

ADVENTURIEREN

Ein Ratgeber für erfahrene und zukünftige Spielleiter

WEGE DES MEISTERS

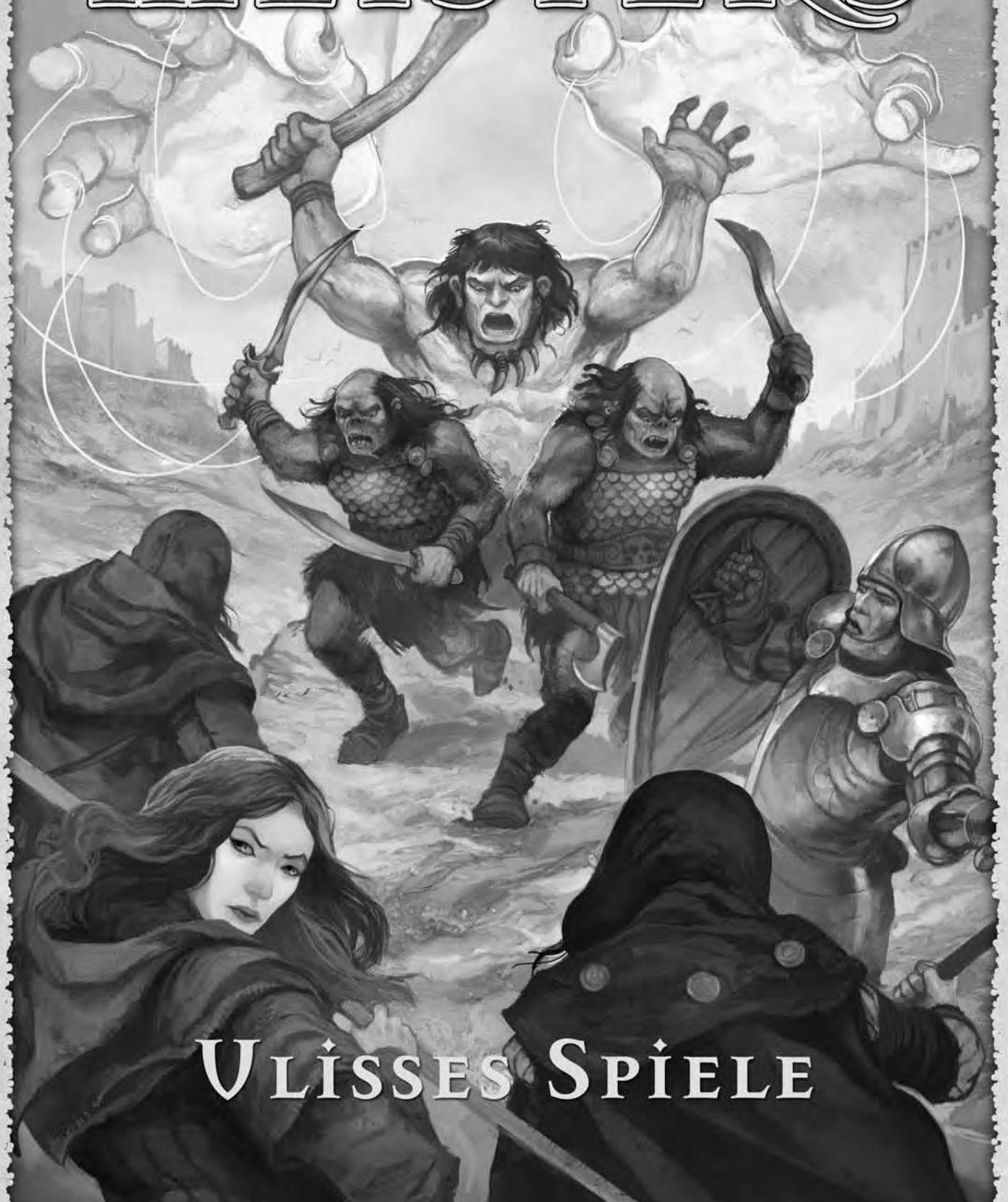


Das Schwarze Auge

12026
PDF

Das Schwarze Auge

WEGE DES MEISTERS



VLISSES SPIELE



AVENTURIEN®

VERLAGSLEITUNG

MARJO TRUANT

REDAKTION

DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

ARTDIREKTION

MELANIE MAIER

LEKTORAT

THOMAS RÖMER, CHRISTIAN LÖNSING

COVERBILD

JOH HODGSON

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN

ANDREAS ADAMEK, BOROS/SZIKSZAI, CARYAD, EVA DÜNZINGER,
VINCENT DUTRAIT, ALEXANDER JUNG, MARTIN KLEINGRÄBER,
JOHN KOVALIC, IBA KRAMER, SLAWOMIR MAPIAC,
TOMEK SCHUKALLA, MIA STEINGRÄBER,
FLORIAN STITZ, SABINE WEISS, EVA ZIMMERMANN

Copyright ©2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind
eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere
die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem
oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung
der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

12026PDF



WEGE DES MEISTERS

EIN HANDBUCH FÜR SPIELLEITER

REDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN

MIT BEITRÄGEN VON

Marco Findeisen, Marcus Friedrich, Daniel Heßler, Oliver Hoffmann,
Marc Jenneßen, Ulrich Kneiphof, Stefan Küppers, Daniel Simon Richter, Thomas Römer,
Harry Simons, Denny Vrandecic und Ute Zimmermann

und mit Dank für hilfreiche Anregungen, Verbesserungen und Ergänzungen an Julia Becker,
Dagmar Bock, Pete Hitzke, Stephan Feger und Ralf Dieter Renz, die Teilnehmer der Workshops
auf dem RatCon, dem Dreieich-Con und dem Adelstreffen auf Burg Bilstein, die DSA-Redaktion
und nicht zu vergessen an die Teilnehmer des Forums auf der Ulisses-Homepage.

Ein besonderer Dank gilt John Kovalic, der uns erlaubt hat, einige seiner hervorragenden
Dork Tower-Strips in den Text aufzunehmen, und natürlich dem Verlag Feder und
Schwert für die Vermittlung und Übersetzung seiner Texte.

EINE DSA-SPIELHILFE





VORWORT

Verehrter Spielleiter, verehrte Spielleiterin!

Sie träumen von einem Ratgeber, der Sie in zehn Tagen zum perfekten Spielleiter macht? Sie wollen nie wieder Probleme mit unmotivierten oder querschießenden Spielern? Jederzeit die perfekte Antwort auf passende und unpassende Heldenaktionen? Sie hoffen auf die ultimative Einführung in die tiefsten Geheimnisse und einzigartigen Rezepte für unvergessliche Abenteuer und Kampagnen? Dann beglückwünschen wir Sie zum Kauf dieses Buches ...

... aber Sie erwarten doch nicht ernsthaft, dass wir auch nur einen einzigen dieser Ansprüche erfüllen, oder? Es gibt keinen perfekten Spielleiter, in jeder Spielrunde gibt es hin und wieder Probleme mit Spielern und Helden, und die besten Reaktionen und Antworten fallen einem sowieso immer erst hinterher ein. Das ist normal und wird sich niemals ändern. Das Buch, das Sie in Händen halten, kann und soll Ihnen nicht vorschreiben, wie Sie Ihre Spielrunde zu leiten haben. Ebenso wenig könnte man das ideale Auto benennen (was nicht nur eine Geschmacksfrage ist, sondern unter anderem schlicht von seinem Zweck abhängt) oder einem Studenten vorschreiben, welches Studienfach er belegen muss, um garantiert glücklich und erfolgreich zu werden.

Was die 'perfekte Spielrunde' ausmacht, ist in erster Linie eine Frage des Geschmacks. Dementsprechend enthält dieses Buch vor allem zahlreiche Ideen und Anregungen, zusammengetragen von langjährigen Spielleitern. Und wie das bei Anregungen so ist: Welche davon Sie in Ihrer Spielrunde umsetzen, bleibt einzig und allein Ihnen überlassen.

Da dies aber auch ein praktischer Ratgeber sein soll, haben wir weitgehend darauf verzichtet, allzu tief in die Rollenspieltheorie einzutauchen. Im Internet kursieren zahlreiche sehr theoretische Ansätze, was Rollenspiel ist und wie es funktioniert. Das ist zwar teilweise recht interessant zu lesen, aber wir haben uns entschieden, in diesem Buch nicht näher auf die unterschiedlichen Modelle und Theorien einzugehen, da sie aus unserer Sicht zu wenig greifbaren Nutzen haben. Die einzigen beiden Ausnah-

men sind das Dreiermodell der Spielstile und die unterschiedlichen Spielertypen nach Laws (siehe Seite 13 und 19), bei denen es sich zwar ebenfalls um idealisierte Modelle handelt, doch mit ihrer Hilfe sind viele andere Dinge leichter und anschaulicher zu erklären.

Im Gegensatz zu den anderen 'Wege'-Bänden halten Sie nun also kein Regelbuch in Händen, sondern eher einen Steinbruch, aus dem Sie sich nach Belieben das Material für Ihre Spielrunde herausholen können. Wir versprechen nicht, dass Sie durch die Lektüre zum perfekten Spielleiter werden. Aber wir versprechen, dass Sie viele Anregungen und Ideen finden ... und wir hoffen, Ihnen damit ein paar Erleichterungen auf Ihrem Weg zur erfolgreichen Spielleitung in die Hand zu geben.

Genug der einleitenden Worte, viel Spaß mit der Lektüre!

Für die Autoren

Florian Don-Schauen

Neanderthal, im Mai 2009

UND DOCH IST ALLES SUBJEKTIV

Obwohl sich die Autoren dieses Buches bemüht haben, die unterschiedlichen Sachverhalte möglichst objektiv zu beschreiben, habe ich immer wieder festgestellt, dass es zu vielen Bereichen sehr unterschiedliche Meinungen gibt, die alle ihre Berechtigung haben. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, haben wir an ein paar Stellen Kästen in den Text eingefügt, in denen Sie Meinungsäußerungen oder Anmerkungen eines (namentlich aufgeführten) Autors finden.

Vielleicht hilft Ihnen der eine oder andere Meinungskasten weiter, um ein Thema auch unter anderen Gesichtspunkten zu betrachten. Wenn das so ist, hat der Kasten seinen Sinn erfüllt.

FDS

EINE BETRIEBSANLEITUNG

Wie erwähnt ist dieses Buch ein Ratgeber, eine Tippsammlung und ein Nachschlagewerk. Wenn Sie wollen, können Sie es von vorne nach hinten durchlesen. Aber es ist so aufgebaut, dass Sie sich auch genauso gut nur einzelne Kapitel vornehmen können. Alle Hinweise zur Kampagnenplanung können Sie überblättern, wenn Sie nicht vorhaben, eine eigene Kampagne zu entwerfen – und wenn Sie schon Veteran sind, können Sie selbstverständlich den Abschnitt für unerfahrene Meister ab Seite 8 ignorieren. Viele der Themen, die in den einzelnen Kapiteln aufgegriffen werden, sind eigenständig. Wenn irgendwo Fachbegriffe oder Grundlagen aus einem anderen Kapitel aufgegriffen werden, finden Sie entsprechende Seitenverweise (abgesehen von den drei Spielstilen, die so häufig genannt sind, dass ständige Verweise eher störend wären).

So oder so möchten wir Ihnen aber empfehlen, dieses Buch von Zeit zu Zeit wieder einmal in die Hand zu nehmen und

ein wenig darin zu stöbern. Wer über längere Zeit Rollenspiele leitet, stößt dabei immer wieder auf Probleme, mit denen er vorher nie zu tun hatte. Und so kann auch das eine oder andere Kapitel in diesem Buch, das im Moment uninteressant oder irrelevant ist, später doch noch wichtig werden.

Der wichtigste Punkt in dieser Gebrauchsanweisung ist aber der Folgende, den wir nicht oft genug betonen können: Alles, was hier steht, sind Empfehlungen. Suchen Sie sich das heraus, was Ihnen weiterhilft, und bilden Sie sich Ihre eigene Meinung.

WARUM WERDE ICH ÜBERHAUPT SPIELLEITER?

Zugegeben: Die Aufgabe des Spielleiters ist nicht immer ein Zuckerschlecken. Viele Spieler legen ihren Charakterbogen, ein paar Würfel und einige Chipstüten auf den Tisch und war-



ten darauf, dass der Meister sie bespaßt. Wer noch nie selbst ein Abenteuer vorbereitet und geleitet hat, ahnt kaum, wie viel Zeit und Mühe der Spielleiter schon im Vorfeld investiert hat. (Deswegen möchte ich an dieser Stelle auch jeden Spieler und jede Spielerin ausdrücklich ermutigen, es einmal selbst zu probieren: Woher wollen Sie wissen, dass Sie es nicht können und es keinen Spaß macht, wenn Sie es noch nie ausprobiert haben?) Und auch während des eigentlichen Treffens ist es der Meister, der die meiste Arbeit hat: Er (oder sie) muss ständig den Abenteuerverlauf im Auge haben, aber auch genug Hintergrundwissen, um auf unvorhergesehene Aktionen zu reagieren, muss jederzeit Ideen haben und improvisieren können, muss in kürzester Zeit zwischen den unterschiedlichsten Rollen wechseln und außerdem das Regelwerk gut genug beherrschen, um als Schiedsrichter fungieren zu können. Bei all diesen Anforderungen sollte man fast annehmen, dass die Spielleiter-Spezies eine aussterbende ist. Aber sie ist es nicht. Warum eigentlich?

Sicherlich hat jeder Meister, jede Meisterin eine eigene Antwort auf diese Frage, und sei es nur: "Weil's Spaß macht." Im Folgenden kommen drei DSA-Redakteure zu Wort und erklären, was sie am Spielleiten reizt. Erwartungsgemäß sind die Antworten recht verschieden ausgefallen – ein kleiner Einblick in die unterschiedlichen Ansichten, die selbst innerhalb der DSA-Redaktion herrschen.

ALLES KEINE HEXEREI

Warum leite ich Spielrunden? Ich könnte ja sagen: Ich hab's nicht anders gelernt, aber das stimmt nicht ganz. Meine erste Spielrunde (**DSA, Silvanas Befreiung**, was sonst?) habe ich tatsächlich als Spieler erlebt. Es war so interessant und spannend, dass ich mir Tee in den Würfelbecher eingegossen habe. Geleitet, äh, gemeistert habe ich ab dem **Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**: Das ganze Heft sah danach aus wie eine Vorbereitung für die Uni: Post-Its, Markierungen, Regelanmerkungen, Eselsohren, vorgewürfelte Schätze – und sie haben verdammt noch mal *jeden* Raum untersucht und *alle* beweglichen 'Dinge' mitgenommen (und fast alles umgehauen, was sich bewegt hat). Zwei Abende Vorbereitung für einen Abend Heidenspaß.

Sprich: Das 'erste Mal' war gar nicht so schlimm, und auch, wenn wir danach sofort auf rotierenden Meisterposten umgestellt haben, war es eigentlich immer angenehm, die Runden vorzubereiten, mehr zu wissen und dabei heimtückisch grinsen zu können und am Ende des Abends doch in zufriedene Gesichter zu schauen. Das einzige, was genervt hat, war, dass der eigene Held derweil keine Abenteuerpunkte bekommen hat. (Die Idee, eigene Helden als Meisterfiguren mitlaufen zu lassen und eventuell gar zu *belohnen*, haben wir ziemlich schnell verworfen.) Wir hatten Belohnungsmatrizen für gelöste Teilaufgaben, haben eigene Schatz-, Zufalls- und Wertetabellen entwickelt, und ich war meistens derjenige, der

die Karten gezeichnet hat. (Und Karten und Tabellen haben Michael Johann und mir dann schließlich die Jobs bei FanPro eingebracht.)

Das ist jetzt über 20 Jahre her, und unser Stil zu spielen hat sich genauso geändert wie mein Leitungs-Verhalten. (Ja, einige von unserer alten Gruppe spielen noch heute.)

Alles,
was hier steht,
sind Empfehlungen.
Suchen Sie sich das
heraus, was Ihnen
weiterhilft, und bilden
Sie sich Ihre eigene
Meinung.

Und weil ich so gerne neue Welten und Systeme vorstelle und Regelvarianten austeste, bin ich bei fast jedem neuen Spiel auf dem Platz an der Schmalseite des Tisches kleben geblieben, egal, ob das jetzt eher taktische Spiele wie **Shadowrun** waren, mit dem groben Pinsel gezeichnete Pulp-Stories wie **Adventure!** oder eher Düster-Erzählerisches mit viel Freiraum für die Charaktere wie **Fading Suns**.

Keiner von uns käme noch auf die Idee, erbeutete Edelsteine einzeln auszuwürfeln, Kreuzer-Beträge (oder Litermengen Deuterium) nachzuhalten oder alle Fernkampf-Modifikatoren aufzusummieren, um dann festzustellen, ob die Probe nun +14 oder +15 ist. Das hat weniger damit zu tun, dass das häufig einfach unökonomisch ist (im Verhältnis Spielspaß zu Aufwand), sondern vermutlich damit, dass wir alle mittlerweile in anderen Kategorien denken und andere Anforderungen an einen gelungenen Abend haben. (Theoretiker würden sagen: Der implizite Gruppenvertrag ist in unseren Runden ein gänzlich anderer als damals.) Kleinteilige taktische Entscheidungen und Mikromanagement bleiben damit auf die Situationen beschränkt, wenn es wirklich für den Spielfluss relevant ist.

Das ist anders, aber ist es auch besser? Für uns sicherlich, aber aus der Entwickler- und Redakteurs-Perspektive kann ich sagen, dass es wahrscheinlich so viele Stile wie Spielgruppen gibt. Wenn diese Gruppen sich auf die Maximierung des Gesamt-Spielspaßes einigen, ist Er- genauso gut wie Kreuzer-Zählen. Ich persönlich verlasse mich mittlerweile auf die verschiedenen Tricks zur *Zen-Spielleitung* und bin vermutlich am ehesten *Bassspieler* (siehe Seite 50). Klar habe ich eine Vorstellung davon, was 'meine' Meisterfiguren wollen und wie der eventuelle Handlungsverlauf ohne Eingreifen der Helden aussieht. Und Karten und Pläne zeichne ich immer noch gerne (oder ziehe sie mir aus dem Netz und bearbeite sie). Aber ich bin nicht

Wer
noch nie
selbst ein Abenteuer
vorbereitet und geleitet
hat, ahnt kaum, wie
viel Zeit und Mühe der
Spielleiter schon im
Vorfeld investiert
hat.

sklavisch an meine ursprünglichen Ideen oder die Texte aus dem gekauften Abenteuer gebunden. Das heißt einerseits natürlich auch, dass ich das Setting, in dem das Abenteuer gerade spielt, kennen muss, dass ich bereit sein muss, wegen Spieleraktionen zu improvisieren, und keine festgelegte Geschichte erzählen darf, andererseits aber auch, dass ich die Geschichte, die sich am Spieltisch entwickelt, miterleben kann, dass ich auch überrascht werde. Und das macht *mir* als Spielleiter Spaß und erhöht damit den Gesamtspaß unserer Runden.

Auch wenn Erfahrung sicherlich bei einem solchen Spielleitungsstil hilft – es ist keine Hexerei! Und irgendeiner muss den Job ja machen. Wieso also nicht auch Sie?

Thomas Römer



DAS GÖTTLICHE GEFÜHL

AUF DER ANDEREN SEITE DES SPIELTISCHS

Warum werde ich überhaupt Spielleiter? Eine zu Recht gestellte Frage, denn auf den ersten Blick scheint ein Spielleiter vor und während eines Abenteuers regelrecht zu arbeiten. Warum sollte man sich ein Hobby zulegen, bei dem man längere Zeit unter Stress steht, höchst konzentriert sein muss und unterm Strich für alles verantwortlich gemacht wird? Schließlich soll ein Spiel Entspannung und Freude bieten und nicht in Arbeit ausarten, von der man ja Erholung finden will.

Bei mir hat es damit angefangen, dass mir die stoische Art meines damaligen Spielleiters absolut nicht zusagte (er las einfach monoton den Vorlesetext und war in keiner Weise flexibel genug, den Redefluss zu unterbrechen, wenn ein Spieler eine Frage stellen wollte) und er zudem auch noch auf meine Verbesserungswünsche nicht einging.

„Mach’s doch selbst, wenn du meinst, es wäre so einfach“, sagte er mir damals, und nach einigem Überlegen habe ich den Schritt gewagt. Oh je ... was hatte ich da nur wieder angestellt? Ich erinnere mich noch zu gut daran, dass ich regelrecht Angst vor der ersten Sitzung hatte, und nur das gute Zureden meiner Frau ließ die Angst verfliegen. Und was soll ich sagen? Da saß ich nun auf der anderen Seite des Tisches und leitete meine erste Spielrunde, als hätte ich nie etwas anderes getan.

Die sieben magischen Kelche und Das Schiff der verlorenen Seelen ... und was hatten wir für einen Spaß! Von nun wurde ich der ausschließliche Meister unserer Runde, und selbst unser alter Meister musste schließlich zugeben, dass er es so niemals hinbekommen hätte. Na ja, das wage ich zu bezweifeln, aber es stimmt schon, man muss sehr viel Zeit und Herzblut investieren, um als Spielleiter eine gute Runde zu leiten. Ein wenig Detailverliebtheit, selbst Nebencharaktere mit Leben füllen, die richtige Musik auswählen, sich mit anderen Meistern besprechen und Kniffe erarbeiten, all dies gehört dazu, eine Spielrunde harmonisch und aufregend werden zu lassen.

Okay, ich will es nicht verhehlen, man muss gerne die Zügel in der Hand halten und auch mal dieses gewisse Machtgefühl auskosten wollen, ohne das geht es wohl nicht. Ich liebe Filme und ich liebe es, bestimmte Szenen einer Story im Kopf zu gestalten und dann am Spieltisch umzusetzen. Wenn es dann auch tatsächlich so klappt, wie ich es mir vorgestellt habe, ohne dass sich die Spieler vorkommen, als wären sie reine Staffage, dann ist die Welt – jede Welt – in Ordnung. Bei mir ist es zudem der Reiz, mit den Emotionen der Spieler zu spielen und sie so herauszukitzeln, dass ein Abenteuer episch und pathetisch wird und allen Beteiligten lange im Gedächtnis bleibt. Wenn ich erwachsene Männer am Tisch sitzen habe und sehe, wie ihnen die Tränen beim Tod einer fiktiven Gestalt in den Augen stehen, wenn Bleistifte zerbrochen werden, weil ein treuer Hund sich selbst auf dem brennenden Scheiterhaufen nicht von seinem verstorbenen Herrchen trennen will und in den feurigen Tod geht, oder wenn Kugelschreiber durch die Gegend fliegen, weil der arrogante und unmenschlich agierende Gardistenhauptmann die Elfe der Gruppe oder den Magier drangsaliert, aber auch wenn Spielerhelden sich in Meisterpersonen verlieben und darum bitten, sie heiraten zu dürfen oder zumindest in ihre Dienste treten zu können, dann habe ich für mich mein Meisterziel erreicht.

Und wenn der im Kampf gefallene Held dafür sorgt, dass nach der Schlacht erstmal die Taschentücher rumgereicht werden,

die Musik gedämpft werden muss und alle eine Pause brauchen, wenn aus der Bestattung des Helden ein eigener Spielabend wird und sich die Spieler auf Grabreden vorbereiten, dann sagt mir das, dass ich mit meiner Art der Spielleitung anscheinend richtig liege – zumindest in meinem Bekannten- und Freundeskreis. Dankemails nach dem ersten Teil einer Spielrunde und Beifall von wildfremden Spielern am Ende einer Runde auf einem Con oder einfach das Dankeschön der Spieler, wenn sie nach der Runde wieder heimgehen, das ist für mich das größte Lob und bestätigt mich in meinem Spielleiterdasein.

Eine gute Geschichte zu ersinnen, sie auf die mitspielenden Helden zuzuschneiden, stimmungsvolle Musik auszuwählen und einzusetzen und all dies dann am Spieltisch umzusetzen, ein paar Stunden zu erleben, die tatsächlich in einer anderen Welt stattfinden, all dies macht für mich den Reiz aus, Spielleiter zu sein. Und ich bin es gerne!

Wenn Sie sich nun gerade überlegen, ob Sie es wirklich wagen sollen, dann sage ich Ihnen: Ja, tun Sie es! Investieren Sie Zeit und Herzblut in Ihre Abenteuer (egal ob eigene oder vorgefertigte) und präsentieren Sie Ihren Spielern ein Fantasy- oder Western- oder Science-Fiction- oder Horrorspektakel, das sie nicht so schnell vergessen werden. Sie werden merken, das Gefühl dabei und danach ist einfach göttlich.

Uli Kneiphof

THEATER SPIELEN UND

GESCHICHTEN LEBENDIG WERDEN LASSEN

Ich komme aus einer Schauspielerfamilie, verbrachte als Kind viel Zeit zwischen Theaterkulissen, wurde als Schüler Statist und stolperte von einer Theater-AG zur nächsten. Es wird also niemanden verwundern, wenn ich behaupte, dass das Theaterspielen in meinem Leben einen großen Stellenwert einnimmt: das Schlüpfen in eine Rolle, das Versinken in andere Welten, das Erleben von Dramen, Tragödien, Abenteuern. Gleichzeitig habe ich schon früh angefangen, Geschichten zu schreiben: Science Fiction, Fantasy, Krimis – alles, wonach mir gerade der Sinn stand. Und obwohl ich immer schon eine grobe Handlung im Kopf hatte, ließ ich mich jedes Mal davon überraschen, wo mich diese Geschichten hinführten.

Als ich 1984 in einem Kaufhaus merkwürdige Bücher entdeckte, die irgendwas mit ‘Rollenspiel’ zu tun hatten, war ich wie hypnotisiert: Auf einmal gab es eine ganz neue Möglichkeit, Theater zu spielen und gleichzeitig Geschichten zu erzählen – im Nachhinein betrachtet ist es kein Wunder, dass es das Abenteuer **Strom des Verderbens** war, das mich endgültig zu diesem Hobby bekehrte: eine Detektivgeschichte, in der die Spieler eine Mordserie aufklären müssen, anstatt sich nur durch mehr oder weniger zusammenhanglose Räumlichkeiten zu kämpfen.

Natürlich haben knapp 25 Jahre Spielleitung ihre Spuren hinterlassen, und vieles mache ich heute völlig anders als früher. Die zentralen Themen sind aber unverändert: Ich liebe es, dramatische Situationen entstehen zu lassen, die Spieler zu fesseln und in eine andere Welt zu entführen. Wenn ich in den Gesichtern der Spieler lese, dass sie von dem Abenteuer gebannt sind, Angst haben, triumphieren, mitleiden, erleichtert sind, sich freuen, jemanden hassen oder verehren und am Ende vielleicht sogar ein Tränchen aus dem Augenwinkel wischen, dann weiß ich, warum ich mir die ganze Arbeit gemacht habe.



Nebenher kann ich verschmitzt beobachten, welche Wege und Umwege die Helden gehen, um der Lösung des (Abenteuer-) Problems näher zu kommen, und ich habe eine phexische Freude daran, sie ab und an auf falsche Fährten zu locken oder ihnen wirklich harte Nüsse zu knacken zu geben, sie in die Ecke zu drängen und um ihr Leben fürchten zu lassen, um dann zu beobachten, wie sie sich befreien und schließlich triumphieren – und dann darf ich miterleben, wie die Spieler noch lange voller Stolz von den Leistungen ihrer Helden erzählen, ohne dass sie daran denken, dass das Abenteuer genau darauf abzielte: ihnen Möglichkeiten zu geben, diese Heldentaten zu vollbringen. Und ich weiß, dass ein Teil dieser Heldentaten auf meinem Mist gewachsen ist, was mich unter dem Strich mit dem gleichen Stolz erfüllt.

Schon in der Planungsphase kann ich meiner Phantasie freien Lauf lassen. Ich kann mir Geschichten ausdenken, Personen erfinden, fremde Ländereien entwerfen, Verbrechen planen, Spuren legen etc. Immer, wenn ich ein Buch lese oder einen Film anschau und bestimmte Elemente davon toll finde, dann

möchte ich sie abschauen oder sogar zu übertreffen versuchen – und als Spielleiter habe ich diese Gelegenheit.

Und wenn ich dann am Tisch sitze, dann darf ich in beliebige Rollen schlüpfen. Eiskalter Mörder, schmierige Händlerin, gutmütiger Hüne, raubeinige Zwergin, arroganter Inquisitor, versoffene Adlige ... Die Spieler sind auf eine Rolle fixiert, ich habe eine ganze Welt voller Rollen – und viele davon könnte ich selbst als Spieler auch nicht ausprobieren, denn sie eignen sich nicht dazu, Teil einer Heldengruppe zu sein. Aber ich muss mich nicht zurückhalten: Es ist großartig, einen wirklichen Widerling darstellen zu dürfen, bis die Helden mich aus tiefstem Herzen hassen, und im nächsten Moment einen pffiffigen Straßenjungen oder einen senilen Greis zu verkörpern. Und noch großartiger ist es, die Spieler in den Bann zu schlagen, sie in ihre eigenen Träume zu entführen und mit ihnen Dinge zu erleben, die so nirgends sonst möglich wären.

Damit bin ich gleichzeitig Filmregisseur und Schauspieler, Geschichtenerzähler und Kulissenbauer. Was will ich mehr?

Florian Don-Schauen

TIPPS FÜR UNERFAHRENE MEISTER

Wow: ein ganzes Buch nur für Spielleiter? 200 Seiten mit Informationen, die ich gelesen und schlimmstenfalls sogar verstanden haben muss, bevor ich eine Spielrunde leiten kann? Und dann heißt es auch noch, ich müsse Schiedsrichter sein und solle die Regeln beherrschen (vier dicke Bücher) und mich möglichst auch noch mit dem aventurischen Hintergrund auskennen (über ein Dutzend dicke Hintergrundbände)! Muss man denn DSA studiert haben, um eine Spielrunde leiten zu können?

Natürlich nicht. Ebenso könnte man verlangen, dass man die Geschichte des Fahrrads von der Draisine bis zum vollverkleideten Rekordfahrzeug und sämtliche Gewinner der Tour de France aus den letzten fünfzig Jahren auswendig kennen muss, um sich in den Sattel eines Fahrrads schwingen zu dürfen. Um eine Spielrunde zu leiten, müssen Sie weder Rastullahs Frauen herunterbeten noch den Unterschied zwischen Erzählspieler und Simulationist erklären können oder wissen, welchen Probenzuschlag ein Hammerschlag verlangt. Natürlich schadet dieses Wissen nicht – genauso wenig, wie es beim Kreuzworträtseln schadet, sämtliche Gestalten der nordischen, griechischen und römischen Sagenwelt zu kennen.

Wenn Sie also Lust haben, selbst einmal eine Spielrunde durch ein Abenteuer zu lotsen, dann gibt es einen Satz, den Sie sich ganz groß hinter die Ohren schreiben sollten: *Machen Sie es einfach!* Lassen Sie Ihre Vorbehalte und Bedenken außen vor, denn am besten finden Sie heraus, was Ihnen von selbst gelingt und wo Sie noch Tipps gebrauchen können, indem Sie es ausprobieren. Aber da Sie nun bereits zu diesem Buch gegriffen haben, wollen wir Ihnen auf den folgenden Seiten ein paar Stichpunkte präsentieren, die Ihnen den Einstieg erleichtern. Wenn Sie zu einem der genannten Bereiche mehr wissen wollen, folgen Sie einfach den Seitenverweisen, die sie in spätere Abschnitte des Buchs mit weiteren Details führen.

ROLLENSPIEL IST KEINE QUÄLEREI

Rollenspiel ist ein Spiel. Eine gelungene Rollenspielsitzung ist diejenige, bei der Sie mit ein paar Freunden und/oder Freun-

dinnen auf eine Weise Zeit verbringen, an die Sie sich gerne zurückerinnern. Das kann bedeuten, dass die Rollenspielrunde lustig, spannend, gruselig, actionreich oder unterhaltsam ist, je nachdem, worauf Sie und Ihre Spielrunde Lust haben (vermutlich aber eine Kombination mehrerer der genannten Elemente). Wenn Sie am Ende einer Spielsitzung das Gefühl haben, dass die Zeit eher vertan war, dann sollten Sie überlegen, woran es gelegen hat, und beim nächsten Mal andere Wege ausprobieren.

Sie können sich sicher sein, dass nicht jede Spielrunde optimal verläuft. Dazu gibt es zu viele Bedingungen, die eine Rolle spielen: angefangen von Ihrer persönlichen Tagesform über die Laune der Spieler und Spielerinnen bis hin zu Ideen von kreativen Mitspielern, auf die Sie nicht vorbereitet waren und die den Abenteuerverlauf völlig umkrepeln. Selbst die Tatsache, dass der Pizzadienst schon wieder das falsche Salatdressing mitgeschickt hat, kann einen Spieler so verärgern, dass er der ganzen Gruppe die Laune verdirbt.

Nehmen Sie Ihre Aufgabe als Spielleiter ernst und bereiten Sie sich gut vor, aber nehmen Sie sie nicht zu ernst. Die ganze Angelegenheit ist ein Hobby, und auch Sie haben das Recht auf Spaß an Ihrer Aufgabe.

MUT ZUR LÜCKE

Um Ihre Heldengruppe durch ein Abenteuer zu leiten, müssen Sie kein wandelndes Lexikon sein. Wenn Sie in einer bestimmten Situation die Regeln nicht parat haben, dann können Sie einfach Ihre Spieler fragen (wenn die sich überhaupt für Regeln interessieren), und wenn die Ihnen nicht weiterhelfen können, dann schustern Sie sich auf die Schnelle irgendwas zusammen – im Zweifelsfall entscheidet ein Würfelwurf, ob etwas so funktionieren könnte oder nicht, wenn schon der gesunde Menschenverstand nicht weiterhilft.



Sollte ein Abenteuer aus irgendwelchen Gründen aus dem Ruder laufen, dann sollten Sie den Mut aufbringen, es abubrechen, statt es bis zum bitteren Ende durchzuziehen. Das ist keineswegs als Eingeständnis Ihres Versagens zu verstehen: Manchmal springt der Funke trotz bester Vorbereitung einfach nicht über, ohne dass es dafür einen konkreten Grund oder einen 'Schuldigen' geben muss. Beim nächsten Mal läuft es bestimmt besser.

Marcus Friedrich

Und was für Regeln gilt, gilt auch für die Welt: Wenn Sie für Ihr Abenteuer den Namen einer kleinen Baronie irgendwo in der Wildnis brauchen, dann denken Sie ihn sich aus. Möglicherweise finden Sie irgendwann heraus, dass dort, wo Sie diese Baronie räumlich eingeordnet haben, im offiziellen Aventurien eine ganz andere Baronie liegt. Na und? Die Welt, in der Sie spielen, ist *Ihr* Aventurien, und wenn dieses Aventurien an der einen oder anderen Ecke von dem 'offiziellen' Aventurien abweicht, dann wird niemand die Rollenspielpolizei zu Ihnen nach Hause schicken und Ihre Heldenbögen konfiszieren. Wenn Sie nicht gerade Raumschiffe in Havena landen oder dreibeinige Riesenroboter durch Khunchom marschieren lassen, lässt sich eigentlich jede Abweichung einigermaßen erklären. Möglicherweise hat der Baron ja nach Ihrem Abenteuer gewechselt und seine Ländereien umbenannt, oder aber Sie haben den Ort auf der Landkarte nicht genau gezeigt und meinten eigentlich die Nachbarregion.

Sollte sich in Ihrer Spielrunde jemand befinden, der sich sehr gut auskennt, dann gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie einigen sich mit ihm darauf, dass er die Einzelheiten nicht so genau nehmen soll, oder Sie bitten ihn schlicht um Hilfe. Es gibt meistens die Möglichkeit, nach ein paar Namen oder Einzelheiten zu fragen, ohne dabei gleich Details des Abenteuers zu verraten. Sollte das aus irgendeinem Grund nicht möglich sein (zum Beispiel weil Sie mit der Frage schon zu viel über Ihr Abenteuer verraten müssten), dann haben Sie als Spielleiter durchaus das Recht, auf Ihre Position zu pochen: Wenn Sie sich schon die Mühe der Vorbereitung machen, dann können Sie von Ihren Spielern guten Gewissens eine angemessene Menge an Toleranz erwarten. Sollten die dazu nicht bereit sein, dann zwingt niemand sie dazu, in Ihrer Runde mitzuspielen. So einfach ist das.

KEIN PLAN ÜBERSTEHT DEN ERSTKONTAKT MIT DER WIRKLICHKEIT

Rechnen Sie niemals mit einer bestimmten Reaktion Ihrer Spieler. Deren Gedankengänge sind nicht vorherzusehen, und es passiert selbst den erfahrensten Spielleitern, dass ihre Gruppen völlig andere Entscheidungen treffen als das, was die Abenteuerhandlung verlangt (wenn es eine solche, vorgegebene Handlung gibt). Das ist an sich kein Problem, denn alle Wege führen nach Rom – nur halt mit ein paar Umwegen mehr oder weniger. Wenn die Helden nicht den direkten Weg einschlagen, dann bieten Sie ihnen einen anderen. Schwierig wird es nur, wenn Sie auf genau diesen einen Weg festgelegt sind und es anderweitig keine andere Möglichkeit gibt, das Abenteuer zu lösen (oder auch nur zu überleben). Umgehen

Sie solche unflexiblen Vorgaben möglichst schon während Ihrer Vorbereitung.

Übrigens ist es völlig legitim, Ihre Spielrunde kurz pausieren zu lassen, wenn Sie merken, dass gerade etwas fürchterlich schief läuft. Nehmen Sie sich ein paar Minuten, in denen der Rest der Runde Geschirr spülen, Pizza bestellen oder sich über aktuelle Fußballergebnisse austauschen darf, und überlegen Sie sich, wie die Gruppe aus der verfahrenen Situation herauskommen kann. Das ist allemal besser, als immer weiterzumachen und dann irgendwann zugeben zu müssen, dass es nun gar keine Möglichkeit mehr gibt, das Abenteuer (oder schlimmstenfalls die Heldengruppe) noch zu retten. Und wenn Ihnen nichts Passendes einfallen will, dann können Sie auch mit Ihren Spielern sprechen und ihnen sagen, was Sie für ein Problem haben. Vielleicht finden Sie ja gemeinsam eine Lösung.

FANGEN SIE KLEIN AN

Auch wenn es reizvoll erscheinen mag: Ihr erstes Abenteuer sollte möglichst kein Detektivszenario mit 30 Verdächtigen, 50 Zeugen und sieben Nebenhandlungen sein. Auch ein Abenteuer, bei dem es um einen Geheimbund unsterblicher und unglaublich mächtiger Erzvampire geht, ist für den Anfang zu hoch gegriffen.

Zu Beginn ist ein einfaches, lineares Abenteuer eine gute Übung, bei der Sie wichtige Erfahrungen sammeln können. Auch Tolkien hat nicht mit dem Herrn der Ringe angefangen.

VERLIEBEN SIE SICH NICHT IN IHRE MEISTERPERSONEN

Es kann sehr reizvoll sein, interessante Persönlichkeiten in sein Abenteuer einzubauen und sie darzustellen. Aber die wichtigen Figuren im Abenteuer sind die Helden Ihrer Spieler. Dementsprechend sollten sie es auch sein, die die eigentlichen Heldentaten vollbringen und am Ende den Mordfall lösen oder den fieses Oberschurken besiegen, und nicht der charismatische Anführer der Stadtwache oder der mächtige Magier, auf dessen Hilfe die Helden zurückgreifen müssen.

Seien Sie auch nicht beleidigt, wenn die Helden den Fiesling töten, an dessen Ausarbeitung Sie so viel Spaß hatten. Denn das ist ihre Aufgabe: den Gegner zu überwinden, so wie es der Job des Gegners ist, überwunden zu werden. Sollten Sie mit Ihrem Fiesling noch große Pläne haben, dann bleiben Sie dennoch fair: Wenn Ihre Spieler cleverer sind (oder besser würfeln), als Sie vorhergesehen haben, dann lassen Sie ihnen den Triumph, auch wenn es für den Augenblick frustrierend sein mag. Der Schurke hat halt noch einen 'großen Bruder', wenn Sie das so wollen. Und Ihre Spieler sind zufrieden, weil sie es dem Bösewicht mal so richtig gezeigt haben.

SEIEN SIE GERECHT UND FAIR

Behandeln Sie Ihre Spieler möglichst gleich. Es gibt immer Spieler, die lauter und schlagfertiger sind als andere, also sollten Sie versuchen, den leiseren auch zu ihrem Recht zu verhelfen. Und versuchen Sie, persönliche Vorlieben außen vor zu lassen: Der Held Ihrer Freundin / Ihres Freundes sollte die gleichen Chancen auf Erfolgserlebnisse haben wie der Ihres nervigen kleinen Bruders oder desjenigen Meisters, der Ihnen beim letzten Mal weniger Abenteuerpunkte gegeben hat als den anderen. Das klingt profan, aber solche Sympathie-orientierten Entscheidungen sind häufiger, als man denken sollte.



Es gibt zwei häufig gehörte Grundsätze im Spiel: "Der Meister hat immer Recht!" und "Gesagt – getan, nicht gesagt – nicht getan." Beide Aussagen vereinfachen das Spiel in vielen Situationen. Aber wie üblich sollten sie nicht zum Dogma erhoben werden, denn sie können schnell als unfair empfunden werden. Wenn ein Spieler nicht ausdrücklich sagt, dass sein Held am Rand des Abgrunds stehen bleibt, dann ist das kein Grund, ihn in die Tiefe stürzen zu lassen. Selbstverständlichkeiten sollten geschehen, ohne dass sie ausdrücklich erwähnt werden, und im Zweifelsfall können Sie einfach nochmal bei Ihren Spielern nachfragen. Schließen Sie vor allem niemals aus, dass die Spieler Ihre Beschreibungen missverstanden haben. Denn wenn diese aufgrund eines Missverständnisses Fehler machen, ohne die Chance zu erhalten, das zu korrigieren, dann sorgt das mit Sicherheit für schlechte Laune.

GRÖÖÖÖ DER SPIELRUNDE UND AUSWAHL DER MITSPIELER

Die meisten Spielleiter schwören darauf, dass Rollenspiel am besten mit vier oder fünf Spielern und Spielerinnen funktioniert. In größeren Gruppen geschieht es allzu schnell, dass weniger spontane und reaktionsschnelle Spieler nicht zu Wort kommen, nicht die nötige Aufmerksamkeit erhalten und dadurch auf Dauer den Spaß am Spiel verlieren. In kleineren Gruppen kann es hingegen vorkommen, dass kein einziger die richtigen Ideen hat oder dass regelmäßig die Helden mit den gerade gefragten Fertigkeiten fehlen. Prinzipiell ist es natürlich möglich, sogar mit nur einem Spieler ein großartiges Abenteuer durchzuspielen. Dann müssen Sie das Abenteuer aber an den betreffenden Helden anpassen, denn er spielt *entweder* einen Kämpfer, einen Naturkundigen, einen Gassenstrolch oder einen Zauberer, nicht alles gleichzeitig. Vielleicht hat er auch zwei dieser Bereiche kombiniert, aber so oder so kann er nicht so universal begabt sein wie eine Heldengruppe, in der es für jeden Bereich Spezialisten gibt.

Wenn Ihre Spieler und Spielerinnen entweder sehr diszipliniert sind oder aber kein Problem damit haben, auch mal längere Zeit nur Zuschauer zu sein, während die anderen agieren, können Sie auch mit sechs oder sieben Helden spielen. Von größeren Runden wollen wir aber ausdrücklich abraten (auch wenn ich von einem Spielleiter gelesen habe, der meint, richtig spannend würde es erst ab 25 Spielern, aber hier handelt es sich vermutlich um eine krasse Ausnahme).

Natürlich ist es naheliegend, mit Ihren besten Freunden und Freundinnen gemeinsam zu spielen. Aber es soll sehr nette und vernünftige Menschen geben, die einfach keinen Spaß am Rollenspiel haben – oder aber die sich Rollenspiel einfach ganz anders vorstellen als Sie. Bevor eine Freundschaft unter solchen unterschiedlichen Vorstellungen leidet, sollten Sie mit diesen Freunden lieber gemeinsam ins Kino, zum Sport oder in die Kneipe gehen. Suchen Sie sich andere Leute, mit denen Sie vielleicht sonst nicht so viel zu tun haben, die aber im Rollenspiel mit Ihnen auf einer Wellenlänge sind.

DAS ERSTE GEBOT

Und weil es hier einfach nicht oft genug gesagt werden kann, an dieser Stelle noch einmal der wichtigste Grundsatz: Probieren Sie es einfach aus. Die meisten Probleme, vor denen wir in diesem Buch warnen, werden sich Ihnen nie stellen, also machen Sie es sich nicht mit zu vielen Sorgen das Leben schwerer als es ist.

LESETIPPS FÜR NEULINGE

Wenn Sie sich ein paar Tipps vorab holen wollen, dann sind vermutlich folgende Kapitel für Sie von besonderem Interesse:

Rollenspiel – Was ist das? (S. 11)

Und was ist dann 'gutes Rollenspiel'? (S. 11)

Miteinander und Gegeneinander am Spieltisch (S. 17)

Zusammenführung von Gruppen und warum vertrauen die Helden einander? (S. 18)

Störenfriede in der Gruppe (S. 26)

Auswahl der Helden für Abenteuer und Kampagnen (S. 30)

Problemhelden (S. 32)

Gelangweilte Helden (S. 35)

Am Spieltisch – die Praxis der Spielleitung (S. 48)

Erstes Zauberwort: Verantwortung (S. 49)

Zweites Zauberwort: Flexibilität (S. 50)

Das Verhältnis zwischen Spielern und Spielleiter (S. 51)

Was ist Dramaturgie? (S. 57)

Spannung am Spieltisch (S. 58)

Die Kunst der Beschreibung (S. 68)

Alle Sinne ansprechen (S. 81)

Arten von Meisterpersonen (S. 94)

Improvisation (S. 101)

Heldenmotivation (S. 104)

Trennung von Spieler- und Heldenwissen (S. 110)

Sinn und Unsinn von Regeln (S. 154)

Vor- und Nachteile (S. 167)



ROLLENSPIEL – WAS IST DAS?

Bevor wir uns über das Thema Rollenspiel unterhalten, sollte erst einmal genauer geklärt werden, was *wir* unter diesem Begriff verstehen. Denn häufig werden sehr unterschiedliche Dinge als Rollenspiel bezeichnet, was ein steter Quell für Missverständnisse oder sogar Streitereien sein kann. Zunächst einmal gibt es in der Psychologie und der Pädagogik das Rollenspiel, das Teil einer therapeutischen Maßnahme sein kann, sich aber von unserem Rollenspiel ebenso unterscheidet wie gewisse Beschäftigungen, die meist mit Lack und Leder zu tun haben. Auch bei Computerspielen gibt es einen Bereich, der als Rollenspiel bezeichnet wird und zwar die gleichen Wurzeln hat, sich aber in einigen Aspekten grundlegend unterscheidet. Größere Ähnlichkeiten ergeben sich hingegen mit dem Live-Rollenspiel (LARP; für 'Live-Action Roleplaying'). In diesem Buch ist mit Rollenspiel das sogenannte Tischrollenspiel (englisch 'pen and paper') gemeint. Wie Sie dem kurzen Geschichtsabriss im Kasten auf Seite 12 entnehmen können, hat sich der Fokus dieser Art Spiele im Lauf der Zeit verändert. Hinzu kommt, dass es sehr unterschiedliche Stile und Varianten gibt, die nur auf den ersten Blick identisch sind (hierauf gehen wir weiter unten ein). Stark verkürzt ausgedrückt, übernehmen im Rollenspiel mehrere Spieler die Rollen von unterschiedlichen Charakteren, die unter der Leitung eines Spielleiters gemeinsam ein Abenteuer erleben. Dieses Abenteuer findet allein in der Fantasie der Mitspielenden statt, wobei über den Erfolg oder Misserfolg bestimmter Charakter-Aktionen mit Hilfe von Zufallselementen (meist Würfelwürfen) entschieden wird. Bei diesen Zufallselementen entscheiden die Fähigkeitswerte der Charaktere über die Wahrscheinlichkeit eines Erfolgs, und diese Werte werden auf einem Datenblatt notiert.

DIE HERKUNFT DES WORTES ROLLENSPIEL

Der Begriff Rollenspiel ist eine Übersetzung des englischen 'roleplaying game', wobei im Zuge der Übersetzung die Betonung auf den Aspekt des Spielens teilweise verloren gegangen ist ('Rollenspielspiel' würde aber auch eher lächerlich klingen), was manchmal fälschlich für die Beweisführung missbraucht wird, beim Rollenspiel würde das Darstellen einer Rolle unbedingt im Zentrum stehen – dies ist jedoch nur eine von vielen möglichen Arten des Rollenspiels, wie Sie im Folgenden nachlesen können.

UND WAS IST DANN 'GUTES ROLLENSPIEL'?

Eines der liebsten Streitthemen unter Rollenspielern ist es, was gutes und was schlechtes Rollenspiel ist. Bei Unterhaltungen mit ganz unterschiedlichen Rollenspielern ist eine Aussage immer wieder zu hören, die auf den Punkt gebracht etwa so lautet:

**Schlechtes Rollenspiel ist das,
was die anderen tun.**

Der 'Game'-Aspekt kann eigentlich gar nicht stark genug betont werden – vor allem gegenüber Leuten, die glauben, das 'Wahre Rollenspiel'™ gefunden zu haben. Es ist ein *Spiel* – eine dieser 'nutzlosen' (nicht auf einen Zweck außerhalb des Spiels orientierten) Beschäftigungen, die meist mehrere Personen gemeinsam zur gemeinsamen Freude machen und in denen es Spielregeln gibt, die entweder Zusammenarbeit oder Konkurrenz fördern. 'Rollenspiel' definiert dagegen die *Methode* des Spiels – so, wie es Rasenspiele, Knobelspiele oder Glücksspiele gibt, gibt es eben auch Rollenspiel-Spiele.

Thomas Römer

Das ist zugegebenermaßen ein wenig provokant formuliert. Daher wollen wir an dieser Stelle einen etwas anderen Blickwinkel präsentieren.

Rollenspiel ist genau dann gut, wenn alle Beteiligten möglichst viel Spaß daran haben.

Egal, auf welche Weise Sie mit Ihren Mitspielern Rollenspiel betreiben, wenn es Spaß macht, dann ist es gutes Rollenspiel. Dabei bekenne ich ohne Zögern, dass es viele Spielrunden gibt, die einen Stil pflegen, der mir keinen Spaß machen würde. Doch daraus abzuleiten, dass ihr Stil schlecht wäre, wäre arrogant und ungerechtfertigt. Umgekehrt hat eine Form des Rollenspiels, die mir nicht zusagt, einfach einen Stil, der nicht meiner ist. Und damit wären wir in einem Bereich angekommen, der schon viele wache Geister zu langen Diskussionen veranlasst hat.

HACK'N'SLAY ODER DRAMA – ALLES EINE FRAGE DES STILS

Vielleicht fragen Sie sich an dieser Stelle, warum man sich als normaler Spielleiter überhaupt mit der Frage nach dem Stil beschäftigen sollte – vor allen Dingen, wenn Sie schon seit Jahren erfolgreich Spielrunden leiten, ohne sich jemals um so etwas gekümmert zu haben. Die Antwort ist recht einfach: Das Wissen über unterschiedliche Stilformen und Vorlieben erleichtert es ungemein, den Grund für manche Uneinigkeiten oder Konflikte innerhalb der Spieler zu erkennen und diese Konflikte entsprechend zu schlichten. Nehmen Sie sich also ruhig die Zeit, den Stil Ihrer Spielrunde, aber vor allem den eigenen einzuordnen. Möglicherweise erkennen Sie dadurch Konfliktpotential, das Sie bisher eher als persönlichkeitsbedingt und damit unlösbar empfunden haben. Außerdem nehmen wir an vielen Stellen in diesem Buch Bezug auf die hier genannten drei Spielstile, und daher hilft es, wenn Sie sich etwas darunter vorstellen können.



DIE GESCHICHTE DES ROLLENSPIELS

Der historische Ursprung dessen, was wir heute als Rollenspiel kennen, liegt im Bereich der sogenannten Konfliktsimulation: dem Spielen von Schlachten in Sandkästen oder auf anderweitig gestalteten Untergründen. Zunächst ging es darum, reale Schlachten nachzustellen, um die Strategien und Taktiken der beteiligten Heerführer zu bewerten und auszuprobieren, wie die Schlachten ausgegangen wären, hätten die Anführer in bestimmten Situationen anders entschieden. Um eine möglichst genaue Bewertung zu ermöglichen, wurden hochkomplexe Regelwerke erdacht, die eine Unzahl von Bedingungen zu bewerten versuchten: Bewaffnung, Untergrund, Wetter, Motivation und Erschöpfung der Kämpfer und so weiter.

Doch irgendwann wurde aus diesem ernsthaften Hintergrund ein Spiel, bei dem es vor allem um die taktischen Fähigkeiten der Beteiligten ging. Die gespielten Szenarien hatten nun nicht mehr unbedingt einen realen Hintergrund, sondern konnten frei erdacht werden. So war eine neue Form des Gesellschaftsspiels entstanden. Bald entdeckten Kleinverlage dieses Geschäftsfeld und boten Spiele mit entsprechendem Hintergrund an, bei denen Spielfelder, Figuren, Regeln und Szenarien vorgegeben waren, wie man es bei einem anständigen Gesellschaftsspiel erwarten kann.

Als in den 60er Jahren des vergangenen Jahrhunderts unter anderem durch Tolkiens 'Herr der Ringe' das Fantasy-Genre zahlreiche Anhänger fand, war es naheliegend, die gespielten Schlachten auf diesen Bereich auszuweiten: Jetzt wurden nicht mehr nur französische Truppen gegen englische oder Nord- gegen Südstaatler in den (spielerischen) Krieg geschickt, sondern auch Elfen gegen Orks. Ein wichtiger Name in diesem Zusammenhang ist *Gary Gygax*, der 1971 mit anderen ein umfassendes Regelwerk für solche Schlachten herausgab, in dem neben mittelalterlichen Kämpfern auch fantastische Wesen vorkamen.

Die nächste große Veränderung entstand durch die Idee, dass jeder Spieler keine ganze Armee in die Schlacht führt, sondern einzelne Personen. Diese "Charaktere" erhielten die Möglichkeit, sich im Lauf der Zeit zu verbessern: Durch Erfahrungspunkte konnten neue Fähigkeiten erworben oder vorhandene Werte verbessert werden.

1974 veröffentlichten Gary Gygax und *Dave Arneson* das Spiel **Dungeons & Dragons**, bei dem es nicht mehr darum ging, gegeneinander anzutreten, sondern alle Spieler gemeinsam eine Heldengruppe bildeten, die in ein *Dungeon* ('Verlies', aber eigentlich jede Form von Höhle, Keller oder geschlossenem Gebäude) hinabstiegen, um dort Monster zu bekämpfen und deren Schätze zu erbeuten. Der Erfolg war durchschlagend, und es dauerte nicht lange, bis es diverse Nachahmer und Varianten gab.

Einige Jahre später erschien das erste *Soloabenteuer in Taschenbuchform* (**The Warlock of Firetop Mountain** oder deutsch: **Der Hexenmeister vom flammenden Berg**), durch

das ein neuer Kundenkreis auf diese Art des Spiels aufmerksam wurde.

Aber auch die "Dungeon-Kultur" entwickelte sich weiter. Hatte es zu Beginn ausgereicht, ein paar Räume auf Karopapier zu kritzeln und anhand von Begegnungstabellen auszuwürfeln, was für Monster in diesen Räumen lauern, wurden bald komplexe Hintergründe von verzauberten Burgen, von monsterverseuchten Siedlungen und gefährlichen Landschaften entwickelt, die anfangs nur einen Rahmen für das Dungeon lieferten, bald aber an Wichtigkeit zunahmen und zu einer eigenständigen Geschichte wurden.

Es galt nun, Despoten und finstere Zauberer und ihre Schergen zu bekämpfen und ganze Welten vor Bedrohungen zu retten. Doch wo eine Welt gerettet werden soll, muss diese Welt natürlich auch irgendwie beschrieben sein. Also wurden Welten erfunden, mit Landschaften und Städten, Völkern und Religionen. Zunächst dienten sie einzig dazu, einen Hintergrund für die Abenteuer und Kampagnen zu liefern, und ihre innere Logik ließ oft zu wünschen übrig – warum sollte man sich Gedanken über Klima, Handel und Wirtschaft machen, wenn es doch eigentlich nur darum ging, den Hintergrund für spannende Kämpfe zu liefern? Doch die Liebe zur Ausgestaltung ließ sich nicht bremsen, und so war es kein Wunder, dass bald Welten entstanden, die mehr als nur ein Dungeon-Hintergrund waren (auch hier mag Tolkiens Mittelerde Vorbild gewesen sein), und Autoren begannen mit viel Liebe zum Detail (und manchmal noch mehr Liebe zum Skurrilen), ihre Welten mit Geschichte, Kultur und Wirtschaft auszustatten.

Solche ausgearbeiteten Welten eröffneten natürlich auch ganz neue Möglichkeiten für die Charaktere, die nun auch eine Heimatstadt und eine Nationalität erhalten konnten. Ein Barbar war nicht einfach nur ein abergläubischer Hüne mit riesiger Axt, sondern er stammte aus einer bestimmten Kultur, so wie Zauberer oder Schwertkämpfer von einem bestimmten Lehrmeister ausgebildet waren.

Die gespielten Szenarien gingen mittlerweile über das reine Kämpfen und Monsterjagen hinaus, sondern wurden zu klassischen *Abenteuern*. Hatte es in Dungeons höchstens mal eine Rätseltür gegeben, die man nur durch Herausfinden eines Codewortes oder dergleichen öffnen konnte, um an den dahinterliegenden Schatz zu kommen, gab es nun alles, was die Abenteuerliteratur zu bieten hatte: das Erforschen unbekannter Regionen, das Lösen eines Mordfalls, Wettrennen oder -fahrten, Kommandoeinsätze hinter feindlichen Linien etc.

Auch die Welten und Hintergründe ließen sich nicht mehr auf das Fantasy-Genre beschränken, es entstanden Science Fiction-, Horror-, Piraten-, Superhelden- und Universalrollenspiele und dergleichen mehr. Gerne wurden dazu auch vorhandene und bekannte Hintergründe übernommen, wie etwa Tolkiens Mittelerde, das Star Trek-Universum und sogar solche Exoten wie das James-Bond-Rollenspiel.



DIE DREI STILE

Es gibt unterschiedliche Modelle, wie die Stilrichtungen im Rollenspiel eingeordnet werden. Der Einfachheit halber nennen wir hier nur eines davon, das drei Stile unterscheidet: den *problemlösenden*, den *simulationistischen* und den *erzählerischen* Stil. Dieses Modell beruht auf dem *Threefold Model* der Rollenspiel-Theorie aus den 90er Jahren, die als Grundlage für ein besseres Spieldesign entworfen wurde (aber über die Jahre erweitert und verändert wurde). Hier wurden die drei Herangehensweisen ans Rollenspiel mit Gamism, Dramatism und Simulationism bezeichnet. Statt 'Dramatismus' verwenden wir hier das (aus einer späteren Theorie stammende, aber inhaltlich verwandte) Wort Narrativismus als Synonym für den erzählerischen Stil.

Ein häufig genannter Kritikpunkt an den dreigeteilten Systemen ist die Unzulänglichkeit, die in den Bezeichnungen Gamism, Dramatismus bzw.

Narrativismus und Simulationismus steckt, denn keiner dieser Begriffe wird dem jeweiligen Stil wirklich gerecht. Das Gleiche gilt auch für die hier gewählten Namen Problemlöser, Simulationist und Erzähler (die weder 'dem Threefold' noch dem dem neueren GNS-System nach Edwards vollständig entsprechen): Ein einzelnes Wort kann nicht ausdrücken, was gemeint ist. Halten Sie sich also bitte nicht an diesen Vokabeln fest, sondern sehen Sie sie bitte jeweils als Stellvertreter für einen komplexen Sachverhalt.

Es ist auch – gerne je nach Ausdeutung der Theorie(n) – die Frage offen, auf *wen* diese Stilbeschreibungen angewandt werden: auf die Vorlieben des Spielleiters, den Spielleitungsstil oder das Gesamtspiel der Gruppe. Wir sind hier so dreist und verwenden die drei Stile übergreifend für alles (in erster Linie aber für den bevorzugten Stil eines einzelnen Spielers).

Wer sich mit dem Thema näher beschäftigt, wird bald auf eine Unzahl von konkurrierenden Theorien stoßen, aber für die Zwecke dieses Buches reicht das unten vorgestellte System völlig aus. Elementar für den Umgang mit diesem (und jedem anderen) Modell ist jedoch, dass es ein abstraktes Denkmodell ist. Niemand ist ein lupenreiner Vertreter eines der drei genannten Stile, sondern man sollte sich dieses System eher als ein Koordinatensystem vorstellen. Um sich selbst einzuordnen, könnte man hundert Punkte auf die drei Stichworte verteilen und dann sehen, an welchem Punkt in dem System man steht – und wie weit man möglicherweise von seinen Mitspielern abweicht.

Doch auch dieser Wert ist nicht statisch, sondern von der Laune, den Mitspielern und auch dem jeweiligen Spiel abhängig: Selbst der ambitionierteste Erzähl-Fan hat nach einem frustrierenden Arbeits- oder Schultag vielleicht mal Lust auf würfelorientiertes Monstertöten, und manch ein Spieler spielt in einer Runde möglicherweise einen halbseitig gelähmten Zuckerbäcker mit schwerer Kindheit und Minderwertigkeitskomplex, in der anderen einen wertemaximierten Kampfmagier – und hat an dem einen so viel Spaß wie an dem anderen.

Der problemlösende Stil (auch gamistischer Stil, Gamismus, würfel- oder regelbetonter Stil): Dieser Stil kommt den historischen Wurzeln des Tischrollenspiels am nächsten. Sein Schwerpunkt liegt im Überwinden von Herausforderungen,

und zwar durch geschicktes Taktieren sowohl im Spiel wie auch während der Charaktererschaffung. Rollenspiel ist damit eine Variante des herkömmlichen Gesellschaftsspiels, nur dass (in der Regel) nicht gegeneinander gespielt wird, sondern gegen Widerstände, die den Spielern vom Spielleiter in den Weg gestellt werden. Bei der Auswahl des eigenen Helden

»Es

gibt nur eine
Art des Rollenspiels,
und die liegt in der besten
Ausgewogenheit zwischen
den unterschiedlichen
Interessen der einzelnen
Gruppenmitglieder.«

—Robin D.

Laws

geht es in erster Linie um maximale Effektivität (im kämpferischen, magischen oder anderen Bereich), denn je besser der Held, desto besser seine Möglichkeiten, Herausforderungen zu überwinden. Viele Anhänger dieses Stils durchforsten Regeln nach (beabsichtigten oder unbeabsichtigten) Lücken und Kombinationen, die dem Charakter im Spiel eine maximale Durchschlagskraft ermöglichen.

Ein typisches Beispiel für den problemlösenden Stil ist der Spieler, der nicht deswegen einen Zwerg als Charakter wählt, weil er einen brummigen und biersaufenden Sturkopf darstellen möchte, sondern um Zuschläge auf Körperkraft und Konstitution zu erhalten, oder einen Rondra-Geweihten, um neben tollen Kampffertigkeiten auch noch Wunder wirken zu können.

Der simulationistische Stil (auch Simulationismus oder realistischer Stil): Beim Simulationismus steht das Funktionieren der Welt, die innere Logik im Vordergrund. Alles, was geschieht, muss einen Grund haben und Folgen nach sich ziehen. Dementsprechend wird sehr genau darauf geachtet, wie viel Gepäck ein Held tragen kann, ob es zu einer bestimmten Jahreszeit überhaupt ein bestimmtes Obst oder Gemüse auf dem Speiseplan geben kann und ob es denkbar ist, dass der

DIE DREI STILE IM BEISPIEL

Stellen Sie sich eine Heldengruppe vor, die tief in ein Höhlensystem vorgedrungen ist und dort plötzlich einem Oger gegenübersteht.

Der **Problemlöser** überlegt, welche Werte und Schwächen ein solcher Oger hat, und legt sich die beste Kampfstrategie zurecht. Der **Simulationist** fragt sich, was diese Kreatur wohl hier unten macht, wovon sie lebt (und wo wohl ihr Klo ist) und warum sie nicht nachschauen gekommen ist, als sich die Helden in der Nachbarhöhle lautstark mit einer Goblinbande geprügelt haben. Der **Erzähler** hingegen macht sich klar, dass sein Held noch nie einem solchen riesigen Menschenfresser gegenüberstanden, und lässt ihn deswegen schreiend davonrennen, statt den anderen Helden im Kampf gegen das Ungetüm beizustehen.

Wenn diese drei Spieler in einer Runde vereint sind, fühlt sich der Regelspieler möglicherweise von den anderen beiden im Stich gelassen, weil dieser Gegner nur gemeinsam bezwungen werden kann. Der Simulationist ärgert sich über die inkonsistente und unglaubliche Welt, die der Spielleiter ihm präsentiert, während der Erzähler enttäuscht ist, dass niemand sein überzeugendes Charakterspiel würdigt. Und im schlimmsten Fall wirft jeder den anderen schlechtes Rollenspiel vor, weil sie ja "keine Ahnung von gutem Rollenspiel" haben.



Goblinstamm wirklich in dieser lebensfeindlichen Umgebung hausen würde, in der die Helden ihnen begegnen. Im Zentrum des Spiels steht eine lebendige und stimmige Welt, die auch funktioniert, wenn gerade keine Helden in ihr unterwegs sind, und die durch Heldenaktionen merklich verändert werden kann.

Der erzählerische Stil (auch Narrativismus, narrativistischer oder dramatischer Stil): Hier dreht sich das Rollenspiel um die persönliche Entwicklung der einzelnen Figuren oder aber allgemein um den Fortgang einer interessanten Geschichte, in die die Helden involviert sind. Narrativisten können problemlos lange Zeit ohne irgendwelche Würfelwürfe oder auch völlig ohne Regeln auskommen, dafür genießen sie es, die Beweggründe und Macken ihres Charakters auszuspielen. Dramatische Szenen, die ans Herz gehen, sind wichtiger als die Anzahl der erschlagenen Gegner. Anhänger dieses Stils wählen zum Beispiel Charaktere, die auf den ersten Blick wenig zu bieten haben (zum Beispiel einen einfachen Handwerker), weil es ihnen nicht um hohe Werte geht, sondern darum, einen interessanten Menschen zu spielen, der aus irgendwelchen Gründen in Abenteuer verwickelt wird und sich dabei erst zu einem Helden entwickelt.

VEREINBARKEIT VERSCHIEDENER STILE

Wer sich die oben genannten Stile anschaut, kann schnell zu der Überzeugung kommen, dass sie nicht zueinander passen. Auf den ersten Blick ist das nicht ganz falsch, denn wenn Anhänger unterschiedlicher Stile miteinander spielen, geschieht es sehr schnell, dass irgendjemand enttäuscht ist: der eine, weil er die sorgfältig ausgearbeiteten Werte nicht oft genug einsetzen kann, der andere, weil zu wenig Zeit bleibt, um seinen Charakter mal ganz in Ruhe auszuspielen, der dritte, weil sich schon wieder irgendwo Fehler in der Kontinuität eingeschlichen haben.

Andererseits wird auch hier nichts so heiß gegessen, wie es gekocht wird. Wie bereits erwähnt, sind die Stile überzeichnet. In jeder Spielrunde wird ein Stil gepflegt, der eine Kombination der drei Richtungen ist, und der sogar von Stunde zu Stunde ein wenig variieren kann. Dies ist bei genauerer Betrachtung sogar ein Vorteil, denn dadurch kommen immer wieder unterschiedliche Elemente zum Tragen und lassen das Spiel vielseitiger und damit unterhaltsamer werden.

Dennoch ist es wichtig, dass Sie sich als Spielleiter versuchen, darüber klar zu werden, mit welchen Elementen Sie Ihr Spiel bereichern wollen, und ob Sie damit die Wünsche und Vorstellungen Ihrer Spieler treffen. Oft resultiert Enttäuschung und Unzufriedenheit mit dem Spiel aus dem Zusammentreffen unterschiedlicher Stile. Wenn Sie aber die Ursache erkennen, können Sie an der Lösung der Probleme arbeiten.

VORHERRSCHENDER STIL BEI DSA-PUBLIKATIONEN

Gibt es einen durchgehenden Stil bei DSA? Diese Frage stellt sich nach den Betrachtungen der Stilvarianten fast von selbst. Die Antwort darauf lautet: nein. Innerhalb der Autorenschaft und selbst innerhalb der Redaktion gibt es keinen einheitlichen Stil, sondern teilweise sogar sehr unterschiedliche Ansichten. Das ist auch so gewollt, denn da die DSA-Spieler ganz unterschiedliche Stile haben und damit unterschiedliche Ansprüche stellen, wäre es falsch, sich auf einen Stil zu beschränken.

POWERGAMING

Wer sich mit Rollenspiel beschäftigt, wird immer wieder auf den Begriff des 'Powergaming' stoßen. Wie bei vielen solchen Schlagworten weicht das, was sich die unterschiedlichen Verwender darunter vorstellen, sehr weit voneinander ab. Einig ist man sich meistens nur darin, dass Powergaming meistens das ist, was die anderen machen, und dass es schlecht ist und man darüber herziehen soll und darf.

Vom Wortsinn her trifft am besten die Bezeichnung 'Spiel um Macht' zu – wobei zumeist die Macht des eigenen Charakters gemeint ist, und damit möglicherweise auch der Status innerhalb der Spielgruppe. Zumeist wird derjenige als Powergamer bezeichnet, der die Möglichkeiten des Spiels optimal auszunutzen versucht, um maximale Ergebnisse zu erzielen. Dabei sucht er vor allem nach Regelkombinationen (und manchmal auch Regellücken), die seinen eigenen Charakter mit überlegenen Fähigkeiten versehen. Es fällt nicht schwer, das Powergaming damit dem Problemlöser-Stil zuzuordnen, denn im Fokus des Spielers steht der ideale Weg, um Herausforderungen zu bewältigen. Nur wird in diesem Fall auch die Konkurrenz mit den anderen Spielern als weitere Herausforderung betrachtet: Eines der zu lösenden Probleme besteht darin, besser und effektiver als alle anderen zu sein.

Als solches betrachtet, ist überhaupt nichts Verwerfliches am Powergaming: Es ist einfach nur eine von zahllosen Möglichkeiten, das Hobby Rollenspiel zu betreiben. Und wenn sich eine Spielrunde darin einig ist, so spielen zu wollen, dann entstehen keine Probleme. Der Grund des schlechten Rufs liegt darin begründet, dass Powergamer sehr schnell eine Runde dominieren und den anderen ihren Stil aufzwingen: Da ihre Charaktere entsprechend ausgestattet sind, können sie mit jedem Problem irgendwie umgehen und stehlen damit allen anderen die Show. Bis die anderen Kämpfer ihre Waffen gezogen haben, hat der Super-Charakter bereits alle Gegner besiegt, er hat (magische oder profane) Möglichkeiten, schneller zu klettern als der Einbrecher, und verfügt über relevantes Hintergrundwissen, mit dem er jeden Gelehrten in die Tasche stecken kann.

Zu einem Problem wird der Problemlöser-Stil also genau dann, wenn sich der Spieler den anderen gegenüber rücksichtslos verhält, ihnen die Show stiehlt und ständig im Vordergrund stehen will. Doch genauso problematische Spieler gibt es auch bei den anderen Stilen: wenn der Erzähler die Gruppe zwingt, sich stundenlang mit den persönlichen Problemen seines Charakters auseinanderzusetzen, oder er eine Szene, an der alle anderen Spieler Freude haben, mit Hinweis auf die schwere Jugend seines Charakters verdirbt und platzen lässt, oder wenn der Simulationist ständig an allem herummäkelt, weil es ihm nicht realistisch genug ist.

Wer sich mit diesem Thema beschäftigt, kommt nicht umhin, das jetzige DSA als Ergebnis einer langen und keineswegs schnurgeraden Entwicklung zu sehen.



Regeln: Die frühesten DSA-Regeln unterschieden sich im Stil kaum von ihrem Vorbild D&D. Es ging darum, eine Figur zu haben, mit der man Gegner bekämpfen, Hindernisse überwinden und Fallen entschärfen konnte. Auch die dreizehn ersten Zauber dienten vorrangig diesem Zweck. Doch die Entwicklung des Rollenspiels ging weiter (siehe Kasten auf Seite 12), und je mehr Wert auf Erzählspiel und Simulation gelegt wurde, desto mehr passte sich das Regelwerk an die neuen Anforderungen an.

Doch weil es im Rollenspiel (und damit auch bei den DSA-Spielern und -Autoren) unterschiedliche Strömungen gab, zielte die Regelentwicklung nicht in eine bestimmte Richtung, sondern versuchte, möglichst viele Bereiche abzudecken. Ständige Fragen von Spielerseite nach Regeldetails oder Hintergrund führten dazu, dass immer mehr Details festgelegt wurden (wobei sowohl der Problemlöser-Ansatz zu beobachten ist, jede Kleinigkeit in Regeln gefasst sehen zu wollen, als auch der simulationistische Hang, alles nach seiner Stimmigkeit und Realitätsstreue zu beurteilen).

Damit ist der Stil der aktuellen DSA-Regeln irgendwo zwischen Simulationismus und Problemlösung anzusiedeln. Das Kaufsys-

tem als solches entspringt dem Grundgedanken des Problemlösungsspiel: Jeder soll die gleiche Chance haben, einen guten Helden zu erschaffen, damit alle Spieler die gleichen Grundvoraussetzungen haben, sich im Spiel Problemen zu stellen. Puristische Simulationisten ziehen an dieser Stelle ein Würfelsystem vor: Warum soll ein Held mit einer fundierten Ausbildung (und damit hohen Professionskosten) weniger Generierungspunkte für seine Eigenschaften haben als ein ungebildeter Bauer vom Land (mit niedrigen Professionskosten und damit der Möglichkeit, die Eigenschaften höher zu setzen)?

Viele Kampfregeln und Manöver sind simulationistisch angelegt, denn sie orientieren sich an Vorbildern aus Reenactment und Schaukampf. Das macht diese Regeln teilweise sehr komplex – und dennoch immer noch nicht komplex genug, um realistisch zu sein. Selbst bei den Zaubern stehen unterschiedliche Aspekte im Vordergrund. Gerade Kampfzauber sind zum großen Teil entworfen, um effektiv zu sein (und gleichzeitig auch beschränkt, um nicht zu effektiv zu werden), während zum Beispiel die Schelmenmagie in erster Linie dem erzählerischen Stil dient (denken Sie etwa an DICHTER UND DENKER).

Die Welt: Als die Welt von DSA in den Achtziger Jahren entworfen wurde, sollte sie in erster Linie einen Hintergrund für ganz unterschiedliche Abenteuer bieten. So gab es Wikinger neben Musketieren, eine Dschungelinsel nach Madagaskar-Vorbild neben wüstenbewohnenden Arabern, ein Bagdad im Stile von 1001 Nacht neben einem finsternen Land voller Orks. Ob diese Welt klimatisch, geologisch, wirtschaftlich oder kulturell funktioniert, war keinerlei Kriterium, denn keiner

der Designer kam auf die Idee, dass irgendwann jemand danach fragen könnte. (Und sehr vielen Anspielungen aus dieser Frühzeit ist auch deutlich anzumerken, dass Aventurien Platz für allerlei Persiflagen irdischer Phänomene wie etwa Fußball-Weltmeisterschaften oder schnell wechselnde Modetrends bot – auch hier wurde nicht auf Stimmigkeit geachtet, sondern auf Spaß an der Welt.)

Später, als sich Aventurien immer mehr von einer Spielwelt zu einer 'funktionierenden' Welt entwickelte, mussten einige der damals mit Augenzwinkern oder ohne Problembewusstsein festgelegten Fakten nachträglich sehr umständlich erklärt werden. (Warum übernehmen die Thorwaler keinerlei technische Errungenschaften des vergleichsweise nahen Horasreichs? Warum liegt die größte Stadt Aventuriens fern von jedem größeren Gewässer, woher kommt das Trinkwasser in Gareth? Etc.) Und nicht immer halten die Erklärungen einem allzu intensiven Blick stand.

Im Lauf der Zeit hatten Autoren und auch Fans (die Grenzen sind hier fließend) große Freude daran, die Welt zu beschreiben und auszuarbeiten. Und oft sind diese Beschreibungen dabei zum Selbstzweck geworden: Sie haben nicht mehr vorrangig



das Ziel, einen Hintergrund für Abenteuer zu bieten, sondern entspringen der Freude daran, eine Welt entstehen zu lassen. Dabei ist etwas herausgekommen, das sehr detailreich und (meistens) in sich stimmig und rund ist. Die schiere Menge der Informationen droht jedoch, manchen Spielleiter und Spieler förmlich zu erschlagen. Aus dem irrigen Glauben heraus, um aller Götter Willen keinesfalls gegen irgendwelche Setzungen verstoßen zu dürfen, wird das Entwerfen und Vorbereiten eines Abenteuers für manche Meister zu einer sehr aufwendigen und zeitraubenden Recherchearbeit. Der aus dem Erzähler-Stil geborene Appell, nicht jedes Wort, das irgendwann in einer DSA-Publikation geschrieben wurde, als zwingend zu erachten, verhallt oft ungehört – vermutlich wegen dem simulationistischen Anspruch, kein Detail verändern zu können, ohne damit das gesamte System in Gefahr zu bringen, oder aber aufgrund des Wunschs der Problemlöser nach Verlässlichkeit. (Böse Zungen behaupten mitunter auch, es habe mit der deutschen Tugend zu tun, alles für wahr zu halten, was irgendwo schwarz auf weiß geschrieben oder gar gedruckt steht.)

Die Abenteuer: Da auch die Autoren und Autorinnen von DSA-Produkten keineswegs einen einheitlichen Stil pflegen, haben auch die einzelnen Abenteuer unterschiedliche Schwerpunkte. In vielen Hintergrundtexten und Hinweisen wird großer Wert auf Erzählspiel gelegt, zum Beispiel wenn Lösungsmöglichkeiten angeboten werden, wie Heldengruppen, die vom vorgesehenen Weg abgewichen sind, wieder ins Abenteuer zurückgeholt werden können. Auch Hinweise zu Stimmungsaufbau (etwa durch Musikeinspielung) gehören in die Erzählerschiene. Andererseits sind in manchen Fällen die Anforderungen an die Heldenwerte so hoch, dass die Helden nur mit einer gehörigen Portion Problemlöser-Bewusstsein überhaupt eine Chance haben, das Abenteuer zu überstehen. Ein ganz spezielles Problem entsteht durch die fortschreitende Geschichte Aventuriens, die in manchen Abenteuern miterlebt werden kann. Hier sind bestimmte Entwicklungen zwingend vorgegeben (wenn eine Person demnächst gekrönt wird, darf sie im Abenteuer nicht sterben), was die Entscheidungsfreiheit der Spieler mitunter stark einschränkt. So sind gerade bei Abenteuern, die eng mit der aventurischen Geschichte verknüpft sind, manchmal Punkte erreicht, wo die Helden eher zu Zuschauern als zu Aktivposten des Abenteuers werden. Die Geschichtsfortschreibung ist eine Idee des Erzählspiels, die jedoch durch simulationistische Ansprüche sehr kompliziert werden kann. Ein Beispiel, wie es auch anders geht, ist die **Königsmacher-Kampagne**, die jedoch gerade wegen der Entscheidungsfreiheiten für die Spieler sehr viel Flexibilität und Eigeninitiative vom Spielleiter verlangt. Allerdings kann ein guter und sehr fleißiger Spielleiter diese Kampagne auch an alle drei Stile anpassen.

ANPASSUNG EINES FERTIGEN ABENTEUERS

Es ist zwar hilfreich, eine grobe Vorstellung zu haben, welchen Stil Sie und Ihre Spieler und Spielerinnen bevorzugen, aber was tun, wenn Sie ein vorgefertigtes Abenteuer in Händen halten, das nicht diesem Stil entspricht? Hier ist Ihr Gehirnschmalz gefragt. Jedes publizierte Abenteuer ist nur ein Vorschlag, und wenn Sie in der Lage sind, diesen Vorschlag so zu verändern, dass Sie das Optimum für Ihre Gruppe herausholen, werden es Ihnen die Spieler und Spielerinnen danken.

Halten Sie sich bei den Überlegungen, wie Sie das Abenteuer anpassen können, nicht an dem Dreiersystem der Stile fest,

denn es verleitet dazu, zu sehr in Schemata zu denken. Viel hilfreicher ist in diesem Zusammenhang die Abhandlung über die Spielertypen, die Sie ab Seite 19 finden. Mit deren Hilfe können Sie sich überlegen, wie Sie jedem einzelnen Spieler und jeder Spielerin ein echtes Erlebnis ermöglichen, und dann prüfen, ob es in dem vorhandenen Abenteuer genug Stellen gibt, wo dieser Spielertyp seine Wünsche ausleben kann. Ist das nicht so, dann sollten Sie noch entsprechende Szenen hinzudichten, während Sie Szenen, die sehr wahrscheinlich keinen Ihrer Spieler und Spielerinnen ansprechen wird, durch andere ersetzen sollten, die innerhalb des Abenteuers eine ähnliche Funktion einnehmen. (Und wenn die Szene keine dramaturgische Funktion hat, dann können Sie sie auch guten Gewissens streichen. Ein gutes Beispiel hierfür sind die Wegelagerer, die nur dazu da sind, den Kämpfern Gelegenheit für eine deftige Prügelei zu geben. Legt in Ihrer Gruppe niemand gesteigerten Wert auf Kämpfe, dann wegelagern die Wegelagerer halt gerade an einem anderen Weg. Verfügen sie dagegen über einen spielentscheidenden Hinweis, dann sollten Sie dafür sorgen, dass die Spieler ihn an anderer Stelle bekommen können – in einer Szene, die eher ihren Vorlieben entspricht.)

DÜRFEN HELDEN VERSAGEN?

These 1: Rollenspiel soll spannend sein, und Spannung entsteht durch Risiko. Nur wenn das Happy End nicht von Anfang an gesichert ist, können die Spieler am Ende stolz auf das sein, was sie geleistet haben. Wenn sie aber wissen, dass das Abenteuer immer gut endet, dann gibt es kein Risiko und also auch keine Spannung. Damit betrügt der Spielleiter seine Spieler um ein wichtiges Element des Spiels – und er ist selbst schuld, wenn sie ihm auf der Nase herumtanzen und die von ihm aufgebauten Bedrohungsszenarien nicht ernst nehmen.

These 2: Weiter oben wurde gesagt, dass Rollenspiel genau dann gut ist, wenn alle Beteiligten anschließend mit einem guten Gefühl nach Hause gehen. Wenn die Spieler am Ende eines Abenteuers aber das Gefühl haben, dass ihre Helden (und damit sie selbst) Versager sind, die ihre Aufgabe nicht erfüllen konnten, dann kann das die Freude am Spiel trüben. Deswegen hat der Spielleiter die Pflicht, dafür zu sorgen, dass die Helden am Ende triumphieren.

Vermutlich werden Sie zustimmen, dass beide Thesen nicht ganz von der Hand zu weisen sind, auch wenn sie etwas überspitzt ausgedrückt sind. Wie üblich liegt die Wahrheit irgendwo zwischen diesen beiden Positionen – wo genau, ist eine Frage des persönlichen Geschmacks.

Betrachten wir diese Frage anhand der unterschiedlichen Spielstile: In einer *simulierten* Welt besteht immer das Risiko, dass etwas nicht gut ausgeht. Denn wenn der Spielleiter helfend eingreift (und er dafür keine wirklich geschickte, spielinterne Erklärung parat hat), dann bricht dieser 'deus ex machina' die innere Logik der Welt. Es ist einfach zu unwahrscheinlich, dass immer genau im richtigen Moment die rettende Kavallerie vorbeikommt. Sobald die Spieler aber wissen, dass ihre Helden unter dem Schutz einer (wie auch immer gearteten) 'höheren Macht' stehen, dann wird ihr Verhalten beliebig und verliert an Spannung.

Beim *Problemlöser*-Stil ist es eigentlich schon eine Selbstverständlichkeit, dass man auch manchmal verliert – wenn der



gewählte Weg eine Fehlentscheidung ist, die Würfel ungünstig fallen und/oder die Charaktere doch nicht optimal ausgewählt wurden. Wenn die Frage nicht mehr ist, ob ein Problem gelöst werden kann, sondern nur noch, wie der optimale Weg aussieht, dann bleibt der Reiz der gründlichen Planung auf der Strecke.

Wer den *dramaturgischen* Aspekt höher wertet als die Weltenlogik, macht es sich vermutlich etwas schwerer mit der Entscheidung. Denn auch eine schlecht endende Geschichte kann ein tolles Erlebnis sein, und Spieler, denen die Geschichte am wichtigsten ist, werden sich von einem negativen Ende nicht unbedingt frustrieren lassen.

Wie Sie sehen, gibt es keine allgemeingültige Lösung, aber ein paar Tipps wollen wir Ihnen dennoch mit auf den Weg geben. Zunächst einmal ist es meistens sinnvoll, vor allem unerfahrenen Gruppen viele Hilfestellungen zu geben, wenn sie allzu intensiv falsche Fährten verfolgen oder partout nicht auf die richtigen Schlussfolgerungen kommen. Hier sollten Sie als Spielleiter auch kritisch mit sich selbst sein: Wenn mehrere Spieler nicht auf die richtige Lösung kommen, dann liegt es möglicherweise auch daran, dass Sie zu wenige Hinweise gegeben, den Schwierigkeitsgrad der Rätsel zu hoch angesetzt oder zu viele Rote Heringe ausgelegt haben. (Wenn Sie mit

dem Begriff des Roten Herings nichts anfangen können, finden Sie auf Seite 145 eine kurze Erklärung.)

Sobald Sie allerdings das Gefühl haben, dass Ihre Spieler sich auf den Erfolg zu verlassen beginnen, wird es Zeit, ihnen das Gegenteil vor Augen zu führen. Beginnen Sie mit einem Warnschuss, bei dem das Versagen noch keine dramatischen Folgen hat. So könnte der entführte Prinz vom Drachen verspeist werden, wenn die Helden sich mit der Befreiung allzu viel Zeit lassen. Dann ernten sie halt keinen Ruhm und erhalten auch keine Belohnung. Wenn die Spieler diesen Hinweis nicht verstehen, dann können Sie beim nächsten verspeisten Prinzen dafür sorgen, dass er der einzige ist, der bezeugen kann, dass nicht die Helden den Mordanschlag auf die Kaiserin geplant haben. Wenn sie ihn also nicht rechtzeitig befreien, werden sie lange daran arbeiten müssen, ihre Unschuld anderweitig zu beweisen.

Wenn Sie irgendwann sogar das Gefühl haben, dass die Spieler die Risiken der Welt nicht mehr ernst nehmen, indem sie sich zum Beispiel deutlich überlegenen Gegnern in den Weg stellen, dann wird es Zeit für mehr als Warnschüsse. Denn dann droht wirklich Langeweile am Spieltisch, weil es einfach kein Risiko mehr gibt. Niemand verpflichtet Sie, zu jeder Zeit Gnade walten zu lassen.

MITEINANDER UND GEGENEINANDER AM SPIELTISCH

Beim Rollenspiel geht es bekanntlich darum, gemeinsam Abenteuer zu erleben, gemeinsam gegen einen (virtuellen) Gegner zu bestehen und das Ziel gemeinsam zu erreichen. Doch was für manche Spieler zu dem großen Vorteil dieses Spiels gehört, ist für andere fremd und reizlos: Ohne Konkurrenz, ohne das Streben, anderen überlegen zu sein und sie zu besiegen, fehlt dem Spiel in ihren Augen ein entscheidendes Element.

Wie üblich ist es eine Frage der eigenen Präferenzen, ob die Gemeinsamkeiten oder der Wettbewerb im Vordergrund stehen. Denn bei näherer Betrachtung kann man erstaunlich viele Möglichkeiten entdecken, Konkurrenz auch in das kooperative Spiel zu integrieren.

Zunächst einmal steht für manche Spieler die übliche Frage im Raum: Wer ist der Beste? (Oder, etwas platter formuliert: Wer hat den Längsten?) In die Rollenspielsprache übersetzt heißt das: Wessen Held hat die höchste Stufe, die besten Kampfwerte, die effektivsten Zauber, kurz: Wer ist der coolste, beste, effektivste. Fortgesetzt wird das im Wettrennen um die besten magischen Artefakte, die effektivste Ausrüstung und manchmal sogar den höchsten Adelsrang, den höchsten Status oder die mächtigsten Verbündeten.

Es ist nicht schwer zu erkennen, dass vor allem der Problemlöser-Stil dieser Konkurrenz Nahrung gibt, während Erzähler auf den ersten Blick weniger Wert auf Wettbewerb legen. (Auf den zweiten Blick gibt es viele Erzähler, die sich gerne damit brüsten, dass ihre Darstellung cooler, besser und ihr Helden viel menschlicher und interessanter und die Hintergrundgeschichte viel durchdachter ist als bei den Mitspielern. Wenn jemand also abschätzig auf den Wettbewerb der 'Powergamer' hinabschaut, sollte er sich vor Augen führen, dass sein eigenes Verhalten genauer betrachtet ebenfalls als Konkurrenzverhalten ausgelegt werden könnte.)

Als zweites sind die Spieler zu nennen, die um die Aufmerksamkeit des Spielleiters buhlen und dabei auch andere Spieler

zu übertrumpfen versuchen. Durch größere Schlagfertigkeit und rücksichtsloseres Dazwischenreden wollen sie immer am Zug bleiben und die tollsten Szenen an sich reißen. In der Regel verhalten sich diese Spieler nicht absichtlich so, sondern bemerken vor lauter Spielfreude und Adrenalin gar nicht, dass ihre Mitspieler nicht mehr dazu kommen, mitzuspielen. Aber es gibt auch Spieler, denen die Mitspieler schlicht egal sind und auch Schlagfertigkeit und Lautstärke als Teil eines Wettbewerbs sehen. In beiden Fällen ist es Ihre Aufgabe, für Gerechtigkeit am Spieltisch zu sorgen und notfalls einige Spieler auszubremsen. Hier ist ein Bereich erreicht, in dem es nicht um freundschaftliche Konkurrenz geht, sondern für einige Beteiligte der Spielspaß auf der Strecke bleibt. (Weitere Gedanken zu diesem Thema finden Sie ab Seite 26.)

INTRIGENSPIEL

Es gibt aber auch Situationen oder Kampagnen, in denen die Helden ganz bewusst gegeneinander agieren. Jeder Held verfolgt eigene Ziele, die zum Teil in Konkurrenz zu denen seiner Gefährten stehen. Obwohl andere Hintergrundwelten sich für ein solches Spiel mehr eignen (das frühere *Vampire*-Rollenspiel war dazu hervorragend geeignet, da jeder Spielercharakter eigene Vorgesetzte hatte, die ihm heimlich Aufgaben stellen konnten), ist dieses Spiel auch vor dem aventurischen Hintergrund möglich. Als Spielleiter können Sie das forcieren, indem Sie einzelnen Helden bestimmte Aufträge oder Aufgaben geben, die vom Gruppenziel abweichen oder sogar in Konkurrenz mit ihm treten. Das kann für einen einzelnen Helden gelten, der damit eventuell zum Verräter an der Gruppe wird, oder aber für alle Gruppenmitglieder, wodurch eine spannende Konkurrenz entstehen kann.

Achten Sie aber vor allem bei der 'Verräter'-Variante darauf, dass alle Ihre Mitspieler damit leben können, hintergangen



Die Wiederaufnahme eines Verräters kann aber auch neue Spielansätze bieten. Wenn er echte Reue zeigt und sich ernsthaft bemüht, das Vertrauen seiner ehemaligen Gefährten zurückzugewinnen, kann daraus spannende Interaktion werden. Möglicherweise kann er auch überzeugend darlegen, warum er den Verrat für richtig hielt oder wie er dazu von außen gezwungen wurde. So können Ansätze zu weiteren Abenteuern entstehen.

Marcus Friedrich

zu werden. Denn es kommt vor, dass ein Spieler, der fest vom Gruppenzusammenhalt überzeugt ist, beleidigt ist, wenn er erfährt, dass jemand hinter seinem Rücken gegen ihn agiert hat. Sind Sie sich einigermaßen sicher, dass dieses Risiko nicht besteht, dann kann ein Verräter nicht nur sehr überraschende Wendungen ins Spiel bringen (und alle guten Geschichten leben von überraschenden Wendungen), sondern die Abenteuer um neue Aspekte bereichern, die nicht möglich wären, wenn alle Bedrohungen immer nur von außen kommen. Wenn es sich anbietet, können Sie auch versuchen, einen der Spieler nach längerer Zeit 'auf die dunkle Seite der Macht' zu ziehen, indem Sie ihm unter vier Augen ein überzeugendes Angebot machen (es muss ja nicht immer vom tot geglaubten Vater kommen). Für Freunde des Erzählstils können aus solchen Angeboten Gewissenskonflikte entstehen, die ihren Helden umso überzeugender und vielschichtiger machen. Allerdings sollten Sie sich auch überlegen, wie der Verrat aufgelöst wird. Möglicherweise verlangen einige Spieler beziehungsweise Helden nach dem Kopf des Verräters, so dass dessen Spieler sich von einem liebgewonnenen Charakter verabschieden muss. Etwas milder ist es, wenn der Held die Gruppe verlassen muss, sobald sein Verrat offenkundig wird, aber auch dann wird er ihn in dieser Runde vermutlich nicht weiterspielen können. Möchten Sie das umgehen, müssen Sie (und der Spieler des Verräters) dafür sorgen, dass die anderen Helden ihn weiterhin in ihrer Gruppe akzeptieren – und dafür ist in der Regel ein guter Grund nötig.

DIE EINGESCHLEUSTE MEISTERPERSON

Als Variante des Verräters können Sie auch einen Spieler bitten, eine von Ihnen vorbereitete Figur zu übernehmen und als Helden zu spielen. Das ist vor allem dann interessant, wenn die Helden grundsätzlich davon ausgehen, dass alle Spielerhelden automatisch vertrauenswürdig sind. Am überzeugendsten ist dieses Vorgehen, wenn dieser Held erst einmal ein paar normale Abenteuer mit der Gruppe erlebt, bevor sein großer Auftritt kommt. Dann entpuppt er sich plötzlich als Agent der feindlichen Seite, als Verräter oder als Kopfgeldjäger, der die ganze Zeit hinter dem Helden mit dem *Gesucht*-Nachteil her war und ihn nun der Obrigkeit übergeben will.

Als wunderbares Beispiel möchte ich an dieser Stelle eine Anekdote aus einem DSA-Liverollenspiel anführen. Die Spielleiterin hatte schon lange Zeit vorher einen Freund gebeten, sich als normaler Held unter die anderen zu mischen und an ein paar Spielen teilzunehmen, sodass sich Vertrauen und Freundschaft zwischen den Helden entwickeln konnte. Zu Beginn des genannten Spiels wurde dieser Charakter (verabredungsge-

maß) von einem Feind getötet. Die übrigen Spieler (die immer noch nicht erfuhren, dass es sich eigentlich um eine Meisterperson handelte) waren von nun an der festen Überzeugung, es mit einer gnadenlosen Spielleitung zu tun zu haben, die die Helden beim kleinsten Fehler umbringen werde. Das ging so weit, dass sie im Freien ohne Ausrüstung übernachteten, weil sie dem Herbergswirt misstrauten, und längere Zeit keine Verpflegung annahmen – sie hätte ja vergiftet sein können. Von diesem Erlebnis schwärmen die Beteiligten bis heute.

ZUSAMMENFÜHRUNG VON GRUPPEN UND: WARUM VERTRAUEN DIE HELDEN EINEANDER?

Aus erzählerischer Perspektive betrachtet, ist es schon ein eigenartiges Phänomen: Da treffen sich eine Handvoll zusammengewürfelter Personen am Tisch einer heruntergekommenen Kneipe, und wenigstens die Hälfte davon sieht bestimmt nicht vertrauenswürdig aus: schwer bewaffnet, mit abgewetzter Rüstung, aus fernsten Ländern kommend, von Reisedust bedeckt. Vielleicht hat das Schicksal sogar den Schwarzmagier und den Praios-Geweihten, den Novadi mit den Vorurteilen gegen Frauen und die stolze Rondra-Geweihte an einen Tisch gebracht. Und nur, weil irgendjemand diesen Leuten einen gemeinsamen Auftrag gibt, vertrauen sie sich auf einmal, als würden sie sich seit Ewigkeiten kennen. Sie hören auf den Rat der anderen, vertrauen ihnen ihr Besitztum an und geben sogar ihr Leben in die Hand der neuen Gefährten. Warum eigentlich?

Die Antwort stammt aus dem problemlösenden Stil: Hinter den anderen Helden stecken ja auch Spieler, die das gleiche Interesse haben wie ich. Sie wollen das Abenteuer und seine Herausforderungen bestehen. Für Misstrauen gibt es da eigentlich keinen Grund, im Gegenteil, es ist sogar hinderlich.

Wenn Sie und Ihre Spieler mit diesem Vorgehen zufrieden sind: schön, dann bleiben Sie dabei. Sollten Sie jedoch Lust auf etwas mehr 'Dramatik' haben, dann können Sie Ihre Spieler dazu anhalten, dieses gegenseitige Vertrauen nicht als selbstverständlich zu sehen. Auch wenn sich unter Ihren Spielern Anhänger des Erzählstils (und in manchen Fällen auch des Simulationismus) befinden, ist es möglich, dass sie querschießen: Informationen nicht weitergeben, weil ihr Held den anderen nicht traut, oder den Zusammenhalt der Gruppe aus eigentlich berechtigten Gründen torpedieren. Dadurch kann ein Abenteuer schnell in unvorhergesehene Richtungen abdriften.

Am einfachsten machen Sie es Ihren Spielern, wenn das erste Zusammentreffen eben nicht an einem Kneipentisch stattfindet, sondern in einer Notlage: Wenn die Helden sich gemeinsam von einem sinkenden Schiff retten und auf einer einsamen Insel überleben müssen, wenn sie irgendwo im Hinterland in einem Landgasthaus gegen eine Belagerung von Sumpfräubern angehen müssen, wenn sie alle unter falschen Anschuldigungen in einen Kerker geworfen werden, dann können sie zu Beginn gar nicht anders, als zusammenzuarbeiten, wenn sie überleben wollen. Und ist das erste Abenteuer erst einmal überstanden, dann sollte das größtmögliche Misstrauen überwunden sein.

Eine andere Möglichkeit bieten Heldengruppen, die durch ihre Herkunft zusammengehören, zum Beispiel weil alle Helden aus dem gleichen Dorf kommen oder als Söldner in der gleichen Einheit gedient haben. Mit diesem Thema beschäftigen wir uns ab Seite 36 näher.



Die Gruppenzusammenführung in der Kneipe (die Meisterperson mit der tief ins Gesicht gezogenen Kapuze nicht vergessen) ist für Abenteuer, die länger als einen Abend dauern sollen, für Kampagnen gar, der völlig falsche Ansatz, wenn die Spieler nicht aktiv auf Zusammenarbeit spielen. Es gibt *keinen* Grund, warum der erzkonservative Praiot und der Brabaker Nekromant (so mit das beliebteste Beispiel) ohne äußeren Zwang zusammenarbeiten sollten – „weil man zusammen Abenteuer erleben will“, ist keiner. Aus diesem Grund setzen sich Spieler und Spielleiter vorher zusammen und planen eine längerfristige Zusammenarbeit, und eigentlich nur in einer solchen geplanten Konstellation

funktionieren gruppeninterne Intrigen und eingeschleuste Meisterfiguren.

Das sinkende Schiff (wahlweise auch: das Ork-Gefangenlager, die Karawane im Nirgendwo) ist für einen One-Shot dagegen durchaus zu gebrauchen, gerade weil es Spannungen geben kann, die aber hinter der Lösung des gemeinsamen Problems zurückstehen müssen. Ein Abend / Abenteuer lang ist das vollkommen o.k.; bei längeren Kampagnen würde ich mir solche Spannungen nicht geben wollen. Das ist nicht mein Verständnis von Spielspaß.

Thomas Römer

SPIELER UND SPIELERINNEN – EINE UNBEKANNTE SPEZIES

Zu einer guten Spielrunde gehören nicht nur ein Spielleiter, ein Abenteuer, Würfel, Stifte, Charakterbögen und größere Mengen Junk Food, sondern selbstverständlich auch diejenigen, die in die Rolle der Helden schlüpfen und das vorbereitete Abenteuer erleben: Ihre Mitspieler und Mitspielerinnen. Doch wo vier Leute zusammenkommen, gibt es mindestens fünf Meinungen und sechs Ansichten. Als Spielleiter ist es eine Ihrer Aufgaben, diese unterschiedlichen Ansichten unter einen Hut zu bekommen.

Rollenspieler sind Individuen, wenn nicht Individualisten. Jeder ist anders, hat andere Wünsche, Träume, Befindlichkeiten und andere Erwartungen ans Rollenspiel. Viele Spielleiter gestalten ihre Abenteuer so, dass sie selbst Spaß daran hätten. Für Neulinge in diesem Metier ist das eine völlig ausreichende Vorgehensweise, doch früher oder später sollte man beginnen, über den eigenen Tellerrand hinauszublicken. Denn es kann durchaus sein, dass einige oder vielleicht sogar alle Ihrer Spieler und Spielerinnen ganz andere Vorstellungen haben.

Viele Spieler sehen im Rollenspiel eine Gelegenheit, coole, überlegene und erfolgreiche Figuren darzustellen (und sich damit genau so zu fühlen), aber andere lieben auch gescheiterte Existenzen oder sogar Versager, und gar nicht so selten sind diejenigen, die Helden mit Eigenschaften darstellen wollen, die sie selbst sich niemals auszuleben trauen würden – bis hin zu echten Ekelpaketen, Tyrannen und Finsterlingen. Ein guter Spielleiter findet heraus, wie er jedem einzelnen Spieler ein Maximum an Entfaltung der eigenen Wünsche ermöglichen kann, und setzt dies in seinen Abenteuern entsprechend um.

Ähnlich wie bei den Spielstilen gibt es zu diesem Zweck unterschiedliche Modelle, die helfen, Spieler einzuschätzen und in bestimmte Schubladen zu stecken. Natürlich gilt auch hier, dass die genannten Archetypen nie dem realen Profil eines Spielers völlig entsprechen, und es kann sogar sein, dass ein und derselbe Spieler je nach Laune oder Kampagne ganz un-

terschiedlichen Typen ähnelt. Betrachten Sie die Einteilung als Hilfestellung, um Ihre Spieler besser zu verstehen, aber wundern Sie sich nicht, wenn es immer wieder zu Abweichungen kommt.

DIE VERSCHIEDENEN SPIELERTYPEN

In Robin D. Laws' sehr lesenswertem Buch **Robin's Laws of Good Gamemastering** werden sieben unterschiedliche Spielertypen vorgestellt, die als Vorbild für die folgende Aufzählung dienen. Diese Typisierung überschneidet sich teilweise

mit den drei Spielstilen, die wir auf Seite 13 vorgestellt haben. Da sie sich aber mehr auf den einzelnen Spieler konzentrieren und weniger auf den Gesamtstil einer Runde, haben sie eine andere Herangehensweise und ergänzen die Stile.

Der wohl bekannteste Spielertyp ist der **Punktejäger** (auch Lückensucher, Regelbieger, Optimierer, bei Laws: Power Gamer). Er genießt es, alles aus den Möglichkeiten herauszuholen, die ihm die Regeln bieten, denn er möchte seinen Charakter besser, stärker und reicher machen. Dabei lässt er sich gerne auf einen Wettlauf mit den anderen Spielern, aber auch mit dem Spielleiter ein. Oft kennt er sich sehr genau mit Regeln aus, aber dies vor allem deshalb, um Lücken und Ungenauigkeiten zu finden, die ihm helfen, seinen Helden zu optimieren. Seine Helden haben keine Persönlichkeit, sondern bestehen aus Werten, und zwar aus möglichst hohen. Der Punktejäger ist häufig ein Anhänger des problemlösenden Stils. (Zum Thema Powergaming finden Sie auf Seite 14 noch einige weiterführende Überlegungen.)

Die **Monstermetzgerin** (auch Arschtreterin, Schnetzelkönigin, bei Laws: Butt-Kicker) sucht sich ihre Heldinnen nach Kampffähigkeit aus. Oft wählt sie Barbaren oder Zwerginnen, denn im Gegensatz zum Punktejäger betreibt die Monstermetzgerin

Wo
vier Leute
zusammenkommen,
gibt es mindestens fünf
Meinungen und sechs
Ansichten. Der Spielleiter
muss versuchen, alle unter
einen Hut zu bekommen.



keine aufwändige Recherche, um ausgefeilte Kampfstrategien zu entwickeln. Sie nutzt das Rollenspiel, um die Aggressionen abzubauen, die sie vorher in Schule, Uni oder Beruf aufgestaut hat. Für sie ist wichtig, es den Gegnern mal so richtig zu besorgen. Ob es zielführend ist, immer nur zuzuschlagen, oder ob Verhandlungen oder Ermittlungen nicht vielleicht weiter gebracht hätten, ist zweitrangig. Die Monsternetzgerin will sich ihren Gegnern überlegen fühlen. Damit liegt auch ihr Schwerpunkt beim problemlösenden Stil, allerdings mit gewissen dramatischen Elementen (wenn es um das Überlegenheitsgefühl geht).

Der **Taktiker** (Planer, militärisches Genie, bei Laws: Tactician) erwartet Aufgaben, die er durch gute Planung und taktisches Geschick effizient lösen kann. Rollenspiel ist in seinen Augen eine Abfolge von Rätseln und Denksportaufgaben unterschiedlicher Art. Damit ist er in erster Linie Problemlöser, allerdings mit simulationistischen Elementen, denn Planung ist nur dann sinnvoll, wenn man mit verlässlichen Parametern arbeiten kann, und je größer der simulationistische Teil einer Welt, desto berechenbarer und planbarer ist sie auch.

Die **Spezialistin** (Talentnutzerin, bei Laws: Specialist) hat besondere Freude an einem bestimmten Charaktertyp gefunden, und darum spielt sie genau diesen Typ immer wieder, wenn auch mit ein paar Variationen, um ihn dem aktuellen Abenteuer oder auch der gespielten Welt anzupassen. Ihre Charaktere haben dabei eine bestimmte Ausrichtung oder Fähigkeit, die sie für die Gruppe sehr nützlich machen, zum Beispiel als Diebin oder Spurenleserin, und sie ist an Regeln einzig und allein dann interessiert, wenn diese Regeln ihr spezielles Interessensgebiet unterstützen. Spezialistinnen können ihren Schwerpunkt in jedem der drei Spielstile haben. (Auch zu den

Spezialistinnen gibt es einen speziellen Abschnitt, den Sie auf Seite 20 finden.)

Der **Schauspieler** (Charakterspieler, Dramatiker, bei Laws: Method Actor) sieht im Rollenspiel ein Medium zur Entwicklung des von ihm gespielten Charakters. Er gibt sich große Mühe, seine Charaktere unterscheidbar zu machen. Ein moralisches Dilemma oder persönliche Schwierigkeiten lassen den Schauspieler aufleben, während er in der Regel wenig Zeit für die Ausarbeitung seiner Werte aufbringt, sondern eher lange Hintergrundgeschichten verfasst. Damit hängt er natürlich dem erzählenden Spielstil an.

Die **Geschichtenerzählerin** (Plotcatcher, bei Laws: Storyteller) ähnelt in mancher Hinsicht dem Schauspieler, ist aber weniger auf ihren Charakter fixiert, sondern mehr auf die Geschichte, die beim Rollenspiel entsteht. Sie ist durchaus bereit, bei der inneren Logik ebenso Kompromisse einzugehen wie bei der konsequenten Umsetzung ihres Charakterkonzepts, wenn es nur die Handlung des Abenteuers voranbringt und interessanter macht.

Der **Gelegenheitsspieler** (bei Laws: Casual Gamer) engagiert sich nicht sonderlich, denn für ihn ist Rollenspiel vor allem eine Möglichkeit, etwas mit seinen Freunden zu unternehmen. Wenn man ihm einem Stil zuordnen sollte, dann entweder dem erzählerischen (weil er keine Lust hat, sich tiefer mit der ganzen Sache zu beschäftigen) oder dem problemlösenden (weil auch das Lösen von Rätseln im weiteren Sinne unterhaltsam sein kann, ohne sich weiter damit zu beschäftigen). Zu diesem Thema finden Sie ab Seite 24 einige ausführlichere Betrachtungen.

Die **Konsumentin** (die Stille, das stille Wasser, die Genießerin) sitzt meistens nur ganz ruhig in der Gruppe und agiert





eigentlich nur dann, wenn sie persönlich angesprochen wird. Entgegen der Erwartungen der meisten Mitspieler ist ihr diese passive Position sehr recht, und sie würde sich in einer dominanteren Rolle nicht wohlfühlen. Auch die Konsumentin kommt in unterschiedlichen Ausprägungen vor. (Weitere Gedanken zur Konsumentin stehen auf Seite 25.)

Der **Spaßvogel** (Schelmenspieler, Witzesucher) möchte in erster Linie lachen oder noch besser: andere zum Lachen bringen. Fast jede Aktion, die er seinen Helden ausführen lässt, hat vor allem das Ziel, witzig zu sein, und gerne spielt er Dorftrottel und Schelme oder wählt Nachteile wie *Tollpatsch*, die er weit über die Regeln hinaus ausspielt. Auch er möchte sich eigentlich einfach nur amüsieren, und das tut er nicht, indem er möglichst viele Gegner überwindet, sondern indem er lacht. In seinen Augen sollte Aventurien viel mehr Terry Pratchetts Scheibenwelt ähneln.

ERKENNEN VON SPIELERINTERESSEN

Da wir auf Seite 11 die These aufgestellt haben, dass Rollenspiel genau dann gut ist, wenn alle Beteiligten Spaß daran haben, sollte es Ihr Ziel sein, jedem das zu geben, was er möchte. In Anbetracht der recht widersprüchlichen Wünsche ist das ein Ziel, das wohl kaum je vollständig erreicht werden kann, aber eine Annäherung ist durchaus möglich.

Der erste Schritt muss es natürlich sein, überhaupt zu erkennen, welcher Ihrer Spieler welchem Typ angehört beziehungsweise was ihm besonders Spaß macht. Hier hilft zunächst einmal das Gespräch mit Ihren Spielern. Mit ein wenig Geschick und den richtigen Fragen können Sie viel über Ihre Spieler erfahren – und selbst aufmerksames Zuhören kann Ihnen manche Erkenntnis einbringen: Achten Sie einfach darauf, wer nach einer Spielrunde von welcher Szene schwärmt und welche Zitate er wiederholt. Auch das Studium der Charakterbögen ist hilfreich, da Sie durch gewählte Heldentypen, Vor- und Nachteile viel über die Vorlieben des Spielers erfahren können.

Bei manchen wird Ihnen die Einordnung leichtfallen, andere müssen Sie möglicherweise längere Zeit beobachten. Wenn ein Spieler eine ausführliche Hintergrundgeschichte zu seinem Charakter geschrieben hat, ist dies ein möglicher Hinweis auf einen Schauspielertyp. Lässt er hingegen seinen Helden alles, aber auch wirklich alles mitnehmen, was dieser unterwegs findet und was vielleicht irgendwann einen Nutzen bringen könnte, dann spricht dies für einen Taktiker. Übernimmt eine Spielerin schnell die Führung der ganzen Gruppe und dominiert deren Aktivitäten (Taktikerin)? Wacht einer eigentlich nur dann aus seinem Halbschlaf auf, wenn es gilt, ein Monster zu töten (Monsternetzger)? Oder greift die Spielerin nur in die Handlung ein, wenn sie ausdrücklich angesprochen wird (Konsumentin)? Hat jemand bei der Heldengenerierung Stunden um Stunden damit zugebracht, jede Sonderfertigkeit und jeden Vorteil zu studieren, sich aber noch keinen Gedanken über einen passenden Namen gemacht (Punktejäger)? Liebt sie es, mit Meisterpersonen oder anderen Helden über philosophische Themen zu diskutieren (Schauspielerin), oder versucht er, jede gefährliche Aktion minutiös zu planen (Taktiker)? Achtet sie sehr genau darauf, was für eine Struktur das Abenteuer hat, und verfolgt ausgelegte Fahrten selbst dann, wenn das eigentlich nicht zu ihrer Heldin passt (Geschichten-erzählerin)?

All dies kann Ihnen Hinweise geben, womit Sie den betreffenden Spieler locken können. Haben Sie den Spielertyp identifiziert, können Sie Szenen speziell für diesen Spieler ausarbeiten, um ihn besser einzubinden (besondere Gegner, wichtige Artefakte oder eine besondere rollenspielerische Herausforderung).

SPUREN AUF DEM HELDENDOKUMENT

Die folgende Aufzählung nennt einige Hinweise, die Sie auf den Heldenbögen Ihrer Mitspieler finden können und die Ihnen helfen können, den jeweiligen Spielertyp einzuschätzen.

Punktejäger: möglichst effektive und/oder kampfbetonte Helden (Krieger, Schwertgesellen, Kampfmagier, Rondra-Geweihte ...) mit sehr ausgefeilten Kombinationen an Vorteilen und Sonderfertigkeiten, dazu oft viele punkteintensive Nachteile, die aber vor allem im Kampf geringe Auswirkungen haben. Ein Minimum an Charaktergeschichte, oft zu Spielbeginn noch nicht einmal einen Namen.

Monsternetzgerin: kampfbetonte, aber sehr einfach gestrickte Heldinnen, nur wenige und besonders durchschlagende Vorteile und Sonderfertigkeiten (selbst wenn der Kosten-Nutzen-Vergleich ungünstig ausfällt), gerne zwergische Kämpferinnen oder Gjalskerländer oder Trollzacker Barbarinnen

Taktiker: keine eindeutigen Hinweise. Oft Akademische Ausbildung, oft Angehörige kriegerischer Kirchenorden oder anderer mächtiger Organisationen, gerne auch breitgefächerte Talente mit gewissen effektiven Mindestwerten

Spezialistin: hohe Talentwerte und passende Sonderfertigkeiten in einem Spezialgebiet (Natur, Bogenschießen, Sozialtalente), sonst aber nur die nötigsten Werte in einem höheren Bereich

Schauspieler: interessante und ausgefeilte Hintergrundgeschichten, oft eine tragische Vergangenheit; einschneidende Nachteile (vor allem sozial oder psychisch), die häufig ausgespielt werden können; Werte eher passend zum Hintergrund als nach Effektivität zusammengestellt

Geschichtenerzählerin: ebenfalls sehr ausgefeilter Hintergrund, aber mit sehr vielen offenen Enden versehen, die dem Spielleiter Anknüpfungspunkte für Fortsetzungen bieten. In der Regel weniger tragische Geschichte als der Schauspieler, aber viele 'offene Rechnungen'.

Gelegenheitsspieler: wenig ausgearbeitete Helden, manchmal einfach übernommene Archetypen; keine Helden, die sehr viel Hintergrund- oder Regelwissen verlangen (wie zum Beispiel Geweihte, Magier oder Schwertgesellen).

Konsumentin: kaum eindeutige Hinweise. Möglicherweise eine ausgearbeitete Hintergrundgeschichte, aber in der Regel ohne besondere Anknüpfungspunkte; keine allzu einschneidenden oder auffälligen Vor- und Nachteile; eventuell Spezialistum (siehe oben).

Spaßvogel: oft Schelme oder ganz einfache Menschen (Handwerker, Bauern, Soldaten ...); wenn eine Hintergrundgeschichte, dann eine recht abstruse oder kuriose; sehr eigenwillige Kombinationen von Vor- und Nachteilen

ERFOLGSERLEBNISSE

Jeder Spielertyp hat eigene Vorstellungen davon, was er im Rollenspiel besonders erstrebenswert und toll findet. Nehmen Sie die folgende Aufzählung bitte nur als Hinweis, die auf persönlicher Erfahrung des Autors beruhen – auf Dauer wird es



Ihnen nicht erspart bleiben, Ihre eigenen Beobachtungen und Erfahrungen zu machen.

Punktejäger: Triumphe durch die Überlegenheit des Helden, viele AP und möglichst noch irgendeine Möglichkeit, seine Fähigkeiten außer der Reihe zu puschen (zum Beispiel durch magische Artefakte)

Monstermetzgerin: viele Kämpfe (und Siege!), im Idealfall gegen fiese Schurken, die einen schnellen Tod verdient haben, große Waffen mit möglichst hohen Trefferpunkten

Taktiker: will sich besonders clever fühlen und durch ausgefeilte Pläne unglaublichen Erfolg haben (und wenn ein Plan nicht aufgeht, dann nur, um einen noch ausgefeilteren Plan entwickeln zu können)

Spezialistin: möglichst häufige Benutzung des Spezialgebiets, so dass die Gruppe es an entscheidenden Punkten ohne ihre Hilfe deutlich schwerer hätte.

Schauspieler: interessante Meisterpersonen, zu denen der Schauspieler ein persönliches Verhältnis aufbauen kann (egal ob positiv oder negativ, gerne über lange Zeit hinweg), Anspielen der Charaktergeschichte, persönliche Dramen (die nicht zwingend positiv ausgehen müssen)

Geschichtenerzählerin: bewegende Szenen, die die Geschichtenerzählerin aktiv mitgestalten kann, mitreißende Stimmung aller Art (neben Spannung gerne auch Tragik, am liebsten aber mit einem Happy End).

Gelegenheitsspieler: Abenteuer, die ohne umfassende Kenntnisse gespielt werden können, aber sonst von allem etwas: ein paar nette Kämpfe, etwas Interaktion; Rätsel sollten ohne Fachwissen zu lösen sein.

Konsumentin: die Gelegenheit für sehr seltene, aber dann umso prägnantere Auftritte, in der Regel aber will die Konsumentin passiv bleiben.

Spaßvogel: lockere und lustige Szenen mit Gelegenheit für Slapstick, nicht immer alles bierernst sehen.

UMGANG MIT DEN TYPEN

In der Regel wird eine Spielrunde nicht gezielt nach Spielertypen zusammengesetzt. Also müssen Sie einen Weg finden, bei dem jeder Spieler wenigstens hin und wieder seinen Geschmack 'bedient' findet. Im Idealfall verteilen Sie die persönlichen Erfolgserlebnisse sogar einigermaßen gleichmäßig über die Spielzeit. Wenn die Monstermetzgerin erst fünf Stunden warten muss, bis sie zum ersten Mal zur Waffe greifen kann, dann ist sie vermutlich längst eingeschlafen oder hat sich etwas zu lesen geholt. Manche Spielleiter benutzen sogar Spickzettel, auf denen sie die (vermuteten oder bestätigten) Wünsche ihrer Spieler notieren und die sie beim Entwerfen und Vorbereiten von Abenteuern vor Augen haben, um sich stets vergegenwärtigen zu können, wen sie auf welche Weise ins Spiel einbinden können.

Lassen Sie sich aber andererseits auch nicht von diesen Überlegungen fesseln. Es ist nicht möglich, in jedem Abenteuer alle Spielertypen gleichermaßen zu beachten, sonst müssten alle Abenteuer allzu einheitlich werden.

INKOMPATIBLE INTERESSEN

Manche Spielertypen haben eine sehr unterschiedliche Vorstellung von gutem Rollenspiel. Dadurch stellt sich natürlich die Frage, ob es überhaupt möglich ist, dass sie gemeinsam Spaß

am Rollenspiel haben können. Bis zu einem gewissen Grad ist es das sicherlich, wie die folgenden Tipps zeigen sollen. Funktioniert all das nicht oder liegen die Vorstellungen allzu weit auseinander, dann müssen Sie irgendwann die Konsequenzen ziehen und die Gruppe aufspalten. Denn wenn einzelne Spieler ständig unzufrieden sind oder Ihre Spieler untereinander um den bevorzugten Stil kämpfen, dann senkt das für alle Beteiligten den Spaß an der Sache.

👁 **Entwerfen Sie maßgeschneiderte Szenen für Ihre unterschiedlichen Spielertypen.** So könnte der Schauspieler gemeinsam mit der Geschichtenerzählerin am Anfang des Abenteuers ausführlich Gelegenheit bekommen, sich in der Unterwelt nach Informationen über die gesuchte Schmugglerbande umzuhören, damit der Taktiker anschließend das geschickte Eindringen in ihren Unterschlupf planen kann und die Monstermetzgerin schließlich den Kampf gegen die Schurken aufnehmen muss, während der Regelbieger im Schatz einen Gegenstand findet, der die Fähigkeiten seines Helden verbessert.

👁 **Akzeptieren Sie Kompromisse.** Während die Geschichtenerzählerin viel Zeit für die Interaktion mit ihren Informanten braucht, langweilen sich andere Spieler möglicherweise, sodass der Taktiker sich auf die Suche nach einer Herausforderung macht und die Monstermetzgerin eine Kneipenschlägerei anzettelt. Hier müssen Sie genügend Flexibilität zeigen, um von einem auf den anderen Moment von einer Szene zur nächsten wechseln zu können.

👁 **Servieren Sie Häppchen und lassen die Spieler im Ungewissen.** Wie wird sich die Verhandlung mit dem Informanten entwickeln? Wird er plötzlich ein Messer ziehen und auf den Schauspieler einstechen? Wird es dem Regelbieger gelingen, wirklich alles einzusacken? Geht der Plan des Taktikers auf? Und welcher Gegner wartet hinter der nächsten Ecke auf die Monstermetzgerin? Kein Spieler sollte sich darauf verlassen können, dass er sich getrost mit anderen Dingen beschäftigen kann, weil in dieser Szene für seinen Helden nichts zu holen ist.

👁 **Haben Sie ein offenes Ohr!** Wenn ein Spieler zu Ihnen kommt und Ihnen seine Probleme klagt, dann wischen Sie sie nicht vom Tisch. Vielleicht finden Sie ja gemeinsam eine Lösung für das Problem.

PROBLEMFÄLLE

Es kommt immer wieder vor, dass sich einzelne Spieler oder Spielerinnen mit ihrem Verhalten nicht in die Runde einpassen und zu 'Problemspielern' werden. Ein Grund dafür kann sein, dass sie einen deutlich anderen Stil bevorzugen oder vom Typ her nicht zu den anderen passen. Im Folgenden stellen wir einige typische Problemspieler vor und präsentieren Ihnen Vorschläge, wie Sie mit ihnen umgehen können.

DER SOLIST

Beim Rollenspiel wird gemeinsam an einem Abenteuer gespielt. Diese Aussage mag selbstverständlich klingen, aber bei genauerer Betrachtung ist sie es keineswegs. Denn es gibt immer wieder Spieler und Spielerinnen, die ihr Spiel spielen, ohne sich Gedanken über die anderen zu machen. Sie ziehen ihren Stil durch und werden sehr schnell ungeduldig, wenn das Spiel nicht ihren Erwartungen entspricht, oder wenden sogar



unterschiedliche Techniken an, um ihre eigenen Vorstellungen durchzusetzen. Beispiele für solche Techniken sind demonstrative Langeweile, gnadenloses Dazwischenreden oder -fragen oder abfällige Bemerkungen über den Spielstil anderer.

Umgang mit dem Solisten: Der Solist kann eine Spielrunde sprengen, denn er verdirbt den Mitspielern den Spaß. Deswegen dürfen Sie ihn auf Dauer weder ignorieren noch allzu sehr auf ihn eingehen, denn das geht auf Kosten der anderen Spieler. Ergreifen Sie die Initiative und besprechen Sie mit ihm (möglichst unter vier Augen), was für ein Problem Sie sehen. Bitten Sie ihn um Rücksicht. Sollte dieses Gespräch wider Erwarten kein Ergebnis zeigen, dann bleibt Ihnen vermutlich nur der harte Schnitt: Spielen Sie ohne ihn weiter.

DIE GNADENLOSE

Rollenspiel ist eine Möglichkeit, Träume und Wünsche auszuleben. Dazu gehört es auch, machtvolle Helden zu spielen: Leute, denen sich niemand in den Weg stellt, die sich nehmen können, was sie wollen. Allerdings besteht die Spannung im Rollenspiel darin, Widerstände zu überwinden, und das steht im Widerspruch zur Macht. Solange die entsprechende Spielerin ihren Spaß gerade daraus zieht, gegen solche Widerstände zu arbeiten, läuft alles sehr gut. Aber es gibt auch Spieler und Spielerinnen, die jede Beschneidung ihrer Macht (eigentlich: der Macht ihres Helden) persönlich nehmen.

Im ersten Stadium kann es passieren, dass eine solche Spielerin schlicht beleidigt ist und schlimmstenfalls weitere Spiele unter Ihrer Spielleitung ablehnt. Und es ist in der Regel gar nicht die schlechteste Lösung des Problems, wenn Sie diese Spielerin nicht mehr in Ihre Runde einladen.

Erfahrenere oder cleverere Spielerinnen versuchen hingegen, die Spielleiterin mit ihren eigenen Waffen zu schlagen. Ein typisches Beispiel ist die erfahrene Kriegerin, die alles und jeden erschlägt, der nicht so handelt, wie sie es sich vorstellt. Aufgrund ihrer Werte kann sie es sich ja leisten, und wenn ihr die Wache nicht den Respekt entgegenbringt, den sie zu verdienen glaubt, dann tötet sie sie halt. Ebenso verfährt sie mit dem Kräuterweiblein, das sie nicht zum verborgenen Feentor führen will, oder dem gefangenen Räuber, der den Unterschlupf seiner Bande nicht verraten will. Selbst dem Hochadel und den Kirchenoberhäuptern verweigert sie den Respekt und tut alles, um auch von ihnen nicht in ihrer Macht beschnitten zu werden.

Die Weltenlogik besagt, dass es niemanden gibt, der solches Verhalten unterbinden könnte. Die Obrigkeit besteht in den meisten Regionen entweder aus einfachen Gardisten oder dem örtlichen Ritter. Eine gut ausgearbeitete Kriegerin kann von einer durchschnittlichen Ritterin einfach nicht besiegt werden, und in einer kleineren Stadt müsste die gesamte Garde zusammengetrommelt werden, um dieser Kriegerin Paroli bieten zu können (was bedeutet, dass alle Stadttore unbesetzt sind und nach dem Kampf aus Mangel an Unversehrten auch bleiben). Es soll in manchen Runden schon vorgekommen sein, dass Grafen, Kaiser oder Kirchenführer erschlagen wurden, weil eine Heldin bessere Werte hatte – und niemand sonst schnell genug zur Stelle war, um dem Opfer zu Hilfe zu eilen.

Es riecht also allzu sehr nach Meisterwillkür, wenn die örtliche Ritterin zufällig eine Veteranin zahlreicher Schlachten und selbst dem Schwertkönig ebenbürtig ist oder "wie es der Zufall will" gerade eine größere Einheit kaiserlicher Soldaten in der Stadt weilt.

Erstens kann eine solch skrupellose Heldin für Unfrieden innerhalb Ihrer Runde sorgen, denn es ist ohne weiteres denkbar, dass andere Spieler und Spielerinnen mit diesem Verhalten nicht einverstanden sind. Eigentlich würden ihre Helden nicht mit einer solchen Schurkin gemeinsame Sache machen, die Unschuldige tötet oder quält, und deswegen nicht mit ihr gemeinsam auf Abenteuersuche ziehen. Entweder sie beugen sich dann dem Sachzwang, dass sie in der gleichen Spielrunde sind und sich deswegen nicht trennen können (was in der Regel nur eine Lösung auf Zeit ist, weil die Frustration sich aufsummiert), oder sie ziehen die Konsequenz und lassen ihre Helden eigene Wege gehen. Damit zerbricht Ihre Runde, und das heißt oftmals nicht nur die Helden-, sondern auch die Spielrunde, vor allem wenn diesem Bruch ein heftiger Streit (auf Spieler- oder Heldenebene) vorangegangen ist.

Umgang mit der Gnadenlosen: Sollte es bei den anderen Spielern und Spielerinnen keine Probleme geben (weil die anderen die Skrupellosigkeit akzeptieren oder sogar all ihre Spieler zu der Fraktion der Gnadenlosen gehören) und Sie keine Lust auf die oben genannte Meisterwillkür haben, dann können Sie die Gruppe einfach gewähren lassen. Wundern Sie sich aber nicht, wenn das Spiel recht bald reizlos wird, denn wenn die Helden alles ohne ernsthaften Widerstand erreichen, mag das zwar einige Zeit lang ein tolles Gefühl sein, aber nach einer gewissen Gewöhnungsphase fehlt ihnen bald das Erfolgserlebnis, mal wieder etwas Besonderes geleistet zu haben.

Oder aber Sie überlegen sich, wie die Welt wohl auf eine solchen Heldin reagiert: Bald wird ihr ein Ruf vorausseilen, sie wird überall gesucht, Kopfgeldjäger werden sie zu töten versuchen, verbitterte Angehörige werden sie auf der Suche nach Rache verfolgen, und bald werden keine normalen Abenteuer mehr möglich sein. Alles dreht sich dann nur noch darum, dass sich die Mächtigen dieser Welt überlegen, wie man die Heldin wohl aufhalten kann, damit sie nicht auch sie überrennt.

Die intellektuelle Variante dieser Problemspielerin konzentriert sich weniger auf Kampf-(oder Zauber-)Macht, sondern verlässt sich auf die eigenen rhetorischen Fähigkeiten. Dies kommt besonders oft bei Spielerinnen vor, die selbst erfahrene Spielleiterinnen sind. Völlig unabhängig von ihrer Heldin versuchen sie, selbst erfahrene Hesinde-Priester rhetorisch zu übertölpeln, und aufgrund ihrer sprachlichen Gewandtheit gelingt ihnen das auch. Hier müssen Sie sogar damit rechnen, dass die Spielerin Sie über den Tisch zu ziehen versucht, indem sie Fakten aus der Weltbeschreibung und auch den Regeln immer gerade so zurecht dreht, wie es ihr den größten Vorteil bringt.

Dieser Art von Spielerinnen ist sehr schwer beizukommen, wenn Sie nicht selbst sehr regelfest und rhetorisch geschickt sind. Entweder Sie schildern ihr das Problem, das Sie mit ihrer Spielweise haben, und einigen sich mit ihr (oder spielen nicht gemeinsam), oder aber Sie versuchen, ihre Fehler nachzuweisen: Wenn Sie ihre Regel- oder Weltauslegungen später nachprüfen und als falsch erkennen, können Sie das notfalls dazu nutzen, ihr das allgemeine Misstrauen auszusprechen und ihre Hinweise und Regelauslegungen von nun an als unzuverlässig abzutun. Auch das ist keine befriedigende Vorgehensweise, denn sie führt zu einer Art Machtkampf, aber immerhin übernehmen Sie dabei die Initiative und lassen sich das Heft nicht auf Dauer aus der Hand nehmen.



DER BLOCKIERER

Bei manchen Mitspielern muss man sich fragen, warum sie eigentlich mitspielen. Ihre Helden stellen sich bei der Auftragsvergabe quer, geben bei jeder Besprechung Contra oder verweigern schlicht die Zusammenarbeit und wollen nicht mit den anderen losziehen. In der Regel erwarten sie entweder, dass die anderen Helden sie zu allem überreden, oder aber der Spielleiter soll sich etwas einfallen lassen, damit sie sich am Abenteuer beteiligen. Manchmal ist dieses Verhalten durch die Rolle begründet, aber manchmal auch nicht.

Umgang mit dem Blockierer: Konsequenter wäre es, den betreffenden Helden einfach sitzen zu lassen und das Abenteuer mit denen durchzuspielen, die sich darauf einlassen. Das führt allerdings dazu, dass Sie einen Spieler am Tisch sitzen haben, der sich übergangen und schlecht behandelt vorkommt und Sie das auch spüren lässt (und sei es nur durch missmutige Stimmung). Besser ist es, dem Spieler die Konsequenzen seines Verhaltens erst einmal zu schildern (siehe **Der Kommentar aus dem Off**, Seite 53). Wenn er darauf nicht reagiert, brauchen Sie keine Rücksicht mehr zu nehmen.

DIE GELEGENHEITSSPIELERIN

Dass Sie dieses Buch lesen, ist ein Zeichen dafür, dass Sie bereit sind, auch jenseits der eigentlichen Spielrunden viel Zeit in das Hobby Rollenspiel zu investieren. Aber Ihnen sind aber sicherlich auch schon Spieler und Spielerinnen begegnet, die dazu nicht bereit sind, die Rollenspiel als ein sehr schönes und unterhaltsames Hobby sehen, aber keine Lust haben, sich weiter dafür zu engagieren. Die Lektüre von Hintergrundbüchern oder sogar Regelwerken ist ihnen lästig, und das Erstellen eines Charakters sehen sie eher als eine Hürde auf dem Weg zum Spiel als einen spannenden Vorgang, in dem eine Figur nach und nach Konturen annimmt und zum Leben erweckt wird.

Es wäre jedoch ein Fehler, aus diesem mangelnden Engagement zu schließen, dass ihnen Rollenspiel nicht wichtig ist und sie nur mitspielen, weil sie gerade gar nichts anderes zu tun haben. Solche Gelegenheitsspielerinnen können dem Hobby sogar über viele Jahre treu bleiben – aber es kann geschehen, dass sie selbst nach mehreren Jahren in Aventurien noch nicht gelernt haben, alle Zwölfgötter zu benennen. In diesem Fall müssen Sie sich von dem Gedanken verabschieden, dass Sie diese Spielerinnen durch die Präsentation einer hochkomplexen und durchdachten Welt reizen können, denn sie werden die Komplexität kaum wahrnehmen oder davon eher verwirrt sein. Vielmehr sind es die spannenden Geschichten oder die überwundenen Gegner, die für die Gelegenheitsspielerin interessant sind und mit denen Sie sie glücklich machen können. Auch innerhalb der Fraktion der Gelegenheitsspielerinnen gibt es unterschiedliche Gruppen, die wir im Folgenden kurz benennen wollen.

Zunächst ist da die **begeisterte Gelegenheitsspielerin**, deren Engagement schlicht an einem Mangel an Zeit scheitert. Sie freut sich, zu einer Rollenspielrunde eingeladen zu werden, und während des Spielens ist sie mit vollem Einsatz dabei. Im Rollenspiel findet sie eine Möglichkeit, die Realität für ein paar Stunden hinter sich zu lassen. Doch aufgrund ihres vollen Terminplans ist sie (zum eigenen Bedauern) nicht in der Lage, sich diesem Hobby in größerem Maße zu widmen. Die meisten begeisterten Gelegenheitsspielerinnen sind dankbar, wenn sie **gezielte** Literaturtipps und Hinweise für die Ausgestaltung

ihres Charakters erhalten, sodass sie auch ohne viel Zeit zu investieren ein paar nützliche Informationen finden.

Eine Variante dieses Spielertyps ist die **stets verplante Spielerin**. Auch sie hat einen sehr vollen Terminkalender, doch die Lücken darin nutzt sie mit Begeisterung, um die Hintergrundgeschichte, die Werte und/oder das Aussehen ihres Charakters bis ins Detail auszuarbeiten. Einen gemeinsamen Spieltermin zu finden, fällt ihr dagegen schwer, da sie vor allem abends oder an Wochenenden unterwegs oder anderweitig verplant ist. So kommen ihre liebevoll ausgearbeiteten Charaktere nur selten zum Einsatz, womit sie meist selbst nicht sonderlich glücklich ist. Ärgerlich wird es, wenn ein angefangenes Abenteuer oder eine Kampagne nicht fortgesetzt werden kann, weil es nicht (oder nur sehr selten) gelingt, einen Termin für die Fortsetzung zu finden. Sobald dieses Problem erkannt ist, sollte sich die Runde darauf einigen, mit der stets verplanten Spielerin nur Kurzabenteuer zu spielen oder aber mit alternativen Helden eine Zweitkampagne zu beginnen, an der immer dann weitergespielt wird, wenn die verplante Spielerin anwesend ist.

Keine Gelegenheitsspielerin im oben geschilderten Sinne ist die **unzuverlässige Mitläuferin**. Sie ist eigentlich nur deswegen Rollenspielerin, weil sie beim Spielen Freunde und Bekannte treffen kann oder weil ihr/e Lebenspartner/in spielt. Würden die stattdessen bowlen oder Doppelkopf spielen, dann wäre ihr das genauso recht. Dieser Mangel an Begeisterung hat zur Folge, dass sie nicht viel Engagement beim Finden eines gemeinsamen Spieltermins zeigt, immer wieder einmal kurzfristig absagt oder Termine schlicht vergisst. Die meisten Mitläuferinnen geben das Rollenspiel bald wieder auf, da ihnen das regelmäßige Problem der Terminfindung irgendwann leid ist. Andernfalls sollten Sie einer solchen Mitspielerin klar machen, dass ihr Verhalten das Zusammenspiel belastet, und sie bitten, mehr Rücksicht auf die anderen zu nehmen.

SPIELER, DIE IMMER DEN GLEICHEN TYP SPIELEN

Manche Rollenspieler spielen im Prinzip immer den gleichen Charakter, auch wenn sie möglicherweise immer wieder unterschiedliche Professionen für ihre Charaktere wählen. (Auf Seite 20 wurde dieser Spielertyp als 'Spezialist' vorgestellt.) Nach einiger Zeit gleicht jeder neue Held wieder dem bekannten Schema. Oft führt solches Verhalten zu ungeduldigen oder verständnislosen Reaktionen der Mitspieler, manchmal zu offenem Spott. Daher stellt sich die Frage, ob Sie als Spielleiter versuchen sollten, diesen Spieler dazu zu bewegen, seine Darstellung doch ein wenig zu variieren, oder ob es gar nicht so schlecht ist, einen solchen Spezialisten in seiner Runde zu haben.

Umgang mit dem Eintönigen: Zuerst sollten Sie vorsichtig herausfinden, warum der Spieler immer genau diesen Typus spielt. Bekanntlich ist Rollenspiel für viele Spieler eine Möglichkeit, die eigenen Sehnsüchte und Träume wenigstens scheinbar zu erfüllen. Wenn zum Beispiel ein Spieler für mächtige Zauberer wie Merlin und Gandalf schwärmt, dann ist es kaum verwunderlich, dass er als Charakter immer wieder machtvoller Magier wählt. Würden Sie ihm vorschreiben, einen nichtmagischen Helden zu spielen, würde das für ihn sehr viel Reiz aus dem Spiel nehmen. Möglicherweise können Sie ihm vorschlagen, statt eines Magiers mal einen Druiden oder einen Geweihten zu spielen, um das Spektrum der Möglichkeiten ein wenig zu vergrößern. Es kann aber geschehen,



dass der Spieler diesen Heldentypen genauso spielt wie seine bisherigen Magier.

Eventuell bitten Sie ihn, einen anderen Helden zu spielen, dem Sie in der Folge besondere Aufgaben und Erfolgserlebnisse zukommen lassen (orientiert am Spielertyp), um ihm diesen Helden schmackhaft zu machen. Hierbei könnten sich die anderen Spieler jedoch vernachlässigt fühlen, weswegen dieser Ansatz mit Vorsicht zu genießen ist. Unterm Strich ist es aber vermutlich das Beste, wenn sie ihn einfach gewähren lassen. Lassen Sie ihm den Spaß und zwingen Sie ihn nicht zu etwas, an dem er weniger Spaß hat, denn es schadet dem Gesamtspiel in der Regel nicht. Und wenn die Mitspieler mit Unverständnis oder sogar Spott reagieren, dann wird es Zeit für ein Gespräch in lockerem Rahmen, in dem das Problem offen angesprochen wird. Entweder es findet sich eine Lösung, oder aber die Runde einigt sich darauf, dass auch dieser Spieler ein Anrecht auf seinen Spaß hat.

Eine Spielart dieses Spielers ist derjenige, bei dem die unterschiedlichsten Heldentypen immer gleich ausfallen: Egal ob es ein Weidener Soldat, ein horasischer Schwertgeselle oder ein auelfischer Legenden-sänger ist, immer wird ein unerschrockener und cooler Hund daraus, der nichts von Obrigkeit hält und an nichts glaubt außer an das eigene Schwert. Auch das ist zwar keine schauspielerische Glanzleistung, aber so lange es keinen konkreten Grund gibt, das zu ändern, können Sie auch diesen Spieler gewähren lassen.

DIE RUHIGE SPIELERIN

Immer wieder gibt es Spieler und Spielerinnen, die ruhig sind, fast nichts sagen und den Eindruck erwecken, dass sie eigentlich an dem Spiel wenig interessiert sind. Wie auf Seite 20 beschrieben, ist die Konsumentin ein regulärer Spielertyp, und sie möchte gar nicht mehr tun, sondern in erster Linie miterleben, was im Abenteuer geschieht.

Umgang mit der Ruhigen: Lassen Sie sie am besten in Ruhe genießen, denn sie stiehlt niemandem die Show und stellt auch sonst keinen Störfaktor dar, und wenn Sie sie mit Gewalt in eine dominantere Rolle zwingen, würde sie sich dabei unwohl fühlen. Es kommt übrigens gar nicht selten vor, dass eine solcher Spielerin ganz unerwartet ihren Teil zu dem Spiel beiträgt, sei es durch einen prägnanten Vorschlag, eine spektakuläre Aktion oder auch nur eine sehr treffende Äußerung ihres Helden. Solche Sternstunden können ebenso überraschend wie großartig sein – Sie wissen ja: Stille Wasser sind tief.

Etwas anders verhält es sich, wenn die betreffende Spielerin einfach nur zu schüchtern ist, um sich zu Wort zu melden. Mancher Spielerin liegt es nicht, vor anderen frei zu sprechen,

selbst wenn diese zu ihrem Bekanntenkreis gehören. Vielleicht ist sie nicht besonders gut mit den Regeln oder dem Hintergrundmaterial vertraut und möchte sich keine Blöße geben. Am besten versuchen Sie, in einem Gespräch unter vier Augen herauszufinden, warum sie so wenig teilnimmt. Wenn Sie einen Änderungsbedarf erkennen, dann können Sie auf unterschiedliche Weise vorgehen. Eine Hilfe für die Spielerin

kann es sein, wenn Sie mit ihr gemeinsam eine Hintergrundgeschichte ihrer Helden erarbeiten, ihr mehr Profil geben und sie so für die Spielerin attraktiver machen. Oder Sie weisen der Helden eine besondere Rolle zu. Sie könnte beispielsweise durch ihren Hintergrund über Informationen verfügen, die für die Lösung eines Abenteuers notwendig sind und an die die Helden ansonsten kaum herankommen. Oder die Helden ist für eine wichtige Meisterperson der einzige vertrauenswürdige Ansprechpartner innerhalb der Heldengruppe, et cetera.

Vielleicht liegt das Problem aber auch in der Gruppe, da die anderen Spieler und Spielerinnen sehr aktiv, schlagfertig und laut sind und die stille Spielerin schlicht nicht zu Zuge kommt. In diesem Fall sollten Sie auf Seite 54 den Text zur Zeitverteilung durchlesen, möglicherweise finden Sie dort eine Lösung.

UNSTIMMIGE HELDEN

Ein weiteres typisches Problem besteht darin, dass ein Spieler eine ganz andere Vorstellung von der Darstellung seines Helden hat als der Rest der Spielrunde. Elfen sind typische Kandidaten für sehr unterschiedliche Vorstellungen, aber auch bei vielen anderen Helden können die Meinungen einer 'rollengerechten' Darstellung weit auseinandergehen. Doch selbst, wenn die Darstellung Ihres Spielers nachweislich von den betreffenden Beschreibungen in Regel- und Regionalbänden abweichen, stellt sich die Frage, ob es sinnvoll ist, den Spieler zur Ordnung zu rufen und ihm vorzuschreiben, was sein Held tut und was nicht.

Um Spaß am Rollenspiel zu haben, muss ein Spieler mit seinem Charakter zufrieden sein. Deswegen sollten Sie ihm das Recht zugestehen, in seiner Darstellung kreativ zu sein und sich nicht nur an archetypische Muster zu halten. Die meisten Bilder, die wir im Kopf haben, sind Klischees. Jeder gute Autor spielt mit solchen Klischees, und es ist ein großer Reiz, sie zu brechen, denn dann kann aus einem Abziehbild auf einmal eine interessante Persönlichkeit werden. Aber eine solche Abweichung von der Norm ist im ersten Moment auch immer irritierend und damit eventuell störend. Sie sollten also bei einer eigenartigen Heldendarstellung immer zunächst einmal ganz selbstkritisch prüfen, was Sie an dieser Darstellung stört: Ist





es nur die Abweichung von der Norm, oder gibt es objektive Kritikpunkte, die den Helden unstimmig machen? Oft genug ist eine Uneinigkeit über die Heldendarstellung nur ein Symptom dafür, dass Sie sich innerhalb der Spielrunde nicht über den Spielstil einig sind (siehe Seite 11ff.). Wenn etwa ein Praios-Geweihter bedenkenlos schwarzmagische Artefakte nutzt, dann ist anzunehmen, dass sein Spieler den problemlösenden Stil bevorzugt. Für Mitspieler, denen Erzählspiel oder Simulation wichtiger sind, verstößt dieser Praiot auf unzulässige Weise gegen Grundsätze. Andererseits kann der Spieler eines obrigkeitgläubigen Ritters auf Unverständnis stoßen, wenn er in einer Detektivgeschichte jeden Zweifel an der Aufrichtigkeit eines verdächtigen Adligen ablehnt und sich weigert, in dieser Richtung Nachforschungen anzustellen. Damit spielt er zwar im erzählerischen und simulationistischen Sinne überzeugend, verhindert aber, dass das Abenteuerziel erreicht werden kann. Wenn andere Spieler weniger Wert auf Drama und mehr auf Erfolg legen, ist auch hier Ärger vorprogrammiert. In solchen Fällen wäre es ein Herumdoktern an Symptomen, wenn Sie über die richtige oder falsche Darstellung diskutieren, vielmehr sollten Sie sich mit Ihrer Spielrunde unterhalten, wer welche Anforderungen und Wünsche an das Rollenspiel hat.

STÖRENFRIEDE IN DER GRUPPE

Immer wieder gibt es Spieler, die aus unterschiedlichsten Gründen das Spiel durch ihre Aktionen stören. Gehen Sie dabei davon aus, dass kaum ein Spieler das absichtlich macht, in der Regel merkt er es gar nicht. Oft geschieht es im Eifer des Gefechts, wenn der Spieler so sehr unter Adrenalin steht, dass er unbedingt handeln muss. Wenn er dann auch noch schlagfertiger und lauter ist als andere Spieler, ist es Zeit, sich Gedanken zu machen, ob das nicht für Unmut in der Gruppe sorgt und Sie etwas unternehmen sollten.

Multilokale Helden: Manche Helden scheinen über die eigenartige Fähigkeit zu verfügen, immer genau dort zu sein, wo gerade etwas Spannendes passiert. Wenn die Heldengruppe zum Beispiel mehrere Räume untersucht und jemand ein Geheimfach entdeckt, ist der betreffende Held sofort zur Stelle und untersucht es, unabhängig davon, dass er sich eben noch zwei Zimmer weiter aufgehalten hat und von dem Geheimfach noch nicht einmal etwas wissen kann. Wenn im nächsten Moment eine Wache hereinkommt, steht er sofort in vorderster Reihe und attackiert – selbst wenn er dafür wieder ohne Zeitverzögerung zwei Räume durchqueren müsste und andere Helden viel näher sind.

Das Problem an dieser Multilokalität ist, dass die anderen Spieler nicht mehr zum Zuge kommen. Für sie bleibt nichts von dem Abenteuer übrig, sie können nur den Handlungen des multilokalen Helden zuschauen – und deswegen sollten sie den betreffenden Spieler unbedingt bremsen. Am besten achten Sie gerade bei ihm immer genau darauf, wo sein Held ist und was er gerade tut, und räumen den anderen Spielern damit die gleichen Chancen ein, interessante Dinge zu erleben und zu erledigen. Eine mögliche Maßnahme ist es in diesem Fall, mit Bodenplänen und Miniaturen zu spielen, wie es auf Seite 121 vorgestellt wird.

Vordrängler: Spieler berücksichtigen oft nicht, dass manche Aktion mehr Zeit benötigt, als es am Spieltisch den Anschein hat. So wollen sie einen überraschenden Schlag parieren, obwohl sie noch nicht einmal die Waffe gezogen haben, oder sie greifen einen Gegner an, der sich außerhalb ihrer Reichweite aufhält. Sehr verbreitet ist das Problem, wenn ein Teil der Helden in einen Kampf verwickelt ist, während die übrigen etwas anderes tun. Während die Kämpfenden ein oder zwei Kampfunden verbringen, glaubt mancher Spieler, in dieser Zeit ein Schloss geknackt, einen Raum durchsucht, ein Pferd gesattelt zu haben oder über eine Mauer geklettert und eine größere Laufstrecke zurückgelegt zu haben.

Legen Sie am Anfang solcher Aktionen fest, wie viel Zeit sie etwa dauern könnte (manchmal ist es geschickt, diese Zeitspanne gemeinsam mit allen Spielern einzuschätzen), und rechnen Sie diese Zeit in Kampfunden um. Dann darf der betreffende Spieler eine Strichliste führen, wann die Kämpfenden eine entsprechende Anzahl an Kampfunden ausgespielt haben und sein Held wieder ins Spiel einsteigen kann.

Es kommt sogar vor, dass ein Spieler einen Angriff parieren will, der gar nicht seinem Helden gegolten hat, sondern dem eines anderen Spielers – und das nur, weil er schneller die Würfel in der Hand hatte. Ähnlich wie bei multilokalen Helden sollten Sie auch dem Vordrängler klar machen, dass auch andere Spieler beteiligt sind und ein Recht auf Handlungen haben. Entscheidend ist nicht, wie schnell der *Spieler* reagiert und die Würfel in der Hand hat, sondern wie schnell der jeweilige *Held* agieren kann. Somit sollte ein Charakter, der unmittelbar von den Geschehnissen betroffen ist, in der Regel auch als erster reagieren können.

Exzentriker: Manch ein Spieler liebt es, schrille Charaktere darzustellen, und mitunter kann das auch zu witzigen oder spannenden Situationen führen. Durch die Eigenheiten kann es aber auch passieren, dass dieser Held ständig im Vordergrund steht und die Möglichkeiten der anderen Spieler einschränkt, denn wenn ein Spieler sich selbst stets in den Mittelpunkt stellt, ist es für die übrigen Spieler schwierig, Akzente zu setzen.

Besonders ungünstig ist eine Kombination aus mehreren ruhigen Spielern und einem oder zwei Exzentrikern. In diesem Fall müssen Sie einiges an Geschick aufbringen, um in Ihrer Runde eine Kommunikation zwischen all Ihren Spielern zustande zu bringen. Letztlich liegt es an Ihnen, keinen bestimmten Spieler zu bevorzugen, nur weil dieser aktiver ist als die anderen. Sie sollten stets unterschiedliche Spieler ansprechen, um zu gewährleisten, dass diese nicht durch einen Spieler, der mit seinem Verhalten das Spiel dominiert, zur Stille verdammt sind. (Siehe hierzu auch den Abschnitt zum **Umgang mit der Ruhigen Spielerin**, Seite 25, und **Wenn ein normaler Held nicht mehr ausreicht** auf Seite 35.)

Der verkappte Schelm: Rollenspiel ist keine todernste Angelegenheit, und oft ist es der Stimmung zuträglich, wenn ein Spieler einen Scherz in die Runde wirft. Doch manch ein Spieler sieht es als seine Aufgabe an, die Runde ständig mit seinen mehr oder weniger guten Witzen und humoristischen Einlagen zu erfreuen. Wenn er dabei kein Gefühl für den richtigen Augenblick beweist, dann kann das sehr



anstrengend werden. Zum Beispiel ist es denkbar, dass Sie Ihre Spielrunde nach und nach in eine gruselige Stimmung versetzt haben und Ihr schelmischer Spieler diese ganze Mühe mit einem schlechten Kalauer wieder zunichte macht. Oft macht er das sogar unbewusst genau deswegen, weil es so spannend oder gruselig ist und er dieser Spannung reflexhaft zu entgehen versucht.

Hier gibt es wohl nur die Möglichkeit, den betreffenden Spieler unter vier Augen zu bitten, sich doch etwas zurückzuhalten. Hat er einen Charakter gewählt, dessen Aufgabe es ist, ständig mit einem Witzchen aufzuwarten, etwa einem Schelm oder Spaßmacher, dann hat er zwar eine gute Begründung für seine Späßchen, aber damit immer noch lange nicht das Recht, Ihren Stimmungsaufbau zu untergraben. Denn selbst ein Spaßmacher wird im Angesicht eines Dämons nicht dazu aufgelegt sein, einen Scherz über die geblühte Unterhose seines Gefährten zu machen. Seine Witze sollten also erstens rollengerecht sein und zweitens auch zur augenblicklichen Stimmung passen. (Ein Hofnarr, der einem Heerführer kurz vor einer unabwendbaren Niederlage einen Witz erzählt, hat seinen Beruf verfehlt und damit eine sehr niedrige Lebenserwartung.)

DIE LETZTE KONSEQUENZ

Wie bereits beschrieben, sind sich die meisten Störenfriede gar nicht bewusst, dass sie stören. Manche von ihnen können Sie mit etwas Geschick und Regelkenntnis in die Schranken verweisen. Es kann aber auch sinnvoll sein, den Störer zunächst einmal unter vier Augen auf das Problem aufmerksam zu machen und um Rücksichtnahme zu bitten. Sollte all das keinen Erfolg bringen und der Gruppenfrieden unter dem Störenfried leiden, dann müssen Sie sich überlegen, ob Sie so konsequent sind und den betreffenden Spieler aus Ihrer Gruppe ausschließen. Eine Spielgruppe, in der Sie und ein großer Teil Ihrer Spieler eigentlich keinen Spaß mehr haben, ist vergebene Liebesmühe, und daher kann es durchaus sein, dass ein Ende mit Schrecken die bessere Lösung ist.

UMGANG MIT UNERFAHRENE SPIELERN UND SPIELERINNEN

Jede Rollenspielrunde braucht hin und wieder 'frisches Blut' – sei es, weil Spieler abgesprungen sind, sei es, dass ein Neuling dieses Hobby mal kennen lernen will. Doch für erfahrene und langjährige Rollenspieler ist es manchmal gar nicht so einfach, sich in diesen Neuling hineinzusetzen, der weder von den Spielmechanismen noch von der Welt oder den Regeln irgendeine Ahnung hat. Das kann schnell zu Besserwisseri führen und für den Neuling enttäuschend werden. Andererseits kann jemand, der noch nicht seit Jahren immer auf die gleiche Weise

spielt, ganz neue Aspekte ins Spiel bringen und damit zu einer deutlichen Bereicherung Ihrer Runde werden.

Doch bevor er den Mut hat, sich zwischen lauter 'alten Hasen' einzubringen, braucht er zunächst einmal Unterstützung. Das fängt bei der Heldengenerierung an: Entweder geben Sie ihm einen vorgefertigten Charakter, oder Sie helfen ihm bei der Erstellung. Und raten Sie ihm dabei von komplizierten Charakteren wie Magiern oder Schwertgesellen ab, denn die lassen sich nur mit einiger Regelkenntnis halbwegs spielen. Wenn Sie einen Spieler in der Gruppe haben, der einigermaßen regelfest ist und Geduld hat,

dann bitten Sie ihn, sich im Spiel neben den Neuling zu setzen, damit er ihn vor allem im Regelbereich unterstützen kann. Andernfalls müssen Sie sich selbst die Zeit nehmen, immer wieder mal das Abenteuer kurz zu unterbrechen und Regeln zu erklären. Gerade zum Reinschnuppern sollten Sie auch das Abenteuer so wählen, dass es ohne allzu viel Hintergrundwissen zu verstehen ist. Ein Intrigenabenteuer oder die Erforschung echsischer Magie ist dafür sicherlich weniger geeignet, ein einfaches Detektivabenteuer oder die Erkundung einer Ruine hingegen recht gut. Interaktion mit Meisterpersonen ist etwas, in das die meisten Anfänger sich schnell hineinfinden können, denn dafür ist wenig Wissen und keine Regelkenntnis nötig. Daher: am besten nur kurze, schnelle Kämpfe, aber viel Möglichkeit des Charakterspiels. (Und wenn das nicht klappt, kann es auch daran liegen, dass es schlicht nicht dem Spielstil des Neulings entspricht.)

ERFAHRENE NEUZUGÄNGE

Wenn Sie einen erfahrenen Spieler in Ihre Gruppe aufnehmen, sei es als Gast oder als neues Gruppenmitglied, dann sollten Sie nicht bedenkenlos davon ausgehen, dass er sich problemlos in die Gruppe integrieren lässt. Denn je größer sein Erfahrungsschatz ist, desto genauere Vorstellungen hat er von dem, was er für richtiges Rollenspiel hält, und nicht jeder ist so flexibel und tolerant, den Stil Ihrer Gruppe zu akzeptieren und sich anzupassen. Möglicherweise spielt er unbeirrt genau so, wie er es aus seinen früheren Runden gewöhnt ist, ohne wahrzunehmen, dass sein Stil nicht zu dem Ihrer Runde passt. Dadurch kann es früher oder später zu Situationen kommen, die für Sie völlig unerwartet sind und schlimmstenfalls zu Streit führen. Nur in seltenen Fällen hat der Neuling dabei einen missionarischen Ansatz ("Ich werde diesen Anfängern mal zeigen, wie richtiges Rollenspiel geht."), sondern meistens fehlt ihm das Bewusstsein, dass es unterschiedliche Stile gibt und er sich als Neuzugang zunächst einmal anpassen sollte.

Verstehen Sie dies nicht als prinzipielle Warnung davor, erfahrene Rollenspieler in Ihre Gruppe einzuladen. Oft sind sie eine großartige Bereicherung und ein Quell neuer Ideen und Möglichkeiten. Sie sollten aber aufmerksam beobachten, ob es zu Schwierigkeiten kommt, und notfalls rechtzeitig gegensteuern.





SPIELEN MIT VÖLLIG UNBEKANNTEN SPIELERN

Natürlich ist es am einfachsten, mit der eigenen Spielrunde ein Abenteuer durchzuspielen, also mit den Spielern und Spielerinnen, die man womöglich seit Jahren kennt und bei denen man die Entwicklung selbst vorangetrieben hat. Dennoch übt es einen ganz besonderen Reiz auf viele Spieler und Spielleiter aus, sich auf einem Rollenspieltreffen oder einer Convention mit völlig fremden Leuten zusammenzutun und ein Abenteuer durchzuspielen.

DER REIZ DES/DER FREMDEN

Worin liegt denn nun der eigentliche Reiz, trotz aller erschwerten Umstände eine solche Runde zu leiten? Es ist wohl die Möglichkeit, neue Spieler und deren Spielweisen kennen zu lernen und somit gezwungen zu werden, sein Improvisationstalent unter Beweis zu stellen. Die Mitglieder einer Spielrunde, die schon über lange Zeit zusammen spielt, kennen sich gegenseitig recht gut. Wirkliche Überraschungen werden selten, und ganz neue Ideen sind Mangelware. Im Spiel mit Unbekannten kann man aber auf ganz neue Erfahrungen und Anreize stoßen, die dann später auch wieder in der eigenen Runde umgesetzt werden können.

Außerdem wird dem Spielleiter im Umgang mit fremden Spielern eine extreme Flexibilität abverlangt, er muss ständig auf völlig unerwartete und extreme Situationen gefasst sein und auch bei sehr unterschiedlich agierenden Spielern immer den Überblick behalten. Dies kann durchaus als eine Art der Schulung aufgefasst werden. Abgesehen davon erweitert man natürlich auch seinen Bekanntenkreis und übt sich generell in sozialen Umgangsformen.

DIE SCHWIERIGKEITEN

Dem stehen verschiedene Probleme gegenüber. So ist es sehr schwierig, eine fesselnde Atmosphäre herzustellen, wie man sie vielleicht daheim mit Kerzenlicht und gezielt eingesetzter Musik erzeugen kann. Zu viele Faktoren stören: So sind Sie zum Beispiel nie alleine mit der Spielrunde, es werden immer wieder Zuschauer hinter Ihnen oder den Spielern stehen und neugierig lauschen, Zwischenrufe lenken ab und die Hintergrundgeräuschkulisse erzeugt eine einlullende oder doch wenigstens ermüdende Atmosphäre. Dazu kommen oft noch Schlafmangel und die allgegenwärtige Reizüberflutung durch bekannte und unbekannte Gesichter, Gewandungen und Verkaufsstände. All diese Faktoren sind nicht förderlich, wenn man eine traurige, ruhige, spannende oder gruselige Stimmung erzeugen will. Eine Szene oder sogar ein ganzes Abenteuer, das auf einem Jahrmarkt oder Gauklerfest spielt, mag unter diesen Bedingungen besonders überzeugend gelingen, aber kaum ein Abenteuer gewinnt durch ständige Jahrmarkt-Atmosphäre.

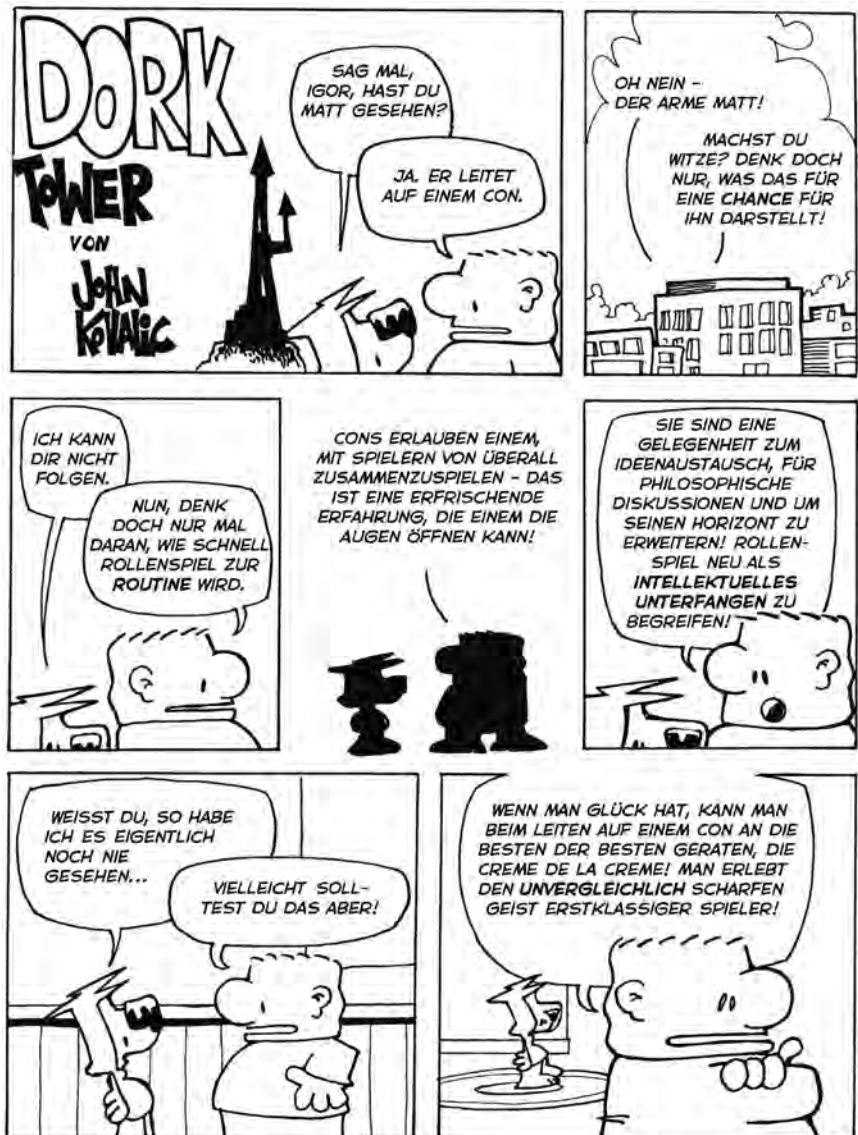
Zusätzlich dürfen Sie auf einem solchen Treffen nicht mit rollenspielerischen Glanzleistungen rechnen. Meistens dauert es ja einige Spielsitzungen, bis sich alle Spieler so gut kennen und vertrauen, dass sie es wagen, in ihrer Rolle aufzugehen und sie auszuspielen. Sobald Sie aber dominante Punktejäger, Monstermetzger oder Spaßvögel in Ihrer Runde haben (siehe Seite 20f.), werden sich diejenigen Spieler, die eigentlich mehr Lust auf Atmosphäre und Drama haben, eher zurückhalten.

Zudem müssen auch Sie erst einmal mit den verschiedenen, neu aufeinander treffenden Spielern zurechtkommen, Ihren eigenen Stil dieser bunten Gruppe anpassen und sich meistens damit abfinden, dass ausschweifende Rollenspielsituationen den knappen Zeitrahmen einer Con-Spielrunde sprengen können.

Sie sollten als Spielleiter also stets die Zügel der Runde fest in beiden Händen halten und ein strenges Zeitmanagement führen, damit die vorgegebene Zeit nicht abläuft, bevor das Abenteuer abgeschlossen ist oder die Spieler so richtig in Fahrt gekommen sind.

TIPPS

Wenn Sie sich der Probleme bewusst sind und es dennoch wagen wollen, dann können Sie auch auf einem Rollenspieltreffen eine flotte Spielrunde leiten, die den Spielern das Wochenende versüßt und Ihnen viel Spaß macht. In vielen Fällen





haben Spielleiter auf solche Treffen auch freien Eintritt oder zumindest Eintrittsrmäßigungen, so dass es auch hier einen gewissen Anreiz dafür gibt, sich als Spielleiter anzubieten.

☛ Zunächst einmal ist es ratsam, vor Beginn der Spielrunde klarzustellen, welche Sonderregeln (eigene Hausregeln oder offizielle Optionalregeln) Sie zulassen wollen und welche wegfällen. Andernfalls kann es während des Spiels plötzlich zu unangenehmen Zwangspausen kommen, weil verschiedene Spielweisen aufeinanderprallen und unliebsame Diskussionen entstehen. Sowas ist zeitraubend und stimmungstötend.

☛ Schauen Sie sich die Charakterbögen vor dem Spiel an. Sie müssen keine Charaktere zulassen, bei denen Sie die Befürchtung haben, dass sie Ihr Spiel ernstlich stören können oder nicht zu Ihrem Spielstil passen (siehe **Problemhelden** auf Seite 32ff.).

☛ Nehmen Sie sich dabei durchaus das Recht, autoritär zu sein. Es ist Ihre Spielrunde, und Sie müssen sich nicht zu irgend etwas überreden lassen. Blockieren Sie lieber am Anfang, als später mit Schwierigkeiten kämpfen zu müssen, die den Abenteuerfluss zerstören.

☛ Stellen Sie selbst keine zu hohen Ansprüche an die Spielrunde. Versuchen Sie einfach, ein unterhaltsames, schönes Abenteuer zu leiten, denn es gibt auch so schon genug Unwägbarkeiten, an denen es scheitern kann. Freuen Sie sich, wenn

alles so klappt, wie Sie es sich vorstellen – und wenn nicht, dann halt nicht.

☛ Die Möglichkeit, sich im Spiel direkt an die Spieler zu wenden (siehe **Der Kommentar aus dem Off**, Seite 53), ist bei unbekannten Spielern besonders empfehlenswert. Diese Spieler kennen Sie genauso wenig wie umgekehrt und können daher nicht einschätzen, wie konsequent oder streng Sie sind und wie Ihr Bild der Spielwelt aussieht. Eine Warnung auf Spielerebene ist meistens nützlicher, als ihre Helden die (für die erstaunten Spieler eventuell unabsehbaren) Folgen spüren zu lassen.

☛ Versuchen Sie möglichst schnell, Ihre Spieler einzuschätzen. Mit welchen Erwartungen sind Sie in Ihre Spielrunde gekommen, und wie können Sie diese Erwartungen erfüllen? (Mehr zu diesem Thema bei den Spielertypen ab Seite 19.) Erste Hinweise finden sich schon auf den Heldenbögen. Wenn Sie merken, dass der Stil Ihres Abenteuers überhaupt nicht zum Stil der Spieler passt, sollten Sie ernsthaft mit dem Gedanken spielen, das Abenteuer kurzfristig umzubauen.

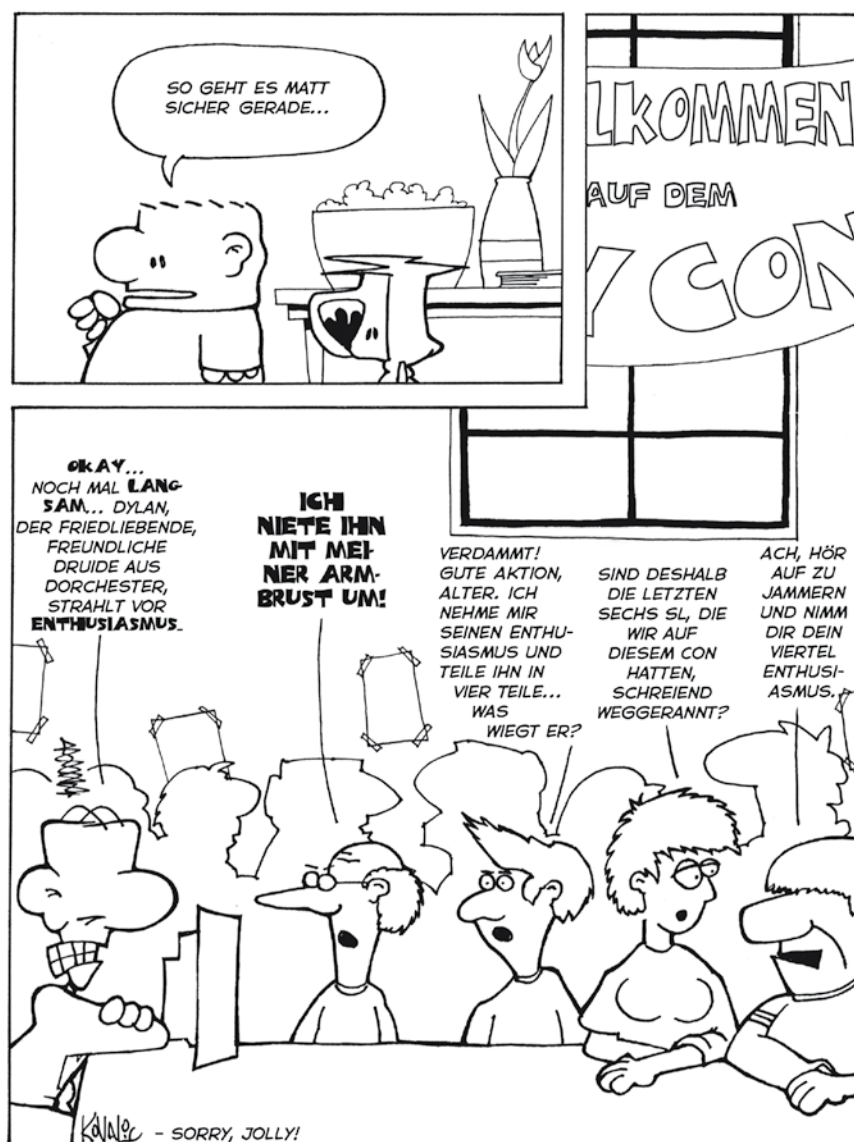
☛ Es schadet gar nichts, wenn Sie den Aushang, mit dem Sie Ihr Abenteuer anbieten, gezielt formulieren. Ein reißerischer Text, der viele Spieler anspricht, ist schön, aber wenn Sie damit die falschen Spieler in Ihre Runde gelockt haben, dann hat niemand etwas davon. Besser ist es, von Anfang an klarzustellen, ob der Schwerpunkt des Abenteuers auf Action, auf Horror oder auf Slapstick liegt und wie genau Sie es mit dem aventurischen Hintergrund nehmen.

☛ Spielererziehung ist auf einem solchen Treffen nicht möglich. Wenn ein oder mehrere Spieler andere Vorstellungen haben als Sie, sollten Sie sich lieber um Kompromisse bemühen. Jemandem zu "zeigen, wie richtiges Rollenspiel funktioniert", läuft nur auf das Ausleben Ihres persönlichen Machtgefühls hinaus und gehört nicht ins Rollenspiel.

☛ Wenn Sie den Spielern einmal eine andere Art des Rollenspiels nahebringen wollen, dann bereiten Sie sie auf dieses Experiment vor. Die meisten Rollenspieler sind neugierig genug, dass sie sich gerne mal auf so etwas einlassen – aber nur, wenn sie vorher selbst die Wahl haben, und nicht, wenn es ihnen aufgezwungen wird.

☛ Lassen Sie die Finger von Abenteuern, die von gruseliger, ruhiger Atmosphäre leben. Wenn Stimmung, dann muss sie plakativ sein, also eher bluttriefender Horror als unterschwellige Angstgefühle.

☛ Auf solchen Treffen ist die Zeit begrenzt, und wenn Sie damit nicht auskommen, werden Sie keine Gelegenheit finden, das Abenteuer fortzusetzen. Am Ende in aller Hektik das Finale zu erzählen, statt es zu spielen, ist wenig befriedigend. Richten Sie es lieber von vornherein so ein, dass das Abenteuer modular ist: Je nachdem, wie viel Zeit Sie noch haben, können Sie einzelne Abschnitte kürzen oder optionale Szenen einfügen.





☛ Das Abenteuer muss in der Regel nicht völlig logisch sein. Gerade im Trubel eines großen Treffens sind plakative und spannende Szenen wichtiger als eine stimmige Weltensimulation.

☛ Wichtig ist ein schneller Einstieg. Die Helden kennen sich zu Beginn nicht, und sie haben auch keine unbegrenzte Zeit, sich kennenzulernen – denn sonst ist die Spielzeit vorbei, bevor Sie mit der Anwerbung der Helden fertig sind. Gut geeignet sind Vorfälle, die die Gruppe gezwungenermaßen zusammenschmieden: zum Beispiel ein Schiffsuntergang oder ein Orküberfall auf ein einsames Gasthaus, in dem die Helden sich gerade aufhalten.

☛ Überlassen Sie es jedem Spieler selbst, einen Grund zu finden, warum ihr Held sich gerade dort befindet, wo das Abenteuer beginnt. Er kennt den Hintergrund des Helden am besten, und nebenher können Sie aus seiner Beschreibung schon wieder einiges über den bevorzugten Stil des Spielers herauslesen.

☛ Achten Sie darauf, dass alle Helden ihre Szenen bekommen. Dafür müssen Sie mit dem Abenteuer flexibel umgehen können, denn Sie wissen ja vorher nicht, ob die Gruppe nur aus Kämpfern besteht oder gar niemand allzu gut kämpfen kann, sondern sich nur phexische Helden eingefunden haben.

☛ Sehr geeignet sind 'Just for fun'-Abenteuer. Wenn Ihr Abenteuer mit extrem skurrilen Meisterpersonen und absurden Szenen glänzt, wird das bei vielen Spielern besser ankommen als heroische Schlachten. Selbst wenn das Abenteuer auf den Besuch eines tödlichen Dungeons hinausläuft, bei dem am Ende kein einziger Held mehr lebt, kann das ein tolles Erlebnis für die Spieler sein – allerdings sollten sie wissen, auf was sie sich einlassen.

☛ Zum Schluss noch eine Warnung: Leider gibt es in seltenen Fällen Spieler, die von vornherein mit destruktiver Ab-

sicht in eine solche Spielrunde gehen. Sie wollen sich und anderen beweisen, dass sie jeden Spielleiter kleinbekommen. Lassen Sie sich von solchem Verhalten nicht überraschen, sondern reagieren Sie gelassen. Warnen Sie den betreffenden Spieler mit dem oben erwähnten Kommentar aus dem Off, und wenn er sich davon nicht bremsen lässt, ist es ihr gutes Recht, ihn auch aus der Runde zu kegeln und nur mit den anderen Spielern weiterzuspielen. Niemand darf einer ganzen Spielrunde den Tag vermiesen, nur um sich selbst toll zu fühlen.

DIE ALVERANIARE

Viele Verlage haben eigene Spielleiter-Teams, die einzig zu dem Zweck ins Leben gerufen wurden, um auf solchen Veranstaltungen 'offizielle' Spielrunden anzubieten. Für **Das Schwarze Auge** sind das unter anderem die Alveraniare (wobei der Bezug auf die aventurischen Götterboten durchaus ironisch gemeint ist), die ihre Mitglieder aus erfahrenen DSA-Autoren und -Redakteuren rekrutieren. Auf vielen großen (und manchmal auch kleineren) Rollenspielveranstaltungen bieten diese (an ihren roten T-Shirts erkennbaren) Spielleiter der Spielergemeinde ihre Abenteuer an (die jeweils den Status offizieller DSA-Abenteuer haben und zu großen Teilen auf der Alveraniars-Homepage kostenlos zur Verfügung stehen).

Wer also Interesse daran hat, auch mal eine Con-Spielrunde anzubieten, aber noch ein paar Tricks und Tipps von Profis haben möchte, der möge sich an einen der Alveraniare oder anderen Promo-Spielleiter wenden und ihn einfach um Rat und Hilfe bitten.

WAHRE HELDEN

Wahre Heldentaten brauchen wahre Helden. Die Rolle, die jeder Spieler übernimmt, ist seine Verbindung zur Welt, zum Abenteuer. Die Welt kann noch so interessant sein, das Szenario noch so packend – wenn der Spieler mit seinem Helden nicht glücklich ist, dann wird er das Spielen nie so recht genießen können. Deswegen ist es wichtig, jedem Spieler einen Helden zu ermöglichen, den er mag, mit dem er sich identifizieren kann, der seinen Wünschen und seinem Stil möglichst gut entspricht. Doch selbst wenn ein solcher Held gefunden ist, ist damit noch nicht gewährleistet, dass er auch zu den anderen Helden Ihrer Spielgruppe und zu Ihren Abenteuern passt. Diesem Thema widmen sich die folgenden Seiten.

AUSWAHL DER HELDEN FÜR ABENTEUER UND KAMPAGNEN

Jedes Abenteuer und noch mehr jede Kampagne stellt bestimmte Anforderungen an die Helden und ihre Spieler: Manche Heldentypen werden mehr oder weniger dringend benötigt, manche lassen sich sehr leicht in das Abenteuer integrieren, während sich andere nur schwer ansprechen lassen

oder sogar völlig ungeeignet sind. Meist ist eine Mischung aus unterschiedlichen Charakteren erwünscht, damit diese die verschiedenen Herausforderungen meistern können, die das Abenteuer bereit hält.

So stellt sich die Frage, ob es Ihre Aufgabe als Meister ist, Ihren Spielern eine bestimmte Zusammensetzung der Heldengruppe vorzugeben, oder ob Sie den Spielern freie Hand lassen wollen, um sie nicht zu beschränken. Im Folgenden wollen wir ein paar Vor- und Nachteile beider Varianten nennen.

ERFORDERLICHE HELDEN

Wenn die Anforderungen an die Helden im Abenteuer sehr spezifisch sind, müssen Sie natürlich dafür sorgen, dass die Heldengruppe auch über jemanden verfügt, der diese Anforderungen erfüllen kann. Wenn die Spur eines Übeltäters nur mit bestimmter Hellsichtmagie aufgenommen werden kann, wenn ein wichtiges Dokument in einer mit vielen Schlössern gesicherten Truhe liegt, die Helden unbedingt auf magische Weise in einen Traum eindringen müssen, ein zentrales Abenteuerelement ein Wagenrennen oder Ritterturnier ist oder dergleichen mehr, dann müssen Sie dafür sorgen, dass ein entsprechender Held anwesend ist: ein Hellsichtzauberer,



Einbrecher, Wagenlenker, Ritter etc. Nur Sie wissen, was für Fähigkeiten die Helden später brauchen werden, also können auch nur Sie dafür sorgen, dass die Gruppe ausreichend ausgestattet ist.

Natürlich gibt es die Möglichkeit, für bestimmte Aufgabe eine Meisterperson zu Hilfe zu holen, aber das ist immer eine Notlösung: Die Abenteuer sind dafür da, dass die Helden die Heldentaten vollbringen, und Meisterpersonen stehlen dabei nur die Show.

VERBOTENE HELDEN

Andererseits kommt es auch oft genug vor, dass bestimmte Helden beim besten Willen nicht passen. Das beginnt schon bei den exotischen Helden (siehe hierzu auch Seite 43ff.): Bei einem Abenteuer, das im Herzogtum Weiden spielt, ist ein orkischer Held so gut wie unspielbar. Er ist nicht nur von jeglicher sozialer Interaktion ausgeschlossen (keine Gespräche mit Informanten, keine Einladung auf ein ritterliches Turnier ...), sondern wird sogar angefeindet und verjagt, wenn die Bevölkerung sich nicht sogar zusammenrottet und ihn erschlagen will, wenn sie mit ihm konfrontiert wird. Und da seine Begleiter automatisch als Orkfreunde gelten, wird es ihnen kaum besser ergehen. Damit wird schon allein die Auftragsvergabe beim Abenteuererstieg zu einem Problem.

Nicht ganz so schwer mag es ein Nordmärker in Albernia haben, ein Andergaster in Nostria oder ein Al'Anfaner in Thorwal – solange er nur seine Herkunft für sich behält. Weigert er sich jedoch zu lügen, dann kann es ihm ähnlich ergehen wie dem Ork in Weiden. Auch manche Nachteile machen es dem Helden und schließlich der ganzen Gruppe sehr schwer, dem Abenteuererlauf zu folgen, denken Sie nur an *Gesucht*: Wenn das Gesicht eines Übeltäters überall bekannt ist, kann er sich nicht frei bewegen.

Natürlich muss ein solcher Nachteil nicht zwingend bedeuten, dass das Abenteuer nicht funktioniert. Wenn Sie und die Spielgruppe Lust haben, sich auf diverse zusätzliche Schwierigkeiten und Handlungsschlenker einzulassen, dann kann das sogar eine Bereicherung sein. Hier müssen Sie selbst entscheiden, wo Sie die Grenzen ziehen möchten.

Natürlich gibt es auch Fälle, in denen bestimmte Fähigkeiten der Helden das Abenteuer zu einfach machen. Ein typisches Beispiel ist der Hellsichtmagier im KriminalszENARIO oder der mittelreichische

Adlige, wenn es für das Abenteuer wichtig ist, dass die Helden keine sofortige Audienz beim hiesigen Baron erhalten.

SIND VORGABEN PROBLEMATISCH?

Manche Spieler sind auf bestimmte Heldentypen spezialisiert (siehe *Spezialistin*, Seite 20), andere haben gerade nur auf einen bestimmten Helden Lust – kurz, manche Spieler fühlen sich gegängelt, wenn Sie ihnen bei der Auswahl ihrer Charaktere reinreden. Und wenn ein Spieler einen Helden zu spielen gezwungen ist, mit dem er nicht zufrieden ist, verliert er vermutlich bald den Spaß. Das kann dazu führen, dass er seinen Helden sehr eigenartig darstellt oder auch seine Aktivitäten und sein Engagement aufs Nötigste reduziert. Und schließlich verliert er möglicherweise den Spaß am Spiel und verlässt Ihre Runde.

Verlassen Sie sich auch nicht darauf, dass Sie sofort herausfinden, dass ein Spieler mit seinem Helden unzufrieden ist.





Eventuell weiß er es selbst noch nicht und lässt sich auf den Versuch ein, aber auf Dauer kann es zu Schwierigkeiten führen. Haben Sie also ein offenes Ohr für Probleme, die die Spieler mit Vorgaben haben könnten.

Sie sehen also: Zu strenge Vorgaben bei der Heldenauswahl können Nachteile mit sich hier bringen. Auch hier liegt die Wahrheit, wie so oft, in der richtigen Dosierung. Lassen Sie Ihren Spielern so viel Freiheit wie möglich, aber verzichten Sie nicht vollständig auf Vorgaben – außer Sie sind bereit, Ihr(e) Abenteuer in großem Umfang umzuarbeiten.

Ein Beispiel

In der Kampagne um die Sieben Gezeichneten ist es wichtig, die richtigen Helden zu wählen, denn erstens ist die Kampagne sehr lang, und kein Spieler sollte gezwungen sein, über lange Zeit einen Helden zu spielen, an dem er nur eingeschränkte Freude hat, und zweitens müssen die Helden zu den Zeichen passen, die sie im Lauf der Kampagne erhalten.

Im Folgenden beschränken wir uns auf die ersten drei Zeichen, da alle weiteren auch an Meisterpersonen verteilt werden können (oder sogar explizit für diese vorgesehen sind).

Das düstere erste Zeichen, an dem Aspekte wie Verfolgungswahn und Machtgier hängen, ist für einen lebensfrohen und lustigen Charakter (zum Beispiel einen Schelm, Scharlatan, Gaukler oder Rahja-Geweihten) ungeeignet, da es den Charakter völlig verändern und damit zerstören würde. Für dieses Zeichen sollten Sie einen getriebenen Helden in Ihrer Gruppe haben.

Im Gegensatz dazu muss der Held für das zweite Zeichen redigewandt sein und nach Harmonie und Zusammenhalt streben. Ein eigenbrötlicher Druide oder gar ein Boron-Geweihter können das nicht leisten, selbst Zwerge sind nicht dafür bekannt, Bündnisse unter Menschen und anderen Völkern zu schmieden. Ein Söldner oder anderer Kämpfer ohne diplomatische Vorkenntnisse müsste sich den Bündnisbestrebungen des Zeichens unterordnen, was seinem Charakter vermutlich zuwiderläuft. Ritter, Händler, aufgeschlossene Elfen oder Gaukler mit einem nicht allzu niedrigen Sozialstatus sind wesentlich besser geeignet.

Das nächste Zeichen schreit geradezu nach einem ehrenhaften Kämpfer. Das kann auch ein Stammeskrieger sein, wenn er nur in der Lage ist, einen Ehrenkodex anzuerkennen und zu befolgen. Bei Kämpfern, für die Ehre keinen so hohen Stellenwert einnimmt, müssen Sie den Spieler einschätzen: Die Entwicklung vom geldgierigen Söldner zum ehrenhaften Kämpfer für das Wohl der Welt ist durchaus denkbar und kann sehr spannend sein – wenn der Spieler sich darauf einlässt. Sehr friedfertige Charaktere (Geweihete der Tsa, Travia, Peraine etc.) sind hier vollkommen fehl am Platze, und auch jemand, der seine Kampffertigkeiten bisher kaum geschult hat, wird von dem Zeichen wohl kaum erwählt werden.

Während die Helden für die weiteren Zeichen eventuell auch später erst zur Gruppe stoßen können, sollten die Träger der ersten drei von Anfang an dabei sein. Sie brauchen also zumindest einen getriebenen Helden, einen Diplomaten und einen ehrenhaften Kämpfer. Für die Kampagne sind ein guter Zauberer und noch wenigstens ein weiterer Kämpfer zu empfehlen. Damit sollten Sie ausreichende Vorgaben haben, um die Abenteuer erfolgreich angehen zu können.

Die klassische Minimalbesetzung

Es gibt eine 'Rumpfbesetzung', mit der sich die meisten Abenteuer spielen lassen: ein Kämpfer, ein Zauberer, ein Dieb. Da die meisten Kämpfer auch in anderen körperlichen Fertigkeiten geübt sind, Zauberer gleichzeitig über umfangreiches Wissen verfügen und Diebe schleichen und klettern können, ist für jede klassische Szene jemand dabei, der die benötigten Fachbereiche abdeckt. Wenn Sie also dem problemlösenden Stil folgen, ist diese Zusammenstellung ideal. Auch wenn Sie mit Spielern spielen, die Sie nicht kennen oder nicht einschätzen können, ist diese Zusammenstellung sinnvoll, um nicht in erzählerische Nöte zu geraten.

Je komplexer die Abenteuer jedoch sind und je mehr sie sich dem erzählerischen oder simulationistischen Stil annähern, desto unbefriedigender ist dieses Trio. Denn einerseits ist die Erklärung, warum diese drei widersprüchlichen Gestalten auf Abenteuer ausziehen, meistens sehr an den Haaren herbeigezogen, andererseits ergeben sich immer wieder Felder, in denen die klare Dreiteilung nicht ausreicht. Ein einzelner Kämpfer mag schon viel erreichen, aber sobald es zu größeren Gefechten kommt, kann er es kaum mit allen Gegnern aufnehmen. Auf hoher See sind alle drei Helden vermutlich hilflos, ebenso in der tiefen Wildnis. Spätestens hier sollten Sie also die klassische Dreiteilung erweitern.

Problemhelden

Manche Helden verfügen über das Potenzial, entweder durch ihre Einstellung oder aber durch ihre Fähigkeiten viele Abenteuer zu sprengen. Dies bezieht sich nicht unbedingt auf spezielle Abenteuer, sondern ist ein allgemeines Problem. Wenn Sie solche Helden überhaupt in Ihrer Spielrunde zulassen wollen, sollten Sie sich der Risiken bewusst sein. Mit entsprechender Vorbereitung kann aber auch gerade das sehr reizvoll sein.

Hellseher

Ein ganz typischer Problemheld ist der Hellsichtzauberer, der mit seiner Magie jederzeit erkennen kann, ob ein Gesprächspartner lügt oder unter einem Zauber steht. Dies erschwert viele Detektiv-Plots, denn oft gehört es zum Abenteuer, dass die Helden erst mühsam ermitteln müssen, wem sie vertrauen können, wer Falschaussagen macht oder vielleicht durch magische Einwirkungen zu bestimmten Sachen gezwungen wird. Gute Hellseher können sogar Gegenstände oder Tote befragen, was die Aufklärung eines Verbrechens auf ein paar Zauber beschränken kann und viel Arbeit, aber eben auch viel Abenteuer und Spannung erspart.

Als Gegenmittel werden sehr oft magische Amulette oder Fähigkeiten empfohlen, durch die sich wichtige Meisterpersonen vor den Fähigkeiten des Hellsehers schützen können. Doch das ist nur ein stumpfes Schwert: Warum gibt der Spieler viele Generierungs- oder Abenteuerepunkte für seine Hellsichtfähigkeiten aus, wenn er sie nie effektiv einsetzen darf? Das wäre etwa so, als würden sie dem brillanten Schwertgesellen ständig seine Waffen stehlen, so dass er immer nur mit den blanken



Auch die Tatsache, dass durch Magie erlangte Kenntnisse in manchen Regionen Aventuriens vor Gericht keinen Bestand haben, kann die Fähigkeiten eines Hellsehers relativieren. Er kennt dann zwar die Hintergründe, die Heldengruppe muss aber dennoch verwertbare Beweise besorgen, um einen Übeltäter dingfest machen zu können.

Marcus Friedrich

Fäusten angreifen kann. Dies ist für den Spieler frustrierend. Wenn also einer Ihrer Spieler gerne einen Hellseher spielen will, dann sollten Sie sich sehr genau überlegen, wie Sie damit umgehen. Entweder Sie lehnen es mit Hinweis auf das genannte Problem ab, oder aber Sie müssen bei jedem einzelnen Abenteuer überlegen, welchen Verlauf es durch die Hellseherfähigkeiten nehmen könnte, und gegebenenfalls bereit sein, es vollständig umzubauen.

Wenn der Spieler einverstanden ist (und eher dem dramatischen als dem problemlösenden Stil anhängt), gibt es auch noch die Möglichkeit, dass Sie mit ihm ein Abkommen treffen: Sie schränken seine Fähigkeiten immer wieder ein, wenn das Abenteuer durch Hellseher aus den Fugen geraten würde (durch die genannten Amulette oder dergleichen), gewähren ihm aber immer wieder auch große Auftritte, in denen seine Hellseherfähigkeiten entscheidend zu der Lösung beiträgt. In diesem Fall müssen Sie ebenfalls gut vorplanen, denn Sie können sich nicht darauf verlassen, dass der passende Zauber im entscheidenden Augenblick auch wirklich klappt. Machen Sie also nicht alles von einem Würfelwurf abhängig.

SCHELME

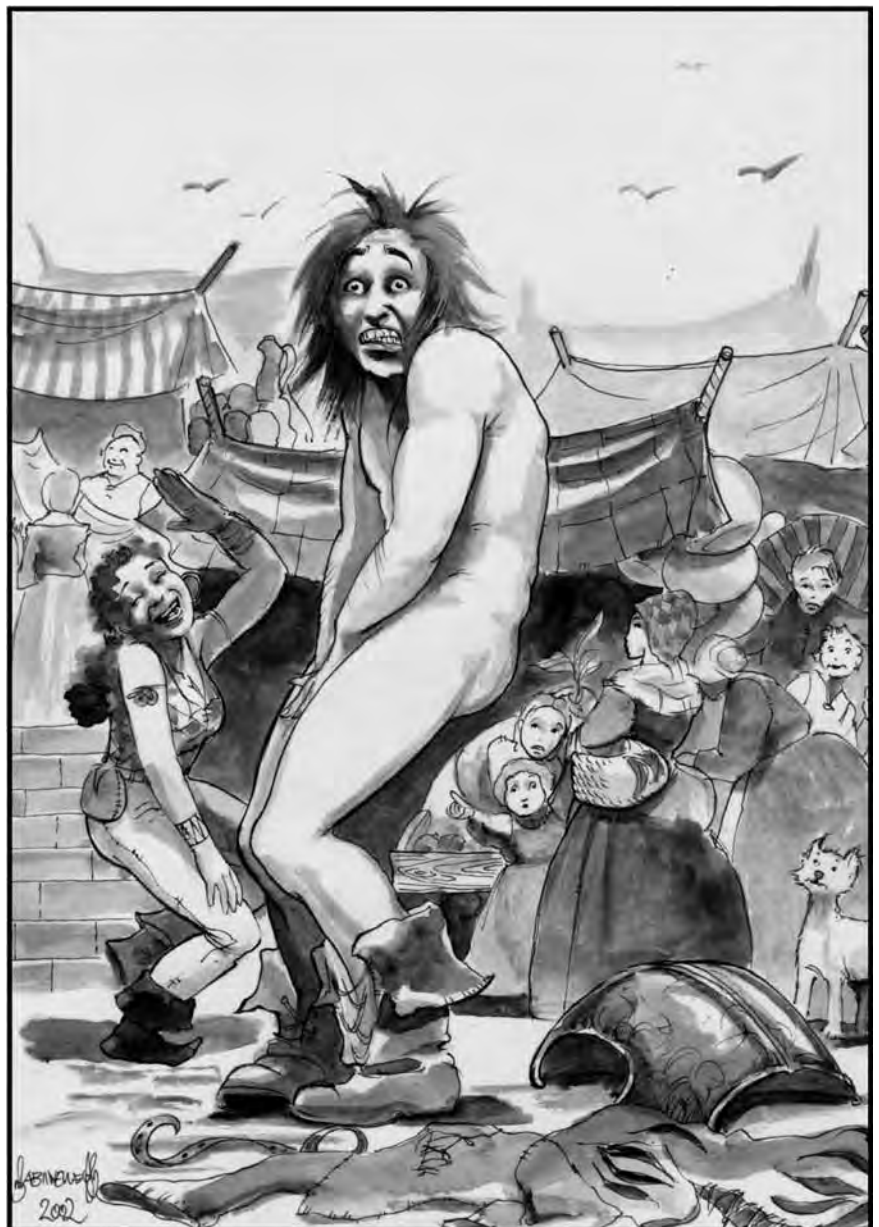
Viele Meister lassen Schelme in ihren Heldengruppen nicht zu, und das aus gutem Grund. Schelme sind darauf ausgelegt, nichts und niemanden ernst zu nehmen, und glauben, alle Probleme der Welt mit einem passenden Scherz lösen zu können. Doch diese Einstellung ist mit sehr vielen Abenteuersituationen unvereinbar, und nur wenn der Schelmspieler äußerst verantwortungsvoll mit den Fähigkeiten seines Helden umgeht, wird er nicht zum Störenfried. Leider wählen viele Spieler diesen Helden aber ausdrücklich wegen seiner anarchistischen Vorlieben und Fähigkeiten und lassen sich dementsprechend ungern darin einschränken.

Stellen Sie sich ein Abenteuer vor, in dem es um Horror und dunkle Bedrohung geht: Der Schelm müsste sich schon sehr zurückhalten, um den finsternen Schwarzmagier nicht durch ein NACKEDEI in

der dramatischsten Situation der Lächerlichkeit preiszugeben. Und welcher fiese Despot ist noch überzeugend, wenn der Schelm erst einmal seine Späße mit ihm getrieben hat? Doch wenn jede Bedrohung durch Ulk gekontert wird, ist Bedrohung kaum noch aufzubauen, geschweige denn aufrechtzuerhalten. Da Bedrohung aber ein wichtiges Mittel für Dramatik und Spannung ist, nimmt der Schelm dem Spiel ein wichtiges Element.

Auch der Umgang mit Autoritäten ist für Schelme schon aus Prinzip schwierig. Da Dere aber eine Welt ist, in der Respekt und Obrigkeitshörigkeit wichtig für das Funktionieren der Gesellschaft sind, muss ein Untergraben dieser Autorität zwingend zu Ärger führen, der natürlich auch die anderen Helden betrifft. Sind die Helden aber ständig damit beschäftigt, vor der Obrigkeit zu fliehen, funktionieren viele Abenteuer nicht mehr.

Selbst die Auftragsvergabe kann zum Problem werden: Tritt ein gramgebeugter Kaufmann an die Helden heran, weil seine Tochter entführt wurde, wäre es nur konsequent von dem Schelm, den Mann mit einem LACHKRAMPF aufzumuntern. Dass sich dieser daraufhin lieber andere Helden sucht, liegt nahe.





In der Regel lässt sich ein Schelm nur dann in eine Gruppe integrieren, wenn der Spieler dazu bereit ist, seine Eigenheiten wohl dosiert auszuspielen. Gute Streiche im passenden Augenblick können jede Spielrunde zu einem Erlebnis machen, an das alle Beteiligten noch lange gerne zurückdenken. Eine tolle Szene, die durch einen schlechten Scherz kaputtgemacht wird, ist hingegen ärgerlich. Der Schelmenspieler muss also auch ein Gefühl für Dramatik haben, um zu wissen, wann die Zeit für Schelmereien ist und wann nicht.

Sehr spannend (aus Sicht der Erzählerspieler) kann die Entwicklung eines Jungschelms sein, der ganz blauäugig glaubt, ein guter Scherz könne gar nicht im falschen Augenblick gemacht werden, und dann schmerzhaft herausfindet, dass seine Umwelt diese Ansicht keineswegs teilt. Damit bricht sein (koboldisches) Weltbild nach und nach zusammen, und wenn er nicht daran scheitert, könnte ein intelligenter und pointierter Spaßmacher aus ihm werden.

So attraktiv das Spielen eines Schelms auf den ersten Blick auch sein mag, es eignet sich eigentlich nur für erfahrene und verantwortungsvolle Spieler.

FANATIKER

Glaubensfanatiker unterschiedlichster Couleur sind in Aventurien zwar keineswegs selten, lassen sich aber nur schwer in Abenteuer verwickeln. Das beginnt schon bei der Zusammenführung der Heldengruppe: Strenggläubige lehnen oft Menschen mit abweichendem Glauben ab und sind nicht bereit, mit ihnen gemeinsame Sache zu machen, geschweige denn, ihnen zu vertrauen. So lassen sich viele Geweihte kaum mit strenggläubigen Novadis kombinieren, Bannstrahler nicht mit Zauberern und vielerlei Helden nicht mit Schwarzmagiern oder blutrünstigen Barbaren. Helden mit hohen Werten in *Vorurteilen* können eine Zusammenarbeit mit den Zielen ihrer Vorurteile sehr schwierig bis unmöglich machen. Notfalls gibt es die Möglichkeit, die Heldengruppe durch eine äußere Bedrohung zur Zusammenarbeit zu zwingen (siehe hierzu auch den Artikel **Warum vertrauen einander die Helden** auf Seite 18), und nach dem ersten Abenteuer können die Helden vielleicht genug Respekt voneinander gewonnen haben, um ihre gegenseitigen Eigenarten zu tolerieren.

Aber auch im Abenteuer selbst stellen Fanatiker den Spielleiter vor viele Probleme. Oft kann ein Ziel nur erreicht werden, indem auch einmal höchstens halblegale Wege beschritten werden – und hier müssten Praios-Geweihte nicht nur passen, sondern das Vorgehen sogar verhindern. Eine Zusammenarbeit mit zweifelhaften Meisterpersonen lässt sich oft nicht ausschließen, und das können vor allem die gesetzestreuen Helden einfach nicht zulassen. Oft sehen sich Tiefgläubige ja nicht einmal in der Lage, mit Andersgläubigen zu kooperieren, selbst wenn diese ansonsten unbescholten sind. Gute Beispiele sind die Novadis mit ihren Gesetzen, Xorloscher Zwergenkrieger beim Umgang mit Geschuppten aller

Art und Praios-Gläubige im Zusammenhang mit zweifelhafter Magie. So birgt auch der Nachteil *Prinzipientreue* Sprengstoff für Ihr Abenteuer: Wenn beispielsweise ein Söldner grundsätzlich keine unbezahlte Arbeit macht, dann sind alle Abenteuerintros, die mit Hilfsbereitschaft zu tun haben, kaum noch möglich – außer ein anderer Held ist reich genug, diesen Söldner aus der eigenen Tasche zu bezahlen.

FLIEGENDE HELDEN

Viele Abenteuerszenen gehen davon aus, dass Helden gewisse Hindernisse wie Burgmauern, Felsspalten oder Lavaseen nicht überqueren können, sondern sich andere Wege ausdenken müssen. Auch das schnelle Zurücklegen von Entfernungen, etwa um Hilfe zu holen, ist nicht vorgesehen. Fliegende Helden, also vor allem Hexen, aber auch Zauberer, die den ADLERSCHWINGE mit einer Fluggestalt beherrschen, können den Abenteuerverlauf deshalb massiv verzerren. Gleiches gilt natürlich für mächtige Dschinnenbeschwörer und Besitzer eines fliegenden Teppichs. Da gerade Hexen ein sehr beliebter Heldentyp sind, sollten Sie auf dieses Problem vorbereitet sein.

Wenn es möglich ist, sollten Sie das Abenteuer an die Flugfähigkeit anpassen, denn sie ist oft prägend für die entsprechenden Charaktere, und wenn sie nicht angemessen zum Einsatz kommt, ist das enttäuschend für den Spieler. Wenn der Verlauf des Abenteuers einen solchen Flug aber partout nicht zulässt, können Sie ihn zunächst auf Heldenebene zu verhindern versuchen: Der Luftraum wird an manchen Orten von Drachen oder großen Raubvögeln beherrscht, die die Hexe als Nahrungskonkurrenten betrachten und angreifen könnten, sodass sie zur Landung gezwungen wird. Die magiehassenden Nachtwinde können hier zum Einsatz kommen, allerdings nicht allzu häufig – das würde bald seine Glaubwürdigkeit verlieren. Mitten in einem Gewittersturm oder bei starkem Regen ist es auch für eine Hexe nicht ratsam, sich in luftige Höhen zu begeben. Unterhaltsam wird es, wenn Sie die Gegenspieler der Helden ebenfalls mit Flugmöglichkeiten ausstatten, sodass es zu Luftgefechten kommt, die am Anfang zu Gunsten der anderen Seite ausgehen – bis die Spieler-Hexe es irgendwann doch schafft, ihre persönliche Feindin zu überwinden.

ZAUBERER UND GEWEIHTE

Bekanntlich sind Spieler unberechenbar. Sie nutzen jede sich bietende Gelegenheit innerhalb der Möglichkeiten ihrer Helden, um ihr Ziel zu erreichen, deshalb müssen Sie jederzeit flexibel reagieren können. Zum Glück ist die Spannweite der Möglichkeiten der Helden einigermaßen abschbar. Anders dagegen bei Charakteren, die zaubern oder die Götter um Beistand bitten können. Durch die große Zahl an unterschiedlichen Zaubern, Ritualen und Mirakeln sind die potentiellen Fähigkeiten dieser Helden sehr viel breiter gestreut, und das auch über Hellsicht oder Bewegungsmagie hinaus. Da Sie davon ausgehen müssen, in jeder Heldengruppe wenigstens einen solchen Charakter zu haben, sollten Sie sich im Vorfeld genau informieren, mit welcher Zauberei oder wel-





chem Wunderwirken Sie es zu tun bekommen können, und sich eventuell passende Strategien zurechtlegen.

DER UMGANG MIT PROBLEMHelden

Zunächst einmal gilt, dass Sie Spieler von Problemhelden auf die Schwierigkeit aufmerksam machen sollten, eventuell ist es sogar empfehlenswert, die ganze Gruppe zu fragen, ob sie sich auf diese Probleme einlassen will. Unter gewissen Bedingungen ist es sicherlich geboten, solche Helden nicht zuzulassen. Niemand kann von Ihnen verlangen, all Ihre Abenteuer völlig umzubauen, nur weil ein Spieler einen Hang zu problematischen Helden hat.

Wenn Sie hingegen bereit sind, diese Arbeit zu investieren und dem Helden die Möglichkeit geben, seine Eigenheiten auszuspielen, dann kann das für alle Beteiligten sehr spannend werden. Achten Sie dabei nur darauf, dass Sie nicht alles auf diesen einzelnen Helden zuschneiden und darüber die Helden der anderen Mitspieler vernachlässigen.

Vielleicht ist aber auch der Spieler bereit, seinen Helden einen Prozess durchleben zu lassen: Die Erlebnisse an der Seite der anderen Helden machen ihn nachdenklich und lassen ihn toleranter und offener werden. Eventuell findet sich ja auch jemand unter den anderen Helden, der den Fanatiker in kritischen Situationen zurückhält.

Spätestens sobald Sie den Spieler eines fanatischen Helden angemessen vorgewarnt haben, sind Sie nicht mehr allein für die Lösung dieser Probleme verantwortlich. Wenn Sie den oben genannten Einstieg ins Abenteuer über Mitleid oder Hilfsbereitschaft geplant haben, dann können Sie auch einfach abwarten, wie die Situation sich entwickelt. Sollte der prinzipientreue Söldner auf Bezahlung beharren, dann kann es passieren, dass er am Abenteuer einfach nicht teilnimmt. In diesem Fall muss der Spieler die Konsequenzen tragen und zuschauen, wie die anderen ein Abenteuer erleben, aus dem er sich selbst hinauskatapultiert hat.

GELANGWEILTE HELDEN

Es gibt verschiedene Heldentypen, die so spezialisiert sind, dass sie eigentlich nur in bestimmten Abenteuern auf ihre Kosten kommen. Ein typisches Beispiel ist der Wildnis-Charakter, der in freier Natur bestens zurechtkommt, aber weder ein besonders guter Nahkämpfer ist noch bei sozialer Interaktion irgendetwas beitragen kann. Wenn wenigstens einige Teile Ihrer Abenteuer in der Wildnis spielen (oder im Wechsel mit anderen Themen auch komplette Abenteuer), ist das natürlich kein Problem, aber sobald Sie eine Reihe reiner Stadtabenteuer hintereinander spielen wollen, droht die Gefahr, dass sich der betreffende Spieler langweilt. Umgekehrt ist es natürlich genauso bei reinen Sozialcharakteren (Falschspieler, Einbrecher, Scharlatane, Hochstapler ...), die sich längere Zeit durch die freie Natur bewegen müssen und außer den Mitreisenden keine Opfer für ihre Fähigkeiten finden.

Es gibt zwei Strategien, diesem Problem zu begegnen. Erstens können Sie in jedes Abenteuer noch wenigstens eine Szene einbauen, in dem der betreffende Held einen glänzenden Auftritt hat. So könnte im Stadtabenteuer ein Informant nur bereit sein, mit der Gruppe zu sprechen, wenn sie ihm vorher ein besonderes Kraut im umliegenden Wald aufspüren. Oder der Goblinstamm lässt sich von den Zauberkünsten des Scharlatans so beeindrucken, dass sie den Helden Obdach und Hilfe

WENN EIN NORMALER HELD NICHT MEHR AUSREICHT

Bei vielen erfahrenen Spielern ist ein Phänomen zu beobachten, das schnell zum Problem werden kann: Ihnen reicht der Standardheld nicht mehr. Sie sind lange genug auf Abenteuersuche durch die Welt gezogen und haben dafür gesorgt, dass das Gute siegt und die Gruppe harmonisch zusammenarbeitet. Unter dem Motto "Es muss doch noch mehr geben" suchen sie sich extreme Helden, die darauf ausgelegt sind, mit ihrer Umwelt anzuecken. Statt gegen die Orks, Finstermagier, Dämonenanbeter und Drachen zu kämpfen, wie man es schon seit Jahren tut, gilt es nun, sich gegen Konventionen aufzulehnen, gegen Moralvorschriften und Regeln aller Art.

An sich ist gegen diese Bestrebung überhaupt nichts zu sagen, denn Rollenspiel dient ja oft genug dazu, die Dinge auszuleben, die im realen Leben nicht möglich sind. Warum also nicht den Frust über bürokratische Gesetze oder den Zorn auf ungerechte und selbstherrliche Vorgesetzte nicht an den Gesetzgebern und Autoritätspersonen der Spielwelt auslassen?

Allerdings geht dieses Auflehnen gegen Zwänge meistens so weit, dass auch Regeln des Gruppenzusammenhalts und der Rücksicht ignoriert oder bewusst gebrochen werden. Und da üblicherweise nicht alle Mitglieder einer Spielgruppe diese Idee teilen, bleiben Reibereien nicht aus. Zumeist versuchen diejenigen Spieler, die weiterhin Wert auf Zusammenarbeit legen, die Gruppe irgendwie zusammenzuhalten – selbst wenn sie dafür ihren eigenen Helden sehr inkonsequent spielen müssen. Doch je mehr sie sich bemühen, desto mehr gehen die 'Anarchisten' auf Konfrontationskurs – und es gibt manche Spielrunde, die über viele Jahre gemeinsam durch Dick und Dünn gegangen ist, aber an diesem Konflikt zerbricht und sich schließlich trennt.

Ein Patentrezept für den Umgang mit diesem Problem gibt es wahrscheinlich nicht. Falls es in Ihrer Spielrunde Anzeichen für eine derartige Entwicklung gibt, dann sollten Sie es in Ruhe mit Ihren Mitspielern besprechen. Vielleicht finden Sie eine gemeinsame Lösung. Wenn nicht, dann sollten Sie die Gruppe am besten gleich aufteilen – in Anarchisten und Gruppenspieler. Damit können Sie zumindest vermeiden, dass man später im Streit auseinandergeht.

gewähren. Leider sind solche Zusatzszenen oft sehr gezwungen und lassen ihren Zweck allzu leicht erkennen, sodass sie keine Dauerlösung darstellen.

Der zweite Weg ist nur in Absprache mit dem betroffenen Spieler möglich: Bitten Sie ihn, sich über die üblichen Fähigkeiten seines Helden noch weitere Spezialgebiete zu suchen, die ihn auch für andere Abenteuer interessant machen. So ist eine hohe *Sinnenschärfe* eines Wildniskundigen auch in vielen anderen Abenteuern von Nutzen, und wenn er darüber hinaus auch noch beginnt, sich mit Sagen und Überlieferungen des eigenen und anderer Völker zu beschäftigen (*Talente Sagen/Legenden, Geschichtswissen* und *Götter/Kulte*), dann mag er auch in vielen wildnisfernen Situationen etwas beitragen können, ohne dass



der Charakter unstimmig wird. Dieses Beispiel funktioniert natürlich nur, wenn kein Forscher oder Hesinde-Geweihter mit entsprechenden Fähigkeiten in der Gruppe ist – aber eigentlich gibt es in jeder Heldengruppe noch ein paar Lücken, die als ‘Zweitprofession’ für Spezialisten dienen können.

HARMONIE ODER KONFLIKT?

Eine grundsätzliche Frage, die Sie sich bei der Zusammenstellung Ihrer Heldengruppe stellen sollten, ist die nach dem Konfliktpotential innerhalb der Gruppe. Wenn die Gruppe ein Maximum an Effizienz und Durchschlagskraft haben soll (ganz im Sinne des problemlösenden Stils), dann sollte sie möglichst wenig Zeit und Energie mit internen Konflikten verschwenden. Geht es Ihnen und Ihren Spielern dagegen nicht darum, das Abenteuerziel möglichst schnell zu erreichen, sondern spielt die Gruppe gerne auch mal einen Abend am Lagerfeuer, der mit dem aktuellen Abenteuer in keinerlei Zusammenhang steht, sondern den Helden Gelegenheit gibt, ihre Persönlichkeit zu zeigen, von ihrer Vergangenheit zu erzählen oder über philosophische Themen zu diskutieren, dann ist es eine unbedingte Bereicherung Ihres Spiels, ein paar Ecken und Kanten zuzulassen, die für Diskussionen und Streit sorgen können. (Nehmen Sie hier allerdings auch Rücksicht auf Spieler, die sich weniger mit dem Hintergrund auskennen oder nicht so gut argumentieren können wie andere – wenn ein Held allein aufgrund des fehlenden Hintergrundwissens seines Spielers an die Wand diskutiert wird, dann ist die Freude an der Diskussion meistens sehr einseitig.)

Wie Sie ab Seite 58 sehen werden, ist Spannung eine Grundlage für interessante, eben: spannende Abenteuer. Warum also sollte es keine Spannungen innerhalb der Heldengruppe geben, um das Spiel noch interessanter zu machen? Wenn Sie sich allerdings dafür entscheiden, Konfliktpotential zuzulassen, dann müssen Sie ein Auge darauf haben, ob es nicht die Gruppe zerreißen und damit das Abenteuer oder die Kampagne zum Scheitern verurteilen könnte.

Seien Sie sich dieser Gefahr bewusst, wenn Sie Ihre Heldengruppe zusammenstellen – vor allem, wenn Sie dazu neigen, den Spielern die Wahl und Ausgestaltung Ihrer Helden weitgehend selbst zu überlassen. Mit etwas Pech kann Ihnen das Abenteuer völlig entgleiten. Natürlich kann auch auf diese Weise ein spannender Spielabend entstehen, genauso kann es aber auch zu einem frustrierenden Erlebnis werden.

ZWANG ZUR ZUSAMMENARBEIT

Bekanntlich gibt es in der Welt des Schwarzen Auges zahlreiche unterschiedliche Kulturen und Weltanschauungen, und viele davon vertragen sich nicht allzu gut miteinander. Wenn Sie einen tiefgläubigen Novadi, einen entschlossenen Praios-Geweihten und einen Brabaker Schwarzmagier in einer Heldengruppe zusammenbringen, dann ist es recht wahrscheinlich, dass die drei sich ständig miteinander streiten. Denken Sie hier auch an den verbreiteten Nachteil der Vorurteile: Warum sollte ein Thorwaler mit *Vorurteilen gegen Al’Anfaner* plötzlich mit einem Al’Anfaner Seite an Seite ins Abenteuer ziehen?

Im Sinne des simulationistischen Spielstils stellt sich also die Frage, warum solche Leute zusammenarbeiten, denn eigentlich sind ihre Ziele und Ansichten zu unterschiedlich für ein gemeinsames Vorgehen. Konsequenterweise muss der Grund

dafür von außen kommen, also von Ihnen und Ihrem Abenteuer. Das kann wie oben erwähnt eine gemeinsame Notlage sein, aus der sie sich nur durch gemeinsames Handeln befreien können, wobei es hier geschehen kann, dass einzelne Helden ihren Hals auf Kosten der anderen aus der Schlinge zu ziehen versuchen. Oder aber Sie generieren eine globale Bedrohung, die die Helden veranlasst, alle Ressentiments beiseite zu stellen – in Anbetracht der borbaradianischen Invasion waren mitunter auch Hexen und Praios-Geweihte Seite an Seite zu sehen. So treten die Konflikte in den Hintergrund und bieten Material für Sticheleien oder auch Streitereien, aber es kommt nicht zu einem Bruch innerhalb der Gruppe. Dies kann den Spielspaß auf jeden Fall erhöhen, und nach einer gewissen Zeit können sich die Streithähne vielleicht sogar ins Herz schließen (ein wundervolles Beispiel für eine solche Entwicklung sind Legolas und Gimli). Sobald die Gruppe erst einmal zusammengewachsen ist, werden keine weiteren Bedrohungen mehr benötigt, damit sie gemeinsam in weitere Abenteuer starten kann.

VERRAT

Eine Variante des Rollenspiels ist es, die Gruppe gar nicht erst auf Harmonie anzulegen. So können einzelne Helden zum Beispiel Geheimaufträge bekommen, die den Zielen der restlichen Gruppe zuwiderlaufen, oder vielleicht ist ein Held ja von seinem Hintergrund nicht darauf ausgelegt, das eigentliche Abenteuerziel zu erreichen, sondern er benutzt die anderen Helden nur als Wegbereiter, um sie im richtigen Moment zu verraten. Möglicherweise lässt sich ein Held unbemerkt verführen und ‘auf die dunkle Seite der Macht’ ziehen.

Auch all dies kann sehr spannend sein und einer Kampagne eine sehr überraschende Wendung verleihen. Aber Vorsicht: Nicht jeder Spieler bringt für einen solchen Verrat Verständnis auf und kann sich mit so einem Spielverlauf anfreunden.

Vergessen Sie nicht, dass es für Spieler mit einem Hang zum Erzähl-Stil ein entscheidendes Argument ist, dass Rollenspiel ein kooperatives Spiel ist, das keinen Sieger kennt. Wenn sie dann überrascht feststellen müssen, dass ein anderer Spieler sie über den Tisch gezogen hat, können sie sich als Verlierer fühlen und sehr enttäuscht sein. Bevor Sie also einen Verräter in Ihre Gruppe aufnehmen, sollten Sie sicher sein, dass alle Spieler mit solchen Enttäuschungen umgehen können – oder Sie machen allen von vornherein klar, dass sich kein Held wirklich auf die anderen verlassen kann.

Wenn allerdings die Basis für gegenseitiges Vertrauen nicht (mehr) da ist, kann es geschehen, dass die Zusammenarbeit sehr zäh wird, weil sich ständig jeder gegen Verrat aus den eigenen Reihen absichern muss. Damit bekommt das Spiel einen anderen Ton – der sehr reizvoll sein kann, wenn ihn alle Beteiligten mögen. Achten Sie aber immer darauf, dass die Uneinigkeit auf Heldenebene bleibt – denn möglicherweise geraten auch Spieler aneinander, wenn ihre Helden sich nicht mehr mögen, und daran kann auch eine Spielrunde zerbrechen.

DIE THEMENORIENTIERTE HELDENGROUPE

Wie wir oben gesehen haben, gibt es unterschiedliche Kriterien, unter denen man eine Heldengruppe zusammenstellen kann. Wie die Gruppe dann aventurisch zusammenfindet, bleibt das Problem des Spielleiters (wobei er sich von den Spielern helfen lassen kann, siehe Seite 18). Die übliche und



althergebrachte Version ist es, dass die Charaktere sich abends in einer Gastwirtschaft 'zufällig' am gleichen Tisch versammeln, als plötzlich ein altes Mütterlein / der örtliche Baron / eine verzweifelte Einsiedlerin aus dem Wald / ... in den Raum kommt und sich nach möglichen Helfern umschaute. Eine Variante dieses Themas ist die Reisegruppe, die sich unterwegs zusammenfindet und dann zum Schauplatz eines Verbrechens kommt / in einen Überfall verwickelt wird / in eine Notlage gerät ... Ist erst einmal das erste gemeinsame Abenteuer erlebt, kann man sich immer noch entscheiden, von nun an zusammenzubleiben und nach künftigen Abenteuern Ausschau zu halten. Doch spätestens mit der großen Vielfalt an Heldentypen, die durch die vierte DSA-Regeledition ermöglicht wird, stellt sich vielen Spielern und Spielerinnen die Frage nach Motivation und Hintergrund ihrer Helden stärker als früher. Und damit bleibt auch die Frage nicht aus, ob sehr unterschiedliche Charaktere wirklich innerhalb kurzer Zeit genug Vertrauen zueinander finden, um sich gemeinsam großen Gefahren und Abenteuern zu stellen. Natürlich lässt sich immer ein Grund konstruieren, aber manchmal wirkt eine solche Begründung auch genau so: konstruiert.

Ein Vorschlag, um hier Abhilfe zu schaffen, ist die themenorientierte Heldengruppe, bei der die Helden von vornherein so ausgesucht werden, dass sie zusammenpassen. Statt dass das Abenteuer die Gruppe zusammenbringt, besteht sie bereits, bevor sie zum ersten Mal in ein Abenteuer verwickelt wird. Dies bietet nicht nur die Möglichkeit, den Hintergrund der einzelnen Helden besser miteinander zu verknüpfen, sondern ermöglicht dem Spielleiter auch andere Wege, wie er die Helden ins Abenteuer lockt. Außerdem ist es (simulationistisch gedacht) damit in vielen Fällen leichter zu erklären, dass mehrere Personen gemeinsam durchs Land ziehen, denn wer möchte schon alleine reisen und sich im Zweifelsfall auf ein paar Unbekannte verlassen, die er eben erst kennen gelernt hat?

Doch was für Gruppen haben Veranlassung, quer durch Aventurien zu ziehen und sich dabei auf allerlei Wagnisse einzulassen? Die Antwort darauf ist: sehr viele. Zunächst einmal kann natürlich annähernd jeder Grund, der eine Einzelperson aus der Heimat vertreibt, auch für eine gesamte Gruppe gelten: Der Leibeigene, der sich der Willkür seines Lehnsherrn entziehen will, wird schneller den Mut zur Flucht aufbringen, wenn er sich mit ein paar Gleichgesinnten zusammentun kann. Die Söldnerin auf der Suche nach einem neuen Brötchengeber hat in der Regel bessere Chancen, wenn sie Teil einer Söldnerschar ist. Der Krieger oder Schwertgeselle, der neue Herausforderungen sucht, kann sich mit ein paar seiner Jahrgangsge-

fährten zusammengetan haben, und der Flüchtling aus der Wildermark oder das Kriegsoffer aus Garetien, das Hab und Gut verloren hat, ist in seinem Schicksal selten allein, denn meistens trifft es gleich ein ganzes Dorf, warum also sollten sie alleine in die Ferne ziehen? Für die Elfe auf der Suche nach der Zukunft des elfischen Volkes (siehe **Licht und Traum** 132) ist es keineswegs selbstverständlich, dass sie alleine unterwegs ist, wo es doch wahrscheinlich auch in ihrer Sippe Gleichgesinnte gibt, deren Anwesenheit die Einsamkeit in der Fremde mildern.

Doch wenn alle Helden einen gemeinsamen Hintergrund haben, sind ihre Fähigkeiten meistens auch ähnlich ausgerichtet. Damit erfüllen sie das oben genannte Kriterium nicht, laut dem für alle Abenteueraspekte jemand dabei sein sollte. Natürlich können Sie Abenteuer speziell für eine solche Gruppe entwerfen, etwa eine Söldnerkampagne, eine Elfenexpedition in die Menschenlande und so weiter. Aber die meisten Abenteuer lassen sich mit einer solchen Spezialistengruppe kaum bewältigen. Der ideale Kompromiss wäre also eine Gruppe aus



unterschiedlichen Charakteren, die einen gemeinsamen Hintergrund haben. Dass sich dies recht leicht finden lässt, sollen die folgenden Beispiele zeigen.

DER REISENDE GELEHRTE

In vielen Abenteuern geht es um uralte Geheimnisse, um Spuren aus der Geschichte oder auch um neueste Erkenntnisse und verborgenes Wissen. Damit sind sie hervorragend geeignet für einen Gelehrten, der auf Hesindes Spuren durchs Land zieht. Doch wer seine Kindheit und Jugendzeit in verstaubten Bibliotheken verbracht hat, um sich Wissen anzueignen, kennt die Gefahren des Wildnis nur aus Büchern, deswegen sollte er sich eine Begleitung zusammenstellen, die ihn vor den Gefahren des 'Draußen' bewahrt.

Unabhängig vom Ziel der Unternehmung ist bewaffnete Bedeckung immer von Vorteil, denn selbst in den zivilisierten Gegenden Aventuriens lauern Straßenräuber, Raubritter, Ork- oder Goblinbanden und wilde Tiere (davon hat der Gelehrte gelesen). Abseits der dicht besiedelten Gebiete wird es natürlich immer gefährlicher und ein bewaffneter Schutz immer unerlässlich. Eine *Söldnerin* lässt sich jederzeit anwerben, aber nicht jede Söldnerin ist so vertrauenswürdig, dass der Gelehrte sich ganz in ihre Hände begeben mag. Wenn er hingegen einen guten Leumund hat, findet sich vielleicht eine *Kriegerin* oder eine *Schwertgesellin*, die ihn begleitet. Wenn die Expedition von einer Kirche ausgesendet wird, gibt sie ihm möglicherweise eine oder mehrere *Ordenskriegerinnen* oder *Tempelgardistinnen* mit. Entsprechendes gilt bei einer Magi-



erakademie als Auftraggeberin, die dem Gelehrten vielleicht noch eine enthusiastische *Jungmagierin* an die Seite stellt. Ist ein Adelshaus der Geldgeber, könnte auch eine *Soldatin* oder sogar eine *Ritterin* in Frage kommen.

Doch bewaffneter Schutz alleine reicht noch lange nicht aus, um den Erfolg einer Expedition zu gewährleisten. Sobald das Ziel jenseits der Zivilisation liegt, sollte auch jemand dabei sein, der sich mit dem Überleben in freier Natur auskennt. Die erste Wahl fällt auf 'mietbare' Ortskundige, also vor allem *Kundschafter* und *Karawanenführer*, doch auch manch ein *Fernhändler*, *Fuhrmann*, *Grenzügger*, *Prospektor* oder (*Großwild*-)*Jäger* lässt sich in Dienste nehmen. Und wenn solche Leute gerade nicht zur Verfügung stehen, dann können beliebige andere naturkundliche Profession eingesetzt werden, möglicherweise Angehörige barbarischer Kulturen, von denen die meisten ebenfalls in Überlebentechniken bewandert sind.

Stammt der Gelehrte aus reichem Haus, dann will er vermutlich auch auf ein wenig Luxus nicht verzichten, so dass er möglicherweise seine *Leibdienerin*, *Leibsklavin*, *Köchin*, *Bardin* oder gar seine persönliche *Heroldin* mitnehmen möchte. Um die eigenen Leistungen ins rechte Licht zu setzen, könnte er auch noch eine *Schriftstellerin* anstellen, die der Nachwelt über seine 'weltbewegenden Abenteuer' berichten soll.

Auch an zauberische Unterstützung sollte der Forscher denken, wenn er das bis hierhin noch nicht getan hat, denn in alten Ruinen und unerforschten Gebieten muss jederzeit mit magischen Gefahren gerechnet werden. Neben einem *Magier* könnte sich auch ein *Druide* oder eine *Hexe* der Gruppe anschließen, während die meisten Halb- oder Viertelzauberer entweder eher kämpferische als magische Unterstützung bieten oder aber sich als Spezialisten für eine bestimmte Mission anbieten.

Geweihte Verstärkung schadet zwar kaum, ist aber in vielen Fällen nur dann logisch zu erklären, wenn die entsprechende Kirche selbst Interesse an dem Expeditionsziel hat oder es sich um den persönlichen Kaplan des Gelehrten handelt. Meist ist es plausibler, wenn der Gelehrte selbst geweiht ist.

Weitere Helden können je nach Ziel der Expedition hinzukommen: Bei einer Fahrt an den Küsten oder auf einem Flusslauf kann jeder *Seefahrer* oder *Schiffer* von Nutzen sein, während bei Aufgaben, die zum Beispiel etwas mit alten Katakomben unter einer Stadt zu tun haben, auch *zwielichtige Charaktere* helfen können, die Kontakt mit der lokalen Unterwelt haben oder aufnehmen können.

Wie Sie sehen, lässt sich mit ein wenig Phantasie für viele weitere Heldentypen ein Einsatzgebiet finden. Und darüber hinaus gibt es vielleicht sogar persönliche Gründe für eine Teilnahme: Der Auftraggeber könnte eine Tochter haben, die unbedingt an der Reise teilnehmen soll, oder aber der Forscher ist verheiratet und will seine Gattin nicht zu Hause zurücklas-

sen (denkbar wäre auch eine Schwester, Cousine, Sandkastenfreundin ...), obwohl sie eigentlich auf den ersten Blick keine besondere Hilfe sein wird.

DIE FAHRENDE RITTERIN

Ein anderes gutes Beispiel für eine einzelne Person, die vor Abenteuerbeginn eine Gruppe zusammenstellt, ist die fahrende Ritterin mit ihrer Lanze (siehe **Schild 10**): Sie zieht



durchs Land, um für Recht und göttergewollte Ordnung und wider die Finsternis zu streiten, und neben dem obligatorischen *Knapen* wird sie üblicherweise von einem *Wildniskundigen*, einem kampferfahrenen *Bannerträger* und einem *Schriftkundigen* begleitet. Auch diese Gruppe lässt sich mit wenig Aufwand so variieren, dass für jeden Spieler und jede Spielerin eine interessante Rolle dabei ist: So könnte sich der Knappe als junger Abkömmling eines im Krieg untergegangenen Rittergeschlechts einige Zeit als *Taschendieb* oder *Einbrecher* durchgeschlagen haben, bis die Ritterin ihn aufgenommen hat. Der Wildniskundige kann ein *Jäger*, aber auch ein *Elf* oder *Halbelf* sein, und selbst ein *Waldmensch*, der von der Ritterin aus der Sklaverei befreit wurde, wäre

denkbar. Der Bannerträger kann ein *Söldner* oder *Soldat* sein, aber ebenso gut ein *Zwerg*, der mit der Armbrust umzugehen weiß und notfalls Waffen reparieren kann, oder ein *Thorwaler* oder gar ein *Trollzacker Barbar*. Als *Rondra-Geweihter* wird aus dem Bannerträger ein respektheischendes Gruppenmitglied, das der Ritterin aber keineswegs die Show stiehlt, denn sie ist weiterhin als Adlige die natürliche Sprecherin und Anführerin. Der Schriftkundige kann ein *Schreiber* oder *Herold* sein, aber auch ein *Forscher* oder ein *Magier* – möglicherweise auch ein *Geweihter*, wobei sich ein *Hesinde-Priester* anbietet, möglicherweise ein *Draconiter*. Vor allem bei tobrischen Ritterinnen könnte auch ein *Druide* diese Rolle übernehmen. Wenn der Schwerpunkt eher in der Heilkunst liegen soll, kann er auch ein *Heiler* oder gar ein *Hexer* sein.

Natürlich lässt sich die Lanze auch noch durch weitere Charaktere ergänzen. Ein *novadischer Wüstenkrieger*, der aus irgendeinem Grund in der Schuld der Ritterin steht und sie auf ihren Fahrten begleitet, ein *Barde*, der ihre Heldentaten verewigt, ein *Gaukler* für die Kurzweil und ein *Hügelzwerg*, der für die Versorgung zuständig ist – es gehört nicht viel Phantasie dazu, für weitere Personen einen Platz an der Seite der Ritterin zu finden.

Eine solche Gruppe kann ohne größere Probleme in fast jedes Abenteuer hineingezogen werden, denn das Ziel der Ritterin ist es ja, durch die Welt zu ziehen und für die Hilfsbedürftigen einzutreten. Damit eignet sie sich als Ansprechpartner für viele Personen, die Probleme haben: Adlige, Kirchenleute, Dorfvorsteher ... Und wenn sie selbst als Ansprechpartner nicht in Frage kommt, dann bietet sich meistens einer ihrer Begleiter an: Eher zwielichtige Gesellen treten an den Bannerträger heran,



Elfen und Menschen aus der Wildnis an den Wildniskundigen, Gelehrte an den Schriftkundigen.

DER GEÄCHTETE UND SEIN GEFOLGE

Eine Variation auf das Thema des Ritters mit seiner Lanze ist der geächtete Adlige: Nehmen Sie sich hier ruhig Robin Hood und seine Gefährten als Vorbild. Ein junger Adliger ist zum Opfer einer Intrige geworden und musste seine Heimat verlassen. Aber ihm treu zur Seite stehen Gefährten aus besseren Zeiten: die trinkfreudige Geweihte, die bärenstarke Kämpferin, der Wüstenkrieger, die schlagkräftige Geliebte etc. Fern von der Heimat kann der Geächtete als Adliger auftreten und damit auf die gleiche Weise in Abenteuer verwickelt werden wie der Ritter. Da er aber außerhalb des Gesetzes steht, könnte selbst manch ein zwielichtiges Abenteuer sein Interesse wecken. Und es wird ihm vermutlich auch leichter fallen als der klassischen Ritterin, bis in den tiefen Süden vorzudringen, wo das Konzept des Rittertums kaum bekannt ist.

DAS FAHRENDE VOLK

Eine weitere Gruppe von Leuten, die quer durch Aventurien ziehen und abenteuerlichen Erlebnissen offen gegenüber stehen, sind die Fahrenden. In diesem Fall sind damit nicht die Zahori gemeint (obwohl natürlich auch eine reine Zahori-Gruppe in Frage kommt), sondern eine Gaukler- und Schausteller-Truppe. Neben der üblichen *Akrobatin* und *Seiltänzerin*, die im Abenteuer jede Wand erklimmen kann, gehört ein *Impresario* dazu, der die einzelnen Künstler mit gut gewählten Worten ankündigt, aber auch gut feilschen und überreden kann. Der *Zauberünstler* vermag Blüten hinter den Ohren der Dorfschönheiten hervorzaubern, aber auch die Geldkatze des Pfeffersacks in die eigene Tasche wandern lassen, der *Schaukämpfer* beherrscht sein Schwert nicht nur in choreographierten Gefechten, und die *starke Frau* (eine Thorwalerin?) kann mit ihren unglaublichen Körperkräften Eisenstangen verbiegen und Ketten zerreißen oder aber dem Akrobaten als 'Sprunghilfe' bei Luftsprüngen und Salti dienen. Der *Illusionist* bezaubert durch bunte Bilder – wobei er ein Scharlatan oder ein etwas heruntergekommener Illusionszauberer sein kann –, und die geheimnisvolle *Seherin von Heute und Morgen* prophezeit das, was das Volk gerade hören will. Eine exotische tulamidische *Tänzerin* (oder eine Tänzerin, die sich als Tulamidin ausgibt) ist nicht nur eine Augenweide, sondern sicherlich auch ein 'Türöffner' für manchen Rittersaal, in den man ohne sie nicht so leicht hineingelangt wäre.

DIE GRUPPE AUS EINEM DORF

Die naheliegendste Variante ist die gemeinsame Kindheit aller Helden, wobei hier die Vielseitigkeit etwas eingeschränkt ist. Zwar ist dies der klassische Archetyp von Leuten, die in die Welt hinausziehen, um ihr Glück zu machen (oder die Welt zu retten), doch besteht die übliche Dorfbevölkerung eigentlich fast ausschließlich aus *Bauern*. Die *Dorfschmiedin* mag noch die Funktion des Muskelprotz' einnehmen, und ein wildniskundiger *Jäger* oder eine *Kräuterkundige* (Hexe oder nicht) ist auch noch leicht zu erklären. Bei anderen Professionen muss man aber schon etwas weiter denken. Wenn das Dorf zu einer Burg gehört, kann natürlich ein *Ritter* oder *Knappe*, aber auch eine *Soldatin* oder *Schreiberin* zu der Gruppe gehören. Dörfliche Tempel sind zumeist der Pe-

raine oder Travia geweiht, ein Hesinde- oder Rondra-Tempel irgendwo in der Provinz ist eher unwahrscheinlich, und damit auch ein entsprechender Geweihter. Möglicherweise wohnt in Dorfnähe ein *Magier*, je nach Region kann auch eine *Druidin* oder *Hexe* im Dorf oder der Umgebung leben. Mit Ausnahme der oben erwähnten Burgbewohner leben die wenigsten Kämpferprofessionen in einem Dorf, außer es handelt sich um *Veteranen*, die früher einmal an Kriegen teilgenommen haben, bevor sie in ihre Heimat zurückgekehrt sind. Und wenn ein solcher Veteran nicht selbst noch einmal auf Abenteuerfahrt gehen will, hat er vielleicht seine Tochter oder seinen Lieblingsneffen in der Fechtkunst unterwiesen. Denkbar wäre auch ein Spezialist beliebiger Profession (Gelehrter, Schwertgesellin, Geweihter ...), der aus irgendeinem Grund fliehen musste, etwa weil er sich Feinde gemacht hat oder einer Intrige zum Opfer gefallen ist (sich den Answinisten angeschlossen hat ...). Um von seinen Verfolgern nicht gefunden zu werden, hat er sich irgendwo im Nirgendwo eine neue Existenz aufgebaut, aber vielleicht seine Fähigkeiten und Kenntnisse an wissensbegierige junge Dorfbewohner weitergegeben.

Wie Sie sehen, bieten sich hier viele Professionen nicht auf offensichtliche Weise an, aber mit ein wenig Phantasie lässt sich auch vor diesem Hintergrund eine spannende und vielseitige Heldengruppe zusammenstellen.

DIE KINDER

Als Experiment kann es auch sehr reizvoll sein, die Geschichte einer Heldengruppe schon von Kindesbeinen an beginnen zu lassen. In der Regel kommen die Kinder aus dem gleichen Dorf, was diese Gruppe zu einer Variante der oben beschriebenen macht. Damit haben die Helden keine echte Profession, sondern befinden sich alle noch mehr oder weniger in Ausbildung: die Knappin von der Burg, der Zauberlehrling, die Junghexe, der Sohn des Schmieds etc. Die Werte dieser Helden sollten entsprechend angepasst werden (je nachdem, ob es sich um wirkliche Kinder oder um Halbwüchsige handelt), und natürlich eignet sich eine solche Gruppe nicht für Standardabenteuer.

Wenn Sie sich als Spielleiter aber die Arbeit machen wollen, eine ganz eigene Kampagne für 'ein paar Dorfkinder' zu entwerfen, können Sie Ihren Mitspielern damit die Möglichkeit eröffnen, Aventurien mal auf eine ganz neue Art zu sehen: durch die Augen von Kindern. Und wenn die ersten Abenteuer überstanden sind, dann ist die Gruppe vielleicht sogar so weit gereift, dass sie sich als sehr junge, aber schon zusammengeschweißte Heldengruppe auch an 'normale' Abenteuer wagen kann.

HELDEN MIT GEHEIMNISSEN

Manch ein Held mag durch Herkunft, Profession oder Stand über besonderes Wissen verfügen, das er vor anderen geheim hält – und auch vor seinen Gefährten. Ein typisches Beispiel ist der heimliche Phex-Geweihte, der sich als Händler oder Handwerker ausgibt. Auch Hexen sind mitunter recht vorsichtig darin, ihre Fähigkeiten zu offenbaren, müssen sie doch immer mit Vorurteilen kämpfen.

Aber auch in der Vergangenheit der Helden kann sich etwas verbergen, von dem sie nicht wollen, dass es irgendjemand erfährt. Wer irgendwo als gesuchter Verbrecher gilt, wird dies sicherlich nicht jedem erzählen. Möglicherweise war ein Held



auch einmal Angehöriger einer finsternen Sekte oder Bande und hat sich eines Frevels oder Verrats schuldig gemacht.

Ein solches Geheimnis kann einen Charakter interessanter machen, auch für die Mitspieler – und es stellt sich die Frage, ob die Spieler von dem Geheimnis erfahren sollen, das ihren Helden (vorerst) vorenthalten wird.

Vermutlich werden die anderen Spieler früher oder später erahnen, dass es ein solches Geheimnis gibt. Wenn zum Beispiel besondere Fähigkeiten zum Einsatz kommen, kann der Charakter es vielleicht noch geschickt verbergen, aber etwa das Würfeln einer Zauberprobe ist ein untrügliches Zeichen, das den Mitspielern kaum entgehen wird. Wenn das Geheimnis eher den Hintergrund und die Vergangenheit betrifft, ist eine längerfristige Geheimhaltung natürlich einfacher. Doch auch hier werden die Spieler etwas ahnen, wenn regelmäßig Kasiber zwischen dem Spieler und dem Spielleiter ausgetauscht werden oder sie immer wieder den Raum für Vieraugen-Gespräch verlassen. In der Regel heizt so etwas natürlich die Neugier der anderen an, und so ist zu erwarten, dass sie nach und nach versuchen, dem Geheimnis auf die Spur zu kommen, und zwar sowohl auf Spieler- als auch auf Heldenebene.

Es hängt von den Wünschen des jeweiligen Spielers und dem Stil Ihrer Gruppe ab, wie Sie mit dem Geheimnis umgehen. Oft finden es Spieler sehr reizvoll, ein Geheimnis zu haben, von dem auch die Mitspieler nichts wissen. Allerdings kann so etwas bei den Mitspielern auf wenig Gegenliebe stoßen – lesen Sie hierzu auch den Abschnitt **Heimliche Informationsweitergabe** auf Seite 113. Vor allem wenn der geheimnisvolle Held besonders viel Aufmerksamkeit von Ihnen verlangt, können sich die anderen eventuell vernachlässigt vorkommen. Achten Sie also darauf, dass die Auswirkungen eines solchen Geheimnisses nicht überhand nehmen.

DIE GEHEIMIDENTITÄT

Wenn ein Held seine wahre Profession verheimlichen will, so bietet es sich an, ihm eine Zweitprofession zu geben oder wenigstens so zu tun, als habe er sie ausgeübt. Ein Phex-Geweihter könnte sich zum Beispiel als Händler oder Schlosser ausgeben, was seinen Spaß am Feilschen oder seine Fingerfertigkeit beim Öffnen von Schlössern recht einfach erklärt. Bei einer Hexe bietet sich eine 'Karriere' als Kräuterhändlerin, Kurtisane oder verschrobene Hauslehrerin an.

DIE GESELLSCHAFTLICHE HERKUNFT DER HELDEN

Ein sehr geeignetes Mittel, um die Interaktion der Helden mit ihrer Umwelt interessanter zu gestalten, ist es, die Mitmenschen auf den sozialen Status des Helden reagieren zu lassen: Ist der Held berühmt oder vielleicht berüchtigt? Stammt er aus gutem Hause oder ist er in der Gosse aufgewachsen? In einer mittelalterlich geprägten Welt wie Aventurien sind Status und Herkunft viel entscheidender, als wir es gewöhnt sind. Außerdem kann es sehr reizvoll sein, wenn die Spieler miterleben, wie Ruhm und Ansehen ihrer Helden allmählich zunehmen oder sie nach einem unrühmlichen Rückschlag alles daran setzen müssen, diese Scharte auszuwetzen und ihren alten Ruf wiederherzustellen. Auf den folgenden Seiten finden Sie daher einige Möglichkeiten aufgezeigt, wie Sie Status und Ruf in Ihr Spiel einfließen lassen können.

DER SOZIALSTATUS

Bekanntlich gibt es bei DSA das Instrument des Sozialstatus (SO). Allerdings fällt der Umgang mit diesem Wert oftmals schwer, denn der Status einer Person kann eigentlich nicht durch eine einzige Zahl angegeben werden. Wer im Mittelreich sehr geachtet ist, ist in Al'Anfa möglicherweise unbekannt, und wer in Thorwal einen guten Ruf hat, mag im Horasreich verachtet sein. Zunächst einmal orientiert sich der Wert des Sozialstatus an der Perspektive des Mittel- und Horasreichs. Daher mögen Häuptlinge, Schamanen und Priester der aventurischen Ureinwohner (z.B. Waldmenschen, Utulus, Nivesen) in ihren Stämmen und Sippen ein ähnlich hohes Ansehen genießen wie etwa die Weidener Herzogin im Mittelreich. Besuchen aber Herzogin und Häuptling das Horasreich, so wird die Adlige mit allen gebührenden Ehren empfangen, während sich bei dem 'Primitiven' wohl niemand darum kümmern wird, welche Funktion er 'irgendwo im Dschungel' hat. Nähere Erläuterungen zum Sozialstatus und seiner regeltechnischen Umsetzung finden Sie in **WdS 177 ff.**

DER SOZIALSTATUS IST VERÄNDERLICH

Die soziale Stellung eines Helden ist nicht für alle Ewigkeit fest zementiert, sondern nach oben oder unten variabel und von zahlreichen Faktoren beeinflusst. Der Wert des Sozialstatus, der bei der Heldengenerierung festgelegt wurde, ist lediglich eine Momentaufnahme zum Zeitpunkt der Charaktererschaffung.

Nicht alle der folgenden Faktoren müssen im Falle von Konflikten gleich in Hass oder offener Feindschaft münden. Je nach Gegenüber mag ein Held ob seiner Herkunft, Kultur oder Religion auch einfach nur belächelt, ignoriert oder achselzuckend zur Kenntnis genommen werden. Wichtig ist in erster Linie, dass Sie den Helden (und damit auch deren Spielern) vermitteln, dass sich mit einer Reise in eine andere Region oder einen anderen Kulturkreis ihr Ansehen verändert. Aventurien ist keine vernetzte Welt, für viele seiner Bewohner endet ihr Horizont und ihr Wissen kurz hinter der Stadtmauer oder jenseits der eigenen Scholle. Die Aventurier sind von Vorurteilen und Traditionen geprägt, die ein Held, gerade wenn er seine Laufbahn mit einem niedrigen Sozialstatus beginnt, nicht so einfach durchbrechen kann.

REGIONALE HERKUNFT

In seiner Heimatregion mag ein Held ob seines Standes und/oder bereits vollbrachter Taten ein geachteter Mann sein, aber schon hundert Meilen weiter kann es geschehen, dass niemand je von ihm gehört hat. Eine Kusliker Gelehrte mag in ihrer Heimatstadt großen Ruhm erworben haben, aber schon im nahen Windhag dürfte kaum jemand auch nur ihren Namen kennen. Noch deutlicher wird dies, wenn das Herkunftsland eines Helden mit dem Reich, in dem das derzeitige Abenteuer spielt, verfeindet ist. Zum Beispiel dürfte es die alananische Grandentochter in Unau noch schwerer haben, Anerkennung zu finden, als ein Trollzacker Barbar.



KULTUR

Für einen mittlereichischen Adligen mag ein Waldmensch, der sich nach Garetien 'verirrt' hat, nur ein 'unzivilisierter Wilder' sein, der eine (scheinbar) primitive Lebensweise an den Tag legt und den man daher nicht ernst nehmen geschweige denn respektieren sollte. Verschlägt es den Aristokraten umgekehrt in den Regenwald, dürfte er von den Waldmenschen als hilflos und bemitleidenswert angesehen werden, da er offenkundig noch nicht einmal die einfachsten Umgangsformen und Manieren beherrscht und ohne Hilfe wohl keine Woche im Dschungel überleben würde.

RELIGION

Für eine streng zwölfgöttergläubige Heldin ist ein rastullahgläubiger Novadi in erster Linie eines: ein Ketzer, der einem falschen oder gar verbotenen Glauben anhängt. Ein Maraskaner mag die 'Garetjas' belächeln, die allen Ernstes glauben, dass ihre Götter die Welt schufen, wo doch in ihrer Heimat jeder weiß, dass Rur sie für seine Bruderschwester Gror anfertigte.

Aber auch hier gibt es natürlich Abstufungen. Vielleicht ist der Hairan ja schon mal in Albernia gewesen, wurde dort gut aufgenommen und steht Zwölfgöttergläubigen seitdem sehr aufgeschlossen gegenüber, während sein strenggläubiger Bruder jeden Kontakt mit Ungläubigen meidet. Zudem ist man in Städten oftmals toleranter und weltoffener als in ländlichen Regionen.

STAND

Die zwölfgöttlichen Reiche sind fast alle ständisch organisiert (sprich: jeder Mensch in diesem Reich gehört dem Stand der Unfreien, der Freien oder dem Adel an, wobei Geweihte und Magier einen Sonderstatus haben), und so wird man einen Charakter nach seinem Stand beurteilen und einstufen, wobei in erster Linie die Kleidung und das Auftreten als Maßstab dienen. Wenn sich also ein Baronssohn in speckiger Lederrüstung mit einer Gardistin unterhält und dabei derbe Worte wählt, wird sie ihn nicht als eine Person ansehen, die weit über ihr steht, sondern eher als ihresgleichen. Umgekehrt könnte ein gerissener Streuner durch gelungene Verkleidung und Schauspielkunst überzeugend einen Grafen mimen, dem man daraufhin mit großer Ehrerbietung begegnet. Magier und Geweihte genießen aufgrund ihrer Profession großen Respekt; erstgenannte, weil man sie je nach Region fürchtet, achtet oder schätzt, letztere aufgrund ihrer Nähe zu den Göttern, deren Willen sie verkünden und vollstrecken.

Im Süden Aventuriens ist die Standeszugehörigkeit auf den ersten Blick weniger wichtig, aber dort nimmt stattdessen der Geldadel diese Position ein: je größer das (vermeintliche) Vermögen bzw. dessen Zurschaustellung, desto höher das Ansehen und umgekehrt.

GESCHLECHT

Je nach Rasse, Region und Kultur hat auch das Geschlecht eines Helden Einfluss auf sein Ansehen. Zwar sind in vielen Reichen und Regionen Aventuriens Frauen und Männer faktisch wie formal gleichberechtigt, jedoch gibt es in manchen Teilen des Kontinents durchaus bedeutsame Unterschiede, was ihre Rolle in den dortigen Gesellschaften angeht.

Während es etwa im Mittelreich einerlei ist, welchem Geschlecht man angehört, sehen die Novadis es gar nicht gern,

wenn Frauen z.B. ein Schwert in die Hand nehmen, ist die dortige Gesellschaft doch sehr patriarchalisch geprägt, sodass besagte Kämpferin entweder zugunsten eines männlichen Helden ignoriert oder gar offen dafür angefeindet wird, dass sie es 'wagt', eine Stellung einzunehmen, die grundsätzlich nur Männern zusteht. In Aranien hingegen ist es, wenn auch weniger stark ausgeprägt, umgekehrt. Dort sind es die Frauen, die eine höhere soziale Stellung innehaben und das gesellschaftliche Leben dominieren.

Bei manchen nichtmenschlichen Rassen spielt das Geschlecht für die Stellung in der jeweiligen Gesellschaft ebenfalls eine wichtige Rolle. Bei den Orks sind die Frauen praktisch rechtlos, wohingegen sie bei den Goblins das Stammesleben dominieren und den Männern lediglich die Jagd und die Kriegsführung überlassen.

GELEGENHEITEN FÜR EINEN STEIGENDEN STATUS

Nicht nur große Heldentaten können das Ansehen eines Helden mehren, sondern auch von offizieller Seite hierfür vergebene Belohnungen. Diese können durchaus vielgestaltig sein: Für einen Ritter etwa die Aufnahme in das *Register der roudragefülligen Recken*, für einen Streuner die Verleihung der Bürgerrechte, ein Handwerker mag zum herzoglich-methumischen Hoflieferanten ernannt, ein Magier durch seine Gilde geehrt werden und ein Krieger ein Offizierspatent, eine Auszeichnung oder gar die Erhebung in den niederen Adelsstand erhalten. All diese Ehrungen haben in der Regel eine sofortige Steigerung des SO zur Folge. Dabei müssen mitnichten alle Charaktere die gleiche Belohnung erhalten, selbst wenn sie zu gleichen Teilen z.B. bei der Aufdeckung einer Intrige gegen den Herzog beteiligt waren. Besagter Herzog wird bei der Vergabe der Belohnungen natürlich ebenfalls den Stand und den bisherigen Sozialstatus beziehungsweise das Ansehen der einzelnen berücksichtigen und käme daher nie auf die Idee, etwa den nivesischen Jäger zum Edlen zu erheben, sondern bedächte ihn eher mit einer materiellen Belohnung – beispielsweise einem gut gearbeiteten Bogen. Von einem Ritter könnte das Anbieten von Geld hingegen als Beleidigung aufgefasst werden, sodass der Herzog hier eher eine Auszeichnung oder besagten Edlentitel vergibt.

Bei der Verleihung von Titeln und Auszeichnungen gilt, dass sie nur in der jeweiligen Region voll anerkannt und respektiert werden, anderswo aber entweder (teilweise) ignoriert werden oder sich deren Träger deswegen gar offenen Anfeindungen ausgesetzt sehen. Der frischgebackene Cavalliero von Methumis mag sich im Königreich Yaquirien großen Ansehens erfreuen. Auf Maraskan wird dieser Titel dagegen wohl nur achselzuckend zur Kenntnis genommen, wohingegen er ihn in Al'Anfa ob der Feindschaft beider Reiche besser verschweigen sollte, wenn er keinen SO-Abzug in Kauf nehmen will.

... UND FÜR EINEN SINKENDEN

Bestimmte Ereignisse in Abenteuern können auch dazu führen, dass die Reputation eines Charakters mehr oder minder großen Schaden nimmt, wobei Sie die genauen Auswirkungen flexibel und nicht anhand eines starren Regelkorsetts festlegen sollten.



Wird eine Heldin, die gerade erst die Kaiser-Raul-Schwerter in Gold verliehen bekommen hat, bei einem Einbruch oder einer Schlägerei von der Stadtgarde erwischt, kann sie sich ihren Ruf schnell ruinieren, wenn sich ihre Untaten herumsprechen. Aber auch ohne eigenes Zutun kann das Ansehen von Charakteren leiden, wenn ein mächtiger Gegenspieler seinen Einfluss dazu nutzt, sie zu diskreditieren. Auf dem glatten Parkett der Diplomatie und Politik mag einem hochgestellten Helden schon zum Verhängnis werden, die Frau des Grafen falsch angeredet oder ihren Gatten erst nach einem seiner Vasallen begrüßt zu haben.

Generell ist es aber durchaus möglich, solche negativen Auswirkungen durch weitere positive Taten wieder wettzumachen, auch wenn dies im Einzelfall sehr langwierig sein mag (ein Einbruch ist meist eher vergessen als die Beleidigung eines Hochadligen vor seinem Hofstaat).

DER SOZIALSTATUS INNERHALB DER GRUPPE

Es kann für das Spiel sehr bereichernd sein, den Status auch im Verhältnis der Helden untereinander auszuspielen, gerade wenn die Helden über sehr unterschiedliche SO-Werte und Hintergründe (Rasse, Kultur, Profession) verfügen und noch nicht sehr lange gemeinsam unterwegs sind. Üblicherweise wird das weitere Vorgehen in bestimmten Situationen nicht nur von den Spielern, sondern auch ihren Charakteren offen ausdiskutiert und/oder basisdemokratisch festgelegt. Dagegen ist natürlich nichts zu sagen, solange alle Spieler und Sie als Meister es so wollen. Aber würde der stolze Ritter den mit ihm ziehenden Gaukler wirklich von Anfang an als gleichwertigen Gesprächspartner akzeptieren? Und inwieweit ließe sich der Praios-Geweihte von einer Elfe sagen, dass er sich nun besser verstecken soll, um nicht von einer Räuberbande entdeckt zu werden? Würde es der Bauerssohn überhaupt wagen, ungefragt das Wort an den Ritter zu richten? Wenn die Helden schon mehrere Abenteuer gemeinsam bestritten und sich näher kennen und schätzen gelernt haben, mögen solche Vorbehalte rasch an Bedeutung verlieren, bis dahin kann es aber noch zum einen oder anderen Konflikt zwischen ihnen kommen. Allerdings erfordert es von den Spielern einiges an Erfahrung und Fingerspitzengefühl, die Balance zu wahren zwischen kleineren Reibereien unter den Charakteren und einem offenen Zerwürfnis. Sie als Spielleiter sollten daher Ihrer Runde diese Variation zum Einsatz des SO im Spiel nur dann vorschlagen, wenn Sie glauben, dass die Spieler daran Freude haben und sie verantwortungsbewusst umsetzen.

HELDEN MIT HOHEM STATUS

Die beiden folgenden Abschnitte sollen dem Spielleiter helfen, Adlige – hierzu zählen im Folgenden auch die Abkömmlinge nichtadliger Potentaten, etwa die Sprösslinge albanischer Granden – und Geweihte (insbesondere der Zwölfgötter) möglichst plastisch im Spiel einzubinden.

ADLIGE HELDEN

Zumindest in ihrer Heimatregion oder -provinz begegnet das Volk einem Adligen in der Regel sehr respektvoll bis unterwürfig. Das bedeutet aber nicht, dass die Bauern einem adligen Helden gleich jeden Wunsch von den Lippen ablesen (schließ-

lich sind sie zuvörderst ihren eigenen Herren verpflichtet). In einer freien Stadt bringt man einem Edlen zwar ebenfalls einen gewissen Respekt entgegen, aber meist nicht mehr als das, ist man doch stolz darauf, keinem Baron oder Grafen untertan zu sein, und zeigt dies auch gerne.

Umgekehrt erwartet man von adligen Männern und Frauen auch ein entsprechendes Verhalten.

Ein Adliger, der sich nur mit einfachen Menschen umgibt und ihnen sogar Freundschaft anbietet, wird rasch an Ansehen einbüßen. Auch auf Kleidung wird geachtet: Wer mit einem verschlissenen Gambeson herumläuft, der wird bestenfalls als Söldner, aber kaum als Junker wahrgenommen und behandelt. Gleiches gilt für die Grafentochter, die lieber im Schlafsaal einer billigen Absteige nächtigt als in einem Einzelzimmer im besten Haus am Platze.

Eine Edle wird fast immer als die Anführerin der Heldengruppe angesehen werden, auch wenn es eine solche eigentlich nicht gibt. Dem einen oder anderen Spieler mag es schmeicheln, dass seine Figur dergestalt hervorgehoben wird, andererseits wird man diese dann auch dafür verantwortlich machen, wenn jemand aus seinem 'Gefolge' sich daneben benimmt oder gar bei einem Verbrechen erwischt wird.

Besagte Edle mag man aus tiefem Respekt heraus nicht einmal um Hilfe gegen die im Wald hausende Räuberbande bitten, erwartet aber andererseits stillschweigend, dass sie sich von sich aus des Problems annimmt, schließlich ist dies eine der vornehmsten Aufgaben und Pflichten des Adels.

Von einem Herrn von Stand wird ferner erwartet, dass er sich zumindest nach außen hin wie ein Ehrenmann benimmt. Wer bei einer Wirtshauschlägerei fröhlich mitmischt, statt sich vornehm zurückzuhalten oder zu versuchen zu schlichten, dessen Ansehen ist rasch ruiniert.

Aber auch die Vorteile des Adelsstandes sollten Sie angemessen berücksichtigen. Zum Beispiel erhalten Adlige selbst nach der regulären Schließung der Stadttore oftmals Einlass, sie dürfen als Zeichen ihres Standes eine Waffe tragen, auch wenn es ansonsten verboten ist, sie werden in einem Gasthof besonders zuvorkommend bedient und erhalten deutlich leichter Zugang zu den lokalen Machthabern als die meisten anderen Helden (wohingegen sie ob ihres Standes zu den unteren Schichten oder gar der lokalen Unterwelt nur sehr schwer Kontakte knüpfen dürften). Außerdem hat das Wort eines Junkers vor Gericht einen weit größeren Wert als das eines Handwerkers oder gar Bettlers, oft wird es sogar ohne weiteres Hinterfragen als wahr anerkannt.

Wenn Sie die vorgenannten Punkte, die natürlich nur eine Auswahl aller möglichen Konstellationen darstellen, bei der Vorbereitung und Leitung Ihrer Abenteuer beachten, können Sie die 'Aristokraten' unter den Helden sehr gut einbinden und zugleich dafür Sorge tragen, dass ihre Umwelt – im Guten wie im Schlechten – angemessen auf sie reagiert.

GEWEIHTE HELDEN

Auch bei Helden, die ihr Leben einer Gottheit geweiht haben, hängt die Reaktion der Umwelt im Wesentlichen von ihrem Auftreten und Verhalten ab. Ein Adelsspross mag sich von seinem Stand vielleicht irgendwann entfremden, ein Geweihter hingegen hat stets nach den Prinzipien seiner Gottheit zu handeln und seine eigenen Wünsche, zumindest im Ideal, hintan zu stellen. Eine Priesterin wird immer in erster Linie als deri-



sche Vertreterin ihres Gottes angesehen, wie auch ihre jeweilige Kirche sehr darauf achtet, dass ihre Angehörigen stets in ihrem Sinne und dem der Gottheit handeln und deren Ansehen nicht schädigen. Dazu gehört natürlich in erster Linie die Befolgung der Ge- und Verbote der jeweiligen Kirche. Unabhängig davon dürften sowohl die lokale Bevölkerung als auch die Kirchenoberen angewidert bis entsetzt zum Beispiel auf einen Praios-Geweihten reagieren, der in einem Gasthof herumpöbelt oder sich hemmungslos besäuft.

Zudem sind Geweihte nicht so frei in ihrem Handeln wie andere Helden, sind sie doch stets in die mehr oder weniger starre Hierarchie ihrer Kirche eingebunden. Wenn ein Priester also von seinen Oberen die Aufforderung erhält, sich an einem bestimmten Ort einzufinden oder eine spezielle Aufgabe zu übernehmen, dann ist dies eine Anweisung, der sich der Geweihte nicht zu entziehen hat (und einen guten Einstieg in ein neues Abenteuer bieten kann). Ähnliches gilt natürlich auch für die Gläubigen, die von einem durchreisenden Spielergeweihten Rat und Hilfe erwarten mögen, etwa die Segnung der Aussaat oder eines Grabes, die Initiation eines Kindes und so weiter. Sollte sich der Geweihte diesen Anliegen verweigern (selbst wenn er dafür gute Gründe haben mag), so wird dies natürlich negative Auswirkungen auf den Glauben der Leute und das Vertrauen in die Priester der jeweiligen Kirche zeitigen. Aus dem zuvor Gesagten ergibt sich zwangsläufig, dass ein solcher Held vor allem anderen – und das schließt seine Gefährten mit ein – seiner Kirche verpflichtet ist. Geweihte genießen im jeweiligen Verbreitungsgebiet ihres Glaubens hohes Ansehen und ihr Wort hat zum Beispiel vor Gericht quasi Beweiskraft. Nur besonders skrupellose Schlagetots wagen es, etwa die Hand gegen einen Peraine-Geweihten zu erheben. Außerhalb des Verbreitungsgebietes des eigenen Glaubens schlägt den meisten Priestern dagegen Desinteresse (etwa Zwölfgötter-Geweihte in der Grünen Ebene oder auf Maraskan), Ablehnung (Rur-und-Gror-Priester im Mittelreich) oder offene Feindschaft (Boron-Geweihte des Alanfaner Ritus in Thorwal oder Unau) entgegen. Diese Reaktionen sollten Sie dem jeweiligen Helden auf keinen Fall vorenthalten.

HELDEN MIT NIEDRIGEM STATUS

Aber nicht nur das Spiel mit hochgestellten Helden kann sehr reizvoll sein, auch die Darstellung von Charakteren, die sich am unteren Ende der sozialen Leiter befinden, ist mitunter sehr spannend, wenn Sie und Ihre Spieler einige Punkte beachten.

Vielerorts werden solche Helden bei ungewöhnlichen Ereignissen oder Verbrechen als erste verdächtigt, wie sie auch sonst zuweilen mit allerlei Vorurteilen zu kämpfen haben mögen (so ist jeder Zahori angeblich ein Meister der Verführungskunst, jede Streunerin eine Diebin und die rothaarige Gauklerin mit ihrer Katze ganz gewiss eine Hexe). Dazu kommt noch, dass Helden mit niedrigem SO zumeist keine Bürgerrechte innehaben und daher vor Gericht faktisch rechtlos und ihre Aussagen nahezu ohne Wert sind.

Umgekehrt finden solche Helden oftmals viel leichter Zugang zu den Unterprivilegierten (zu Bettlern, Verbrechern und Tagelöhnern) als höher stehende Charaktere, an die sich diese Leute nicht herantrauen, es sei denn, um sie zu überfallen. Daraus mögen sich für das jeweilige Abenteuer wertvolle Kontakte ergeben, etwa wenn es gilt, jemanden beschatten zu lassen oder an verbotene Waren heranzukommen.

Auf einen Diener oder eine Magd achtet an einem Adelshof niemand, sie sind quasi unsichtbar und können sich relativ frei bewegen – solange sie nicht vom Majordomus entdeckt werden. Bis dahin haben sie hervorragende Gelegenheit, in den Zimmern der Burg nach für den Burgherrn belastenden Beweisen zu suchen. Welcher Adlige nimmt schon Notiz davon, wenn ein vermeintlicher Lakai den Dienstbotentrakt betritt? Wesentlich auffälliger wäre es, täte dies ein anderer Adliger.

Ein Bauerssohn wird bei Audienzen und anderen förmlichen Anlässen (aber auch im Umgang mit der Stadtwache) fast immer lediglich als Gefolgsmann eines 'ehrbaren' Helden der Gruppe angesehen – wenn man ihn überhaupt vorlässt oder einlädt –, sodass man eher das Wort an diesen richtet und den Bauerssohn lediglich als dessen Diener behandelt.

Sozial schwache Helden werden in solide geführten Häusern (Schenken, Gasthöfe usw.) als letzte bedient oder, je nach äußerem Eindruck, erst gar nicht eingelassen, schließlich "führt man ein ordentliches Haus, in dem kein zwielichtiges Gesindel geduldet wird".

FREMDRASSEN UND EXOTEN ALS HELDEN

Bekanntlich gewährt Rollenspiel die Möglichkeit, in eine Rolle zu schlüpfen, die man im normalen Leben nicht einnehmen kann. Und während Außenstehenden schon das Spielen eines mittelalterlichen Ritters oder gar eines Zauberers sehr exotisch vorkommen muss, gibt es manche Spieler, die auch mal etwas spielen wollen, das

noch weiter von ihnen selbst entfernt ist. Neben

den unterschiedlichen Kulturen bietet das Regelwerk hier die Möglichkeit, einen nichtmenschlichen Charakter darzustellen.

Ein solcher 'Exot' kann, wenn er stimmig dargestellt wird, eine echte Bereicherung für eine Spielrunde sein, denn sowohl im Umgang der Helden miteinander als auch in der Interaktion mit ihrer Umwelt eröffnet er manche neue Perspektive und liefert dem Meister möglicherweise sogar den einen oder anderen Abenteuerhänger. Allerdings müssen einige Punkte beachtet werden, um Komplikationen auf irdischer wie aventurischer Ebene zu vermeiden.

Ausführlichere Informationen zu den einzelnen Rassen finden Sie im Band **Wege der Helden** ab Seite 27 und zur Darstellung exotischer Helden auf Seite 297 ff. desselben Bandes.





GRUNDSÄTZLICHE ÜBERLEGUNGEN

Wenn ein Spieler mit dem Wunsch an Sie herantritt, einen exotischen Helden zu spielen, sollten Sie erst einmal herausfinden, warum er das möchte. Wenn der Hauptgrund die besonderen Werte (oder besonderen Zauber etc.) eines solchen Helden sind, dann ist das ein typischer Ansatz eines Problemlösers. In diesem Fall müssen Sie überlegen, ob das zum Stil Ihrer Spielleitung passt. Wenn ja, dann können Sie dem Helden bedenkenlos zustimmen. Andernfalls kann es passieren, dass Sie dem Spieler recht bald die Freude an seinem Helden nehmen, indem Sie ihn immer wieder mit inneraventurischen Problemen konfrontieren: Vorurteilen, Abneigungen oder sogar Rassismus, der zu einer stimmigen Welt Darstellung (im simulationistischen Sinn) sicherlich dazugehört. Da der Spieler sich taktische Vorteile versprochen hat, nun aber ständig Nachteile erleidet, wird das schnell zu Frustration führen. Raten Sie ihm daher lieber im Vorfeld von einem solchen Helden ab, anstatt ihn diese Erfahrung erst selbst machen zu lassen. Wenn er dennoch darauf besteht, dann sind die Werte wohl doch nicht das zentrale Motiv – dann brauchen Sie aber darauf auch keine Rücksicht mehr zu nehmen. Geht es dem Spieler darum, jemanden zu spielen, der in seiner Umgebung besonders fremd ist (der erzählerische Ansatz), dann weiß er vermutlich, worauf er sich einlässt. Er will Pro-

bleme, will sich mit der Umwelt reiben und gegen Vorurteile kämpfen müssen. Wenn Sie und die anderen Mitspieler sich darauf einlassen mögen, immer wieder von vorgegebenen Abenteuerläufen abzuweichen, weil der Exot gerade wieder einmal in Schwierigkeiten gerät, dann werden voraussichtlich viele spannende Szenen voller Interaktion daraus entstehen. Solange das nicht überhand nimmt, kann es eine großartige Bereicherung des Spiels sein.

Wenn der Grund für den Exoten aber in dem Wunsch liegt, einfach mal etwas 'ganz anderes' zu spielen, dann liegt der Verdacht nahe, dass der Spieler sich noch keine weiter gehenden Gedanken dazu gemacht hat, auf welche Weise ein solcher Charakter das Spiel beeinflussen kann. Auch hier wäre eine Vorwarnung von Ihrer Seite angebracht, um einer späteren Enttäuschung vorzubeugen.

EINEN EXOTEN SPIELEN

Wenn es bei der Wahl eines Exoten nicht ausschließlich um die Spielwerte ging, sollten Sie den Spieler dazu ermutigen, sich auf die fremde Weltsicht einzulassen. Ein exotischer Held hat andere Wertmaßstäbe, andere Moralvorstellungen, andere Befindlichkeiten als die üblichen Charaktere. In den Kulturbeschreibungen in **Wege der Helden** finden Sie einige Hinweise hierzu, aber vor allem die jeweiligen Regionalbände geben noch viele weitere Tipps. Da aber nicht jede Einzelheit genannt ist, bleibt dem Spieler noch einiges an Gestaltungsfreiheit.

Noch mehr als bei anderen Helden sollte er sich Gedanken darüber machen, was der Held unter Ehre versteht und wie wichtig sie ihm ist, was ihm Freundschaft und Treue bedeuten, ob und welche Gottheiten ihm wichtig sind, was für ihn eine wirkliche Beleidigung wäre, was an seinem Stolz nagen würde, was ein anderer Held tun muss, um seine Achtung zu erlangen, und so weiter. Legen Sie dabei ruhig Wert darauf, dass die Antworten auf diese Fragen anders ausfallen als bei weniger exotischen Helden.

AUF EINEN EXOTEN REAGIEREN

Neben der Darstellung eines fremdartigen Helden ist natürlich auch die Reaktion der Umwelt wichtig, damit der Exot sich auch exotisch vorkommt. Das ist selbstverständliche vor allem Ihre Aufgabe als Spielleiter.

Zunächst einmal sind fast alle Exoten fast überall fremd, und zwar so sehr, dass man es ihnen auf den ersten Blick ansieht. Aventurier sind aber nicht für ihre Toleranz bekannt, sodass die meisten derartigen Helden nur im allgünstigsten Fall auf Desinteresse stoßen. Je eigenartiger der Fremdling, desto größer die Vorbehalte und Vorurteile, die sich je nach Art zwischen Angst und Verachtung bewegen können. Sobald in der Umgebung eines Exoten etwas Eigenartiges geschieht, wird der größte Teil der Einheimischen sofort ihm die Schuld geben. (Das kann auch positiv sein, wie zum Beispiel der tulamidische Glaube, Elfen seien glückbringende Djinnis.) Manchmal kann einem Exoten der Zutritt zu einem Haus oder gar einer Stadt verwehrt werden, und natürlich wird es einem Exoten niemals gelingen, in der Menge unterzutauchen. Andererseits könnte ein solcher Held auch als Türöffner dienen, wenn ein reicher Adliger seinen Ball durch die Anwesenheit von etwas 'so Sehenswertem' aufwerten will.

Wie dominant Sie die Andersartigkeit des betreffenden Helden in Ihr Spiel einbringen, müssen Sie letztlich vom Geschmack Ihrer Spielrunde abhängig machen.

EXOTISCHE HELDEN IN

EINER NICHT-EXOTISCHEN HELDENGROUPE

Ab Seite 36 haben wir Ihnen themenorientierte Helden-Gruppen vorgestellt, die eine Respektsperson als 'Anführer' haben – wenigstens nach außen hin. In eine solche Gruppe lässt sich ein Exot leichter einfügen, denn die meisten Aventurier werden davon ausgehen, dass "der Herr schon weiß, was er tut", und damit auch den Exoten tolerieren.

Ein Goblin, der ohne Begleitung in eine Gaststätte einkehren will, wird in den meisten Regionen im hohen Bogen vor die Tür befördert, wenn nicht Schlimmeres. Gehört er jedoch zum Gefolge eines Ritters oder eines verschrobenen Gelehrten, wird angenommen, dass der betreffende 'Anführer' für den Exoten bürgt, und in der Regel muss er das nicht einmal extra betonen. Allgemein wird dieser Exot dann als eine Art 'Haustier' betrachtet, und so wie ein Hundeführer mit einem großen Jagdhund geduldet wird, wird auch der Goblin und sogar der Ork akzeptiert – so lange er sich benimmt. Sollte es jedoch zu einem Zwischenfall kommen, dann wird nicht nur das 'Haustier' schnell als Schuldiger ausgemacht, sondern zusätzlich auch noch sein 'Besitzer' angeklagt, der es offensichtlich nicht bändigen konnte.

Doch Fremdrassen wie Orks, Goblins und Achaz sind nur der Extremfall. Auch Angehörige von barbarischen Völkern werden oft mit Vorurteilen konfrontiert und angefeindet. Selbst bei ihnen kann eine Respektsperson die Integration erleichtern, so dass ein Trollzacker, ein Ferkina, Gjalskerländer oder auch Waldmensch ebenfalls als 'Haustier' oder 'Spielzeug' selbst bis in manchen Thronsaal vorgelassen wird, wo er sonst niemals hinkäme. Voraussetzung ist jedoch immer, dass sein 'Herr' bei ihm ist und für jede seiner Verfehlungen gerade steht.



Ein Waldmensch in Garetien

Selbst ein Mensch kann sehr exotisch sein, wenn er einer seltenen und fremdartigen (und damit meist barbarischen) Kultur entstammt. Er kann und wird durch sein Aussehen, sein Benehmen, vielleicht auch seine Sprache, Kleidung und natürlich seine Glaubensansichten auffallen und in der Regel auf Ablehnung stoßen.

☛ **Waldmensen und Utulus** werden außerhalb ihrer Stammesgebiete zumeist als 'primitive Wilde' wahrgenommen und gerade in nördlichen Regionen ob ihrer dunklen Haut zumindest mit offenem Staunen betrachtet. In den Grenzgebieten zum Kalifat und zu Al'Anfa müssen sie sogar aufpassen, dass man sie nicht für entlaufene Sklaven hält. Unabhängig davon wird man Vertreter beider Kulturen zumindest im südlichen Aventurien oftmals als Besitz vermögenderer erscheinender Charaktere betrachten, nicht aber als eigenständige und -verantwortliche Persönlichkeiten. Eine Ausnahme sind besonders wohlhabend auftretende Charaktere, da in diesen Regionen Reichtum weitaus wichtiger ist als Hautfarbe und Herkunft.

☛ **Ferkinas, Trollzacker und Fjarninger** gelten vielerorts zwar auch als wilde Barbaren, doch wird man ihnen ob ihrer kriegerisch geprägten Kulturen zumindest vordergründig mehr Respekt entgegenbringen als den südlichen Dschungelbewohnern, allein schon deshalb, da sie aufgrund ihrer helleren Haut weniger fremdartig wirken als Letztgenannte. Anecken werden sie in 'zivilisierteren' Gegenden aber dennoch, zu fremdartig und zum Teil abstoßend dürften etwa Blutopfer der Ferkinas an ihre Göttin Rascha im zentralen Garetien wirken. Und wenn in einem nahebei gelegenen Dorf dann eine schreckliche Bluttat geschieht, ist sofort klar, wer dafür verantwortlich ist ...

Auch diese drei Kulturen dürften lediglich einigen wenigen Gelehrten oder Bewohnern am Rande ihrer jeweiligen Siedlungsgebiete näher bekannt oder gar vertraut sein. Einem Balihöer Stadtgardisten dürfte es hingegen einerlei sein, ob der furchteinflößende Fremde mit den vielen Narben vor ihm nun ein Trollzacker, ein Fjarninger oder ein Ferkina ist, zumal er diese Bezeichnungen wahrscheinlich noch nie gehört hat.

Ein Goblín in der Khôm

Noch fremdartiger als ein Mensch, der eine andere Hautfarbe hat und merkwürdige Kleidung trägt, wirkt auf den durchschnittlichen Aventurier ein Angehöriger einer anderen Rasse. Auf wie viele Vorurteile und Vorbehalte solche Helden stoßen, hängt natürlich auch von der Region ab, in der sie sich gerade bewegen. Doch auch in vielen zivilisierteren Gebieten (zum Beispiel im Mittel- und Horasreich, in Araniern, den Tulamidenlanden, im Bornland und den südlichen Stadtstaaten) sind Angehörige fremder Rassen kaum bekannt. Anderswo können sie aufgrund alter Feindschaften froh sein, wenn man ihnen nicht sofort ans Leben will.

☛ **Zwerge** sind das Volk, das mit den wenigsten Vorbehalten rechnen muss. Von Thorwal bis in die Stadtstaaten des Südens sind sie bekannt und vielerorts anzutreffen. Im Neuen wie im Alten Reich sind sie durch die *Lex Zwergia* geschützt, stellen in beiden Reichen sogar Adlige und haben dort von den Kaisern anerkannte Bergkönigreiche. Das Spielen eines zwergischen Helden ist also vor allem eine Frage der Darstellung der zwergischen Sichtweise.

Noch exotischere Helden?

Neben den Heldentypen, die im Regelwerk ausdrücklich als Exoten genannt werden, aber spielbare Werte haben, gibt es noch andere Bewohner Aventuriens, die als Spielercharaktere reizvoll erscheinen mögen. Trolle, Meckerdrachen, Einhörner, Kobolde und Grolme etc. sind faszinierende Wesen, und wenn Orks auf Abenteuer ausziehen, warum dann keine Trolle?

Bedenken Sie, dass Trolle Wesen von vier Meter Größe und mehreren hundert Stein Lebendgewicht sind, was sie schon allein wegen ihrer Anatomie in vielen Abenteuersituationen zu einem echten Problem werden lässt (es gibt keine passenden Schlafplätze in Herbergen, noch nicht einmal Sitzgelegenheiten, in viele Häuser kann der Troll nur hineinkriechen, und ob die Statik eines Obergeschosses ihn aushält, mag der Zufall entscheiden), zusätzlich hat er gesellschaftlich mit ähnlichen Problemen zu kämpfen wie Echsenmenschen oder Goblins. Bei anderen Wesenheiten liegt die Problematik anders (stellen Sie sich einen Kobold auf einen höfischen Empfang oder ein Einhorn in den Gareth Gassen vor!), aber einfacher wird es kaum. Aus diesen Gründen sind offizielle Abenteuer für solche Helden noch weniger geeignet als schon die 'normalen' Exoten.

Darüberhinaus gibt es einen sehr konkreten Grund, warum derartige Rassen in **Wege der Helden** nicht als spielbar vorgesehen sind: Sie sprengen den Rahmen des Regelwerks. Das System geht von Eigenschaften zwischen 8 und 21 aus (mit gewissen Ausreißern nach oben und unten). Ein Troll, dessen Mut und Konstitution bei 20 beginnen und Werte bis 30 erreichen, dessen Körperkraft sogar zwischen 25 und 40 liegt, sprengt dieses System. Stellen Sie sich eine unmodifizierte *Selbstbeherrschungs*-Probe vor – selbst der schwächlichste Troll mit Talentwert 0 kann sich immer beherrschen (außer der Spieler würfelt einen Patzer). Umgekehrt ist es fraglich, wie Sie eine *Schlösser Knacken*-Probe bei einem Meckerdrachen oder gar einem Einhorn abhandeln wollen.

Eine Unzahl von Proben müsste allein wegen der Anatomie solcher Helden modifiziert werden, und ein Regelwerk, das diese Fälle behandelt, hätte einen Umfang, der in keinem vernünftigen Verhältnis zum Ergebnis stünde. Gleiches gilt für Magieregeln für magische Wesenheiten – es widerspräche dem Bild eines Kobolds, würde man ihm Zaubersprüche zuordnen, und Grolme zaubern vor allem in der Gemeinschaft.

Wenn Sie und Ihre Gruppe sich einig sind, dass Sie einen derartigen Charakter gerne in Ihrer Gruppe haben wollen, auch ohne dass es ein festes Regelwerk für ihn gibt, wenn Sie sich ferner die Mühe machen wollen, Ihre Abenteuer und Kampagnen an einen Extrem-Exoten anzupassen, und Sie außerdem bereit sind, im Spiel sehr flexibel mit Regeln umzugehen (wahlweise einen entsprechenden Satz an Hausregeln zu erstellen), dann – und nur dann – können wir Ihnen empfehlen, eine solche Figur in die Gruppe mit aufzunehmen. Denn mit den richtigen Mitspielern kann es durchaus sehr reiz- wie rollenspielerisch anspruchsvoll sein, etwa einen Jungtroll auf Wanderschaft oder einen Koboldabenteurer zu spielen.

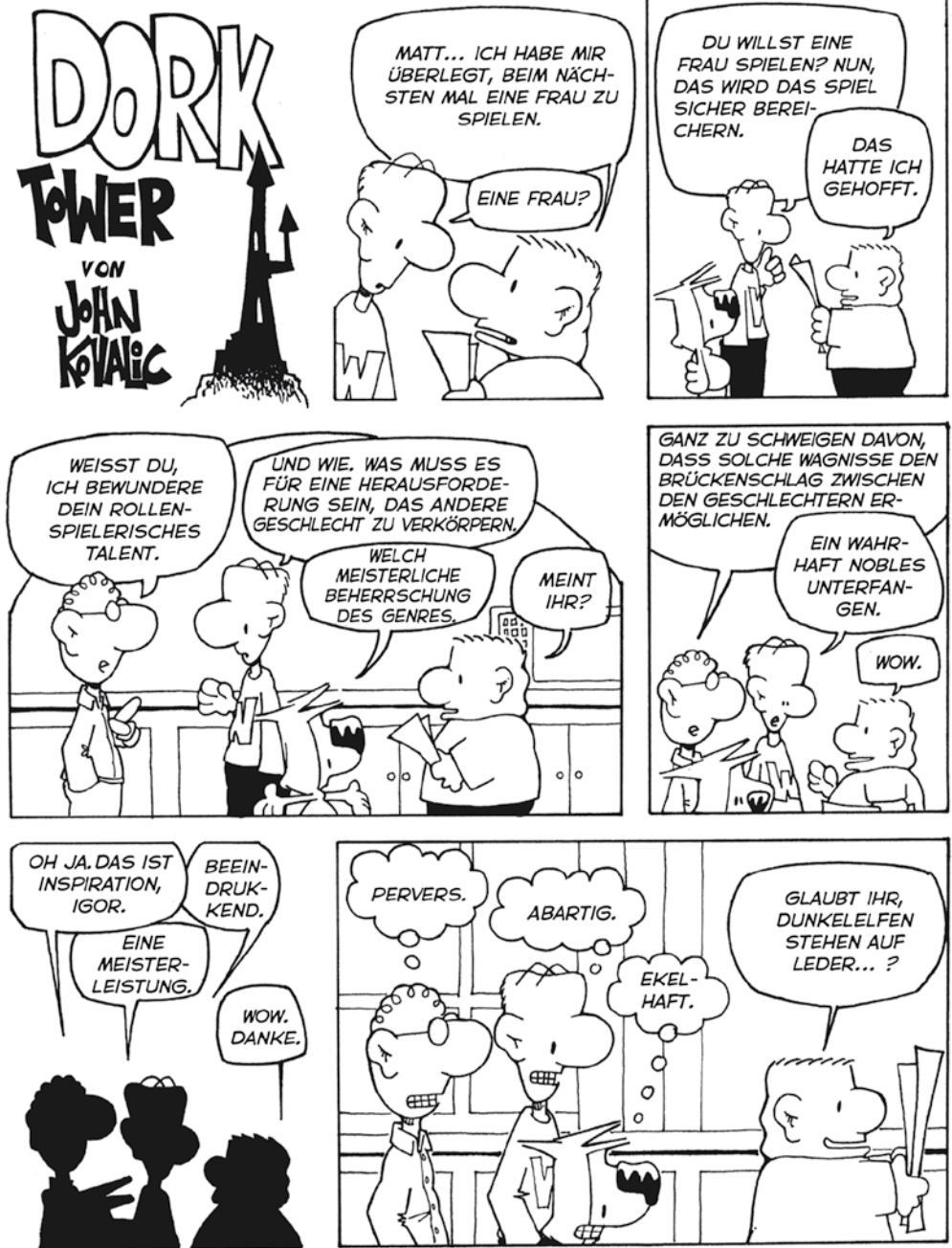


Elfen sind zwar in so vielen Heldengruppen vertreten, dass sie von Spielern kaum noch als Exoten empfunden werden, aus aventurischer Sicht sind sie es aber sehr wohl. Nördlich der Khôm sind sie so verbreitet, dass die meisten Aventurier sie wenigstens schon mal aus der Ferne gesehen haben. In vielen Regionen gibt es allerlei Legenden über ihre vermeintlich sagenhaften Fähigkeiten, daher werden sie oftmals bestaunt und zuweilen, je nach Überlieferung, mit einiger Vorsicht betrachtet, ohne sich in der Regel aber echten Anfeindungen gegenüberzusetzen. Im Süden des Kontinents, wo sie kaum bekannt sind, werden Elfen oftmals als Dschinne betrachtet, was in der Regel eher kurios bis lästig, selten aber wirklich gefährlich ist. Dennoch unterscheidet sich die Weltsicht der Elfen schon allein aufgrund ihres Salasandra so grundlegend von der menschlichen, dass ein Elf von sich aus ständig Probleme mit seiner Umwelt haben kann.

Achaz (die im Orkland beheimateten ausgenommen) werden als wechselwarme Wesen in der Nordhälfte Aventuriens schon mit den deutlich niedrigeren Temperaturen schwer zu kämpfen haben. Dazu kommt noch, dass sie abseits der Echsen Sümpfe und angrenzender Gebiete bestenfalls Gelehrten bekannt sind und dementsprechend für großes Aufsehen (von Neugier bis hin zu offenem Hass) sorgen, wenn sie am helllichten Tage über den Marktplatz einer Stadt schlendern.

Noch ärger sieht es im Kalifat aus, das mit den Echsen eine alte Feindschaft verbindet. Daher sollte ein Achaz in Unau froh sein, wenn man ihn nur zu verjagen versucht, ein Schicksal, das seine menschlichen Begleiter als 'Echsenfreunde' teilen dürften. Ähnlich reagieren auch viele Zwerge auf die 'Echsenbrut', die sie für Diener der ihnen verhassten Drachen halten; ein Umstand, der es sehr schwer macht, eine Achaz in eine Gruppe zu integrieren, der ein Zwerg und/oder ein Novadi angehören.

Ähnliches gilt für die Orks. Südlich des Mittelreiches kaum bekannt, wird man ihnen wenigstens mit Skepsis begegnen und ihre menschlichen Begleiter für etwaige Fehlritte des orkischen Helden verantwortlich machen. Im Neuen Reich selbst sind die Schwarzpelze alles andere als wohlgekommen. Zu



frisch sind die Erinnerungen an die jüngsten Kriegszüge der Orks, als dass sie andere Reaktionen als Hass, Wut und Mordlust auslösten. Und wer freiwillig mit ihnen durch die Lande reist, der kann keinen Deut besser sein als diese 'Bestien'. Nördlich des Reiches hingegen sind die Beschränkungen für solche Helden deutlich geringer. Vor allem im Gebiet des einstigen Sveltischen Städtebundes begegnen ihnen die meisten Menschen entweder mit Gleichgültigkeit oder gar mit Respekt, da die Schwarzpelze die Region – und ihre menschlichen Bewohner – seit dem letzten großen Orkensturm vor gut zwanzig Jahren beherrschen. Dafür könnte sich dort ein orkischer Charakter vor seinen Artgenossen dafür rechtfertigen müssen, warum er mit Glatthäuten (und eventuell anderen Nichtorks) unterwegs ist.

Goblins hingegen werden zumeist als ebenso hinterhältige wie feige Räuber betrachtet und gelten in ihren Siedlungsgebieten (insbesondere dem Bornland und dem östlichen Weiden) als wahre Plage. Eine erbitterte Feindschaft besteht zwar



mit keiner der anderen Rassen, dafür wird ein goblinischer Held allerdings von Menschen zumindest anfangs nicht als eigene Person angesehen oder gar ernst genommen. Stattdessen wird man sich an (vermeintlich) respektable menschliche oder zwergische Charaktere wenden, die sich wiederum fragen lassen müssen, warum sie so ein seltsames 'Tier' mit sich führen. Orks hingegen – wenn es sich nicht um Ausgestoßene handelt – kennen Goblins lediglich als Sklaven und behandeln sie entsprechend.

HELDEN MIT DEM ANDEREN GESCHLECHT

In einem Rollenspiel wie dem Schwarzen Auge kann man in zahlreiche Rollen schlüpfen, die einem in der Realität zumeist nicht offenstehen. Man kann ganze Länder retten, mächtige Zauber wirken oder als Forscher unentdeckte Länder bereisen. Man kann unterschiedliche Professionen oder exotische Rassen darstellen. Doch wie sieht es mit dem anderen Geschlecht aus?

Es liegt nahe, dass es Spieler gibt, die es als Herausforderung ansehen, einen Charakter aus dem jeweils anderen Geschlecht darzustellen. Andere lieben den Tabubruch oder wollen die Klischees, die über das jeweils andere Geschlecht im Umlauf sind, selbst darstellen und erleben. Was sind die Vor- und Nachteile eines Helden mit dem anderen Geschlecht?

VORTEILE

So manches spricht dafür, sich durch das Geschlecht keine Grenzen setzen zu lassen und als Mann einmal einen weiblichen Charakter (und umgekehrt) zu spielen.

☞ Man hat eine deutlich breitere Palette an Charakternuancen, die man darstellen kann, da sich das Verhalten von Mann und Frau doch in manchen Punkten unterscheiden.

☞ So gut wie jeder hat ein realistisches Vorbild vor Augen und ist bei der Darstellung der Andersartigkeit seines Charakters nicht nur auf die eigene Phantasie angewiesen. (Ja, wir gehen davon aus, dass jeder männliche Rollenspieler schon einmal einen weiblichen Menschen kennen gelernt hat und als Vorbild nehmen kann; bei Elfen, Orks, Echsenmenschen oder Zwergen nehmen wir das hingegen eher nicht an.)

☞ Man kann seine Charakturvorstellungen unter Umständen besser verwirklichen, wenn man nicht auf ein bestimmtes Geschlecht fixiert ist.

NACHTEILE

Ebenso, wie die Darstellung eines Charakters des anderen Geschlechtes Vorteile mit sich bringt, gibt es auch Nachteile. Auch diese sollen nicht zu kurz kommen, damit Sie Ihre Spieler auf mögliche Stolpersteine aufmerksam machen können.

☞ Es besteht die Gefahr, dass man einen Charakter des anderen Geschlechts hölzern darstellt, weil man sich zu sehr auf altbekannte Klischees verlässt.

☞ Man muss neben der Herkunft (etwa: Tulamide) und Profession (Basarhändler) des Helden auch noch sein Geschlecht berücksichtigen. Dadurch werden die Anforderungen an die Spieler und auch die Mitspieler erhöht.

☞ Letztlich sollte niemand versuchen, bestimmte Wünsche und Träume durch einen Charakter des anderen Geschlechts auszuleben versuchen, da dies in der Regel zu einer verzerrten Darstellung führt.

MANNWEIBER UND NOTGEILE HUREN

In den Runden, die ich leite, lasse ich den Geschlechtertausch nur in seltenen Ausnahmen zu, denn meine Erfahrungen sind fast durchweg negativ. Das gilt nur eingeschränkt für Frauen, die männliche Charaktere spielen, aber ich habe bisher kein einziges Mal erlebt, dass mich eine von einem Mann gespielte Heldin überzeugt hätte. Anscheinend ist es für Frauen leichter, sich in unterschiedliche Männertypen hineinzuversetzen, während die Gedankenwelt einer Frau den meisten Männern noch fremder zu sein scheint als die Gedankenwelt eines Elfen oder Zwergs. Im besseren Falle ist einfach überhaupt nicht zu merken, dass die dargestellte Person weiblich sein soll, und so kommt es ständig zu Versprechern und kleinen Fehlern der Mitspielenden, die nur allzu deutlich machen, dass sich niemand am Spieltisch den Charakter weiblich vorstellt. Sowas ist für mich das deutlichste Zeichen, dass die Darstellung nicht gelungen ist. (Dass jemand am Spieltisch nicht daran denkt, dass der Zwerg viel kleiner als die anderen oder der Elf scharfsichtiger ist, habe ich wesentlich seltener erlebt.)

Anstrengend finde ich aber die typische Wahl vieler Spieler, die unbedingt eine Heldin darstellen wollen. In den meisten Fällen kommt dabei entweder ein gewaltiges

Mannweib raus, mit einer Oberweite, für die es schon keine Körbchengröße mehr gibt und die nur vom Bizepsumfang übertroffen wird. Alternativ darf es auch eine notgeile Hure sein, mindestens gutausschend und verführerisch, die ihren Lebensinhalt darin zu sehen scheint, mit möglichst vielen Männern das Lager zu teilen. Eine dritte Spielart ist die naive Amazone, die ganz großartig kämpfen kann, aber im Umgang mit Männern eine unglaubliche Unwissenheit an den Tag legt, die ich bei von Spielerinnen gespielten Amazonen niemals auch nur andeutungsweise erlebt habe. Da ich keine Lust habe, mich am Spieltisch ständig über das Frauenbild mancher Spieler zu ärgern, unterbinde ich den Geschlechtertausch lieber von vornherein.

Wie oben schon erwähnt, fällt es Frauen anscheinend leichter, den gedanklichen Geschlechtertausch zu vollziehen. Allerdings ist auch bei ihnen oft wenig Unterschied zwischen ihren männlichen und den weiblichen Charakteren zu entdecken. In diesem Fall lasse ich einen gespielten Helden nur dann zu, wenn es einen expliziten Grund für das Geschlecht gibt – was in Aventurien eigentlich nur bei bestimmten Kulturen gegeben ist.

FDS



AM SPIELTISCH – DIE PRAXIS DER SPIELLEITUNG

Was sind eigentlich die Aufgaben eines Spielleiters? Schon über diese so einfach klingende Frage gehen die Ansichten mitunter weit auseinander. Sobald sich mehrere Personen zum Rollenspiel treffen, hegt jeder einzelne gewisse Hoffnungen und Wünsche – die Spieler und Spielerinnen ebenso wie der Meister / die Meisterin. Wenn diese Vorstellungen allzu weit auseinander liegen, ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, dass irgendjemand enttäuscht wird. Deswegen schadet es nicht, sich in der gesamten Gruppe über eine gewisse Aufgabenverteilung klar zu werden.

Üblicherweise gelten folgende Punkte als Aufgaben des Spielleiters:

- 👁 **Regisseur:** Auswahl und Vorbereitung eines Abenteuers, Stimmungsaufbau im Spiel
- 👁 **Animateur:** Herstellen und Aufrechterhalten eines Spannungsbogens, alle Spieler 'bei der Stange halten', Führung der Helden (bzw. Spieler) durch das Abenteuer

- 👁 **Erzähler:** Beschreibung der Umwelt und aller Sinneswahrnehmungen der Helden

- 👁 **Schauspieler:** Darstellung aller Meisterpersonen

- 👁 **Schiedsrichter:** Bewertung von Heldenaktionen und Entscheidung, wie die Umwelt darauf reagiert, Festlegung der nötigen Proben und eventueller Modifikationen, Schiedsrichter bei Regelfragen

Als weitere Punkte können genannt werden:

- 👁 **Drehbuchautor:** Schreiben des Abenteuers oder Umschreiben einer vorhandenen Vorlage

- 👁 **Moderator:** Koordinator von gruppendynamischen Abläufen (sprich: verantwortlich für Gerechtigkeit innerhalb der Gruppe und notfalls Streitschlichter)

- 👁 **Organisator:** Festlegung von Spielterminen, Einladung der Spieler und Spielerinnen

- 👁 **Gastgeber:** Räumlichkeiten zu Verfügung stellen, Organisation von Verpflegung

Vor allem bei den letzten drei Punkten ist es jederzeit möglich, diese Aufgaben an Spieler zu delegieren bzw. gar nicht erst zuzulassen, dass die Spieler sich völlig auf den Meister verlassen. Aber auch andere Punkte können Sie (zumindest vereinzelt) an Ihre Spieler abgeben, wenn das Ihrem Spielstil entspricht: Verantwortungsvolle Spieler können die Darstellung von Meisterpersonen übernehmen, wenn ihre Helden gerade nicht beteiligt sind, sie können selbst die Welt beschreiben, und sie sind sehr wohl auch selbst dafür verantwortlich, wie die Stimmung am Spieltisch entsteht, wie sie sich entwickelt, und dass das Spiel vorangeht.

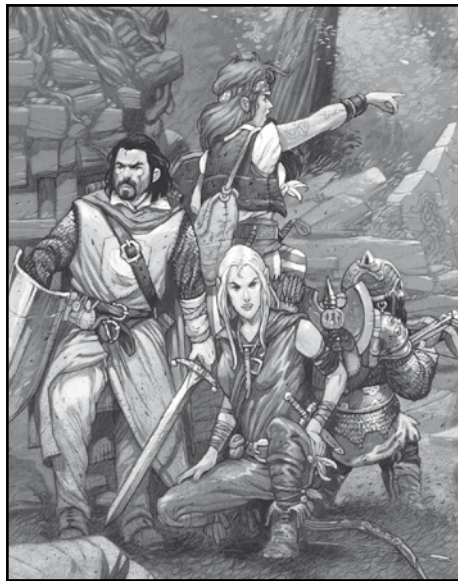
Manche Spieler sehen den Spielleiter als eine Art Dienstleister, der seine Spielrunde gefälligst 'bespaßen' soll. Wenn Sie sich

in dieser Rolle wohlfühlen, dann ist das kein Problem. Lassen Sie sich aber nicht unfreiwillig in eine solche Rolle drängen: Sie haben dasselbe Recht auf einen schönen Abend wie alle anderen, und deshalb haben Ihre Mitspieler auch die Pflicht, Ihnen diese gute Unterhaltung zu ermöglichen.

EIN PAAR GRUNDLAGEN

DIE GRUPPENGROßE

Irgendwo in einem englischen Ratgeber für Spielleiter behauptet der Autor, ihn würde das Spielleiten erst ab mindestens 30 Spielern reizen. Von solchen Experimenten möchten wir deutlich abraten. Die ideale Zahl an Mitspielern und -spielerinnen liegt erfahrungsgemäß bei drei bis fünf. Abhängig von Ihrem Spielstil und von Ihren Spielern sind aber Abweichungen nach oben und unten möglich.



Einerseits brauchen Sie Spieler, die das Spiel vorantreiben, die die Initiative ergreifen und von sich aus handeln und nicht ständig darauf warten, von Ihnen ins Spiel gezerzt zu werden. Haben Sie keinen solchen 'Aktivposten', dann wird das Spiel vermutlich zäh und kommt nicht in Gang. Außerdem brauchen Sie Leute mit Ideen. Wenn keiner in der Gruppe einen Einfall hat, was man denn jetzt tun könnte, dann kommt der Spielfluss ins Stocken. Und auch der ideenreichste Spieler kann mal einen schlechten Tag haben (oder auch nur müde sein), so dass Sie sich besser nicht auf nur einen solchen Spieler verlassen sollten. Andererseits lassen sich aktive Spieler leicht dazu verleiten, den anderen keinen Platz mehr zu lassen. Wenn

sie immer sofort spontan etwas tun, kommen diejenigen, die auch gerne eingreifen würden, aber nicht ganz so schnell und schlagfertig sind (oder nicht laut genug), zu kurz.

Bei einem Spielstil mit vielen Proben (zum Beispiel einem kampflastigen Abenteuer) ist eine große Spielerzahl eher von Nachteil (ein Kampf mit vielen Beteiligten dauert länger und lässt dem Einzelnen weniger Möglichkeiten), während ein erzähllastiger Stil, bei dem alle Spieler Spaß an Interaktion zwischen ihren Helden haben, manchmal auch vergleichsweise große Gruppen zulässt. Nicht ganz außer Acht sollten Sie natürlich auch die Zusammensetzung der Heldengruppe lassen: Wenn nur wenige Spieler involviert sind, können ihre Helden möglicherweise nicht alle Fachgebiete (Kampf, Wildnis, Zauberei, Diebeshandwerk, Sozialfähigkeiten ...) in ausreichendem Maß abdecken.

Fazit: Bei sehr aktiven Spielern liegt die ideale Zahl bei drei bis vier. Sind sie ruhiger, disziplinierter und genießen auch mal Szenen, in denen sie nicht aktiv werden können, sind auch sechs oder sogar sieben Spieler denkbar.



DAS 1:1-SPIEL

Eine spezielle Gruppengröße ist der einzelne Spieler. Der Grundgedanke des Rollenspiels umfasst eigentlich unter anderem die Zusammenarbeit mehrerer Spieler, um gemeinsam ein Ziel zu erreichen, und das ist bei nur einem Spieler nicht möglich. Dennoch kann es sehr reizvoll sein, ganze Abenteuer mit nur einem Spieler durchzuspielen. Denn hierbei können Sie besonders auf diesen einen Spieler und seinen Helden eingehen und ihm so ein besonders intensives Abenteuer ermöglichen. Oft ist dieses Spiel auch wesentlich konzentrierter, als wenn der Spieler sich hin und wieder hinter den Mitspielern 'verstecken' kann.

Solche 1:1-Abenteuer (also mit einem Spieler und einem Meister) eignen sich besonders gut für Einleitungen größerer Abenteuer, Zwischenspiele, bei denen der betreffende Held aus irgendeinem Grund alleine unterwegs ist, und bei Abenteuern, die ganz speziell auf den Hintergrund und die Vergangenheit dieses Helden zugeschnitten sind. Oft intensivieren sie das Verhältnis des Spielers zu seinem Helden, so dass eine größere Identifikation entsteht.

Dennoch bleibt es eine exotische Variante, der auf Dauer das Zusammenspiel fehlt.

DIE SPIELFREQUENZ

Wie häufig und wie lange Sie spielen, hängt einzig von Ihren Vorlieben und Möglichkeiten ab. Es gibt keine allgemeingültig empfehlenswerte Spielfrequenz. Manche Gruppen (die die Zeit dazu haben) treffen sich wöchentlich, um jeweils drei bis vier Stunden zu spielen. Das ermöglicht ein einigermaßen flüssiges Voranschreiten von längeren Abenteuern und Kampagnen. Andererseits zerhackt es auch jedes Abenteuer, denn zu Beginn muss sich die Gruppe erst einmal wieder in die Spielwelt hineindenken, es muss rekapituliert und der Faden wieder aufgenommen werden, was grundsätzlich eine gewisse Zeit dauert. So kann es dazu kommen, dass an einem Spielabend überhaupt nichts Spektakuläres geschieht, was den Reiz des Spielens natürlich reduziert. Als Spielleiter haben Sie durch die regelmäßigen Pausen aber immer wieder die Möglichkeit, sich in Ruhe zu überlegen, wie Sie am besten fortfahren und welche Konsequenzen aus den Heldenaktionen resultieren können. Auch die Gelegenheit für weitere Recherche oder das Basteln von Handouts lässt sich in den Spielpausen leicht finden. Und Sie können möglicherweise Einzelaktionen der Helden bei gesonderten Treffen ausspielen, ohne dass den anderen Spielern in der Zwischenzeit langweilig wird (im Gegensatz zu dem Gang ins Nebenzimmer, siehe Seite 113).

Spielrunden, die keinen so regelmäßigen Termin finden, haben eventuell die Möglichkeit, sich in größeren Abständen zu treffen, dann aber gleich einen ganzen Tag oder sogar ein (eventuell verlängertes) Wochenende durchzuspielen. Dadurch entfällt das ständige Rekapitulieren, die Spieler sind nach Essens- (und Schlaf-) Pausen schnell wieder bei der Sache. Andererseits bleiben Ihnen nur wenige Verschnaufpausen, in denen Sie über das weitere Vorgehen nachdenken können. Der Nachteil liegt vor allem in den langen Abstän-

den zwischen den Treffen: Vor allem, wenn Sie es nicht geschafft haben, ein Abenteuer abzuschließen, kann es sein, dass Sie und die Spieler sich an viele Details erst nach und nach wieder erinnern. Hier hilft ein Protokoll ('Reisetagebuch'), für das allerdings ein Freiwilliger gefunden werden muss, der sich diese Arbeit macht. Auch ist nicht jeder Spieler für so lange Sitzungen zu begeistern, weil sie manchen zu intensiv und anstrengend sind.

ERSTES ZAUBERWORT: VERANTWORTUNG

Als Spielleiter haben Sie das Heft in der Hand, viele wichtige Entscheidungen können nur von Ihnen getroffen werden. Das gilt einerseits für Ihre Rolle als Schiedsrichter, was Unklarheiten im Regelbereich anbelangt, als auch für viele Wahlmöglichkeiten im Spiel: Welche Waren hat der Händler vorrätig und wie teuer sind sie, findet der Informant den Helden vertrauenswürdig genug, um ihm bestimmte delikate Informationen zu überlassen, lässt sich der gefangene Räuber von Drohungen der Helden einschüchtern, regnet es oder scheint die Sonne? Die Welt funktioniert im Großen und Ganzen genau so, wie Sie es wollen.

Damit haben Sie sehr viel Macht – aber auch sehr viel Verantwortung (siehe hierzu auch den Kasten auf Seite 52). Ob eine Spielrunde zu einem Erlebnis wird, an das sich alle Be-

Verantwortung

teiligten später gerne zurückerinnern, ist zu einem großen Teil davon abhängig, wie Sie mit Ihrer Macht umgehen. Versuchen Sie, Ihre Entscheidungen nicht von Launen oder Sympathien abhängig zu machen, sondern immer daran zu orientieren, was das Beste für das Spiel und die Spieler ist. Gewähren Sie den Spielern Triumphe und Erfolgserlebnisse, ermöglichen Sie es ihnen, sich toll zu fühlen – denn dann werden sie gerne wieder in Ihre Spielrunde kommen. Andererseits ist es auch sinnlos, sich von den Spielern auf der Nase herumtanzen zu lassen: Wenn diese das Gefühl haben, dass sie sowieso alles machen können, dann geht der Reiz ebenfalls schnell verloren. Nur, wenn Ihre Spieler glauben, den Erfolg durch eigene Leistungen erkämpft zu haben, empfinden sie ihn wirklich als Erfolg. Und hier müssen Sie ein Gefühl dafür entwickeln, wo das richtige Maß an Steinen liegt, die Sie den Spielern in den Weg werfen können, wie viele Rückschläge sie ertragen, ohne frustriert zu sein, und wann der richtige Augenblick für einen Teilsieg oder schließlich den großen Triumph ist.

Schon die kurze Aufführung der Wahlmöglichkeiten zeigt, dass die bisweilen geäußerte Forderung, den Spielleiter weitestgehend durch eine 'Handlungsmaschine' (eine angeblich neutrale Sammlung von Zufallstabellen) zu ersetzen, illusorisch ist: Erstens sind solche Tabellen nicht 'neutral', sondern natürlich ebenfalls zu einem bestimmten Zweck zusammengestellt, zweitens würde die schiere Menge den Spielfluss deutlich hemmen. Sprich: Man kann 'Sandbox'-Spiel auch deutlich übertreiben.

TR



ZWEITES ZAUBERWORT: FLEXIBILITÄT

Wenn es ein Stichwort gibt, das als Geheimnis guter Spielleitung gelten kann, dann ist es Flexibilität. Im Spiel werden Sie ständig mit unterschiedlichen Situationen und Ideen konfrontiert, die Sie nicht vorausgesehen haben, nicht voraussehen konnten. Selbst beste und gründlichste Vorausplanung schützt nicht vor Unvorhergesehenem, und selten trifft der berühmte Spruch so sehr den Kern der Sache wie bei der Spielleitung: Kein Plan übersteht den Erstkontakt mit der Wirklichkeit.

Deswegen ist die beste Voraussetzung für gute Spielleitung, jederzeit bereit zu sein, sich von der bisherigen Planung zu lösen und neue Wege einzuschlagen, ohne das Ziel aus den Augen zu verlieren.

Wenn die Helden einen wichtigen Hinweis übersehen oder nicht verstehen, müssen Sie eine Möglichkeit finden, ihnen die Information doch noch zuzuspielen. Beißen sie sich an einer falschen Spur fest, müssen Sie sich etwas einfallen lassen, um

Flexibilität

sie wieder auf den richtigen Weg zu bringen. Zeigen sie kein Interesse an dem Abenteuer aufhänger, sondern beschäftigen sie sich lieber mit internen Zwistigkeiten, müssen Sie entscheiden, ob Sie sie einfach gewähren lassen und heute halt nur die Gruppendynamik brodeln darf (und Sie eventuell sogar durch erdachte Meisterpersonen eingreifen und die Angelegenheit lenken) oder ob Sie sie 'zwingen', doch noch auf das Abenteuer einzugehen.

Einer der ganz großen Vorteile einer Rollenspielrunde gegenüber einem Computerspiel ist ja die unbegrenzte Menge an Möglichkeiten, die die Helden haben. Das funktioniert aber nur, wenn Sie diese Möglichkeiten auch erlauben. Wenn Sie die Möglichkeiten schon unbedingt einschränken wollen oder müssen, dann sollten die Spieler das möglichst nicht merken (oder von vornherein einem solchen Spielstil zugestimmt haben). Sobald Sie auf einen bestimmten Weg festgelegt sind, den die Helden nehmen müssen, beschränken Sie sich selbst und Ihre Spieler. Wenn dieser eine Weg unbedingt nötig für das

DER SPIELLEITER ALS BASSIST

Eine Variante der Zen-Spielleitung ist der Begriff vom 'Spielleiter als Bassisten'. Ähnlich wie in einer Jazzband gibt der Bassist durch sein Spiel die Harmonien vor, auf deren Basis die Sänger und Instrumentalisten ihre virtuoseren Melodien und Solos vortragen können. Dieses Bild (das ebenfalls Dominic Wäschs Buch entnommen ist, ursprünglich aber auch den Theorie-Debatten der *Forge* entstammt) ist eigentlich sehr treffend, denn die Musik ergibt sich aus den vorgegebenen Akkorden, aber die anderen Spieler stehen im Vordergrund und gestalten sie aus. Ein guter Bassist muss aber sowohl sein Instrument als auch die Harmonielehre hervorragend beherrschen, um interessante Grundlagen erstellen zu können und gleichzeitig jederzeit auf die Instrumentalisten richtig reagieren zu können.

Auch hier entsteht die beste Musik, wenn der Bassist gut vorbereitet ist und sein Handwerk beherrscht, sich aber nicht in den Vordergrund spielt und jederzeit flexibel bleibt.

Abenteuer ist (was bei schlecht konstruierten Abenteuern vorkommt), dann müssen Sie das den Helden einleuchtend vermitteln – und wundern Sie sich nicht, wenn manche Spieler schon aus Prinzip nichts unversucht lassen, um einen anderen Weg einzuschlagen.

Gute Vorbereitung besteht also nicht darin, einen Weg festzulegen, den die Heldengruppe nehmen wird, sondern ein paar Ankerpunkte festzulegen, die für das Abenteuer wichtig sind, und den Weg dazwischen möglichst offen zu halten. Dafür müssen Sie recht genau wissen, wie es in der Umgebung aussieht und welche Personen welche Pläne haben und wie sie reagieren. Dies erlaubt es Ihnen, auf möglichst viele Ideen einzugehen und Ihren Spielern immer das Gefühl zu vermitteln, dass sie das Abenteuerziel durch ihre eigenen Einfälle und Handlungen erreicht haben. Umfangreiche Gedanken zu diesem Thema finden Sie im Abschnitt zu **Improvisation** ab Seite 101.

ZEN ODER DIE KUNST DES SPIELLEITENS

Dominic Wäsch hat in seinem sehr lesenswerten Buch **Spielleiten** die 'Zen-Spielleitung' vorgestellt, die den Spielleiter sehr provokant auffordern:

- ☞ Sei langweilig!
- ☞ Höre auf zu versuchen, raffiniert zu sein!
- ☞ Tue nichts!

Kern dieses Ansatzes ist, dass die *Spieler* das Abenteuer vorantreiben sollen, nicht der Spielleiter. Je weniger der Meister sich als 'Alleinunterhalter' versteht, desto mehr Möglichkeiten haben die Spieler, das Spiel zu gestalten. Andererseits kann er sein 'Nichtstun' dazu nutzen, den Spielern genauer zuzuhören und dann auf ihre Ideen und Anregungen einzugehen.

Laut Wäsch muss jeder Versuch scheitern, interessante, ergreifende und spannende Szenen zu gestalten, da der Spielleiter zu sehr mit der Gestaltung dieser Szenen beschäftigt ist, um auf seine Spieler achten und eingehen zu können. Je höher er selbst seine Erwartungen an eine bestimmte Szene schraubt, desto leichter kann ein kleiner Schnitzer, ein Versprecher, ein unaufmerksamer Spieler oder dergleichen diese Szene zerstören. Der Meister, der hingegen sein Spiel langweilig gestaltet, kann gute Szenen einfach geschehen lassen – wer keine festen Pläne hat, kann das Beste aus dem machen, was sich ergibt.

Außerdem sind komplizierte Abenteuerbauten immer vorhersehbar, während ein Abenteuer, dessen Verlauf noch nicht einmal der Spielleiter kennt, per se nicht vorhersehbar sein kann. Auf den Punkt gebracht: "Es ist einfacher, die Spieler mit normalen Handlungen zu überraschen als mit besonders raffinierten."

Weiterhin empfinden viele Spielleiter die Vorbereitung auf ein Abenteuer als lästige Arbeit. Wer diese Arbeit auf ein Minimum reduziert, kann viel unverkrampfter und flexibler in die Spielrunde hineingehen. Natürlich funktionieren Spielrunden nur in Ausnahmefällen ganz ohne Vorbereitung, aber wie umfangreich diese Arbeit ist, muss der einzelne Spielleiter für sich selbst herausfinden.

Natürlich stellt Dominic Wäsch die Angelegenheit bewusst überspitzt dar. Dennoch sind seine Thesen auch für erfahrene Spielleiter sehr interessant, denn die Gefahr, ein Abenteuer zu 'überplanen', ist immer vorhanden. Andererseits entsteht Dra-



maturgie nicht von selbst, und ein gut aufgebautes Abenteuer mit funktionierendem Spannungsbogen ist nicht das Ergebnis einer sich selbst überlassenen Spielergruppe, sondern muss geplant und gut durchdacht sein. Der beste Weg liegt vermutlich

(wie meistens) irgendwo in der Mitte: eine gute und durchdachte Planung in Kombination mit großer Flexibilität und der Fähigkeit, alle Aktionen der Spieler zuzulassen und in die Planung einzubauen.

Ich stelle mittlerweile die Dramaturgie eines Abenteuers hinten, was auch damit zusammenhängt, dass sich in unseren typischen monatlichen Runden mit jeweils drei bis fünf Stunden Spielzeit ein 'Spannungsbogen' ohnehin nur mit viel Aufwand umsetzen lässt.

Ich konzentriere mich lieber darauf, die mir wichtigen Szenen an die passende Stelle zu jonglieren, wenn die

Spieler mir die Gelegenheit dazu geben. Um im Band-Beispiel zu bleiben (das funktioniert bei Rock übrigens auch): Ich lasse die meiste Zeit Lead-Gitarre und Keyboard improvisieren oder die Melodie bestimmen, bestehe aber auf gelegentlichen Bass-Soli, auf die ich z.B. mit Tempowechseln hinarbeite.

TR

DAS VERHÄLTNISS ZWISCHEN SPIELERN UND SPIELLEITER

Als Spielleiter sind Sie nicht der Gegner der Spieler. Natürlich stellen Sie alle Gegner dar, werfen den Helden immer wieder Knüppel zwischen die Füße und bremsen sie ab, wenn sie versuchen, die Welt allzu sehr zu ihren eigenen Gunsten zu interpretieren. Das alles ist auch ausdrücklich Ihre Aufgabe. Aber es ist nicht Ihre Aufgabe, den Spielern das Spiel zu vermiesen oder Ihre eigene Macht zu beweisen (siehe Kasten auf Seite 52). Die Probleme, die Sie den Spielern bereiten, sind dazu da, ihnen das Erfolgserlebnis zu ermöglichen, die Probleme gelöst zu haben.

Leider kommt es immer wieder vor, dass Spieler die Grenze zwischen dem Meister und den Figuren, die er darstellt, aus den Augen verlieren. Sie haben das Gefühl, dass Sie ihnen Ihre Triumphe nicht gönnen, dass Sie ihre Helden kleinhalten wollen. Zu einem gewissen Teil haben sie da ja auch Recht, aber ein guter Spielleiter tut das, um den Helden Herausforderungen präsentieren zu können, die sie wirklich reizen und fordern, und nicht, um sich selbst überlegen zu fühlen.

Vor allem manche Spieler, die eine starke Tendenz zum Problemlöser-Stil haben (siehe Seite 13), bringen manchmal wenig Verständnis dafür auf, dass Abenteuer nur aus Konflikten entstehen und Konflikte nur möglich sind, wenn die Helden in ihren Möglichkeiten eingeschränkt sind. Dadurch fühlen sie sich genötigt, ständig nach Wegen zu suchen, den Spielleiter zu überlisten. Sei es durch umfassende Regelkenntnis, durch die sie versuchen, Sie auszubremsen, sei es der ständige Versuch, durch Überredung und Quengelei etwas aus





Auch eine ständige Konkurrenz zwischen Spielern und Spielleiter ist eine denkbare Interpretation von Rollenspiel. Da der Spielleiter dann aber die Funktionen des Schiedsrichters, Ressourcenverteilers und Gegenspielers in sich vereint, gehört schon sehr viel Fingerspitzengefühl dazu, den Spielern ein spannendes Spiel zu ermöglichen. Denn das ist etwa so, würdene bei einem Fußballspiel der Schiedsrichter und eine Mannschaft auf der gleichen Seite stehen und noch dazu über unbegrenzte Finanzmittel verfügen, um sich jeden Fußballer einzukaufen, der gerade vorhanden ist – oder ihn sogar zu erfinden. Das bedeutet, dass der Spielleiter immer gewinnt, wenn er es nur will. Ein Sieg der Spieler kann nur auf seiner Gnade beruhen. Mich persönlich würde dieser Gedanke nicht sehr zufriedenstellen.

FDS

Nicht nur Problemlöser können Probleme bereiten. Auch Erzähler können ihre Drama-Queens in Konkurrenz zu Meisterfiguren sehen und auf übermäßiger 'Screentime' bestehen. Und Simulationisten können bisweilen echte Korinthenkacker sein, anstatt zum besseren Fluss des Abenteuers mal fünf gerade (oder zumindest 4,9 mal 5) sein zu lassen.

TR

EINE FRAGE DER MACHT

Es ist völlig unstrittig, dass der Spielleiter über eine gehörige Portion Macht verfügt: die Macht, bei unklaren Regeln zu entscheiden, die Macht, den Spielern Vorgaben bei der Heldengenerierung zu machen, die Macht, über den Fortgang der Welt zu entscheiden, und schließlich sogar die Macht, Helden zu töten oder zu verstümmeln. Das Wohl und Wehe der Helden liegt in seinen Händen. Und es ist keine Schande, zuzugeben, dass sich diese Machtfülle gut anfühlt und auch ein Grund sein kann, warum man den Job des Meisters übernimmt.

Dennoch sollten Sie nie aus den Augen verlieren, dass Macht immer mit Verantwortung zusammenhängt. Wenn Ihnen Ihre Spieler so weit vertrauen, dass sie das Schicksal ihrer Helden in Ihre Hände legen, dann sollten Sie das honorieren, indem Sie dafür sorgen, dass die Spieler Spaß am Spiel haben. Sobald der Verdacht aufkommt, dass Sie Ihre Macht missbrauchen, um willkürlich zu entscheiden oder einfach nur um Ihre Macht zu beweisen, dann läuft etwas ganz gewaltig falsch. Denn dann werden die Spieler dazu übergehen, jede Ihrer Entscheidungen zu hinterfragen, werden um Probenzuschläge feilschen, auf niedergeschriebene Regeln beharren und nach Schwächen in Ihrer Machtausübung suchen. Dann werden Sie sich, statt sich auf ein spannendes Abenteuer zu konzentrieren, in einen ständigen (unterschwellig oder offenen) Machtkampf verstricken. Machen Sie es sich also selbst nicht allzu schwer: Verstehen Sie die Macht des Spielleiters nicht als Selbstzweck, sondern als Aufgabe.

Ihnen herauszulocken, sei es einfacher Betrug, indem sie mit gezinkten Würfeln arbeiten oder Proben für gelungen erklären, obwohl sie eigentlich gescheitert sind – immer geht es darum, gegen Sie zu spielen oder etwas gegen Ihren Willen zu erreichen.

Damit wird Ihnen die Arbeit deutlich erschwert, denn Sie müssen nicht nur das Abenteuer mit seiner Dramaturgie im Auge behalten, Meisterpersonen anschaulich darstellen, auf Heldenaktionen angemessen reagieren und bei Regelfragen entscheiden, sondern auch noch ständig gegen Ihre Spieler arbeiten: ihre Würfelwürfe kontrollieren, ihre Aussagen zu Regeln oder Welt hinterfragen und ihnen Aktionen verbieten, wenn sie das Gefühl haben, dadurch die Kontrolle über das Spiel zu verlieren. Gleichzeitig müssen Sie ständig damit rechnen, dass Ihre Aussagen angezweifelt werden und zu zähen Diskussionen führen. Ein solches Spiel ist oft sehr mühsam, und ein großer Teil des Spielvergnügens bleibt auf der Strecke.

VERTRAUEN IST BESSER

Sie machen sich das Spielleiten viel einfacher, wenn Sie Ihre Spieler und Spielerinnen dazu bringen, Ihnen zu vertrauen. Denn die spannendsten, aufregendsten und bewegendsten Szenen im Rollenspiel entstehen dann, wenn alle gemeinsam daran arbeiten. Natürlich müssen Sie dafür sorgen, dass das Vertrauen gerechtfertigt ist, denn nichts schafft mehr Misstrauen als ein Vertrauensmissbrauch.

👁 **Seien Sie fair!** Sobald ein Spieler das Gefühl hat, dass Sie ihn aus persönlichen Gründen benachteiligen oder zum Beispiel, weil er Ihnen bei seiner letzten Spielleitung nicht das begehrte magische Schwert überlassen hat, dann schafft das Misstrauen.

👁 **Seien Sie gerecht!** Wenn Sie die Regeln etwas verbiegen, um den Spielern Knüppel zwischen die Beine zu werfen, dann sollten Sie mit den Regeln auch dann laxer umgehen, wenn es darum geht, ihnen besonders heroische oder beeindruckende Szenen zu ermöglichen.

👁 **Gönnen Sie ihnen Erfolgserlebnisse!** Wenn die Spieler sich darauf verlassen können, dass sie am Ende eine faire Chance haben, über ihren Gegner zu triumphieren, dann nehmen sie es viel eher hin, wenn er ihnen zwischendurch immer wieder entkommt. Der Sieg über einen Gegner, der mehrfach über die Helden gelacht hat, ist umso süßer. Deshalb werden sich Ihre Spieler durchaus zähneknirschend auslachen lassen, wenn sie wissen, dass sie später selbst umso lauter zurüchlachen können. Natürlich beruht Vertrauen auf Gegenseitigkeit. Wenn Ihre Spieler das Gefühl haben, dass Sie sich auf Ihre Aussagen verlassen können, werden sie (oder wenigstens die meisten von ihnen) viel weniger zu schummeln oder sich den eigenen Vorteil herbeizureden versuchen.

ERZIEHUNG VON SPIELERN

Im Kapitel über die unbekannte Spezies der Spieler wurde beschrieben, dass sich alle Spieler in ihren Wünschen, Ansprüchen und Vorstellungen voneinander unterscheiden. Viele davon entsprechen naturgemäß nicht Ihrem Stil und Ihrem Geschmack. Über die auf den Seiten 13 bis 14 beschriebenen Spielstile und die Spielertypen (Seite 19ff.) hinaus gibt es auch ganz konkrete Verhaltensweisen, die ein Spieler an den Tag legen kann: Ob er sich in die Rolle hineinversetzt und als sein Held spricht und handelt ("Ich gehe zu der Truhe und öffne



DER KOMMENTAR AUS DEM OFF

Es kommt immer wieder einmal vor, dass Spieler über die Stränge schlagen. Zum Beispiel könnten sie sich einer klaren Übermacht entgegenstellen, sich mit mächtigen Meisterpersonen oder Organisationen anlegen oder offenen Auges extreme Risiken eingehen. Teilweise ist dies einfach Übermut oder das Vertrauen in den Spielleiter, dass er es schon richten wird. Manchmal verschätzen sie sich aber auch in den Konsequenzen ihres Tuns oder verrennen sich, ohne ein Gefühl für die Folgen ihrer Handlungen zu haben. Leider recht verbreitet sind aber auch ein bewusstes Durchsetzen des eigenen Dickkopfs oder Trotzreaktionen (siehe zu diesem Thema auch den Abschnitt **Die Gnadenlose** auf Seite 23). Die übliche Spielleiter-Reaktion darauf ist es, dem betreffenden Spieler die Konsequenzen seines Tuns im Spiel klarzumachen – indem die Übermacht den Helden schlicht überrennt, die Meisterperson ihre Machtposition ausspielt und den Helden auf diese Weise in die Schranken weist oder dergleichen.

Manche Spieler reagieren darauf jedoch, indem sie versuchen, sich doch wieder durchzusetzen, indem sie aufrüsten: sich bessere Waffen besorgen und entsprechende Werte so weit steigern, dass sie beim nächsten Mal auch eine Übermacht besiegen können; die Meisterperson durch Rufmord zu schädigen versuchen oder dergleichen. Auf diese Weise entsteht eine Rüstungsspirale, die auf Dauer für mindestens eine Seite frustrierend wird.

Daher kann es sehr sinnvoll sein, zu Beginn einer solchen Situation den Spielablauf kurz zu unterbrechen und die Spieler vor den Folgen ihres Tuns zu warnen. Etwa: "Bist du dir ganz sicher, dass den aufbrausenden Hetmann so verspotten willst? Denk dran, dass seine zwanzig Ottajasko-Mitglieder das sehr persönlich nehmen könnten!" Oder: "Dir ist aber bewusst, dass dein Held diesen Sprung über die Felsspalte nur mit viel Glück schaffen kann und dass ein Sturz mit Sicherheit tödlich ist, oder?" Dies ist auch nicht mehr, als wenn sie dem Spieler eine Sinneswahrnehmung schildern – nur in diesem Falle halt sein 'Sechster Sinn', seine Intuition. Sie sollten ihn nicht zu einer Form von Handlung zwingen. Wenn der Spieler aber die Konsequenzen kennt und dennoch so weiter spielen will, dann sollten Sie ihn beim Wort nehmen und brauchen keine Gnade walten zu lassen. Aber sehr oft reicht eine Warnung, um die Situation zu entschärfen, bevor sie eskaliert.

sie mit meinem Schwert.") oder ob er von seinem Helden in der dritten Person spricht ("Mein Krieger geht dann halt zu der Truhe rüber und knackt sie mit seinem Schwert."), das sind unterschiedliche Herangehensweisen, die schnell aufeinanderprallen und Diskussionen erzeugen können. Ob die Gruppe sich langwierigen und schwierigen Verhandlungen mit der Erpresserbande um die Freilassung einer Geisel liefert (mit oder ohne Würfelproben an passenden Stellen) und dabei auch gerne zwei Stunden Spielzeit ins Land gehen können, oder ob diese Dinge in fünf Minuten einzig mit Würfelproben auf *Überzeugen* oder ähnlichen Talenten geregelt werden, ist

ebenfalls Geschmackssache. Manche Spieler lieben es, sich in der gestelzten pseudomittelalterlichen Sprache auszudrücken, wie sie auf vielen Mittelaltermärkten verbreitet ist, aber anderen liegt das nicht oder sie finden es eher affig.

Keinesfalls aber sollte ein Spieler oder der Spielleiter einem anderen vorwerfen, er könne nicht spielen oder würde seine Rolle vollkommen falsch darstellen.

SPIELER VERBIEGEN

Natürlich hat jeder Gründe dafür, das Rollenspiel so zu betreiben, wie er es tut, und vor allem als Spielleiter haben Sie die Möglichkeit, intensiv auf Ihre Spieler einzuwirken, um deren Stil an Ihren eigenen anzupassen: Sie können zum Beispiel 'richtiges' Verhalten durch Abenteuerepunkte oder Erfolg im Spiel honorieren und das 'falsche' Vorgehen entsprechend abstrafen.

Sie sollten sich aber fragen, ob solches Vorgehen berechtigt ist. Das, was Sie an Rollenspiel toll finden, muss keineswegs auch den Geschmack Ihrer Mitspieler treffen. Wenn Sie ihnen Anregungen geben, indem Sie ihnen neue Möglichkeiten und Perspektiven verdeutlichen, dann ist das auf jeden Fall sinnvoll. Selbst langjährige Spieler können sehr erstaunt darüber sein, dass ein anderer Stil auch seinen Reiz hat, wenn man sich nur einmal darauf einlässt. Aber seien Sie nicht erstaunt oder enttäuscht, wenn das nicht funktioniert. Nicht jeder Mensch mag Lakritz, also zwingen Sie niemandem Ihre 'Lakritz-Spielweise' auf, selbst wenn Sie selbst totaler Lakritzfän sind.

Wesentlich schwieriger wird es, wenn Verhaltensweisen aufeinander treffen, die nicht zueinander passen oder anderen den Spaß am Spiel verderben. Wenn ein Held sich mit folgendem Zitat an den Wirt eines Gasthauses wendet: "Ey Alda, bring ma noch ne Runde Kurze und Bier, ne Stulle, und dann sach uns ma, wo wir uns ablegen können, um ne Runde zu pennen!", dann kann das Mitspielern, die Wert auf Atmosphäre legen, durchaus die Stimmung verderben, um nur eines von unzähligen möglichen Beispielen zu nennen. In einem solchen Fall dürfen und sollten Sie auf den Spieler einwirken, sich dem Umgangston in der Gruppe anzupassen.

ERZIEHUNGSMETHODEN

Was also in einem solchen Fall tun? Zunächst einmal ist es wieder einmal das Beste, das Problem anzusprechen und den Betroffenen zu bitten, sich an den gewünschten Stil anzupassen. Denn eventuell liegt es auch einfach daran, dass dieser Spieler davor zurückschreckt, sich ganz in seine Rolle hineinzuvergeben oder in einer verquasteten Art zu sprechen, weil er Angst hat, es nicht gut genug zu machen und sich dabei zu blamieren. Hier helfen Anregungen und Vorschläge. Zur Schauspielerei gehört ein gewisser Mut, selbst wenn das Publikum nur aus einer Handvoll Mitspieler besteht. Mit etwas Geduld lässt sich dieser Mut aber aus fast allen herauskitzeln – wenn es denn überhaupt von Ihnen und Ihrer Runde gewünscht ist.

Als Spielleiter können Sie auch einfach Vorgaben machen, zum Beispiel indem Sie Ihre Spieler bitten, in der ersten Person von ihren Helden zu sprechen. Das ist legitim – allerdings müssen Sie sich dann auch gefallen lassen, dass andere Spielleiter Ihnen vorschreiben, wenn Sie wieder einmal selbst Spieler sind, dass Sie die Aktionen Ihres Spielers in der dritten Person beschreiben. Wenn Sie sich diese Freiheit herausnehmen, hat jeder andere Spielleiter selbstverständlich das gleiche Recht.



Wie schon oben angedeutet, können Sie bestimmtes Verhalten auch auf Spielebene belohnen oder bestrafen: So könnten Sie beispielsweise einer Spielrunde, die bei jeder Gelegenheit zuerst zuschlägt und dann nachfragt, immer wieder einmal Personen entgegenschicken, die lebendig viel nützlicher sind, weil sie zum Beispiel über wichtige Informationen verfügen. Wenn Ihre Spieler begreifen, dass sie sich mit ihrer Vorgehensweise mehrfach das Leben selbst schwer gemacht haben, werden sie vermutlich bald vorsichtiger.

Auch das Vergeben von Abenteuerpunkten für 'gutes Rollenspiel' ist eine beliebte Methode – bei der Sie allerdings bedenken sollten, dass dieses 'gute Rollenspiel' subjektiv ist und Sie vor allem honorieren, dass ein Spieler einen ähnlichen Geschmack hat wie Sie.

Versuchen Sie möglichst nie, Ihre Spieler mit der Brechstange zu bekehren. Niemand lässt sich gerne erziehen, und entsprechende Maßnahmen erzeugen oft Widerstand und Unzufriedenheit. Außerdem ist Erziehung keine Einbahnstraße. Möglicherweise haben ja auch Ihre Spieler gute Ideen und Anregungen, oder aber die Mehrheit Ihrer Spieler möchte den Schwerpunkt im Spiel anders legen. Obwohl Sie als Spielleiter den Stil prägen, hat es wenig Sinn, wenn Sie damit den Geschmack Ihrer Spielrunde nicht treffen.

Igittebäh! Schon den Erziehungsaspekt empfinde ich fast immer als zweifelhaft. Aber die Vergabe von AP für 'gutes Rollenspiel' ist schlicht und einfach eine unzulässige Vermischung von Spieler- und Helden-Ebene. AP gibt's für die Spielfiguren, gutes oder schlechtes Spiel wird von Spielern betrieben. (Siehe auch zur AP-Vergabe auf Seite 107 und zu Schicksalspunkten ab Seite 163.)

TR

GEHEN SIE AUF IDEEN EIN

Ein einfacher psychologischer Trick kann Ihnen das Spielleiten erleichtern und erhöht bei den Spielern die Freude am Spiel: Blockieren Sie möglichst keine Ideen der Helden. Es gibt ja immer unzählige Möglichkeiten, ein Teilziel eines Abenteuers zu erreichen, beispielsweise in ein Haus einzudringen: Die Helden können zum Hintereingang hineinschleichen, aufs Dach klettern und ein Dachfenster benutzen, sie können das Schloss des Haupteingangs knacken oder einen Bediensteten verführen oder bestehlen, und schließlich können sie sich auch noch als Boten oder Geschäftspartner des Hausbesitzers ausgeben.

Wenn die Helden also nachfragen, ob das betreffende Haus einen Hintereingang hat, dann blocken Sie nicht ab, nur weil Sie für das Abenteuer an dieser Stelle einen Kampf gegen die Wachen vorgesehen haben. Honorieren Sie gute Ideen, indem Sie darauf eingehen. Die Spieler werden es Ihnen danken, denn sie haben das Gefühl, die gestellten Aufgaben durch gute Ideen gelöst zu haben. Versuchen Sie, jede entsprechende Frage eines Spielers zu bejahen, wenn es nur einigermaßen sinnvoll klingt. Natürlich gilt das nicht für Ideen im Stile eines "Hat der schlafende Nachtwächter zufällig 1.000 Dukaten dabei?" Auch sollten Sie es den Spielern nicht zu leicht machen – wenn sie aufs Dach klettern wollen, dann müssen sie schon entsprechende *Klettern*- (und eventuell *Schleichen*-)Proben bestehen. Schließlich sollen

ROLLENSPIEL IST EIN SPIEL

UND MUSS ES AUCH BLEIBEN

Egal, wie oft, wie intensiv und mit welchem Stil Sie spielen: Vergessen Sie bitte nie, dass Rollenspiel ein Spiel ist. Nehmen Sie es nicht zu ernst, und nehmen Sie es nicht persönlich. Rollenspiel kann aufregend sein, spannend, begeisternd, nervenaufreibend, faszinierend ... aber wenn es seinen spielerischen Aspekt verliert, dann läuft etwas falsch. Diesen Grundsatz sollten Sie auch Ihren Spielern beibringen.

Wenn es zur Katastrophe wird, wenn ein Held stirbt, an der Freundschaften zerbrechen, dann sollten Sie einen Gang zurückschalten. Natürlich lebt Rollenspiel davon, dass sich der Spieler mit seinem Helden identifiziert. Aber kein Held ist ein Alter Ego des Spielers. Ein gewisses Maß an Abstand ist nicht nur wünschenswert, sondern dringend erforderlich, um zwischen spielinternen Vorgängen und dem Leben jenseits des Spiels deutlich zu unterscheiden.

sie nachher glauben, dass die Lösung des Abenteuers eine echte Leistung war. Bei Möglichkeiten, die Ihnen allzu abwegig erscheinen, sollten Sie überlegen, ob Sie sie irgendwie so variieren können, dass sie doch noch passen. Wie gesagt: Vermeiden Sie möglichst das einfache: "Nein, das geht nicht."

Natürlich verlangt diese Taktik von Ihnen große Flexibilität. Sie müssen sich ständig auf neue Ideen einstellen, können nichts vorhersehen und müssen immer wieder schnell reagieren. Andererseits entstehen aber seltener Pausen, in denen die Spieler ratlos sind und nicht weiterwissen. Und Sie werden sehen: Wenn Sie es attraktiv machen, sich etwas einfallen zu lassen, werden Ihre Spieler bald die genialsten Einfälle haben und die eigenartigsten Vorschläge machen, die Ihre Abenteuer unvergesslich werden lassen.

Mit etwas Erfahrung und Übung können Sie die Ideen der Spieler auch ohne weiteres gegen sie verwenden. Denn der Weg, den sie wählen, muss ja keinesfalls der einfachste sein. Wenn ein Held beispielsweise versucht, eine Magd zu verführen, um sich Zugang zu einem Haus zu verschaffen, ist es ja durchaus möglich, dass er auf eine Trickbetrügerin hereinfällt, die nur so tut, als sei sie die Magd, und den Helden schließlich um seine Barschaft erleichtert. So etwas sollte nur nicht zur Dauerlösung werden – paranoide Spieler bringen selten aktive Helden hervor.

Ein Patentrezept, wie Sie hier vorgehen können, gibt es nicht. Lassen Sie sich einfach von Ihren Ideen treiben, es werden sicherlich kleine Edelsteine dabei herauskommen, durch die Ihr Spiel zwar unberechenbar wird, aber umso interessanter und farbiger.

JEDEM SPIELER DIE GLEICHE ZEIT

Die Spieler nehmen nicht nur an Ihrem Spiel teil, weil Sie tolle Abenteuer erleben wollen, sondern auch, weil sie selbst aktiv werden wollen: die Handlung beeinflussen, ihre Rolle spielen und am Ende den Oberschurken zur Strecke bringen (vielleicht abgesehen von den Konsumenten, siehe Seite 20). Leider geschieht es auch in vielen Rollenspielrunden, dass (Sie verzeihen uns hoffentlich diesen Vergleich) der Nestling, der am lautesten



kräht und den Schnabel am weitesten aufreißt, auch die fettesten Würmer abbekommt. Zwar werden die Mitspieler in Ihrer Runde deswegen wohl kaum verhungern, aber es ist gut möglich, dass sie sich ungerecht behandelt fühlen – und das vermutlich sogar zu Recht. Daraus kann sich ein Konkurrenzkampf entwickeln, in dem jeder versucht, möglichst oft Ihre Aufmerksamkeit zu erhalten, sei es durch lauterer Reden, sei es durch einen Sitzplatz näher am Spielleiter oder anderes mehr.

Besser ist es deshalb, wenn Sie von vornherein dafür sorgen, dass sich niemand vernachlässigt fühlt. Im Vorfeld, also bei der Abenteuervorbereitung, können Sie schon darauf achten, dass jeder Held mindestens einmal pro Spielsitzung einen großen Auftritt hat (z.B. durch Anspielen seiner herausragenden Talente). Während des Spielens sollten Sie dann vor allem die leiseren oder ruhigeren Spieler im Auge behalten, damit Sie es mitbekommen, wenn sie von den anderen übertönt werden. Gerade in hektischen Spielsituationen empfiehlt es sich,

immer wieder alle Spieler nacheinander zu befragen, was ihr Held gerade tut oder tun möchte. In solchen Situationen lassen sich nämlich auch erfahrenste Spielleiter manchmal dazu hinreißen, hektisch zu werden und nur noch die lautesten Wortmeldungen wahrzunehmen.

Zumeist können Sie davon ausgehen, dass nicht jeder Spieler eine derartige 'Betreuung' benötigt, denn manche sind durchaus in der Lage, sich die Aufmerksamkeit zu holen, die sie möchten. Wichtig sind also die anderen, und auf die sollten Sie besonders achten. Sollte der Fall eintreten, dass einer der lauterer Spieler dieses Vorgehen nicht akzeptiert und sich Ihnen aufzudrängen versucht ("Was passiert bei mir eigentlich inzwischen?"), dann sollten Sie ihn ganz klar in die Schranken weisen und ihm versprechen, dass auch er bald wieder an die Reihe kommt. Wenn alle Spieler sich darauf verlassen können, dass sie ihre Szenen erhalten, werden sie nicht mehr darum buhlen, was Ihnen letztendlich auch das Leiten vereinfacht.



WELTGESTALTUNG DURCH DIE SPIELER

Wenn die Zusammenarbeit mit Ihren Spielern gut klappt, dann können Sie sich überlegen, ihnen einen Teil der eigentlichen Meisterentscheidungen zu überlassen. Das funktioniert vor allem mit Anhängern des Erzählstils, während es mit den Grundsätzen des Problemlösens nur schwer zu vereinbaren ist.

Wenn ein Held beispielsweise eine Gaststätte betritt, dann können Sie dem Spieler die Beschreibung überlassen, was er dort sieht: Wie voll ist es, wie sieht der Wirt oder die Wirtin aus, ist es sauber oder dreckig, sind eventuell besondere Personen anwesend und so weiter. Das entlastet Sie von dem Zwang, sich alles selbst einfallen lassen zu müssen, und Ihre Spieler liefern Ihnen frei Haus noch allerlei Ideen – und haben Spaß dran. Natürlich haben Sie jederzeit ein Vetorecht, wenn eine Beschreibung nicht in Ihr Konzept passt oder ein Spieler versucht, die Entscheidungsfreiheit allzu sehr zum eigenen Vorteil auszunutzen. Mit ein wenig Improvisationsgabe können Sie aus den Bällen, die die Spieler Ihnen zuwerfen, jederzeit genau das zurechtstricken, was für das Abenteuer wichtig ist. Und wenn Sie es gut machen, werden Ihre Spieler immer wieder erstaunt sein, weil es so wirkt, als hätten sie es sich selbst ausgedacht, ohne voraussehen zu können, wie die einzelnen Fäden schließlich zu einer Geschichte verwoben werden.



Wie gesagt eignet sich dieses Vorgehen nicht für jede Spielrunde, und auch nicht jeder Spielleiter kann damit gut umgehen, aber wenn es sich ergibt, kann diese Art der Spielleitung sehr spannend sein. Formell lässt sich die Vergabe von – für die Handlung relevanten – Beschreibungsrechten übrigens auch durch den Einsatz von Schicksalspunkten (siehe Seite 165) regeln.

HELDENTOD – TABU ODER STILELEMENT?

Eine Spielrunde lebt genau wie viele Abenteuerfilme und -geschichten von den Gefahren, die den Protagonisten drohen, und von den furiosen oder cleveren Aktionen, mit denen sie es immer wieder schaffen, diese Herausforderungen zu meistern. Doch in der Regel kann man sich in Filmen und Romanen darauf verlassen, dass die Hauptfiguren auf jeden Fall irgendwie überleben, sonst könnte die Serie oder der Film ja nicht weitergehen. Diese Sicherheit kann aber auch Spannung nehmen, denn egal was passiert, der Held überlebt es. Manche Spieler agieren in diesem Wissen besonders risikofreudig und lassen sich von keiner Gefahr schrecken: „Der Spielleiter wird mich da schon irgendwie wieder raushauen.“

Andererseits kann es aber auch extrem enttäuschend sein, wenn der liebgewonnene Held zu Boron geht. Gerade, wenn der Spieler diesen Helden schon sehr lange spielt, reagiert er möglicherweise sehr verärgert, wenn sein Charakter einen seiner Meinung nach unwürdigen oder unnötigen Tod stirbt. Es wäre nicht das erste Mal, wenn ein solcher Vorfall zu einem ernstesten Zerwürfnis der Gruppe führt.

Ihnen als Meister obliegt es also, die rechte Balance zu finden zwischen Herausforderung und Gefahr auf der einen Seite und der Sicherstellung, dass die Helden diese aus eigener Kraft überstehen und -leben können, auf der anderen.

ZUFÄLLIGER HELDENTOD

Rollenspiel ist zufallsabhängig, dafür sorgen die Würfel. Und wo Zufall ist, kann auch mal das Pech zuschlagen. Vor allem die Regeln der kritischen Patzer und glücklichen Erfolge können Extremfälle hervorbringen – und der subjektive Eindruck sagt, dass das in Spielrunden auch außerordentlich oft passiert. Aber sollte ein wackerer Held einfach so wegsterben, nur weil sein Spieler eine Doppel- (oder sogar Dreifach-)Zwanzig gewürfelt hat? Oder aber, im umgekehrten Fall, weil Sie als Spielleiter bei 4W6 Schadenspunkten eine 23 gewürfelt haben?

Natürlich gibt es Menschen, die über eine Teppichkante stolpern und sich das Genick brechen, oder die im Kampf so unglücklich in das Messer ihres Gegners stolpern, dass sie in wenigen Sekunden verbluten. Aber ist sowas eines echten Helden würdig? Strenge Anhänger des simulationistischen Stils (siehe Seite 13) werden diese Frage vermutlich mit einem deutlichen Ja beantworten: Wenn es irdisch passieren kann, dann natürlich auch in Aventurien. Und auch extreme Problemlöser (ebenfalls Seite 13) können mit Fug und Recht behaupten, dass es ein Spiel ist und man bei einem Spiel auch verlieren kann. Aber spätestens an dieser Stelle raten wir, in diesem Bereich dem dramatischen Stil den Vorzug zu geben. Aventurische Helden sind auf ihre Weise Lieblinge der Götter (welcher Götter auch immer), und die sorgen schon dafür, dass ihr Tod nicht allzu unruhlich wird. Lassen Sie also keinen Helden wegen dummer Zufälle verenden.





Auch hier können Schicksalspunkte (als vom Spieler verwaltete Ressource) eine Lösung bieten, um den Heldenot zu umgehen oder die Entscheidung zurück in die Hände des Spielers zu bringen – siehe Seite 164.

Und ganz nebenbei: Glückliche Schläge und Patzer sind im DSA-Kampfsystem ausdrücklich *optionale* Regeln, und bei Talent- und Zauberproben können Sie dies natürlich genauso handhaben.

TR

Zur Vermeidung solcher Todesfälle gibt es erstens die Möglichkeit, dass Sie Ihre Würfelwürfe verdeckt hinter einem Meisterschirm ausführen und notfalls ein wenig manipulieren. Oder aber Sie erkennen das Würfelergebnis an, interpretieren es aber ein wenig freier: So könnte der Held, der beim Klettern patzt, nach mehreren Metern Sturz mit seiner Kapuze an einer Felsnase hängen bleiben. Um die Dramatik des Sturzes zu unterstreichen, kann seine Ausrüstung in die Tiefe stürzen, außerdem hat er sich vielleicht ein Bein gebrochen und muss aufwendig von seinen Gefährten gerettet werden. Die meisten Spieler werden es Ihnen danken, dass Ihr Held mit einem blauen Auge davongekommen ist.

Doch machen Sie es Ihren Spielern auf der anderen Seite auch nicht zu leicht. Wer sich sehenden Auges in ein extremes Risiko begibt, muss damit leben, wenn es tödlich ausgeht. Wenn also der Held nicht etwa beim Übersteigen einer Holzpalisade gepatzt hat, sondern glaubt, ungesichert einen Felsüberhang

in hundert Meter Höhe entlang klettern zu können und die entsprechend erschwerte Probe nicht schafft, dann ist das nicht mehr der richtige Augenblick für Meistergnade. Um Missverständnissen vorzubeugen, sollten Sie den Spieler rechtzeitig darauf aufmerksam machen, wie riskant das Tun seines Helden ist, aber wenn er es dennoch ausprobiert (und es eine weniger gefährliche Alternative gibt), dann muss er das Ergebnis des Würfelwurfs auch akzeptieren.

SPIELERBESTIMMTER HELDENTOD

Es kann aber auch sein, dass ein Spieler seinem Helden einen 'starken Abgang' verschaffen will – zum Beispiel, weil er seiner überdrüssig geworden ist oder weil sich die Geschichte entsprechend entwickelt hat. Im diesem Fall sollten Sie sich im Vorfeld mit dem betreffenden Spieler zusammensetzen, um ein würdiges Ende seiner Figur vorbereiten zu können, das sowohl dem Spieler als auch der übrigen Gruppe zusagt. Möglichkeiten gibt es viele: Der tapfere Kämpfer muss den Rückzug der Gefährten decken, indem er sich alleine einer Übermacht von Feinden stellt, eine Geweihte oder Magierin opfert sich, um eine dämonische oder namenlose Bedrohung im letzten Augenblick zu verhindern, oder dergleichen. Wichtig ist lediglich, dass das Ende des Helden für Ihre Runde stimmungsvoll umgesetzt und präsentiert wird, um daraus ein wahrhaft denkwürdiges Ereignis zu kreieren. Ein ruhmreiches Heldenleben durch einen noch ruhmreicheren Tod zu beenden, kann ein Ereignis sein, an das sich die ganze Spielrunde noch lange Zeit voller Ehrfurcht erinnert.

DRAMATURGIE

WAS IST DRAMATURGIE?

Dem Wortsinn nach ist Dramaturgie die Kunst des Dramenbaus. Dramaturgisch zu denken bedeutet, die Regeln der Erzählkunst zu kennen und im besten Falle auch zu beherrschen und zu benutzen. Schon die Antike benannte die Bausteine des Dramas, und auch im 21. Jahrhundert bevölkern dramaturgische Begriffe wie Exposition, Peripetie, Klimax und Katastrophe Deutschbücher wie auch Handbücher für Fernsehredaktionen. Denn heute wie damals haben quasi alle Geschichten bestimmte Grundstrukturen, denn an jedem Spielabend und in jeder Abenteuerhandlung gehen Dinge vorstatten, die Dramaturgen als Charakterentwicklung, Grundkonflikt, Figurenkonstellation, Sympathieführung und so weiter bezeichnen würden.

Dramaturgie ist daher nicht vom Geschichtenerzählen zu trennen, sie ist das Rückgrat jeder Erzählung, das Werkzeug, mit dem eine geschriebene Abenteuerhandlung in die Tat, sprich: an den Spieltisch umgesetzt wird. Je bewusster Sie – und eventuell auch Ihre Spieler – dieses Werkzeug einzusetzen verstehen, desto intensiver kann das Spielerlebnis werden.

Die Begrifflichkeiten der Dramaturgie haben sich im Lauf der Jahrhunderte geändert, von Aristoteles über Lessing bis zu den Drehbuchautoren der Gegenwart sind ihre Gesetzmäßigkeiten jedoch grundsätzlich gleich geblieben. Denn trotz des technischen Fortschritts blieben Theater, Film und Fernsehen *erzählende* Medien. Das Rollenspiel jedoch ist (zu-

sätzlich) ein *interaktives* Medium, und was für die verwandten Gattungen gilt, das kann, muss aber nicht in gleicher Weise für das Rollenspiel gelten. Zwar werden am Spieltisch ebenso wie im Schauspiel handelnde Figuren dargestellt, die Grenzen zwischen Schauspielern und Zuschauern sind hier aber kaum vorhanden. Zudem lässt sich das Geschehen deutlich weniger genau festlegen, als es bei Dreharbeiten oder den Proben zu einer Theateraufführung möglich ist. Oft müssen vorherige Erwägungen über den Haufen geworfen werden, um die Stimmung am Spieltisch nicht zu zerstören und den Helden freies Handeln zu ermöglichen. In solchen Fällen sind Sie zunächst auf Ihre Spontaneität und Intuition angewiesen. Durch die Kenntnis dramaturgischer Konzepte können Sie sicherer auf Unvorhergesehenes reagieren, die Handlung genauer planen, sie spannender gestalten und darüber hinaus präziser auf Ihre Gruppe zuschneiden – Sie kennen Ihr Arbeitsmaterial einfach besser. Deshalb können und sollten dramaturgische Erwägungen Einfluss auf Form und Inhalt, auf Informationsvergabe und Geheimhaltung, Figurendarstellung, Tempo, Rhythmus, Atmosphäre und nicht zuletzt auf die erzählerische Schwerpunktsetzung haben. Das gilt sowohl für die Planung eines Abends, Abenteuers oder einer ganzen Kampagne, als auch für die Anlage jeder einzelnen Spielsituation.

Üblicherweise gilt dies natürlich vor allem für Ihr Verhalten als Meister. Wenn darüber hinaus die Spieler einen gewissen Hang zum Erzählstil haben, können sie maßgeblich dazu beitragen, Handlungen zuzuspitzen oder abzuflachen, wichtige



Szenen hervorzuheben und unwichtige schnell oder gar nicht abzuhandeln. Rollenspiel-Dramaturgie unterscheidet sich also von Dramaturgie im herkömmlichen Sinn, sie ist aber nicht grundsätzlich anders.

SPANNUNG AM SPIELTISCH

Auf die Frage, wie man die Spieler bei der Stange hält, wie man Spannung erzeugt und aufrecht erhält, gibt es keine allgemeingültige Antwort. In den folgenden Texten werden wir Ihnen kein Patentrezept gegen mangelnde Konzentration und Outtime-Witzeleien liefern, sondern lediglich Hinweise auf die Möglichkeiten von Konflikt und Erzählstrategie als Werkzeuge des Erzählers, als Hilfsmittel zum Herstellen von Spannung geben.

Bei der Struktur eines Hollywood-Drehbuchs oder eines klassischen Fünkfaktors handelt es sich um *dramatische* oder *aristotelische* Spannungsbögen, die sich in ihrer Umsetzung heute meist über anderthalb bis zwei Stunden erstrecken, bisweilen auch länger. (Das aristotelische Dramenmodell wird auf Seite 58 näher beschrieben.) In dieser Zeit kann, mit dem entsprechenden Aufwand und ausgeklügelter Erzählstrategie, die Spannung beständig aufrechterhalten und gesteigert werden. Meistens wird hier nämlich nur *ein* Abenteuer *einer* Hauptfigur erzählt, wobei sich die erzählte Handlung auf *eine* Auflösung hin entwickelt.

Am Spieltisch verhält es sich anders. Man hat es hier mit einer *Gruppe* von Figuren zu tun, die *vielen* Abenteuer erleben. Zudem dauern Spielsitzungen meist viele Stunden an, in denen kaum vorhergesagt werden kann, wie intensiv welcher Teil des Abenteuers ausgespielt werden wird. Zum rollenspieltypisch hohen Anteil an Improvisation gesellt sich auch die Unmöglichkeit, während einer mehrstündigen Spielsitzung ununterbrochen die Konzentration von Spielern und Meister aufrecht zu erhalten.

Das Rollenspiel erfordert also eine andere, in weiten Teilen *episodenhafte* Dramaturgie. Das heißt, dass zahlreiche Einzelsituationen erzählt werden, die zwar miteinander zusammenhängen, aber nicht eine einzige Auflösung oder Zielsetzung haben müssen. Oft laufen mehrere Erzählstränge parallel, und wenn ein einzelnes Abenteuer bestanden ist, beendet dies mitnichten die ganze Geschichte. Deswegen erfordert das Erzeugen von Spannung am Spieltisch eine andere Herangehensweise.

Es liegt in der Natur des Rollenspiels, dass der Spannungsbogen während einer Sitzung immer wieder kurzfristig steigt und fällt. Eine Entspannungsphase ist notwendig, um neue Spannung aufbauen zu können, nach deren Höhepunkt die Spannung automatisch wieder abfällt – im besten Falle mit dem Eindruck der Spieler, dass ihre Helden etwas erreicht haben, oder anders: Gewissheit geschaffen haben.

Anspannung entsteht durch ein Wechselspiel von einerseits Ungewissheit und andererseits der Überzeugung, dass diese bald in Gewissheit umschlagen wird – oder muss. Sie lässt die Spieler im besten Falle vergessen, dass sie gar nicht persönlich involviert sind und dass die Geschichte eigentlich 'gut' ausgehen soll, kurz: dass man nur so tut als ob.

Das Material, mit dem Sie dies erreichen können, sind unterschiedliche Phasen des Spiels, deren Rhythmus und Wechsel Sie möglichst geschickt umsetzen sollten. Manche erfordern

SPANNUNG

Im Film wird Spannung sehr oft durch ein geschicktes Spiel mit Erwartungshaltungen und dem Wissensvorsprung des Zuschauers erzeugt. Ein Meister auf diesem Gebiet war der Filmregisseur Alfred Hitchcock. Er unterschied zwischen Schrecken (tension) und Spannung (suspense).

Als **Schrecken** bezeichnete er den kurzfristigen Adrenalinstoß durch ein erschreckendes oder aufregendes Ereignis. Dies kann im Rollenspiel ein plötzliches Auftauchen eines gefährlichen Feindes sein, eine überraschende Naturkatastrophe, aber auch das Entdecktwerden in feindlichem Gebiet oder der Augenblick, in dem die Tarnung einer geheim operierenden Heldengruppe auffliegt. Im weiteren Sinne kann damit auch der Moment gemeint sein, in dem eine einzige Probe über Wohl und Wehe der Helden entscheidet: Die Parade eines wuchtigen Schlages, eine *Körperbeherrschungs*-Probe, um sich vor einem tiefen Sturz zu retten, und so weiter. Der Zeitraum, der zwischen der Aufforderung zur Probe durch den Meister und dem Bekanntwerden des Würfelergebnisses liegt, ist getränkt von dieser Art der Anspannung. Er wird aber niemals lang anhalten.

Spannung dagegen ist der Zustand der Vorahnung, der Erwartung eines gefährlichen Ereignisses. Die hieraus entstehende Anspannung strahlt auf eine parallel laufende Situation aus. Eine (vielleicht sogar eigentlich langweilige) Szene kann dadurch mit Spannung aufgeladen werden, dass der Erzähler einen Hinweis auf das gibt, was als Ergebnis der Szene (schlimmstenfalls) eintreten *könnte*. Je geschickter er diese Andeutung zu setzen weiß, desto lebhafter werden sich seine Zuhörer die Schrecken ausmalen, die in der Dunkelheit lauern und die sie lieber gar nicht zu Gesicht bekommen wollen.

Hitchcock beschreibt den Unterschied am Beispiel einer Bombe unter der Tischplatte. Ihre Explosion erzeugt Schrecken, ist aber nach ein paar Sekunden vorbei. Wenn aber die Zuschauer schon einige Zeit vor der Explosion auf die tickende Bombe hingewiesen werden, kann im Vorfeld eine zehnminütige Dialogszene stattfinden, die ihre Spannung aus der Verheißung der Explosion zieht. Sie steht quasi unter dem Vorzeichen der Bombe. In diesem Fall ist laut Hitchcock die Aufregung über die Bombe an sich größer und machtvoller als jede Identifikation mit den Figuren.

Beim Rollenspiel ist Identifikation ohnehin schon in großem Maße vorhanden, und es ist hierdurch umso leichter und lohnender, die Spieler auch als gleichzeitig anwesende Zuschauer in die Spannungserzeugung einzubinden. Auch wenn die Spieler in erster Linie ihre Helden verkörpern, sind sie immer auch gleichzeitig das Publikum der Abenteuerhandlung.

Das macht es dem Meister leicht, im Wechsel zwischen verschiedenen Heldenperspektiven einerseits und Sprüngen zwischen Spieler- und Heldenperspektive andererseits Erwartungen zu wecken. Man kann dieses Mittel sehr plump nutzen ("Mal sehen, wie viele Helden ich heute umbringe"), man kann aber auch in einer gängigen Spielsituation mit ein paar dramaturgischen Kniffen deutlich mehr Spannung erzeugen.



Ein Beispiel: Beim Einbruch in ein sewerisches Herrenhaus steht Fassadenkletterer Bjorn schon allein dadurch unter Spannung, weil er nicht weiß, ob man ihn erwischen wird. Seinem Spieler Philipp ergeht es momentan (noch) genau so. Der Meister weiß, dass Philipp Helden- von Spielerwissen trennen kann und erhöht die Spannung, indem er die Erzählperspektive wechselt: Er schildert Philipps Mitspielern, deren Helden gerade vor dem Haus Schmiere stehen, dass in diesem Moment der Hausbesitzer um die Ecke kommt. Bjorn ahnt nichts von der nahenden Gefahr, doch für Philipp ist die Anspannung von nun an noch größer. Natürlich kann der Meister die Bedrohlichkeit der Szene weiter steigern, indem er das Zimmer, in das Bjorn eingedrungen ist, als das Schlafzimmer der hellhörigen Kaufmannstochter beschreibt. Das Summen einer zufällig anwesenden Stechmücke, die nach dem Blut der Jungfer giert, erhöht die Spannung zusätzlich.

Der Meister kann noch weitere Spannungselemente übereinander türmen: So kann er dafür gesorgt haben, dass Bjorn im Vorfeld herausgefunden hat, dass dieses schreckhafte Mädchen Gesangsunterricht nimmt und deshalb im Zweifelsfall besonders laut schreien kann – vielleicht hat er am Vorabend erlebt, wie sie mit viel Stimmgewalt eine Ballade vorgetragen hat. Der Hausbesitzer könnte zudem nicht irgendjemand, sondern der den Helden (und Spielern) als jähzornig und skrupellos bekannte Baron von Karenow sein. Und während die anderen Helden ihn in ein Gespräch verwickeln, um ihn aufzuhalten, bringt er das Thema ganz unverfänglich auf ungeschickte Einbrecher, mit denen er schon öfter mal fertig geworden ist. Wenn Sie als Spielleiter Spaß daran haben, können Sie die Handlung sogar unterbrechen, um die Szene aus der Perspektive der bereits erwähnten, äußerst hungrigen Stechmücke zu schildern – und so fort.

lange Würfelprozeduren, andere sind von intensivem Gespräch unter Helden oder mit Meisterfiguren geprägt, wieder andere sind Monologe, in denen Sie Umgebung und Vorgänge schildern, also Kulissen und Figuren definieren. Man kann hier zwischen Phasen der *Narration* und der *Attraktion* unterscheiden, wobei ihre Einteilung und ihre jeweilige Häufigkeit ganz vom Spielstil der Gruppe abhängen.

Narrativ sind Elemente der Geschichte, die die Handlung vorantreiben, Umstände beschreiben, Atmosphäre vermitteln. Im Film begegnen sie uns als Dialoge, Rückblenden, Landschaftsaufnahmen, Erzählersequenzen und so weiter.

Attraktive Spielphasen dagegen sind all jene, die die Helden direkt angreifen und die Spieler in Aufregung versetzen – Situationen, an denen viel hängt, sei es durch Kämpfe, Interaktion, Zeitdruck, Zuspitzung auf eine alles entscheidende Würfelprobe oder Ähnliches. Im Film sind dies meist Elemente wie Action oder Slapstick, aber auch Tanzszenen, Lieder, geschliffene Rededuellen oder einfühlsame Liebesszenen. Oft definiert das vorherrschende Attraktionselement sogar das Genre eines Films, und das von einer Spielrunde bevorzugte Mittel zur Attraktion sagt auch viel über deren Spielstil aus.

Der regelmäßige Wechsel zwischen diesen Phasen ist wichtig, weil die Konzentration auf diese Weise immer wieder in andere Richtungen gelenkt, also zwischen unterschiedlichen Erfah-

rungskanälen hin und her gesprungen wird. Als Meister sollten Sie sich daher immer bewusst sein, auf welches Element Sie Ihre erzählerische Aufmerksamkeit richten, in welcher Phase Ihre Gruppe sich gerade befindet, was man von dieser Phase erwarten kann und was nicht. So entsteht ein Rhythmus, ein Kontrast von Anspannungs- und Entspannungsphasen, der Spannungsbogen hebt und senkt sich.

Dieses Prinzip lässt sich ausweiten auf viele andere Bereiche der Erzählkunst. Es lohnt sich, auch mit anderen Kontrasten zu experimentieren, beispielsweise in den Kombinationen Schnell/Langsam, Laut/Leise, Ernst/Lustig, Hell/Dunkel, Phantastik/Realismus und so fort.

Auch wenn Sie (wie ich) eher der Meinung sind, dass Geschichte das ist, was hinten rauskommt und nicht das, was vorne reingesteckt wird – Sie also versuchen, ohne vorgeplanten Handlungsablauf auszukommen, sind die hier getroffenen Aussagen zur Dramaturgie auch für die Planung von Einzelszenen interessant. Also nicht einfach weiterblättern, weil Ihnen 'aristotelische Dramenstruktur' seit der Schulzeit ein rotes Tuch ist.

TR

DER KONFLIKT

Ein Konflikt entsteht, wenn die Interessen unterschiedlicher Parteien einander widersprechen, und daraus wiederum entsteht die Notwendigkeit zu handeln. Als Faustregel kann gelten: Je größer die Kontraste sind, desto wahrscheinlicher sind Konflikte. Sie sind das Zentrum, der Motor jeder Geschichte. Ohne Konflikt gibt es keine Geschichte.

In Abenteuern sind bestimmte Konflikte vorgegeben, oftmals sind sie aber nicht so konstruiert, dass sie die Helden direkt betreffen. Hierin liegt die große Herausforderung für den Meister: Er muss den im Abenteuer beschriebenen Konflikt so tief in die Gruppe hineinragen, dass die Helden ihn zu ihrer eigenen Angelegenheit machen. Anders gesagt: Der Meister muss die Helden in das Konfliktnetz einspinnen. Nur dann haben die Spieler eine Motivation, sich auf die vom Meister gestaltete Welt einzulassen und ihre Helden den Risiken dieser Welt auszusetzen. Die Spieler sollten nie auf die Idee kommen, sich die Frage zu stellen: "Warum macht mein Held das hier überhaupt?"

Das bedeutet, dass es für die Helden um etwas gehen muss. Wenn für die Helden nichts auf dem Spiel steht, wird der Konflikt schnell uninteressant. Es bedeutet weiterhin, dass es sich für den Meister lohnt, seinen Meisterpersonen, die als Motivationsträger, im besten Falle als Infektionsherde fungieren, viel Aufmerksamkeit zu widmen. Je plastischer und überzeugender diese gestaltet sind, desto leichter fällt den Helden auch die 'angemessene' Reaktion auf einen Konflikt. Darum sind glaubhafte Hintergründe für Helden sehr wichtig, und darum können auch regeltechnische Nachteile letzten Endes Vorteile für das Spiel sein, weil sie eben Konflikte hervorrufen. Sie sind daher gut beraten, nicht nur gelegentlich Proben auf bestimmte Nachteile ablegen und es damit gut sein zu lassen, sondern die Nachteile Ihrer Helden gezielt anzuspüren und Neben-, vielleicht sogar Haupthandlungen daraus zu entwickeln.



Das betrifft nicht nur die Auseinandersetzung mit Meisterpersonen, sondern auch den Umgang der Helden untereinander. So entstehen Konflikte innerhalb der Gruppe ohnehin schon oft durch die Unterschiedlichkeit der Helden im Hinblick auf Sozialstatus, Vorurteile, Prinzipien – und nicht zuletzt auch aus den Beziehungen der Spieler untereinander. Auch wenn diese ‘privateren’ Konflikte Spannung erzeugen, so treiben sie nicht unbedingt die Handlung voran. Diese Aufgabe übernimmt das Abenteuer als neuer Konflikt von außen, der die Gruppendynamik beeinflusst, eine Handlung beginnen lässt – und sich im besten Falle mit den gruppeninternen Konflikten verknüpft.

Anknüpfungspunkte für Konflikte, und damit für Motivationen, gibt es viele. In vorgefertigten Abenteuern sind dies meist die Aussicht auf Belohnung, Neugier auf die Lösung eines Rätsels, der Auftrag eines Vorgesetzten oder schlicht die Annahme, dass der vorgefundene Konflikt stark genug ist, um das Eingreifen eines anständigen Helden zu provozieren. Autoren müssen auf dieses Standardrepertoire zurückgreifen, weil ihre Abenteuer Motivationen für möglichst viele unterschiedliche Helden liefern sollen. Als Meister haben Sie aber meistens den Vorteil, dass Sie Ihre Spieler und Ihre Helden viel besser kennen und wissen, an welchen Stellen es sich lohnt, den Finger in die Wunde zu legen. Somit können Sie Motivationen aus der Persönlichkeit und der Vergangenheit Ihrer Helden heraus herstellen, und so hinderliche Alleingänge und Zersplitterung von Heldengruppen zu vermeiden. Es sollte Ihnen aber zu jeder Zeit klar sein, wo der Hauptkonflikt liegt und warum er die Helden betrifft. Dann kann sich ein Konflikt auch aus vielen Richtungen speisen und im Laufe der Geschichte wandeln. Die Durchführung von Konflikten kann sehr unterschiedlich sein, und oft macht sie die Abenteuerhandlung selbst aus. Grundsätzlich muss ein Konflikt aber nicht unbedingt lösbar sein – auch wenn das Ihren Helden die wahrscheinlich größte Befriedigung verschaffen würde. Er muss aber unter allen Umständen von den Helden zu bewältigen sein.

☞ Das bedeutet erstens, dass die Helden nicht von vornherein an den Aufgaben scheitern dürfen, die der Konflikt an sie stellt. So können sie beispielsweise das Leben eines irrtümlich Verurteilten durchaus retten, vielleicht stürzen sie sogar den despotischen Herrscher, der absichtlich Beweise gefälscht hat, um seinen Widersacher aus dem Weg zu räumen. Sie werden aber mit einer einzigen Heldentat weder die Konkurrenz zwischen zwei Königreichen auflösen, noch die Verehrung des Namenlosen abschaffen können. Diese Konstellationen sind als Grundkonflikte der Motor für zahlreiche weitere Unterkonflikte, und wenn es diese nicht gäbe, würden auch die Helden langfristig überflüssig.

☞ Zweitens bedeutet es, dass die Helden aktiv an der Bewältigung beteiligt sein sollen, dass es also nicht ihre Aufgabe ist, den Heldentaten anderer Figuren zuzuschauen, ohne selber etwas zu tun. Denn auch wenn es für die Helden mühsam ist, immer neue Konflikte, vielleicht sogar gegen immer wieder gleiche Gegner auszufechten, so macht doch genau dieses unermüdliche Kämpfen für das Gute einen Helden aus – was immer dieses Gute in der jeweiligen Konfliktsituation und gemäß der jeweiligen Sympathieführung auch sein mag.

DER EINSTIEG IN EIN ABENTEUER

Bei Romanen wird immer wieder die Faustregel zitiert, dass die ersten Seiten oder im schlimmsten Fall die ersten Sätze darüber entscheiden, ob jemand ein Buch liest oder es gleich wieder zur Seite legt. Wie alle Faustregeln ist natürlich auch diese mit Vorsicht zu genießen, denn sonst hätte zum Beispiel **Der Herr der Ringe** niemals zu einem Bestseller werden können. Dennoch ist auch der Einstieg in eine Spielsitzung etwas, über das Sie sich Gedanken machen sollten.

Im Großen und Ganzen gibt es hier zwei widersprüchliche Ansichten.

☞ Die eine empfiehlt, jede Spielsitzung mit einem Knall beginnen zu lassen. Gleich zu Beginn muss etwas Spektakuläres, Dramatisches geschehen, um die Spieler sofort zu fesseln und in die Handlung hineinzuziehen. Dies könnte ein Mordanschlag sein, eine Naturkatastrophe (Lawine, Erdbeben, Sturm ...), ein Schiffsuntergang oder ein Überraschungsangriff. Wichtig ist, dass die Szene rasant und von vornherein spannend ist. Dieses Vorgehen eignet sich vor allem für Gruppen, die gerne actionlastig spielen, und nicht umsonst wird sie in vielen Action-Filmen verwendet.

☞ Die andere Seite vertritt die Ansicht, dass Spannung erst langsam aufgebaut werden soll. Nach einem Knalleffekt zum Anfang kann die Spannung nur noch nachlassen, und oft genug sind die Spieler zu Beginn noch gar nicht ganz bei der Sache, sondern sortieren noch ihre Aufzeichnungen und Erinnerungen, so dass sie die Actionszene gar nicht richtig mitbekommen, sondern sich eher überfahren fühlen. Vor allem Abenteuer, die mehr von Stimmung leben als von Action, sollten in der Regel ruhig beginnen, um erst langsam Fahrt aufzunehmen. Nicht umsonst spricht man von einem Spannungsbogen, nicht von einem Spannungsgeschlängel. Außerdem muss eine Welt, die von den Helden im Abenteuer verteidigt oder wieder in Ordnung gebracht werden muss, erst einmal vorgestellt werden, damit die Spieler erkennen können, für was sie kämpfen. Dies gilt natürlich nur für den Fall, dass das Abenteuer in einer Umgebung spielt, die den Helden und den Spielern noch nicht vertraut ist. Wie Sie sehen, haben beide Möglichkeiten ihre Vorteile, und welche Sie für welches Abenteuer wählen, ist wieder einmal Ihnen überlassen.

SPANNUNG BIS ZUM SCHLUSS (UND DARÜBER HINAUS)

Fast genauso wichtig wie der gute Anfang ist auch ein überzeugendes Ende. Die letzten Szenen sind das, was Ihre Spieler mit nach Hause nehmen, es sind die frischesten Erinnerungen. Wenn sie überzeugend waren, werden Ihre Spieler viel eher auf die nächste Sitzung gespannt sein.

Es wird Sie wohl kaum verwundern, dass auch zu diesem Thema zwei gegensätzliche Ansätze existieren: Entweder soll eine Spielsitzung abgerundet sein, also wenigstens der aktuelle Handlungsfaden abgeschlossen sein, um die Spieler mit dem guten Gefühl, etwas geschafft zu haben, nach Hause zu schicken, oder das Ende ist ein möglichst harter Schnitt, um eine maximale Spannung auf die Fortsetzung zu erzeugen.



Wichtig ist aber auf jeden Fall, dass nach einem Spannungshöhepunkt die folgende Handlung nicht vor sich hin dümpeln sollte, bis das Abenteuer oder der Spieleabend sein Ende findet. Ein solcher Spannungsverlauf wird manchmal als Wurmfortsatz bezeichnet, und er schwächt alle Dramatik ab, die Sie vorher aufgebaut haben. Gestalten Sie das Ende also dramatisch – entweder mit einem richtigen Schluss oder einem Cliffhanger.

Was ist ein Cliffhanger?

Der Begriff Cliffhanger hat seinen Ursprung im Jahr 1873. Eine Episode eines Fortsetzungsromans endete damit, dass der Held über einem Abgrund baumelte und sich nur an einem Grasbüschel festhalten konnte. Die Leser mussten auf die nächste Ausgabe der Zeitung warten, um zu erfahren, was mit dem armen Mann geschah. So lange hingen sie ebenso wie der Held 'in der Luft', wenn auch nur im übertragenen Sinne. Mit diesem Kniff sollten die Leser gezwungen werden, die nächste Zeitung unbedingt auch zu kaufen. Da das Konzept aufging, wurden derartige Szenen immer wieder verwendet, und auch das Kino der Dreißiger Jahre benutzte Cliffhanger, um die Zuschauer an die halbstündigen Serien zu binden. Der Begriff Cliffhanger war inzwischen längst etabliert, da er das Gefühl des Zuschauers oder Lesers recht gut veranschaulicht. Heutzutage werden solche Szenen in Fernsehserien wie *24*, *Battlestar Galactica*, *Lost* und *Heroes* verwendet, in denen die Protagonisten pünktlich am Ende einer Episode in eine scheinbar aussichtslose Situation geraten.

Wenn ein solches Stilmittel in Film und Buch funktioniert, stellt sich natürlich die Frage, inwiefern es auch im Rollenspiel sinnvoll eingesetzt werden kann.

Warum ein Cliffhanger?

Ein überzeugend dargestellter Cliffhanger erzeugt große Spannung und Vorfreude auf die Fortsetzung. Ihre Spieler werden die nächste Spielrunde herbeisehnen, sich darauf freuen und vermutlich sogar überaus pünktlich zur nächsten verabredeten Spielesitzung erscheinen. Diese Spannung und Vorfreude wird sie die ganze Zeit zwischendurch beschäftigen, und so wird ihnen die Situation lange im Gedächtnis bleiben. Am Anfang der nächsten Spielrunde werden Sie keine lange Aufwärmphase mit einem 'Was bisher geschah' brauchen, sondern können sofort durchstarten (oder die Spieler mit einem ausführlichen Rückblick weiter auf die Folter spannen).

Übrigens kann ein Cliffhanger auch helfen, wenn die Spielgruppe sich aufgespalten hat und Sie zwischen den Teilgruppen hin und her springen. Wenn Sie den Schauplatz immer dann wechseln, wenn die aktuelle Teilgruppe gerade in einer besonders spannenden Szene steckt, bleibt ihre Aufmerksamkeit eher bis zur nächsten Fortsetzung erhalten.

Risiken

Bei einem regelmäßigen Einsatz dieses Stilmittels müssen Sie damit rechnen, dass es sich abnutzt. Wenn es zur Gewohnheit wird, dass die Helden einmal pro Woche in eine ausweglose Situation kommen, aus der sich dann beim nächsten Mal doch plötzlich ein Ausweg zeigt, dann geht die Spannung verloren. Zunächst

können Sie sich dadurch retten, dass jeder Cliffhanger den vorherigen an Dramatik übertrifft. Aber auch das werden Sie auf Dauer nicht durchhalten. Deswegen heißt es auch hier (wie eigentlich bei jedem Stilmittel): Setzen Sie es wohl dosiert und gut geplant ein, um eine optimale Wirkung zu erzielen. Und langfristig gilt: Ein Cliffhanger ist immer nur so stark wie seine Aufklärung. Ist die Erklärung nicht logisch, bricht das gesamte Konstrukt in sich zusammen und statt einer Erleichterung dominiert Enttäuschung. Achten Sie also darauf, dass die Auflösung eines Cliffhangers auch logisch ist und nicht allzu sehr an den Haaren herbeigezogen werden muss.

Weiterhin mag auch nicht jeder Spieler einen Cliffhanger. Manche brauchen am Ende einer Spielrunde das Gefühl, etwas geschafft zu haben, und finden die Ungewissheit eher als unerträglich oder anstrengend und weniger als einen Quell der Vorfreude. Seien Sie also nicht

überrascht, wenn die Reaktionen auf einen Cliffhanger nicht immer nur positiv sind. Falls Sie solche Spieler in Ihrer Runde haben, ist es vermutlich besser, auf Cliffhanger zu verzichten.

Mögliche Cliffhanger in Abenteuern

Wenn Sie in offiziellen Abenteuern nach Vorbildern für Cliffhanger suchen, wird Ihre Suche weitgehend ergebnislos bleiben, denn sie sind ein Instrument der Spielleitung, nicht des Abenteuerentwurfs. Ein Cliffhanger muss definitionsgemäß so geplant werden, dass die Helden am Ende einer Spielsitzung 'in der Luft hängen', dabei darf diese Spielsitzung aber nicht das Ende des Abenteuers darstellen. Da es keine Richtlinien dafür gibt, wie lange die einzelne Gruppe zusammensitzt (das mag von "jeden Mittwoch Abend zwei Stunden" bis "Wir fangen Karfreitag Mittag an und spielen durch, bis das Abenteuer zu Ende ist" reichen), und außerdem auch jede Gruppe ein ande-





res Tempo hat, wie schnell sie ein Abenteuer hinter sich bringt, kann ein Autor nicht vorplanen, an welcher Stelle das Abenteuer unterbrochen wird. Er kann zwar gegebenenfalls besonders geeignete Punkte nennen, aber die Entscheidung, ob und wo ein solcher Cliffhanger eingebaut wird, bleibt immer Ihrer Einschätzung überlassen. Mit ein wenig Arbeit können Sie aber viele Szenen in Abenteuern in perfekte Cliffhanger verwandeln.

Ein Beispiel

Um Ihnen zu zeigen, wie ein gelungener Cliffhanger aussehen könnte, möchten wir an eine Szene im Abenteuer **Rückkehr des Kaisers** erinnern. Die Helden halten sich in einer Burg auf, die von Horden der Schwarzen Lande belagert wird, und finden heraus, dass feindliche Kämpfer versuchen, durch einen Geheimgang in die Burg vorzudringen. Dieser Gang führt unter den Wassergraben hindurch, und die Helden können eine Luke öffnen, damit das eindringende Wasser die Angreifer davonspült. Leider kann diese Luke nur aus dem Gang heraus geöffnet werden, wodurch diese Aktion zum Himmelfahrtskommando wird. Wenn der Meister den Zeitablauf so plant, dass die Spielesitzung genau in dem Moment endet, als sich die Wassermassen gurgelnd in den Schacht ergießen, hat er einen perfekten Cliffhanger geschaffen.

Individuelle Zeiteinteilung

Es ist unmöglich, die genaue Dauer einzelner Spielszenen einzuschätzen. Daraus ergibt sich, dass es sehr schwierig ist, eine Spielesitzung genau so zu planen, dass sie mit einer bestimmten Szene endet – eben mit jenem Augenblick, der sich zum Beispiel als Cliffhanger eignet.

Um diesem Problem zu begegnen, können Sie entweder umdisponieren und eine andere geeignete Szene anstreben, die zum Cliffhanger (beziehungsweise zum ruhigen Ausklang) geeignet ist. Oder aber Sie schrauben rechtzeitig am Abenteuerverlauf, sprich: Sie straffen oder strecken Ihre Handlung, um doch noch eine Punktlandung zu bewerkstelligen.

Eine Straffung funktioniert, indem Sie unwichtig erscheinende Szenen herauskürzen oder die Helden leichter an notwendige Informationen kommen lassen, während das Strecken mit Hilfe eines Tricks der TV-Serien-Schreiber arbeitet: der künstlichen Verzögerung. Letztere können Sie auf mehrere Arten herbeiführen, jedoch benötigen Sie dafür dramaturgisches Fingerspitzengefühl, Spielleitererfahrung und vor allem Improvisationstalent. Indem Sie Ihre Spieler einfach in der Handlung herumdümpeln lassen, erreichen Sie zwar auch eine Dehnung, jedoch vermutlich keine, die die Spieler zufriedenstellt.

Verzögerungen

Sie können einen Konflikt auf mehrere Arten hinauszögern.

Die erste Möglichkeit besteht darin, einer Nebenhandlung mehr Gewicht zu verleihen und dadurch vom eigentlichen Konflikt abzulenken. Diese Nebenhandlung kann sogar völlig unabhängig vom eigentlichen Abenteuer sein. Hier können Sie sich einfach einer der zahlreichen Beziehungen bedienen, die Ihre Helden im Laufe Ihres Heldenlebens aufgebaut haben. Zum Beispiel könnte ein alter Bekannter der Helden in Schwierigkeiten stecken und die Abenteurer durch sein Hilfesuch von ihrem eigentlichen Vorhaben abbringen.

Die so eingeführte Nebenhandlung birgt allerdings die Gefahr, die Spieler zu verwirren. Es ist empfehlenswert, dass sie früher

oder später erkennen, dass sie hier einen Umweg beschreiten und dass die in dieser Nebenqueste gewonnen Erkenntnisse höchstwahrscheinlich nicht zur Lösung des eigentlichen Problems beitragen. Wenn Sie es dagegen schaffen, dass auch die Nebenhandlung die Haupthandlung voranbringt, dann ist das natürlich umso besser. Zudem muss der Grund der Unterbrechung gravierend sein, denn andernfalls kann es passieren, dass Ihre Spieler auf Ihre Verzögerungstaktik nicht anspringen und die Hauptlinie weiter verfolgen. Außerdem darf die Streckung, wenn sie gelingt, nicht zu lange dauern, sonst werden sich die Spieler irgendwann darüber ärgern, dass sie nicht vorankommen.

Die zweite Variante besteht darin, die Lösung der eigentlichen Abenteueraufgabe in die Länge zu ziehen. Bauen Sie Schwierigkeiten ein, wo keine sind, oder fügen Sie weitere Komplikationen hinzu. So könnte ein Zeuge, den die Helden befragen müssen, in der eigentlichen Abenteuerplanung nur für eine kurze Szene gedacht sein. Um die Handlung hinauszuzögern, können Sie nun die Umstände ändern, unter denen die Helden den Zeugen vorfinden. Möglicherweise hat er das Ereignis, zu dem er befragt werden soll, nur schlecht verkraftet und ist daher in einer Kneipe versackt. Die Helden finden ihn sturzbetrunken und nicht in der Lage, einen vollständigen Satz zu sprechen. Sie müssen ihn zunächst ausnüchtern lassen. Verschärfend kommt hinzu, dass der gute Mann seine Zeche nicht zahlen kann. Der Wirt beschwert sich und bittet die Helden zur Kasse. Beim Hinaustragen provoziert der Betrunkene die übrigen Gäste oder stößt versehentlich deren Getränke um. Es kommt zu Pöbeleien und vielleicht dauert es nicht lange, bis die ersten Fäuste fliegen. Schon haben Sie eine zünftige Kneipenschlägerei und den Abend gut über die Runden gebracht. Oder aber der Zeuge hat Angst um sein Leben, weil er etwas gesehen hat, was niemand sehen sollte. Er flieht oder versteckt sich, und die Helden müssen ihn erst finden. Dazu müssen sie seine Freunde befragen. Doch selbst, als sie ihn gefunden haben, misstraut er ihnen und glaubt, sie wären gekommen, um ihn umzubringen. Die Helden müssen ihn also zunächst von ihren guten Absichten überzeugen.

Die dritte Möglichkeit, ein Abenteuer zu verzögern, ist die eleganteste, aber auch die schwierigste, wenn sie überzeugen soll: Verschärfen Sie den zentralen Konflikt immer wieder, wenn seine Lösung kurz bevorsteht. Eine solche Streckung der Handlung lässt sich kaum planen, da sie maßgeblich von den Aktionen der Spieler abhängt und somit fast ausschließlich auf Improvisation beruht. Gleichzeitig, als Nebeneffekt sozusagen, erhöhen Sie aber auch die Spannung. Diese Art der Verzögerung funktioniert nach einer ganz einfachen Regel: Stellen Sie sich das Schlimmste vor, was den Helden in dieser Situation passieren könnte, und lassen Sie es geschehen.

Ein Beispiel hierzu finden Sie in der Erklärung des Begriffs Spannung auf Seite 59. Dort geht es um einen Fassadenkletterer, der in ein Zimmer einbrechen möchte. Das kann im besten Fall mit einer einfachen *Klettern*-Probe erledigt sein. Im betreffenden Beispiel kommen jedoch einige Komplikationen hinzu, die die Entscheidung, ob er den Einbruch schafft, ständig hinauszögern.

Jedoch sollten Sie es sowohl bei der Verzögerung als auch bei der Verschärfung von Konflikten nicht übertreiben. Früher oder später wird Ihre Hinhalte-Taktik auffallen, und dann können die Spieler genervt reagieren.



STIMMUNG UND WIE MAN SIE ERZEUGT

Das A und O eines gelungenen Rollenspielabends ist es, wenn alle Beteiligten auf ihre Kosten gekommen sind und abwechslungsreiche Erlebnisse vermelden können. Dies kann schon fast garantiert werden, wenn es Ihnen gelingt, die Spieler mit der Stimmung der Szenen gefangen zu nehmen und sie auf diese Weise in die Spielwelt zu entführen. Und es ist eines der größten Erfolgserlebnisse, die man als Spielleiter haben kann, wenn selbst die coolsten Spieler und Spielerinnen sich verstoßen eine Träne der Ergriffenheit aus dem Augenwinkel wischen. Doch wie kann man das erreichen?

SPIELER UND STIMMUNG

Die wenigsten Spieler sträuben sich dagegen, wenn sie in einer Szene Spannung, Freude, Angst oder andere Stimmungen erleben, denn das ist Teil eines überzeugenden Abenteuers. Dennoch ist auch Stimmung stilabhängig: Im Erzählstil ist sie von zentraler Bedeutung, während Problemlöser und Simulationisten sie eventuell sogar als störend empfinden können.

Das Erzeugen einer Stimmung ist in erster Linie Ihre Aufgabe. Unbedingte Voraussetzung ist allerdings, dass Ihre Spieler sich auch darauf einlassen. Und hier müssen Sie eventuell mit Problemen rechnen. Denn manch ein Spieler, der sich ergriffen fühlt, das aber nicht zulassen will (zum Beispiel weil er sich zu 'cool' dafür vorkommt oder er nicht will, dass jemand mitbekommt, dass er ein Tränchen im Augenwinkel hat), kann mit einer falschen Bemerkung – einem Kalauer, einer spielunabhängigen Bemerkung oder einer Regeldiskussion – jede Stimmung in sich zusammen fallen lassen wie ein Kartenhaus. Das ist keineswegs böse gemeint, sondern einfach nur ein menschlicher Abwehrmechanismus, der Ihnen nichtsdestotrotz die Arbeit verdirbt. Wenn Ihre gesamte Spielerschaft so gestrickt ist, dann ist Stimmungsaufbau offensichtlich nicht so wichtig, und Sie können es entweder aufgeben oder müssen noch sehr viel geschickter damit umgehen.

Auch Spieler, die während des Spielens ständig reden, machen Stimmungsaufbau fast unmöglich. Wenn Sie eine ruhige oder ergreifende Szene geplant haben, ist ständiges Hintergrundgebrabbel sehr anstrengend für alle Beteiligten. Dabei ist es egal, ob der Spieler seinem Nachbarn ständig die Eindrücke und Gefühle seines Helden nahebringen will oder er die Fußballergebnisse vom letzten Spieltag referiert.

Manchmal hilft es, den Stimmungsaufbau sehr langsam auszuführen und die Spieler nach und nach zu fesseln – wenn Sie Erfolg haben, vergisst auch der Schwätzer, was er gerade sagen wollte. In anderen Fällen müssen Sie eventuell zur groben Kelle greifen: Tragen Sie so dick auf, dass sich niemand dagegen wehren kann. Hier müssen Sie ein wenig herumprobieren, bevor Sie den richtigen Weg finden, mit dem Sie Ihre Spieler 'einfangen' können.

Sollte sich aber zum Beispiel ein unverbesserlicher Spaßvogel (siehe Seite 21) unter Ihren Spielern befinden, dann bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als auf das Erzeugen von Stimmung zu verzichten, oder aber sie verdonnern ihn zum Schweigen oder nehmen ihn gar aus der Gruppe.

ANGST UND ERGRIFFENHEIT

Es gibt viele Stimmungen, die ein Abenteuer interessant machen können. Wer für welche Stimmung empfänglich ist, müssen Sie einschätzen. Allgemein gibt es aber die Bereiche Angst und Ergriffenheit, mit denen Sie immer wieder spielen können und sie sich meistens recht gut erzeugen lassen.



BEDROHUNG

Auf den ersten Blick ist es sehr einfach, Ihren Spielern Angst einzujagen. Aber wenn es nachhaltig sein soll, sollten Sie es sich nicht zu leicht machen. Wenn Sie Ihnen einen sehr gefährlichen Gegner gegenüberstellen, können die Helden ihre Waffen ziehen oder ihre Zauberkraften einsetzen. So kann vielleicht ein spannender Kampf entstehen, aber keine wirkliche Angst.

Angst entsteht vor allem aus dem Unbekannten, nicht Einschätzbaren. Präsentieren Sie den Helden nicht gleich, mit was sie es zu tun haben, sondern lassen Sie sie über Spuren stolpern, über Hin-

weise und Andeutungen. Nichts ist so beängstigend wie die eigene Phantasie: "Es ist hier irgendwo. Aber verdammt nochmal, was ist es eigentlich?" Orientieren Sie sich dabei ruhig an guten Horrorfilmen. Ein Paradebeispiel ist *Alien*, in dem das eigentliche Ungeheuer erst nach langer Zeit zum ersten Mal auftaucht, nachdem man immer wieder seinen Spuren und seinen Opfern begegnet ist. Diese Stimmung funktioniert nur, weil sie nach und nach aufgebaut wird und nicht fassbar ist.

Natürlich können Sie eine solche Szene auch mit einem Knalleffekt beginnen lassen, etwa einer fürchterlich zugerichteten



Leiche. Dann müssen Sie aber diese Stimmung lange aufrechterhalten und nur Stück für Stück steigern, ohne zu früh allzu viel preiszugeben.

Nicht nur Horror kann eine bedrohliche Stimmung aufbauen. Jeder Mensch hat bestimmte Ängste, und auch damit können Sie spielen. Überlegen Sie sich einmal, welche Gedanken Sie wirklich ängstigen! Stellen Sie sich vor, Sie hängen an einem Seil über einem Abgrund, und dann taucht plötzlich eine Ratte aus der Dunkelheit auf und beginnt, das Seil durchzunagen. Wichtig ist hierbei allerdings, dass Ihre Beschreibung nicht technisch ist ("Der Abgrund ist 30 Meter tief, ein Sturz würde 30W6–30 Schadenspunkte anrichten. Leg doch mal eine Höhenangst-Probe ab!"), sondern an die Gefühle des Spielers appellieren: "Gerade noch kannst du das Seil ergreifen und den Sturz in die Tiefe vermeiden. Aber die Feldflasche löst sich von deinem Gürtel, sie war wohl nicht gut genug befestigt. Du kannst nicht anders, sondern blickst ihr hinterher. Die Augenblicke dehnen sich zur Ewigkeit, während die Flasche immer kleiner wird und dann mit einem Klirren auf den spitzen Felsen tief unter dir zerschellt, wobei das Wasser in alle Richtungen davon spritzt und den Stein dunkel färbt. Unwillkürlich schießt dir der Gedanke durch den Kopf, dass dein Kopf dort unten genauso zerplatzen würde, und es wäre kein Wasser, das da spritzen würde. Auf einmal bekommst du feuchte Hände, und mit feuchten Händen kann man sich nicht gut an einem Seil festhalten."

Ähnlich funktioniert es auch mit Gegnern: Stellen Sie nicht die Kampfwerte in den Vordergrund, sondern die Stimmung: "Zunächst siehst du nur ein riesiges Bein, bestimmt so lang wie dein eigenes, aber dünner und mit dicken, schwarzen Borsten bedeckt. Anstelle eines Fußes siehst du eine kurze, zweifingrige Klaue. Dann, eine plötzliche Bewegung, und das ganze Untier kommt hinter dem Felsen hervor. Sechs große, lidlose Augen glotzen dich an, und von dolchgroßen Giftzähnen tropft eine grünlich-schleimige Flüssigkeit. Im schwarzen Haargestrüpp des gewaltigen, fetten Körpers bewegt sich etwas, und dann erkennst du, dass dort bestimmt ein Dutzend Jungtiere herumkrabbelt – jedes so groß wie eine Ratte. Verzweifelt versuchst du, wenigstens deine rechte Hand aus dem klebrigen Spinnennetz lösen zu können, um an deinen Dolch zu kommen."

Vorsicht bei solchen Erzählmomenten. Gerade, wenn der Figur Gedanken und Handlungen nahe gelegt werden, die sich nicht wirklich zwangsläufig ergeben, fühlen sich viele Spieler schnell manipuliert. Hier hilft es, die Beschreibung der Faktenlage kurz zu unterbrechen, eine passende Probe (Mut oder eine passende Schlechte Eigenschaft) einzubringen und erst *je nach deren Ausgang* die Empfindungen des Helden zu schildern.

TR

Spätestens seit der Etablierung der Schwarzen Lande sind Untote weitgehend zu Schwertfutter verkommen. Dabei steckt die Angst vor dem Tod und noch mehr vor dem Untod in fast jedem von uns. Wenn Sie also einmal mit Helden spielen, die noch keinen Untoten begegnet sind, können Sie ruhig auch den Spielern klarmachen, dass eine solche Begegnung keine Alltäglichkeit ist. Beginnen Sie zum Beispiel mit dem Geruch nach Fäulnis und Verwesung. Dann hören die Helden

ein schlurfendes oder schabendes Geräusch aus der Dunkelheit, bis plötzlich so etwas wie ein Stöhnen zu hören ist, was vielleicht auch ein Hilferuf sein könnte. Wenn schließlich etwas auf die Helden zuwankt, das im ersten Moment wie ein schwerverletzter und hilfsbedürftiger Mensch aussieht, dem aber auf den zweiten Blick die Maden aus den Augenhöhlen quellen und die Käfer aus dem Mund krabbeln, dann wissen alle, worum es geht. Und nach dem ersten Schreckmoment dürfen auch weitere Gestalten aus dem Dunkel tappen, um die Bedrohlichkeit der Szene zu verstärken.

Wenn die Helden erkennen müssen, dass der Untote nicht irgendwer ist, sondern dass dort die traurigen Überreste eines Bekannten oder sogar einer guten Freundin steht und aussieht, als würde sie sie um Erlösung anflehen, dann wird kaum jemand nur noch von reinem Schwertfutter sprechen.

Indirekte Bedrohung ist manchmal wirkungsvoller als direkte. Eine Meisterperson, die die Helden mit fürchterlichen Strafen bedroht, wenn sie nicht tun, was sie von ihnen will, reizt eher zum Widerstand. Wenn die Helden aber auf dem Weg zur Besprechung eine Leiche kopfüber an der Wand hängen sehen und beiläufig erfahren, dass das der Mann war, der sich vor den Helden an dieser Aufgabe versucht hat und daran gescheitert ist, dann werden sie vermutlich ins Grübeln kommen. Auch ist es oft besser, nicht ihr eigenes Leben zu bedrohen, um sie unter Druck zu setzen, sondern das von Unschuldigen oder, noch besser, von Menschen, die ihnen nahestehen.

DAS SPIEL MIT URÄNGSTEN

Bedrohung kann sehr gut durch die tiefsitzenden Ängste der Spieler aufgebaut werden. Grundsätzlich ist so etwas immer sehr stimmungsintensiv. Das ist unabhängig davon, ob der Held so angelegt ist, dass er diese Angst hat – Ihre Aufgabe ist es ja in diesem Fall auch nicht, den Helden mit Furcht zu erfüllen, sondern den Spieler.

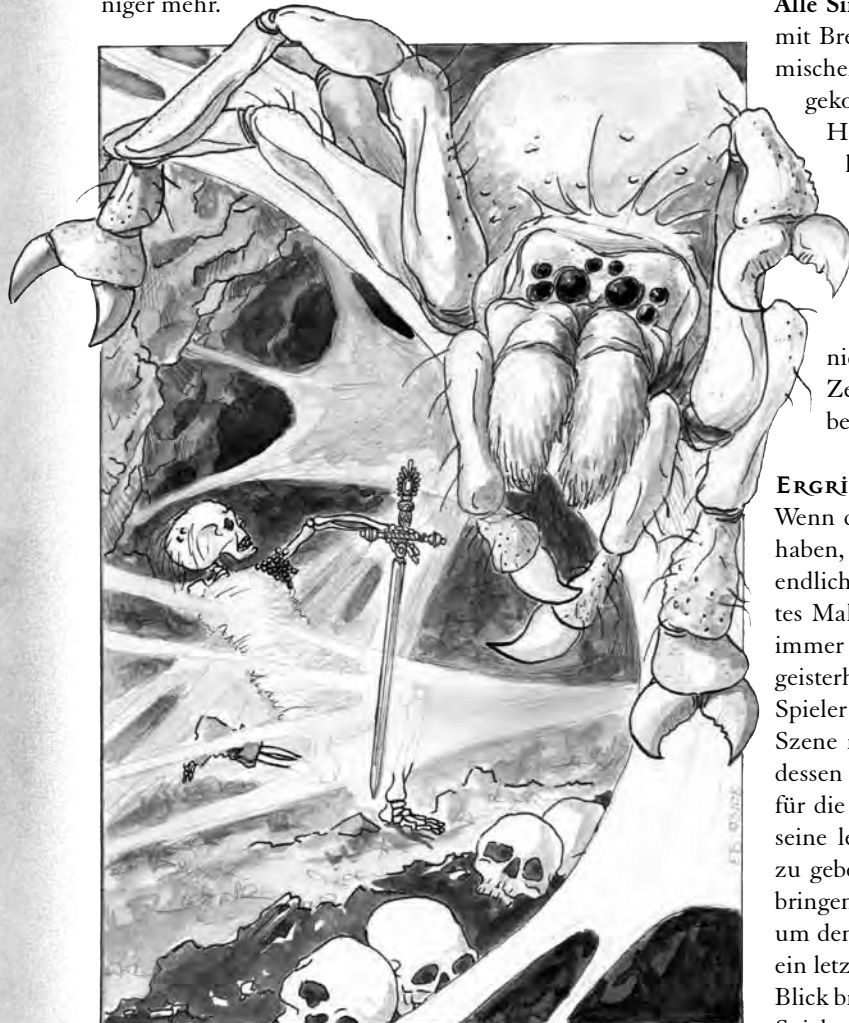
Allerdings müssen Sie beim Spiel mit Urängsten über sehr viel Fingerspitzengefühl verfügen. Denn gerade Phobien können zu Reaktionen führen, mit denen Sie nicht gerechnet haben und die sehr schwer abzufangen sind. Wenn Sie also einem Menschen mit einer starken Spinnenphobie die Szene wie oben beschrieben schildern, kann allein die intensive Vorstellung, vor einer gewaltigen Spinne zu stehen, eine Panikattacke auslösen. Selbst wenn die Phobie eher milde ausgeprägt ist, kann ein phantasievoller Mensch sich so hineinsteigern, dass auf einmal Ängste zum Vorschein kommen, von denen der Betroffene selbst noch nichts wusste.

Wenn Sie derartige Szenen planen, sollten Sie mit jedem einzelnen betroffenen Spieler vorab klären, wie weit er zu gehen bereit ist. Falls es Unsicherheiten gibt, können Sie auch ein Zeichen oder Stichwort vereinbaren, das Ihnen signalisiert, dass die Grenze erreicht ist. Ansonsten könnte es geschehen, dass sie Anzeichen der Angst für gut gespielt halten und deswegen nicht rechtzeitig aufhören.

Wenn Sie sich dieses Risikos bewusst sind, kann das Spiel mit Urängsten sehr fesselnd und überzeugend sein und Ihren Spielern Erlebnisse gewähren, an die sie sich noch lange mit leisem Schauern zurückerinnern werden.



Angst vor Feuer, vor dem Eingeschlossensein auf engstem Raum, die Abscheu vor Maden und Käfern, all das betrifft fast jeden Menschen mehr oder weniger. Wichtig ist aber immer, dass Sie es anschaulich schildern. Überspannen Sie dabei aber niemals den Bogen. Ab einem gewissen Punkt kippt jede beängstigende Szene in die Lächerlichkeit. Wo die Grenze zwischen Spannung und Überspannung genau liegt, ist wiederum individuell verschieden. Aber in der Regel ist hier weniger mehr.



EREL

Erinnern Sie sich an die Szene in der Gezeichneten-Kampagne, in der die Helden einem gerade gestorbenen Drachen seinen Karfunkel aus dem Kopf entfernen sollen? Haben Sie sich dabei wirklich vorgestellt, wie das vor sich geht? Zuerst muss die Drachenhaut aufgeschnitten werden, wodurch Ströme von frischem Blut über Hände und Arme des Schneidenden laufen. Anschließend muss der Schädel aufgehackt werden (und vergessen Sie dabei nicht, dass der Drache kurz vorher noch ein Freund der Helden war), bis die zähe, gelb-weißliche Hirnhaut zum Vorschein kommt. Wenn dann endlich das Hirn erreicht und das Blut abgeflossen ist, müssen die Helden sich durch diese wabbelige Hirnmasse hindurch graben, um den kleinen Stein zu finden. Und am besten machen sie das mit einem kleinen Messer, denn bei Benutzung einer Axt oder dergleichen könnte es geschehen, dass sie den Stein beschädigen oder nur umso tiefer ins Drachenhirn hineintreiben. Ach ja, als Alternative können sie auch versuchen, sich durch die Augenhöhle ins Hirn vorzuarbeiten, dann müssen sie den sta-

bilen Schädelknochen nicht öffnen. Stattdessen gilt es, das Auge zu entfernen, das dabei sicherlich beschädigt wird, so dass der Augapfel auszulaufen beginnt.

Auch über Ekel lässt sich Stimmung vermitteln, wobei das Ekelempfinden wiederum individuell verschieden ist. Schleimig-Feuchtes, Verwesendes, Maden, Käfer und Asseln – so etwas wirkt fast immer. Wenn Sie es auf die Spitze treiben wollen, können Sie das Gefühl eines Helden erlebbar machen (siehe **Alle Sinne ansprechen**, Seite 81): Bereiten Sie eine Schüssel mit Brei oder Schleim vor (zum Beispiel Haferschleim) und mischen Sie eventuell noch ein paar Spaghetti und Reste von gekochten Kartoffeln unter. Dann bitten Sie den Spieler des Helden, der in dem sumpfigen Tümpel nach einem verlorenen Gegenstand tastet, eben jenen Gegenstand von Grund der Schüssel hochzuholen. (Wenn Sie gemein sind, deponieren Sie in der Schüssel mehrere Gegenstände, unter denen der Spieler den richtigen ertasten muss.) Besonders gut wirkt es, wenn der Spieler vorher nicht in die Schüssel hineinblicken darf und nicht weiß, auf was er sich einlässt. Wenn er die ganze Zeit die Augen geschlossen hält, wird er das Gefühl noch besser 'genießen' können.

ERGRIFFENHEIT

Wenn die Helden es nach einem langen Abenteuer geschafft haben, einen hilf- und ruhelosen Geist auf seine Bitten hin endlich zu erlösen, und wenn er ihnen dann noch ein letztes Mal dankbar lächelnd zuwinkt, während seine Konturen immer blasser werden und in der Ferne vielleicht sogar eine geisterhafte Rabenkrächzen zu hören ist, dann müssen Ihre Spieler schon ein Herz aus Stein haben, wenn sie von dieser Szene nicht ergriffen sind. Und wenn der große Kämpfer, an dessen Seite die Helden Großes vollbracht haben, sein Leben für die Errettung einer Schar Unschuldiger gegeben hat und seine letzten Atemzüge nutzt, um den Helden den Auftrag zu geben, seiner geliebten Frau einen letzten Gruß zu überbringen, dann werden Ihre Helden fast jeden Eid schwören, um den ihr sterbender Gefährte sie bittet. Wenn er schließlich ein letztes Mal nach seinem Familienschwert greift, bevor sein Blick bricht, dann sollte es mit dem Teufel zugehen, wenn Ihre Spieler nicht betreten schweigen und sich vielleicht sogar eine Träne verkneifen.

Pathos ist etwas, das groß daherkommt. Tragen Sie dick auf, greifen Sie tief in die Kiste der Gefühle. Und gerade hier ist Musikuntermalung sehr wirkungsvoll (siehe unten), um die Stimmung zu verstärken. Aber damit er funktioniert, müssen die Helden ein Verhältnis zu der betroffenen Person haben. Wenn ein Wildfremder stirbt, können Sie mit der beeindruckendsten Schilderung kaum etwas bewirken. Die Helden müssen die Person ins Herz geschlossen haben, mit der etwas Bewegendes passiert. Dabei muss sie keineswegs sterben. Auch die Situation der Frau, die nach langer Queste endlich zu ihrer Familie zurückkehrt oder endlich den Geliebten in die Arme schließen kann, kann sehr pathetisch sein. Und der kleine Junge aus ärmlichen Verhältnissen, der es mit Hilfe der Helden geschafft hat, im Hesinde-Tempel ins Noviziat aufgenommen zu werden, oder der endlich als totegeglaubter Sohn des Barons anerkannt wird, birgt Stoff für Legenden. Lassen Sie sich von Büchern und Filmen inspirieren, in denen Sie ergriffen waren, und bieten Sie Ihren Spielern ähnliche Szenen.



Natürlich funktionieren auch Situationen, in denen es nicht um Meisterpersonen geht, sondern um die Helden selbst. Wenn die Ritterin in Ihrer Spielrunde das große Gareth-Turnier gewonnen hat und bei der Schlusszeremonie hoch zu Ross durch die Bahn reiten darf, während ganz Gareth und unzählige hochdekorierte Gäste ihr zujubeln, dann kann auch diese Szene atemberaubend sein. Und selbst im Kleineren funktioniert es: Wenn das kleine Bergdorf endlich von dem fiesen Schwarzmagier befreit wurde und ein kleines, schüchternes Mädchen vorgeschickt wird, um den Helden einen Blumenstrauß zu überreichen, weil die Menschen zu arm sind, um sich einen anderen Lohn zu leisten, in den Augen jedes Menschen aber tiefste Dankbarkeit zu lesen ist, so können Sie auch hier Ergriffenheit erzeugen – und mit etwas Glück kommt kein Spieler mehr auf die Idee, nach einer anderen Belohnung zu fragen.

STIMMUNGS-AUFBAU

Es gibt verschiedene Methoden, wie Sie die Spieler in eine bestimmte Stimmung versetzen können. Manche Spielleiter schwören darauf, dass schon das Spielzimmer richtig dekoriert sein muss, wichtig ist aber auf jeden Fall, dass die Umgebung die Stimmung nicht stört. Eine sonnige und warme Terrasse braucht schon wirkliche Rollenspielerexperten, damit sie sich in eine winterlich und niederhöllisch kalte Eiswelt hineinendenken können. Ist der Spielraum hingegen mit Kerzen beleuchtet, werden Speisen und Getränke womöglich in Holzschalen und -bechern serviert, stehen auf dem Tisch keine Flaschen, sondern Krüge mit Getränken darin, dann verlassen die Spieler beim Betreten des Raumes schon halbwegs die reale Welt und tauchen in das Spiel ein. Sind nun noch die modernen Dinge des Raumes (Fernseher, Bücherregal o.ä.) mit Tüchern oder Fellen abgehängt und kaschiert, ist die Illusion einer anderen Welt beinahe perfekt. Wenn es dann statt Pizzataxi noch einen selbst gemachten Eintopf gibt oder auch ein Braten aus dem Ofen geholt wird, den man mit Brot genießt und von dem sich jeder seine Stücke mit dem Messer abschneiden kann, ist auch diese Lücke geschlossen.

Ganz elementar ist aber die Art Ihrer Beschreibungen. Mit technischen Details oder langweiligen Aufzählungen werden Sie nie Bilder in den Köpfen Ihrer Spieler erzeugen, und von der Eindrücklichkeit dieser Bilder hängt es ab, wie intensiv die Stimmung ist. Wenn die Helden durch eine Stadt laufen, dann müssen Sie den Spielern die Gassen, Straßen und Plätze beschreiben. Dabei geht es nicht um die Farbe und Größe jedes einzelnen Gebäudes, sondern ob die Gassen finster oder lichtdurchflutet sind, die Häuschen bunte Verzierungen tragen oder der Putz von den Wänden bröckelt, wonach es riecht, was für Geräusche zu hören sind und wie sich die Bewohner verhalten. Erzählen Sie von Details, die für das Abenteuer irrelevant sind, aber bezeichnend für die Stimmung: die mageren Köter, die sich um einen Rattenkadaver streiten, bis sie von einem Mädchen in dreckstarrender Kleidung verjagt werden, das die Ratte für sich beansprucht – oder die jungen Mägde und Knechte, die fröhlich schwatzend am Brunnen stehen und dem gutaussehenden Helden hinterher pfeifen. Hier muss ebenso der erbärmliche Gestank der Gassen in den Elendsquartieren erwähnt werden wie die Wohlgerüche des Bäckerviertels. Je anschaulicher und detailreicher Sie beschreiben, desto besser können Sie eine Stimmung transportieren – wobei detailreich

nicht heißt, dass Sie jedes Detail aufzählen müssen, sondern dass gezielt ausgewählte Details mehr aussagen können als ausführliche Allgemeinplätze.

MUSIKEINSATZ

Eine der besten Arten, eine Stimmung zu erzeugen, kann man sich getrost bei der Filmindustrie abschauen: geschickter Musikeinsatz. Selbst die besten und stimmungsvollsten Beschreibungen gewinnen, wenn sie mit der passenden Musik unterlegt sind. Dabei darf die Musik natürlich nicht so laut sein, dass sie die Kommunikation erschwert und man sich nicht mehr versteht. Allerhöchstens eine kurze Einleitung darf laut abgespielt werden, aber sobald die eigentliche Beschreibung beginnt, muss die Musik leiser gedreht werden.



Und wenn Sie schon ein Stilmittel des Films benutzen, können Sie am besten auch gleich auf dessen Repertoire zurückgreifen: Das Angebot der Filmmusiken ist sehr reichhaltig und bietet sich an, um für Rollenspielsitzungen benutzt zu werden. Wenn Sie selbst den entsprechenden Film kennen, werden Sie die passende Musik für Ihre Szene umso leichter finden. Diese Art von Musik eignet sich unter anderem deshalb so gut, weil sie oft mit vorgeprägten Bildern verknüpft ist. So fällt es Ihnen leichter, sich das Passende für bestimmte Szenen zusammenzusuchen und dann einzusetzen, wenn es erforderlich ist. Wenn also der stolze Novadi auf seinem Pferd die Treppen des Turmes am Stadttor hochreitet, um seiner angebeteten Hauptfrau der Garde zum Abschied eine Rose zu überreichen und ihr in der Öffentlichkeit ihre Liebe zu gestehen, dann verdeutlicht die Musik von Jerry Goldsmith aus dem Film **Der Wind und der Löwe** die ganze Szenerie so gut, dass man förmlich den warmen Wind der Wüste auf der Haut spürt und die Mit-



spieler nur noch ergriffen seufzen können. Aber auch Stücke, die auf den ersten Blick nicht zu passen scheinen, können gute Effekte erzielen. Die Spieler werden sehr genau ahnen, woher Gefahr droht, wenn Sie die Musik aus **Das Boot** laufen lassen, auch wenn aus dem tiefen Bergsee bestimmt kein U-Boot auftauchen wird.

Wenn Sie die Vorbereitungsarbeit nicht scheuen, können Sie bestimmten Schauplätzen und Meisterpersonen bestimmte Stücke zuordnen, so dass die Spieler immer sofort, wenn ein neues Musikstück anfängt, wissen, worum es geht, ohne dass Sie viel erklären müssen. Gerade wenn Sie zwischen unterschiedlichen Stimmungen hin und her springen wollen, können Sie das auf diese Weise schnell verdeutlichen, vor allem wenn Sie ein Thema in verschiedenen Variationen zur Verfügung haben, wie es bei vielen Filmmusiken vorkommt. Wenn Sie wollen, können Sie sogar einer dunklen Bedrohung ein eigenes Thema zuordnen. Sobald Sie diese Musik anspielen, wissen die Spieler sofort, dass es jetzt wieder losgeht mit der Spukerscheinung, ohne dass ihre Helden sie schon sehen können.

Es hat sich zudem auch bewährt, Kampagnenspielrunden immer mit einem bestimmten Musikstück einzuläuten. Das signalisiert jedem Spieler, dass es nun an der Zeit ist, die Gespräche über Fußballergebnisse oder Kinoerlebnisse einzustellen und in die Rolle des gewünschten Helden zu schlüpfen. Außerdem ruft die Musik die Erinnerungen an die letzten Spielsitzungen wach, was den Neueinstieg ins Geschehen deutlich erleichtert. Auch wenn Sie mit den Spielern zu Beginn einer Runde den bisherigen Handlungsablauf rekapitulieren, damit alle wieder auf demselben Wissensstand sind, können Sie eine passende Musik dazu laufen lassen. Das erleichtert den Wiedereintritt in die Spielwelt enorm.

Doch auch der Einsatz von Musik birgt gewisse Risiken. Zunächst einmal könnten manche Spieler die Filme zu der Musik zu gut kennen, so dass Sie falsche Bilder vor ihrem Auge sehen, und das kann mehr Stimmung töten als erzeugen. Der Krieger, der sich im Schweiß seines Angesichts auf einen Zweikampf vorbereitet, wird schnell zur Karikatur, wenn Sie seine Kampfübungen mit dem Titelthema aus **Rocky** untermalen. Und die Titelmusik aus **Loveboat** oder **Das Traumschiff** macht jede noch so spannende Seereise mit einem großen Segelschiff zur Lachnummer. Beim sehr eindrücklichen **Jurassic Park**-Thema kann es geschehen, dass die Spieler nur noch an Schlinger denken, selbst wenn Sie nur eine allgemein bedrohliche Stimmung aufbauen wollten.

Der zweite Nachteil der Musikuntermalung ist die Zusatzarbeit für Sie. Damit ist nicht die Vorbereitungsarbeit gemeint, um die passenden Stücke auszuwählen (auch das kann sehr viel Zeit in Anspruch nehmen), sondern die Mühe, bei den passenden Szenen die richtige CD zur Hand zu nehmen, einzulegen und den passenden Track anzusteuern. Dadurch können lästige Pausen entstehen, die wiederum der Stimmung schaden. Selbst wenn Sie mit einem Computer arbeiten, auf dem Sie die einzelnen Stücke gesammelt haben, kann es immer noch in entscheidenden Augenblicken ein entscheidendes Quäntchen Ihrer Aufmerksamkeit kosten.

Zum Schluss sei noch angemerkt, dass neben Musik natürlich auch Geräusche passen können: Es gibt Aufnahmen von Tierrufen und Vogelgesang für Wald- und Dschungelszenen, Tropfgeräusche lassen Tropfsteinhöhlen 'lebendig' werden, Wasserrauschen verdeutlicht Seereisen und Walgesänge den Aufenthalt unter der Wasseroberfläche.

Natürlich bietet Filmmusik das größte Spektrum an 'Stimmungsmusik'. Aber als Freund der Klassik sehe ich auch noch andere Quellen, die ebenso gut eingesetzt werden können, und weil sie selbst von Kino-Fachleuten nicht automatisch mit bestimmten Bildern assoziiert wird, kann solche Musik sogar passender sein. Ich kenne keine bessere Darstellung eines hoffnungsvollen Morgens als Edvard Griegs **Morgenstimmung** (die leider mittlerweile durchs Werbefernsehen verdorben ist), aber auch in der Ballett- und Programmmusik gibt es sehr schöne Szenen (vor allem bei Tschaikowsky und Strawinsky) bis hin zur nervenaufreibenden zeitgenössischen Vierteltonmusik für einen Ausflug in den Limbus. Für ein Dorffest lassen sich großartige Stücke in der Folkszene finden (irisch, bretonisch oder skandinavisch), und wer assoziiert gregorianische Choräle nicht mit Kirchen- oder Klosterstimmung? Barocke Cembalo- oder Kammermusik illustriert Szenen an horasischen Adelshöfen und nepalesischer Obertongesang das Wirken von nivesischen Schamanen.

Ich bin überzeugt: Wenn Sie die Musik, die sich in Ihrem Musikschrank oder auf Ihrem Computer findet, einmal unter diesem Gesichtspunkt anhören, finden Sie bestimmt einige Stücke, die als Hintergrundmusik eine bestimmte Stimmung vermitteln können. Vermeiden Sie nur Gesang in einer bekannten Sprache, denn der lenkt meistens vom Thema ab.

Es ist allerdings nicht ganz auszuschließen, dass Sie ihr angestrebtes Ziel auch mal verfehlen, denn Musikempfinden ist Geschmackssache. Wer jegliche Art von Klassik nur mit verknöcherten Musiklehrern verbindet und schmerzlich die Schlagzeuguntermalung vermisst, wird sich auch von den oben genannten Beispielen nicht fesseln lassen.

FDS

AN EINEM ANDEREN ORT, ZU EINER ANDEREN ZEIT – HANDLUNGSFREMDE ERZÄHLSZENEEN

Wenn Sie und Ihre Spieler Spaß am erzählerischen Stil haben, können Sie folgendes Instrument ausprobieren, das in Filmen und Computerspielen gerne verwendet wird. Streuen Sie an bestimmten Stellen des Abenteuers Erzählszenen ein, die zwar keiner der Helden selbst erleben kann, die aber dennoch mit dem Abenteuer zusammenhängen. Wenn die Helden zum Beispiel einen Schergen ihres Gegenspielers ausgeschaltet haben, könnten Sie den Spielern die Szene schildern, in der besagter Gegenspieler davon erfährt und einen Wutausbruch erleidet. Auch eine Introszene zur Einstimmung auf das Abenteuer ist denkbar, etwa die Unterhaltung zweier Händler über die Entdeckung einer fernen Insel, bei der sie beschließen, "irgendwelche Abenteurer" auszuschicken, um Kontakt mit den Eingeborenen aufzunehmen.

Natürlich sollten Sie die Szenen so wählen, dass die Spieler dadurch keine entscheidenden Schlüsselinformationen erhalten, die ihre Helden erst ermitteln müssen: Wenn sie den Mörder bei seiner Untat 'erkennen' können, wird die Detek-



tivgeschichte zu großen Teilen hinfällig. Bei Spielern, die gut zwischen Helden- und Spielerwissen unterscheiden, können Sie mehr verraten, aber nehmen Sie niemals das Ergebnis von Ermittlungsarbeit vorweg, wenn Sie dem Spiel nicht einen großen Teil seiner Spannung rauben wollen.

Handlungsfremde Szenen geben dem Abenteuer den Anschein eines Films, den die Spieler gerade miterleben.. Deswegen eignen sie sich besonders für ausgesprochene Filmfans. Welche

Szenen in welchen Abenteuern sich anbieten, ist eine Frage der Erfahrung und des Gefühls. Probieren Sie es aus und beobachten Sie dabei die Reaktionen Ihrer Spieler, dann werden Sie die richtige Anwendung bald herausfinden. Ganz wichtig ist dabei, dass Sie auch dieses Stilmittel nicht überbeanspruchen. Spieler wollen handeln, und wenn Sie nur zuschauen können, kann das zu Ungeduld führen. Halten Sie die Szenen also kurz und knackig, nicht länger als einige wenige Minuten.

DIE KUNST DER BESCHREIBUNG

Bekanntlich ersetzt der Spielleiter die Sinne der Helden: Er beschreibt, was sie sehen, was sie fühlen, riechen, hören. Es ist also Ihre Aufgabe, diese Sinneswahrnehmungen in Worte zu fassen. Leider ist unsere Sprache nicht dazu geeignet, jede Wahrnehmung exakt zu beschreiben, und selbst der Versuch gerät schnell langatmig und umständlich. Außerdem ist Wahrnehmung immer subjektiv: Lassen Sie fünf Personen ein Bild anschauen, dann nehmen Sie es weg und lassen Sie jeden ein paar Worte zu dem aufschreiben, was auf dem Bild zu sehen ist. Einige zentrale Dinge werden bei allen Beschreibungen vorhanden sein, aber sobald es ins Detail geht, unterscheiden sich die Wahrnehmungen erheblich. So ist vielleicht einem Betrachter aufgefallen, dass die Kleidung eines Protagonisten farblich schlecht abgestimmt ist, die zweite kann sich ganz genau an die Bewaffnung aller Beteiligten erinnern und nur dem dritten ist das Einhorn im Hintergrund aufgefallen.

Was also tun, um den Spielern die Umwelt ihrer Helden möglichst gut zu beschreiben?

Wie üblich kann es auch hier kein Patentrezept geben. In

den folgenden Überlegungen finden Sie keine festen Regeln, sondern

unterschiedliche Aspekte aus dem Bereich der Erzählstrategie – ein paar grundsätzliche Überlegungen, die sicherlich in unzählige Richtungen weiter verfolgt werden können und die weder Anspruch auf Vollständigkeit noch auf unbedingte Gültigkeit erheben.

BESCHREIBUNGEN SIND KEIN SELBSTZWECK

Vergessen Sie nie, dass jede Ihrer Beschreibungen Adressaten hat: Ihre Spieler. Es ist nicht Ihre Aufgabe, raffinierte Poesie zu improvisieren und sich in kunstvollen Wortdrechseleien zu ergehen. Ihre Beschreibungen müssen in den Köpfen Ihrer Spieler Bilder entstehen lassen, die dann Aktionen provozieren sollen. Umständliche oder poetische Formulierungen lenken dabei nur vom Inhalt ab und können genau das Gegenteil dessen erreichen, was Ihnen vorschwebt.

DER WICHTIGSTE ASPEKT: DIE AUSWAHL

Vor der Frage "Wie beschreibe ich?" steht zunächst die Überlegung "Was beschreibe ich?". Beschreiben heißt Auswählen, denn eine vollständige Beschreibung aller Sinneswahrnehmungen wäre nicht nur

aufwendig, sondern auch langweilig. Für

eine inspirierende Beschreibung sind einzelne, aussagekräftige Details wichtiger als eine

möglichst akkurate, realistische Darstellung. Entscheidend ist, was ein Held im Sinne der Dramaturgie wahrnehmen *soll*, und weniger, was er alles wahrnehmen *kann*.

Bei der Begegnung mit einem Stammeskrieger der Trollzacker beispielsweise sind seine Haar- und Augenfarbe für Ihre Spieler von deutlich geringerem Interesse als die muskelbepackten Arme, das gierige Grinsen, durch das verfaulte Zahnreihen entblößt werden, und der gewaltige Kriegshammer, an dem noch Blutflecken und Haare vom letzten Gegner kleben. Weitere Angaben sind oft gar

nicht notwendig, um zu vermitteln: Dieser Mann ist brutal und gefährlich.

Sie entscheiden also, was wichtig ist und was nicht. Es zeichnet

aber das Rollenspiel aus, dass hier die Zuhörer obendrein noch die Möglichkeit haben, in dieses ungleiche Mächteverhältnis einzugreifen, gezielte Fragen zu stellen und die Punkte, die sie interessieren, genauer zu betrachten. Umso wichtiger ist es, dass Sie Ihre Spieler dazu verführen können, sich für das zu interessieren, was Sie für wichtig halten. Sie sollten sich also bei jeder Beschreibung fragen, welchen Eindruck Sie erzeugen wollen und wie Sie diesen Eindruck hervorrufen können. Im Zweifelsfall geht beim Beschreiben also Wirkung vor Realismus.

AUF WELCHE DETAILS FOKUSSIEREN?

Ein weiterer entscheidender Gesichtspunkt ist die Perspektive Ihrer Beschreibung. Oft entscheidet sie darüber, wie die Helden einer Meisterfigur gegenüber eingestellt sind oder wie sie in einer bestimmten Situation agieren. Sie können sich dabei ganz ungeniert an Filmen orientieren. Als Faustregel gilt: Je stärker sich die Kamera auf einzelne Aspekte konzentriert, desto direkter betreffen diese Aspekte den Zuschauer (hier:





BILDER IM (SPIELLEITER-)KOPF

Durch eine gute Beschreibung entstehen in der Phantasie Ihrer Zuhörer Bilder und Vorstellungen. Wenn Sie sich also die Zeit nehmen, um einen Gegenstand, eine Situation, eine Figur zu beschreiben, hilft es ungemein, wenn Sie selbst eine möglichst genaue Vorstellung davon haben. Je plastischer Sie das Beschriebene selbst vor Augen haben, desto eindrucklicher können Sie es Ihren Spielern vermitteln. Hierfür ist es hilfreich, wenn Sie sich vor dem Spielabend informieren. Das bedeutet natürlich nicht, dass Sie für ein Abenteuer in Yetiland einen kurzen Ausflug zum Polarkreis machen sollten, aber wenn Sie sich einen Film über eine Polarexpedition anschauen oder einen Bildband über die Arktis durchblättern, wird es Ihnen mit Sicherheit leichter fallen, entsprechende Bilder vor Ihrem eigenen geistigen Auge entstehen zu lassen und dann Ihren Spielern beschreiben zu können.

Je abstrakter die Gedanken sind, denen Ihre Spieler folgen müssen, desto schwieriger ist es für sie. Eine gelungene Beschreibung macht etwas in verschiedenen Wirkungsdimensionen erlebbar, mit möglichst vielen Sinnen und in unterschiedlichen Geschwindigkeiten.

Natürlich helfen Übung und ein großer Wortschatz dabei, den richtigen Ton zu treffen. Es spricht aber auch nichts dagegen, sich von anderen Spielleitern inspirieren zu lassen. Schauen Sie sich auch Beschreibungen in Romanen oder eventuell die Vorlesetexte in Abenteuern unter diesem Aspekt an: Welche Formulierungen helfen Ihnen, sich eine Szene gut vorzustellen, und welche finden Sie umständlich oder unklar? Auch hier können Sie sehr viel durch Beobachtung lernen.

Es ist sogar möglich, sich vor dem Spielabend Inspirationslisten anzufertigen, anhand derer Sie schnell auch ausgefallene Wendungen improvisieren können. Gerade bei zentralen Szenen, bei denen es auf die richtige Stimmung ankommt, kann man mit solchen kleinen Hilfen viel erreichen.

Zuhörer), desto mehr ist aber auch seine Wahrnehmung des Gesamtbildes eingeschränkt. Totalaufnahmen hingegen gehen auf Distanz und erlauben dadurch einen größeren Überblick und eine größere Entscheidungsfreiheit Ihrer Spieler, wohin sie ihre Aufmerksamkeit richten wollen.

Mit der Wahl der Perspektive entscheiden Sie, wie die Helden beispielsweise das Aufeinandertreffen zweier Heere erleben: Wenn Sie berichten, dass die linke Flanke gerade von der Reiterei angegriffen wird, ist das etwas anderes, als wenn Sie von der verzerrten Miene des Soldaten erzählen, der gerade mit einer gewaltigen Axt nach dem Kopf eines Helden schlägt. Und Sie entscheiden, ob bei der Beschreibung eines Trolls seine gewaltige, muskulöse Erscheinung wichtig ist, neben der selbst ein Streitross zerbrechlich wirkt, oder ob die Popel in seiner Nase und oder der honigverschmierte Mund den Ton angeben.

Scheuen Sie sich auch nicht, harte Schnitte zu machen und die Perspektive schnell zu wechseln. Kontrast erzeugt Beschleunigung, und das gilt für Erzählperspektive ebenso wie für Erzählgeschwindigkeit. Ihre Spieler werden intuitiv die Konventionen des Films wiedererkennen und verstehen.

FÜR BESTIMMTE HELDEN ERZÄHLEN

Mit der Auswahl Ihres Adressaten können Sie ebenfalls unterschiedliche Effekte erzeugen. Wenn gerade nur ein einzelner Held eine bestimmte Szene erlebt, sollten Sie die Beschreibung an ihm orientieren: Einem Kämpfer können Sie ein Haus nach strategischen Gesichtspunkten beschreiben (dicke Mauern, aber Türen, die leicht aufzubrechen sind), während einem Geweihten zuerst das kleine Travia-Symbol über dem Türsturz auffällt und der Einbrecher vor allem das Efeu an der Wand beachtet, an dem man bis zu den oberen Fenstern hinaufklettern könnte. Sogar eine Person kann sehr unterschiedlich wahrgenommen werden: So kann man bei einer Kriegerin auf Bewaffnung und Bewegung, auf Anzeichen für Reichtum und Stand, auf Amulette oder Göttersymbole oder schlicht auf die Oberweite schauen – und unterschiedliche Helden werden das auch unterschiedlich tun.

Sind mehrere Helden anwesend, müssen Sie auf eine allgemeinere Perspektive zurückgreifen, in der alle unterschiedlichen Gesichtspunkte nur gestreift sind. Wenn Sie wollen, können Sie sich anschließend noch an die einzelnen Spieler wenden und die Beschreibung ergänzen: „Dir fällt außerdem auf, dass ...“ und „Und du siehst noch, dass ...“

Vor allem bei unerfahreneren Spielern (und eventuell solchen, die wenig zwischen Spieler- und Heldenwissen trennen) können Sie so die persönliche Sichtweise der einzelnen Helden verdeutlichen, denn es wird klar, dass nicht jeder über alle Informationen verfügt.

Bei Rollenspieleinsteigern können Sie sogar für jeden einzelnen Helden eine Gesamtbeschreibung abgeben – das hält allerdings sehr lange auf und sollte deshalb nur als Experiment dazu dienen, dass die Spieler sich besser in ihre jeweiligen Helden hineinversetzen.

VARIATION

Variation ist nicht nur im Hinblick auf die Perspektive ein zentrales Mittel der Beschreibung. Das Neue, das Einzigartige eines Vorgangs, eines Gegenstandes oder einer Situation gibt oft den Ausschlag für das Gelingen einer Szene. Das gilt zunächst für Gegenstände und Räume. Kein Wirtshaus gleicht dem anderen, jedes Schwert ist ein mühsam gefertigtes Einzelstück, denn Massenproduktion gibt es in Aventurien so gut wie nicht. Wenn Sie also nur von „einem Schwert“ sprechen, wissen die Helden, worum es geht, und vor allem wissen sie es ohne längere Ausführungen. Für atmosphärische Schilderungen aber lohnt es sich, allgemeine Begriffe auszusparsen und Spezielles zu betonen. Oft genügt ein kleines, vielleicht gar unwichtiges Detail, um etwas nicht nur atmosphärisch, sondern, und das ist viel wichtiger, einprägsam zu schildern: etwa das abgenutzte Griffleder oder die Parierstange in Form einer Krallen.

Zudem gilt: Beschreiben ist nicht Benennen. Benennung ist schnell, effektiv und kann mit ein oder zwei Worten Grundsätzliches festlegen: „breites Sofa, gefährlicher Hund, quengelndes Kind“. Aus diesen einfachen Konzepten entstehen schnell Bilder, mit denen sich arbeiten lässt. Diese Bilder bleiben aber immer abstrakt, ein Wegwerfprodukt, wenn sie nicht variiert werden. Bestimmte Situationen jedoch, wie das Anwerben der Helden, Einkäufe, Überlandreisen und so weiter, wiederholen sich zwangsläufig und beginnen irgendwann



eintönig und lästig zu werden. Da sich aber das Ausspielen nicht immer vermeiden lässt, beispielsweise aus rhythmischen Gründen oder weil die Spieler sich übergangen fühlen könnten, kann hier der leidigen Wiederholung mit dem Mittel der Variation begegnet werden.

Beispielsweise gleicht kein Stadttor dem anderen, schon allein weil dort Gardisten mit unterschiedlichen Eigenarten Dienst tun, weil sich unterschiedliche Leute vor den Stadtmauern niedergelassen haben, weil andere Reisende mit den Helden in der Warteschlange stehen und entweder niedergeschlagen-geduldig abwarten oder protzig-vorlaut Aufmerksamkeit erregen und so fort. Wenn diese kleinen und möglichst unterhaltsamen Einzelbegegnungen in einer entsprechenden Szene den Ton angeben, wenn Sie, lieber Meister, vielleicht sogar einige (mehr oder weniger) relevante Informationen in diesen Dialog einschmuggeln können, dann erhält die Szene einen erzählerischen Mehrwert. So wird die Hauptsache der Szene, also das, was durch Wiederholung lästig wäre, zur Nebensache, weil es von einer unterhaltsamen Nebensache überlagert wird. Das sprichwörtliche Alte Lied bekommt somit immer neue Strophen und bleibt so für die Spieler unterhaltsam.

STRATEGIE

Sie sollten sich beim Beschreiben immer Gedanken darüber machen, was besonders einprägsam sein soll. Ausführlichkeit signalisiert Wichtigkeit. Das, was in Einzelheiten beschrieben wird, erscheint einem Zuhörer wichtiger als das, was nur in Nebensätzen auftaucht. Durch entsprechende Zeiteinteilung gewichten Sie also die Bedeutung der Informationen, die Sie Ihren Spielern geben.

Dabei kann und sollte die Wichtigkeit auch eine scheinbare sein. Niemand hat Spaß an einer Geschichte, wenn von vornherein klar ist, wer der Schurke ist, wo er wohnt und dass seine verwundbare Stelle der Eiterpickel an seinem Großen Zeh ist. Beschreiben Sie also den Übeltäter nicht ausführlicher als andere Personen, nur weil er halt der Übeltäter ist. Andererseits sollten Sie ihn auch nicht gezielt verschweigen, denn ein bis an die Zähne bewaffneter Hüne fällt auf, wenn er über einen Marktplatz schlendert – unabhängig davon, ob er vielleicht plant, jemanden umzubringen, oder nicht.

Die Spieler müssen vom Meister die Informationen im richtigen Maße und mit dem richtigen Rhythmus bekommen, kurz: Eine Erzählung muss spannend sein. Das gilt für große dramaturgische Bögen ebenso wie für kurze Einzelszenen, und es gilt insbesondere für interaktives Erzählen. Eine gute Geschichte enthüllt sich langsam, sie verführt wie ein guter Schleiertanz, der sehr lange sehr viel bedeckt hält. Spannung entsteht nur dann, wenn der Erzähler nicht mit der Tür ins Haus fällt. Jede Gewissheit, jede Offensichtlichkeit bewirkt Entspannung, manchmal sogar Enttäuschung. Auch wenn Ihre Spieler nach Erkenntnis, nach Sicherheit beziehungsweise nach Gewissheit streben – halten Sie dagegen. Erschaffen Sie für jedes Geheimnis, das Sie lüften, ein neues, wenn nicht gar fünf davon.

Das ist kein Grund, die Spieler in permanenter Ungewissheit über ihre Umgebung zu lassen oder sie permanent zu belügen – dies wäre sogar schädlich für das Vertrauensverhältnis zwischen Spielern und Meister. Bei den zentralen Punkten der Handlung allerdings ist ein genaues Abwägen über das richtige Maß an Information, an Gewissheit notwendig, um nicht von

vornherein alles Pulver zu verschießen und den eigentlichen Kern der Geschichte, ihr Geheimnis, zu früh zu offenbaren. Wenn all dies gelingt, ist es gar nicht mehr so entscheidend, was passieren wird, denn das ahnen die Spieler oft sowieso schon voraus. Mit ihrer zunehmenden Erfahrung richtet sich ihre Konzentration deshalb zunehmend auf die Frage, *wie* etwas passiert, und die immer neue Antwort auf dieses Wie ist die eigentliche Kunst der Beschreibung.

VERSTECKTE DETAILS

In einem uralten Abenteuer gab es eine Szene, in der die Helden eine Stadtkarte finden konnten, auf der mehrere Punkte nachträglich markiert waren. Wenn sie nun loszogen, um sich die betreffenden Orte anzuschauen, konnten sie herausfinden, dass an jedem dieser Orte ein Brunnen steht. Die einfachste Möglichkeit für den Spielleiter wäre es, den Helden diese Erkenntnis einfach mitzuteilen. Auf die Aussage der Spieler „Wir gehen zu jedem dieser Orte und schauen uns um!“ wäre also automatisch die Aussage des Meisters gefolgt: „An jedem Ort gibt es einen Brunnen.“

Damit entfällt jede weitere Denk- und Ermittlungsarbeit, das daraus resultierende Erfolgserlebnis beschränkt sich höchstens auf das Bestehen einer Klugheits-Probe, die vor der Erkenntnis verlangt werden könnte. Um das Abenteuer interessanter zu machen, habe ich deshalb meinen Spielern jeden einzelnen Ort ausführlich beschrieben und den Brunnen jedes Mal in einem Nebensatz erwähnt. Mal waren es die Knechte, die sich darum stritten, wer zuerst Wasser schöpfen darf, mal war es auf einem Geflügelmarkt eine Ente, die ihrem Käfig entkommen war und nun selbstzufrieden ihre Runden im Becken eines Brunnen zog. Sehr aufmerksame Spieler haben diese Übereinstimmung nach dem vierten oder fünften Ort bemerkt – und waren zu Recht stolz darauf. Wenn dieser Groschen gegen Ende noch nicht gefallen war, habe ich etwas dicker aufgetragen, indem einer ungeschickten Magd der Wasserkrug in den tiefen Ziehbrunnen fiel und sie die Helden um Hilfe bat, ihn wieder hochzuholen. Nur, wenn alles nicht half, habe ich zum Notanker der Klugheits-Probe gegriffen, aber in der Regel war das nicht nötig – und die Spieler kamen sich vor wie Sherlock Holmes persönlich.

FDS

EXPERIMENTE

Wenn Sie und Ihre Spieler Lust auf weitere Experimente haben, können Sie die Perspektiven noch radikaler wechseln: Lassen Sie Ihre Spieler zu Beginn eines Abenteuers kurzfristig in komplett andere Figuren schlüpfen, die Sie kurz darauf allesamt umbringen, ohne die Mörder zu benennen – ein spannender Auftakt zu einem Detektivplot.

Beschreiben Sie Parallelhandlungen und verschleiern Sie dabei die zentralen Informationen. Und wenn sich die Helden getrennt haben, können Sie zwei getrennte Szenen nebeneinander her laufen lassen, indem Sie immer wieder zwischen kleinen Abschnitten hin- und herwechseln.



DIE KUNST DES WEGGLASSENS

Ebenso, wie Sie durch Benennung von Informationen die Aufmerksamkeit der Spieler lenken können, können Sie durch Weglassen Spannung erhöhen. Eine Gefahr wird viel größer und einzigartiger, ein Geheimnis viel spannender und interessanter, wenn sein wahres Ausmaß im Dunkeln bleibt. Zahlen und Namen sind das Gegenteil von Geheimnissen, und nur Geheimnisse sind spannend.

Je sinnlicher die Spieler etwas erfahren, desto einprägsamer wird es für sie, und desto leichter können Sie später wieder darauf zurückgreifen. Sinnlichkeit bezeichnet hier aber nicht ausschließlich das Beschreiben der Sinneswahrnehmungen. Gemeint ist die Aktivierung der Phantasie durch eine anregende Beschreibung, die an den richtigen Stellen Informationen auslöst. Denn eine Beschreibung ist mehr als die Summe ihrer Worte, sie ist quasi der Sockel, auf dem das eigentlich Gemeinte als etwas Unantastbares thront, etwas, das man möglichst nicht ausspricht.

Die eigentliche Spielwelt befindet sich in den Köpfen der Spieler, und deswegen sollten ihre Aktionen möglichst wenig von außen erzwungen werden, sondern auf Eigeninitiative hin geschehen. Im besten Fall reagieren Sie auf Ihre Spieler, nicht umgekehrt. Denn dann wirft eine Geschichte so viele Fragen auf, dass die Helden sich vor Neugier und Unternehmungsgeist überschlagen. Konkret bedeutet das: Man kann einen netten Spielabend haben, wenn Sie servieren und die Spieler konsumieren. Die spannendsten Momente für das Rollenspiel sind aber die, in denen man zusammen spielt, also ein Geben und Nehmen stattfindet.

Dies wird umso schwieriger, je mehr Details festgelegt und als unumstößliche Wahrheit präsentiert werden. Wenn die Spieler spüren, dass ihnen nur eine Alternative angeboten wird, dann folgen sie dem festgelegten Weg nur, weil sie keine Spielverderber sein wollen, oder sie verweigern sich und suchen nach Alternativen, so sinnlos diese auch sein mögen. Je offener aber eine Spielwelt ist, also je mehr weggelassen wird und je flexibler die Einzelelemente sind, desto freier können nicht nur Sie agieren. Vor allem können die Spieler umso mehr selbst entwickeln, je deutlicher die Unvollständigkeit der Spielwelt das einfordert, denn das menschliche Gehirn neigt zur Verknüpfung einzelner Sachverhalte und zur Komplettierung unvollständiger Bilder. Wenn Sie hier das richtige Maß der Anregung finden, nehmen die Spieler aktiver teil und schlafen nicht nebenbei ein. Darum steckt hinter der Forderung, den Spielern kein Theaterstück zu präsentieren, eine wichtige Erkenntnis: Am schönsten ist der Austausch, das Hin- und Herspielen der Bälle.

Dies wird in der Ästhetik der erzählenden Massenmedien oft ignoriert, die nicht mit der Live-Situation umgehen, sondern auf ein unbekanntes und großes Publikum eingehen müssen. Um auf sich aufmerksam zu machen, ist Werbeästhetik – also ein „schneller, lauter, bunter“ – durchaus notwendig, und es spricht grundsätzlich nichts dagegen, dieses Prinzip auch auf die Spielleitung anzuwenden. Wenn Sie Ihren Spielern aber direkt gegenüber sitzen, befinden Sie sich in einer realen, wenn auch speziellen Situation. Man hat sich getroffen, um einander Aufmerksamkeit zu widmen und einer Geschichte zu folgen. Die Aufmerksamkeitsspanne ist in diesem Fall deutlich länger als in einem Medium, das man einfach abschalten kann. Man kennt sich, vielleicht sogar die gegenseitigen Vorlieben und Ab-

neigungen. Derartige Situationen vertragen neben Beschleunigung und einer hohen Dichte verschiedener Eindrücke auch Leerstellen: Momente, die die Phantasie herausfordern.

Keinem Erzähler wird es gelingen, die Phantasie seiner Zuhörer an Plastizität und Intensität zu übertreffen, weil er eben nicht in ihren Köpfen sitzt. Er kann sie lediglich an den richtigen Stellen füttern und lenken, und ebenso, wie Erotik im Kopf stattfindet, überzeugt deshalb eine gelungene Beschreibung auch eher durch die Leerstellen, die sie lässt, als durch Plakativität.

Zur Veranschaulichung sollten Sie sich die Situation vorstellen, in der Sie das herausragende Talent einer Sängerin glaubwürdig darstellen wollen. Natürlich können Sie die Gesangkunst beschreiben und dabei die glockenhelle Stimme, die unglaubliche Präzision, geschickte Phrasierung, die gefühlvollen Bögen und virtuellen Koloraturen erwähnen. Das genügt, um die Aufmerksamkeit der Spieler zu erregen, beeindruckend ist das aber nur auf einer theoretischen Ebene und bleibt daher ein eher technischer Vorgang.

Die zweite, intensivere Möglichkeit wäre, nicht den Gesang selbst, sondern seine Wirkung auf die Helden zu beschreiben. Dazu schildern Sie, wie die Sängerin einatmet und zum ersten Ton ansetzt. Dann springen Sie direkt zum Ende des Liedes und beschreiben den Helden, was der Gesang bei ihnen ausgelöst hat: Der gossenerfahrene Überlebenskünstler spürte den Hauch einer Erinnerung an seine jung verstorbene Mutter, der vergeistigte Nandus-Geweihte musste spontan an das Gefühl bei seinem ersten Kuss denken und der leidenschaftlichen Katzenhexe zittern noch immer die Lippen, sie findet zunächst gar keine Worte und kann nur mit Mühe ihre Tränen zurückhalten.

Diese Methode ist intensiver, spart das eigentliche Thema der Beschreibung aus und holt die Persönlichkeiten der Helden sofort und direkt ins Boot. Der Nachteil dieser Methode ist, dass sie sehr autoritär auf die Helden zugreift und ein Geheimnis sehr früh lüftet, indem sie das Bedürfnis der Helden, den Gesang zu hören, befriedigt, bevor es überhaupt entstehen konnte.

In der dritten Version, der größten Leerstelle, werden die Helden auf ihrem Weg zu dem Gesangsvortrag durch ein kleines Ärgernis aufgehalten und kommen zu spät. Sie hören das Lied gar nicht, sondern nur die lange Stille nach dem Gesang. Sie sehen, wie die Sängerin sich schüchtern verbeugt, und bemerken dann die Tränen in den Augen der Zuschauer, die die Sängerin fassungslos anstarren und noch einige Sekunden brauchen, bevor ein donnernder Applaus mit Jubelrufen und Heiratsanträgen anhebt.

Das Erlebnis ist für die Helden zwar nicht intensiver geworden, die vom Meister gesetzte Leerstelle stellt aber eine Erwartung her. Sie schafft vielleicht sogar ein Bedürfnis der Helden, die Sängerin doch noch einmal hören zu dürfen. Im besten Falle werden sie versuchen, den nächsten Auftritt der Sängerin unter allen Umständen mitzubekommen, und dies kann erneut misslingen, noch einige Male, bis der richtige Zeitpunkt gekommen ist, den Helden das Erreichen eines Etappenziels zu gönnen und sie in den Genuss einer berührenden Arie kommen zu lassen, wie sie bei der zweiten Methode beschrieben wurde.

Was sich für das Erzählen eines schönen Erlebnisses anwenden lässt, funktioniert natürlich auch für das Beschreiben von



Gefahr. Ein fremdartiges Ungeheuer ist besser als zwanzig Dämonen 'von der Stange'. Nicht deshalb, weil es von sich aus anders wäre, sondern weil es sich konzentrierter und geheimnisvoller erzählen lässt. Stärker als Name und Kampfwert einer schrecklichen Kreatur ist zunächst ihre Schreckgestalt, und diese wird am besten verstärkt und vorbereitet durch den Schaden, den sie bereits angerichtet hat, oder die Macht, die sie ausgeübt hat, und die Gefahr, dass sie das jederzeit wiederholen kann. Begegnungen mit Personen, die das Unwesen verstümmelt oder geistig zerrüttet hat, der Anblick von niedergebrannten Dörfern und geschändeten Leichen sind deutliche Warnsignale. Solche Beschreibungen regen nicht nur die Vorstellungskraft an, sondern bereiten auch den großen Auftritt des Monsters vor, ohne ein Geheimnis zu offenbaren, und diese Technik lässt sich auf alle Bereiche ausweiten, bei denen die Helden versuchen, das Risiko einer Situation einzuschätzen. Das Streben nach Leerstellen, nach konzentrierter Ausdrucksweise kann Sie also davor schützen, auf der Suche nach atmosphärischen Schilderungen in langatmige Monologe zu verfallen. Es gibt ihnen sogar die Möglichkeit, Ihre Spieler wie den sprichwörtlichen Esel mit einer Karotte an der Angel in jede beliebige Richtung zu locken.

Wie weit Sie dieses Mittel ausreizen, bleibt Ihnen überlassen. Verboten ist hier grundsätzlich gar nichts, die größte Gefahr ergibt sich durch eine Überbeanspruchung dieses Stilmittels, die es wie jedes Werkzeug irgendwann abstumpfen lässt.

Wo Sie Ihren Weg zwischen den Extremen Aussprechwahn und schweigende Implosion finden, ist ebenso wie bei vielen anderen Begriffspaaren der Erzählkunst – Narration und Attraktion, Anspannung und Entspannung, Information und Illustration, Detailtreue und Beschleunigung – letzten Endes eine Stilfrage. Jede Schwerpunktsetzung kann auf ihre Weise der Spielfreude dienen, und es lohnt sich, hierbei ein wenig zu experimentieren.

DIE HOHE KUNST DER ABLENKUNG

Es geschieht oft, dass sich Helden im Laufe eines Abenteuers auf die falschen Dinge konzentrieren. In der Regel sind das unwichtige Details oder Nebenschauplätze, die mit dem eigentlichen Abenteuer nichts zu tun haben, sondern nur davon ablenken. So etwas geschieht sehr oft, ohne dass der Spielleiter das will oder geplant hat. Manchmal kommt es aber auch vor, dass die Spieler damit einem Geheimnis auf die Spur kommen, das zu diesem Zeitpunkt noch nicht gelüftet werden soll, oder sie machen eine Meisterfigur unschädlich, die später noch gebraucht wird.

Die schlechtere Möglichkeit, mit so etwas umzugehen, ist es, einfach als Meister ein Veto einzulegen: "Nein, da kannst du nicht hingehen." – "Dazu muss dir eine Probe +24 gelingen." – "Nein, das traut sich dein Held nicht." Dadurch fühlen sich die Spieler zurecht eingeschränkt und behindert, und dann ist die Rede von Meisterwillkür, und kreative Spieler verwenden alle Mühe darauf, den verbotenen Weg doch noch zu gehen – wem ist der Reiz des Verbotenen unbekannt?

Oft können Sie derartige Situationen aber rechtzeitig vorhersehen und mit ein paar kleinen Ablenkungsmanövern, die die Helden auf andere Spuren locken, vermeiden. Dies zieht einen Spielabend zwar gelegentlich in die Länge und erfordert einiges Improvisationsgeschick, aber mit etwas Glück kann es sich

auch zu einer spannenden Nebenhandlungen entwickeln, die auf einem viel interessanteren Weg zum Ziel führen, als Sie das je hätten planen können. Ein paar dieser Manöver werden hier vorgestellt, und somit ist dies ein Kapitel übers Ablenken, Bluffen und Lügen – Werkzeuge, die jeder Meister beherrschen sollte.

Das Verhältnis des Meisters zur Wahrheit ist von sich aus sehr speziell, weil er aufgrund seiner Rolle Wahrheit erzeugt. Spieler müssen davon ausgehen, dass alles, was Sie beschreiben, innerhalb der Spielwelt wahr ist – das gebietet schon allein die Fairness.



Als 'stellvertretendes Sinnesorgan der Helden' dürfen Sie nicht einfach wichtige oder offensichtliche Wahrnehmungen verschweigen, selbst wenn Sie damit das Risiko eingehen, dass die Spieler dadurch Informationen erhalten, die Sie eigentlich lieber (vorerst) verschwiegen hätten.

Da Sie aber ohnehin nicht alles beschreiben können, richtet sich die Aufmerksamkeit der Spieler und der Helden natürlich auf das, was Sie für sie auswählen. Der Trick liegt also darin, die Aufmerksamkeit der Helden in die falsche Richtung zu lenken oder ihr Interesse ganz ersterben zu lassen, und zwar ohne dass die Spieler merken, dass sie manipuliert werden.

Zu allen hier vorgestellten Methoden sei angemerkt: Je häufiger Sie sie anwenden, desto eher werden Ihre Spieler sie durchschauen. Sie können diese Mittel nur dann erfolgreich einsetzen, wenn sie nicht auffallen, wenn also die Lüge genauso glaubwürdig klingt wie die Wahrheit. Sie muss Ihrem Er-



zählstil entsprechen, um glaubhaft zu sein, und je besser Ihre Spieler Sie als Meister kennen, umso geschmeidiger müssen sich Ihre Ablenkungsmanöver in Ihren normalen Ausdruck einfügen.

Es gibt einen Unterschied zwischen einem Geheimnis und Geheimniskrämerei: Je vehementer Sie etwas zu verheimlichen suchen, desto auffälliger wirkt es. Das ist die wahrscheinlich wichtigste Ursache dafür, dass Spitzel, Hexen, Phex-Geweihte und andere Figuren mit doppelter Identität oft schon nach kurzer Zeit von den anderen Helden enttarnt werden. Wenn Sie also etwas geheim halten wollen, dann versuchen Sie nicht, etwas Besonderes daraus zu machen, sondern tarnen Sie es durch Normalität oder, noch besser, gehen Sie offensiv damit um.

INTERPRETIEREN SIE!

Eine gelungene Probe ist nicht zwangsläufig immer gleich gut gelungen. Niemand schreibt Ihnen vor, wie genau Sie bei einer solchen Probe Auskunft geben müssen. Je ungenauer eine Frage gestellt wird ("Hm, gestreifte Pluderhosen ... Fällt mir dazu mit dem Talent Sagen/Legenden irgendwas ein? Heraldik? Schneidern hab ich nicht ... Alchimie?"), desto schwammiger kann auch die Antwort sein. Das ist allein Ihrer Interpretation des Würfelergebnisses überlassen.

Wenn Ihre Spieler versuchen, Informationen aus Ihnen herauszulocken, die geheim bleiben sollen und die vielleicht sogar über den normalen Umfang einer Probe hinausgehen, seien Sie nicht geizig. Geben Sie umfangreiche Informationen, die natürlich allesamt wahr sind, aber den Helden nicht unbedingt weiterhelfen. Sie können sogar völlig überflüssig sein. Die Interpretation dieser Informationen müssen Sie ebenfalls nicht zu Ihrer Angelegenheit machen, sondern können wild drauflos spekulieren, welche Gedankenkonstruktionen in Frage kämen. Ihre Spieler müssen schon genauer nachfragen, was Ihnen die Möglichkeit gibt, weitere Proben zu verlangen. Denn je mehr Proben Sie würfeln lassen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Proben scheitern, selbst wenn Sie die Aufschläge moderat halten.

Eine misslungene Probe muss ebenfalls nicht bedeuten, dass der Held gar keine Informationen erhält. Ihre Spieler wissen zwar um den Misserfolg und können sich denken, dass die Informationen fehlerhaft oder völlig falsch sind, aber wenn sie zwischen Spieler- und Heldenwissen unterscheiden, ergeben sich daraus gute Möglichkeiten des Weiterspielens.

LÜGEN SIE!

Wie gesagt, Sie dürfen Ihre Spieler nicht anlügen – Ihre Meisterpersonen dürfen das aber sehr wohl. Damit wird sich auch der Zorn über eine durchschaute Lüge ausschließlich gegen den betreffenden Lügner richtet. Mit Ihnen als Meister hat sie nur insofern zu tun, als Sie sogar Lob für eine besonders gelungene Darstellung einer Figur erhalten können. Zudem fällt das Lügen in einer Rolle auch viel leichter, da diese ja ohnehin nicht Ihrer normalen Ausdrucksform entspricht.

Ist eine Meisterperson erst einmal als Lügner etabliert, wird sie unglaublich, und das oft schon beim ersten Mal. Das ist für die Figur tragisch, wenn sie beim zweiten Mal die Wahrheit sagt. Es gibt Ihnen aber auch ein wirksames Mittel in die Hand: Durch den Mund einer solchen Figur ist es manchmal sogar möglich, den Spielern die Wahrheit direkt ins Gesicht zu sagen, gerade weil sie sie ums Verrecken nicht glauben werden.

Das regeltechnische Gegenstück zur Lüge ist die *Menschenkenntnis*-Probe, die Sie grundsätzlich für Ihre Spieler ablegen sollten, und das außer bei sehr hohen Talentwerten auch nur auf Verlangen. Letzteres ist der Unauffälligkeit geschuldet, damit ein Würfelwurf nicht schon automatisch eine Lüge markiert. Der Nutzen von Ersterem liegt ebenfalls auf der Hand: Es wird den Spielern kaum gelingen, an einem dramaturgisch wichtigen Punkt eine wirkliche Trennung von Spieler- und Heldenwissen zu vollziehen. Ein Spieler, der seinen Helden trotz misslungener *Menschenkenntnis*-Probe eine Lüge durchschauen lassen will, wird die wildesten Interpretationen seines Würfelergebnisses entwickeln, und auch deshalb ist es so wichtig, dass nur Sie allein wissen, wie die Probe ausgegangen ist. Gegen magisch begabte Gedankenleser können Sie aber auch auf diesem Weg nichts ausrichten. Mit Artefakten gesteigerte Magieresistenz ist hier ebenso unelegant wie die Antwort: "Der denkt halt gerade an etwas anderes." Die allzu wörtliche Auslegung einer per IMPERAVI geforderten Antwort (beim RESPONDAMI hat man oft gar keine Chance) markiert oft bereits ein Geheimnis, und schon ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis dieses gelüftet wird. Die Notbremse für einen solchen Fall kann eine Meisterperson sein, die selbst belogen wurde oder deren Geist vernebelt war und die deshalb eine Lüge weitergibt, von deren Wahrheitsgehalt sie selbst überzeugt ist.

NICHT INFORMIEREN, SONDERN ILLUSTRIEREN!

Eine typische Spielsituation ist die Informationssuche in einem Dorf oder einer Stadt. Diese können Sie hinauszögern, indem Sie sehr mitteilungsfreudige Informanten verwenden. Auch hier gilt: nicht blockieren, sondern (über)fördern. Irgendwelche Gerüchte machen in jedem Ort die Runde, und mit jeder Neuerzählung einer aufregenden Geschichte wird der geraubte Schatz größer, das geopfert Kind unschuldiger und der Drache gefährlicher.

Schon dies legt nahe, dass Ihre Helden die gesuchten Informationen immer wieder in einem neuen Gewand erhalten werden, dessen Aussehen sich nach der Geltungssucht des Informanten richtet. Folgerichtig obliegt es Ihrer Darstellung und der Interpretation der Helden, ob es sich dabei um ein dünnes Unterhemd oder eine farbenfrohe Maskerade handelt. Auf diese Weise können Sie Informationen mit Illustrationen vermischen, und dadurch wird nicht nur das Geheimnis rätselhafter, sondern auch die Welt plastischer.

Beim Weitererzählen von Gerüchten werden gerne Fakten durcheinandergebracht, und möglicherweise entstehen dabei scheinbare Verbindungen zwischen mehreren voneinander unabhängigen Ereignissen. Auch dieses Phänomen können Sie nutzen. Überlegen Sie sich eine oder zwei Geschichten, die völlig belanglos sein können, aber parallel zum fraglichen Geschehen am gleichen Ort passieren: Der herzlose Vermieter, der die gar nicht so unschuldige Künstlerin vor die Tür setzt, die von Halbstarken stibitzte Tempelkasse, der Unfall auf dem zugefrorenen See, hinter dem alle ein Komplott vermuten – die Möglichkeiten sind vielfältig. Fabulieren Sie auch hier wild drauflos, und die Helden werden ihre liebe Not haben, sich in der Überfülle an Informationen überhaupt zurechtzufinden.

Diese Technik können Sie übrigens auch bei Beschreibungen von Orten, Gegenständen oder Figuren benutzen. Machen Sie viel Aufhebens um Nebensächlichkeiten und untertreiben Sie die Beschreibung des zentralen Hinweises. Unterschlagen



Sie ihn nicht, sondern verstecken Sie ihn im Gesamtbild. Und wenn die Spieler doch darauf aufmerksam werden und nachhaken, dann beschreiben Sie das fragliche Objekt äußerst ausführlich bis zur Lächerlichkeit. Vielleicht gelingt es Ihnen so, das Interesse der Helden doch noch erlahmen zu lassen.

GRÄTSCHEN SIE!

Befinden sich die Helden zu schnell auf dem richtigen Weg, können Sie die parallel laufenden Geschichten benutzen, um den Hauptplot zu attackieren. Mitten in der Recherche nach dem uralten Artefakt könnte ein aufgebrachter Ehemann auftauchen, der einen Helden für den Liebhaber seiner Frau hält und sich bereits schlagkräftige Unterstützung besorgt hat. Falsche Verdächtigungen könnten auch von der Stadtgarde kommen, die irgendjemanden braucht, dem sie die mutwillige Zerstörung einer Taverneneinrichtung in die Schuhe schieben kann. Vielleicht benötigt auch jemand dringend die Hilfe der Helden – bei einem Feuer, einer Geburt oder einer peinlichen Verletzung beim Liebesspiel. Wichtig bei solchen einbrechenden Nebenhandlungen ist lediglich, dass die Angelegenheit keinen Aufschub duldet und möglichst alle Helden einbezieht. Auf diese Weise lassen sich weitere lose Fäden spinnen, neue Freunde und Feinde etablieren, und das eigentliche Geheimnis wird später gelüftet. Bereiten Sie derartige Attacken schon früh im Abenteuer vor, indem Sie den Konflikt andeuten, vielleicht eine oder zwei Parteien kurz auftauchen lassen. So werden die Spieler bei der Attacke selber auch nicht gleich merken, dass es sich nur um ein Ablenkungsmanöver handelt. Und wenn Sie Glück haben, vergessen Ihre Spieler durch die Ablenkung wichtige Hinweise, denen sie schon zu früh auf die Spur gekommen sind.

FINTIEREN SIE!

Die gleiche Methode ist auch die Grundlage für den so genannten Roten Hering: einen Nebenplot, der vorgibt, die Haupthandlung zu sein, sich aber letztlich als Sackgasse entpuppt (siehe Seite 145). Der Unterschied zu kleinen Nebenhandlungen ist der Grad der Ausarbeitung, der die falsche Fährte unkenntlich macht. Um nicht zu frustrieren, muss der Rote Hering mindestens ebenso unterhaltsam sein wie die eigentliche Abenteuerhandlung, das rechtfertigt auch die Ausführlichkeit. Möglicherweise befindet sich auch am Ende dieser Sackgasse ein entscheidender Hinweis für den Hauptplot, nur eben abseitig und verklausuliert.

Die Finte ist also die eigentliche Grundlage einer Kunst der Ablenkung: Man zeigt offen etwas Aufregendes, um Aufmerksamkeit zu binden. Im Hintergrund aber findet der eigentlich wichtige Vorgang statt, und von dort aus schlägt man auch zu, wenn die Zeit reif ist. Jeder Zauberkünstler arbeitet mit genau diesem Trick.

BLUFFEN SIE!

Die Spielwerte einer Figur sind auch ein Gradmesser für ihr Selbstbewusstsein, das Regelsystem gibt den Spielern Sicherheit gegenüber der Allmacht des Meisters. Die Erfahrung zeigt, dass Spieler, die den Spielwerten ihrer Figuren viel Aufmerksamkeit widmen, dies oft aus Angst um eben diese Figuren tun. Da dieser Mechanismus, die Abhängigkeit von Spielwerten

und Auftritt, in vielen Spielern tief verankert ist, kann man ihn hervorragend zum Bluffen nutzen.

Beispiel: Die Helden beobachten, wie Fassadenkletterer Bjorn mit seiner Beute aus einem Fenster steigt, und verfolgen ihn durch die ganze Stadt. Schließlich treiben sie ihn in eine Sackgasse. Die Situation wäre eigentlich klar: Gegen drei mit Schwertern und Äxten bewaffnete Helden hat der kleine Einbrecher keine Chance, und das weiß er auch. Da er aber nicht entkommen kann, wählt er die Flucht nach vorn. Er mustert die Helden langsam von oben bis unten, lächelt und zieht seinen Degen. Vielleicht macht er auch noch ein, zwei geheimnisvolle Handbewegungen. Dann sagt er mit siegessicherer Miene, schon beinahe arrogant: "Ihr wollt nicht gegen mich kämpfen. Das hier ist nicht eure Angelegenheit, also seid keine Narren. Lasst die Sache gut sein und zieht eurer Wege. In Phexens Namen."

Bluffen ist immer ein Spekulieren auf die Wissenslücken des Gegenübers. Je nach Überzeugungskraft der Darstellung und Hartnäckigkeit der Helden kann ein Bluff gelingen – oder auch nicht. Auch das Überraschungsmoment, das durch die unerwartete Wende der Situation entsteht, verschafft dem Bluffenden Vorteile, wenn er schnell genug agiert.

Das Risiko eines Scheiterns ist ohnedies immer groß, weil man beim Bluffen alles auf eine Karte setzt, nämlich auf die persönliche Glaubwürdigkeit oder das Berufen auf eine höhere Autorität – obwohl die Umstände dagegen sprechen. Deshalb sollte der Bluff immer nur das letzte Mittel sein, auch wenn es darum geht, eine Geschichte zu retten. Denn wer sich einmal fürs Bluffen entschieden hat, kann nicht mehr zurück, auch wenn er sein Scheitern kommen sieht. Das ist natürlich keine Katastrophe. Wenn ein Bluff des Meisters durchschaut wird, ist das immer noch ein Erfolg für die Spieler – und der ist umso befriedigender, je großartiger das Scheitern vonstatten geht und je härter sie darum haben kämpfen müssen.

Es ist durchaus möglich, dass auch Ihre Spieler bluffen. Wenn sie dreist genug sind, mitten in den Schwarzen Landen auf eine Torwache zuzugehen und selbstbewusst zu verkünden: "Lasst uns ein! Er hat uns geschickt!", dann ist das zwar tollkühn, insbesondere wenn die Helden nicht einmal wissen, wer Er überhaupt sein könnte; doch wenn der darauf folgende Dialog überzeugt, können Sie ihn durchaus beenden mit: "Ach, Er ... nun gut, dann tretet ein."

Sie können auch außerhalb der Spielwelt bluffen. Manchmal genügt es, einem Spieler tief in die Augen zu blicken und sehr ernst zu sagen: "Willst du das wirklich?" Viele machen bereits hier einen Rückzieher, weil sie glauben, einen verdeckten Hinweis erhalten zu haben. Auch ein paar Würfelwürfe ins Leere können Spieler unter Druck setzen, obwohl es gar keinen Grund dafür gibt.

Bluffen ist also ein Spiel, das man gegeneinander spielt und das meistens nicht derjenige mit dem besten Blatt oder der besten Geschichte, sondern der mit dem größten Selbstbewusstsein gewinnt. Und natürlich wissen Ihre Spieler, dass Sie in jedem Fall der Mächtigere bleiben werden. Sie haben also keinen Grund, als Meister tief zu stapeln. Richtig, das ist unfair – aber unterm Strich macht es das Rollenspielerlebnis für Ihre Spieler spannender.



SPIELTEMPO

Das Spieltempo ist zweifellos ein entscheidender Faktor für den Unterhaltungswert eines Abenteuers und zugleich auch eines der wichtigsten Instrumente, mit denen Sie an der Spannungsschraube drehen, emotionale Glanzlichter setzen und vor allem einem drohenden Kontrollverlust entgegenwirken können. Daher verdient es ganz besonderes Augenmerk. Doch seien Sie beruhigt: Niemand verlangt von Ihnen, schon bei der Planung eines Abenteuers zu entscheiden, in welchem Tempo jede einzelne Szene abzulaufen hat. Im Gegenteil – eine solche Vorabfestlegung wäre eher abträglich, denn wie Sie im Verlaufe Ihrer weiteren Lektüre noch feststellen werden, liegt die Wahrheit wie so häufig nicht in der starren Vorabplanung, sondern in der Dosierung von Beschleunigen, Bremsen und dem klugen Einsatz der diversen Techniken, die wir im Folgenden vorstellen möchten. Vor allem gilt es, ein Händchen dafür zu entwickeln, welche Vorgehensweise sich wann am besten eignet, also wann das Abenteuer durch eine temporeiche Schilderung vorangebracht werden kann und wann ein guter Schuss Geruhsamkeit die Spielerinnen und Spieler das Geschehen intensiver erleben lässt.



Bevor wir nun dieses 'richtige Mischungsverhältnis' eingehender betrachten, sollten wir zunächst ein paar Gedanken darauf verwenden, was es da eigentlich zu mischen gilt. Zunächst einmal reden wir von Erzähltechniken, also der Art und Weise, wie ein Spielleiter eine Szene schildern oder eine Handlungsabfolge erzählen kann. Davon gibt es natürlich jede Menge, und sehr viele davon werden auf den folgenden Seiten noch näher erörtert. In der Disziplin 'Spieltempo' möchte ich auf drei davon näher eingehen, mit denen man im Grunde alles auslösen kann, was man erreichen möchte – alles weitere im Bereich Tempo sind Variationen dieser drei großen Themen. Dass ich zur Benennung der drei Techniken Begriffe aus der Filmwissenschaft gewählt habe, kommt nicht von ungefähr – schließlich ist ein gutes Rollenspiel-Abenteuer wie ein Film im Kopf, nur besser.

ZEITLUPE

Spielleiter: "Du erreichst das dunkle Ende der Sackgasse. Endlich stehst du [hier Name des Endgegners des Spielabends einsetzen] gegenüber."

Spieler: "Ich reiße mein Schwert aus der Scheide."

Spielleiter: "Dein Gegner hat dich bemerkt und zieht einen Wurf-dolch. Gleichzeitig sieht er sich um und hechtet hinter einen Karren, der dort abgestellt ist. Noch bevor er in der Deckung verschwindet, fliegt bereits der Dolch auf dich zu."

Klingt spannend? Nun, wir werden sehen. Solche oder ähnliche Szenen kommen früher oder später auf jeden Spielleiter zu. Sie stellen ihn vor eine besondere Herausforderung: Er soll mit dem einzigen ihm zu Gebote stehenden Handwerkszeug – der Sprache – etwas adäquat beschreiben, was nicht einmal mit einem Organ, das um einiges schneller ist als die Zunge, nämlich dem Auge, vernünftig zu verfolgen ist. Aber es gibt einen Trick, das Bewusstsein entsprechend zu überlisten – und nicht erst, seit uns die Brüder Larry und Andy Wachowski, Regisseure von *Matrix*, die seither in aller Munde befindliche 'Bullet Time' beschert haben: Eine Darstellung in Zeitlupe erscheint uns – wenn wir wissen, dass das Geschilderte in Wirklichkeit deutlich schneller abläuft – entsprechend beschleunigt.

Rasante Kampfszenen, spektakuläre Sprünge oder der Sprung eines galoppierenden Pferds über einen Graben – extrem schnelle oder kurze Ereignisse – gewinnen mit Hilfe der Zeitlupe an Gewicht und Deutlichkeit. Diese Tatsache kann sehr leicht von Spielern und vom Spielleiter gleichermaßen als erzählerisches Hilfsmittel genutzt werden. Allerdings fällt es mittels Sprache allein manchmal eher schwer, zu zeigen, dass ein Vorgang langsamer abläuft.

Gerade die Zeitlupe erfordert einen gewissen schauspielerischen Einsatz von Ihnen und Ihren Spielern, der sich aber auf alle Fälle lohnt. Denken Sie an John Woos auffliegende weiße Tauben, dann klappt es schon. Das obige Beispiel würde unter Einsatz dieser Technik folgendermaßen aussehen:

Spielleiter: "Du erreichst das dunkle Ende der Sackgasse. Endlich stehst du [hier Name des Endgegners des Spielabends einsetzen] gegenüber."

Spieler: "Ich reiße mein Schwert aus der Scheide."

[Der Spielleiter erkennt, dass sich das folgende Gefecht für eine Zeitlupensequenz eignet und tritt bewusst auf die Bremse]: "Sein Kopf ruckt herum ... dein Gegner hat dich bemerkt ... er winkelt den Arm an [Er deutet die Bewegung betont langsam an.] ... sein Körper dreht sich ... seine Hand erreicht das Wurfmesser in seinem



Gürtel [Auch diese Geste führt er sehr langsam aus.] ... seine Augen tasten die Umgebung ab ... sein langes Haar, sein Umhang wogen im Schwung seiner Bewegung ... [Vermeiden Sie das Wort 'gleichzeitig' – es ist Gift. Arbeiten Sie die Gleichzeitigkeit der Ereignisse statt dessen verbal heraus!] ... er beugt die Knie, stößt sich ab ... panthergleich streckt sich sein Körper, schnell waagrecht durch die Luft ... auf einen Karren zu, der dort abgestellt ist. Die gesamte Gasse scheint den Atem anzuhalten ... sein Arm schnell nach vorne ... du siehst das Aufblitzen der tödlichen Klinge, als sie seine Hand verlässt ... noch bevor er den Wagen erreicht, fliegt das Messer in einer präzise abgestimmten Linie auf deine Kehle zu ..."

МОМЕНТАУФНАХМЕ

Spielleiter: "Es wird Abend. Links von euch drohen die finster bewaldeten Ausläufer der Ambossberge über den ostwestlich fließenden Großen Fluss herüber, hinter euch scheinen die dunklen Gipfel des Eisenwalds die Last des schweren Himmels zu tragen. Dort oben, mit dem bloßen Auge nicht mehr zu erkennen, ragen die Ruinen des untergegangenen Klosters in die eisige Höhe. Sie blicken, Haupt an Haupt, mit schwerem Eis und Schnee bedeckt, auf euch nieder."

Diese an die Landschaftsschilderungen Karl Mays (oder eben streckenweise auch Tolkiens) gemahnende Beschreibung ist ein gutes Beispiel für ein eher seltenes Element des Instrumentariums, das dem Spielleiter für die Tempovariation zur Verfügung steht: die Momentaufnahme, ein unbewegtes oder sehr ruhiges Bild. Filmisch umgesetzt wird sie etwa mit der Aufnahme eines Fotos innerhalb des Films, auf dem die Kamera verweilt. Mit diesen statischen Beschreibungen nimmt man das Tempo sehr stark aus dem Geschehen. Ohne dass im Spiel Zeit vergeht (regeltechnisch also, ohne dass für die Spieler die Möglichkeit oder die Notwendigkeit zu handeln entsteht), kann man auf diese Weise eine Landschaft beschreiben, Reminiszenzen wecken oder eine bestimmte Wahrnehmung betonen.

Eine Momentaufnahme ist besonders geeignet, um den Schauplatz einer Szene an ihrem Beginn möglichst stimmungsvoll einzuführen und den Spielern die Ausgangssituation der nachfolgenden Szene anschaulich darzustellen. Im Rollenspiel ist es wichtig, dass gerade bei einer Beschreibung (egal ob Ort, Person oder Ereignis), die ja hauptsächlich mit Worten geschehen muss, die Zeit für einen kurzen Augenblick stillsteht und die Wahrnehmung einer Situation nicht dadurch zerstört wird, dass die Spieler es schon nicht mehr erwarten können, wer als erster etwas sagen oder tun darf.

ZEITRAFFER

Zeitraffer ist das exakte Gegenteil der Zeitlupe. Ihr Ziel ist es, einen Vorgang, der in Wirklichkeit länger dauert, verkürzt darzustellen. Der Wechsel der Jahreszeiten, der Genesungsprozess eines Verwundeten oder das Heraufziehen eines Gewitters, solche Vorgänge in Echtzeit schildern zu wollen, hieße auszuspielen, wie die Zeit vergeht – und damit wertvolle Spielzeit zu vergeuden.

Möglich ist eine solche Beschleunigung auch für einen einzelnen Charakter. Das kann ein effektives Werkzeug sein, um einzelne Spieler aus einer vorübergehenden Lethargie zu reißen, und gibt stets auch einen zündenden Impuls für die Gesamtgruppe. Möglicherweise zieht sein Leben an seinem geistigen

Auge vorüber (es muss ja nicht unbedingt unmittelbar vor seinem Tode sein), oder der Charakter steht unter dem Einfluss von Magie oder Drogen ... der Phantasie sind hier (wie immer) keine Grenzen gesetzt.

SPIELZEIT IM EINSATZ

Nachdem nun klar ist, wovon wir reden, können wir getrost zur Ausgangsfrage zurückkehren: Wie sieht das richtige Mischungsverhältnis dieser Stilmittel aus? Keine Angst, wir sind nicht auf dem Weg zu einem medienwissenschaftlichen Besinnungsaufsatz – schenken Sie mir noch drei Zeilen Geduld und erlauben Sie mir ein paar Vorbemerkungen, und ich verspreche, alles wird gut.

Noch einmal: In der richtigen Mischung liegt die Würze. Suchen Sie das richtige Tempo, das für Sie und Ihre Gruppe am geeignetsten ist, und probieren Sie auch mal ein wenig herum. Wenn es gerade keinen Grund für ein hohes Tempo gibt, dann beschreiben Sie alle Gegebenheiten ruhig und in klaren, eindeutigen Aussagen. Wenn Spieler zweifelsfrei wissen, was ihre Charaktere wahrnehmen können, also etwa, wie hell es an einem Ort der Handlung ist, wo genau die Türen liegen, wie groß der Raum ist ("Wie kommt bitte der Riesenlindwurm in den drei mal drei Schritt großen Keller?") und welche Einrichtungsgegenstände es gibt, spart Ihnen das hinterher viel Konfusion und Nach-Erklärungsbedarf – beides störende Faktoren, wenn Sie später das Tempo anziehen wollen. Wenn die Fakten klar sind, kommt die Handlung in Fluss, und dann ist es Zeit für Schnelligkeit.

Sobald Sie aber Fahrt aufgenommen haben, sollten Sie auf Details guten Gewissens verzichten, denn sie halten auf. Wenn ein Held in wilder Jagd den fliehenden Schurken verfolgt, dann sollten Sie diese rasante Szene nicht damit zerstören, dass Sie bei jedem Raum, durch den die Jagd führt, die Stuckverzierung an der Decke beschreiben. Die Wahrnehmung eines rennenden Helden konzentriert sich auf den Verfolgten, und er nimmt kaum etwas von dem wahr, an dem er vorbeiläuft. Ob ein Saal nur 6 auf 9 oder 15 auf 20 Schritt groß ist, ist egal, es ist ein großer Saal. Und wie viele Ausgänge er genau hat, wird der Held auch nicht nachzählen, solange er sieht, welchen davon der Verfolgte genommen hat. Natürlich wird der Held bemerken, wenn er unterwegs an einem schlafenden Drachen vorbeikommt oder sich in dem Saal maskierte Adlige im Tanz drehen, aber verzichten Sie auf alles, dessen Beschreibung länger dauert als die Durchquerung des Raums. Wenn der Spieler mehr Einzelheiten wissen will, dann muss der Held stehen bleiben und sich umschauen.

Wenn Sie ein Abenteuer vorbereiten, kann es sehr hilfreich sein, wenn Sie sich den gewünschten Ablauf Stück für Stück vorstellen und versuchen, dabei in Szenenbeispielen aus Filmen, die Sie kennen, zu denken. Noch besser ist es, wenn es sich dabei nicht gerade um einen kirgisischen Super-8-Experimentalstreifen handelt, denn die sind nicht eben für rasantes Erzähltempo und actionreiche Wendungen bekannt, zwei Dinge, auf die ein gutes Abenteuer zwingend angewiesen ist. Was sie auf jeden Fall vermeiden sollten, ist, anstelle einer guten Beschreibung auf die Assoziationskraft hingeworfener Filmtitel zu setzen. Sätze wie "Der Kampf gegen die heranrasenden Drachen läuft so wie in dem D&D-Film, als Jeremy Irons auf dem Turm ..." sind nicht etwa eine Übung in cineastischem Erzählen, sondern ein völliges Versagen von Erzählerseite. Außerdem laufen



Sie dann Gefahr, dass die nächsten zehn Minuten am Spieltisch mit der typischen Rollenspieler-Diskussion über den erwähnten Film vergehen, und das liegt nicht in Ihrem Interesse – es tötet den Handlungsverlauf und jede Stimmung. (Näheres zum gezielten Einsatz von Klischees siehe Seite 88.)

Wenn Sie versuchen, das Tempo zu variieren, schaffen Sie – gerade in Action-Szenen, in denen alles gleichzeitig passiert – im besten Falle ein wundervolles Amalgam aus brutaler Gewalt und subtilen Emotionen. Variantenreiches Erzählen mit Hilfe der oben erläuterten Stilmittel ermöglicht es Ihnen, sich in manchen Szenen Ihres Abenteuers der Tricks großer Regisseure zu bedienen und diese in Ihr Spiel zu integrieren. Solange Sie sich nicht sicher genug fühlen, diese Stilmittel ‘freihändig’ zu kombinieren, seien Sie sich für Merktzettel nicht zu schade. Der Rest kommt dann von ganz allein.



GESTIK, MIMIK, STIMME – DER SPIELLEITER ALS SCHAUSPIELER

Die schönste Ausarbeitung einer Meisterperson gerät in Vergessenheit, wenn die beschriebenen Eigenschaften nicht zum Einsatz kommen oder die Darstellung etwas anderes suggeriert. Darstellung ist immer stärker als Beschreibung, weil sie sinnliche Qualität hat und nicht abstrakt bleibt. Daher: Halten Sie sich nicht zurück. Nirgends haben Sie die Möglichkeit, in so viele schauspielerische Rollen zu schlüpfen wie beim Leiten eines Rollenspielabenteuers.

In Anlehnung an theaterwissenschaftliche Begriffe stellen wir Ihnen hier einige Zeichensysteme vor, die Sie bei der Spielleitung wahrscheinlich ohnehin schon verwenden. Wie bei einem professionellen Schauspieler ist Ihr Körper dafür Ihr Instrument, und zum souveränen Umgang damit ist es lohnend, sich seine unterschiedlichen Ausdrucksmöglichkeiten bewusst zu machen. Dabei kann es nicht Aufgabe dieses Kapitels sein, Sie zu einem gefeierten Mimen auszubilden. Es gibt jedoch eine Reihe von einfachen Werkzeugen der Schauspielkunst, die Sie auch ohne große Schwierigkeiten anwenden können. Die hier

versammelten Tipps sollen Ihnen helfen, Meisterpersonen unterhaltsamer, überzeugender, hauptsächlich aber einprägsamer darzustellen. Sie sind nicht vollständig und können von Ihnen nach Belieben weiterentwickelt werden. Nutzen Sie diese Möglichkeiten – wenn Sie mögen. Es handelt sich um Anregungen, und Sie sollten sich bei der Umsetzung niemals fragen, ob Sie alles richtig machen. Schauspielerei funktioniert in erster Linie intuitiv, und dieses Kapitel kann Ihnen nur Hinweise geben, in welcher Richtung Sie eventuell neue Erfahrungen als Meister sammeln können. Es liegt ganz bei Ihnen, wie viel Rolle Sie im Rollenspiel spielen wollen.

WÖRTE

Dem Meister steht als größtes und wichtigstes Ausdrucksmittel die Sprache zur Verfügung, genauer gesagt: die beiden

Zeichensysteme der Sprache. Hier handelt es sich einerseits um das Wort, genauer: Vokabular und Grammatik, andererseits um seine Betonung, seinen Rhythmus und seine Melodie.

Schon die Wortwahl einer Figur sagt viel über ihre Herkunft, ihre Bildung und ihren Gemütszustand aus. Ein Svellttaler Fallensteller wird die Helden wohl kaum vor einem “aggressionsgeladenen, gigantischen Lipidprimitivling” warnen, sondern eher vor einem “scheißwütenden Oger, der euch die Rübe abbeißt”. Ein Zuhälter drückt sich deutlich ordnärer aus als eine Kusliker

Hofschanze, Druiden und Boron-Geweihnte sind kurz angebunden, Söldner benutzen Kraftausdrücke, Magier viele Fremdwörter, Novadis preisen ihre Reittiere ebenso wortreich und blumig, wie sie ihre Feinde verdammen, ein Weidener Ritter bemüht veraltete Wendungen und liebt den Genitiv, ein albernischer Bauer kennt vielleicht zwölf verschiedene Wörter für Regen, kann aber weder mit dem Begriff Wadi noch mit einem Monsun etwas anfangen.

Lassen Sie sich also in dieser Hinsicht ruhig vom Klischee führen, denn es erleichtert auch Ihren Spielern die Einordnung. Nutzen Sie die in der Region üblichen Titel und Anreden, eignen Sie sich regionaltypische Sprichwörter und die Namen verschrobener Lokalheiliger an. Kurz: Machen Sie sich bewusst, auf welchem Sprachniveau sich eine Figur bewegen kann und will. So können Sie auch durch ein falsch gesetztes Fremdwort in feiner Gesellschaft einen Emporkömmling entlarven oder Sympathie für einen aufgeregten Leibeigenen erzeugen, der verzweifelt versucht, beim Gnadengesuch vor dem Herrn Baron seine ungelenke Ausdrucksweise zu umschiffen.

Auch für die Grammatik kann eine solche Einordnung Folgen haben. Je klüger Sie eine Figur darstellen wollen, desto komplizierter dürfen auch Ihre Sätze werden, während ein Voll-



idiot wohl ebenso wenig einen vollständigen Satz formulieren kann wie ein völlig aufgelöstes Mütterchen nach einem Dämonenangriff.

Wenn Sie auf diese Weise einen regionalen beziehungsweise schichtspezifischen Standard definiert haben, hat seine Brechung in der Folge eine umso größere Wirkung. Wenn einem geschwätzigen Tulamiden plötzlich die Sprache wegbleibt oder ein schweisgsamer Nivese unerwartet in eine hasserfüllte Suada ausbricht, ist für die Spieler deutlich, dass hier gerade etwas Besonderes geschieht.

Gerade exotische oder nichtmenschliche Völker lassen sich hervorragend durch den Einfluss charakterisieren, den ihre Lebensweise auf ihre Sprache hat. Die formvollendete Liebeserklärung eines Angroscho könnte beispielsweise folgendermaßen klingen: "Holdeste Zippi, kein Eternenmarmor ist so unglaublich glatt und weiß wie die Haut deiner Hand! Wie Jade mit Goldadern funkeln deine Augen, die das runde Stollenschwarz umgeben. Dein Händedruck lässt mich erbeben wie die Eruption eines Vulkans und geschmolzen wie Magmyr fühlen sich meine Knie an, wenn dein Blick mich trifft. Glaube mir, ich bin kein Pyrrith, meine Liebe zu dir ist unergründlich wie Obsidian und hart wie Diamant."

Auch das telepathische Gespräch mit einem Drachen fällt deutlich beeindruckender aus, wenn Sie tatsächlich die vielfältigen Assoziationsschichten seiner Sprache mitformulieren: "Du, Mensch (*schwach, kurzlebig, anmaßend*), erdreistest dich (*Größenwahn, irrational, Selbstmord*), mich (*Macht, Weisheit, Alter, Zerstörung*) herauszufordern?!"

Als besonders unterhaltsam erweisen sich hier zerstreute Magier und mystische Lehrmeister, denen man eine ganze Reihe von sprachlichen Eigenarten andichten kann. So könnte sich der eine Magister mit seinen Eleven nur durch rätselhafte Abkürzungen oder Zahlencodes verständigen. Ein anderer spricht vielleicht vorwiegend in Reimen, ein dritter benutzt ausschließlich jambische Verse. Auch sich ständig wiederholende Wendungen wie "Gehört sich das? Nein, das gehört sich nicht!", "Junge hier, echt jetzt!" oder "Bei Mütterchen Travia, bis jetzt ging alles gut!" machen eine Meisterperson wiedererkennbar, und gerade bei schnell zu etablierenden Nebenfiguren ist dieser Vorteil nicht zu unterschätzen.

Eine weitere Möglichkeit der Charakterisierung sind Dialekte. Am Einsatz dieses Mittels scheiden sich oft die Geister, und natürlich kann es auch grotesk wirken, wenn ein handfester Ambosszwerg ungeniert hessisch babbelt, ein Koscher als Schweizer durchginge oder beim Festumer Pfeffersack ein hanseatischer Einschlag erkennbar ist. Problematisch kann hieran außerdem werden, dass solche Effekte schwer durchzuhalten sind. Auch die Gefahr der Monotonie ist groß – wer beherrscht schon mehr als ein, zwei Dialekte – und der zunächst große Effekt nutzt sich relativ schnell ab. Immerhin: Wenn in Ihrer Gruppe ein Heimatdialekt vorherrscht, genauso wie vielleicht Abneigungen gegen bestimmte Fußballvereine, können Sie Dialekte durchaus zur Sympathienlenkung verwenden.

Ähnliches lässt sich auch über Akzente sagen, wobei diese schon deutlich vielschichtiger eingesetzt werden können und eine Figur nicht gleich als komisch charakterisieren müssen. Gerade wenn sich Ihre Helden mit fremdsprachigen Figuren auseinandersetzen, die nur gebrochen Garethi beherrschen, lässt sich auf sympathische Weise Lokalkolorit herstellen, der weniger brachial daherkommt als halbverständliches Ander-

gasto-Bajuwarisch. Probieren Sie einfach aus, wie gut eine verführerische Horasierin mit französischer Sprachmelodie, ein nahöstlich anmutender Novadi oder eine Schwarzenegger-Parodie für die Darstellung eines Goblinskriegers bei Ihrer Gruppe ankommt. Das Klischee entfaltet auch hier seine Macht und ist, wie immer, Geschmackssache. Wie viel Weniger mehr ist, entscheidet Ihr Publikum.

Betonung

Dialekte und Akzente bilden auch gewissermaßen die Schnittstelle zwischen dem System der Worte und dem der Betonung. Betonung ist mitunter viel wichtiger als Inhalt, und daher können viele Sätze, jeweils abhängig von der Betonung, die unterschiedlichsten Bedeutungen haben. Große Teile der Bedeutung von Sprache erschließen sich überhaupt erst aus der Spannung zwischen beiden.

Am eklatantesten zeigt sich das am Beispiel der Ironie, die ohne diese Spannung gar nicht auskäme. Aber auch eine Drohung kann viel größere Wirkung haben, wenn sie nicht laut gebrüllt wird, sondern eine Meisterperson sie besonders leise und freundlich ausspricht. Ein mit überschlagender Stimme trompeteter Treueschwur wirkt meist ebenso unglaubwürdig wie ein gepresstes "Vertrau mir!", schlimmstenfalls gepaart mit einem manischen Grinsen.

Spiele Sie mit diesen Spannungsfeldern, indem Sie sich den Subtext einer Aussage bewusst machen, und wie er sich in die betreffende Situation einfügt. Ein Subtext ist der Text, der nicht gesagt, sondern mit einer Aussage gemeint wird und dadurch die Betonung eines Satzes festlegt. Die Auswirkung eines richtig gesetzten Subtextes kann enorm sein.

Beispiel: Krieger Leomar war als Kundschafter im Feindesland unterwegs und kehrt mit den Worten zurück: "Es ist alles in Ordnung." Wenn der Subtext lautet: "Hoffentlich irre ich mich nicht", wird man die Aussage als nachdenklich und ruhig charakterisieren, und weiterhin verstehen: "Wir müssen trotzdem vorsichtig sein." Wahrscheinlich werden die Helden hier nicht misstrauisch, weil die Betonung der Situation und Leomars Rolle angemessen sind.

Wenn der Krieger nüchtern und knapp spricht, wäre sein Subtext vielleicht: "Melde gehorsamst: Befehl ausgeführt!" Das klingt schon etwas übertrieben, wenn man sich nicht in militärischen Zusammenhängen bewegt, mag aber verzeihlich sein, wenn Leomar beim Militär ausgebildet wurde oder ein bisschen einfältig ist.

Wenn bei dem Satz mitschwingt: "Warum glaubt Ihr mir denn nicht?", obwohl vorher gar nicht misstrauisch gefragt wurde, ahnen die Helden, dass etwas faul ist.

Mit dem Subtext "Ich bin so erleichtert! Lasst uns feiern!" übertreibt Leomar seine Aussage so sehr, dass er auch gleich rufen könnte: "Ich habe euch verraten, bitte tötet mich nicht!"

Die Bedeutung von Betonung ist außerdem oftmals abhängig vom Zusammenhang mit der momentanen Spielsituation. Wäre der Kundschafter gerade vom Schlafzimmer des frischgebackenen Ehepaares zur Hochzeitsfeier zurückgekehrt, kann der gleiche Satz viele verschiedene andere Dinge bedeuten: Diebische Freude darüber, nicht bemerkt worden zu sein, ist ebenso denkbar wie echte Sorge über die Beziehung des Paares oder einfach nur eine derbe Zote.

Auch der bewusste Einsatz von Zäsuren, kleinen sprachlichen Pausen, kann die Aussage einer Figur umdeuten.



Beispiel: Leomar sagt einer aranischen Beyrouna: „Ihr seid ebenso schön, ... wie Ihr klug seid.“ Hier könnte die Herrscherin verstehen: „Ich bin von Eurer Schönheit so überwältigt, dass ich kaum Worte finde, um das auszudrücken. Also sage ich einfach irgendetwas, um Euch zu schmeicheln.“ So weit, so gut.

Hätte Leomar gesagt: „Ihr seid ebenso schön, wie Ihr ... klug seid“, hätte die Beyrouna interpretieren können: „Schön seid Ihr ja nicht gerade, aber so dumm, wie Ihr seid, seid Ihr bestimmt vom Gegenteil überzeugt.“

Der Satz „Ihr seid ... ebenso schön, wie Ihr klug seid“ könnte schließlich bedeuten: „Mir fällt nichts Originelles ein, ich will aber nicht unhöflich sein. Eigentlich ist an Euch überhaupt nichts wirklich beeindruckend.“

Würde Leomar sogar sagen: „Ihr ... seid ebenso schön, wie Ihr klug seid“ könnte die Beyrouna verstehen: „Ich verachte Euch zutiefst. Nur meine gute Erziehung hindert mich daran, Euch die Wahrheit zu sagen.“

Die Hervorhebung einzelner Worte kann ebenfalls Bedeutungen verändern.

Beispiel: „Ihr seid ebenso schön, wie Ihr klug seid“, hebt die Einzigartigkeit der Beyrouna hervor, bevormundet sie aber auch ein bisschen, und vielleicht schwingt sogar etwas mit im Sinne von: „In Eurer gehobenen Stellung bekommt Ihr doch vom wahren Leben gar nichts mit.“

Eine zusätzliche Betonung des zweiten Ihr hieße dagegen, dass sich die Beyrouna beide Qualitäten nur einbildet. Mit „Ihr seid ebenso schön, wie Ihr klug seid“ würde Leomar sich in eine starrsinnige Beharrungsschleife begeben und damit vielleicht alles noch schlimmer machen. All diese Entgleisungen könnte er aber, wenn überhaupt, eventuell mit der Beteuerung ausbügeln: „Ihr seid ebenso schön, wie Ihr klug seid.“

Wenn Sie eine Vorstellung davon haben, was eine Figur meint, sollten Sie sich überlegen, wie diese Figur klingt. Die Stimme ist eines der wichtigsten Unterscheidungsmerkmale für Meisterpersonen. Auch hier gilt: Nur Mut! Ihre Stimme umfasst ein enormes Spektrum, und es spricht nichts dagegen, Ihre Figuren damit zu beschenken. Sie können flüstern und hauchen, brüllen, krakeelen, stottern, stöhnen, stammeln, raunen, jammern, grummeln, heulen, grölen, singen, fisteln und vieles mehr. Alles in unterschiedlichen Geschwindigkeiten und mit unterschiedlichem Rhythmus, beschleunigend oder verlangsamt, gebunden oder abgehackt. Experimentieren Sie mit überdeutlicher Aussprache und gerolltem R. Einer der kraftvollsten Momente ist das Brechen der Stimme. Kaum eine andere Möglichkeit zeigt deutlicher die Erregung einer Figur und deren Abdriften in Hysterie.

Neben dem verbalen Gestus ist auch die Tonhöhe von Bedeutung. Ein Kind wird natürlich auf einer anderen Tonhöhe sprechen als ein Greis, ganz zu schweigen von einem schrillen Kobold oder einem soliden Erzdschinn. Auch hier entwickeln Kontraste eine besondere Kraft. Sollten Sie außerdem jemals in die Verlegenheit kommen, eine Szene zwischen mehreren Personen zu spielen, kommen Sie ohne sprachliche Kontraste gar nicht aus.

Aber Vorsicht, übertreiben Sie es nicht. Wenn Sie ein verwirrtes seniles Mütterchen darstellen wollen, können Sie als männlicher Spielleiter auch mal in den Falsett gehen, um ihre dünne,

hohe Stimme darzustellen. Wenn Sie aber glauben, auch für Prinzessin Rohaja in die Kopfstimme gehen zu müssen, sollten Sie damit rechnen, dass keiner Ihrer Spieler mehr die Kaiserin ernst nehmen kann.

JENSEITS DER SPRACHE

Neben den rein sprachlichen Zeichen bietet sich eine Vielzahl von Geräuschen zum Einsatz an. Ängstliches Stottern, Herumdrucksen und fast schmerzhaft langes Überlegen einer Meisterperson kann Verdachtsmomente erzeugen, wo gar keine sind. Auch ein Sprachfehler kann Figuren unterscheiden. Lispeln, Zischen, auffälliges Lachen (gerne an unpassenden Stellen), Heiserkeit, Summen, Mitsprechen von Satzenden – es bieten sich viele Möglichkeiten, eine Figur zu charakterisieren. Orks grunzen, Oger schmatzen, und vielleicht pafft ein Kapitän im Gespräch genüsslich an seiner Pfeife, während ein Barbarenhäuptling bei Besprechungen mit Fremden gerne mal ein Hühnchen verspeist – natürlich gemäß der ihm bekannten, barbarischen Sitten.

Auch gegen die Verwendung weiterer Körperfunktionen spricht nur die Erziehung; so erweisen sich verstopfte Atemwege als hervorragendes Darstellungsmittel für Moorleichen, und welche anderen, mehr oder weniger appetitlichen Geräusche sich mit dem Sprechapparat sonst noch herstellen lassen, wissen Sie selbst am besten.

Allerdings droht hier ebenfalls wieder das Risiko, durch Übertreibung oder falschen Einsatz ein ungewolltes Ergebnis zu erzielen. Wenn Sie beispielsweise einen wirklich bedrohlichen Piraten darstellen wollen und ihn ständig derbe Schimpfworte und Flüche ausstoßen lassen, mag das wirken. Gibt er aber zusätzlich noch andauernd ein geschnarrtes „Arrr“ von sich, dann kann es geschehen, dass Ihre Spieler plötzlich den alten Kapitän MacCallister aus der Serie **Die Simpsons** vor Augen haben – was kaum in Ihrem Sinne sein wird.

MIMIK

Die Darstellung von Meisterpersonen erfordert keine aufwändige Mimik, weil der dramaturgische Effekt einer Grimasse im Grunde den Charakter eines Strohfeuers hat. Der Effekt ist schnell hergestellt, schnell wieder verpufft und für die Interaktion ist nichts gewonnen. Mimische Selbstinszenierung kann sich beim Rollenspiel auf einige klar gesetzte Bewegungen beschränken: hochgezogene Brauen, zusammengekniffene Augen, Kauen auf der Unterlippe und so weiter. Fragen Sie sich: Was empfindet die Figur, und wie viel zeigt sie davon? Wenn es Ihnen gelingt, das nachzuempfinden, ergibt sich die richtige Mimik von selbst. Das mimische Repertoire Ihrer Figuren entspricht nämlich exakt Ihrem eigenen.

Weitaus bedeutender ist Ihre Blickregie. Die wichtigste non-verbale Kommunikation am Spieltisch findet über Augenkontakt statt. Achten Sie darauf, wen Sie anschauen, wohin sich Ihre Rede richtet. Sprechen Sie möglichst nicht ins Leere, weil Sie dadurch Intensität einbüßen. Unverwandtes Starren hingegen wird einen Spieler ziemlich schnell unter Druck setzen und kann sich bis zu einem Wettkampf im Niederstarren auswachsen. Ihre Helden werden einer Meisterperson, die permanent unter sich blickt, sicher weniger Respekt entgegenbringen als einer solchen, die ihren Blicken standhält. Schnelles Hin- und Herblicken zeigt Nervosität und Unsicherheit. Auch einen Dialog zwischen zwei Figuren



können Sie über rasche Blickwechsel darstellen. Entspannte, vielleicht gar ziellose Blicke vermitteln Entspannung oder sogar Abgehobenheit. Den Gipfel der Entspannung zeigen Sie natürlich, indem Sie eine Meisterperson in aller Ruhe die Augen schließen lassen.

Gestik

Neben dem gesprochenen Wort gibt es auch noch die nonverbale Kommunikation, die neben der Mimik auch die Gestik umfasst: vor allem Körperhaltung und Bewegungen. Solange Sie am Spieltisch sitzen, sind die Möglichkeiten der Körpersprache natürlich eingeschränkt, da sie sich weitgehend auf Oberkörper, Arme und Kopf beschränkt. Aber es kann durchaus sinnvoll sein, Ihren angestammten Sitzplatz zu verlassen und im Stehen weiterzuspielen oder sogar um den Spieltisch herumzugehen.

Als erstes einmal spricht natürlich nichts dagegen, dass Sie bestimmten Figuren bestimmte Gesten zuordnen, ebenso wie die Dialekte oder Redensarten, von denen weiter oben die Rede war. Ein schlitzohriger Taugenichts kann sich regelmäßig am Kopf kratzen, ein Zwerg sich den Bart kraulen, ein Kind bohrt vielleicht in der Nase und ein verlauster Ork wühlt ausgiebig zwischen seinen Beinen. Sobald Ihre Spieler gelernt haben, welcher Person eine solche Geste zuzuordnen ist, können Sie durch einfaches Kopfkratzen andeuten, dass der Taugenichts gerade wieder auf dem Schauplatz erschienen ist, ohne auch nur ein Wort zu sagen.

Erweitert wird dieses Spektrum sehr anschaulich durch Ihre Haltung. Der Wehrheimer Fähnrich hat selbstverständlich einen Besenstiel verschluckt, setzen Sie sich also extrem gerade hin, und wenn Sie jemandem den Blick zuwenden, dann drehen Sie nicht nur den Kopf, sondern die Schultern gleich mit. Der schmierige Informant zieht den Kopf hingegen zwischen die Schultern, als müsse er jederzeit mit einer Kopfnuss rechnen.

Der Säufer bewegt sich langsam und unkoordiniert, der Verführer stützt das Kinn lasziv auf den Handrücken und blickt sein Opfer aus halbgeschlossenen Augen an, der Schauer mann schnäuzt sich in den eigenen Ärmel, der eifrige Händler reibt sich ständig die Hände, der schüchterne Verführer lächelt fein und senkt dabei den Blick und so weiter. Beobachten Sie Menschen in Ihrer Umgebung, auf dem Schulhof, auf dem Uni-Vorplatz, in der Fußgängerzone, aber auch im Fernsehen, und schauen Sie sich deren Gestik ab. Sie werden mehr als genug Inspiration erhalten, wenn Sie nur ein wenig darauf achten.

Anders als solche Illustrationen, die Figuren verdeutlichen können, gibt es einige klar definierte gestische Zeichen, die auch in Aventurien funktionieren. Ein Nicken oder Kopfschütteln kann man sicher sehr häufig anwenden, Sie können auch stumm auf einen Spieler zeigen, um Schuldzuweisungen zu machen, den Finger an die Lippen heben, eine Hand ans Ohr, oder das Ohr gleich auf den Tisch legen, um Lauschen zu signalisieren. Lediglich eindeutig moderne Vorgänge wie das Tippen auf Ihr Handgelenk, um Zeitdruck auszuüben, sollten Sie auf Heldenebene unterlassen.





Wenn Sie es deftiger mögen, können Sie die Schraube noch weiter drehen. Mit rudernden Armen können Sie Temperament ausdrücken, ordentlich auf den Tisch hauen oder die Spieler mit ruckartigen Bewegungen erschrecken. Wenn Sie selbst aufgeregt um den Tisch herumlaufen, machen Sie Ihre Spieler nervös, und zwar unabhängig davon, ob Sie es in Rolle oder als Spielleiter tun.

Sehr eindrücklich kann es sein, wenn Sie hinter einen Spieler treten und ihm als Verführer etwas direkt ins Ohr gurren. Eine bedrohliche Figur wirkt noch viel besser, wenn Sie hinter dem Spieler steht, so dass dieser sie entweder nicht sieht oder aber sich unbequem verdrehen muss. Wenn Sie dann dem Spieler noch mit bedrohlich leiser Stimme eine Warnung ins Ohr zischen, sollte es nicht mehr schwer sein, ihm wirklich einen Schauer über den Rücken zu jagen.

Erweitert wird das Spektrum durch Berührung. So könnten Sie das Wecken eines schlafenden Helden darstellen, indem Sie den Spieler schütteln. Oder Sie können ihn am Ohr ziehen, einen Knuff versetzen oder ihm verführerisch über die Wange streicheln. Mit diesen Berührungen sollten Sie allerdings sehr vorsichtig sein, vor allem wenn Sie den betreffenden Spieler nicht sehr genau kennen. Eine Berührung ist ein Eingriff in die Privatsphäre, und nicht jeder mag so etwas. Vor allem, wenn ein männlicher Spielleiter eine weibliche Spielerin berührt oder umgekehrt, kann das als unangenehm empfunden werden. Versichern Sie sich also zuerst, ob jemand damit Probleme haben könnte, bevor Sie dieses Stilmittel benutzen.

Fazit

Wie Sie sehen, sind die Gestaltungsmöglichkeiten sehr vielseitig. Welche Sie davon in welchem Maß einsetzen, bleibt ihnen selbst überlassen. Jeder hat auch hier unterschiedliche Begabungen und Vorlieben. Es lohnt sich aber auf jeden Fall, ein wenig herumzuprobieren. Die vorgestellten Ausdrucksmittel sind natürlich beliebig kombinier- und erweiterbar, und sie werden mittelbare und unmittelbare Reaktionen bei Ihren Spielern auslösen. Dabei kann es sich um Ablehnung, aber auch um Ansteckung und Nachahmung handeln. Beides müssen Sie als Meister aushalten können.

ALLE SINNE ANSPRECHEN

Bekanntlich ist das zentrale Medium im Tischrollenspiel die Sprache: Jeder Beteiligte erzählt, was sein Held tut, und Sie als Spielleiter beschreiben die Umwelt der Helden. Das liegt in der Natur der Sache und ist auch gar nicht schlecht. Aber es erweitert das Spektrum Ihres Spiels ungemein, wenn Sie hin und wieder auch andere Sinne einbeziehen als nur das Gehör. Das funktioniert sowohl auf Spieler- als auch auf Heldenebene.

So sind viele Spieler sehr dankbar für Handouts, die sie in die Hand nehmen, befühlen und betrachten können. Ob es sich hierbei um einen Brief oder einen Gegenstand handelt, ist davon unabhängig. Sogar Rätsel können Sie zum Handout machen, zum Beispiel einen in kleine Stücke zerrissenen Brief oder ein anderes Puzzle, aber selbst die handelsüblichen Geschicklichkeitsspiele, wie es sie in jedem besseren Spielwarenladen oder oft als Werbegeschenke gibt, eignen sich, um ein entsprechendes Rätsel der Spielwelt zu simulieren. (Mehr zu Handouts finden Sie ab Seite 118.)

MUT ZU HÄSSLICHKEIT

Nur wenn Meisterpersonen auch mal hässlich sein können, wirken sie überzeugend. Nicht jeder Aventurier ist schön anzuhören und anzusehen, und wenn Sie es schaffen, eine Meisterperson in jeder Hinsicht widerlich darzustellen, wird es den Spielern umso mehr Freude machen, gegen sie vorzugehen.

Es erfordert zunächst ein wenig Mut, sich selbst hässlich zu machen. Aber wenn Sie als Ork den Unterkiefer beim Sprechen möglichst weit nach vorne schieben, als hätten Sie Hauer, oder einen Buckligen darstellen, indem Sie eine Schulter nach oben ziehen und die andere hinunterdrücken, fällt es Ihren Spielern noch leichter, eine fremde Figur vor sich zu sehen. Gerade wenn Sie ansonsten auf Ihr Aussehen achten, sich gepflegt benehmen und Ihre Gefühle eher für sich behalten, wird es umso spektakulärer werden, wenn Sie anfangen, derbe Flüche von sich zu geben, sich mal im Schritt zu kratzen, zu rülpsen und betont laut zu schmatzen oder sich (angedeutet) den Rotz mit dem Ärmel abzuwischen. Sie werden sehen, das kann wirklich Spaß machen und erzielt großartige Effekte.

Die Gestaltung des Spielzimmers kann ebenfalls eine Atmosphäre hervorrufen. Es wäre sicherlich übertrieben, wenn Sie für ein Dschungelabenteuer alle Topfpflanzen der Umgebung im Spielzimmer versammeln und sich auch noch den Ara Ihres Nachbarn ausleihen, aber Lichtverhältnisse und manchmal auch Gerüche tragen viel zur Stimmung bei. Sehen Sie aber davon ab, die Geruchskomponenten zu simulieren, wenn die Helden sich mal wieder durch die Gareth's Kanalisation bewegen, aber etwas Räucherwerk, wenn sie sich längere Zeit in einem Tempel aufhalten, ist bestimmt hilfreich. Gruselige, unterirdische oder nächtliche Szenen werden durch gedimmtes oder Kerzenlicht gefördert, und bei einem Abenteuer in den Tiefen des Reichsforst schadet eine grüne Folie vor der Lampe auch nicht (außer Sie vergessen die Überhitzungsgefahr und es riecht auf einmal nach Waldbrand).

Viele Spielrunden orientieren sogar ihre Speisekarte am Abenteuer: ein paar arabische oder türkische Spezialitäten für das Tulamidenabenteuer, scharfe Spezereien aus Afghanistan in der Khôm, deftigen Eintopf oder Schmalzbrot im Weidener Hinterland ... Lassen Sie sich etwas einfallen – oder besser noch: beauftragen Sie Ihre Spieler damit, sich etwas einfallen zu lassen.

AUCH HELDEN KÖNNEN RIECHEN UND FÜHLEN

Viele Beschreibungen der Heldenumwelt beziehen nur das ein, was sie sehen. Der optische Sinn ist aber einer, der auf Abstand funktioniert, während Fühlen und Riechen das Gefühl vermitteln, mehr mit dem Wahrgenommenen zu tun zu haben: Wer etwas spürt, muss es berühren, und viel näher kann man ja nicht sein. Und das, was man riecht, in dessen Dunstglocke bewegt man sich, was in der Regel auch für eine geringe Entfernung spricht. Wenn Sie also Ihren Spielern erzählen, dass sie nicht nur etwas sehen, sondern auch riechen oder spüren, dann hat das in der Regel zur Folge, dass sie sich viel mehr involviert fühlen, dem Wahrgenommenen näher sind.



Das kann bei der Luft anfangen: Im Wald riecht es erdig und frisch oder aber nach modernem Holz, die Blumenwiese ist nicht nur bunt, sondern von unzähligen Düften erfüllt, in der engen Stadt stinkt es nach Kloake und Holzfeuer, in der Gruft ist die Luft abgestanden und muffig und im Alchimistenlabor riecht man Schwefel oder andere fremdartige Stoffe. Wenn die Helden nach langer Überlandreise plötzlich den Duft von Meer wahrnehmen, dann wissen sie, dass sie bald die Küste erreichen, und wenn es irgendwo im Wald plötzlich nach Feuer riecht, muss irgendwo in der Nähe ein Gebäude oder ein Lager sein. Selbst Meisterpersonen bekommen durch Gerüche mehr Profil: Kaum jemand wäscht sich allzu oft, und auch Helden wechseln in der Regel nicht täglich die Unterwäsche. Wenn Sie beschreiben, dass eine Meisterperson so stark aus dem Mund riecht, dass es schwer fällt, sich mit ihr zu unterhalten, werden die Helden sie kaum ins Herz schließen. Aber auch eine Hofschranze, die sich so intensiv mit Duftwässerchen oder Puder behandelt hat, dass allein ihre Nähe ein mulmiges Gefühl hinterlässt, hat kaum das Potential, sonderlich sympathisch zu werden.

Wenn die Helden eine Gastwirtschaft betreten, sind nicht nur die Blicke der anwesenden Gäste entscheidend, ob sie sich hier gerne ein Bett mieten, sondern auch, ob es nach gutem Essen, schlechtem Fusel oder gar nach Schweiß und Urin riecht.

Vor allem Helden mit dem Nachteil *Empfindlicher Geruchssinn* können Sie auf diese Weise immer wieder anspielen, aber auch für solche mit einem hohen Talentwert in *Sinnenschärfe* liegt manche Information schon 'in der Luft'.

Der Tastsinn ist etwas schwieriger anzuspielen, weil er in der Regel nur für einen Helden gilt und oft auch nicht so plakativ ist. In bestimmten Fällen können aber auch solche Eindrücke viel aussagen, etwa wenn die Höhlenwand glitschig und feucht ist, der Händedruck eines Menschen besonders kräftig oder völlig kraftlos, wenn sich ein merkwürdiger Stein ledrig und warm anfühlt (ein Drachenei?) oder das Wasser des Teichs, in den der Held gefallen ist, eiskalt. Vor allem intensive und unangenehme Gefühle sollten Sie ruhig nutzen, um Ihre Spieler die Umgebung 'nachempfinden' zu lassen: schleimig, schmierig, schuppig, federnd, kalt, heiß, feucht, rau und so weiter.

LIVE-ELEMENTE

Manche Szenen in einem Abenteuer können mit relativ geringem Zeitaufwand auch 'live', d.h. irdisch, ausgespielt werden und so das Szenario noch plastischer gestalten. Sei es das Hütchenspiel, das eine Gauklerin mit einem der Helden spielt und das Sie analog auch mit dem betreffenden Spieler nachspielen können, das Dartspiel, um das Messerwerfen oder in Weiden beliebte Deutschnackeln zu simulieren, Musikvorführungen, wenn einer der Charaktere auf einem Dorffest zum Tanz aufspielen möchte und dessen Spieler gleichfalls zum Musikinstrument greift, oder wenn Sie die Helden ohne Lichtquelle durch die Kanalisation Gareths jagen und ihnen zum plastischen Erleben die Augen verbinden.

Aber auch im Freien kann man, sofern es die örtlichen Gegebenheiten hergeben, die eine oder andere Live-Szene ansiedeln, zum Beispiel die Suche nach dem gestohlenen Sonnenamulett des Praios-Geweihten oder den einzelnen Teilen einer Schatzkarte.

Neben den genannten Beispielen fallen Ihnen sicherlich noch andere Szenen ein, die Sie Ihre Spieler live ausspielen

lassen möchten. Wichtig ist jedoch, dass dies einvernehmlich geschieht. Möchte einer von ihnen, warum auch immer, dies nicht, so sollten Sie dies respektieren und ihn von derlei Aktionen ausnehmen.

Ferner ist bei der Planung von Live-Elementen zu berücksichtigen, dass sie mitunter erheblich länger dauern können als ein entsprechendes Abhandeln am Spieltisch. Verbinden Sie, wie oben geschildert, Ihren Spielern die Augen, um sie die Dunkelheit direkt erleben und etwaige Gegenstände ertasten zu lassen (oder im Garten das Amulett des Geweihten zu suchen), so ist damit zu rechnen, dass dies wesentlich länger dauert, als wenn Sie die gleiche Szene am Spieltisch beschreiben. Die erste Variante kann möglicherweise die zeitliche Planung Ihres Abenteuers erheblich durcheinanderbringen.

Ähnliches gilt für die Vorbereitungszeit von Live-Szenen. Je aufwendiger eine solche Szene gestaltet werden soll, desto langwieriger ist in der Regel auch ihre Vorbereitung, was zu längeren Spielunterbrechungen und im schlimmsten Fall gar zum Verlust des Spannungsbogens führen kann. Zum Teil können Sie dies vermeiden, indem Sie die nötigen Vorbereitungen, sofern machbar, bereits vor dem Spielabend treffen.

PARALLELE HANDLUNGEN BESCHREIBEN

Das zeitgleiche Beschreiben mehrerer Handlungsstränge, die parallel zueinander verlaufen, ist eine Erzähltechnik, deren Bedeutung man gar nicht hoch genug einschätzen kann. Natürlich möchten Spielleiter es sich gerne leicht machen, und leicht wird es dann, wenn alle Spielercharaktere zu jedem Zeitpunkt des Abenteuers am selben Ort agieren. Dazu nur zwei Worte: Vergessen Sie's.

Sie können ein Abenteuer noch so sorgfältig planen, können Szenen unübersehbar so anlegen, dass sie nach der Kooperation alle Beteiligten schreien – kein Plot überlebt den ersten Kontakt mit den Spielern, und die Charaktere werden auseinanderlaufen. Punkt. Ende Gelände. Keine Diskussion. Machen Sie sich mit dem Gedanken vertraut – Rollenspiele leiten ist schlimmer, als einen Sack voll Flöhe zu hüten.

Das ist aber weniger böser Wille als ein Naturgesetz. Seien wir ehrlich: Wenn wir auf den häufig bemühten Vergleich zwischen einem guten Rollenspiel-Szenario und einem guten Film zurückgreifen, dann hat ein Film eben oft einen Helden, auf den er sich konzentrieren kann – Batman ist ebenso wenig zu mehreren unterwegs wie Sam Spade. Ein Spielleiter hat es dagegen eher mit einer Geschichte im Stil von *Herr der Ringe* zu tun, in der mehrere Hauptfiguren aus unterschiedlichen Richtungen aufeinander zustreben, sich an einem bestimmten Punkt treffen, ein Stück des Wegs gemeinsam zurücklegen, dann eventuell wieder auseinanderstreben und schließlich, wenn alles gutgegangen ist, zu einem glorreichen Abschluss wieder alle zusammentreffen.

Gerade wenn Sie in Ihrer Spielrunde charakterlastiges Spiel bevorzugen, bei dem die Vorgeschichte der Spielercharaktere eine wichtige Rolle spielt, sollte dieser Vergangenheit auch entsprechende Bedeutung beigemessen werden. Es empfiehlt sich in diesem Fall, dass Sie sich im Vorfeld des ersten gemeinsamen Spielabends mit Ihren Mitspielerinnen und Mitspielern einzeln treffen, um diese Vorgeschichte durchzusprechen und schlaglichtartig einzelnen Szenen daraus zu beleuchten. Im nächsten Schritt ist es dann wichtig, die ersten gemeinsamen Schritte der Gruppe gut auszuspielen – aber dabei wird es, wie eingangs erwähnt, nicht bleiben.



KÄMPFE UND HELDENHAFTÉ AKTIONEN IM ERZÄHLSTIL

Die Regeln des Rollenspiels wollen es, dass Kämpfe aus einer Abfolge von Würfelproben bestehen und auch heroische Aktionen durch das Bestehen (oder Misslingen) von Proben untermauert werden. Das profanisiert natürlich diese Aktionen und lässt sie wesentlich weniger spektakulär erscheinen. Wenn Sie aber Rollenspiel als etwas sehen, in dem auch schöne Geschichten und beeindruckende Szenen generiert werden, gibt es durchaus die Möglichkeit, sich vom Regelwerk zu entfernen, wenn es angebracht ist. Zunächst einmal können Sie anfangen, Probenergebnisse erzählerisch zu interpretieren und das Ergebnis zu schildern. So könnte eine gelungene Attacke nicht einfach nur einen Verlust von ein paar Lebenspunkten bedeuten, sondern Sie können das Kampfgeschehen verdeutlichen:

“Wilburga holt mit ihrem gewaltigen Zweihänder aus, in ihrem Gesicht steht der blanke Hass auf diesen widerlichen Übeltäter geschrieben. Im letzten Moment schafft der Schurke es, seinen Säbel hochzureißen und den Hieb abzufangen [gelungener Wuchtschlag, gelungene PA], doch die Wucht des Schlags reißt ihm seine Waffe fast aus den Händen, so dass er Wilburga weit geöffnete Verteidigung nicht unterlaufen kann, sondern aus dem Stolpern heraus nur ungezielt in ihre Richtung stochert [misslungene AT]. Seiner Kehle entflieht ein verzweifelter Stöhnen, als er die große Waffe schon wieder auf sich zufliegen sieht. Voller verzweifelter Entschlossenheit versucht er, den Schlag zu unterlaufen und seinen Säbel in die Lücke zu stoßen, die sich unter Walpurgas Achselhöhle im Kettenhemd auftut. Doch geschwächt, wie er ist, strauchelt er und ist nicht schnell genug [gelungener Wuchtschlag, misslungene Finte]. Krachend dringt Wilburgas Klinge tief in das Schulterstück der gegnerischen Plattenrüstung. Der Mann schreit vor Schmerz, und sein Blut spritzt, als Walpurga die Waffe aus der Wunde zieht. [Der Treffer erzeugt eine Wunde.]” Und so weiter.

Ähnlich funktioniert das auch bei Talentproben, zum Beispiel beim Erklettern einer steilen Wand, bei dem der Kletternde je nach TaP* entweder geschickt Griffmöglichkeiten findet, wo sonst niemand welche vermuten würde, oder immer wieder abrutscht, sich nach dem nächsten Halt umschaut und nur sehr zögerlich vorankommt. Und wenn die Probe misslingt, können Sie ruhig erzählen, wie der Stein, an dem er sich gerade festhält, sich plötzlich lockert und der Held mit rudelnden Armen ins Kippen kommt, noch verzweifelt nach einem Fenstergitter greift, aber abrutscht und sich schließlich nicht mehr halten kann, so dass er an dem rauen Stein entlang nach unten schrammt, wobei ihm dessen Kanten die Haut von Knien und Handflächen abschmirgelt, bis er mit einem dumpfen Schlag auf dem Erdboden aufschlägt.

Wenn Sie diese Szene überzeugend beschreiben, wird der Spieler nicht nur 3 LeP auf dem Heldenbogen abstreichen, sondern erst einmal auf seine Handflächen schauen, als spüre er selbst den Schmerz der Abschürfung.

Und Sie können das Ganze auch noch eine Stufe weiter treiben, indem Sie eine einzelne Probe als Gesamtergebnis nehmen oder sogar ganz darauf verzichten und sich an den Fähigkeiten der Helden orientieren. Stellen Sie sich eine Szene vor, in der die Helden von einem Orktrupp verfolgt werden und sich in einem dichten Farnfeld verbergen. Als die Orks in dieses Feld eindringen und sich den Helden nähern, wird es unweigerlich zum Kampf kommen und damit zu einer langen Würfelei, bis alle Schwarzpelze besiegt sind.

Als Alternative können Sie aber auch eine Erzählszene daraus machen, die höchstens durch einzelne Proben ergänzt wird.



“Ihr hört, wie die Schwarzpelze durch den brusthohen Farn tappen und euch immer näher kommen. Sie rufen sich irgendetwas in ihrer hässlichen, kehligen Sprache zu, und ihr ahnt, dass es darum geht, was sie mit euch machen wollen, wenn sie euch erst einmal eingefangen haben. An den Bewegungen des Farns kannst du, Corwin, erkennen, dass einer der Orks direkt an deinem Versteck vorbeigeht. Du kannst sogar seinen ekligen Körpergeruch riechen. Als er an dir vorüber getrampelt ist, ergreifst du die Gelegenheit, nimmst deinen Langdolch in die Hand, tauchst direkt hinter ihm aus dem Gestrüpp hoch und ziehst ihm den Dolch durch die Kehle. Er gibt ein kurzes Gurgeln von sich, aber du bist schon wieder in die Knie gegangen und fängst den widerlichen Körper auf, damit er beim Sturz keine lauten Geräusche macht. Lege jetzt bitte eine Schleichen-Probe ab, ob einer der anderen Orks gesehen hat, was ist. Derweil hast du, Silonya träumt-von-den-Wolken, dich hinter einem Gebüsch verborgen, von wo aus du den Anführer der Orks sehen kannst. Du legst deinen Lieblingspfeil auf die Sehne, den mit den blauen Federn, der dir schon oft Glück gebracht hat, spannst und zielst. Leise summt du die Melodie deines Bogens, wirst der Bogen, verschmilzt mit ihm und dem Pfeil. Du merkst kaum, wie sich deine Finger lösen, sondern spürst, wie du, wie der Pfeil blitzschnell und fast geräuschlos durch das Blattwerk jagt, an Bäumen und einem lustig flatternden Schmetterling vorbei, und sich dann tief in die Brust des stämmigen Schwarzpelzes bohrt. Wenn dir eine Fernkampf-Attacke +5 gelingt, hast du sein Herz getroffen.”

dort geschehen

Die Szene, die hier entsteht, erinnert eher an einen Actionfilm als an eine klassische Rollenspielszene. Sie ist in dieser Form kaum geeignet für den Kampf gegen ‘Endgegner’, aber gerade Massenkämpfe, die schnell zu einer Würfelorgie ausarten können, lassen sich auf diese Weise spannend erleben und abkürzen. Wenn Sie glauben, dass Ihre Spieler Spaß an so etwas haben könnten, dann probieren Sie es einfach einmal aus.



HARTE SCHNITTE

Harte Schnitte eignen sich für alle Phasen, in denen die Charaktere nicht gemeinsam unterwegs sind und somit den Spielleiter zwingen, zwei oder mehrere parallele Handlungen zu beschreiben.

Diese Bezeichnung ist natürlich aus dem Filmgenre entliehen. Die Kamera – oder ins unserem Fall der Spielleiter – springt dabei zwischen mehreren Schauplätzen hin und her und jongliert mit den Handlungsfäden. Besonders oft wird diese Technik in Fernsehserien eingesetzt, und sie eignet sich hervorragend zur Übertragung in Rollenspiele, wenn man ein paar Faustregeln beachtet:

☛ **Kurz und knapp:** Keine Einzelszene sollte mehr als 15 bis 20 Minuten dauern, manchmal genügen schon Sprünge von Minute zu Minute.

☛ **Beobachten Sie die anderen Spieler:** Es kann zweifellos für die momentan nicht direkt am Geschehen beteiligten Spieler spannend sein, sich zurückzulehnen, Atem zu holen und zuzuhören, was einem anderen Charakter widerfährt. Wenn sie aber beginnen, dem Fernseher begehrlische Blicke zuzuwerfen, oder aufstehen, um die Rollenspielsammlung des Gastgeber zu inspizieren, ist es vermutlich höchste Zeit für einen Schnitt.

☛ **Verschenden Sie keine Zeit:** So gewinnbringend und spannend Einzelszenen auch sein mögen, ist es trotzdem Ihr berechtigtes Interesse, mit der Gesamtgruppe zu spielen. Nutzen Sie deshalb das Geschehen in parallelen Handlungen, um die Gruppe zusammenzuführen. Erlauben Sie niemandem, sich ein Monopol auf Ihre Aufmerksamkeit zu ergattern. Sie können sogar soweit gehen, Spieler, die Ihnen beim Zusammenführen der Gruppe helfen, dadurch zu belohnen, dass Sie der Teilgruppe mit den meisten Charakteren die meiste Zeit und Aufmerksamkeit widmen.

☛ **Cliffhanger:** Fühlen Sie sich nicht verpflichtet, eine Szene oder einen Vorgang komplett abzuhandeln, ehe Sie mit einem anderen Spieler weitermachen. Im Gegenteil, Cliffhanger können helfen, die Spieler bei der Stange zu halten, wie schon auf Seite 61 beschrieben.

Es gibt zweifellos Abenteuer, in denen die Charaktere einen Großteil der Zeit allein oder in kleinen Grüppchen zubringen. Das ist vollkommen in Ordnung und kann großen Spaß machen. Allerdings sollten Sie speziell dann daran denken, oft genug zwischen den Handlungsschauplätzen hin- und herzuspringen, damit sich niemand langweilt, aber auch jedem Spieler genug Zeit zu widmen, damit sich alle integriert und beachtet fühlen.

STIMMIGE DARSTELLUNG VON WUNDERN UND MAGIE

Für die meisten Aventurier ist Religion keine Glaubensfrage: Sie wissen, dass es unfassbar mächtige Entitäten gibt, die das Schicksal der Welt und des Einzelnen direkt beeinflussen können. Nicht nur die Legenden erzählen vom direkten Eingreifen der Gottheiten in die Geschichte, sondern fast jeder Aventurier hat selbst schon einmal göttliches Wirken erlebt – oder zumindest etwas, das er dafür hält. Geweihte Priester und Priesterinnen können Dinge bewirken, die greifbare Folgen haben, seien es Wunderheilungen oder die Vernichtung von unheiligen Wesen. Dabei kann kaum jemand so genau zwischen Wundern und Zauberei unterscheiden, denn wenn ein Druide behauptet, seine Kräfte stammten von Sumu, dann wird das für den normalen Aventurier genauso überzeugend klingen wie der Geweihte, der sich auf Peraines Gaben beruft. Gleiches gilt für Schamanen aller Kulturen, und im weiteren Sinne sogar für Borbaradianer und Paktierer.

Nicht nur deswegen ist Götterwirken aber auch immer etwas Besonderes, denn alle Anwesenden spüren in so einem Augenblick die Aufmerksamkeit eines göttlichen und unsterblichen Wesens auf sich gerichtet. Stellen Sie sich vor, Sie würden bei einem Konzert Ihrer Lieblingsband auf die Bühne geholt und die Bandmitglieder schüttelten Ihnen unter dem Jubel von 50.000 Zuschauern die Hand – so etwa sollte sich ein Bauer fühlen, der spürt, dass er gerade von Rondra gesegnet wird.

Nicht viel anders verhält es sich mit mächtiger Magie (und zwar unabhängig davon, ob den Beteiligten klar ist, dass es sich nicht um göttliches Wirken handeln kann): Auch Zauberei mischt sich auf übersinnliche Weise in den Verlauf der Welt ein, sie verändert das Weltengefüge, und zwar in einer Art, die für die meisten Zuschauer genauso unfassbar ist wie ein Wunder.

Für das Spiel ist es notwendig, den Ablauf von Wundern und Zauberei in Regeln auszudrücken. Dadurch erhalten sie auf Spielerebene jedoch das Bild eines reinen Regelmechanismus

und verlieren das Wundersame. Selbst die hochstufigste Liturgie, die ein normaler Geweihter höchstens ein- oder zweimal in seinem Leben vollbringt, wird zu einem reinen Spiel mit Zahlen, Modifikationen und Würfeln. Im rein problemlösenden Spielstil ist das angebracht, aber wenn Ihre Spieler auch Bilder genießen wollen und einen Sinn für das Besondere haben (siehe Seite 86), dann sollten Sie versuchen, aus solchen Gelegenheiten mehr zu machen.

Mehr als jedes andere Spielelement eignen sich mächtige Zauberei und Götterwirken dazu, Ihren Spielern zu zeigen, dass die Welt, in der ihre Helden leben, vom Übernatürlichen und Unglaublichen erfüllt ist. Dazu müssen Sie sich von den starren Strukturen der Regeln lösen und beginnen, die von ihnen gelieferten Vorgaben für sich zu interpretieren. Nutzen Sie alle erzählerischen Kniffe, die Sie in diesem Band finden, um Ihre Spieler einzufangen und ihnen die wunderliche Atmosphäre zu verdeutlichen: Vielleicht beginnt die Haut der Helden zu prickeln, vielleicht haben sie das Gefühl, die Zeit läuft auf einmal viel langsamer ab, anwesende Meisterpersonen halten inne und fallen auf die Knie, und möglicherweise untermalen Sie das Geschehen mit passender Musik.

Natürlich gilt dies nicht für jeden Zauber oder jedes kleine Mirakel. Denn das Wunderbare nutzt sich ab, wenn es zu oft vorkommt. Heben Sie sich solche Effekte für besondere Augenblicke auf, dann werden Ihre Spieler es zu würdigen wissen. Und nutzen Sie dieses Instrument nicht nur für die Aktivitäten von Meisterpersonen (wobei denen oft wesentlich mächtigere Möglichkeiten offen stehen als den Helden). Ein Spieler, dem Sie das Gefühl vermitteln, durch sein Wunder oder seine Zauberei die Umstehenden in den Bann gezogen zu haben, wird sich an diesen Augenblick genauso gern zurückerinnern wie der Spieler eines Kriegers, der den tödlichen Streich gegen einen Drachen geführt hat.



HÄUFIGKEIT VON MAGISCHEN UND LITURGISCHEN ARTEFAKTEN

Bei DSA liegt die Dichte (und meistens auch Potenz) von Artefakten deutlich unter dem Durchschnitt, wenn man es mit anderen Fantasy-Rollenspielen vergleicht. Darin und auch in dem Mechanismus, das zu viele magische Artefakte sich gegenseitig behindern, spiegelt sich der Stil dieser Welt: Magie und Götterwirken kommen vor, sind aber nicht an der Tagesordnung.



Wenn Sie Ihren Spielern hingegen den Besitz einer Vielzahl von Artefakten ermöglichen wollen, dann steht Ihnen das natürlich frei. Dieses Vorgehen birgt allerdings einerseits die Gefahr der Beliebigkeit (wenn magische Schwerter zum Alltag gehören, verlieren sie jeglichen mystischen oder geheimnisvollen Aspekt) und andererseits das Risiko der magischen 'Hochrüstung': Wenn die Spieler ihre Werte durch Artefakte immer weiter steigern können, müssen Sie die Herausforderungen und Gegner auch entsprechend verstärken, und diese Entwicklung führt möglicherweise in ungeahnte Gebiete, in denen selbst Halbgötter und Große Drachen als Gegner nicht mehr ausgeschlossen werden können. Mehr zu diesem Problem finden Sie im Abschnitt **Ausrüstung und Aufrüstung** auf Seite 107.

Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen ist nicht nur für Problemlöser – mit DSA 4(1) ist der Einsatz magischer Gegenstände schon mit Absicht etwas einfacher gemacht worden. Es gibt Aventurier, die sich so etwas tatsächlich leisten können, und Helden und Schurken gehören dazu.

TR

MENSCHLICH ODER MYSTISCH

Für Spieler von Geweihten stellt sich die Frage, wie sie mit Religion umgehen wollen, also was die Verbindung zu ihrer Gottheit für den Charakter des betreffenden Helden bedeutet.

Der **menschliche Weg** ist gekennzeichnet durch die Wahrnehmung, dass auch Geweihte nur sterbliche Lebewesen sind, die durch ihre Gefühle und Ängste jeden Glauben in einem verständlichen Maß vertreten. Dies macht die Geweihten fehlbarer, belädt sie mit Selbstzweifeln und Versagensängsten und ermöglicht es, tragische Figuren zu generieren, etwa wenn sie gegen ihren Glauben verstoßen haben und Buße tun müssen.

Der **mystische Weg** basiert dagegen auf der Gewissheit, dass ein Geweihter die Lehren der jeweiligen Gottheit so verinnerlicht hat, dass er die Glaubensgrundsätze in fast jedem Fall über das eigenes Wohl oder Wehe stellt. Dies fördert das heroische Rollenspiel, in dem die Helden in intensivem Kontakt zu aventurischen Gottheiten stehen, tatsächlich gesegnet sind und ein klares Ziel vor Augen haben.

Beim mystischen Weg können Sie auf Würfelwürfe zugunsten von schönen und mystischen Szenen verzichten, diese Sichtweise verleiht den Göttern und ihren Dienern einen 'überderischen' Hauch. Auf der anderen Seite beraubt sie Ihre Spieler einer wesentlichen Dimension des Spiels eines Geweihten: der Menschlichkeit und dem Aufeinanderprallen der bisweilen unmenschlichen Vorschriften und Bedürfnisse von Kirche und Gottheit auf der einen Seite und den menschlichen Gefühlen des Priesters auf der anderen sowie der entsetzlichen Einsicht, dass diese beiden Ansprüche bisweilen nicht miteinander vereinbar sind.

Vom gewählten Weg können Sie abhängig machen, wie Wunder und Zauber in Ihrer Welt funktionieren. Wenn Ihre Spieler gerne mystische Aspekte im Spiel sehen, können Sie sie des öfteren mit 'überirdischem' Wirken konfrontieren – gerade wenn es sich um das Wirken der Götter handelt, das Sie mit archetypischen Eindrücken untermauern können, die für die wirkende Gottheit typisch sind. Das kann bei einem Efferd-Mirakel oder -Wunder der Geruch von Tang sein, das Plätschern eines Baches, das Prickeln von salzgeschwängertem Wind auf der Haut, das Krächzen von Möwen oder das Singen eines Wals. Die Möglichkeiten sind für beinahe jede aventurische Gottheit äußerst vielfältig. Sie sollten sich nur im Klaren sein, was Sie damit erreichen möchten.

Ein ganz klares "Daumen hoch" für den menschlichen Spielstil. Viele Spieler betreiben Rollenspiel, um irdische Handlungszwänge einmal hinter sich zu lassen. Zu starkes überderisches Eingreifen beraubt sie aber der Autonomie, die sie für ihre Figuren wünschen. Zudem wirft es für Simulationisten ständig u.a. die Frage auf, warum eine Gottheit in Situation X eingegriffen / sich gezeigt hat, aber nicht in vergleichbarer Situation Y.

TR



DARSTELLUNG VON RELIGION, WERTIGKEIT DER RELIGIONEN

In Aventurien verfügen Geweihten über wirkliche und wahrnehmbare Kräfte, hinter denen eine ebenso wirkliche Gottheit steht. Das ist den meisten Aventuriern (in ihrem jeweiligen Kulturkreis, und oft auch darüber hinaus) bewusst, und zusammen mit der teils beträchtlichen weltlichen Macht der Kirchen und Kulte wundert es nicht, dass den Geweihten Respekt und Ehrfurcht entgegengebracht wird – selbst dann, wenn man den entsprechenden Gott oder seinen Kult nicht besonders schätzt. Generell können auch Angehörige fremder Kulturen erkennen, mit was sie es zu tun haben, wobei sie freilich auf ihre Weise damit umgehen.

Religionen sind ein Mittel, um Konflikte zu erzeugen, aus denen großes rollenspielerisches Potenzial erwächst. Denn bei den meisten Völkern ist die Religion ein ganz selbstverständlicher Teil des Lebens, und kein Held sollte in rituellen Handlungen etwas anderes als die Normalität sehen, selbst wenn den Spielern ein Tieropfer oder ein bestimmter Verhaltenskodex seltsam erscheinen mag.

Lassen Sie sich deshalb beim Einbringen von Religion von den Vorlieben Ihrer Runde leiten. Denn selbst wenn die Spieler real existierende Götter und deren Wirken schätzen, heißt das nicht, dass sich die Helden jeder hierarchisch strukturierten Kirche unterwerfen wollen – selbst wenn diese konsequenterweise einen Großteil des Lebens aventurischer Helden bestimmen.

Göttlicher Wille muss nicht zwangsläufig und ausschließlich das sein, was Kirchen und religiöse Gemeinschaften als solchen verbreiten, wobei das nicht heißen soll, dass etwa das Hohe Paar keinerlei Ahnung von Traviats Ansichten hat – immerhin spüren sie in ihren Meditationen die Nähe der Gottheit. Aber letztendlich *wissen* können es die Hochgeweihten auch nicht – wie sollten sie auch mit ihrem beschränkten Geist den Willen einer Gottheit erfassen? Auch die Priester interpretieren bloß die Zeichen, die die Götter ihnen senden, und diese Auslegungen können durchaus völlig unterschiedlich sein und von dem abweichen, was die Gottheit eigentlich meinte – kümmern wird es sie aber eher selten.

Sie können durchaus die Aspekte, die einer Gottheit zugeordnet sind, dehnen, wenn es dem Abenteuer dienlich ist. Letzten Endes ist der Wille der Götter vielleicht nicht unergründlich, aber für Sterbliche schwer verständlich und zudem über die Zeiten wandelbar. Allerdings sollten Sie hierbei nicht übertreiben, denn es ist höchst unwahrscheinlich, dass die seit Jahrhunderten etablierten Kirchen und Kulte ganz und gar daneben liegen.

Der grundsätzliche Ratschlag bleibt also: Gehen Sie sparsam mit den überderischen Mächten um, damit sie das bleiben, was sie sind: Götter, deren Wille, deren Vorstellungen und deren Handeln sich dem Begriffsvermögen der Sterblichen entzieht und mit deren Gnade oder gar Hilfe man darum auch nicht rechnen sollte.

DAS BESONDERE – SPIELER ZUM STAUNEN BRINGEN

»Aus den Augenwinkeln erkennt ihr über euch eine Bewegung. Ein mächtiger Schatten hat sich da bewegt. Ein Felsrutsch? Nein, denn kein weiteres Geräusch erklingt, als das leise Heulen des Windes. Ihr holt Luft und blickt euch um. Da! Der Schatten bewegt sich wieder, er zieht sich zurück. Was ist das? Als ihr euch in Richtung der Bewegung wendet, blitzt in der Sonne etwas elfenbeinern auf. Spitze, schlanke Dornen. Zähne, das sind Zähne ...«

—aus dem Alveraniars-Szenario Ischlunars Schätze

Ein wichtiges Stilmittel, um den Spielern ein Erlebnis zu ermöglichen, an das sie sich noch lange gerne zurückerinnern, ist es, sie zum Staunen zu bringen. Wenn ihre Helden etwas erleben, das sie als 'besonders' empfinden, als beeindruckend, dann bleibt diese Empfindung oft als schöne Erinnerung. Damit ist an dieser Stelle nicht das Befriedigen der Wünsche eines Spielers gemeint (wenn Sie zum Beispiel einem Taktiker die Möglichkeit geben, einen legendären Schwertmeister zu besiegen, oder den Helden eines Schauspielers durch die Belobigung eines Akademieleiters, Tempelvorstehers oder Adligen auszeichnen), sondern der sogenannte 'sense of wonder': ein Staunen durch die Begegnung mit etwas, das ihn berührt.

Was das genau sein kann, ist leider schwer zu sagen, denn was für einen Spieler etwas besonders ist, lässt einen anderen womöglich völlig kalt. Wichtig ist, dass Sie daran denken, dass Aventurien eine Fantasy-Welt ist und Ihre Spieler von vorneherein annehmen, dass es dort Großes und Anderes gibt, das sie nicht per se verstehen können. Die Sichtung eines Einhorns ist also in der Regel nichts, was eine Spielergruppe in Staunen versetzt. Stellt sich dieses Einhorn aber als Hüter eines magischen Platzes heraus, den die Helden sonst nicht gefunden

hätten, dann bewegen Sie sich schon in die richtige Richtung. Das Sich-Wundern hat etwas mit Phantasie zu tun, mit Träumen. Daher sind Zahlen und Werte hier abträglich. Ein Drache, dessen Schädel so groß wie eine Steppenschivone ist, ist beeindruckender als einer, dessen Kopf sechs Schritt lang ist, und wenn das Wesen den Axthieb des Zwergs kaum wahrnimmt, ist das etwas anderes, als wenn die Spieler wissen, dass es 500 LeP hat. Gerade für das Staunen ist es wichtig, dass Sie alle Sinne der Helden ansprechen (siehe Seite 81), dass Sie mehr andeuten als genau beschreiben und dass Sie mit den Empfindungen der Spieler arbeiten.

MÖGLICHE WEGE ZUM BEEINDRUCKTEN SPIELER

Eine Möglichkeit, die Spieler zum Staunen zu bringen, ist **Größe**. Wenn eine Schildkröte so groß ist wie ein Haus, dann ist das beeindruckend. Ähnliches gilt für viele andere Wesen, auch für Riesen und Drachen. Stellen Sie sich vor, Ihre Helden betreten eine einsame Insel und finden dort einen verbliebenen Drachenschädel von der Größe eines kleinen Schiffs. Sofort tritt die Phantasie Ihrer Spieler in Aktion und sie stellen sich vor, wie es wohl wäre, einem solchen Wesen gegenüberzustehen. Ob Sie ihnen später eine solche Gelegenheit gewähren, hängt wieder von Ihrem Stil ab. Bedenken Sie jedoch, dass Größe sich abnutzt. Haben die Helden es eine Weile mit hausgroßen Spinnen zu tun gehabt, müssen die nächsten Spinnen schon groß wie ein Schiff sein, um noch zu wirken.

Magie ist in Aventurien alltäglich, aber dennoch kann auch geschickt eingesetzte Magie 'wunderbar' sein. Dazu muss sie vor allem fremdartig erscheinen und in ihren Auswirkungen beeindrucken. Gehen Sie hierbei ruhig auch über die Grenzen



des Regelwerks hinaus: Feen-, Drachen- oder Echsenmagie ist den heutigen Schriftgelehrten nicht vollständig bekannt, also gibt es dort viele Möglichkeiten für Seltsames und Wunderbares. Dabei muss diese Magie keineswegs immer überaus mächtig sein. Das kann genau das Gegenteil bewirken: Wenn Spieler das Gefühl haben, sowieso nichts tun zu können, sind sie eher frustriert als beeindruckt.

Das Gleiche gilt natürlich für göttliches Eingreifen, und sei es nur ein **Wunder** eines Geweihten. Je mehr Sie sich hier von der rein technischen Beschreibung und Würfelprozedur entfernen, desto 'wunderbarer' werden die göttlichen Phänomene.



Selbst das einfache Auftauchen eines Dämons oder anderen Gegners kann zum beeindruckenden Erlebnis werden, wenn Sie ihn stimmungsvoll beschreiben (siehe das Zitat am Anfang dieses Artikels).

Langfristiger angelegt können Sie Ihre Spieler zum Staunen bringen, indem Sie ihnen über eine lange Zeit hinweg große

Zusammenhänge verdeutlichen. Was zum Beispiel als einfacher Mordfall beginnt, könnte die Helden im Laufe mehrerer Abenteuer auf die Spur eines aventurienweiten Kults des Namenlosen bringen, und je mehr die Spieler begreifen, in was sie da hineingeraten sind, desto größere Augen bekommen sie. Vermitteln Sie Ihren Spielern die Zusammenhänge über einen längeren Zeitraum hinweg, so dass sie zunächst nicht den Finger darauf legen können, mit was sie es eigentlich zu tun haben.

Ein weiterer Schritt auf dem Weg zum beeindruckten Spieler besteht darin, dass die Spieler sich dem Meister anvertrauen und nicht von vorneherein alle Regelwerke und Regionalspielhilfen einschließlich der Mysteria studieren, um den Hintergrund bis ins Letzte zu durchschauen und zu begreifen.

Wenn Sie die Spieler dazu bringen, ein Detail, über das sie bisher wenig oder gar nicht nachgedacht haben, zu begreifen und eine tiefere **Erkenntnis** darüber zu gewinnen, und das Ganze in einem oder mehreren Abenteuern erfahrbar machen, dann stellt sich das Staunen quasi ganz von alleine ein. Mittel zum Zweck kann dabei sein, auf besonders große Mysterien Aventuriens einzugehen, also ein prägnantes Beispiel aus der aventurischen Geschichte herauszupicken und derlei in ein kleines, quasi alltägliches Setting zu überführen. Dass der kleine Silberspiegel, der die Dorfschönheiten eines abgelegenen Almadaner Dorfes um den Verstand bringt, in Wirklichkeit ein magisches Artefakt ist, mit dem die Schöne Kaiserin Hela-Horas eine ihr ungeliebte Konkurrentin ausschalten wollte, wäre etwas Derartiges.

RESISTENZ GEGEN STAUNEN

Rechnen Sie nicht damit, dass sich jeder Spieler überhaupt beeindrucken lassen will. Vor allem reinrassige Problemlöser wollen Probleme lösen und nicht mit etwas konfrontiert werden, was weder bekämpft werden soll noch anderweitig irgendein Problem beinhaltet. Wundern Sie sich also nicht, wenn solche Spieler kein Interesse am Wundersamen haben, sondern immer nach Spielwerten fragen. Solche Spieler können die Atmosphäre einer Szene, die auf 'Wunderbares' abgestellt ist, schnell zerstören. Vergleichen Sie

diese Situation mit jemandem, den Sie mit der Höchstgeschwindigkeit Ihres neuen Sportwagens beeindrucken wollen, der aber nur Augen für die Größe des Kofferraums oder die Farbe der Lackierung hat. Selbst wenn Sie den Wagen frisieren oder einen noch leistungsfähigeren Motor einbauen, werden Sie bei ihm nicht die Begeisterung finden, die Sie erwarten.

Sollten Sie selbst in Ihrer Runde einen sehr technischen Stil verfolgen, dann ist dieser gesamte Abschnitt für Sie vermutlich wenig hilfreich.



DER EINSATZ VON KLISCHEES BEIM SPIELLEITEN

»Ihr reitet in das enge Felsental, hoch aufragende rote Steilwände umfassen euch, und dann kommt ihr an ein gigantisches Portal, das in den Stein gemeißelt ist – das sieht ein wenig so aus wie Petra ... dings ... ihr wisst schon, dieses Tal am Ende vom dritten Indiana-Jones-Film.«

—ein Meister beim Leiten von Erben des Zorns

Ein Klischee entsteht, wenn eine bestimmte Kombination von Eigenschaften oder Verhaltensweisen den Spielern bereits so oft begegnet ist, dass sie das Gesamtbild vorhersagen können, wenn ihnen nur Einzelaspekte genannt werden. Das kann eine Örtlichkeit wie in obigem Beispiel oder eine Person sein. („Naja, Grimwulf der Grüne ... dieser geächtete Waldläufer, der sieht irgendwie so aus wie Robin Hood.“) Das Fallenlassen einer bei den Spielern bekannten, beispielhaften Quelle genügt in den meisten Fällen, um in den Köpfen ein bestimmtes Bild oder auch eine bestimmte Stimmung zu erzeugen.

Aventurien ist eine Spielwelt, die für das Rollenspiel entworfen wurde. Das hatte unter anderem zur Folge, dass in dieser Welt eine Vielzahl der unterschiedlichsten Stilmittel, Stereotypen und auch Klischees aus den unterschiedlichsten Genres und Epochen versammelt wurden. So waren die Novadis ursprünglich nichts anderes als Klischee-Araber, Mohas bedienten das generelle Klischee vom 'Edlen Wilden', Zyklopäer das Antike-Klischee und so weiter.

Zusätzlich haben sich im Laufe der Zeit auch noch aventurische Klischees entwickelt. Die Archetypen aus alten DSA-Regelwerken sind Paradebeispiele hierfür. Die Mehrzahl der Regionalbeschreibungen dient in erster Linie dazu, bestimmte Klischees zu etablieren, zu festigen und weiterzuentwickeln. Beispiele hierfür ist die Entwicklung der Thorwaler von kindlichen, stets betrunkenen Prügelpiraten mit demokratisch-anarchistischem Weltverständnis zu harten, bisweilen grausamen Bauern, Hirten und Seeleuten in klar definierten Hierarchien oder der Wandel der norbardischen Kultur von einer relativ einseitigen Mokoscha-Religion fröhlicher nomadischer Händler mit Anspielungen an das Juden-Klischee zu einer ganzen Parallelgesellschaft mit ausformulierter Tradition und Geschichte, eigener magischer Repräsentation und komplexen Glaubensbegriffen.

Klischees existieren, weil sie bequem sind, weil sie das Denken und die Einordnung von Dingen erleichtern. Ein Erzähler kommt ohne Klischees nicht aus, weil sie ihm viel Formulierungsarbeit ersparen, insbesondere wenn es darum geht, mit wenigen Worten eine große Kulisse herzustellen. Schlagworte wie „Kaiser“, „Magier“ oder „Wirtshaus“ setzen sofort eine riesige Menge von Assoziationen in Gang, die die Phantasie der Spieler maßgeblich gestalten. Das Klischee leistet, dass diese Assoziationen der unterschiedlichsten Spieler auf der gleichen Linie liegen.

Bei der Spielleitung können Sie somit Klischees als Bausteine Ihrer Kulisse, Ihres ganzen Szenenbildes verwenden, und Sie können sich darauf verlassen, dass die Klischees als solche funktionieren. Ein Klischee legt also eine Erwartungshaltung der Spieler vor, auf die Sie nach Belieben zugreifen und mit der Sie spielen können und sollten. Wie bei vielen anderen dramaturgischen Mitteln auch, sollte dies aber gezielt geschehen. So lassen sich Klischees zum Zwecke der Sympathieführung,

der Einprägsamkeit oder auch einfach der Unterhaltung verwenden.

Und so verlockend es ist, immer wieder auf Klischees zurückzugreifen, liegt gerade darin zugleich auch die größte Gefahr bei ihrer Benutzung. Denn auf der einen Seite ist schnell ein Aussehen oder ein Wesenszug transportiert, aber auf der anderen Seite bringen die Spieler in genau diesem Moment auch ihr gesamtes Wissen zu dem verwendeten Beispiel mit – und das kann in einem Abenteuer echter Ballast sein. Sei es nur, weil die Spieler im obigen Petra-Beispiel nun anstatt den vom Meister gewünschten Eindrucks von der erhabenen Mächtigkeit eines echsischen Bauwerks in den Tiefen der Wüste Khôm nun nur die Begebenheiten des Indiana-Jones-Settings im Kopf haben, Fallen erwarten, wo eigentlich überhaupt keine vorgesehen sind, und letztlich enttäuscht sind, weil ihre Erwartungen, die der Meister durch die Auswahl seines Klischees weckte, nicht erfüllt werden. Oder sei es, weil sich die Spieler im Beispiel von Grimwulf dem Grünen auf die Seite des Geächteten schlagen, in der festen Überzeugung, dass er eben Robin Hood ist, mit all seinen heroischen Zügen. Das Erstaunen kann sehr groß sein, wenn sich dann herausstellt, dass Grimwulf in Wirklichkeit ein gesuchter Verbrecher ist, der bei weitem nicht so ehrenvoll für die Rechte des ausgepressten Landvolkes kämpft wie das vom Meister bemühte Vorbild, sondern schlicht eine persönliche Fehde austrägt und sehr wohl darauf aus ist, sich schlicht zu bereichern.

Auch der Einsatz von Musik beim Spiel kann ungewollte Klischees heraufbeschwören, denn zum Beispiel die Nutzung von allgemein bekannten Soundtracks ist immer damit behaftet, dass die Spieler unwillkürlich eine Szene aus dem betreffenden Film vor Augen haben. Das kann vom Meister so gewünscht sein (zum Beispiel im Falle eines Orkanangriffs, der mit der Musik von Howard Shore aus den **Herr der Ringe**-Soundtracks unterlegt wird) oder aber ein völlig falsches Bild erzeugen (wenn zum Beispiel der Imperial March von John Williams aus der **Star Wars**-Trilogie beim Auftritt der Kaiserin Rohaja benutzt wird).

In dem Moment, in dem sich die Spieler bewusst werden, um welches Vorbild es sich handelt, haben sie nicht nur das (vom Meister gewünschte) Bild im Kopf, sondern bringen auch ihr eigenes Wissen über die Vorlage ein. Oftmals orientieren sie sich dann an diesem Wissen, um das Verhalten von Meisterfiguren einzuschätzen und zu analysieren und daraus ihre Vorteile zu ziehen. Gerade Meisterfiguren, die leicht erkennbar an eine bekannte Vorlage angelehnt sind, werden so berechenbar. Im Spiel müssen Sie sehr genau abwägen, ob der Vorteil, Dinge einfach, unkompliziert und schnell zu beschreiben, das Problem der Berechenbarkeit und der erzeugten Erwartungshaltung aufwiegt. Wichtig beim Einsatz von Klischees ist aber auch eine genaue Kenntnis von Meister und Spielern, um die Wirkung bei der Benutzung von Vorlagen abschätzen zu können. Und vor allem ist es unerlässlich, dass bei der Nutzung von Klischees und Vorlagen auf einen gemeinsamen Erfahrungsschatz oder eine einheitliche Erlebnissbasis zu referieren – niemandem ist mit einer Referenz auf obskure Comicvorlagen gedient, die außer Ihnen am Spieltisch niemand kennt. In diesem Fall nimmt allein die Erklärung der Vorlage bereits so viel Zeit in Anspruch, dass Sie besser auf ihre Verwendung verzichten hätten.



KLISCHEES BRECHEN

Ein anderer Ansatz und Ausweg aus der Zwickmühle, die die Verwendung von Archetypen mit sich bringt, kann es sein, bekannte Klischees zu nutzen, um sie gezielt zu brechen. In diesem Fall nutzen Sie die – durch Ihre Vorlage in den Köpfen der Spieler erzeugten – Bilder und Stimmungen, um Erwartungshalten gezielt gegen sie zu verwenden und Überraschung zu erzeugen. Sie können sich darauf verlassen, dass die Spieler durch das Klischee von vornherein auf eine falsche Fährte geraten, und sie dadurch in eine Falle tappen lassen. Dies kann zum Beispiel dazu dienen, den Spielern vor Augen zu führen, dass nicht alles so sein muss, wie es scheint – oder wie sie es erwarten, nur weil sie es zu kennen glauben. Und dies kann durchaus eine Möglichkeit sein, die Wichtigkeit der Trennung von Spieler- und Charakterwissen zu verdeutlichen.

Je besser Sie Ihre Spieler kennen, desto leichter wird es Ihnen fallen, Sie auf diese Weise auf falsche Fährten zu führen. Wenn Ihre Spieler Druiden immer nur als verschlossen, grummelig, aber auf ihre ganz eigene Weise gutmütig erlebt haben, werden sie sehr erstaunt sein, wenn sich ein Druide als verschlossen, grummelig und zutiefst menschenverachtend herausstellt. Weitere Beispiele wären der Rondra-Geweihte, der im entscheidenden Augenblick flieht, der Schelmen-Meuchler oder der feinsinnige Gjalskerländer. Wichtig ist immer, dass Sie das Klischee zunächst bestätigen, um es dann umso überraschender umzuwerfen. Denn durch Überraschung entsteht Spannung und Erstaunen, und solche Situationen bleiben lange im Gedächtnis.

Natürlich können Sie auch überraschen, wenn Sie selbst bestimmte Vorstellungen gerne wiederholen. Wenn Ihre Spieler Sie gut kennen und wissen, dass Krötenhexen in Ihrem Aventurien immer sehr um das Wohlergehen ihrer Mitmenschen besorgt sind, werden Sie sie umso mehr überraschen, wenn sich eine solche Hexe als böswillige Urheberin einer sehr komplexen und mörderischen Intrige gegen den aufrechten Baron herausstellt.

KLISCHEES ALS EIGENSCHAFT DER HELDEN

Übrigens können Klischees auch bei der Ausgestaltung von Spielerhelden helfen. Stereotypes Handeln hilft dabei, sich in einer fremden Welt zurechtzufinden und adäquat auf Begegnungen mit dem Unbekannten zu reagieren. Wenn Sie die

Klischees kennen, an denen die Helden Ihrer Spielgruppe ausgerichtet sind (und die sind meistens gar nicht schwer zu erraten), können Sie auch dieses Wissen bewusst einsetzen, um Konflikte zu vermeiden – oder gezielt zu provozieren.

Innerhalb der Heldengruppe richtet sich die Rollenverteilung oft nach Zuständigkeitsbereichen, also danach, welche Fähigkeiten eine bestimmte Figur dem Klischee entsprechend haben müsste. Natürlich wird ein ehrenhafter Krieger völlig anders auf eine Beleidigung aus dem Mund eines Straßenkinds reagieren als ein weltfremder Elementarist, ein verschlagener Streuner anders als ein standesbewusster Adliger. Anhand der weitgehenden Berechenbarkeit von Verhaltensweisen können Sie nun entscheiden, an wen Sie eine Szene adressieren. Das funktioniert mal am Klischee entlang, mal im direkten Widerspruch dazu. Um Helden zu beeinflussen, können Sie für jedes Klischee dankbar sein.

Schwieriger wird es, wenn man einem Klischee auf einer Meta-Ebene begegnet. Natürlich wollen die meisten Spieler, dass ihre Figur etwas Besonderes ist, und legen sie dementsprechend an. Diese Vorliebe ist in einigen Fällen so ausgeprägt, dass bestimmte exzentrische Heldentypen wie Eiselementaristen und Katzenhexen besonders oft vorkommen, und zwar stereotyp mit den immer gleichen Vor- und Nachteilen beladen.

Wenn Ihnen ein solcher Held missfällt, sollten Sie sich zunächst fragen, warum das der Fall ist. Üben Sie sich in Toleranz. Wenn Sie den Helden zugelassen haben, können Sie ihn jetzt nicht einfach wieder absägen. Genauso unfair wäre es, Ihrem Spieler seinen Helden madig zu machen, indem alle Meisterfiguren ihn schneiden oder Sie ihm besonders viele Steine in den Weg legen. Hassen Sie also den Helden nicht, sondern nehmen Sie ihn ernst und gehen Sie kreativ mit Ihrem Ärgernis um. Thematisieren Sie, wie besonders ein solcher Held in Aventurien erscheint. Heben Sie seinen Exotenstatus hervor, bis ihm Hören und Sehen vergeht. Machen Sie sich einen Spaß daraus, den Helden mit seinem eigenen Klischee zu konfrontieren, vielleicht durch eine Meisterfigur, die ihm gleicht, oder seinem genauen Gegenteil. Achten Sie darauf, den betreffenden Spieler damit nicht zu verärgern, sondern bleiben Sie charmant. Wenn Ihnen das gelingt, hat er eine Chance, selbst mehr Distanz zu seinem Helden herzustellen. Seine nächste Figur wird wahrscheinlich bewusster mit ihrem eigenen Klischee umgehen oder vielleicht sogar dieses Klischee selbst instrumentalisieren.

SONDERFÄLLE

Im folgenden Kapitel werden einige Spezialfälle behandelt, die Ihnen entweder die Möglichkeit geben, Ihr Spiel zu bereichern (nämlich den Einsatz von Träumen), oder aber solche, bei denen Sie eventuell eine Gratwanderung zwischen Reizvollem und Unangenehmem oder Lächerlichem vollführen müssen: Gewaltdarstellung, Erotik und Slapstick.

TRÄUME

Der amerikanische Lehrer, Landvermesser, Philosoph, Schriftsteller und Revolutionär Henry David Thoreau (1817–1862) hat gesagt: “Wenn wir uns von unseren Träumen leiten lassen, wird der Erfolg all unsere Erwartungen übertreffen.” Bau-

delaire hingegen hielt fest: “Man muss träumen wollen, um träumen zu können.” Beides stimmt zweifellos, und beides möchte man Spielleitern wie Spielern ins Stammbuch schreiben. Träume im Rollenspiel sind nämlich mächtige Werkzeuge in der Hand ersterer und wichtiges Hilfsmittel für die Entscheidungsfindung letzterer. Andererseits sind sie durch inflationären Gebrauch und nicht zuletzt durch ungeschickten, schlechten und wahllosen Einsatz zu einer Zutat verkommen, bei deren Auftauchen nicht wenigen erfahrenen Spielern das Grausen, oder schlimmer noch, das Gähnen kommt.

Dieser Text möchte eine Lanze für den (wohl dosierten!) Einsatz von Träumen brechen und Sie an die Hand nehmen, damit unter Ihrer behutsamen Ägide der Traum im Rollenspiel



wieder zu dem wird, was er einst war, als er erstmals genutzt wurde: schön, mystisch und vor allem: bedeutsam.

Der Traum ist (laut Wikipedia) eine Art von meist unbewusster geistiger Tätigkeit, deren biologischer Sinn noch nicht voll verstanden wurde. Sowohl Menschen als auch höhere Tiere träumen. Ohne Träume scheint die psychische und körperliche Gesundheit zu leiden. Man nimmt an, dass das Träumen eine Funktion des Gedächtnisses ist. Träume sind der allgemeinen Annahme nach Ausdruck unserer Wünsche und Ängste, sie können Visionen beinhalten – und sie finden nicht immer nur statt, wenn wir schlafen. Der Traum, jenes geheimnisvolle Land unmittelbar jenseits unserer bewussten Kontrolle, in dem Neil Gaimans 'Sandman' Morpheus das Sagen hat, ist ein Land himmlischer Versuchungen und schwer umschiffbarer Klippen. In unseren Träumen sind wir ganz nah dran an den Welten, in denen sich die grandiosen Tragödien der Phantastik abspielen und in denen unverzagte Spieler immer wieder auf Abenteuer ausziehen. Kein Epos auf der Leinwand, kein großer Roman ohne Traumsequenzen. Was aber Peter Jackson mit leichter Hand gelingt, wenn Arwen und Aragorn einander im Traum begegnen, hakt und stottert am Spieltisch viel zu oft. Woran liegt das?



Ein Traum in einem Traum

Vermutlich hat dieses Problem mehrere Ursachen. Zum einen sind Rollenspiele die gruppenspezifischsten Spiele schlechthin, während man seine Träume in der Regel für sich allein hat (und das ist in vielen Fällen sehr gut so). Damit lässt eine 'herkömmliche' Traumsequenz für einen einzelnen Charakter den Rest der Gruppe außen vor. Zweitens haben unsere Träume häufig keine Konsequenzen in der und auf die Realität. Rollenspieler hingegen erwarten, dass eine Traumsequenz, die sie erlebt haben, nicht folgenlos für das Abenteuer bleibt. Dies ist im Übrigen eine generelle Forderung: Erzählen Sie (möglichst) nichts, was irrelevant ist – reale Menschen haben für so etwas einen Filter, Spielercharaktere nicht.

Der vielleicht entscheidende Punkt aber ist, dass jeder, Spielleiter wie Spieler, über eine real existierende Psyche verfügt, aus deren Verarbeitungsprozessen seine Träume erwachsen – nicht so jedoch unsere Charaktere. Da ihr emotionaler Zustand vollkommen fiktional ist, müssen es notwendigerweise auch ihre Träume sein – und hier lauert eine Gefahr, die es unbedingt zu

vermeiden gilt: die Beliebigkeit. Wie schafft man es nun, trotz all dieser Fallstricke Träume sinnvoll in Rollenspiel-Szenarien zu integrieren, und wozu können sie dienen?

TRÄUME ALS INFORMATIONSMEDIUM

Bei dieser ohne Zweifel häufigsten Einsatzmöglichkeit von Träumen im Rollenspiel gilt: In der Kürze liegt die Würze. Es ist eine Fehleinschätzung, opulentes Ausspielen von Traumsequenzen erhöhe ihre Wirkung im Spiel. Schließlich

reden wir hier ja von Informationsvermittlung, und sei sie auch verschlüsselt, und dabei geht kurz und knackig allemal vor eloquent und lang. Achten Sie unbedingt darauf, dass der Träumende den Eindruck hat, etwas Spielrelevantes und vor allem Neues zu erfahren, sonst ist die Enttäuschung groß. Es geht hier nicht um Stimmungen, sondern um das Füttern mit Wissen.

Stilistisch haben Sie vielerlei Möglichkeiten – vom Blick durch fremde Augen wie etwa die paranormal begabte Ermittlerin in der TV-Serie **Profiler** über den klassischen Blick ins Schwarze Auge bis hin zur Vision aus einem vergangenen Leben.

Am leichtesten zu begründen sind dabei Verarbeitungsträume zurückliegender Ereignisse, die diese Ereignisse deuten helfen (was den Spielern

unter Umständen bisher nicht gelungen ist), denn sie sind am nächsten an der Lebenswelt der Helden. Bei Kampagnen funktioniert das besser, denn hier haben die Charaktere einen gemeinsamen Erfahrungshintergrund. Will man in die Vorgeschichte der einzelnen Helden zurückgehen, droht die oben schon abgerissene Gefahr der Ausgrenzung der Restgruppe. Aber es gibt einen Trick, wie man dieses Problem umgehen kann. Hervorragend eignen sich solche Solo-Vergangenheitsträume nämlich als Intro in ein Szenario. Man kann sie schriftlich fixieren und dem betroffenen Spieler im Vorfeld des Spiels zukommen lassen, dann kann Ihnen dieser Spieler sogar den Einstieg abnehmen, indem der Held seinen Gefährten von seinem Traum erzählt – und schon wird ein Solotraum zum Gruppenerlebnis. Denken Sie daran: Fassen Sie sich kurz, sonst liest der Spieler ab, und ein Gutteil des Effektes ist dahin.

Wenn sich in Träumen solche Probleme aus den Nebeln der Zeit erheben, sollten Sie Hinweise darauf mitliefern, warum das ausgerechnet jetzt der Fall ist. Haben die Charaktere der Aufführung einer Oper beigeohnt, bei deren Erstaufführung Grausames



geschah? Haben sie ein Bild gesehen, das sie an jemanden erinnerte? Auf diese Weise motivieren Sie die Spieler, sich mit dem Geträumten auch tatsächlich auseinanderzusetzen.

Prophetische Träume gibt es (zumindest der Erfahrung des Autors dieser Zeilen nach) real nicht, deshalb vertragen sie bei der Planung etwas mehr dichterische Freiheit. Wenn man so schwere 'Traumgeschütze' auffährt, darf ruhig die ganze Gruppe dasselbe träumen – das schließt die Ausgrenzung aus und betont zugleich die große Wichtigkeit des Traum inhalts (und natürlich die Dringlichkeit der Lösung des Abenteuers). Allerdings sollte ein solcher kollektiver Traum auch weltimmanent erklärt werden – und da bietet sich neben boronischem Wirken Magie im weitesten Sinne an. Einzelheiten, wie solche Traum magie in der Welt des Schwarzen Auges funktioniert, finden Sie in **Wege der Zauberei** ab Seite 69. An dieser Stelle soll es jedoch nicht um Regeln gehen, sondern um ihren Einsatz als Möglichkeit der Spielleitung.

Es ist möglich, das Traum geschehen mit jeder Nacht fortschreiten zu lassen – ein schöner Effekt, mit dem sich, wenn gewünscht, Zeitdruck aufbauen lässt.

Es empfiehlt sich, solche Träume aufzuschreiben. Zwar ist es sicher gut, jedem Träumenden den Traum individuell und auf seinen jeweiligen Charakter zugeschnitten zu präsentieren, aber die Kerninhalte müssen alle Spieler erreichen, und da hilft ein Text mit Markerstrichen ganz ungemein, um nichts Wichtiges zu vergessen. Die individuellen Färbungen bringen dann zusätzlichen Gesprächsbedarf. Für ein Hobby, das letztlich ausschließlich aus Kommunikation besteht, ist dies ein guter Weg.

INTERAKTIVE TRÄUME

Im Gegensatz zum obigen Informations-Traum, in dem die Träumenden weitgehend passiv bleiben, gibt es natürlich auch längere Traumsequenzen, die aktive Beteiligung ermöglichen, und das über entsprechende Magie ermöglichte Eindringen in fremde Träume. Auch diese Träume sollten kollektiv angelegt werden, da ansonsten längere Untätigkeitsphasen der nicht Träumenden zu erwarten sind.

Als weitere Variante kann man natürlich konsequenterweise auch gleich die Grenzen zwischen Traum und Realität verwischen. Die Träume, in denen wir uns der Tatsache bewusst sind, dass wir träumen, stellen auch in der Realität eher die Minderheit dar. Es gibt keinen Grund, Ihren Spielercharakteren diese Ungewissheit zu ersparen. Lassen Sie einen Helden einen grauenhaften Tod finden – nur um dann schweißgebadet hochzufahren und die anderen wachzuschreiben.

Auch solche Träume dürfen niemals beliebig eingestreut werden, quasi als Sahnehäubchen, ohne Spielrelevanz zu entwickeln oder zumindest einen symbolischen Widerhall in der Spielrealität zu finden. Möglicherweise finden sich an der Stelle, wo der Vampir im Traum den Charakter gebissen hat, um ihn auszusaugen, nach dem Aufwachen zwei kleine Narben. Möglicherweise ist parallel zu dem Alptraum von den charypiden Wesenheiten die Tochter des Wirts aus der Hafenkneipe verschwunden, in der die Charaktere noch am Abend zechten – und am Tatort finden sich nasse Fußabdrücke.

Nicht unerwähnt soll auch der gute alte Kniff bleiben, bei dem das Erwachen aus einem Alptraum nur scheinbar in die Wirklichkeit führt. Die Träumenden träumen das Erwachen nur, tatsächlich aber bietet diese zweite Traumebene dem Spiellei-

ter Gelegenheit, die vertraute Umgebung der Charaktere ins Alptraumhafte zu verzerren. Hier aber gilt ganz besonders: Übertreiben Sie es nicht! Allzu große Verschachtelung ist kontraproduktiv.

DIE REGELN DES TRAUMS

Was gerade Fantasy-Spielercharakteren alltäglich widerfährt, hat in der Regel schon traum- und märchenhafte Züge. Deshalb müssen Sie den Traum in dieser phantastisch aufgeladenen 'Lebenswelt' zu etwas Besonderem machen. Das wichtigste Gebot hierbei ist, Dinge aus ihrem gewohnten Zusammenhang zu reißen. Was, wenn alle angreifenden Orks plötzlich die Gesichter von Verwandten der Charaktere trügen? Was, wenn alle erwarten, im Traum das Labor eines Zauberers zu betreten – und mitten in einen Raum stolpern, der genau so aussieht wie das Zimmer, in dem real gerade gespielt wird? Solche Bezugsbrüche machen deutlich, was geschieht, ohne dass der Spielleiter ein 'Achtung: Traum'-Schild aufstellen muss.

Ich bin sicher, Sie werden noch viele eigene Traumregeln aufstellen – und bis dahin wünsche ich Ihnen viel Spaß beim Ausprobieren ... und angenehme Träume.

GEWALT UND GEWALTDARSTELLUNG

In einer Welt wie Aventurien ist Gewalt vielleicht nicht alltäglich, aber doch nicht ungewöhnlich. Vielerorts gibt es keine (vertrauenswürdige) Justiz, und so neigt man insbesondere in ländlichen Regionen dazu, Probleme lieber selbst in die Hand zu nehmen: alleine, mit Freunden und Verwandten oder, wenn es gegen ortsfremde (vermeintliche) Übeltäter geht, mit der gesamten Dorfgemeinschaft.

Aber auch Helden sind, ob sie und ihre Spieler sich dessen bewusst sein mögen oder nicht, 'gewalttätig': Kämpfe sind ein Teil der meisten Abenteuer, je nach Vorlieben sogar ein zentraler Teil. Dabei kann die Darstellung innerhalb der Spielrunden stark variieren, ebenso die Reaktion der Spieler hierauf. Was die eine achselzuckend hinnehmen mag, kann für den anderen schon zu viel sein. Die folgenden Abschnitte sollen Ihnen dabei helfen, Gewalttätigkeiten im Spiel angemessen darzustellen beziehungsweise gemeinsam mit Ihren Spielern festzulegen, welches Maß für alle akzeptabel ist.

Als Spielleiter sollten Sie den Einsatz von Gewalt im Abenteuer weniger von den Charakteren als von deren Spielern abhängig machen, was zugegebenermaßen nicht selten einen Spagat erfordert, gehen die Vorstellungen über ein 'angemessenes Maß' an Gewalt doch oftmals weit auseinander. Sofern Sie sich noch nicht sicher sind, welches Maß in Ihrer Runde für alle Beteiligten vertretbar ist, sprechen Sie mit den Spielern vor dem Abenteuer darüber, um Probleme von vornherein zu vermeiden. Dies gilt insbesondere für den Bereich der sexuellen Gewalt, deren Einsatz im Spiel man sich im Vorfeld sehr genau überlegen sollte (siehe unten).

Auf der Grundlage dieser Einigung können Sie das Maß an Gewalt an die Charaktere und deren Spieler individuell anpassen und jedem die 'Action' bieten, die er möchte beziehungsweise die ihm passend erscheint, und umgekehrt den eher friedliebenderen Helden (und deren Spielern) die Gelegenheit geben, sich entweder aus einem Konflikt herauszuhalten oder ihn unblutig – etwa mittels entsprechender Zauber oder Liturgien – zu beenden. Zudem können Sie friedliche Lösungen



besonders honorieren und so vermitteln, dass zum Beispiel dem Überfall durch eine Räuberbande nicht nur mit Gewalt, sondern gleichermaßen auch mit Köpfchen (etwa einer List oder Überreden) begegnet werden kann. Gewalt muss nicht unbedingt die einzige Lösung zur Konfliktbewältigung sein. Ferner sollten Sie darauf achten, dass sinnlose Gewalt (solche, die ohne weiteres hätte vermieden werden können oder unverhältnismäßig war) seitens der Helden auch Reaktionen bei ihrer Umwelt hervorruft, die von Ablehnung über Abscheu bis zu offener Konfrontation reichen können.

Einer der ganz wenigen Punkte, wo auch ich 'erzieherisch' werde – nicht nur, weil trotz aller zweifelhaften Professionen und verschlungenen Wege der Helden diese im gemeinsamen Vorstellungsraum von DSA immer noch 'die weißen Hüte aufhaben', sondern auch aus simulationistischen Gründen: Keine, auch keine noch so fantastische Welt kann sich leisten, irre Mordbrenner, Folterer und Vergewaltiger auf Dauer frei herumlaufen zu lassen.

Das gibt *eine* Ermahnung an die Spieler und danach reagiert die Welt. Irgendein Opfer oder Verwandter eines Opfers hat genügend Geld oder Macht, den 'Helden' das Leben zur Hölle zu machen – und auch gerne bis zum TPK. Aber zugegeben: So eine Soziopathen-Runde ist mir in den letzten zehn Jahren nicht mehr untergekommen.

TR

DAS BESCHREIBEN VON GEWALT

Wenn Sie Ihre Kämpfe rein technisch behandeln, also als eine Folge von Würfelwürfen und sinkenden Lebenspunkten, dann stellt dies in der Regel auch für empfindlichere Mitspieler kein Problem dar. Andererseits ist es aber auch möglich, die Auswirkungen von Treffern sehr plastisch zu beschreiben – siehe Seite 68.

Solche 'realistischen' Beschreibungen können durchaus dazu dienen, den Spielern ein Gefühl für die Umwelt ihrer Charaktere zu vermitteln. Gerade Anhänger des erzählerischen Stils (siehe Seite 14) werden um solche Schilderungen kaum herumkommen. Doch damit kann auch schnell eine Grenze überschritten werden – nicht jeder Spieler ist ein Fan von spritzendem Blut. Mit einem gesunden Schuss Phantasie kann solch detaillierte Vorstellung zu Übelkeit, wenn nicht sogar Angstzuständen führen. Besonders gefährdet sind hierbei Menschen, die schon einmal reale Gewalt miterleben mussten, denn bei ihnen können entsprechende Schilderungen fürchterliche Erinnerungen wachrufen. (So ist es wohl zu einer sehr unangenehmen Szene gekommen, als ein Spielleiter die Helden in eine Schlacht schickte, ohne zu wissen, dass eine der Spielerinnen erst vor wenigen Jahren aus dem Kosovo nach Deutschland kam und dort Zeugin von fürchterlichen Gräueln war.) Verzichten Sie also in Zweifelsfall lieber darauf, Kämpfe allzu plastisch zu schildern, wenn Sie nicht wissen, wie gut Ihre Mitspieler das ertragen können.

Im Zweifelsfall können Sie sich bei der Gewaltdarstellung auch behutsam vortasten und Ihre Mitspieler dabei genau beobachten, damit Sie im Zweifelsfall rechtzeitig vor dem Überschreiten einer Grenze stoppen können. Ein klärendes

Gespräch nach dem Abenteuer mag hilfreich sein, wenn Sie merken, dass Sie eine Situation falsch eingeschätzt haben. Rollenspiel soll schließlich allen Beteiligten Freude bereiten. Wenn jemandem die am Spieltisch präsentierte Gewalt und/oder ihre Darstellung nicht zusagt, so muss dies von allen respektiert werden.

FOLTER

Ein besonderes Thema in diesem Bereich ist Folter. Denn hier kommt zu der Gewaltdarstellung noch das Gefühl der Hilf- und Wehrlosigkeit, das die Probleme noch einmal deutlich verstärken kann. Für manchen Spieler mag naheliegend sein, wenn sein Held einem gefangenen Gegner – auf welche Art auch immer – Gewalt antut, um von ihm etwa den Namen seines Auftraggebers in Erfahrung zu bringen. Andere Spieler hingegen mögen die Folter an sich und deren Anwendung durch einen Spielercharakter entschieden ablehnen. Auch hier sind Sie gefordert, darauf zu achten, dass der Spielfrieden gewahrt bleibt.



Umgekehrt sollten Sie sehr vorsichtig sein, wenn Sie einen Helden durch eine Meisterperson foltern lassen wollen. Als Spielleiter sind Sie in einer überlegenen Position, da Sie entscheiden oder zumindest beeinflussen können, was geschieht – und damit auch, ob und wie ein Held sich wehren kann. Seien Sie sich bewusst, dass Sie damit auch eine große Verantwortung haben. Wenn Sie Ihre vermeintliche 'Macht' ausnutzen, wird dies schnell zu Frustration und Ärger führen. Sollten Sie eine solche Folterszene also wirklich verwenden wollen, dann sorgen Sie unbedingt dafür, dass der Gedeimütigte möglichst bald seine Frustration abbauen kann, indem er die Möglichkeit zur Genugtuung erhält – wie auch immer diese aussehen mag.



SEXUELLE GEWALT

Ein noch sensiblerer Bereich ist die Darstellung sexueller Gewalt: Für viele Spielrunden ist dieses Thema aus gutem Grund grundsätzlich tabu, während andere es in verschiedenen Ausprägungen (von "Der Söldner zerrt eine schreiende Magd in eine Hütte" bis hin zur detaillierten Beschreibung dessen, was er dort mit ihr anstellt) durchaus in ihre Abenteuer einbauen. Auch hierbei müssen Sie äußerstes Fingerspitzengefühl beweisen. Denn während spritzendes Blut durch häufige Darstellung im Fernsehen und in Computerspielen schnell als 'Kunstblut' abgetan werden kann, gibt es viele Spieler und Spielerinnen, denen die Schilderung sexueller Gewalt sehr nahegeht, so dass sie hier nicht 'ausblenden' können. Keinesfalls sollten Sie den Charakter eines Spielers oder einer Spielerin durch Meisterpersonen vergewaltigen lassen oder dergleichen – außer Sie haben im Vorfeld ausdrücklich die Erlaubnis dieses Spielers dafür erhalten, und selbst dann kann die Reaktion der anderen Spieler noch aus dem Ruder laufen. Allein eine solche Schilderung kann als subtile Form der sexuellen Gewalt Ihrerseits ausgelegt werden. Daher raten wir dringend von solchen Szenen ab.

SEX UND EROTIK

Sex ist immer ein schwieriges Thema, das bis heute mit diversen Tabus belegt ist und das Risiko der Peinlichkeit oder Verlegenheit birgt. Sex ist ein intimer Bereich, und die wenigsten Spieler und Spielerinnen können völlig unverkrampft damit umgehen. Aus genau diesem Grund sollten Sie auch sehr vorsichtig beim Einsatz von Sex oder Erotik in Ihrer Rollenspielrunde sein, um weder ins pubertierend Alberne abzugleiten noch irgendjemandem zu nahe zu treten.

Möglicherweise hat Ihre Runde Spaß daran, wenn Sie eine Beischlafszene ausführlich und in allen Einzelheiten beschreiben oder den beziehungsweise die Beteiligten beschreiben lassen. Wenn Sie sich sicher sind, dass darüber Einigkeit herrscht, besteht kein Grund, es nicht zu tun. Ansonsten ist knisternde Erotik viel spannender als pure Pornographie.

Orientieren Sie sich dabei ruhig an Filmen: Wenn Sie sich mit Ihrer Runde gemeinsam auch bedenkenlos einen Pornofilm anschauen würden, dann können Sie auch in der Spielrunde entsprechende Szenen einbauen. Ansonsten sollten Sie lieber auf die Stilmittel einer erotischen Szene in einem Spielfilm zurückgreifen: Deuten Sie an, machen Sie Anspielungen, arbeiten Sie langsam auf einen Punkt hin, aber bevor es zu sexuellen Handlungen kommt, blenden Sie weg. So bleibt es der Phantasie jedes einzelnen selbst überlassen, wie es weitergeht, denn Erotik findet allein im Kopf statt.

Natürlich sind auch Helden keine asexuellen Wesen, und nicht umsonst predigt Rahja die Ekstase, die durch Sexualität entsteht. Wenn also ein Held jemanden verführen will, dann ist das ein normales Vorgehen – zum Beispiel eine Heldin, die eine Wache ablenkt oder sich einen Knecht gefügig macht, um Zutritt zum Haus seiner Herren zu erhalten. Umgekehrt kann auch eine Meisterperson einen Helden zu verführen versuchen, und sei es nur die Bauersmagd, die den kräftigen Bizeps des Kriegers bewundert und sehen will, wie es mit den anderen Muskeln aussieht.

Gelegenheiten bieten sich viele, sei es als zentrales Element im Abenteuer, sei es als 'Wegesrandbegegnung'. Prostituiert

te beiderlei Geschlechts können hervorragende Informanten sein, und warum sollte eine Heldengruppe nach einer Expedition in die Einsamkeit des Ewigen Eis oder eines Dschungels nicht erst einmal das örtliche Bordell stürmen? Es ist durchaus möglich, dass ein albanischer Grande seine Gäste damit beeindruckt, dass alle seine Sklaven nackt herumlaufen, und bei Bedarf bietet er seinen Gästen auch einen Gespielen respektive eine Gespielin an. Sogar ein mittelreichischer Adliger könnte sich das als Vorbild genommen haben und seine Diener und Dienerinnen in durchsichtige Schleier kleiden. Die oronischen Ränke leben von pervertierter Sexualität, von fürchterlichen Orgien – hier bleibt die Erotik zugunsten von Brutalität auf der Strecke.

All das kann Ihr Spiel bereichern und manche spannende Szene generieren. Aber sobald die Gefahr besteht, dass die Scham- oder Schmerzgrenze auch nur eines Ihrer Spieler überschritten wird, sollten Sie Abstand davon nehmen. Ähnlich wie im Bereich der Gewaltdarstellung sollten Sie die persönlichen Empfindlichkeiten unbedingt respektieren. Bei allem, was dieses Risiko nicht birgt: Viel Spaß!

SEXSZENEN ALS BILLIGE ANMACHE

Rollenspiel wird oft genug benutzt, um irgendetwas zu kompensieren, was man sich im realen Leben nicht traut. In vielen Fällen ist das völlig legitim und sinnvoll. Leider geschieht es auch, dass Szenen mit sexuellem Inhalt von Spielern oder Spielleitern benutzt werden, um eine Art 'Metalsex' mit anderen Spielern anzudeuten. "Stell dich nicht so an, ist doch nur deine Spielfigur" ist eine Aussage, die vollkommen unzulässig ist. Jeder identifiziert sich mit seiner Figur und mit dem, was mit dieser Figur geschieht. Um es ganz deutlich zu sagen: Wenn Sie einen Spieler oder eine Spielerin in Ihrer Runde verführen wollen, dann versuchen Sie es im realen Leben. Wenn Sie es dort nicht schaffen oder sich nicht trauen, dann ist ein Ausweichen in die Rollenspielwelt auf jeden Fall der falsche Weg. Und wenn Sie als (männlicher) Spielleiter die Heldin einer knackigen Spielerin von irgendjemandem vergewaltigen lassen oder ihr eine Verführung aufzwingen, dann sollten Sie sich ernsthaft überlegen, ob das Spielleiten der richtige Job für Sie ist.

FDS

HUMOR UND SLAPSTICK

Ist Rollenspiel eigentlich eine bierernste Sache? Ist Lachen nur mit Sondererlaubnis gestattet? Natürlich sind das rein rhetorische Fragen. Lachen kann erlösend sein, und selbst dem finsternen Horror-Abenteuer schadet es nichts, wenn die Spieler auch einmal die Möglichkeit zum Lachen haben, etwa weil das trottelige Faktotum sich allzu blöd anstellt. Humor gehört ebenso ins Rollenspiel wie viele andere Dinge auch. Die richtige Dosierung hingegen ist wieder einmal Geschmackssache. Für manche Spieler darf die Welt absurd sein, und wenn da ein Alter Drache an einem fürchterlichen Schluckauf leidet, dann ist das gerade richtig. Ob ein Adliger in der Lage ist, seine Leute zu regieren, ist in ihren Augen unwichtig, wichtiger ist, dass er ständig die Namen aller Leute verwechselt und bei He-



rabsteigen vom Thron über die eigenen Füße stolpert. Es gibt zahlreiche Quellen für solche Beschreibungen, nehmen Sie nur Pratchetts Scheibenwelt oder Monty-Python-Filme.

Aber nicht jedem Spieler liegt so etwas. Gerade wer seinen eigenen Helden sehr ernsthaft spielen möchte, wünscht sich dessen Umwelt auch einigermaßen 'ernsthaft'. Was andere lustig finden, nennt er albern und wird im Gegenzug dann als Spaßbremse bezeichnet.

Reine Slapstick-Abenteuer können viel Spaß bringen – wenn man denn Slapstick mag und sich darauf einlässt. Auch der

Auftritt eines Schelms oder Kobolds, der seine derben Späße mit den Helden spielt, ist nicht jedermanns Sache. Das wird oft noch dadurch verstärkt, dass Kobolde ihre Späße gerne auf Kosten eines Helden machen und als Meisterperson häufig schwer angreifbar sind, und das kann schnell zu Verärgerung beim Spieler führen. Einzelne lustige Szenen oder trottelige Meisterpersonen, über die man sich gerne amüsiert, sind immer eine Bereicherung. Aber ob ein Slapstick-Abenteuer in Ihrer Runde erwünscht ist, sollten Sie besser vorher abklären.

MEISTERPERSONEN

Viele Abenteuer leben von Meisterpersonen, vom Auftraggeber über den Informanten, den Helfer oder Verbündeten bis hin zum klassischen Gegenspieler. Daher liegt es nahe, dass die gute und überzeugende Darstellung solcher Personen viel zum Gelingen von atmosphärischem Rollenspiel beiträgt. Aus diesem Grund sind die folgenden Seiten dieser Spezies gewidmet: Welche Arten von Meisterpersonen gibt es, wie kann man sie darstellen und wozu können sie dienen?

in sich hineinschaukeln, die reisende Abenteuergruppe, die gemeinsam über einem kleinen Büchlein brütet, die zwergischen Händler, die den Helden misstrauisch entgegenblickt, und die maraskanische Söldnerin, die sich mit einem langen Dolch den Dreck unter den Fingernägeln hervorpult. Übertreiben Sie es dabei nicht. Sowohl die Abenteuer als auch die Maraskanerin können Ihre Spieler neugierig machen und vom Thema ablenken, also ersetzen Sie sie durch einfachere



Nivesischer Hirte
Firnelfe

Norbardische Zibilja

Sewerischer Bronnjart
Thorwalzer Jarl



Horasischer Edelmann

Aranische Adlige
Basarhändler aus Rashdul

Alanfanische Soldnerin

Mohr-Schamane

ARTEN VON MEISTERPERSONEN

Es gibt zwei Kriterien, anhand derer Meisterpersonen unterschieden werden können, wobei diese Kriterien sich teilweise überschneiden: nach ihrer Rolle und nach ihrer Wichtigkeit. Beginnen wir mit ihrer Wichtigkeit:

Schwertfutter: Das, was in Filmen oder Theaterstücken die Statisten sind, wird im Rollenspiel gerne als Schwertfutter bezeichnet (wobei es sich keineswegs nur um Gegner der Helden handeln muss). Eben jener dritte Ork von links, aber auch die namenlose Torwächterin, der Schankknecht, die Burgwache und so weiter. Schwertfutter ist zu unwichtig, um weiter charakterisiert zu werden, und hat in der Regel noch nicht einmal einen Namen. Der Zweck von Schwertfutter ist es, die Szenerie zu füllen und die Umgebung zu beleben. Wenn die Helden ein gut besuchtes Gasthaus betreten, dann mögen sich im Schankraum 20 Leute aufhalten, von denen vermutlich 17 Statisten sind. Ausnahmen sind nur die Wirtin, der Schankknecht und die zwielichtige Informantin, mit der die Helden verabredet sind.

Im Sinne des Stimmungsaufbaus können und sollten Sie das Schwertfutter zu Gruppen zusammenfassen und andeuten: die Fuhrleute in ihrer derben Kleidung, die wortlos ihre Suppe

Typen, wenn Sie eine solche Ablenkung nicht wollen. Keinesfalls wäre es sinnvoll, alle Anwesenden mit Namen und Attributen zu versehen, denn das wird die Spieler eher verwirren und sie dazu verleiten, ihnen im Spiel zu viel Gewicht zu verleihen, wodurch zu stark vom eigentlichen Abenteuer abgelenkt wird.

Personen: Aus der namenlosen Masse des Schwertfutters ragen einige Leute heraus. Diese Personen haben eine Funktion in Ihrem Abenteuer. Oben ist das die Wirtin, bei der die Helden allerlei erfragen und erfahren können, und der Schankknecht, der sich in eine gutaussehende Heldin verliebt und sie zu verführen versucht. Solche Leute haben Namen, Sie sollten wenigstens eine ungefähre Vorstellung von ihrem Aussehen und ihrer Kleidung haben und können Sie noch nach Belieben mit Marotten, Auffälligkeiten und einer groben Hintergrundgeschichte ausstatten. Das verleiht ihnen Farbe und macht sie unverwechselbarer, ist aber nicht zwingend notwendig.

Sollten Sie vorhaben, dass die Helden für mehrere Tage in dieser Gastwirtschaft eingeschlossen sind, zum Beispiel wegen eines Schneesturms oder einer Orkbelagerung, und es in dieser Zeit zu Mordfällen kommt, dann sind die Anwesenden



allesamt kein Schwertfutter, sondern Personen. Denn bei ihren Ermittlungen werden die Helden möglicherweise mit jeder Person sprechen wollen, also müssen Sie etwas über ihre Namen, Herkunft und Geschichte wissen.

Hauptpersonen: Einige Personen tauchen im Abenteuer immer wieder auf oder sind besonders wichtig. Oft gehört der Auftraggeber dazu, immer jedoch der Antagonist, wenn es denn einen gibt. Auch Berater oder Informanten, denen die Helden immer wieder einen Besuch abstatten, und Ortskundige, die sie durch das fremde Land begleiten, sind Hauptpersonen.

Solche Personen brauchen nicht nur einen Namen und ein Aussehen, sondern auch Motive, Ziele, Moralvorstellungen und Charaktereigenschaften. Denn Sie müssen wissen, wie diese Personen auf die Aktivitäten der Helden reagieren, wie sie sprechen und wie sie handeln.

Hauptpersonen dürfen hierbei ruhig mit mehreren, wenn Sie wollen auch widersprüchlichen Zügen ausgestattet werden. Je widersprüchlicher eine Figur scheint, desto realistischer wird sie – denn nur die wenigsten Menschen lassen sich mit wenigen Klischees beschreiben. Jedoch sollten Sie bei Widersprüchen darauf achten, dass Sie nicht willkürlich wirken. Je mehr Gegensätze eine Figur ausmachen, desto mehr Auftrit-



te braucht sie auch, in denen sie ihren Facettenreichtum zur Schau stellen kann. Ein Sklaventreiber kann seine Sklaven sehr grausam und brutal behandeln, mit seinen Kindern aber sehr liebevoll umgehen. Ein Offizier kann im Feld ein erbarmungsloser Menschenchinder sein und sich auf der Stube als leidenschaftlicher, ausgeglichener Landschaftsmaler mit Kunstverstand herausstellen. Den Kontrasten sind keine Grenzen gesetzt.

Von den Hauptpersonen lebt das Abenteuer. Im oben genannten Beispiel ist der Informant so eine Hauptfigur, denn er kann den Helden Kontakt zur örtlichen Diebesbande vermitteln, ihnen Zugang zum geheimen Phex-Tempel organisieren und nebenbei Gegenstände auftreiben, die es bei normalen Händlern nicht zu kaufen gibt. Das tut er aber nicht aus Nächstenliebe, sondern erwartet entsprechende Gegenleistung, zum Beispiel Hilfe bei einem Einbruch. Und möglicherweise will er die Helden dabei in eine Falle locken, damit ihnen bei ihren Ermittlungen der Erfolg verwehrt bleibt.

Kampagnencharaktere: Wenn Sie eine längere Kampagne spielen, können Sie einige Personen immer wieder auftauchen lassen. Das mag der Erzschatz sein, dem die Helden auf der

Spur sind, aber auch ein Ratgeber, Mentor oder Auftraggeber. Solche Kampagnencharaktere müssen nicht nur genauso gut ausgearbeitet sein wie die Hauptpersonen, sondern darüber hinaus auch noch eine Entwicklung durchschreiten. Denn die Zeit vergeht, und sie hinterlässt Spuren. Möglicherweise steigt diese Person in einer Hierarchie auf, möglicherweise wird sie aber auch verraten und verliert jeglichen Einfluss. Eine solche Person könnte zum Beispiel auch lange Zeit Mentor sein, bis sich herausstellt, dass sie die Helden nur ausnutzt und doppeltes Spiel spielt.

DEN STATUS VERSCHLEIERN

Je nach Abenteuer und Spielstil kann es erwünscht sein, dass die Spieler sofort erkennen, welche Person Schwertfutter ist und wer Hauptfigur. Meistens soll das jedoch nicht allzu offensichtlich sein, damit zum Beispiel ein Schurke nicht allein deswegen verdächtiger als die anderen ist, weil er als einziger einen Namen trägt.

Zu diesem Zweck sollten Sie darauf vorbereitet sein, auch Schwertfutter kurzfristig mit Namen und Attributen auszustatten. Eine bereitgelegte Liste mit regionaltypischen Namen (die Sie in den Regionalbänden finden) und eine weitere mit Eigenheiten (ab Seite 173) hilft Ihnen, jedem Angesprochenen auf die Schnelle den Anschein einer Person oder sogar Hauptperson zu verleihen.

Manchmal nehme ich mir die Freiheit, einer Person auch keinen Namen zu spendieren, sondern frech zu behaupten, dass ich den erst in meinen Unterlagen nachschlagen müsste. Da meine Spieler mein schlechtes Namensgedächtnis kennen, wird das in der Regel akzeptiert. Denn hin und wieder stimmt es wirklich und ich lasse eine wichtige Figur über längere Zeit namenlos, um von ihr abzulenken.

FDS

DEN STATUS WECHSELN

Seien Sie jederzeit bereit, den Status einer Figur zu ändern. Wenn in Ihrer Heldengruppe ein Maraskaner ist, kann es gut sein, dass er die maraskanische Söldnerin anspricht und den Rest des Abends mit ihr über die Zwillinge und den Rest der Welt diskutiert. Dann sollten Sie nicht nur schnell einen passenden maraskanischen Namen zur Hand haben, sondern der Frau auch auf die Schnelle eine Persönlichkeit verleihen können, und zwar möglichst so, dass niemand merkt, dass Sie das alles gerade erst aus dem Hut zaubern. Wenn Sie an einer späteren Stelle im Abenteuer kurzfristig jemanden brauchen, der den Helden wieder auf die richtige Fährte hilft, weil sie sich irgendwie verrannt haben, können Sie wieder auf die Maraskanerin zurückgreifen. Möglicherweise können Sie auch eine vorbereitete Hauptfigur durch sie ersetzen, denn zu ihr haben die Helden schon ein persönliches Verhältnis aufgebaut. Wenn die Helden Spaß an der Figur haben, könnte sie auch in späteren Abenteuern wieder auftauchen und vielleicht sogar zum Kampagnencharakter mutieren. (Weitere Hinweise zur Improvisation finden Sie ab Seite 101.)



MITLAUFENDE MEISTERPERSONEN

Wie oben angedeutet gehören Meisterpersonen, die die Helden über längere Zeit begleiten, zu den Hauptfiguren. Es kann sich bei ihnen um ortskundige Führer handeln, aber auch um Helfer, deren Fähigkeiten für das Abenteuer dringend erforderlich, bei den Helden aber nicht vorhanden sind. Manchmal ist es auch für die Abenteuerhandlung wichtig, dass der Auftraggeber mitreist, zum Beispiel bei Leibwächteraufträgen.

Das Darstellen von solchen Figuren ist äußerst problematisch, denn sie stecken in dem Dilemma, dass sie eine eigene Persönlichkeit mit Meinung und Ansichten besitzen müssen, andererseits den Helden aber weder allzu offensichtliche Tipps geben noch ihnen die Show stehlen dürfen. An Diskussionen über das weitere Vorgehen müssten sie eigentlich wie ein Spielerheld teilnehmen, aber auch den meisten Spielern fällt es schwer, Äußerungen aus dem Mund des Spielleiters als eine Meinung von vielen zu werten. Entpuppt sich Ihr Tipp später als richtig, haben Sie es den Helden zu einfach gemacht, war er falsch, dann haben Sie sie ins offene Messer laufen lassen.

Das Beste ist es daher, diese Meisterperson möglichst zurückgezogen zu gestalten, so dass sie nur etwas sagt, wenn sie gefragt wird oder die Helden irgendwelche Aspekte völlig außer Acht lassen – berechtigt oder unberechtigt. Auch sollte sie ihre besonderen Fähigkeiten nur dann anwenden, wenn keiner der Helden dazu in der Lage ist.

EIGENE HELDEN MITLAUFEN LASSEN

Wenn Sie ein Abenteuer leiten, leidet Ihr Held darunter: Er bekommt keine Abenteuerpunkte und Belohnungen, wird nicht berühmt und knüpft keine Verbindungen zu wichtigen Meisterpersonen. Und zu Beginn des nächsten Abenteuers, wenn mal wieder jemand anderes die Spielleitung übernimmt, hält er sich möglicherweise an einem ganz anderen Ort auf, außer er ist seinen Kameraden mehr oder weniger grundlos hinterher gereist. Was also liegt näher, als den eigenen Helden im Abenteuer einfach mitlaufen zu lassen wie eine Meisterperson?

Die Erfahrung lehrt, dass dieses Vorgehen sehr riskant ist. Denn eigene Helden sind Ihnen sehr wahrscheinlich noch mehr ans Herz gewachsen als die interessantesten Meisterpersonen, und deswegen fällt es schwer, aus ihnen die stille Figur zu machen, die eine mitlaufende Meisterperson im Idealfall darstellt. Allzu schnell kommt man in die Versuchung, der eigenen Figur besondere Szenen zu spendieren und dadurch die Helden der Spieler zum Zuschauen zu verurteilen.

Wenn es sich irgendwie vermeiden lässt, dann nehmen Sie Ihren eigenen Helden nicht mit, sondern parken ihn irgendwo oder schicken ihn mit einem Sonderauftrag in eine andere Richtung, so dass es höchstens zwischen durch einen kurzen Informationsaustausch gibt, aber keine Privatszenen für ihn.

MITLAUFENDE TIERE

Zu vielen Helden gefällt es, ein eigenes Tier dabeizuhaben. Neben den Vertrautentieren von Hexen und Geoden können das Jagdhunde oder abgerichtete Falken sein, und auch das

Streitross eines Ritters gehört dazu. Solche Begleiter können das Spiel bereichern und ermöglichen manche unterhaltsame oder anrührende Szene. Doch auch hier kann es zu Problemen kommen.

Zunächst einmal stellt sich die Frage, wer dieses Tier spielt, also über sein Verhalten und seine Aktionen entscheidet. Übernimmt das der Spieler selbst, führt er erstens zwei Figuren im Spiel, was manchmal verwirrend ist, und tendiert zweitens erfahrungsgemäß dazu, dieses Tier eher als Werkzeug zu benutzen denn als eigenständige Persönlichkeit mit tierischen Instinkten und Verhaltensweisen. Wenn Sie dagegen die Führung des Tiers übernehmen, dann gerät es schnell in Vergessenheit. Sie haben so viele Aufgaben, dass es schwer fällt, auch jederzeit noch darüber nachzudenken, wie das besagte Tier in dieser Situation wohl reagieren würde.



Die bewährteste Variante ist wohl die Kombination: In der Regel erklärt der Spieler, wie sein Haustier sich verhält, aber Sie haben jederzeit das Recht, Ihr Veto einzulegen und die Kontrolle zu übernehmen, wenn Sie es wollen. So können Sie dafür sorgen, dass es nicht vergessen wird und sich auch so benimmt, wie sich ein Tier benehmen würde, müssen aber nicht ständig daran denken. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, das Tier dann einzusetzen, wenn es das Abenteuer gerade erfordert: Etwa wenn Sie eine kurze Verzögerung brauchen, um den Showdown nicht zu früh zu erreichen, indem die Hexenkatze sich mit dem örtlichen Kater anlegt und quer über die Hausdächer tollt, oder indem der Jagdhund einer Ratte hinterherjagt und dabei einen verborgenen Eingang oder einen versteckten Spion entdeckt.



ARCHETYPISCHE MEISTERPERSONEN

Wie weiter oben bereits angedeutet, können Meisterpersonen auch nach der Rolle unterschieden werden, die sie im Abenteuer einnehmen. Wie schon in anderen Bereichen orientiert sich diese Einteilung an Modellen aus der Literaturwissenschaft, die an die Gegebenheiten des Rollenspiels angepasst wurden.

DIE ANTAGONISTIN

Die meisten Abenteuer leben von einer interessanten Gegenspielerin. Sie sollte den Helden wenigstens ebenbürtig sein, besser noch überlegen, damit der Triumph über sie hart erkämpft ist. Im Idealfall ist die Antagonistin nicht einfach nur böse, sondern verfolgt bestimmte Ziele, bei denen ihr die Helden im Weg stehen – oder umgekehrt. Je interessanter und vielschichtiger die Antagonistin ist, desto besser. In vielen Abenteuern taucht sie erst gegen Ende auf, nachdem die Helden es bis dahin immer nur mit ihren Abgesandten zu tun hatten. Interessante Gegenspielerinnen können aber auch schon früher in Erscheinung treten, entweder unerkannt oder aber in einer Weise, in der die Helden nichts gegen sie tun können – zum Beispiel weil sie noch keine Beweise gegen sie haben oder erst ihren Schwachpunkt finden müssen. In manchen Abenteuern taucht die Antagonistin auch gar nicht auf, sondern agiert nur im Hintergrund, vor allem wenn es sich um einen Kampagnencharakter handelt.

DER MENTOR

Mentoren sind die Figuren, von denen die Helden etwas lernen können oder durch die sie Unterstützung erhalten. Sie haben Vorbildcharakter und sind möglicherweise das, was ein Held werden kann, wenn er seinem Weg lange genug folgt: der weise Magier, der erfahrene Schwertmeister, der kluge Heerführer, der weitsichtige Adlige. Viele Mentoren sind früher selbst einmal Helden gewesen, nicht unbedingt Abenteurer, sondern auf andere Weise heldenhaft.

Die Gaben eines Mentors können neben der Unterweisung aber auch ganz materiell sein: finanzielle Unterstützung oder besondere Ausrüstung. Die Helden müssen sich diese Gaben jedoch erst verdienen, und zwar in der Regel, indem sie etwas Neues lernen, etwas opfern, eine Verpflichtung eingehen, den Mentor durch ihre Leistungen zufriedenstellen oder auch einfach: ihn finden. Nicht selten übernehmen Mentoren eine Funktion als das Gewissen der Helden, als treibende Kraft, die sie erst zum Abenteuer motivieren, oder als Vorausdeuter, die den Helden Informationen geben, mit denen sie erst viel später etwas anfangen können.

In Abenteuern treten Mentoren in der Regel nur zu Beginn auf, denn sie sollen den Helden ihre Aufgaben nicht abnehmen, sondern sie bloß anleiten. Kein Held braucht die ständige Begleitung eines weisen, alten Mannes, der sie für jeden Fehler mit dem Gehstock schlägt und dabei kopfschüttelnd seine fehlenden Grammatikkenntnisse offenbart, wenn er ein enttäuschtes "Viel lernst du noch musst!" murmelt.

Erst dann, wenn die Helden das Teilziel eines Abenteuers erreicht haben und bereit sind für neue Unterweisung, sollten Sie dem Mentor erneut begegnen. Durch den Mentor können Sie auf Ihre Spieler einwirken und Ihnen Tipps zukommen lassen. Aber selbst in kritischen Situationen steht der Mentor nicht immer zu Verfügung, denn er weiß, dass die Helden nur

an ihren Aufgaben wachsen können, wenn er sie ihnen nicht abnimmt.

Ein gut eingeführter Mentor ist eher ein Kampagnencharakter, als dass er nur in einem Abenteuer auftaucht, denn er begleitet die Entwicklung eines oder mehrerer Helden über lange Zeit hinweg.

DIE SCHWELLENHÜTERIN

Im Abenteuer gilt es immer wieder, Hindernisse zu überwinden. Viele dieser Hindernisse werden von Personen oder Wesen behütet, die jeden Unwürdigen am Überqueren dieser Schwelle hindern wollen. Auf den ersten Blick sind Schwellenhüterinnen feindlich und vielleicht sogar furchterregend, doch bei genauerer Betrachtung können sie durchaus besiegt, überlistet, umgangen oder sogar zu Verbündeten gemacht werden. Die Schwellenhüterin ist nur selten die eigentliche Gegenspielerin, eher noch eine Abgesandte der Antagonistin. Häufig hat sie dagegen ebenfalls Interessen, die denen der Helden entgegenlaufen. So erschwert sie den Helden die Erfüllung ihrer Aufgabe, aber andererseits können die Helden an ihr beweisen, dass sie entschlossen und würdig sind, voranzukommen. Erst wenn die Helden eine Prüfung bestanden haben (die in der gewaltsamen Überwindung der Schwellenhüterin, aber auch im Lösen eines Rätsels bestehen kann), dürfen die Helden weiterziehen.

DER HEROLD

Die Helden brauchen einen Anlass, um ihren Alltag zu verlassen und sich ins Abenteuer zu begeben. Diesen Anlass präsentiert ihnen der Herold. Er erscheint am Anfang des Abenteuers und konfrontiert die Helden mit einer neuen Situation, die Anlass ist, etwas zu unternehmen. Weiter gefasst kann er auch am Anfang der Heldenkarriere stehen und damit derjenige sein, der den Helden dazu bringt, seine Heimat zu verlassen. Er kann eine freundliche, feindliche oder neutrale Position einnehmen: als alter Freund, der um einen Gefallen bittet, als Feind, der den oder die Helden mit Gewalt aus dem Alltag reißt, oder als Geschäftsmann, der einen Auftrag gegen Bezahlung anbietet.

Auch Figuren, die sonst andere Funktionen erfüllen, wie etwa der Mentor, können vorübergehend zum Herold werden. Selbst Götter oder Geister können diese Funktion einnehmen, etwa wenn sie einem Helden Träume und Visionen schicken.

DIE GESTALTWANDLERIN

Schwer greifbar, aber gerade deswegen auch sehr reizvoll ist die Figur der Gestaltwandlerin, die in einer ihrer vielen Formen in vielen Abenteuern auftritt. Helden treffen häufig auf Figuren, die geheimnisvoll und schwer zu durchschauen sind, weil sie sich ständig zu verändern scheinen. Die Helden müssen sich jederzeit fragen, inwieweit sie der Gestaltwandlerin trauen können, denn sie hat ganz eigene Motive. Dadurch wird sie aber auch interessant, denn ihre Hilfe kann die Helden auf ihrer Reise weiterbringen – wenn sie denn gewillt ist, ihnen diese Hilfe zu gewähren.

Die Ungewissheit, wem man vertrauen kann und wem nicht (oder, im verstärkten Sinne: wem man wann vertrauen kann), macht einen großen Reiz aus, denn es ist eine ständige Prüfung oder ein andauerndes Rätselspiel. Die Enttarnung einer Gestaltwandlerin ist häufig eine der vielen Prüfungen, die die Helden im Abenteuer bestehen müssen. Vor allem in Krimi-



Plots findet man zuhauf scheinbare oder echte Gestaltwandlerinnen, dubiose Gestalten, denen man misstrauisch begegnet, weil sie einem immer wieder Lügengeschichten auftischen oder sich zweifelhaft verhalten, während sich der wahre Verräter eventuell unter den vermeintlichen Freunden befindet und damit ebenfalls ein Gestaltwandler ist. Auf Grund ihres Wesens kommen Gestaltwandlerinnen überall vor und können deshalb mit anderen Archetypen kombiniert werden. Eine Mentorin kann sich plötzlich von der guten Lehrerin in eine böse Intrigantin verwandeln, der die Helden schon seit langer Zeit ahnungslos in die Hände spielen. Eine Heroldin kann die Helden in eine Falle statt in ein Abenteuer locken, und selbst die Antagonistin kann ihre Gestalt wandeln, indem sie sich zunächst als Verbündete präsentiert.

DER TRICKSTER

In der Gestalt des Tricksters manifestiert sich die Energie des Unfugs, des Schwindels und der Betrugerei. Häufig ist er der komische Begleiter des Helden, er kann aber auch ein Scherge der Antagonistin oder völlig unabhängig sein. Er ist der Spötter, der übermäßige Egos auf das normale Maß stutzt und ihnen ihre Torheit und Heuchelei vor Augen führt. Den Trickster zeichnet seine Unterlegenheit aus, die er durch List und Witz ausgleicht. Damit ist er eine Figur, die nur selten in Abenteuer eingesetzt wird, denn sein Reiz liegt in seiner Eigenartigkeit, und die nutzt sich schnell ab.

Typische Trickster-Figuren können Schelme, aber auch Phex- oder Aves-Geweihte sein.



KLISCHEEHAFTE MEISTERPERSONEN

Ab Seite 88 finden Sie einige Gedanken zur Verwendung von Klischees im Rollenspiel. Natürlich kann der sinnvolle Einsatz solcher Klischees auch bei der Darstellung von Meisterpersonen sehr hilfreich sein. Der erste Eindruck, den man von einer anderen Person hat, ist oft von Vorurteilen geprägt. Bestimmte Handlungsweisen, Aussehen und Kleidung bringen uns dazu, diese Person in bestimmte Schubladen zu stecken. Dies ist keineswegs negativ, denn es erleichtert den Umgang mit dem Unbekannten, indem man das eigene Verhalten an das Vorurteil anpasst. Verhängnisvoll wird es vor allem dann, wenn man sich ganz auf dieses Vorurteil verlässt und sich durch weitere Erfahrungen nicht davon abbringen lässt.

Diesen Mechanismus können Sie gezielt einsetzen, indem Sie Ihren Meisterfiguren Attribute verleihen, die die Spieler zu (vor)schnellen Vorurteilen verleiten. Wie auf Seite 88 beschrieben, können Sie so langwierige Beschreibungen vermeiden und durch ein Klischee ersetzen.

Durch entstellende Narben, Gebrechen, übermäßige Tätowierungen, Augenringe, Prothesen oder zum Beispiel einen mächtigen Überbiss wird eine Meisterperson automatisch zwielichtig, teilweise sogar mystisch, und die Helden werden ihr vorsichtiger begegnen als anderen. Im Gegensatz dazu dienen Beschreibungsdetails wie die Betonung modischer Frisuren, filigranen Schmucks, sauberer Spitzenkrägen und Kniebundhosen dazu, Figuren als weichliche Schöngeister zu charakterisieren. Oder, als anderes Beispiel: Ein einfacher Kneipenwirt ist zunächst einmal unauffällig und wird von den Helden kaum beachtet. Wenn sie ihn humpeln sehen, wird er sofort interessanter. Vielleicht werden die Helden sich fra-

gen, wo er diese Behinderung her hat. Trägt er zusätzlich eine Augenklappe, dürften die meisten Helden schon misstrauisch werden, weil er verschlagen wirkt. Diese Verdachtsmomente häufen sich, wenn ihm ein kleiner Finger fehlt (den er bei einem Unfall verloren hat). Wenn er dazu noch stumm ist, werden Ihre Spieler bereits vermuten, dass er seine Zunge geopfert hat und die Helden möglicherweise panisch nach dem Schatten des Wirtes suchen lassen. So ist durch eine Anhäufung von kleinen Einzelklischees aus einer bedauernswerten Figur ein gefährlicher Priester des Namenlosen geworden – zumindest in der Wahrnehmung Ihrer Spieler.

Auch der Einsatz von Klischees erfordert das richtige Maß. Bei einer solchen Häufung von Auffälligkeiten wie oben genannt besteht schnell die Gefahr, dass man eine Meisterfigur durch Übertreibung der Lächerlichkeit preisgibt. Das ist ärgerlich, wenn sie als ernsthaft eingeführt werden sollte, und es bedarf einer großen Machtdemonstration dieser Figur, um den Respekt der Helden wieder herzustellen, wenn es überhaupt gelingt.

Es ist aber durchaus möglich und unterhaltsam, Klischees durch Übertreibung zu brechen. Wenn der oben beschriebene Wirt in seinem Holzbein ein Sortiment verschiedener Pfeifenköpfe aufbewahrt und seine Augenklappe als Schleuder verwenden kann, dann würde die Komik dieser Figur die Mystik aushebeln und die Sympathie würde sich in eine andere Richtung entwickeln. Wenn der Wirt auch noch ununterbrochen geschmacklose Witze reißen und selbst am lautesten darüber lachen würde, hätte der Meister ein wahres Kuriosum geschaffen, das die Helden zu irgendeiner Positionierung zwänge. Beeindruckend wäre eine solche Figur zwar nicht mehr, aber immerhin einprägsam. Unterschätzen Sie also nicht den



Unterhaltungswert und das sympathische Potenzial einer lächerlichen oder bemitleidenswerten Figur. Es ist mit solchen Figuren oftmals leichter, die Helden zu packen, als durch die Demonstration von Macht oder Arroganz.

Natürlich werden die Helden einem Soldaten mit schartiger Waffe anders begegnen als einem Zuckerbäcker. Ein sprechender Name wie Magenfein oder Strudelbauch kann im Falle des Zuckerbäckers diesen Eindruck verstärken, beim Soldaten wird er die harte Schale konterkarieren. Auch die Wirkung von Vornamen wie Suisbert, Leugrimm, Tsafried oder Alrik entfalten besondere Wirkungen, da sie bekannte Symbole und Konventionen zitieren. Wenn die Figur sich zudem durch Verehrung der Helden hervortut, ihnen vielleicht sogar bestimmte Wünsche erfüllt, beispielsweise eine Saga über sie zu verfassen, ein Portrait zu malen oder auch nur neue Satteltaschen zu nähen, kann dies die Sympathie noch verstärken (sofern die Helden durch Übertreibung nicht hier schon misstrauisch werden). Umso überraschender ist es dann, wenn sich der Süßwarenhersteller Eberhelm Magenfein als skrupelloser Giftmischer entpuppt und der kleinwüchsige Soldat Burschbert Strudelbauch mit seinem Kurzschwert wahre Gräueltaten begeht. Eine so enttarnte Figur wird von den Helden respektive den Spielern in der Regel als besonders ehrlos betrachtet, denn sie verübeln ihr die Täuschung und bekämpfen sie daher umso verbissener.

Gerade das Klischee von harten, düsteren Figuren fordert Helden oft heraus, ihr Mütchen zu kühlen. Ein blutrünstiger Kor-Geweihter wird zwangsläufig lächerlich, sobald ihm ein dickköpfiger Zwerg vors Schienbein tritt. Eine solche Demütigung ist schwer wettzumachen, weil gerade Mystik und Respekt nicht aus dem Träger dieser Eigenschaften, sondern nur aus der entsprechenden Reaktion auf ihn entstehen. Wenn Ihre Helden die einzigen sind, die auf eine Meisterfigur reagieren müssen, kann ein als beeindruckend gedachter Auftritt schnell nach hinten losgehen, sobald er den Fährnissen des Alltags begegnet. Deshalb ist bei derartigen Figuren die Untertreibung eher das Mittel der Wahl: Eine wirklich mächtige Figur hat es nicht nötig, ihre Macht zu zeigen. Auch dieses Klischee trägt eine Weile.

Ebenso macht einen wirklich überzeugenden Schurken oft aus, dass ihn eine kleine menschliche Schwäche auszeichnet, wie beispielsweise die Liebe zu einem Haustier. Das ist wiederum ein Klischee, aber zugleich eines, das die Helden nutzen können, um den Schurken zu erpressen – und sich damit den Zorn einer eventuell wirklich mächtigen Figur zuziehen, die sie vorher aufgrund eines Klischees unterschätzt haben.

Umgekehrt kann das Durchbrechen einer harten Schale eine als besonders streng und mächtig charakterisierte Figur sehr sympathisch machen. Dazu muss natürlich diese Schale klar etabliert werden, wie jedes andere Klischee auch. Wenn die Helden danach aber erkennen, dass die abweisende Haltung nur ein Schutzmechanismus ist, wenn die verletzte Seite der Figur nur kurz durchscheint, wird diese Figur für die Helden zugänglicher. Sie sehen in dieser Schwäche vielleicht gar eine Chance, die Zuneigung dieser Figur zu erringen, und wenn sie das einmal geschafft haben, wird ihnen das deutlich mehr wert sein, als spontane Freundlichkeiten von irgendjemandem.

Viele Klischees und die damit einhergehende Vorurteile sind auch mit der gesellschaftlichen Rolle einer Figur verbunden und können eine Abenteuerhandlung blockieren. Das bewusste Brechen von Klischees kann hier sehr einfach einen Knoten lösen.

MUT ZUR DUMMHEIT

Auf Seite 81 haben wir Sie ermutigt, Mut zur Hässlichkeit zu zeigen, wenn Sie Meisterpersonen darstellen. An dieser Stelle möchten wir Ihnen zusätzlich auch noch empfehlen, manche Ihrer Meisterpersonen gezielt tumb, begriffsstutzig, eitel und manipulierbar zu machen. Natürlich macht es mehr Spaß, eine coole und verschlagene Figur darzustellen, aber wenn die Helden es schaffen, eine Torwache selbst mit dem dümmsten Trick zu über-tölpeln, werden es die Spieler Ihnen danken.

Es ist bestimmt das größere Erfolgserlebnis, eine Meisterperson zu übertrumpfen, bei der das nicht leicht fällt. Aber wenn die Spieler auf die Idee kommen, die Dorfbewölkerung gegen ihren Konkurrenten aufzuhetzen, dann mag das auch mit ein paar Parolen gelingen, die jeder cleverere oder gebildete Mensch sofort durchschauen würde. Einfache Aventurier sind nun mal abergläubisch, und sie haben keine Übung darin, Manipulationen zu erkennen.

Und selbst ein Bibliothekar könnte belesen sein, aber nicht klug, und wenn er auf Helden herabschaut, die weniger Buchwissen haben als er, könnte er doch auch auf tumbe Finten hereinfallen – oder vielleicht schaffen die Helden es ja auch, gerade seine Arroganz gegen ihn selbst zu wenden.

Dumme Meisterpersonen werden Ihr Spiel sehr bereichern, und sei es nur, um die klugen noch interessanter zu machen.

Wiederum ein Beispiel: Die Helden begegnen dem Praios-Geweihten Noralec. Ihre Erfahrung lehrt die Helden, dass Praioten Würdenträger sind und man ihnen am besten mit Respekt begegnet. Zauberkundige haben vielleicht auch noch das Wissen, dass Praios-Geweihte Magie ablehnen und sie deswegen vorsichtig sein sollten. Helden mit niedrigem Sozialstatus oder von zweifelhaftem Leumund werden sich bei der Begegnung mit Noralec eher zurückhalten, weil Praios im Allgemeinen mit Macht und Pracht des Adels, mit Rechtsprechung und Gesetz assoziiert wird. Schließlich dürften viele Elfen, Zwerge und Novadis aus religiösen und Thorwaler, Andergaster und Rondrianer aus historischen Gründen Noralec mit großen Vorurteilen begegnen (vom gleichnamigen Nachteil ganz zu schweigen).

Wenn Noralec als Sympathieträger fungieren soll, stellt dies den Meister vor ein großes Problem, weil die meisten seiner Helden den typischen Praios-Geweihten ablehnen. Aus diesem Wissen heraus kann der Meister Noralec mit einer Überraschung aufwarten lassen: Die Helden treffen den Geweihten nicht in seinem Tempel, sondern am Hafen. Dort redet er auf einige Huren und Freudenjungen ein. Beim Näherkommen bemerken die Helden, dass es sich bei Noralecs Worten mitnichten um eine feurige Gardinenpredigt handelt. Noralec legt ihnen vielmehr nahe, gegenüber den Freiern und Zuhältern ihre Rechte einzufordern und sich dafür zu einer Gilde zusammenzuschließen.

Die Spieler und Helden werden vermutlich zunächst erstaunt reagieren und Noralec bleibt ihnen im Gedächtnis. Das Klischee des fanatischen Praios-Geweihten ist gebrochen, denn niemand hätte von ihm erwartet, dass er sich mit den Bedürfnissen von Prostituierten beschäftigt. Die Spieler werden Noralec dadurch als einen



sehr liberalen, einen fortschrittlichen, einen sympathischen Geweihten kennen und mögen lernen. Trotzdem ist die Integrität der Spielwelt und das Konzept des Praioten an sich nicht beschädigt worden, denn das Recht fällt unweigerlich in seinen Zuständigkeitsbereich.

Das Klischee ist also ein gutes Mittel zur Sympathienlenkung. Es ist schnell, effektiv und nur auf den ersten Blick platt, wenn man es im richtigen Maße abwechselnd bestätigt und unterwandert. Weiterhin dient es auch den Spielern zur Einschätzung von Status und Macht ihrer Helden gegenüber bestimmter Meisterfiguren.

MÄCHTIGE MEISTERPERSONEN

»Hüte deine Zunge, Kind. Ich hege keinerlei Groll gegen dich, doch wenn du dich weiterhin so unverschämte benimmst, dann bleiben dir zwei Alternativen. Entweder deine Gefährten tragen dich mit den Füßen voran aus diesem Turm, oder du wirst ihn selbst auf allen Vieren verlassen. Habe ich mich klar und unmissverständlich ausgedrückt?«

—der Magier Nachtschatten zu einem Helden, 1016 BF

Ein Punkt, an dem sich die Geister scheiden, ist der Einsatz von Meisterfiguren, die den Helden überlegen sind oder die eine Stellung inne haben, die sie weitgehend unangreifbar macht. Solche Figuren sind gut dazu geeignet, den Spielern Grenzen aufzuzeigen und ihnen einen Spiegel vorzuhalten – letztlich werden sie die Gruppe immer polarisieren, Spielern aber auch die Gelegenheit geben, ihre Helden daran zu verfeinern.

Solche Personen können entweder Auftraggeber, beeindruckende Begegnungen am Rande oder Antagonisten der Helden sein und auch als Rettungsanker und Mentoren fungieren, wenn die Spieler weder ein noch aus wissen. Sie üben einen besonderen Reiz aus, sofern sie den Spielern nicht das Gefühl vermitteln, überflüssig zu sein (das heißt, dass eine solche Person nie den Plot eines Abenteuers einfach mal eben selbst auflösen können sollten), denn an ihnen können sich die Helden messen und sie werden entweder schnell eine Hass-Beziehung (»Irgendwann ... irgendwann, werde ich diesem aufgeblasenen Magier ebenbürtig sein und dann hat er seinen letzten SALANDER gesprochen!«) oder auch Zuneigung zu ihnen entwickeln. Dabei kommt es durchaus vor, dass Spieler eine Meisterfigur schätzen, die ihre Helden abgrundtief verabscheuen, ja hassen.

In einem eher simulationistisch angelegten Spiel gilt auch im Falle einer mächtigen Meisterfigur, wie beim Einsatz von Meisterpersonen generell, dass sie ein Eigenleben führt. Die Helden dürfen und sollen dadurch erfahren, dass sich die Welt nicht um sie dreht, wenn sie nicht selbst dafür sorgen. Auch ohne Zutun der Helden funktioniert die Spielwelt und sie sind weder die mächtigsten noch die einflussreichsten Wesen darin. Es gibt andere, die von Geburt (sei es durch adligen Stand oder den Besitz von astraler Kraft), durch ihr Alter, aufgrund ihrer Erfahrungen oder durch ihre Skrupellosigkeit mehr Macht besitzen oder erlangt haben.

Als Beispiel mag ein Kleinadliger dienen, den die Helden dringend befragen müssen. Der Ritter oder Junker wird nicht eine ganze Woche in seinem Rittersaal warten, dass die Helden hereinkommen, sondern er hat nebenher auch ein Gut zu führen

(also Tagesgeschäfte zu erledigen). Ebenso wird die Spielwelt durch das Wirken von Figuren mitgestaltet, die hohe Ränge bekleiden oder tiefgreifende Kenntnisse besitzen, eben machtvollen Meisterpersonen.

In einem eher dramaturgisch angelegten Spiel kann man mächtige Meisterfiguren genauer differenzieren. Werden sie als mächtige Feinde eingeführt und zu Hassfiguren bei den Helden, dann wird es den Spielern ein wichtiges Anliegen, die Pläne eines solchen Widersachers zu durchkreuzen, und die Spieler werden am Ende wirklich feiern, wenn es ihnen gelungen ist, einen solchen Antagonisten zu Fall zu bringen. Mächtige Feinde sind überdies gut dazu geeignet, bei den Helden Verfolgungswahn auszulösen, denn Spieler neigen dazu, hinter jedem Missgeschick das Wirken einer solchen Figur zu erkennen.

Machtvolle Personen, die den Helden gegenüber neutral eingestellt sind, bieten den Reiz, dass es – müssen sie überzeugt werden, den Helden beizustehen – bei Verhandlungen mit ihnen für die Helden keine Augenhöhe gibt. Die Spieler müssen sich eine gute Strategie überlegen, um bei ihnen etwas zu erreichen – und schon daraus können sich eigene Abenteuer entwickeln.

Wohltuende Meisterpersonen können den Helden als Mentoren und Helfer dienen, als Identifikationsfiguren, denen man naheifert und vor denen man sich beweisen will. Die Helden werden stolz sein, wenn sie von ihnen ins Vertrauen gezogen oder – nach und nach – als Nachfolger betrachtet werden. Sie können Helden darüber hinaus in ausweglosen Situationen den Hals retten.

Es bleiben noch die mysteriösen Meisterpersonen zu erwähnen, die grundsätzlich dazu geeignet sind, Helden neugierig zu machen. Häufig ist den Spielern lange Zeit nicht klar, was die tatsächlichen Ziele einer solchen Figur sind und was für tiefere Beweggründe sie hat. Dadurch erregen sie über einen langen Zeitraum das Interesse der Helden, vor allem, wenn ihre Aktionen sich für die Spieler nicht einordnen lassen und ihr Vorhaben im Dunkeln bleibt.

In all diesen Fällen ist es für die Spieler äußerst befriedigend, zu erleben, wie ihre Helden sich weiterentwickeln und selbst zu Macht und Ansehen kommen. Denn nach einer gewissen Zeit stehen sie auf Augenhöhe mit Personen, von denen sie vorher kaum wahrgenommen wurden – und werden damit zu ebenbürtigen Feinden, potentiellen Nachfolgern oder selbst das Ziel von jungen, aufstrebenden Helden und damit ihn ihrer Welt ebenfalls zu machtvollen Meisterfiguren.

Die Darstellung einer machtvollen Meisterperson ist immer eine Herausforderung für den Spielleiter, denn sie sollte immer ein Stück weit ihr Mysterium hüten, eine eigenständige Motivation haben und auch ein konkretes Ziel verfolgen, wenn sie auftritt. Mächtige Figuren funktionieren nur dann, wenn die Spieler (und damit auch deren Helden) sie ernst nehmen: Ob sie sie dabei bewundern und als Vorbild begreifen oder sogar Angst vor ihr haben, ist dabei vor allem von der Gesinnung der Meisterperson und auch vom Zweck ihres Einsatzes abhängig. Ein grundlegendes Element sollte hier darin bestehen, dass die Figur möglichst nie in die Verlegenheit kommt, ihre Macht direkt gegen die Helden einzusetzen, denn in diesem Moment wird sie zu »sichtbar« und damit auch angreifbar.

Im Idealfall können Sie eine mächtige Meisterperson nach und nach aufbauen: Zuerst hören die Helden nur von ihr oder



ihren Taten. Dazu können Sie den Helden im Vorfeld Anekdoten und vermeintliches Wissen über solche Meisterfiguren mitgeben und bei einer ersten Begegnung auf genau diese aufbauen. So können Sie darauf zurückgreifen, was eine weitere Partei (oder besser noch mehrere, die durchaus unterschiedlich zu ihr stehen) den Helden über eine bestimmte Meisterfigur erzählt, um von vorneherein die Rolle oder auch die Funktion dieser Figur zu umreißen. Das kann in der Taverne geschehen, bei einer Begegnung auf der Straße oder auch bei gezieltem Nachfragen über diese Person.

Die erste Begegnung lässt die Helden zunächst als deutlich Unterlegene erscheinen. In Khunchom beispielsweise kann jeder Bettler die Helden davor warnen, sich mit dem Abu Thabeit, dem Vater der Schale, anzulegen, dessen Informantennetz enger gewoben ist als das Netz jeder Spinne – und Helden wird das schnell klar, wenn er bei einer Begegnung kleine Details über ihren Tagesablauf in die Unterhaltung einfließen lässt. Bei den meisten Spielern löst das für gewöhnlich einen gewissen Grad an Verfolgungswahn aus. Schließlich wird die Meisterperson auf die Spielerfiguren aufmerksam, beginnt sie ernst zu nehmen und wird (je nach Einsatzzweck) vielleicht irgendwann von ihnen besiegt oder ein familiärer Freund.

Eine machtvolle Meisterperson kann dem Meister auch dazu dienen, Probleme zu lösen, die er nicht weiter im Spiel haben möchte. So kann er ein mächtiges magisches Artefakt in die Verwahrung solcher Figuren geben, es entweder in den Bleikammern der Draconiter verschwinden lassen oder im Hort eines Drachen wie Shafir dem Prächtigen. Damit kann er steuern, wie er in Zukunft mit dem Artefakt oder auch den Meisterfiguren umgehen möchte. Werden sie den Helden gegenüber eher wohlwollend eingestellt sein, neutral oder ihnen eher feindlich gesinnt sein und können sie das Artefakt noch einmal nutzen oder wollen sie es in der Zukunft für sich zurückgewinnen?

Solche Meisterfiguren können auch genutzt werden, um den Abenteuerverlauf zu beschleunigen, wenn die Helden zum Beispiel als Günstlinge der Kaiserin Rohaja in der Lage sind, ein Halbbanner der Greifengarde zur Hilfe zu holen, um eine Räuberbande dingfest zu machen.

Die Gefahr, die beim Einsatz von mächtigen Meisterpersonen besteht – und die es zu verhindern gilt –, ist die, dass die Spieler frustriert werden, weil ihre Helden überflüssig zu sein scheinen oder weil sie zu klein gemacht oder gehalten werden. Denn letztlich darf niemand den Helden die Show (und damit den Spielern den Spaß) stehlen. Daher dürfen Sie sich nicht in Ihre mächtigen Figuren verlieben, denn sonst laufen Sie Gefahr, sie über die Helden zu stellen und damit Widerwillen bei den Spielern zu erzeugen. Darüber hinaus macht

die misslungene Darstellung einer Meisterperson schnell aus einem eigentlichen Sympathieträger eine Hassfigur oder einen Hanswurst, den weder Helden noch Spieler ernst nehmen. Ähnliches kann auch geschehen, wenn machtvolle Meisterfiguren immer und immer wieder auftauchen, um die Helden zurechtzuweisen. Daher sollten sie in maßvollen Dosierungen eingesetzt werden.

Entscheidend bei dem Einsatz solch mächtiger Figuren bleibt immer auch der Geschmack der Spielgruppe, denn letztlich sind sie nichts anderes als eine massive Ausgestaltung des Hintergrundes, und so viel Farbe und Tiefe sie hineinbringen, so gefährlich kann es sein, die Spieler ausschließlich mit ihnen zu konfrontieren.

EXKURS: MACHTVOLLE

MEISTERFIGUREN UND DAS MITTELREICH

Ein Beispiel, an dem sich die Problematik von machtvollen Meisterfiguren illustrieren lässt, ist die aktuelle Entwicklung des Mittelreiches. Über die Jahre hatten sich im Raulschen Reich zu viele mächtige Meisterpersonen etabliert und es existierten zu viele mächtige Organisationen (und mit ihnen natürlich auch ihre Anführer und Agenten), so dass immer weniger Platz für Helden und ihre Taten blieb. Dadurch wurde es zunehmend schwieriger, Abenteuer anzubieten, denen der Spagat gelang, ein Reich darzustellen, das so marode war, dass es trotz seiner vielen machtvollen Figuren auf Helden angewiesen war, um seine Probleme zu lösen. Gegen Ende erweckte es den Eindruck, als ob die Meisterfiguren allesamt unfähig wären (eine typische Fehldarstellung einer machtvollen Meisterperson), und die Frage kam mehr als einmal auf, wie ein Reich, das nur von solchen Witzfiguren geführt wurde, überhaupt weiter existieren könnte. Andererseits schien es auch keine Alternative zu geben, weiterhin Heldenwirken im größeren Stil plausibel zu machen, hätte man diese Meisterpersonen konsequent agieren und ihre Macht einsetzen lassen.

Das **Jahr des Feuers** und dessen Nachwehen sollten dieser Überfülle von machtvollen Meisterpersonen Abhilfe schaffen. Dass damit auch viele (von den Spielern innig geliebte) Vorbilder auf der Strecke geblieben sind, ist ein ärgerlicher Nebeneffekt, der auf der anderen Seite nicht zu verhindern war, um wieder an einen Punkt zu gelangen, bei dem das hehre Ziel eines glorreichen Mittelreiches auch auf lange Sicht nur durch Heldenwirken zu erreichen ist.

IMPROVISATION

Rollenspiel lebt von Improvisation. Es gibt weder ein Textbuch noch einen fest vorgeschriebenen Ablauf. Wenn Sie Ihre Spieler gut kennen, können Sie in vielen Situationen vorausahnen, wie sie handeln werden, aber verlassen können Sie sich niemals darauf. Zu viele Faktoren können das Ergebnis verändern, seien es eine momentane Unaufmerksamkeit, ein Missverständnis, eine Laune oder auch einfach nur eine Fehleinschätzung. Doch genau das ist die große Stärke des Rollenspiels: dass

die Spieler nicht eingeschränkt sind (so weit es die Logik der Spielwelt zulässt), sondern zu jedem Zeitpunkt unzählige verschiedene Handlungsmöglichkeiten haben.

Für Sie bedeutet das, dass Sie ständig auf unerwartete Handlungen reagieren müssen, denn es ist überhaupt nicht möglich, auf alle Varianten vorbereitet zu sein. Dennoch wollen Sie ein Abenteuer voranbringen, wollen die Helden zu bestimmten Schauplätzen locken und auf vorbestimmte Meisterpersonen



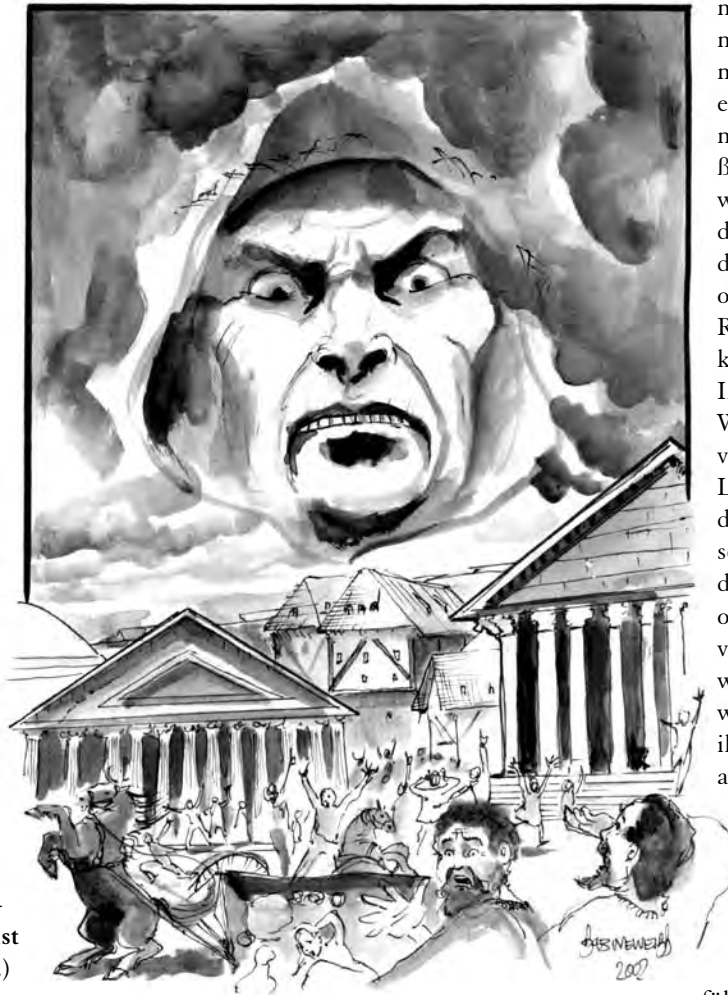
stoßen lassen. In diesem Spannungsfeld zwischen Vorherbestimmtem und Unvorhersehbarem müssen Sie sich während der gesamten Spielzeit bewegen und daraus ein Erlebnis bauen, an dem Ihre Spieler Spaß haben: Sie müssen improvisieren.

STERBENDE PLÄNE

Ein kluger Mann, der Feldmarschall von Moltke, prägte einst das Zitat: "Kein Plan überlebt die erste Feindberührung." Fürs Rollenspiel sollten Sie daraus die Konsequenz ziehen, Ihre Pläne möglichst offen zu halten. Der wichtigste Trick für Improvisation ist die Flexibilität. Je fester Sie mit einem bestimmten Ereignis rechnen, desto größer sind die Probleme, wenn dieses Ereignis aus irgendeinem Grund nicht eintritt. (Lesen Sie hierzu auch den Abschnitt zu **Zen oder die Kunst der Spielleitung**, Seite 50.)

Selbst wenn Sie sich eine Szene wunderschön ausgemalt haben, wenn Sie lange an prägnanten Zitaten geifelt und passende Musikuntermalung herausgesucht haben: Wenn die Spieler einen anderen Weg einschlagen, dann sollten Sie nichts erzwingen. Vielleicht ergibt sich ja später noch die Gelegenheit, das Verpasste nachzuholen. Je weniger festgelegt Ihre Vorstellungen sind, desto leichter lassen sie sich umsetzen. Natürlich gibt es in den meisten Abenteuern Szenen, die wichtig sind und ohne die es kaum weitergeht. Dennoch sollte sowohl der Weg zu dieser Szene als auch ihr genauer Verlauf offen sein und erst durch die Aktionen der Spieler ausgestaltet werden.

Stellen Sie sich das Abenteuer wie ein Bündel Schnüre vor, das in unregelmäßigen Abständen durch Schlaufen geführt wird. Jede Schnur steht für einen möglichen Ablauf, und nach einer gewissen Zeit, die auch von Schnur zu Schnur kürzer oder länger sein kann, treffen sie sich alle wieder zu einer Schlüsselsituation (oder, wie sie in der **Königsmacher-Kampagne** genannt werden, zu einem Ankerpunkt). Nach diesem Punkt sind die Möglichkeiten wieder verzweigt und nehmen ganz unterschiedliche Wege, bis sie die nächste Schlüsselsituation erreichen. Es schadet nichts, wenn Sie sich im Vorfeld über drei oder vier mögliche Wege (Schnüre) Gedanken gemacht haben. Verhängnisvoll ist es, wenn Sie fest daran glauben, es gäbe



Der wichtigste Trick für Improvisation ist die Flexibilität. Je fester Sie mit einem bestimmten Ereignis rechnen, desto größer sind die Probleme, wenn dieses Ereignis aus irgendeinem Grund nicht eintritt.

sames Verhör sein. Und wenn Ihre Helden auf keinen Fall zum Druiden gehen wollen (zum Beispiel weil sie *Vorurteile gegen Druiden* haben), dann sollten Sie ihn kurzfristig durch eine kauzige Köhlerin, eine Hexe oder einen reisenden Geweihten ersetzen. Oder geben Sie den Helden die Möglichkeit, im Dorftempel ein altes Geschichtsbuch zu finden, in dem sie die benötigten Informationen finden – auch wenn dann das beeindruckende 'Druidenthema' aus Ihrem selbst zusammengestellten Soundtrack nicht zum Einsatz kommt.

MANIPULATION

Natürlich gibt es Möglichkeiten, die Spieler in die richtige Richtung zu treiben. Das können Hinweise sein (innerhalb der Spielwelt, also etwa Tipps von vertrauenswürdigen Meisterpersonen, aber auch auf Spielerebene, wenn als Sie Meister eine entsprechende Bemerkung fallen lassen), aber auch plötzlich auftauchende Gefahren (zum Beispiel Wachen, vor denen die Helden sich verstecken müssen und so davon abgehalten werden, die falschen Räumlichkeiten zu untersuchen). Mit ein wenig Phantasie lässt sich in jeder Situation ein Weg finden, mit dem die Helden oder die Spieler wieder in die richtige Richtung geleitet werden können. Solche Manipulationen werden sogar in neun von zehn Fällen funktionieren. (Kooperative Spieler lassen sie sich oft sogar



wissentlich lenken, wenn sie das Gefühl haben, dass das Abenteuer auf diese Weise vorankommt, während andere gerade dann gezielt nach anderen Wegen suchen.) Nur leider heißt das auch, dass Sie in jedem zehnten Fall vor einem Problem stehen. Spätestens in diesem Augenblick müssen Sie wieder improvisieren, und wenn Sie sich zu sehr auf Ihre eigenen Manipulationsfähigkeiten verlassen haben, könnte sich das als schwierig erweisen.

EISENBAHN FAHREN

Unter dem Begriff 'Railroading' versteht man im Rollenspiel Abenteuer oder Abenteuer Teile, die wie auf Schienen ablaufen, ohne jegliche Möglichkeit eines Abweichens nach links oder rechts, geschweige denn nach oben oder unten. Diese Einschränkung der Spielerfreiheit macht es dem Spielleiter zwar einfacher, da er mit weniger Varianten rechnen muss, aber für die Spieler ist sie naturgemäß unbefriedigend. (Hier muss man insofern einschränken, dass manche Spieler gerne auf ihre Wahlmöglichkeiten verzichten, wenn sie dadurch unterm Strich eine schönere Geschichte erleben (Geschichtenerzähler) oder großartigere Kämpfe erleben (Punktejäger und Monsternetzger).) Insgesamt sollten Sie auf Railroading verzichten, wo es nur geht. Und wenn Sie es einsetzen, dann tun Sie es so, dass die Spieler es möglichst nicht merken (siehe **Manipulation** auf Seite 102).

DIE PRAXIS DER IMPROVISATION

Zunächst einmal dürfen Sie sich nicht durch Unvorhergesehenes aus der Ruhe bringen lassen. Denn wenn die Spieler merken, dass Sie plötzlich keine vorbereiteten Vorlesetexte und keine Musik mehr haben und sich bei jeder Meisterperson offensichtlich erst einen Namen ausdenken müssen, dann ahnen sie, dass sie auf einer falschen Spur sind. Und dann werden sie beginnen, nach anderen Wegen zu suchen, obwohl der bisher eingeschlagene vielleicht ebenfalls auf spannende Weise zum Ziel geführt hätte und vor allem: er auf dem Mist der Spieler gewachsen wäre und nicht auf Ihrem.

Eine gute Improvisation erfordert gute Vorbereitung. Sie sollten alle Örtlichkeiten und Personen, die die Helden möglicherweise aufsuchen, zumindest gut genug kennen, um ihnen auf die Schnelle Leben einhauchen zu können. Oder aber Sie sollten über ein ausgedehntes Repertoire von Versatzstücken verfügen, aus denen sie ohne zu zögern etwas Überzeugendes zusammenschustern können. Je besser Sie sich in der betreffenden Region und dem Fachgebiet (zum Beispiel in Hexenmagie, wenn die Gegenspielerin eine Hexe ist) auskennen, desto besser können Sie improvisieren.

Legen Sie sich außerdem Hilfsmittel zurecht. Das können regionsspezifische Namenslisten sein, aber auch Listen mit potentiellen Eigenschaften und Macken für kurzfristig entwickelte Meisterpersonen, eventuell können auch Materialsammlungen wie die **Zoo-Botanica** oder **Ritterburgen und Spelunken** bereit liegen, um den Hintergrund ohne langes Suchen noch auszugestalten.

Machen Sie sich möglichst oft Notizen, und zwar nicht erst, wenn Sie schon improvisieren. Achten Sie auf Bemerkungen, die Ihre Spieler von sich geben, denn manchmal entwickeln sie hervorragende Lösungsansätze, die sogar besser als Ihre eigenen Vorstellungen sein können. Selbst wenn sie dann ei-

nem anderen Weg folgen, können Sie diese Ideen vielleicht später noch verwenden. Natürlich können Sie auch nur so tun, als würden Sie etwas notieren, um die Spieler im Unklaren darüber zu lassen, welche Bemerkung oder Situation Sie als wichtig oder bemerkenswert erachten. Das macht Sie schwerer durchschaubar und damit das Spiel für Ihre Spieler spannender.

Improvisierte Figuren, Begegnungen oder Ereignisse eignen sich nebenher hervorragend dazu, eine Spielgruppe ein wenig unter Druck zu setzen. Vor allem wenn die Spieler sich in endlosen Diskussionen verirren oder Sie anderweitig das Gefühl haben, dass es zäh und langweilig wird, wenn Sie die Spieler nicht ein wenig antreiben, können Sie den Helden unerwarteten Besuch bescheren. Derartige Szenen lassen sich teilweise auch schon vorbereiten, wenigstens als Versatzmaterial, das Sie je nach Bedarf einsetzen können. Sie kennen Ihre Spieler vermutlich gut genug, um zu wissen, auf welche Weise Sie sie aus der Reserve locken können.

Vor allem wenn Sie Problemspieler in Ihrer Runde haben, sollten Sie das eine oder andere Ass im Ärmel haben, mit dem Sie solche Spieler davon abhalten können, das Spiel zu bremsen oder zu erschweren.

DAS OFFENE ENDE

Es ist übrigens keineswegs zwingend erforderlich, dass das Ende eines Abenteuers schon feststeht. Sie können nicht nur den Verlauf, sondern natürlich auch den Ausgang des Abenteuers den Spielern überlassen. Vor allem Abenteuer, bei denen es um einen moralischen Zwiespalt geht, eignen sich sehr gut für ein offenes Ende. Dadurch, dass Sie nicht festgelegt haben, ob die Helden dem fehlgeleiteten, aber eigentlich aufrichtigen Schurken noch einmal eine Chance geben und ihn laufen lassen oder ob sie ihn der Obrigkeit übergeben, werden Ihre Spieler auch keinerlei Hinweise von Ihnen für das 'richtige' Ende erhalten und sich ganz auf die Moralvorstellungen ihrer Helden konzentrieren können.

EINE KURZE AUSZEIT

Wenn das Abenteuer einen Verlauf nimmt, mit dem Sie überhaupt nicht gerechnet haben, wenn es Ihnen gerade zu entgleiten droht, dann und gerade dann sollten Sie Ruhe bewahren. Vielleicht haben die Spieler gerade den Hauptbösewicht viel zu früh erschlagen oder sich selbst unverschuldet die einzige Möglichkeit verbaut, das Abenteuer zu einem glücklichen Ende zu bringen. So etwas ist dem routiniertesten Spielleiter schon passiert.

In diesem Moment haben Sie auf jeden Fall die Möglichkeit, Ihre Spieler um eine kurze Auszeit zu bitten, in der Sie sich zurückziehen und nach einer Lösung für das Dilemma suchen, in das Sie geraten sind.

In diesem Fall merken die Spieler zwar auf jeden Fall, dass etwas falsch läuft, aber das ist allemal besser, als wenn Sie verzweifelt weiterwurschteln und es immer schwerer machen, das Abenteuer noch zu retten.

Wenn Sie kooperative Spieler haben, ergibt sich vielleicht sogar die Möglichkeit, ihnen das Problem zu erklären und dann gemeinsam nach einer guten Lösung zu suchen.



Dieses Vorgehen verlangt von Ihnen natürlich ein noch weiter gehendes Improvisationsvermögen. Aber gerade bei fortgeschritteneren Rollenspielgruppen entstehen aus einem moralischen Dilemma die interessantesten gruppendynamischen Prozesse, die die Spieler noch tiefer in die Welt und ihre Charaktere eintauchen lassen.

Ebenfalls ergebnisoffen ist natürlich auch ein Abenteuer, das ohne vorgegebene Handlung auskommt, sondern nur neutral eine Situation (eine mysteriöse Ruine, eine unbekannte Region etc.) präsentiert und den Helden freie Hand lässt, ob und wie sie die Situation lösen wollen (erforschen, plündern usw.).

HELDENMOTIVATION

Damit Helden sich auf ein Abenteuer einlassen, brauchen sie irgendeine Motivation. Die einfachste Motivation ist schlicht Geld: "Erschlägst du den Drachen, kriegst du diesen Beutel Gold." Wenn Sie es etwas persönlicher machen wollen, können Sie das Geld durch Gegenstände ersetzen, die Ihren Helden wichtig sein könnten. So könnte ein Meisterschmied in Aussicht stellen, einem oder mehreren Helden eine persönliche Waffe anzufertigen. In manchen Fällen kann die Motivation aus einem übergeordneten Abenteuer stammen, wodurch die Abenteuer miteinander verbunden werden: Wenn die Helden eine bestimmte Information oder einen spezifischen Gegenstand benötigen, kann der Besitzer verlangen, dass sie sich erst einmal würdig zeigen – und schon haben Sie den Einstieg in ein neues Abenteuer (eine sogenannte Nebenqueste).

Ebenso wäre denkbar, dass die Helden einem Kapitän erst einen Gefallen tun müssen, bevor er sie auf seinem Schiff mitnimmt, oder die Elfen die Erfüllung einer Aufgabe verlangen, bevor die Helden ihren Wald durchqueren dürfen.

Je wichtiger in Ihrer Runde der erzählerische Stil ist, desto eher lassen sich die Helden durch persönliche Motive in ein Abenteuer involvieren, und mitunter sogar viel besser und nachhaltiger als durch rein materielle Belohnungen. Viele Spielleiter empfehlen sogar, dass jeder Einstieg etwas mit den Helden zu tun haben sollte. Wenn ein guter Bekannter oder sogar Freund entführt oder ermordet wurde, ist das für die meisten Helden genug Grund, um zur Hilfe zu eilen beziehungsweise den Mord aufzuklären. Das Problem daran ist, dass diese Person schon im Vorfeld aufgebaut werden muss. Wenn in der Einleitung zum Abenteuer der Name zum ersten Mal fällt und die Spieler erklärt bekommen, dass sie diese Person schon lange kennen und gut befreundet sind, dann ist das aufgesetzt. Hier sollten Sie längerfristig planen und solche Personen schon in früheren Abenteuern auftauchen lassen, so dass die Helden wirklich eine Freundschaft zu ihr aufbauen können. Im Falle eines Mordes hat das den Nachteil, dass die Figur damit 'verbraucht' ist, und das ist natürlich bei Personen, die den Helden nahestehen, auch für Sie bedauerlich. Im Falle einer Entführung können Sie sogar einen Helden benutzen, der gerade nicht am Abenteuer teilnimmt (zum Beispiel weil der Spieler keine Zeit hat, oder den Zweithelden eines Spielers). Sehr beliebt ist hierfür auch der Held des Spielleiters, denn daraus ergibt sich unter anderem eine Begründung, warum dieser Held gerade nicht anwesend ist, zu Beginn des nächsten Abenteuers (wenn es von einem anderen Meister geleitet wird) aber wieder dabei ist.

Auch Freunde oder die Familie der Helden können betroffen sein, das Heimatdorf, die Akademie, an der der Magier oder Krieger ausgebildet wurde, eine Mentorin, ein zuverlässiger Informant oder eine ehemalige Weggefährtin. Hier gilt grundsätzlich: Je mehr die Helden mit derjenigen Person im Spiel zu

tun hatten, je häufiger die Spieler selbst sie also erlebt haben, desto weniger abstrakt ist das Gefühl, helfen zu müssen, und desto besser die Motivation.

Eine mögliche Methode ist es in diesem Zusammenhang, die Spieler schon bei der Generierung einer Handvoll Situationen und/oder Personen aufführen und ausformulieren zu lassen, die für den jeweiligen Helden Motivation sein könnten, auf Abenteuer auszuziehen. Diese Personen können Sie dann im Lauf einer Kampagne weiter ausgestalten, kurze Begegnungen mit ihnen einflechten und sie anderweitig in Erinnerung halten, um sie dann im entscheidenden Moment als Abenteueranhänger zu benutzen.

Natürlich kann auch Neugier ein gutes Motiv sein, um in ein Abenteuer einzusteigen: Gerüchte über eine verlassene Zwergenbinge, eine alte Schatzkarte, der angebliche Zugang zu einer der legendären Hochelfenstädte oder sogar nur mysteriöse Vorgänge in der Umgebung der Helden reichen oft aus, um sie von sich aus aktiv werden zu lassen.

Bei vielen Spielern reicht sogar ein Appell an die Hilfsbereitschaft. Und je hilfsbedürftiger der Notleidende ist, desto eher klappt das auch: ein armes Mütterlein, ein gepeinigter Sklave, ein unschuldiges Kind ... Hier neigen die meisten Spieler auch zu den gleichen Reaktionen: jung ist besser als alt, weiblich ist besser als männlich (vor allem, aber nicht nur bei männlichen Spielern), gutaussehend ist toll, sympathisch ist von Vorteil, und ganz wichtig ist, dass der Hilfesuchende unschuldig in diese Notlage gekommen ist.

Die Motivation kann aber auch auf einer ganz anderen Ebene funktionieren: Sie können schlicht die *Spieler* motivieren. Wenn die Spieler unbedingt an einem Abenteuer teilnehmen wollen, dann werden sie auch toleranter, wenn die Heldenmotivation vielleicht nicht ganz so überzeugend ist. Für manche Spieler reicht schon die Aussicht auf Abenteurpunkte, andere wollen einfach nur spannende Sachen erleben – und wenn Sie sich den Ruf erarbeitet haben, dass die Teilnahme an Ihren Abenteuern tolle Erlebnisse verspricht, so kann das als Spieler motivation völlig ausreichen.

Im Laufe der Zeit werden Sie herausfinden, wer sich auf welche Weise am besten motivieren lässt, und das gilt sowohl für Helden als auch für Spieler. Dann können Sie Ihren Abenteuer Einstieg genau auf sie zuschneiden und können sich darauf verlassen, dass das Abenteuer wie von selbst zum Laufen kommt. Lesen Sie hierfür auch den Abschnitt zu den unterschiedlichen Spielertypen ab Seite 19, wo Sie Tipps zu diesem Thema finden.

Ein Problem kann sich manchmal aus reinen 'Söldnernaturen' ergeben, die sich von persönlichen Motiven kaum leiten lassen, sondern immer eine konkrete Belohnung erwarten. Entweder lassen sie sich von den anderen Helden mitziehen, oder Sie müssen neben der persönlichen Betroffenheit zusätzlich auch



noch eine Belohnung ausschreiben. Auf der anderen Seite gibt es natürlich die Möglichkeit, solche Helden gar nicht erst für Ihr Abenteuer zuzulassen.

Motivation ist aber nicht nur für den Anfang eines Abenteuers wichtig. Auch im Verlauf des Abenteuers kann es zu Durststrecken kommen, bei denen die Helden (oder die Spieler) sich fragen, ob eine weitere Verfolgung des Übeltäters überhaupt noch sinnvoll ist oder es nicht besser wäre, abzubrechen und sich anderen Dingen zu widmen. Deswegen sollten Sie dafür sorgen, dass es auch während des Spiels immer eine ausreichende Motivation gibt, dabeizubleiben.

BEDROHUNG

Wenn die Helden Angst um ihr Leben, ihre Unversehrtheit oder ihre Freiheit haben müssen, ist dies immer ein sehr guter Grund, in ein Abenteuer einzusteigen und dabeizubleiben. Wenn in einem vom Schnee oder Hochwasser abgeschnittenen Gasthaus ein Gast nach dem anderen umgebracht wird, wenn ein Orkheer die Helden umzingelt hat, wenn der Dämonologe eine Pforte des Grauens in die Siebte Sphäre öffnen will, dann werden die wenigsten Helden zum Alltagsgeschäft übergehen.

Je mehr die Bedrohung die Helden selbst betrifft, desto besser funktioniert sie als Antrieb. Wenn ein kleines Elfendorf von gierigen Goldsuchern bedroht wird, ist dies keine allzu gute Motivation für eine Gruppe von Zwergen. Stammt dagegen wenigstens einer der Helden selbst aus dem betroffenen Dorf, dann sieht es schon anders aus.

Überspannen Sie die Bedrohung jedoch nicht. Wenn die Helden keinerlei Hoffnung mehr sehen, kann es passieren, dass sie aufgeben und jede Möglichkeit zur Flucht suchen. Das ist zwar auch vom Charakter der einzelnen Helden und Spieler abhängig, aber grundsätzlich gilt, dass Chancenlosigkeit (und sei sie auch nur subjektiv) keine gute Motivation darstellt.

ZEITDRUCK

Um die Spieler dazu anzuhalten, stets bei der Sache zu bleiben und keine Langeweile aufkommen zu lassen, können Sie Zeitdruck aufbauen. Wenn in jeder Nacht weitere Morde geschehen, wenn den Helden bis zur Hinrichtung eines Freundes nur wenig Zeit bleibt, um Beweise für seine Unschuld beizubringen, wenn die ideale Sternkonstellation für das finsternagische Ritual immer näher rückt, dann können Sie die Spieler dauerhaft unter Strom setzen. Und selbst wenn sie mal eine

Pause machen, können Sie ihre Aufmerksamkeit ganz schnell wieder gewinnen, indem Sie ihnen die Bedrohung durch irgendein Ereignis wieder vor Augen führen. Wichtig für diesen Zeitdruck ist, dass die Spieler auch merken, dass sie etwas erreichen. Wenn sie längere Zeit unter Druck stehen, aber nicht das Gefühl haben, voranzukommen, dann kann sich schließlich Ermüdung breitmachen. Werfen Sie ihnen also wenigstens hin und wieder ein Bröckchen hin, an dem sie merken, dass sie auf dem richtigen Weg sind.

DURSTSTRECKEN

Sie können dem besten Spielleiter passieren: Phasen im Spiel, in denen es nicht vorangeht, in denen die Spieler festhängen, keinen Weg finden, nicht weiter wissen. Die Kunst eines guten Spielleiters besteht darin, den richtigen

Moment zu finden, in dem er eingreifen muss, um die Spieler mit

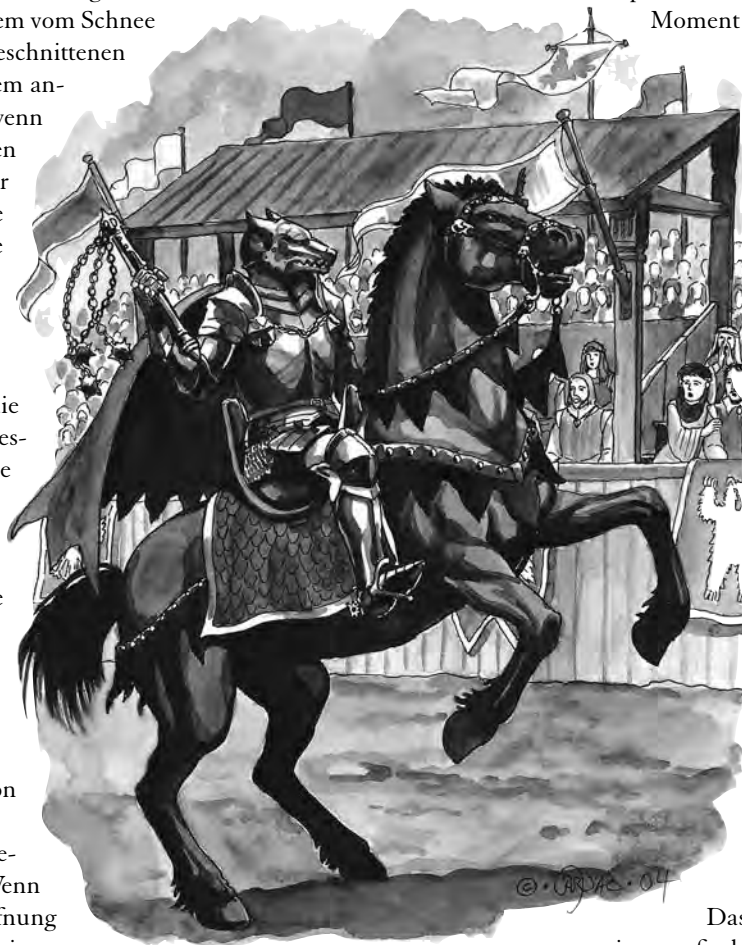
einem geeigneten Instrument in die richtige Richtung zu schieben.

Zunächst einmal stellt sich natürlich die Frage, warum die Durststrecke gerade entsteht. Wenn es daran liegt, dass die Spieler schlicht übermüdet sind (das kann vor allem passieren, wenn Sie sehr lange und möglichst die Nacht hindurch spielen), sollten Sie entweder neuen Kaffee kochen, einen kurzen Spaziergang vorschlagen oder einfach die Sitzung vertagen. Denn gegen Müdigkeit hilft selbst Adrenalin nur kurzfristig, danach wird es womöglich nur noch schlimmer.

Vielleicht ist aber auch das Rätsel, das Sie den Helden gestellt haben, zu schwierig.

Das, was Sie als eindeutige Hinweise empfinden, kann mitunter übersehen

oder falsch verstanden werden, oder die Spieler kommen partout nicht auf die eine Idee, die Sie so naheliegend finden. Warten Sie dann nicht einfach ab, bis die Spieler von selbst drauf kommen. Vielleicht liegt es wirklich daran, dass Sie zu geizig mit Hinweisen waren – und selbst wenn die Spieler einfach nicht clever genug sind, dann hat niemand etwas davon, wenn Sie sie auflaufen lassen. (Gut, wenn Sie der Meinung sind, dass es zu einem richtigen Rollenspiel auch gehört, dass Spieler scheitern, werden Sie nun zu Recht widersprechen. In diesem Fall können Sie diesen Artikel allerdings auch weitgehend überblättern, denn dann sind auch Durststrecken etwas, wo die Spieler halt durchmüssen.) Manchmal liegt das Problem auch darin, dass Sie zu sehr an einer bestimmten Lösungsmöglichkeit festhalten. Wenn in Ihrem Abenteuerentwurf steht, dass





die Helden nur aus dem Kerker entkommen können, indem sie der Kerkermeisterin schöne Augen machen, dann kann es geschehen, dass die Spieler stundenlang nach Geheimgängen suchen, das Schloss mit zurechtgebogenen Drähten zu öffnen versuchen oder den Wärter niederschlagen wollen, wenn er ihnen das Essen bringt. Auf Seite 50 haben wir an Ihre Flexibilität appelliert. Ein Mangel an solcher Flexibilität kann sehr schnell zu einem Stillstand im Spiel und damit einer Durststrecke führen.

Egal wie die Situation entstanden ist, es gibt drei Möglichkeiten, das Spiel wieder in Gang zu bringen: Entweder Sie fordern die Spieler auf, alle bisherigen Hinweise noch einmal systematisch aufzuzählen, und geben an der Stelle, an der sie noch nicht weit genug gedacht haben, einen (möglichst kleinen) Tipp. Auf Wunsch können Sie dieses Mittel auch hinter einer Klugheits-Probe verstecken, wenn Ihnen das lieber ist, aber jeder weiß, dass das nur eine Ausflucht ist. Oder aber Sie verwenden eine Meisterperson, die 'zufällig' auf die Helden trifft und ihnen einen entscheidenden Hinweis gibt. Je schwammiger dieser Hinweis ist, desto besser, denn im Idealfall sollten die Spieler immer noch das Gefühl haben, selbst auf die eigentliche Idee gekommen zu sein.

Die dritte Möglichkeit ist vermutlich die beste, aber auch diejenige, die den Erfolg am wenigsten garantiert: Lenken Sie vom Thema ab. Lassen Sie die Helden plötzlich von jemandem überfallen, oder präsentieren Sie ihnen ein ganz anderes Problem, das aktueller ist und deswegen Vorrang hat. Vor allem, wenn die Überlegungen der Spieler sich gerade ständig im Kreis gedreht haben, ist es oft sehr nützlich, sich mit etwas anderem beschäftigen zu müssen. Wenn sie sich dann 'nach getaner Arbeit' wieder dem ursprünglichen Plan zuwenden, kommen sie oft auf ganz neue Ideen. Und wenn das nicht klappt, können Sie eine solche Einstreuzene immerhin noch dazu benutzen, die helfende Meisterperson weniger auffällig auf der Bildfläche erscheinen zu lassen.

ERFOLGSERLEBNISSE

Um Ihre Spieler auf Dauer motiviert zu halten, müssen Sie ihnen regelmäßig das Gefühl vermitteln, dass die Helden auf ihrem Weg vorankommen. Selbst wenn es nur kleine Etappenziele sind, die sie erreichen, so bringen sie doch immer wieder genug Schwung, um nicht aufzugeben, sondern den eingeschlagenen Weg weiter zu verfolgen.

Wie ein solches Erfolgserlebnis aussieht, hängt vom jeweiligen Abenteuer und Ihren Spielern ab. Es kann ein Sieg über einen Helfershelfer sein, ein gefundener Hinweis, eine neue Spur, ein bestätigter Verdacht oder auch eine Zwischenstation auf einer schwierigen Expedition.

Wie weiter oben beschrieben, entsteht Spannung aus Konflikten, und jeder Erfolg beendet einen solchen Konflikt. Aber eine Spannung, die nicht hin und wieder durch eine Phase der Entspannung abgelöst wird, ist eintönig und 'leiert aus'. Also müssen Sie den Spielern immer wieder das Erreichen solcher Teilziele gewähren, um danach die Spannung wieder wirksam und aufregend zu machen.

ENTWICKLUNGSMÖGLICHKEITEN FÜR DIE HELDEN

Ein weiterer Anreiz für viele Spieler, an einem Abenteuer teilzunehmen, sind die Möglichkeiten für ihren Charakter, sich in irgendeiner Weise weiterzuentwickeln. Neben den ganz profanen Wertesteigerungen durch erworbene Abenteuerpunkte, die vor allem nach Gesichtspunkten des

problemlösenden Spiels

wichtig sind, können dies auch charakterliche Entwicklungen sein, die natürlich in erster Linie wichtig für den erzählenden Spielstil sind. Hiermit sind in erster Linie das Erreichen persönlicher

Ziele (zum Beispiel Rache an einem alten Feind)

und das Überwinden von eigenen Unzulänglichkeiten gemeint (beispielsweise

der Abbau von Vorurteilen oder Ängsten oder charakterliche Reife). Aber auch ein sozialer Aufstieg durch Erwerb eines Hauses, einen Aufstieg in einer Hierarchie (etwa

in einer Magierakademie oder einer Kirche)

und natürlich das Erlangen eines Adelstitels können Punkte sein, auf die ein Spieler lange Zeit hinarbeitet.

Je nach Spielertyp (siehe Seite 21) können Sie meistens einschätzen, was der jeweilige Spieler sich für seinen Helden wünscht, eventuell hat er es sogar in eine Hintergrundgeschichte hineingeschrieben. Oder Sie können es sogar ganz einfach erfragen: Es gibt die Möglichkeit, Ihren Spieler bei der Heldengenerierung (oder bei Eintritt in Ihre Runde) nach dessen Zielen zu fragen, und manchmal hilft das sogar dem Spieler, sich ein wenig mehr über den Charakter seines Helden klarzuwerden.

Lassen Sie keinen Spieler dieses Ziel allzu schnell erreichen. Aber nach einer angemessenen Zeit sollten Sie wenigstens andeuten, dass er sich auf dem richtigen Weg befindet.

HELDENBELOHNUNG UND SPIELERBELOHNUNG

Unterscheiden Sie bei der Suche nach Motivationsmöglichkeiten unbedingt zwischen Dingen, die den Helden reizen, und solchen, die für den Spieler wichtig sind. Oft ist beides identisch, aber manchmal gibt es auch deutliche Abweichungen. Denn ein erreichtes Ziel des Helden kann diese Figur uninteressant machen, weil ihr von nun an der Reiz fehlt. Sie hat ihr Ziel erreicht, also gibt es eigentlich keinen Grund mehr, sich auf gefährliche Abenteuer einzulassen. Eine Belohnung für den Helden kann Geld, Anerkennung oder ein Titel sein,





während die Belohnung für den Spieler von seinen Vorlieben abhängt. Viele Spieler sind schon zufrieden, wenn ihrem Helden eine großartige Szene gegönnt wird, selbst wenn es die rührende Sterbeszene eines guten Friends oder Verwandten ist, die sicherlich kaum als Heldenbelohnung bezeichnet werden kann. Unterm Strich zählt natürlich vor allem, dass Sie die Wünsche und Erwartungen Ihres Spielers erfüllen, und das Erfüllen der Heldenwünsche kann ein Teil davon sein, ist aber nicht alles.

AUSRÜSTUNG UND AUFRÜSTUNG

Helden erleben Abenteuer und bekommen dafür Geld. Von diesem Geld können sie sich bessere Ausrüstung leisten, um gefährlichere Abenteuer zu erleben. Dieser Ansatz stammt aus den Frühzeiten des Rollenspiels, hat aber immer noch seine Berechtigung. Inzwischen gibt es zwar viele Ansätze, bei denen andere Anreize für Abenteuer entstehen als nur die Bezahlung, aber Helden, die dauerhaft auf eine Entlohnung verzichten, sind auf jeden Fall eher die Ausnahme als die Regel – oder sie sind schon so reich, dass sie keine weltliche Entlohnung mehr brauchen.

Fast jeder Spieler freut sich, wenn er seinen Helden mit besserer Ausrüstung ausstatten kann, und zwar unabhängig davon, ob sie bessere Werte hat oder einfach nur besser aussieht.

Vor allem Problemlöser wünschen sich aber auch Ausrüstung, die die Möglichkeiten ihres Helden erweitert: persönliche Waffen mit überdurchschnittlichen Werten, magische Artefakte, Rüstungen aus magischem Metall und so weiter. Das System von DSA hat diesen Wünschen Riegel vorgeschoben, indem es die Häufigkeit und Wirksamkeit solcher Artefakte beschränkt, etwa durch die Regel, dass zu viele magische Gegenstände sich gegenseitig in der Wirkung beschränken, oder in dem astronomischen Preis von außerordentlichen Waffen.

Der Grund hierfür liegt in dem Bestreben, einen Rüstungswettlauf zu vermeiden: Wenn die Helden ohne Probleme magische Waffen erwerben können, kann man sie nur noch reizen, indem man ihnen hochmagische Waffen anbietet. Danach müssen es schon einzigartige Waffen sein, und als nächste Stufe Waffen, deren Durchschlagskraft selbst einen Drachen in Atem hält. Und wenn die Helden sich auch an diese Waffen gewöhnt haben, bleiben nur noch Göttertöter, und danach?

Außerdem muss einem Helden, der sich durch entsprechende Ausrüstung verbessert hat, natürlich auch ein Gegner entgegengestellt werden, der vergleichbare Werte hat, ansonsten ist jeder Kampf nur Routine und damit reizlos. Wenn die genannte Rüstungsspirale in Gang kommt, dauert es nicht lange, bis Sie ein Rudel Oger brauchen, um Ihrer Heldengruppe einen interessanten Kampf zu bieten, dann eine Schar Westwinddrachen und schließlich mehrere Riesen oder große Drachen. Das passt aber nicht in das Bild der DSA-Welt, in der es kein menschliches Wesen allein mit einem Drachen aufnehmen kann.

Andererseits führt diese Beschneidung der Heldenmöglichkeiten in manchen Runden dazu, dass selbst hochstufige Helden nicht über überdurchschnittliche Ausrüstung verfügen. Um sie nicht in Gefahr zu bringen, 'zu gut' zu werden, wird ihnen jedes besondere Artefakt bei nächster Gelegenheit gestohlen oder es versinkt im Morast, wenn dem Helden bei der Moordurchquerung ein Fehltritt unterläuft. Das kann aber vor allem bei Spielern, die Spaß an der Ausrüstung haben, auf wenig Gegenliebe stoßen. Auch hier gilt also, dass Sie darauf achten sollten, was Ihren Spielern wichtig ist.

Im Zweifelsfall müssen Sie sich etwas überlegen, was dem betreffenden Spieler Freude macht, ohne das Spielgleichgewicht in Gefahr zu bringen. Denkbar wäre zum Beispiel eine besessene Waffe, also eine, die von einem Geist bewohnt wird. In bestimmten Situationen kann diese Waffe ungemein mächtig sein (wenn die Absicht mit den Zielen des Geistes übereinstimmt) und dem Helden damit einen großartigen Auftritt ermöglichen. In anderen Fällen verweigert sie aber ihre Dienste, so dass der Held auf seine normalen Werte zurückgreifen muss.

ABENTEUERPUNKTE

Abenteuerpunkte sind ein Maß für die Erfahrung eines Charakters. Sie ermöglichen ihm, sich weiterzuentwickeln, höhere Werte zu kaufen, neue Sonderfertigkeiten zu erwerben und so weiter. Aus der Höhe der bereits ausgegebenen AP kann also auch auf die Mächtigkeit eines Helden zurückgeschlossen werden.

Ursprünglich war die AP-Vergabe ein Instrument, um den Reiz des Spiels zu erhöhen, also ein Element, das am ehesten dem problemlösenden Stil zugerechnet werden kann. Vergleichbar ist es mit den Leveln eines Computerspiels: Noch heute steht bei vielen Computerspielen das Bestreben im Zentrum des Spiels, möglichst schnell zu 'leveln' – also eine neue Erfahrungsstufe zu erreichen und damit seine Werte und Möglichkeiten zu verbessern. Als die Welt mit ihrer internen Logik bei DSA immer mehr Gewicht erhielt, entstand das Bedürfnis, auch die Vergabe von Abenteuerpunkten innerhalb der Weltenlogik simulationistisch zu erklären: Je erfahrener eine Person ist, desto mehr hat sie gelernt. Und das drückt sich ganz konkret in Spielwerten aus: Wer schon an vielen Kämpfen teilgenommen hat, der kann halt besser kämpfen als derjenige, der zum ersten Mal einem ernsthaften Gegner gegenübersteht.

Natürlich ist diese Erklärung löchrig, denn mit den AP aus einem Kampf kann man genauso gut den Talentwert in Etikette steigern, obwohl der Held damit überhaupt nichts zu tun hatte. Um diese Unschärfe zu verringern, wird einerseits immer wieder an Spieler und Meister appelliert, doch bitte vor allem solche Fähigkeiten zu steigern, die mit der Erfahrung des Helden auch etwas zu tun haben, andererseits wurde das Element der *Speziellen Erfahrung* eingeführt, mit dem genau das bewirkt werden soll. Aus der gleichen Bestrebung heraus entstanden die Regeln zum Lehren und Lernen, die bewirken sollen, dass die Helden am besten lernen, wenn sie kompetente Lehrmeister haben. Damit entsteht ein Kompromiss aus problemlöserischem Ansatz und Simulationismus, denn auch bei der Lern-Regeln wird nicht berücksichtigt, warum ein reicher Held nicht zu einem Lehrmeister gehen kann, um seine Fechtkünste verbessern, solange er vorher nicht ein paar Orks erschlagen oder einen Mordfall gelöst – sprich: Abenteuerpunkte erworben – hat.

DAS ZIEL DER ABENTEUERPUNKTEVERGABE

Als Spielleiter können Sie mit Abenteuerpunkten unterschiedliche Zwecke verfolgen. Zunächst einmal ist das natürlich die Spielerbelohnung: Wer häufig an Ihren Spielrunden teilnimmt, dessen Held wird immer besser und kann sich größeren Aufgaben widmen. Darüberhinaus können Sie die AP



auch als pädagogisches Mittel verwenden, indem Sie gutes Verhalten belohnen: gute Ideen, gute Darstellung der eigenen Figur, besonders spektakuläre Aktionen. Und nicht zu vergessen ist es eben auch eine Form der Simulation: Wer viel in der Welt herumgekommen ist, weiß und kann mehr als der Bauer, der seinen Hof nie verlassen hat.

Die offizielle Linie bei DSA legt den Schwerpunkt auf Simulation: Die Höhe der Abenteuerpunkte bestimmt sich ausdrücklich nicht an besonderen Aktionen (seien es die eines Helden oder die eines Spielers), sondern an den Erfahrungen, die die Helden im Abenteuer gemacht haben. Zum dreißigsten Mal gegen einen Trupp orkischer Herumtreiber zu kämpfen bringt keine Erfahrung, also auch keine Abenteuerpunkte. Die erste Auseinandersetzung mit einem übel gelaunten Kobold ist hingegen ein Quell neuer Erfahrungen und bringt dementsprechend mehr Punkte, auch wenn die daraus entstehende Gefahr für die Helden wesentlich geringer gewesen ist. An diesem Gesichtspunkt orientieren sich in der Regel auch die Angaben der Abenteuerpunkte, die in den offiziellen Abenteuern vermerkt sind.

Wenn Sie einen anderen Stil bevorzugen, steht es Ihnen natürlich frei, die Abenteuerpunkte auf andere Weise zu verteilen.

Ich hab's weiter vorne schon mal erwähnt: AP sind für mich auf der 'inneraventurischen', der Heldenebene und sollten klar davon abhängen, was der Held erlebt hat. Das kann durch zusätzliche Erlebnisse oder unterschiedliche Erfahrungshorizonte durchaus in der Gruppe variieren, hat aber nur zweitrangig damit zu tun, wie der Spieler sich einbringt. Klar, wenn ein Spieler seine Figur nur mitlaufen lässt und sie nicht darüber hinaus einbringt, gibt's halt nur den (nach bisheriger Erfahrung variierten) Sockelbetrag.

Das Spielerverhalten lässt sich eher durch Goodies außerhalb der Spielwelt beeinflussen: zusätzliche oder besonders eindruckliche Szenen, Schicksalspunkte, die dann Kontrolle über Probenwürfe oder kleine Teile der Spielrealität gewähren, aber auch mal einfach ein Lob, einen Szenenapplaus oder ein Highfive.

TR

DAS GIEßKAPPEPRINZIP

Die wohl üblichste Variante der AP-Verteilung innerhalb einer Spielgruppe ist es, allen Helden die gleiche Anzahl zuzusprechen. Dies ist auf alle Fälle die einfachste und auf den ersten Blick auch die gerechteste aller möglichen Varianten, denn kein Spieler wird dabei bevorzugt oder benachteiligt. Allerdings schafft sie auch keinen Anreiz, sich mehr als nötig am Spiel zu beteiligen oder einmal richtig aus sich herauszugehen.

Unter simulationistischen Gesichtspunkten wird hier auch nicht beachtet, ob einzelne Helden zum ersten Mal etwas erlebt haben oder nicht, was vor allem bei einem großen Erfahrungs-Gefälle innerhalb der Gruppe relevant sein könnte: Für den erfahrenen Ritter ist der Kampf gegen die Orkbande Routine, für die er keine AP erhält. Sein junger Knappe, der zum ersten Mal in eine solche Situation gerät, hat aber viel gelernt und sollte dementsprechend auch belohnt werden.

GIEßKAPPE PLUS BONUS

Eine Variante dieses Systems besagt, dass alle Helden zunächst den gleichen Grundbetrag an Abenteuerpunkten bekommen. Dazu werden für besonders gelungene Spielmomente noch Bonuspunkte an Einzelne vergeben, zum Beispiel für das Lösen eines Rätsels, das Besiegen eines übermächtigen Gegners oder einfach die überzeugende Darstellung des eigenen Charakters. Wenn Sie Ihre Spieler auf diese Weise dazu bewegen wollen, sich mehr ins Spiel einzubringen, sollten Sie allerdings im Vorfeld klären, in welchem Rahmen sich diese Bonuspunkte bewegen. Dies kann, je nach Stil, von einigen wenigen Sonderpunkten bis hin zu einem Bereich variieren, der die Basispunkte übersteigt. Mögliche Punkte, die Sie honorieren können, sind zum Beispiel das Entwickeln einer besonders guten Taktik im Kampf, eine intensive Erfahrung für den Helden (er findet seine große Liebe), ein zentraler Beitrag beim Lösen eines Rätsels, eine ausgefallene Idee, die das Abenteuer voranbringt, oder auch nur eine Szene, die besonders witzig ist und alle Spieler zum Lachen gebracht hat.

Das Risiko von 'Bonuszahlungen' ist allerdings, dass sie zu einem Konkurrenzdenken führen können: Jeder Spieler versucht sich in den Vordergrund zu spielen und die wichtigsten Aufgaben als erster zu lösen, was zum Beispiel zu Multilokalität und Vordrängeln führt (siehe Seite 26). Wenn Sie nicht sehr genau aufpassen, werden nicht gute Ideen honoriert, sondern der lauteste, schlagfertigste und rücksichtsloseste Spieler, der es am besten schafft, immer wieder Ihre Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Ruhigere Spieler und vor allem Neulinge können durch diese Vergabemethode abgeschreckt werden, was kaum in Ihrem Sinne sein sollte.

Wenn Sie dieses Risiko umschiffen, können Bonuspunkte aber ein guter Weg sein, sich die Aufmerksamkeit der Spieler dauerhaft zu sichern und ihnen gelegentlich eine Freude zu bereiten. Alternativ können Sie statt Bonus-AP natürlich auch zusätzliche Spezielle Erfahrungen verteilen oder aktivere Spieler zum Beispiel durch das Erreichen eines persönlichen Ziels ihres Helden belohnen. In allen Fällen sollte jedoch die Punkteverteilung transparent sein, um Konflikte in der Gruppe zu vermeiden.

VERGABE DURCH DIE SPIELER

Ein Experiment, das häufig diskutiert wird, ist es, die Vergabe teilweise oder komplett den Spielern zu überlassen, indem der Spielleiter eine AP-Menge vorgibt und die Spieler entscheiden können, wer welchen Anteil erhält. Dies kann im Plenum geschehen, indem alle gemeinsam entscheiden, oder portionsweise, indem jeder einzelne Spieler eine Punktmenge erhält, die er an die anderen vergeben kann. Neben dem wohl vergleichsweise kleinen Risiko des Abenteuerpunktehandels ("Gibst du mir deine, gebe ich dir meine!") ist das große Problem hierbei, dass schnell der Verdacht der Ungerechtigkeit aufkommt, vor allem wenn ein Spieler einen anderen immer wieder einmal unterdurchschnittlich honoriert. Das kann schon allein daraus resultieren, dass die betreffenden Spieler unterschiedliche Spielertypen sind und deswegen andere Bereiche als wichtig und belohnenswert empfinden. Und während die meisten Spieler die Beurteilung durch ihren Spielleiter zumeist noch ohne Murren akzeptieren, führt die Bewertung untereinander womöglich zu Unmut. Dies ist auch leicht verständlich, denn niemand will gerne (von seinen Freunden) bestätigt bekom-



men, dass er der schlechteste der Anwesenden ist und seine Leistungen am wenigsten anerkannt werden. Je nach der Persönlichkeit des Spielers kann sich solche Frustration wiederum auf das Spiel und auch auf Freundschaften auswirken. Deswegen ist es bei dieser Art der Abenteuerpunktvergabe umso wichtiger, offen über die Vergabe der Punkte zu reden und seine (hoffentlich) neutrale Meinung auch begründen zu können. Wenn dies geschieht und die Spieler die Vergabe akzeptieren, ohne jedes Mal lange darüber diskutieren zu wollen, bietet sich beim Einsatz dieser Methode allerdings eine gute Möglichkeit, das gemeinsame Zusammenspiel und somit auch den Spielspaß zu optimieren. Nebenher können Sie auch an der Vergabepolitik ablesen, welche Aspekte im Rollenspiel welcher Spieler besonders spannend oder gut findet, so dass Sie sich in Ihrem eigenen Stil danach richten können. Allgemein ist die Vergabe durch die Mitspieler wohl am besten für Gruppen geeignet, die schon lange zusammen spielen, sich gut kennen und untereinander vertrauen.

DER ZEITPUNKT DER VERGABE

Üblicherweise werden die Abenteuerpunkte am Ende eines Abenteuers vergeben. Dadurch bekommen die Spieler die Zeit, sich bis zur nächsten Sitzung in Ruhe Gedanken darüber zu machen, wie sie die Abenteuerpunkte ausgeben – ebenso, wie der Held inneraventurisch die Möglichkeit hat, diese neuen Fähigkeiten bis zum nächsten Abenteuer auch zu erlernen. Wenn Sie Bonuspunkte vergeben, haben Sie zu diesem Zeitpunkt eine Übersicht über die Gesamtleistung eines Spielers und können sich danach richten.

Es ist jedoch auch möglich, am Ende jeder Spielsitzung oder sogar nach einer bestandenen Aufgabe (dem Lösen eines Rätsels, dem Besiegen eines Gegners) sofort die entsprechenden Punkte zu verteilen. In diesem Fall sollten Sie sich vorher Gedanken machen, wie viele Abenteuerpunkte Sie für diesen Abschnitt / diese Aufgabe vergeben wollen. Der Vorteil dieses Vorgehens besteht darin, dass Erfahrungen, die ein Held im Spiel macht, sich auch sehr schnell auf seine Werte auswirken. Allerdings sollten Sie dann gesteigerten Wert darauf legen, dass die Spieler nur Fähigkeiten steigern, die mit ihren Erlebnissen zu tun haben. Wenn Sie nach jeder Aufgabe Punkte verteilen, sollten Sie Wert darauf legen, dass sie erst später ausgegeben werden können, um den Spielfluss nicht durch plötzliche AP-Kalkulationen unterbrechen zu müssen.

DIE MENGE

Es gibt keine Idealformel, wann welche Menge an Abenteuerpunkten vergeben werden sollte, denn auch das hängt von Ihrem Spielstil ab. Tendenziell ist zu sagen, dass Problemlöser umso glücklicher sind, je mehr Punkte sie erhalten, während Erzählspielern Abenteuerpunkte weniger wichtig sind.

Ein Abenteuer, das sich in drei oder vier Stunden durchspielen lässt und keine besonderen Erfahrungen mit sich bringt, sollte etwa mit 100 bis 150 AP belohnt werden. Längere Abenteuer ergeben entsprechend mehr, so dass ein ganztägiges Abenteuer auf 300 bis 500 AP kommen kann. Sind im Abenteuer noch besondere Erlebnisse enthalten, die den Helden neu sind (zum Beispiel ein Gespräch mit einem Feenkönig, eine Begegnung mit einem bisher unbekannten Dämonen, eine verwirrende Traumreise, eine Flucht im letzten Moment aus einem brennenden Haus oder einstürzenden Stollen ...), dann dürfen Sie weitere Punkte addieren, die ohne weiteres in den dreistelligen Bereich kommen können.

SPEZIELLE ERFAHRUNGEN

Wie oben erklärt sind Spezielle Erfahrungen ein Instrument, um dem problemlösenden Regelmechanismus der Abenteuerpunkte einen simulationistischen Aspekt zu verleihen. Sie sind dazu gedacht, die konkreten Erfahrungen zu simulieren, die ein Held im Verlauf eines Abenteuers gemacht hat. Als Faustregel können Sie etwa eine solche Erfahrung pro 100 vergebenen AP veranschlagen (plus solche durch spektakuläre Würfelwürfe), sollten aber auch das von der Art des Abenteuers abhängig machen.

Das Talent oder der Zauber, in dem ein Held eine Spezielle Erfahrung gemacht hat, sollte also eines sein, bei dem er etwas im Abenteuer dazugelernt hat. Das kann durch Übung geschehen sein (ein Kampftalent durch mehrere Kämpfe) oder aber durch Erweitern des Horizonts (Magiekunde, wenn die Helden viel mit Zauberei zu tun hatten). Dabei sollte ein besonders hoher Talentwert eher selten Spezielle Erfahrungen hervorbringen, denn ein Schwertmeister lernt nicht daraus, eine Schar Goblins verprügelt zu haben, weil er dabei kaum besonders komplizierte Manöver angewendet haben wird.

ZEIT ZUM AUSGEBEN DER ABENTEUERPUNKTE

Unter simulationistischen Gesichtspunkten sollten Sie den Helden Zeit lassen, ihre Punkte auch sinnvoll auszugeben. Vor allem bei längeren Kampagnen geschieht es schnell, dass die Helden von Abenteuer zu Abenteuer getrieben werden, ohne Pause machen zu können, und sich schließlich ein

beachtlicher vierstelliger AP-Vorrat angesammelt hat, der darauf wartet, endlich in Fähigkeiten umgesetzt zu werden.

Achten Sie also bei Ihrer Abenteuerplanung möglichst darauf, dass Sie den Helden hin und wieder Verschnaufpausen gönnen – deswegen müssen Ihre Spieler ja noch lange nicht zur Ruhe kommen. Das Steigern von Talenten mit Speziellen Erfahrungen ist ohne Zeitverlust möglich, also bietet sich wenigstens hier schon eine Möglichkeit, einen Teil der Punkte auszugeben.





TRENNUNG VON SPIELER- UND HELDENWISSEN

In den meisten Abenteuern und Spielrunden ist es von großer Wichtigkeit, dass die Spieler möglichst genau zwischen dem eigenen Wissen und dem ihres Helden unterscheiden können. (Einzige Ausnahme ist eine Reinform des problemlösenden Spielstils, in der auf diese Trennung wenig Wert gelegt wird, die aber nur sehr selten vorkommt.) Ohne diese Unterscheidung ist es mitunter sehr schwer, mühsam erzeugte Spannung und Atmosphäre am Spieltisch aufrechtzuerhalten.

Es gibt hier zwei unterschiedliche Bereiche, in denen die Trennung wichtig ist: Zunächst einmal verfügt jeder Mensch, der in unserer heutigen Umgebung sozialisiert wurde, über sehr viel Wissen, das einem Bewohner Deres völlig unbekannt ist. Naturwissenschaftliche Gesetze wie beispielsweise Optik oder grundlegende chemische Reaktionen gehören heute zum Allgemeinwissen, und man vergisst sehr schnell, dass solche Kenntnisse in einer mittelalterlich geprägten Welt allerhöchstens Spezialisten zu Verfügung standen – und dann auch noch mit ebenso plausibel klingenden Theorien vermischt waren, die heutzutage nur noch belächelt werden. Evolution? Photosynthese? Mikroskopische Erreger als Grund für Krankheiten? Aventurische Forscher, die solche Thesen verträten, würden allerhöchstens belächelt, und die Liste weiterer Beispiele ist lang.

In vielen Fällen kann schon ein Blick auf das Heldendokument genügen, um zu erkennen, ob ein Held etwas wissen kann oder nicht. Bei einem *Rechnen*-Wert unter 5 ist nicht davon auszugehen, dass der Held schon mal etwas von Dreisatz gehört hat, und wer nicht über das Talent *Anatomie* verfügt, hat vermutlich keine Ahnung, ob Menschen nur *einen* Magen haben wie das Schwein oder mehrere wie die Kuh. (Und lassen Sie sich nicht von dem Argument beeindrucken, dass der Held Kühe schon beim Wiederkäuen gesehen hat – denn die Überlegung, dass die Anzahl der Mägen mit dem Wiederkäuen zu tun hat, mag uns heute selbstverständlich sein, aber ohne entsprechendes Hintergrundwissen ist auch das nur eine Theorie, die auf tönernen Füßen steht.)

Etwas weiter gefasst gehört natürlich auch inneraventurisches Hintergrundwissen dazu. Vor allem Spieler, die selbst hin und wieder eine Spielrunde leiten, aber auch andere Interessierte kennen viele Publikationen: Regionalbände, Abenteuer, den Aventurischen Boten. Dadurch verfügen sie über wesentlich mehr Wissen als der beste Aventurologe, Magiekundige oder Geschichtsforscher – und damit sind nicht nur die eigentlichen Meisterinformationen gemeint, sondern auch 'alltägliche' Wissen. Dass es eine Ära der Hochelfen gegeben hat und Hesinde ursprünglich mal eine echsische Gottheit war, ist zwar vielen Spielern bekannt, in Aventurien aber selbst unter Gelehrten umstritten.

Der zweite Punkt ist eine Frage der Wahrnehmung: Wenn ein Held eine *Sinnenschärfe*- oder Wissens-Probe geschafft hat, dann können Sie dem Spieler mitteilen, was er sieht beziehungsweise weiß. Dadurch verfügen die anderen Spieler automatisch auch über dieses Wissen (denn sie hören ja zu), nicht aber deren Helden – außer der erstgenannte Held gibt sein Wissen weiter. Dennoch geschieht es immer wieder, dass andere Helden handeln, als stünde ihnen dieses Wissen ebenso zur Verfügung.

Selbst wenn keine Probe beteiligt war: Wenn Sie eine Szene mit nur einem Teil der Gruppe durchspielen und die anderen

Spieler zuhören, dann erlangen sie Wissen, das ihre Helden nicht haben. Ähnliches gilt für Illusionszauber: Der Spieler weiß sehr genau, dass es nur Zauberei ist, aber der Held hält es für Wirklichkeit, und so sollte eigentlich auch seine Reaktion ausfallen (vor allem, wenn er keinen entsprechenden Talentwert in *Magiekunde* hat und dementsprechend nicht einmal ahnen kann, dass es sich um Magie handelt).

AUCH HIER EINE FRAGE DES STILS

Natürlich fällt die Trennung zwischen eigenem und Heldenwissen schwer, denn sie verlangt Disziplin und Konzentration von allen Beteiligten, und die ist im Eifer des Gefechts oder nach einer langen Spielsitzung nicht immer gewährleistet. Wie streng Sie die Trennlinie ziehen, ist wieder einmal eine Stilfrage. Manchmal kann es stimmungstötend sein, alles allzu streng zu sehen, weswegen Sie sich auch durchaus für eine gute Portion Toleranz entscheiden können. Allerdings müssen Sie der Sache Einhalt gebieten, wenn das Verwischen der Grenze Ihr Abenteuer beschädigt. Wenn es beispielsweise darum geht, dass die Spieler einer Adligen in Not zu Hilfe kommen, bis sie herausfinden, dass diese Frau nur eine Hochstaplerin ist und sie von ihr über den Tisch gezogen werden, kann es das ganze Abenteuer zunichte machen, wenn einer der Spieler zu Beginn heraustrompetet, dass er diese Figur aus dem Aventurischen Boten kennt und sie gar keine Adlige ist. Es mag für manche Spieler reizvoll sein, gerade dann ihre Helden unwissend weiterzuspielen (siehe unten), aber die meisten ziehen es vor, dieses Wissen einfach nicht zu haben.

Neben den allgemein belesenen Spielern gibt es auch diejenigen, denen es schwerfällt, zwischen dem Wissen ihrer unterschiedlichen Helden zu unterscheiden. Wenn etwa die unerfahrene Jungbäuerin aus dem kleinen Dorf auf Wanderschaft geht und zum ersten Mal einem Goblin begegnet, den sie einzig aus den (wahrscheinlich völlig übertriebenen) Erzählungen ihres Großvaters kennt, dann sollte sie es eigentlich entweder mit der Angst zu tun bekommen oder aber allen Mut zusammennehmen, ihren Knüppel ziehen und dem Rotpelz entgegenstürmen, um ihn vom Antlitz Deres zu tilgen. Da die Spielerin aber als andere Heldin eine erfahrene bornische Kriegerin spielt, überträgt sie dessen Wissen auf die Bäuerin und schlägt ihren Gefährten lässig vor, mit lautem Gebrüll auf den Goblin zuzulaufen, dann würde er schon von selbst davonlaufen, schließlich gehöre er sicherlich nicht der Leibwache der Kunga Suula an und sei auch garantiert kein zaubermächtiges Wesen, da bei den Goblins nur Weibchen zaubern können. Das mag zwar alles korrekt sein und jeder durchschnittlich erfahrene Held mag so was auch wissen, aber eben nicht der Neuling. Durch das Verhalten der Spielerin leidet die Stimmung, da jegliche Bedrohung geplatzt ist wie eine Seifenblase, außerdem geht der so genannte 'sense of wonder' beim Rest der Gruppe verloren: die Fähigkeit, die Faszination neuer und ungewöhnlicher Dinge oder Situationen unbedarft und in aller Pracht und Herrlichkeit (oder auch in ihrer Boshaftigkeit und Grausamkeit) zu erleben.

Um diese Fähigkeit zu bewahren, um anderen Mitspielern nicht die Spannung und das Erleben von besonderen Situationen zu verderben, um Neuigkeiten eben genau das sein zu lassen, nämlich neue Informationen vom Meister an die Spieler,



und um Ihnen nicht das Leben unnötig schwer und Ihre Vorbereitungsarbeit zunichte zu machen, ist es wichtig, dass Ihre Spieler das eigene vom Heldenwissen unterscheiden können.

WIE KANN MAN DIE TRENNUNG HERBEIFÜHREN?

Zunächst einmal sollten Sie versuchen, sich mit Ihren Spielern zu einigen und sie schlicht zu bitten, sich an Ihre Vorgaben zu halten. In konkreten Spielsituationen können Sie notfalls bestimmte Aktionen nicht zulassen. („Dein Held weiß nichts von der Entdeckung im Nachbarzimmer, denn es hat ihm noch niemand etwas davon erzählt. Er war gerade damit beschäftigt, den Schreibtisch zu untersuchen, und damit ist er noch nicht fertig, also gibt es keinen Grund, jetzt in das andere Zimmer hinüberzugehen.“ oder „Du hast von Kindesbeinen an gelernt, dass die Echsen fürchterliche Götzen anbeten, also kommst du niemals von selbst auf die Idee, diese Schlangenstatue könne Hesinde darstellen.“) Das kann schnell zu fruchtlosen Diskussionen führen („Ich will aber der Magierin die schöne Schatulle zeigen, die ich gefunden habe, deswegen wollte ich gerade rübergehen.“ oder „Hesindes heiliges Tier ist eine Schlange, also ein geschupptes Wesen – da ist mein Held klug genug, auf die Idee zu kommen, dass auch die Echsen sie angebetet haben.“), auf die Sie sich aber nicht einlassen sollten – außer die Argumente sind wirklich überzeugend.

Im Bereich des aventurischen Hintergrundwissens haben Sie auch die Möglichkeit, den Spielern das Wissen gezielt vorzu-enthalten, indem Sie ihnen die Lektüre bestimmter Bücher verbieten. Das funktioniert natürlich nur, wenn diese die Lektüre nicht für das Leiten eigener Spielrunden benötigen. Außerdem können Spieler, die an der Welt Aventurien interessiert sind und sich dementsprechend gerne informieren, mitunter auch viel intensiver in die Welt eintauchen und das Rollenspiel mehr genießen. Wenn Sie das unterbinden, würde es den Genuss schmälern.

Andererseits kann die bewusste und sogar plakative Trennung des Wissens auch sehr unterhaltsam und spannend sein, vor allem für Anhänger des Erzähler-Stils. Aus gutem Grund wissen die Zuschauer oder Leser bei vielen spannenden Thrillern mehr als die Protagonisten und müssen miterleben, wie die geliebten Helden in eine Falle nach der anderen rennen. Gerade das Bewusstsein, dass die Protagonisten in Gefahr schweben, aber selbst noch nichts davon ahnen, steigert die Spannung und den Adrenalinausstoß. Genau dies lässt sich auch am Spieltisch simulieren, wenn die Spieler ihre Helden bewusst Dinge tun lassen, die aus Heldensicht einleuchtend sind, aus Spielersicht aber verhängnisvoll – eben zum Beispiel sich von der Hochstaplerin betrügen und ausnehmen lassen oder ‘nichtsahnend’ den mit Kreide gezeichneten Bannkreis zu verwischen. Abenteuer leben nicht davon, Konflikten und Problemen aus dem Weg zu gehen, sondern sie zu lösen. Nur, wer der Betrügerin auf den Leim gegangen ist, kann sie verfolgen und sich an ihr rächen. Also wäre es aus Spielersicht dumm, die Hochstaplerin von vornherein auffliegen zu lassen. Mehr dazu im Abschnitt **Dramatische Ironie** auf Seite 112.

Das ‘Vergessen’ von Spielerwissen kann auch sehr schöne Rollenspielsituationen ermöglichen, wenn etwa eine Hexe abends am Lagerfeuer einem unerfahrenen Ritter einen Vortrag über Dämonenbeschwörung hält, und ihre Spielerin dabei vielleicht sogar wissentlich ein paar Fehler einbaut, während der Ritter staunend zuhört und nachfragt – obwohl dessen Spieler ne-

benher einen sehr erfahrenen Beschwörer spielt und eigentlich viel besser weiß, was sich so in der Siebten Sphäre tummelt. Nur wenn Sie sich auf Dauer mit einem Spieler nicht einigen können, Ihre Vorstellungen zu weit auseinanderliegen und er Ihnen das Spielleitern schwer macht, dann gilt das, was für Spieler mit unvereinbaren Stilen gilt: Trennen Sie sich und suchen sich unterschiedliche Spielrunden.

SPOILER

Ein anderes Phänomen ist die Weitergabe von Wissen, durch die andere Spieler den Spaß am Spiel verlieren. Ein typisches Beispiel ist das Erzählen über das, was man im letzten Abenteuer erlebt hat, wenn der Zuhörer oder Leser dieses Abenteuer eigentlich selbst noch erleben wollte. Dies hat die Bezeichnung ‘spoilern’ erhalten, von englisch *to spoil* – verderben.

Es ist nur allzu menschlich, gerne von seine tollen Erlebnissen und Taten zu erzählen. Dass man mit diesen Erzählungen anderen den Spielspaß möglicherweise verdirbt, gerät schnell in Vergessenheit, und das ist für die Zuhörer ärgerlich. Bitten Sie Ihre Spieler daher um Stillschweigen, vor allem im Bereich der entscheidenden Überraschungen. Wenn ein Abenteuer eine dramatische Wendung haben soll oder mit einem Knalleffekt endet, ist es fade, wenn man ihn von vornherein kennt.

Bei manchen Spielern mag das Mitteilungsbedürfnis so stark sein, dass sie sich trotz erster Ermahnungen nicht zurückhalten können, weswegen Sie nicht deutlich genug werden können, wenn es um dieses Thema geht. Gerne werden auch Geheimnisse aus unterschiedlichen Bereichen in Internetforen ausgeplaudert. Hier mag neben dem Mitteilungsbedürfnis noch ein gewisse Geltungssucht hinzukommen („Ich weiß was, ich weiß was, ich weiß was!“), nichtsdestotrotz kann das für Spieler wie Spielleiter sehr ärgerlich sein, und deswegen werden solche Informationen zum Glück meistens ausdrücklich als Spoiler gekennzeichnet.

Manchmal geschieht es auch, dass jemand ein Gespräch mitbekommt, bei denen sich Spieler über die Erlebnisse der eigenen Runde unterhalten. In einem solchen Fall sollten die betreffenden Spieler entweder das Gespräch verschieben oder aber darauf hinweisen, dass bei ihnen gerade gespoilert wird.

IST DIESE TRENNUNG ÜBERHAUPT IMMER ERWÜNSCHT?

Natürlich ist es immer eine Sache der Auslegung, welches Wissen Sie den Helden zugestehen und welches nicht. Wie oben schon erwähnt, sind Anhänger des problemlösenden Stils eventuell wesentlich toleranter, was die Wissenstrennung anbelangt. Und in manchen Fällen kann es sogar langweilig sein: Wenn Sie Ihren Spielern ein Rätsel präsentieren, dann sollte nicht jeder genau abwägen müssen, was sein Held weiß und kann und was nicht. Für einen durchschnittlichen aventurischen Helden wäre die Frage nach der Quadratwurzel von 64 ein annähernd unlösbares Rätsel, für die meisten Spieler ist es aber keine Herausforderung. Ein Rätsel, das für Spieler schwierig genug ist, um spannend zu sein, ist in der Regel für Helden unlösbar. Mit



diesem Wissen sollten auch Spieler, deren Helden eigentlich nicht das notwendige Hintergrundwissen haben, guten Gewissens an der Rätsellösung teilnehmen können.

Hier müssen Sie selbst entscheiden, wo für Sie und Ihre Runde der beste Weg liegt – ein Patentrezept gibt es nicht.

FEHLENDES SPIELERWISSEN

Im Gegensatz zum Liverollenspiel kann jeder am Tisch sehr wohl Charaktere spielen, die sehr weit von der eigenen Person entfernt sind. Ein Zweimeterhüne kann problemlos einen Zwergen oder Goblin darstellen, und auch einem Rollstuhlfahrer steht die Rolle des Seiltänzers offen. Diese Möglichkeit sollte konsequenterweise auch im Bereich des Wissens fortgesetzt werden: Warum sollte eine absolute Chemie-Niete nicht einen verrückten und erfindungsreichen Alchimisten spielen oder ein Großstadtmensch einen fähigen Jäger? Muss der Spieler eines Fährnrichs genau wissen, wo üblicherweise die Schwachpunkte eines mittelalterlichen Festungsbaus liegen oder wie man eine militärische Truppe führt? Natürlich ist es schöner, wenn der Spieler über ein gewisses Maß an solchem Wissen verfügt, und Sie können auch einem Spieler, der kaum etwas über die Zwölfgötter weiß, davon abraten, einen Geweihten darzustellen. Aber für viele Spieler besteht ein Reiz des Rollenspiels gerade darin, Personen zu spielen, die mit ihnen selbst wenig zu tun haben. Verlangen Sie also nicht, dass jeder Spieler sich entsprechendes Hintergrundwissen angelesen haben muss. Wenn der Spieler genau beschreiben kann, wie er eine Kaninchenfalle anlegt, dann ist das schön und Sie können ihm seine *Wildnisleben*-Probe erleichtern oder sogar ganz darauf verzichten. Wenn der Held aber einen hohen *Wildnisleben*-Wert hat und der Spieler nicht weiß, wie und wo er so eine Falle am besten aufstellt, dann sollten Sie dem Helden dieses Wissen einfach zugestehen. Ebenso wie ein guter Menschenkenner nicht auf den schlechten Lügner hereinfällt, nur weil der Spieler zu gutgläubig ist, oder der Krieger nicht die falsche Waffe zieht, weil sein Spieler noch nie einen Zweihänder geführt hat und schlicht nicht weiß, dass man ausreichend Platz braucht, um ihn effektiv einzusetzen.

Zugegeben, die genaue Anwendung der Wissenstrennung ist auch eine Frage des Spielstils. Nach dramatischen Gesichtspunkten ist es gelungenes Rollenspiel, wenn der Spieler seinen Helden mit niedriger Menschenkenntnis ahnungslos auf jeden Scharlatan hereinfallen lässt, während der Held mit einem hohen Talentwert die meisten Menschen durchschaut – und das auch ohne ständiges Würfelrollen. Im spielerischen Stil ist für solche Umwege deutlich weniger Platz, denn das freiwillige 'Sich hereinlegen lassen' hält den Fortgang der Geschichte auf und dient nicht dem Überwinden einer Herausforderung, sondern erschwert es sogar noch.

DRAMATISCHE IRONIE

Die sogenannte dramatische Ironie ist ein Stilmittel, das mit der Lust am Durchschauen spielt, mit dem Genuss des Vorwissens. Es bezeichnet die Situation, in der der Spieler weiß, was die Stunde geschlagen hat, der Held aber nicht. Das Wissen um Vergeblichkeit, das schadenfrohe oder mitfühlende Betrachten von scheiternden Figuren aus einer Götterperspektive, lohnt sich besonders für bestimmte Szenen im Rollenspiel.

Der friedliebende, ängstliche Magier Pavel ist zu Besuch beim skrupellosen Grafen Uriel von Notmark, der mit dem Paktierer Mengbillar einen sehr mächtigen und bösen Berater an seiner Seite hat. Pavels Spieler Richard kennt diese beiden Figuren aus dem DSA-Roman Das Zerbrochene Rad und weiß genau, wem Pavel gegenübersteht, und dass der kleine Zauberer keine Chance gegen diese beiden Schurken hat. Es ist für den Meister nun gar nicht notwendig, die Schurken als besonders gefährlich darzustellen. Im Gegenteil: Richard wird von vornherein allein durch sein Wissen unter Druck gesetzt, und je freundlicher die beiden Meisterfiguren zu Pavel sind, desto vehementer wird Richard versuchen, Pavels Haut zu retten. Fast jede seiner Aktionen wird dadurch vergeblich, und aus





seiner Perspektive heraus tragisch. Von außen betrachtet wirken seine Aktionen aber fast immer komisch, da Pavels Klischee vom ängstlichen Magier nicht nur thematisiert, sondern auf die Spitze getrieben wird. Die Szene steht also automatisch unter einer gewissen Grundspannung, die erst endet, wenn Pavel aus der Gefahrenzone gelangt ist – weil die Schurken ihn gehen lassen. Richard kann aufatmen: Glück gehabt!

Wenn eine bestimmte, sorgfältig ausgewählte Information zu früh gegeben, ein bestimmtes Ereignis vorweggenommen wird, suggeriert das einem Zuhörer Überlegenheit und unterstützt die Erkenntnis: Die Spieler sind nicht die Helden. Dieser Ansatz widerspricht natürlich dem Bestreben, dass jeder Spieler sich möglichst intensiv mit seinem Helden identifizieren soll, und es fällt nicht schwer zu erkennen, dass es sich hier um einen anderen, aber nichtsdestotrotz spannenden Ansatz handelt.

Dramatische Ironie kann die Tragik oder die Komik einer Szene verstärken und hebt sie dadurch aus anderen Szenen hervor. In einer Schlüsselszene verwendet, betont sie einen Vorgang im Sinne einer Vorbestimmung, der Erfüllung einer Prophezeiung. Den Spielern wird eine auf diese Weise vorbereitete Szene als etwas Großes präsentiert, und sie werden sie deshalb umso genauer verfolgen. Ein generisches Beispiel hierfür ist der im Vorfeld abgesprochene Heldentod am Ende einer Abenteuererlaufbahn (siehe Seite 57).

Pavel ist mittlerweile älter geworden und musste schon viel Elend sehen. Er hat sich nie als Held verstanden, aber zu seinem Leidwesen wird ihm prophezeit, dass er auserwählt sei, eines Tages sein Leben für Firun in die Waagschale zu werfen. Damit ist das Ende seiner Laufbahn definiert, denn dies ist das definitiv Größte, was Richard für die Biographie seiner Figur erwarten kann.

Fortan steht jede Handlung Pavels unter diesem Vorzeichen, und je mehr seine Mithelden davon mitbekommen, desto aufmerksamer werden sie die prophezeite Situation fürchten und gleichzeitig als heroische Glanzleistung ersehnen. Es spricht übrigens nichts dagegen, dass Pavel noch einige Abenteuer erlebt, bevor die Weissagung eintritt. Wann immer aber die Voraussetzungen dafür erfüllt sind, die Helden also für die Sache Firuns kämpfen und Pavel vor der Entscheidung steht, ein großes Risiko einzugehen, existiert für Richard und seine Mitspieler die Erwartung, dass etwas Wichtiges, etwas Endgültiges geschehen wird. Die Prophezeiung setzt die fraglichen Spielsituationen unter Spannung und lässt sie aus vielen anderen Szenen herausragen.

HEIMLICHE INFORMATIONSWEITERGABE

Wenn einzelne oder mehrere Spieler Schwierigkeiten mit der Unterscheidung von Spieler- und Heldenwissen haben oder aber Sie Ihre Spieler überraschen wollen, dann können sie dafür zu sorgen, dass manches Wissen nur bestimmten Spielern zur Verfügung steht.

Außerhalb der eigentlichen Spielrunde können Sie unter vier Augen mit diesem Spieler sprechen, zum Beispiel um Details aus seiner Vergangenheit abzusprechen oder ihm Wissen zu geben, das er durch seine Ausbildung erhalten hat. Auch E-Mails sind dafür bestens geeignet. Wie aber können Sie im Spielfluss solche Informationen weitergeben?

Ein bewährtes Mittel sind kleine Zettel, auf denen zum Beispiel individuelle 'Regieanweisungen' oder spezielle Informationen stehen. Solche Kassiber können Sie an Spieler geben, aber natürlich können auch Ihre Spieler ihnen welche zukommen lassen, wenn sie etwas tun oder wissen wollen, von dem die anderen nichts erfahren sollen.

Auch spontan auftretende Gefühlseindrücke oder die Signale eines Gefahreninstinkts können durchaus auf einem Zettel vermerkt werden. So wäre es denkbar, dass Sie für eine Meisterperson eine heimliche *Betören*-Probe würfeln und nach deren Gelingen dem betreffenden Spieler einen Zettel zustecken, dass "dein Held sich zu der schönen Frau, mit der du gerade sprichst, intensiv hingezogen fühlt". Oder nach einer verdeckten *Gefahreninstinkt*-Probe: "Du spürst, wie sich deine Nackenhärchen aufstellen, als du den vor euch liegenden Hohlweg betrachtest."

Der Vorteil an dieser Kommunikationsform ist, dass der jeweilige Spieler auf die Verführerin eingehen kann, wenn er möchte, ohne dass die anderen Spieler einordnen können, warum er das tut, oder in der anderen Situation entscheiden kann, ob er die anderen Helden vor der möglichen Gefahr warnen will oder nicht. Der Nachteil ist jedoch, dass die anderen Spieler diese Heimlichtuerei mitbekommen und sich davon bewusst ausgeschlossen vorkommen könnten oder aber dem betreffenden Helden zu misstrauen beginnen. Im letzteren Fall ist wieder die Trennung des Wissens erforderlich, denn wenn der Spieler einen Grund für Misstrauen sieht, dann muss das für seinen Helden noch lange nicht der Fall sein.

Für komplexe Traumbeschreibungen oder bestimmte Beobachtungen, die der jeweilige Spieler macht, während sein Held allein in der Stadt unterwegs ist, eignen sich Zettel jedoch nicht. Wenn Sie auch dies 'heimlich' weitergeben wollte (und gerade bei Träumen empfiehlt es sich), dann können Sie mit dem Spieler (oder gegebenenfalls den Spielern) in einen Nebenraum gehen. Durch solche 'Vier-Augen-Gespräche' können Informationen weitergegeben werden, die nicht für alle Ohren bestimmt sind, oder auch ganze Szenen durchgespielt werden. Sinnvoll ist es hierbei sicherlich, wenn die anderen Spieler in der Zwischenzeit anderweitig beschäftigt sind und vielleicht sogar nicht einmal mitbekommen, dass Spielleiter und Spieler sich abseits unterhalten. Ansonsten muss halt eine kurze Unterbrechung des Spiels erfolgen, die derweil sehr gut für wichtige andere Dinge (eine Zigarettenpause, frischen Kaffee kochen, getrunkenen Kaffee wegbringen, Eltern oder Ehegatten anrufen und mitteilen, dass man doch später kommt, etc.) genutzt werden kann. Achten Sie aber unbedingt darauf, dass solche Pausen nicht zu lange dauern, denn sonst 'verlieren' Sie die anderen Spieler und müssen sie anschließend erst wieder in die richtige Stimmung zurückbringen.

Auch sollten Sie vermeiden, in solchen Einzelszenen entscheidende Abenteuerelemente durchzuspielen. Wenn ein Spieler nach einer Viertelstunde zurückkehrt und den anderen erklärt, wer der Mörder ist, den die ganze Gruppe ermitteln soll, dann müssen sie auf jeden Fall mit enttäuschten Gesichtern rechnen. Generell sollten Sie aber darauf achten, dass ein Spieler in einem Einzelgespräch bei flüchtigen Eindrücken wie Träumen oder Visionen keine Notizen macht. Wenn er dann später solche Erlebnisse der restlichen Gruppe aus dem Gedächtnis berichtet, ist das wesentlich stimmungsvoller, als wenn er aus seinen Aufzeichnungen referiert.



WIE SEHR DARF MAN IN DEN HINTERGRUND EINES HELDEN EINGREIFEN?

Von Film- und Romanhelden wird allgemein erwartet, dass sie im Verlauf ihres Abenteuers eine Wandlung durchmachen, dass sie also an den Herausforderungen, denen sie sich stellen, wachsen und als veränderter Mensch (Elf, Zwerg, Ork ...) nach Hause zurückkehren. Auch bezogen auf Spielerhelden sind solche Veränderungen wünschenswert, außerdem bieten sie einen hervorragenden Weg, um einen Helden auf persönliche Weise in ein Abenteuer hineinzu- ziehen und ihn damit zu motivieren (siehe Seite 21). Jedoch bergen sie auch Gefahren, denn Wandlungen verändern den Charakter eines Helden nachhaltig, und nicht immer sind die Vorstellungen von Meister und Spieler, wie eine stimmige Veränderung auszusehen hat, deckungsgleich. Wie viele Spieler sind schon frustriert nach Hause gegangen, weil ein übereifriger Spielleiter ihre Helden eines charakteristischen Nachteils beraubt hat? Oder schlimmer: Der Held wurde unspielbar, weil ein hinzugekommener Nachteil die Ausübung seiner Profession unmöglich machte.

Die meisten Rollenspieler wünschen sich einschneidende Erlebnisse für ihre Helden, vor allem Anhänger des Erzählstils. Jeder Held geht mit einer bestimmten Motivation auf Reisen, und Ihre Aufgabe ist es, diese zu bedienen. Doch kaum jemand ist glücklich damit, selbst keinen Einfluss auf die vorgegebene Richtung zu haben. Oft hat der Spieler gewisse Vorstellungen, wohin es gehen soll, und nicht immer sind sie offensichtlich.

Nicht jeder Spieler eines Diebes möchte, dass dieser später Führer einer Diebesgilde wird. Und nur die wenigsten wollen, dass er sein unrechtes Handeln einsieht und Novize in der Praios-Kirche wird. Ihre Aufgabe ist es, die Wünsche Ihrer Spieler herauszufinden und, nach einer Reihe schwerer Prüfungen, auch zu erfüllen.

FORMEN DER WANDLUNG

Insgesamt gibt es drei verschiedene Arten, wie ein Helden sich wandeln kann: Erstens kann sich die **Motivation für seine Abenteuer-Karriere ändern**. Möglicherweise existiert der Grund nicht mehr, der ihn in die Ferne gezogen hat, oder etwas Neues, eine Mission, tritt an seine Stelle und gibt dem Helden ein neues Ziel vor. War es zunächst nur die Abenteuerlust, die ihn hinausgetrieben hat, so hat er sich mittlerweile vielleicht einen mächtigen Feind gemacht, den er unbedingt besiegen will. Es könnte auch die Suche nach der lange verschollenen Schwester sein, die ihn vorangetrieben hat. Und als er sie schließlich findet, stellt sich heraus, dass ihr übel mitgespielt wurde, und der Held schwört nun Rache an dem Verursacher.

Das Ersetzen der Motivation sollte nicht erzwungen werden, sondern ein Angebot sein, das der Spieler annehmen kann oder auch nicht. Denn vielleicht empfindet der entsprechende

Held Rachegefühle als Sünde, also geht er auf das Angebot des Rachefeldzugs nicht ein.

Eine weitere Form ist die **innere Wandlung**. Dabei durchlebt der Held eine Situation, in der er sich mit seinen eigenen Ängsten auseinandersetzen muss. Die Konfrontation damit und die Überwindung seiner Ängste lassen ihn wachsen.

Regeltechnisch könnte er dabei die Möglichkeit erhalten, eine Schlechte Eigenschaft zu senken oder einen Nachteil abzubauen. Als Spielleiter müssen Sie damit jedoch behutsam umgehen, denn manchmal gehören Nachteile und Schlechte Eigenschaften zum Konzept einer Figur. Der Held würde möglicherweise an Farbe verlieren, wenn der Nachteil verschwände.

Der Spieler wäre mit dieser Veränderung nicht glücklich, weil sie sein Charakterkonzept zerstört. Ähnlich verhält es sich mit der Steigerung guter Eigenschaften oder der Erlangung von Vorteilen – und vor allem auch Eingriffe wie die unerwartete Berufung zum Geweihten durch einen Alveranier. Nicht immer können solche Änderungen in Einklang mit der Vorstellung des Spielers von seiner Figur gebracht werden.

Ein Spieler kann Ihnen für die Möglichkeit, einen Nachteil abzubauen, sehr dankbar sein. Aber Sie sollten ihn vorher beobachten und aushorchen, um zu überprüfen, ob der einarmige Taugenichts nur deshalb einarmig ist, weil der Spieler bei der Erstellung noch Generierungspunkte brauchte, oder ob dieser Umstand den Charakter des Helden entscheidend prägt. Wenn Sie dem Helden nun ein großes Tsu-Wunder gewähren, ergibt sich das Problem, dass der Wunsch des Spielers ein anderer ist als der des Helden. Natürlich will der Taugenichts seinen zweiten Arm zurück, aber sein Spieler vielleicht nicht.

Eine Spielart dieser inneren Wandlung ist die Provokation eines Prinzipien- oder Loyalitätskonflikts. Der Held gerät in eine Situation, in der sich seine Prinzipien und seine Loyalität in die Quere kommen oder in der sich mehrere Prinzipien gegenseitig ausschließen. Der Held muss sich für eine von beiden

Seiten entscheiden und wird, egal welche Entscheidung er trifft, unglücklich. Die Auseinandersetzung mit den Folgen einer solchen Entscheidung kann einen Charakter grundlegend verändern. Auch wenn solche Entweder-Oder-Entscheidungen ein hohes Frustrationspotential beinhalten, weil der Held auf jeden Fall scheitern wird, sind sie erzählerisch dennoch interessant. Sie sind der Stoff, aus dem die großen Dramen sind. Aus solchen Situationen entstehen wahrhaftige (tragische) Helden. Natürlich muss ein Spieler, der sich diese Nachteile wählt, auch mit den Konsequenzen rechnen. Aber dennoch soll das Spiel jedem Spaß machen und so ist es letztlich eine Frage des Spielertyps, ob er von Ihnen diese tragischen Verstrickungen verlangt oder nicht. Generell bietet diese Variante einem Spieler jedoch bessere Möglichkeiten, sich der von Ihnen angedachten Veränderung zu verweigern. Sie konfrontieren ihn schließlich nur mit einer bestimmten Situation. Wie er





sich darin verhält und wie er im Nachhinein damit umgeht, ist dem jeweiligen Spieler überlassen.

Mit der **äußeren Wandlung** vollzieht sich oft eine Statusveränderung. Der Held erlangt eine neue Fähigkeit, einen höheren Sozialstatus oder ein neues Amt. Dem voraus geht eine Queste, die der Held zunächst lösen muss, bevor er dafür den entsprechenden Lohn erhält. Diese Art der Veränderung ist in der Regel unproblematisch, da es sich meist um eine positive Veränderung handelt, auf die der Held sich über längere Zeit vorbereitet. Einige Professionen sind sogar auf Prüfungen und Aufgaben angewiesen, an deren Ende eine Belohnung steht, und häufig ist das Absolvieren solcher Prüfungen Bestandteil der Heldenmotivation. In den Magiergilden sind akademische Grade beispielsweise nur durch den Erwerb bestimmter Fähigkeiten und die Anhäufung von Wissen zu erlangen, in der Rondra-Kirche müssen zwölf Questen vollbracht und bezeugt werden und auch im Militär wollen Beförderungen hart verdient sein. Auch das Erlangen wertvoller Artefakte oder persönlicher Waffen kann zu dieser Rubrik gezählt werden. Sie alle bestätigen den Helden in der Richtigkeit seines Tuns und motivieren ihn, den eingeschlagenen Pfad weiterzugehen.

Doch auch hier gibt es Konfliktpunkte. Achten Sie darauf, mit was Sie Ihren Helden belohnen.

Nicht jeder Spieler eines schmierigen Landstreichers schätzt es, wenn sein Held wegen treuer Verdienste am Vaterland plötzlich zum Adligen erhoben wird. Auch unpassende Belohnungen können ein Charakterkonzept gefährden.

Allerdings muss ein Held nicht nur belohnt werden. Ebenso kann es geschehen, dass er wegen Versagens oder Verfehlungen degradiert oder in anderer Form bestraft wird. Dies kann eine dramaturgische Maßnahme Ihrerseits sein, um dem Helden seine bevorstehende Aufgabe zu erschweren oder ihn den Ruf des Abenteurers hören zu lassen, es kann aber auch die realistische Konsequenz auf eine bewusst begangene Tat des Helden sein. Hier sollten Sie nur dafür sorgen, dass der Spieler die eigene Schuld an seiner Situation erkennt und dass die Form der Bestrafung verhältnismäßig ist.

Warum rätseln und herumpsychologisieren? Motivationen und Ziele kann man auch direkt beim Spieler erfragen, sie als Spielleiter vermerken und dem Spieler die Möglichkeit geben, nach besonderen Erlebnissen Änderungen durchzuführen. Das kann man in ein Regelgerüst packen, es aber auch vollkommen formlos halten.

TR

Schließlich existiert noch eine letzte Form der Charakterwandlung, die man auch bequem einer der drei oben beschriebenen Kategorien zuzuordnen könnte. Allerdings unterscheidet sie sich von den anderen darin, dass es hierbei um keine durch den Spielleiter herbeigeführte Wandlung geht, sondern um eine durch einen Mitspieler verursachte. Rollenspiele leben

vor allem durch die Interaktion unter den Spielern. Dabei lassen sie häufig Helden verschiedenster Kulturen aufeinandertreffen, die die seltsamsten Ressentiments gegeneinander hegen. Der aufrechte Krieger und der hinterlistige Dieb sind ebenso typische Paarungen wie der Praios-Geweihte und der Schwarzmagier. Oft ergehen sich solche Figuren regelmäßig in den hitzigsten Diskussionen, begegnen sich mit den größten Vorurteilen und gefährden auf diese Weise den Gruppenfrieden. Warum die beiden Streithälse jedoch gemeinsam von Abenteuer zu Abenteuer ziehen, wird selten hinterfragt. Dabei wäre doch der logische Schluss, dass einer der beiden, bedacht auf die eigene körperliche Unversehrtheit, die Gruppe irgendwann verlässt.

BEREITSCHAFT ZU WANDLUNG

Die meisten Spieler neigen dazu, ihre Figuren statisch darzustellen, was einerseits einem fixen Charakterkonzept zu verdanken ist und andererseits einer selektiven Wahrnehmung, denn üblicherweise stehen beim Spielen die konfliktgeladenen Szenen im Vordergrund und die des fröhlichen Miteinanders werden zum größten Teil ausgeblendet. Dabei wäre es nur logisch, dass die beiden Streithälse

„Ich bin dein Vater, Luke!“

entweder die Konsequenz aus ihren Konflikten ziehen und sich

aus dem Weg gehen oder – was wünschenswerter wäre, da kein Spieler auf seinen Helden verzichten möchte – dass sie sich um Kompromisse bemühen. Vorurteile haben schließlich ihren Namen daher, dass auf Grund von Gerüchten und nicht von Tatsachen geurteilt wird. Vielleicht ist der böse Magier gar nicht so böse, wie alle behaupten, und man muss nur richtig hinsehen? Vielleicht gibt es mehr als nur den einen Weg, ein Problem zu lösen?

Sollten Sie derlei Probleme in Ihrer Gruppe haben, machen Sie Ihre Spieler notfalls darauf aufmerksam, dass man auch voneinander lernen kann und dass sich Helden auch gegenseitig beeinflussen können. Falls die Spieler nicht anders können oder wollen und beginnen, den Konflikt von Helden- auf Spielerebene zu übertragen, sollten Sie im Namen des Gruppenfriedens anregen, dass beide mit neuen Charakteren beginnen.

WANDLUNG DER HELDENUMGEBUNG

Viele Spieler schreiben in die Hintergrundgeschichte ihrer Helden unterschiedliche Ansätze, aus denen der Spielleiter etwas machen kann. Aber auch hier sollten Sie sich überlegen, ob das Aufgreifen eines solchen Hinweises auf die Zustimmung Ihres Spielers treffen wird. Wenn ein Held beispielsweise erfährt, dass es sich bei der fiesen Schwarzmagierin, die für den Tod unzähliger Menschen verantwortlich ist, um seine lange verschollene Schwester handelt, mag das eine großartig dramatische Szene sein – aber vielleicht hat der Spieler sich etwas ganz anderes erträumt und ist nun enttäuscht. Oder wenn Sie die geliebte Ehefrau eines Charakters töten, um ihn zu einem Rachefeldzug zu animieren, sollten Sie sicher sein, dass der Spieler mit diesem Verlust leben kann.



HELDEN OHNE SKRUPEL, UNPAUFHALTSAME HELDEN – WIE KANN MAN SIE STOPPEN?

Einige Ihrer Spieler mögen es, ihre Helden als besonders skrupellos darzustellen. Sei es, weil es der Hintergrund des Charakters erfordert (etwa ein abgebrühter Söldner oder ein dekadenter albanischer Grandensohn), sei es, dass sie ihn einfach nur – ihrer Meinung nach – ‘cool’ darstellen wollen. Als ‘skrupellos’ gelten Taten, die gegen die lokalen aventurischen Moralvorstellungen (nicht unbedingt gegen das jeweilige Rechtssystem) verstoßen. Wer einen alten Mann, der ein für die Helden wichtiges geheimes Treffen beobachtet hat, verprügelt, nur um ihm die Informationen hierüber zu entlocken, oder damit erpresst, dass seiner Tochter etwas zustoßen wird, wenn er nicht redet, oder ihn gar umbringt, damit er sein Wissen an keinen anderen weitergeben kann, handelt ohne Skrupel. Selbst wer einen offensichtlich schuldigen Verbrecher foltert, um von ihm Informationen über die Mittäter zu erhalten, bewegt sich an der Grenze dessen, was sich mit üblichen Moralvorstellungen vereinbaren lässt.

Wie in vielen anderen Fällen ist auch dies zunächst einmal eine Frage des Stils Ihrer Gruppe: Wenn Sie das Abenteuer so anlegen, dass die Helden ohne Folter keine (sichtbare) Chance haben, an notwendige Informationen zu kommen, dann ist es nur folgerichtig, dass sie zu solchen Mitteln greifen – und auch beim nächsten Abenteuer, bei dem es andere Wege geben würde, dieses wirksame Werkzeug einsetzen. Doch nicht jeder Spieler mag eine solche Verrohung der Sitten, und manch einer möchte auch heroischer spielen: Die Helden sind die Guten, die so etwas nicht tun sollten. (Siehe hierzu auch den Abschnitt zu Folter und Gewalt, Seite 92.)

SKRUPELLOSE HELDEN IN DIE SCHRANKEN WEISEN

Wie bei den meisten Problemen am Spieltisch gibt es zwei Möglichkeiten, mit skrupellosen Helden umzugehen: auf Spieler- oder auf Heldenebene. Entweder Sie erklären dem betreffenden Spieler, warum Sie Probleme in seinem Verhalten sehen (siehe der Kommentar aus dem Off, Seite 53), oder Sie begegnen dem Verhalten des Helden durch ‘aventurische Maßnahmen’. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten.

Das Handeln eines Charakters bleibt der Umwelt nicht verborgen. Gerüchte und Erzählungen verbreiten sich schnell, und niemand wird jemanden um Hilfe bitten, der eigentlich keinen Deut besser ist als die Räuberbande, die gerade die Umgebung unsicher macht. Wem ein solcher Ruf vorausseilt, den meiden die Menschen, wo sie können. Niemand mag mit ihm sprechen, wenn er Informationen sammeln muss, und im Zweifelsfall erhält er falsche oder unvollständige Auskünfte, denn

der Befragte will ihn möglichst schnell loswerden. Selbst in Gasthäusern sind erstaunlich oft “leider alle Betten schon belegt”, ein Tisch, an den er sich setzt, leert sich schnell, und Sie können den Charakter sogar auf falsche Spuren locken, indem Unschuldige sich verdächtig machen, weil sie vor ihm Reißaus nehmen.

Je nach Region und konkreten Umständen wird auch die Obrigkeit (Büttel, Schulzin, Stadtmeister, lokale Adlige) auf einen solchen Helden aufmerksam, der es zumeist gar nicht gefällt, wenn irgendwelche Fremden die Einheimischen drangsaliieren. Das kann dazu führen, dass man diesen Störenfried, wenn er denn nicht zu mächtig oder gefährlich ist, unter Anklage stellt, verjagt oder gar am nächsten

Baum aufzuknüpfen versucht. Und seinen Begleitern wird es kaum besser ergehen: mitgegangen, mitgehangen. Die übliche Reaktion eines skrupellosen Helden ist es dann, die Obrigkeit und ihre Vertreter zu erschlagen. Doch nach einem solchen Gemetzel wird sein Ruf sich nur noch umso schneller verbreiten, und der Nachteil *Gesucht III* ist in diesem Fall vermutlich angemessen.

Ähnlich gehen die Vertreter der unterschiedlichen Kirchen mit skrupellosen Zeitgenossen um, da diese in der Regel mit ihrem Tun den Geboten der Zwölf zuwiderhandeln. Dies kann von einem milden Tadel bis hin zur Exkommunikation reichen.

Auftraggeber wenden sich entweder gar nicht an solche Helden, oder sie wenden sich nachträglich von ihnen ab, zum Beispiel weil sie da erst erfahren, welche unmoralischen Mittel in ihrem Namen angewendet werden. Wenn Sie den Helden einen Spiegel vorhalten wollen, kann auch der grausame Oberbösewicht des Abenteuers an sie herantreten und versuchen, sie zu rekrutieren, denn gute Leute wie sie könne er immer gebrauchen.

Wenn Sie die Umwelt so auf die Charaktere reagieren lassen, können

Sie ihnen das Leben (und das jeweilige Abenteuer) entsprechend schwermachen und vielleicht zu einem Umdenken bewegen.

UNPAUFHALTSAME HELDEN

Wie auf Seite 58 beschrieben, macht Spannung einen elementaren Reiz des Rollenspiels aus, und Spannung entsteht aus Konflikt. Doch was tun, wenn die Spieler durch lange Erfahrung so gut geworden sind, dass kein Konflikt mehr ein ernsthaftes Problem für sie darstellt (zugegebenermaßen ein Problem, das vor allem beim würfellostigen Spielstil entsteht)? Wenn kein Gegner mehr ihren magischen und kämpferischen Künsten etwas entgegensetzen kann?





Zu Beginn der Entwicklung können Sie dies noch anheizen. Wenn die Helden sich auch von einem Baron samt Gefolge, einer ganzen thorwalschen Siedlung oder sogar der Garde einer Stadt nicht aufhalten lassen, dann wird ihnen dieser Ruf vorseilen, und kein Landesherr kann es sich leisten, irgendwelche Leute durch sein Land marodieren zu lassen. Also wird er seine Elitetruppen ausschicken und sie notfalls mit magischer und geweihter Unterstützung ausstatten.

So mag man den Helden vordergründig mit großer Höflichkeit, Furcht oder Unterwürfigkeit begegnen, während man hinter ihrem Rücken bereits überlegt, wie man sie loswerden kann. Dies kann geschehen, indem man heimlich einen Boten mit einem Hilfersuchen zu den regionalen Autoritäten (kirchliche wie weltliche) oder den Nachbarsiedlungen entsendet. Ein einfaches Dorf mag für eine hochgerüstete und erfahrene Abenteurergruppe vielleicht keine Gefahr darstellen, und sehr erfahrenen Helden mag noch nicht einmal ein Baron, eine Stammesführerin oder ein Hetmann mit Gefolge etwas entgegensetzen können. Doch es gibt immer noch eine höhere Ebene, und kein Land, keine Kirche wird auf Dauer zulassen können, dass irgendwo jemand raubend durchs Land zieht und ihre Schutzbefohlenen misshandelt.

Im Guten kann ihnen empfohlen werden, dass solche Helden in der Wildermark gebraucht werden können (diese Region ist ja ausdrücklich dafür vorgesehen, dass Helden auch gan-

ze Landstriche kontrollieren können, wenn sie mächtig genug sind), im Schlechten kann aber auch eine Gruppe fähiger Leute auf sie angesetzt werden, die ihnen das Leben im wahrsten Sinne des Wortes schwer macht: vielleicht eine andere Heldengruppe, aber auch Elitetruppen mit magischer und geweihter Unterstützung oder spezialisierte Kopfgeldjäger, die beim Tod des Helden eine Sonderprämie erhalten.

Reiche Helden werden bei größeren Fehlritten entweder zu horrenden Bußgeldern und Entschädigungszahlungen verurteilt oder müssen an die lokalen Machthaber gleichfalls exorbitante Schmiergelder zahlen, um schärfere Sanktionen zu vermeiden. Solcherart geschröpfte Charaktere werden ihr zukünftiges Handeln dann wohl sorgfältiger überdenken. Abenteurer von Stand und/oder mit politischem Einfluss werden von ihren Freunden und Familien einige Gefallen einfordern oder versprechen müssen, um einen Ansehens- oder Machtverlust zu vermeiden. Priester – selbst wenn sie selbst sich nichts zu schulden haben kommen lassen –, die mit solcher Begleitung unterwegs sind, werden von ihrer Kirche zum nächsten Tempel zitiert, wo man es gewiss nicht sonderlich zu schätzen weiß, wenn ihre Geweihten sich derartig daneben benehmen oder solch schlechten Umgang pflegen (und damit dem Ansehen des Kultes schaden). Mächtige Magiebegabte werden schließlich entweder den Pfeilen des Lichts oder der Praios-Kirche gemeldet, die ihnen fortan mit aller Kraft zusetzen.

ÜBERMÄCHTIGE MAGIE, ÜBERMÄCHTIGE ARTEFAKTE

“WINKE, WINKE – KONTINENT VERSINKE!”

—rekonstruierter Zauberspruch der legendären Erzmagierin
Elyssa Meitninger

Ab Seite 84 haben wir bereits einige Gedanken zu der Frage geäußert, wie mächtige Magie dargestellt werden kann. An dieser Stelle wollen wir dagegen eine andere Frage stellen: Wann ist der Einsatz solcher Magie überhaupt sinnvoll?

Natürlich eignet sie sich hervorragend dazu, um eine zauberhafte, wundersame Atmosphäre zu erzeugen. Aber ihr Einsatz birgt auch große Risiken. Zunächst einmal müssen Sie daran denken, dass es Regeln zu Magie gibt. Helden mit den entsprechenden Zaubern können sie zu analysieren versuchen, weswegen Sie sich schon vorher Gedanken darüber machen müssen, was eine solche Analyse ergeben könnte. Verwenden Sie mächtige Zauberei also nicht aufs Geratewohl, sondern fügen Sie sie in das Weltgerüst ein. Natürlich benutzen zum Beispiel Drachen oder Trolle Formen von fremdartiger Zauberei, aber dennoch lassen sich auch dabei bestimmte Merkmale erkennen. Haben Sie also keine Angst vor den Magieregeln oder der Zauberei durch Spieler, sondern nutzen Sie gerade die Regeln für sich, indem Sie fremdartige Wirkungen oder Effekte generieren, die die Helden erst einmal durchschauen müssen. Magie, die im Spiel als reiner Showeffekt verwendet wird, hinterlässt oft einen schalen Nachgeschmack bei den Spielern, denn ihr ist allzu leicht anzumerken, dass sie ein reines Mittel zum Zweck ist – und oft genug sogar zu dem Zweck, den Spielern die unbegrenzte Macht des Spielleiters zu demonstrieren. Die größte Gefahr der übermächtigen Magie besteht darin, dass ein Meister auf sie zurückgreift, weil er sich nicht anders zu helfen weiß und die Helden (und Spieler) damit endgültig,

pauschal und letztlich mit hoher Frustwahrscheinlichkeit vor vollendete, nicht zu ändernde Tatsachen stellt.

Ein typisches Beispiel ist der nichtmagische Raum: Weil der Spielleiter nicht will, dass ein bestimmtes Hindernis durch Zauberei überwunden werden kann, postuliert er eine antimagische Zone, ohne sich weitere Gedanken über den Hintergrund und die wirkenden Zauber zu machen. Die Spieler könnten gerade das jedoch als Anreiz sehen, die Antimagie auf magische Weise zu durchbrechen – und wenn Sie dann nur pauschal abblocken, lassen Sie diesen Ehrgeiz ins Leere laufen. Helden definieren sich schließlich auch über den Einsatz ihrer Fähigkeiten.

Ein anderes, oft anzutreffendes Beispiel ist das Artefakt, das eine Meisterfigur vor dem Gedankenlesen schützt. Rechnen Sie damit, dass es bei einem Analysezauber entdeckt wird und der fähige Taschendieb es dem Gegenüber entwendet – womit eventuell Ihr Abenteuer nicht mehr funktioniert. In so einem Fall sollten ist es besser, sich bereits im Vorfeld zu überlegen, ob Sie den gedankenlesenden Helden überhaupt zulassen wollen.

Auf der anderen Seite würden viele Spieler gerne mächtige Magie (einerlei, ob in der Form eines Artefakts, Zauberspruchs oder Rituals) für sich nutzen. Das stellt Sie vor das Problem, dass Sie einen Grund finden müssen, warum zum Beispiel dem Spielermagier der CHRONONAUTOS nicht zur Verfügung steht, obwohl er von einer Meisterperson verwendet wird. Vor allem aber besteht oft die Gefahr, dass mächtige Artefakte in die Hände der Helden fallen und ihr Einsatz den weiteren Verlauf des Abenteuers völlig über den Haufen wirft.

Bleiben wir bei dem Beispiel des CHRONONAUTOS. Hierbei ist von beiden Seiten Fingerspitzengefühl gefragt und ein



solches Problem sollte tatsächlich zwischen Ihnen und Ihren Spielern besprochen werden, denn das Unterfangen, diesen Spruch zu erlernen, ist ein Ziel, das ein Held durchaus erreichen könnte – am Ende seiner Laufbahn als Spielerfigur. Beherrscht er ihn, wird er zur Meisterperson, vermutlich sogar zu einer machtvollen Meisterperson.

Nur weil ein Spieler den Zauber im **Liber Cantiones** entdeckt hat, heißt das nicht, dass auch der Heldenmagier von ihm gehört hat. Aber Sie können Hinweise in Abenteuern auf diesen Zauber fallen lassen, wenn Sie dem Magier als Belohnung zum Beispiel im Exemplar von *Rohals Systemen der Magie* im Puniner Pentagrammton Studien treiben lassen. Derartig angestachelt, muss der Held langjährige Nachforschungen betreiben und überall die wenigen Informationssplitter sammeln, die es zu diesem Zauber gibt. Und nun stellen sich mehrere Fragen: Wie weit will der Spieler dabei gehen? Wird der Zauber zu einer Besessenheit des Helden, den man mit einer Schlechten Eigenschaft gleichsetzen und auch so handhaben sollte? Wird er sich womöglich mit Mächten einlassen, die man besser nicht rief, wie Amazeroths Xamanoth oder Maruk-Methai? Kann er aus deren Krallen gerettet werden? Muss er dann mühselig erst das Echsische erlernen, mit Achaz-Kristallomanten in den Sümpfen reden und sich dabei einen nie heilende Lungenkrankheit einfangen, bevor er endlich, bereits weißhaarig, in einem Zikkurat in den Sümpfen vor Khunchom eine Jadetafel findet, die ihm, der mittlerweile ein verlachter Experte für diverse echsische Dialekte und Achaz-Kulturen geworden ist, endlich die letzten Hinweise gibt? So könnte eine Laufbahn aussehen, an deren krönendem Abschluss schließlich steht, dass der Spielermagier den Zauber beherrscht und zu einer Legende in aventurischen Zauberkreisen wird.

Ähnlich verhält es sich mit den meisten Zaubern und Ritualen, vor allem solchen, die aus Traditionen stammen, die einem Helden nicht zueigen sind.

Die Problematik übermächtiger Artefakte jedoch ist häufiger anzutreffen und auch schwieriger zu lösen. Wenn Helden zum

Beispiel die legendäre Kugel *Zeitenruf* des Athavar Friedenslied in die Hände fällt, könnten Helden einen ähnlichen Effekt erreichen, wie es der CHRONONAUTOS vermag. Allerdings gelingt das natürlich nur, wenn sie in der Lage sind, das Artefakt auszulösen – genauer sogar gezielt auszulösen, um einen bestimmten Effekt zu erreichen. Und genau an diesem Punkt können Sie ansetzen und erneut das Regelkonstrukt der Magie für sich arbeiten lassen. Ist überhaupt einer der Helden in der Lage, die Magie, die dem Artefakt innewohnt, zu verstehen? Kann er mehr bei seiner Analyse feststellen, als dass dieses Artefakt von Magie durchdrungen ist? Findet er den Auslöser? Und wenn ja, ist er in der Lage, all die Voraussetzungen zu erfüllen, die erforderlich sind, um diesen Auslöser zu aktivieren? Es mag sein, dass gerade *Zeitenruf* nur durch einen Lichtelfen aktiviert werden kann, was man eventuell daraus schließen kann, dass Athavar sich selbst immer als Lichtelfen bezeichnete, obwohl er waldelfischer Herkunft war. Hat er also zunächst das Träumen meistern müssen, bevor er *Zeitenruf* nutzen konnte? Muss man Asdharia verstehen oder sogar sprechen können, um das Artefakt einsetzen zu können? Beinhaltet *Zeitenruf* womöglich einen BLICK AUFS WESEN gepaart mit einem BLICK IN DIE GEDANKEN, um genau das zu prüfen? Andere Artefakte, zum Beispiel solche des Fran-Horas, mögen sogar mit einem modifizierten ANALYS versehen sein, der die magische Aura des Nutzers prüft, bevor sie sich aktivieren lassen. Es gibt viele Möglichkeiten, außer zu behaupten: „Das Artefakt ist leergezaubert, es geht eben nicht mehr.“

Dafür müssen Sie sich allerdings einige Gedanken machen und abschätzen, was Ihre Spielrunde mit einem Artefakt zu tun gedenkt, und vor allem müssen Sie dafür sorgen, dass die Spieler erfahren können, was hinter einem Artefakt oder Zauber steckt. Nur wenn Spieler begreifen und verstehen können, warum etwas nicht so funktioniert, wie sie es geplant haben, werden sie nicht frustriert „Meisterwillkür!“ rufen und womöglich sogar Freude an Folgeabenteuern haben, die dazu dienen, die offenen Geheimnisse aufzulösen.

HANDOUTS

Wie schon mehrfach angesprochen, wird Tischrollenspiel vom gesprochenen Wort beherrscht, denn es lebt durch die Kommunikation und Interaktion von Meister und Spielern. Eine interessante Erweiterung des Spektrums stellen die sogenannten Handouts dar, also Gegenstände, die Sie den Spielern tatsächlich überreichen können, um etwas zu veranschaulichen und sie damit ganz unmittelbar visuell und sensorisch in das Geschehen einzubeziehen. Dies ermöglicht es den Spielern, direkt und damit auch tiefer in eine Szene und in die Spielwelt einzutauchen.

WELCHE ARTEN VON HANDOUTS GIBT ES?

Die Möglichkeit, was Sie als Handout gestalten können, wird in erster Linie nur von Ihrer Phantasie und Ihrem handwerklichen Geschick beschränkt. Die meisten Handouts bestehen allerdings aus Papier. Das können Zettel mit einer hingekritzten Nachricht sein, die die Helden finden können, Karten oder Gebäudepläne (dazu unten mehr), Bilder von Meisterpersonen und so weiter. Wenn Sie findig sind, können Sie zudem

auch Gegenstände als Handouts verwenden, seien es Rätselscheiben, Steine, Plaketten oder sogar Artefakte, Kistchen oder Fläschchen mit obskuren Tränken.

Prinzipiell lassen sich zwei Arten von Handouts unterscheiden: die ersten sind Hilfsmittel für die Spieler, zum Beispiel Texte, die eine längere Rede festhalten oder einen Traum beschreiben, oder das Bild einer Person oder einer Landschaft. Die zweiten sind aventurische Handouts, die den Spielern veranschaulichen, was ihre Helden in der Hand halten. Die häufigsten Handouts sind folgende:

- 👁 Schriftstücke (Briefe, Notizen, Bücher)
- 👁 Abbildungen (Karten, Pläne, Portraits, Bilder, Skizzen)
- 👁 Gegenstände (Schmuckstücke, Amulette, Ringe, Edelsteine, Münzen, Phiolen, Artefakte, Statuetten, Fetische)

Ebenso, wie der Einsatz von Musik eine bestimmte Stimmung erzeugen kann, sind auch Handouts dazu geeignet, Spieler in eine besondere Stimmung zu versetzen oder mit Begeisterung zu erfüllen, denn sie erhalten am Spieltisch die Möglichkeit, gefundene Gegenstände zu untersuchen, auszuprobieren oder auch nur genauer zu betrachten.



Soll sie den Spielern vermitteln, dass es ein ziemlich weiter Weg von Kuslik nach Riva ist, den man nicht innerhalb einer Woche zurücklegen kann? Oder soll sie für genau diese Reise eine Route offenbaren, die die Helden wählen können?

Nach diesem Zweck richtet sich die Detailtiefe der Karte. Dient sie nur der Veranschaulichung für die Spieler, so können Sie ohne zu zögern eine der Farbkarten wählen, die den diversen Regionalspielhilfen beiliegen. Sollen die Helden dagegen anhand der Karte eine Route planen, dann verwenden Sie lieber eine vereinfachte Karte, die in ihrer Detailtiefe eher dem aventurischen Wissensstand entspricht. Denn die irdischen Farbkarten übertreffen das Wissen der besten aventurischen Kartographen um ein Vielfaches (höchstens einige weitgeflogene Drachen könnten das Land so gut kennen, haben aber andererseits vermutlich keinen Namen für die Hausansammlung, die für die Menschen das wichtige Greifenfurt darstellen). Eine vereinfachte Karte, die in genau dieser Form auch den Helden vorliegen kann, bietet dem Meister darüber hinaus auch die Gelegenheit, falsche Informationen darin zu platzieren oder eigene Ideen unterzubringen, sich also meisterliche Freiheit zurückzuerobieren. Sollten Spieler darauf hinweisen, dass auf der Karte Punin ganz eindeutig nur 30 Meilen von Madasee entfernt ist, dann kann ein solches Handout auch dazu geeignet sein, den Spielern aufs neue die Trennung von Spieler- und Heldenwissen aufzuzeigen (vorausgesetzt dass kein Held aus der Gegend stammt oder die passende *Geographie*-Kenntnis hat).

Ähnlich verhält es sich mit den Plänen von Häusern und Höhlen, wobei Sie ohnehin weitgehend freie Hand haben, denn viele Vorlagen (so zum Beispiel aus **Ritterburgen und Spelunken**) dienen ja als generische Beispiele nur dazu, Ihnen einen Eindruck zu verschaffen und sich anhand der Vorlage durchaus etwas eigenes einfallen zu lassen. Wenn Sie eigene Landkarten anfertigen wollen, können Sie sich historische Karten zum Vorbild nehmen, von denen einige Beispiele im Internet zu finden sind.

Wie fertige ich Handouts an?

Handouts sind am wirkungsvollsten, wenn sich ihre Gestalt von alltäglichen Gegenständen abhebt. Obwohl es sehr viele Arten von denkbaren Handouts gibt, konzentrieren sich die nachfolgenden Zeilen auf Schriftstücke. Natürlich ist es auch denkbar, ein Schmuckstück aus Gips herzustellen, bei dem zunächst eine Form erstellt und der Abguss dann kunstvoll verziert und bemalt wird. Umfangreiche Bastelanleitungen für solche Arbeiten würden den Rahmen dieser Betrachtung aber leider sprengen.

Briefe und Schriftstücke lassen sich deutlich einfacher anfertigen, entfalten ihre volle Wirkung aber nur, wenn sie nicht nur schlicht am Computer getippt und auf handelsüblichem Druckerpapier ausgedruckt werden, sondern zusätzlich noch mit echtem aventurischem Flair versehen werden, deshalb sollen hier ein paar Worte zu Papier, Schrift und Verzierungen verloren werden.

Das Papier

Bei der Auswahl des Materials stellt sich zunächst die Frage, um was für ein Fundstück es sich bei dem Schriftstück handelt. Ist es ein Schreiben, das gerade erst erstellt worden ist, also

quasi 'druckfrisch' in die Hände der Helden fällt, dann bietet es sich an, spezielle und hochwertige Papiere zu benutzen, die auch in Aventurien Verwendung finden könnten. Handgeschöpftes Büttenpapier, Papyrus, grundsätzlich holz- oder hadernhaltiges Papier oder 'Pergament' sind hierfür gut geeignet. Einfaches Druckerpapier ist wegen seiner industriellen Herstellungs- und damit Erscheinungsweise weniger geeignet. Dennoch können Sie auch solches Material benutzen, wenn Sie die Ränder (zum Beispiel von einem handelsüblichen Bogen Elefantenhaut) mit einer Schere bearbeiten, um Unregelmäßigkeiten zu erzeugen. Besonders empfehlenswert sind dafür Scheren, deren Klinge ein Wellenmuster aufweisen.

Finden die Helden das Schriftstück dagegen in einer lange verschütteten Katakombe, so können Sie das Papier künstlich altern, wenn Sie hier nicht ohnehin auf anderes Material wie Stoff oder sogar eine Tonscherbe ausweichen wollen. Es gibt die verschiedensten Empfehlungen, wie man den Eindruck von altem Papier erweckt: das Vergraben in einem Blumenbeet, das Backen im Ofen oder das Bügeln sind nur die bekanntesten Methoden.

Eine Variante der Papieralterung

Zunächst sollten Sie das Papier zerknüllen. Dann streichen Sie es wieder glatt und bestreichen es mit dick eingekochtem Kaffee oder schwarzem Tee – alternativ können Sie es sogar mehrere Stunden oder Tage in solche Flüssigkeit einlegen, Backbleche eignen sich hervorragend für diese Technik. Anschließend lassen Sie es gut trocknen und erhalten so ein 'gealtertes' Papier, dessen Ränder Sie zudem mit einer Kerzenflamme ansengen oder mit einer Flamme Löcher hineinbrennen können. Das Beschriften eines derartig gealterten Papiers ist jedoch nicht ganz einfach und erfordert ein wenig Geduld und Geschick.

Die Schrift

Nur in den seltensten Fällen haben die Helden es mit Druckwerken zu tun, so dass in vielen Fällen ein Computer-Ausdruck nur eine Notlösung sein sollte, auch wenn es mittlerweile viele Schriftarten in den diversen Textverarbeitungen gibt, die vom Schriftbild gut für die Erstellung eines Handouts geeignet sind. Da in Aventurien aber die meisten Dokumente handgeschrieben sind, sind handgeschriebene Handouts natürlich noch attraktiver.

Als Schreibwerkzeug sollten Stahlfedern (mit ihren unterschiedlichen Formen wie Spitz-, Bandzug- oder Ornamentfedern) oder Kalligraphiefüller verwendet werden, deren Spitzen Gänsekeile oder Rohrfedern nachahmen und so ein prägnantes Schriftbild erzeugen. Der Umgang damit erfordert manchmal aber ein wenig Gewöhnung. Ebenso wird in vielen Geschäften Tusche oder Tinte in vielen Farben angeboten, so dass man nicht unbedingt Eisengallus-Tinte verwenden muss, um einen schönen Effekt zu erzielen. Auch die Verwendung von zweierlei Tinten innerhalb eines Schriftstücks (wenn Sie zum Beispiel jeweils den ersten Buchstaben jedes Absatzes in Rot schreiben) ist ein guter Effekt.

Wichtig ist auch die Wahl der Schriftart: Sie können in Schreibschrift schreiben oder aber eine der altertümlichen Kal-



ligraphieschriften nachahmen, wie zum Beispiel die Unzial-schrift, die hochmittelalterliche Tertia oder die karolingische Minuskel (Vorlagen dazu finden sich in diversen Kalligraphie-büchern, z.B. in **Kleine Schreibschule**, Abraxas, Basel, 1996). Natürlich ist es auch geschickt, die magischen Schriften Zha-yad oder Nanduria in Ihrer Handschrift abzuzeichnen. Dieser Möglichkeit wohnt zudem noch das Rätsel inne, dass die Spie-ler eventuell (bei Mangel an Sprachkenntnis) einen solchen Text erst transkribieren müssen.

VERZIERUNGEN

Edle Schriftstücke werden gerne zusätzlich verziert. Hierzu bieten sich eine Fülle von Möglichkeiten an:

- prächtige Initialen (Anfangsbuchstaben), die eventuell mit floralen oder szenischen Motiven geschmückt sind (ein Bei-spiel wäre die 'romanische Rankinitiale', weitere finden sich beispielsweise im **Book of Kells**).

- Zierleisten oder Absatztrenner in geometrischen oder bild-haften Formen (Beispiele dazu finden sich im **Codex Argenteus**)

- Illustrationen, die einen bestimmten Sachverhalt erläutern (Beispiele dazu in **Codices Illustres**, Taschen Verlag, 2001)

- Bei Briefen oder Dekreten kann ein Namenszeichen, das sogenannte Signum, verwendet werden, um den Verfasser kenntlich zu machen (zum Beispiel das Signum Karls des Großen), oder, um das Schreiben mit dem richtigen Flair zu versehen, ein Siegel.

Durch das Siegel zeichnet ein Verfasser unverwechselbar das Schreiben und bestätigt, dass es nach seinen Willen verfasst wurde und diesen auch in sich trägt. In Aventurien, in dem selbst Hochadlige nicht immer des Lesens und Schreibens mächtig sind, ersetzen Siegel und/oder Signum die heutige

(vollaufgeschriebene) Unterschrift. Im Handel gibt es eine Vielzahl von Siegelstempeln, aber prinzipiell sind auch Mün-zen dazu geeignet, ihren Abdruck im Siegelack zu hinterlas-sen. Siegelack ist in den verschiedensten Farben erhältlich, wobei ein Abdruck in hellem Lack besser zu erkennen ist, dunkler Lack meist jedoch einen insgesamt schöneren Effekt erzielt. Das Aufbringen durch Tropfen bietet sich bei Lackstan-gen an, die über einen Docht verfügen, den man anzünden kann und abwartet, bis der Lack flüssig wird. Stangen, die kei-nen Docht haben, werden unter Drehen über einer Flamme erhitzt, bis sich erster Rauch zeigt. Dann wird der Lack mit kreisenden Bewegungen auf das Papier verstrichen und der Siegelstock sofort hineingedrückt.

Als 'Unterschrift' einer Urkunde kann ein Siegel auch mit ei-nem Band (zum Beispiel aus Seide, Pergament oder Leder) an einem Schriftstück fixiert werden und das Siegel mit einer zum Beispiel vorher gefertigten und mit Wachs ausgesos-senen Form (als Siegelkapsel) daran befestigt werden.

Auch kann mit dem Siegel ein Schreiben verschlossen werden, um dessen Inhalt zu schützen. Ein unversehrtes Siegel ist ein Zeichen, dass ein Schriftstück seinen Empfänger ungelesen er-reicht hat. Dabei kann man einen Papierbogen falten und zu-sammenklappen, so dass das Geschriebene nach innen kommt, und den gefalteten Bogen dann siegeln, so dass der Text nur nach dem Erbrechen des Siegels gelesen werden kann. Oder aber Sie stecken das Schreiben in einen Briefumschlag und verschließen diesen mit dem Siegel.

Ebenso gibt es heute in vielen Läden Stanzen, die ein bestimm-tes Motiv (ähnlich wie ein Locher) in das Papier schneiden, so zum Beispiel die 'fleur-de-lis', die französische Lilie. Solche Stanzen können als Siegelersatz dienen.

DAS SPIEL MIT MINIATUREN

Manche Spieler können sich Räumlichkeiten wesentlich bes-ser vorstellen, wenn sie einen Plan davon vor sich sehen. Und oft ist es auch wesentlich einfacher, die Umgebung kurz zu skizzieren, als sie nur zu beschreiben. Der Standort jedes An-wesenden, also jedes Helden wie jeder Meisterperson, kann dann ebenfalls in diese Pläne eingezeichnet werden. Sobald die Figuren sich jedoch bewegen, wird daraus schnell eine un-übersichtliche Krakelei aus aktuellen und durchgestrichenen Namen oder Kürzeln.

Aus diesem Grund schwören manche Spielrunden auf den Einsatz von Miniaturen: Die genaue Position jeder einzelnen Figur wird durch eine Zinnminiatur oder etwas Vergleichba-res gekennzeichnet. Vor allem in Kampfsituationen ist dann sofort zu erkennen, wer wem gegenübersteht, welche Strecke ein Held zurücklegen muss, um einem bedrohten Gefährten zu Hilfe zu kommen, ob ein Feind von einem bestimmten Ort aus zu sehen (und zu beschießen) ist und bis wo die Reichwei-te eines Zaubers geht. Auf diese Weise lassen sich viele Miss-verständnisse und Quellen für Uneinigkeit von vornherein ausschließen, und zum Beispiel Vordrängler und multilokale Helden (siehe Seite 26) sind in ihren Möglichkeiten deutlich eingeschränkt.

Je nach Geschmack können Sie dabei auf die zahlreichen Zinnminiaturen zurückgreifen, die Ihre Spieler auch nach eigenen Vorstellungen umbauen und bemalen können. Bei

geringeren Ansprüchen mögen aber auch einfache Mensch-ärgere-dich-nicht-Pöppel oder dergleichen ausreichen. Wenn Sie Zinnfiguren einsetzen und mit den DSA-Kampfregeln zur Bewegung arbeiten, sollten Sie Figurenbasen verwenden, aus denen die Orientierung der Miniatur (zu einer Kante oder ei-ner Ecke des Bodenrasters) klar erkenntlich ist.

Als Untergrund können Sie natürlich Papier nehmen – am besten kariertes, um den Maßstab zu veranschaulichen. In der Praxis haben sich auch stabile Kunststofffolien oder einfarbige Lacktischdecken bewährt, die in Baumärkten als Meterware zu bekommen sind. Mit wasserfesten Stiften kann man selbst ein Gittermuster aufzeichnen (am besten mit einer Seitenlän-ge von 15–25 mm, je nach verwendeter Figurengröße), und die gerade benutzten Örtlichkeiten (Wände und Mauern, Hügel, Bachverläufe, wichtige Möbel ...) mit wasserlöslichem Stift einzeichnen. Mit unterschiedlichen Farben lassen sich sehr unterschiedliche Dinge veranschaulichen, zum Beispiel Hö-henlinien oder Spuren. Sie können aber auch eine der im Han-del erhältlichen Bodenplan-Matten verwenden.

Probieren Sie dieses System ruhig einmal aus. Wenn Sie das Gefühl haben, dass die Zeichnungen und die Miniaturen das Spiel aufhalten und die Phantasie einschränken, können Sie es ja jederzeit wieder bleiben lassen. Aber möglicherweise finden Sie eine Möglichkeit, ein paar Probleme des Spielalltags auf diese Weise abzustellen.



ABENTEUER

Nachdem sich dieses Buch nun ausführlich mit unterschiedlichen Themen wie Spielern, Spielleitern und Helden beschäftigt hat, kommen wir nun zu einem weiteren elementaren Kapitel: dem Abenteuer. Denn im Rollenspiel geht es ja in der Regel darum, dass ein Spielleiter und eine gewisse Anzahl von Spielern gemeinsam ein Abenteuer erleben. Was wären

die tollsten Helden, die ideenreichsten Spieler und der beste Spielleiter, wenn es kein Abenteuer gäbe?

Zu Beginn dieses Kapitels werden verschiedene Arten von Abenteuern vorgestellt. Ab Seite 133 folgen Hinweise, wie man vorgehen sollte, wenn man eigene Abenteuer entwickelt, und schließlich wird ab Seite 152 noch etwas zu Kampagnen gesagt.

ARTEN VON ABENTEUERN UND IHRE EIGENSCHAFTEN

Es gibt sehr viele unterschiedliche Arten von Abenteuern. Die Helden können einen Kriminalfall lösen, in Bereiche vordringen, die vor ihnen noch nie ein Mensch betreten hat, in Intrigen verwickelt werden oder darum kämpfen müssen, eine Katastrophe zu überleben. Im Folgenden haben wir Ihnen einige dieser möglichen Arten vorgestellt und benennen auch Regionen, die sich für solche Abenteuer besonders eignen.

DETEKTIVABENTEUER

Das Detektivabenteuer steckt voller Rätsel. Es geht nicht in erster Linie darum, Feinde zu bekämpfen, sondern den Hintergrund eines Verbrechens aufzuklären. Dazu müssen die Helden Spuren entdecken, Zeugen befragen und Hinweisen folgen, bis sie die Wahrheit Mosaikstein für Mosaikstein zusammengesetzt haben und den Täter dingfest machen können. Bei der Untat kann es sich um Mord, Diebstahl, Verrat oder ähnliches handeln, und in manchen Fällen kann sich sogar herausstellen, dass es gar kein Verbrechen gegeben hat. Insgesamt lebt das Detektivabenteuer vor allem von Denkarbeit und Interaktion, während Kämpfe möglich, aber nicht zwingend erforderlich sind. Manchmal werden die Helden selbst in das Verbrechen verwickelt und gelten eventuell sogar als verdächtig, manchmal ist das Opfer ein Bekannter oder Freund der Helden. Vielleicht werden die Helden mit der Aufklärung des Falls beauftragt, weil sonst niemand da ist, oder der unschuldig Verdächtige wendet sich an sie und bittet um Hilfe.

Wenn das Verbrechen die Helden persönlich betrifft, zum Beispiel weil es gegen sie selbst oder einen Freund gerichtet war, dann ergibt sich die Motivation von selbst. Daher kann es sich lohnen, ein vorgegebenes Abenteuer so anzupassen, dass das Verbrechen etwas mit den Helden zu tun hat. Zum Beispiel können Sie Meisterpersonen durch Bekannte der Helden ersetzen, seien es Informanten, Verdächtige oder Opfer, und bei einem Diebstahl könnte die Beute eine besondere Bedeutung für die Helden haben: Zum Beispiel könnten die Helden angereist sein, um ein bestimmtes Objekt zu bekommen, das nun aber gerade verschwunden ist. Bei solchen Anpassungen müs-

sen Sie allerdings sehr genau darauf achten, dass die Motive der Täter und eventueller anderer Personen nicht allzu sehr verändert werden, sonst könnte das Abenteuer unlogisch und schlimmstenfalls unlösbar werden.

In einem Detektivabenteuer ist es sehr wichtig, dass Sie den Spielern von Zeit zu Zeit Teilerfolge gönnen. Was in einem kampflastigen Abenteuer der gewonnene Zweikampf ist, ist in diesem Szenario ein gelöstes Rätsel, eine Verkleinerung des Kreises der Verdächtigen oder der Fund eines wichtigen Beweisstücks.

Es muss eine ausreichende Menge an Hinweisen oder Spuren geben, von denen nicht alle zur Lösung führen müssen, aber einige von ihnen müssen bei der Aufklärung helfen.

Am besten bereiten Sie mehrere alternative Lösungswege vor, da sonst die Gefahr entstehen kann, dass die Charaktere auf der Stelle treten, wenn sie nicht auf den einen, entscheidenden Hinweis stoßen. Das wichtigste an einem Detektivabenteuer (allein schon um die Spieler zufrieden zu stellen) ist die Auflösung. Der Verbrecher sollte ein einleuchtendes Motiv haben, er sollte bei der Vertuschung einigermaßen intelligent vorgegangen sein (wenn er denn intelligent genug ist), und Zeugen, die nichts verraten wollten, sollten dafür einen dringenden Grund haben.

Detektivabenteuer sind in der Regel nicht linear, folgen also keinem bestimmten Weg, denn es ist nicht vorauszusehen, wann die Helden zu welchen Schlüssen kommen und in welcher Reihenfolge sie ihre Ermittlungen anstellen. Dadurch ist es schwer, einen Spannungsbogen gut zu planen, und die Gefahr von Durststrecken ist groß (siehe hierzu Seite 105).

Beispiele: Bei *Schattenspiel* und *Zwischen den Zeilen* aus dem Band *Bardensang und Gaukelspiel* müssen die Helden jeweils in Bedrängnis geratene Gaukler entlasten, die ihnen zur Last gelegten Verbrechen lösen und den wahren Täter finden. Ein Detektivabenteuer der anderen Art ist *Stille Wasser* aus *Skaldensänge*, in dem die Helden einer Schmugglerbande das Handwerk legen sollen. Schlussendlich sei an dieser Stelle noch das Abenteuer *Aus der Asche* genannt, indem verschiede-





ne detektivische Aufgaben auf die Helden warten, obwohl dies nur ein Teil einer Kampagne ist, der man ganz unterschiedliche Abenteuerarten zurechnen kann.

Regionen: Eigentlich können Detektivabenteuer überall angesiedelt werden, wo es zivilisierte Völker gibt, denn dort kommt es zu Verbrechen. Und egal ob der Mord nun an einem horasischen Grafen oder einem Ferkina-Häuptling verübt wurde, handelt es sich in beiden Fällen um ein Detektivszenario, lediglich die äußeren Umstände sind anders und damit auch die Vorgehensweise bei der Aufklärung.

ENTDECKUNGSABENTEUER

Viele Völker lebten auf den verschiedenen Kontinenten Deres und hinterließen Jahrtausende alte Geheimnisse und Mysterien. Viel Wissen über die Vergangenheit ist im Lauf der Zeit verloren gegangen, manches davon vollständig, manches davon ruht vergessen in verstaubten Bibliotheken. Doch es gibt auch ferne Inseln, Länder und Kontinente, die selbst der gebildetste Aventurier noch nie betreten hat. Immer wieder werden Expeditionen ausgerüstet, um diese Orte zu erforschen, neue Handelswege zu finden und die Geheimnisse vergangener Epochen zu lüften. Selbst Aventurien ist zu großen Teilen unerforscht: Wer weiß schon, welche Geheimnisse noch im Blautann, im Raschtulswall, auf der Grünen Ebene, auf den Gewürzinseln, in den Andergaster Wäldern und so weiter schlummern? Genau genommen gibt es kaum ein Gebiet außerhalb des zentralen Horasreichs und Zentralgaretiens, das als vollständig erforscht gelten kann.

Entdeckungsabenteuer leben von der Neugier, von dem Reiz des Unbekannten, dem Prickel des Fremdartigen, das noch kein Mensch vorher gesehen hat (oder zumindest seit langer Zeit niemand mehr). Niemand weiß, was der morgige Tag bringt, was hinter der nächsten Anhöhe liegt, wo man das nächste Mal ein warmes Bett oder auch nur frisches Wasser findet ... was könnte abenteuerlicher sein?

In vielen Entdeckungsabenteuern müssen die Helden sehr flexibel vorgehen und sich schnell auf neue Gefahren und Herausforderungen einstellen können. Hinzu kommen häufig auch noch Entbehrungen, vor allem wenn sie versuchen, einen Dschungel, eine Eiswüste, ein Gebirge oder anderes unwirtliches Gelände zu erforschen.

Ob das Abenteuer nur die Erforschung und Kartierung eines unbekannten Gebiets zum Thema hat oder ob es um die konkrete Suche nach einem alten Geheimnis geht, bestimmt vor allem den Einstieg ins Abenteuer, später kann das aber durchaus auch miteinander verschmelzen.

Ein häufig verwendetes Motiv bei solchen Abenteuern ist der Konkurrent, der der gleichen Spur folgt wie die Helden. So geraten sie unter Zeitdruck und sehen sich neben den Gefahren der Umwelt vielleicht auch noch den Angriffen oder Sabotageakten des Gegners ausgesetzt. Möglicherweise ist es dieser Konkurrent sogar der Grund, warum sie losgezogen sind, da sie einen Gegenstand vor ihm finden sollen, damit er ihn nicht missbrauchen kann.

Als Meister müssen Sie dafür sorgen, dass es im Abenteuer auch etwas zu entdecken gibt. Das Ausspielen einer dreiwöchigen Wüstendurchquerung mag aus buchhalterischer Sicht sehr interessant sein, aber spannend wird es erst, wenn die Helden dabei über alte Gebäude im Wüstensand stolpern und

erforschen können, was die Wanderdünen dort begraben haben. Lassen Sie keine Langeweile am Spieltisch aufkommen, sondern raffen Sie lange Wegstrecken zusammen und präsentieren den Spielern nur die aufregenden Abschnitte ihrer Forschungsreise.

Beispiele: Ein Abenteuer, in dem man den uralten Hinterlassenschaften der Diamantenen Sultane und der Magiermogule folgt, ist **Bastrabuns Bann** aus dem Band **Meister der Dämonen**. Große Teile dieses Abenteuers spielen in vergleichsweise dicht besiedelten Gegenden, aber dennoch geht es um Spuren aus legendären Zeiten, um die sich vorher noch nie jemand gekümmert hat. Die **Reise zum Horizont** führt die Helden nach zahlreichen Abenteuern bis nach Myranor, dem Güldenland der Legenden, wo sagenhafte Schätze auf mutige Entdecker warten.

Regionen: Nur die dichtest besiedelten Region sind nicht für eine Erforschung geeignet. Fast überall sonst gibt es große Wälder, Gebirgszüge oder Steppen, in denen nur vereinzelte Jäger oder Prospektoren leben, oder es geht um uralte Geheimnisse, die in Bibliotheken oder vergessenen Krypten auf ihre Entdeckung warten. Abenteuer in Myranor haben auf die eine oder andere Weise fast immer die Entdeckungsreise zum Thema.

ABENTEUER IM UND UM DEN KRIEG

Kriege machen Helden, heißt es. Wenn Sie und Ihre Spieler den Schlachtenlärm mögen, das Blut in Strömen fließen soll und Mut und Kampfkraft zentrale Abenteuerelemente sind, dann bieten sich Kriegsszenarien an. Dabei ist es eher unüblich, dass die Helden als einfache Kämpfer in die Schlacht ziehen, denn das ergäbe kaum ein abwechslungsreiches Abenteuer. Statt dessen haben sie meist irgendeinen Spezialauftrag, etwa eine Sabotage oder Unterwanderung (oder sie müssen im Gegenteil feindliche Saboteure entdecken), vielleicht müssen sie Friedensverhandlungen führen oder Unbeteiligte zu einem Bündnis bewegen, oder die große Schlacht dient nur als Ablenkung, damit die Helden hinter den Linien einen magischen Ring in einen Vulkan werfen können oder dergleichen.

Alternativ können die Helden auch eigentlich unbeteiligt sein, aber zwischen die Fronten geraten. Dafür bietet sich zum Beispiel die Wildermark an. Wenn die Helden in eine bestimmte Siedlung wollen oder jemanden verfolgen, dann können sie in eine Gegend geraten, in der sich mehrere Kriegsherren gerade bekämpfen, und in dem Durcheinander versuchen, möglichst unbeschadet ihren Aufgaben nachzukommen.

Wenn Sie erfahrene Helden haben, können Sie natürlich auch ein Kriegsszenario entwerfen, in denen sie Feldherren sind und eigene Truppen in die Schlacht führen. Um die Verantwortung, die eine solche Person innehat, zu verdeutlichen, können Sie aus der namenlosen Masse von Soldaten einzelne Persönlichkeiten hervorstechen lassen: So könnte es alte Veteranen geben, die mit Kritik an den Helden nicht hinter dem Berge halten, junge Soldaten, die zu den Helden aufblicken, oder einen adligen Offizier, der in den Helden Konkurrenten sieht.

Zu einem Kriegsszenario gehören aber auch entsprechende Rahmenerzählungen: Die Helden finden Dörfer und Höfe geplündert und niedergebrannt vor, wichtige Personen können inzwischen gefallen sein, Angst, Hass und Entbehrung sind allgegenwärtig. Versuchen Sie, ein möglichst vollständiges Bild des Krieges zu vermitteln! Krieg ist ein hartes Ge-



schäft, und meist wird er auf dem Rücken des einfachen Volkes ausgetragen.

Das Risiko bei den meisten derartigen Abenteuern ist ihre Fokussierung auf den Kampf. Helden, die andere Stärken haben als Waffenfertigkeiten, laufen Gefahr, zu kurz zu kommen. Achten Sie also unbedingt darauf, dass jeder Held hin und wieder zu seinem Recht kommt und einen besonderen Auftritt erhält.

Außerdem müssen Sie bei den Schlachten bedenken, dass die aventurische Geschichtsschreibung bestimmte Entwicklungen vorsieht. Damit ist der Ausgang Ihres Abenteuers eventuell vorherbestimmt, und die Helden können tun oder lassen, was sie wollen, das Ende wird genau so zustande kommen. Damit das nicht frustrierend für Ihre Spieler wird, müssen ihre Aktionen wenigstens im Kleinen auch eine Auswirkung haben. Vielleicht können sie dafür sorgen, dass Unschuldige entkommen können, dass wichtige Gegenstände vor den Feinden gerettet werden können oder dergleichen mehr.

Beispiele: In dem Szenario **Die letzten Tage von Ysilia** im Band **Invasion der Verdammten** geht es um die Tage Ysillas vor der Einnahme durch die Borbaradianer. Egal was die Helden unternehmen, die Stadt muss fallen, da diese später in Yol-Gurmak umbenannt und zur Hauptstadt des Dämonenkaiserreichs wird. Zwar können die Charaktere unzählige Heldentaten vollbringen, aber es steht fest, dass die Stadt fallen wird. Anders verhält es sich bei **Operation Perlbeißer** im Band **Kreise der Verdammnis**, wo die Helden eine wichtige Flusssperre ausschalten müssen, um einer Flotte den Weg zu einer Stadt zu ermöglichen, damit diese erobert werden kann. In **Von eignen Gnaden** werden die Helden selbst zu Kriegsherren und müssen sich gegen Konkurrenten, aber auch die Widrigkeiten der Wildermark behaupten.

Regionen: Durch die Ereignisse, die das Jahr des Feuers und der horasische Thronfolgekonflikt mit sich brachten, sind zahlreiche Konfliktherde entstanden, in denen Sie die unterschiedlichsten Kriegsszenarien ansiedeln können. An der Grenze zu den Schwarzen Landen steht der Kampf gegen das reine Böse im Vordergrund, in der Wildermark oder dem Yaquirbruch der Kampf verschiedener Kriegsherren gegeneinander.

DUNGEON-ABENTEUER

Eines der ältesten Genres bei Rollenspielen ist wohl das des Dungeonabenteuers. In der Vergangenheit gehörte das Erkunden von Höhlen und Kerkern oder anderen monstererfüllten Anlagen oft zu den Hauptelementen jedes Abenteuers. Mittlerweile werden solche Dungeons nicht mehr sehr häufig verwendet, was aus der Abkehr vom primitiv-problemlösenden Stil des "Wir metzeln uns durch die Monster und bereichern uns an ihren Schätzen" hin zur Vielfalt unterschiedlicher Abenteuermöglichkeiten begründet liegt. Doch als geschickt untergebrachter Teil eines Abenteuers können Dungeons auch für Freunde der Simulation oder des Erzählens sehr reizvoll und spannend sein. Diesem Thema widmet sich die Spielhilfe **Katakomben & Kavernen**, in der es um die Möglichkeiten geht, wie Dungeons auf intelligente Weise verwendet werden können.

Doch was ist eigentlich ein Dungeonabenteuer? Irgendjemand sagte einmal, jedes Abenteuer sei ein Dungeon: Die Helden gehen irgendwohin, erledigen dort etwas und erhalten eine Be-

lohnung. Dann gehen sie zum nächsten Ort, bis sie alle Orte abgeklappert haben und die aufsummierte Belohnung für ihren Zweck ausreicht. Mit der gleichen Berechtigung kann man aber auch behaupten, das Leben sei wie ein langer Tunnel: Es gibt einen deutlich definierten Anfang, aber von da an liegt alles, was man noch vor sich hat, in tiefster Finsternis, und am Ende tritt man hinaus ins Licht. Wem solche Bilder zusagen, der mag sie gern verwenden, wir versuchen hier dagegen, das Dungeon-Abenteuer etwas klarer einzugrenzen.

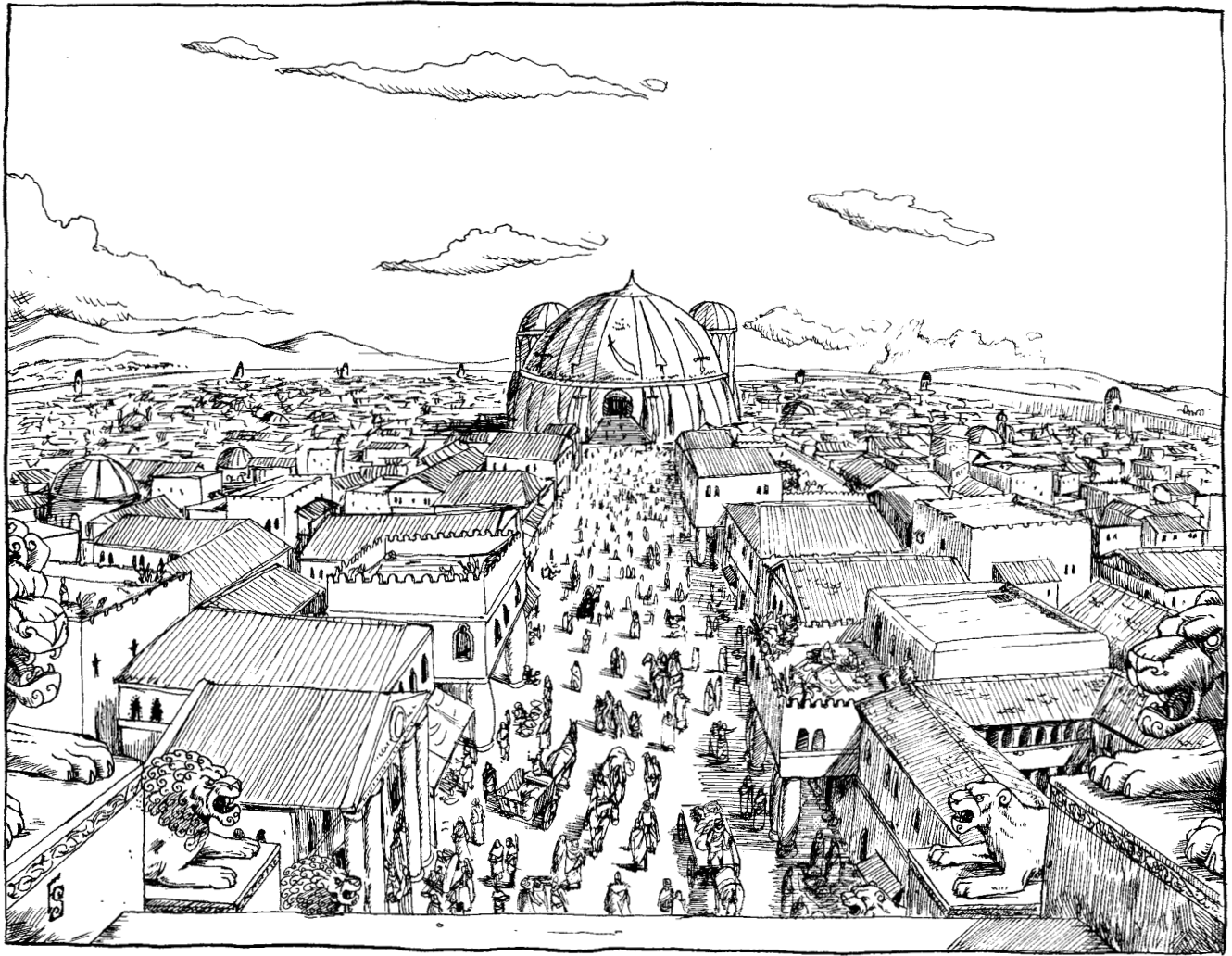
Dungeons sind Örtlichkeiten mit deutlich abgegrenzten Räumen (oft unterirdisch, aber auch jedes Haus kann ein Dungeon sein), die die Helden nacheinander erforschen können und dabei mit unterschiedlichen Herausforderungen konfrontiert werden: Gegnern, Fallen, Hindernissen, aber sie finden auch Schätze oder Hinweise – oder eventuell schlicht den Weg nach draußen. Ein solches Dungeon kann also eine uralte Grabanlage sein, aber auch ein Haus, in das die Helden einbrechen müssen, oder eine Burg, aus deren Verlies sie sich befreien müssen. So betrachtet, können Dungeons sehr spannende und vielseitige Abenteuerschauplätze sein, die weit mehr bieten als eine sinnlose Abfolge an Schwertfutter.

Ein typisches Motiv in Dungeonabenteuern ist es, die Wahrnehmung der Helden auf dem Spieltisch zu verdeutlichen, denn Dungeons leben vom Reiz des Unbekannten. Was lauert hinter der nächsten Gangbiegung? Wie weit in die Tiefe führen uns diese Gänge noch?

Wenn Sie eine Karte des Dungeongebiets vorbereiten und in die einzelnen Räumlichkeiten zerschneiden, haben Sie die Möglichkeit, den Spielern immer nur genau den Bereich vorzulegen, den die Helden gerade sehen. Sobald sie um die nächste Ecke gebogen sind, nehmen Sie den verlassenen Raum wieder vom Tisch. Natürlich können die Helden die Räume mitskizzieren – wenn ein Held ebenfalls mit Papier und Stift hantiert und diese Aufzeichnungen vornimmt. So bekommen Spieler und Helden nur nach und nach ein Gefühl für die Größe der Anlage und können schwer einschätzen, ob hinter einer verschlossenen Tür ein bereits bekannter oder ein neuer Raum liegt. Auch geheime Kammern und Gänge lassen sich auf diese Weise leichter verbergen. Wenn Sie es dann noch besonders bunt treiben wollen, können Sie noch Verzerrungen im Raumkontinuum zulassen: Vor allem in Feenglobulen oder unter koboldischem Einfluss können Räume zum Beispiel innen viel größer sein als außen, oder die Helden durchqueren unbemerkt ein Teleportationsfeld.

Neben seinem Aufbau wird ein Dungeon natürlich auch von seinen Bewohnern geprägt. War es früher normal, dass Orks Seite an Seite mit Tatzelwürmern und Krakenmolchen lebten, ohne Rücksicht auf die Bedürfnisse der einzelnen Bewohner zu nehmen, so wird heute in der Regel Wert auf eine halbwegs schlüssige Erklärung gelegt. In einem Grabmal können sich Untote und Geister tummeln, eine Burg oder ein Haus ist von den seinen Bewohnern erfüllt, und selbst in einem Zwergengestollen kann man neben Zwergen auch Felsschraten, Höhlenspinnen oder anderen Eindringlingen begegnen.

Beispiele: Im Abenteuer **Der Verrat des Löwen** im Band **Die Rückkehr des Kaisers** müssen die Helden ein klassisches und gefährliches Innere eines feindlichen Gebäudes erforschen, um einen wichtigen Gegenstand zu bergen. In **Träume von Bosparan** aus **Hinter dem Thron** suchen die Helden in der Kanalisation von Vinsalt nach einem mysteriösen Alchimis-



ten. Ein besonderes Dungeon ist hingegen das Ma'hay'tam aus dem Abenteuer **Blutige See**, da die Helden unter Umständen sogar die Herren des Dungeons werden und es gegen Angreifer verteidigen müssen. Ein im Sand verborgenes Dungeon bietet der erste Band der **Drachenchronik**, in der die Helden durch kluges Vorgehen manchen Ärger umgehen können.

ABENTEUER IN DER STADT

In gewisser Weise zählen Stadtabenteuer zur höheren Schule des Abenteuerleitens. In den meisten anderen Abenteuern sind die Optionen der Spieler begrenzt: Sie können an einer Wegbiegung nach rechts oder links abbiegen, können erst einmal Rast machen oder sich auch einfach durch den weglosen Wald schlagen. In einer Stadt können sie hingegen Hunderte von Gebäuden aufsuchen und Tausende von Meisterpersonen ansprechen. Es ist nicht möglich (und auch nicht sinnvoll), eine Stadt vollständig und umfassend vorzubereiten, so dass Sie jederzeit genau wissen, wer wo wohnt, wie welches Haus eingerichtet ist und wer über welche Informationen verfügt. Daher müssen Sie all das, was vorher nicht festgelegt ist, improvisieren. Wer ein fähiger Improvisateur ist, kann diese Vielfalt an Möglichkeiten aber auch als Instrument nutzen, um das Abenteuer immer in die Richtung voranzubringen, die gerade förderlich ist. Denn wenn nicht definiert ist, wer wo wohnt, können Sie es so einrichten, dass das Haus, in das sich die Helden vor der Wache flüchten, zufällig das des Diebeskönigs ist.

Oder der Waffenhändler, bei dem die Helden neue Ausrüstung erstehen wollen, verfügt genau über die Information, die die Helden brauchen – oder er hat eine Nichte, die als Magd in der Grafenburg arbeitet und den Helden eine Pforte öffnen könnte. Weitere Informationen zum Thema **Improvisation** finden Sie im entsprechenden Kapitel ab Seite 101.

Um Städte unterscheidbar zu machen, sollten Sie sich im Vorfeld ein Bild von den Eigenheiten der Stadt machen. Was für ein Menschenschlag lebt hier, wie reich sind die Bewohner, wovon leben sie und wie häufig sind Fremde, was gibt es für besondere Gebäude, wie sieht die vorherrschende Architektur aus und so weiter. Es schadet nichts, wenn Sie sich im Vorfeld auch ein paar archetypische Personen und Gebäude zurechtlegen, die Sie dann im Abenteuer dort einsetzen können, wo sie gebraucht werden.

Regionen: Städte gibt es in (fast) allen Regionen, und damit sind auch überall Stadtabenteuer möglich. Der Unterschied liegt zu einem großen Teil in den regionalen Eigenarten, weswegen es sich anbietet, diese Eigenarten auch zu betonen.

Beispiele: Ein nicht allzu komplexes Stadtabenteuer ist Teil der Einsteigerkampagne um die **Spielsteine: Der Händler** und spielt vollständig in Albenhus. In **Wohin der Schatten fällt** aus **Ehrenhändel** werden die Helden in einen Konflikt mit der Unterwelt verwickelt und müssen in den Schatten Gareth einen Gelehrten suchen. **Das Lächeln des Raben** aus **Bardensang und Gaukelspiel** führt nach Al'Anfa, wo die Helden den berühmt-berüchtigten Karneval erleben können. **Erben alten**



Blutes in Basargeschichten lässt die Helden längst vergessene Geheimnisse der Stadt Fasar erkunden und bringt ihnen dabei das Lebensgefühl der Mutter aller Städte nahe.

Doch nicht nur Anthologieabenteuer spielen in den verschiedensten Städten. Auch Kampagnen wie **Königsmacher** oder das **Jahr des Feuers** bringen den Helden verschiedene Städte wie Vinsalt, Gareth und Elenvina näher. In **Esche und Kork** spielt eine bestimmte Stadt ebenfalls eine wichtige Rolle (hier ist es das albernische Honingen) und sollte von Ihnen entsprechend beschrieben werden. Im Band **Diebesbanden und Patri-zier** wird ausdrücklich auf das Spiel in Städten eingegangen.

REISEABENTEUER

In Aventurien ist eine Reise (auch wenn sie nur in die nächste Stadt führt) immer etwas Besonderes. In vielen Gegenden gibt es nur unzureichende Straßen und überall lauern Orks, Räuber und gefährliche Tiere, die das Reisen zu einer unsicheren Sache machen. Leibeigenen ist es sogar bei Strafe verboten, ihr heimatliches Dorf (oder Gehöft) zu verlassen, so dass nicht jeder in den Genuss einer Reise kommt. Denn in Aventurien ist eine Reise vor allem eines: ein Abenteuer.

Dennoch bergen Reiseabenteuer immer das Risiko, eintönig zu werden. Große Teile jeder Reise bestehen aus gleichförmigem Wandern (oder Reiten, Fahren ...), und das sollten Sie nur kurz abhandeln, um keine Langeweile aufkommen zu lassen. Da die meisten Reisen außerdem einer vorgegebenen Route folgen, müssen Sie dafür sorgen, dass die Spieler nicht das Gefühl haben, einfach von Begegnung zu Begegnung getrieben zu werden, ohne selbst eingreifen zu können. Damit eine Reise auch für Ihre Spieler abenteuerlich wird, müssen Sie also noch ein wenig 'Pfiff' hineinbringen. Die alltäglichen Herausforderungen durch Wetter, wilde Tiere, Räuber oder eingebrochene Brücken können in kleineren Dosen unterhaltsam sein, aber eine Abfolge von Einzelbegegnungen ergibt noch kein Abenteuer. Sobald es sich jedoch um eine Verfolgungsjagd handelt (egal, ob die Helden jagen oder gejagt werden), dann sieht es sofort anders aus. Führt die Reise durch unerforschtes Gebiet, so wird ein Entdeckerabenteuer daraus (siehe Seite 123), und auf feindlichem Gelände kann es ein Kriegsszenario werden. Vielleicht haben die Mitreisenden aber auch irgendwelche Geheimnisse, die es herauszufinden gilt (ein Detektivszenario) oder die Helden wurden als Begleitung für einen Handelszug angeheuert und müssen sich um ganz unterschiedliche Dinge kümmern. Eine besondere Art des Reiseabenteuers ist die Schatzjagd, bei der wie bei einer Schnitzeljagd einer Spur von Hinweisen gefolgt werden muss, um schließlich am Ziel anzukommen.

Beispiele: Ein hervorragendes Beispiel ist das Abenteuer **Alptraum ohne Ende** aus **Rückkehr der Finsternis**. Die Charaktere müssen alles geben und über sich hinauswachsen, nur um am Ende des Abenteuers herauszufinden, dass ihre Heldenreise gerade erst begonnen hat. Auch das Abenteuer **Donner und Sturm** ist ein Reiseabenteuer, in dem es um ein Wettrennen geht – also vergleichbar mit der oben erwähnten Verfolgungsjagd. Auch das Abenteuer **Einhornschweif und Schmiedeschürze** aus **Märchenwälder, Zauberflüsse** behandelt eine Reise: Die Helden müssen einige sehr eigenartige Schützlinge durch gefährliche Umgebung geleiten.

Regionen: Reiseabenteuer kann man überall in Aventurien und Myranor ansiedeln. Am reizvollsten sind sie in Regio-

nen, die den Helden unbekannt und fremd sind (wie etwa der maraskanische Dschungel, die Echsen Sümpfe oder die Wüste Gor), wobei die Grenze zum Entdeckungsabenteuer fließend ist.

ABENTEUER IM ABGESCHLOSSENEN RAUM

Manche Abenteuer gewinnen ihren Reiz daraus, dass die Helden sich nur in einem bestimmten, engen Umfeld bewegen können. Das könnte ein eingeschneites Gasthaus sein, eine belagerte Burg oder ein Schiff auf hoher See. In diesem Umfeld kommt es zu irgendeinem Vorfall, der die Helden dazu zwingt, in das Abenteuer einzusteigen. Damit sind solche Szenarien auch dazu geeignet, neue Heldengruppen zu vereinen und eventuell sogar Helden, die kaum freiwillig zusammenarbeiten würden, zur Kooperation zu bewegen.

Bei diesem Abenteuer typ sollten Sie großen Wert auf die Meisterpersonen legen, denn immerhin verbringen die Helden längere Zeit auf engem Raum mit ihnen, also sollten sie möglichst lebendig und interessant sein. Auf der anderen Seite sind es meistens auch nicht übermäßig viele, so dass es nicht schwer fallen sollte, sie unterscheidbar zu machen.

Ist die Gruppe über längere Zeit eingeschlossen, dann sollten Sie nicht jeden Tag ausspielen, sondern ähnlich wie beim Reiseabenteuer nur besondere Vorfälle thematisieren. Ob Sie den Helden zwischendurch auch noch die Möglichkeit geben, längere Gespräche mit den Meisterpersonen oder untereinander zu führen, um die 'Mitgefangenen' besser kennenzulernen, hängt von Ihrem Stil ab: Aus erzählerischer Sicht ist das selbstverständlich, während sich Problemlöser dabei schnell langweilen können.

Beispiele: Im **Schatten der Gans** aus dem Band **Rückkehr des Kaisers** sind die Helden im winterlichen Rommils eingeschlossen, denn die Stadt wird belagert. Damit ist der Raum zwar deutlich begrenzt, aber dennoch recht groß für ein klassisches Szenario im abgeschlossenen Raum. Dass eine Schiffsreise zu dieser Kategorie gehören kann, beweist **Trommeln auf See** aus **Strandgut**, in dem die Helden auf hoher See einen Mord aufklären müssen.

Regionen: Solche Szenarien sind überall möglich, etwa auf einem Schiff, einer eingeschneiten bornischen Burg oder in einer belagerten Stadt in der Wildermark. Wichtig ist es klarzustellen, warum die Helden den Ort der Handlung nicht verlassen können.

MISCHFORMEN

Viele Abenteuer sind keinem spezifischen Bereich zuzurechnen, sondern beinhalten Elemente unterschiedlicher Abenteuerarten. Eine typische Abfolge von Abenteuerarten innerhalb eines Abenteuers ist Stadt – Reise – Dungeon, wodurch sehr unterschiedliche Fertigkeiten angesprochen werden, sodass jeder Held auf seine Kosten kommt. Durch eine solche Vermischung werden Abenteuer abwechslungsreicher.

Fast alle Arten können miteinander kombiniert werden. So können Detektivszenarien ebenso in einer Stadt wie auf einer Reise und sogar im abgeschlossenen Raum spielen. Die obige Unterscheidung soll also nicht dazu dienen, in Schubladen zu denken, sondern sich an unterschiedlichen Abenteuer-elementen zu orientieren.



EINE WEITERE UNTERSCHIEDUNG

Neben den oben genannten Arten von Abenteuern kann man auch das Setting, also die Umgebung, ändern. Stadtabenteuer im ritterlichen Tralop haben einen anderen Charakter als im Lieblichen Feld, Gleiches gilt für Detektiv- und Reiseabenteuer. Im Folgenden daher eine kurze (und unvollständige) Aufzählung möglicher Settings.

☛ **Mantel und Degen:** Der ideale Hintergrund für Abenteuer im Stil der Musketier-Filme liegt natürlich im Horasreich. Hier wird ebenso eine flinke Zunge wie eine schnelle Klinge gepflegt, typischerweise finden Degengefechte auf breiten Treppen oder schmalen Simsens statt, und wenn sich Protagonisten am Kronleuchtern übers Geschehen schwingen oder ihrem Gegner den Mantel über den Kopf werfen, ist das Szenario klar. Die Abenteuer drehen sich oft um Intrigen, aber auch Detektivabenteuer und seit der Königsmacher-Kampagne Kriegsszenarien sind möglich. *Beispiele:* Aarenstein- und Königsmacher-Kampagne

☛ **Entdeckung, Erforschung:** Zu diesem Thema gibt es zahlreiche Vorbilder aus Film und Fernsehen, von Indi-

ana Jones bis zum Geheimnis der Tempelritter. Hier ist vor allem Neugier gefragt, und ein Forscher (Hesinde-Geweihter, Magier ...) eignet sich bestens als Aufhänger. *Beispiele:* Bastrabuns Bann, Die Wandelbare, Im Schatten Simyalas

☛ **Horror:** Dies ist ein weites Feld, das vom Psychothriller bis zu Zombi Metzelen reicht. Um zu vermeiden, dass die Heldengruppe allzu schnell den Weg in Borons Hallen findet, ist hier die Kombination aus einem klugen Köpfchen, Magie, Kampfkraft und einem starken Magen gefragt. *Beispiele:* Pforte des Grauens, Kreise der Verdammnis

☛ **Rittertum:** ebenfalls ein weites Feld, das von Kriegszügen und Schlachten über Gauklerfesten bis hin zur entführten Prinzessin reicht, die von den Helden aus den Händen eines konkurrierenden Adligen befreit werden muss. *Beispiele:* Rittererbe, die Kampagne um den Weißen Berg

☛ **Piraten und Kolonien:** Kühne Seeräuber, dicke Händler, versteckte Schätze, Seeschlachten und despotische Herrscher sind die Hauptthemen in diesem Setting. *Beispiele:* Klar zum Entern, Questadores

SONDERFORMEN

‘Klassische’ Abenteuer, gleich welchem Genre sie angehören, haben immer zwei Gemeinsamkeiten: Sie sind auf eine einzelne Spielrunde zugeschnitten und der aventurische Zeitfluss weicht zum Teil deutlich vom irdischen ab. Letzterer Punkt hat seine Ursache darin, dass eine aventurische Aktion, etwa die Durchsuchung eines Zimmers, irdisch erheblich schneller abgehandelt werden kann, als es aventurisch der Fall wäre, oder umgekehrt, wenn die Spieler eine Stunde lang beratschlagen, wie sie es bis Sonnenuntergang schaffen, ungesehen in die Burg zu gelangen und aventurisch der Untergang der Sonne bei synchron laufender Zeit schon längst stattgefunden hätte. Es gibt aber zwei Abenteuerformen, bei denen diese Gemeinsamkeiten nicht oder nur teilweise zutreffen.

DAS MULTIPARALLELE ABENTEUER

Diese Form des Abenteuers unterscheidet sich von anderen dadurch, dass hier mehrere Spielrunden mit demselben Hintergrund zeitgleich stattfinden, ihre Meister sich laufend über den Fortgang ihrer Spielrunden austauschen und auch die Helden einander begegnen und interagieren können.

Bei einem multiparallelen Abenteuer sind mindestens zwei Runden miteinander vernetzt und können das Geschehen gegenseitig beeinflussen. Solche Abenteuer sind allerdings für die Meister sehr vorbereitungsintensiv, allein schon, da sie einen Teil der Abenteuerhandlung aus der Hand geben und nicht nur die Reaktionen ihrer eigenen Helden, sondern auch die der anderen Runde(n) einplanen und berücksichtigen müssen. Die Meister der einzelnen Runden müssen sich laufend über die Geschehnisse austauschen, um Interaktionen zwischen den Runden zu ermöglichen. Sinnvollerweise sollten Sie bei der Vorbereitung der Abenteuer darauf achten, an welchen Stellen sich die Heldengruppen begegnen können – wobei ein solcher Plan die erste Begegnung mit den

Spielern selten überlebt und somit viel Arbeit und Improvisationskunst erfordert.

Andererseits bieten solche Abenteuer, allein durch die Vielzahl an neuen Spiel- und Interaktionsmöglichkeiten, einen einzigartigen Spielspaß, für den sich der Mehraufwand durchaus lohnt.

DAS ECHTZEITABENTEUER

Hierbei handelt es sich um Szenarien, bei denen irdischer und aventurischer Zeitfluss (weitgehend) synchron verlaufen. Diskutieren also die Spieler eine Stunde über das weitere Vorgehen, vergeht die gleiche Zeitspanne auch in Aventurien. Bei dieser Abenteuerform werden die Helden gewissermaßen ‘gezwungen’, schnell zu handeln, da oftmals die aventurische Zeit für langwierige Erörterungen oder Versuche fehlt. Würze erhalten solche Abenteuer zusätzlich durch den Einbau zeitlicher Fristen, etwa in der Form: “Wenn ihr das Lösegeld nicht bis zur achten Stunde übergebt, werdet ihr euren Freund/Mutter/Prinz etc. nicht mehr wiedersehen.” Solche Zeitbegrenzungen können Spannung wie Spielspaß erheblich steigern, beinhalten allerdings auch einige mögliche Stolpersteine.

So besteht immer die Gefahr, dass die Helden ihre Aufgabe nicht ‘fristgerecht’ erledigen, was bei den Spielern unter Umständen zu Frustrationen führen kann. Zudem sind diese Szenarien nur für solche Abenteuer typen geeignet, die einen klar umrissenen Handlungsort haben, die Helden also auch wirklich die Möglichkeit haben, mit dem irdischen Spieltempo mitzuhalten (was Reisen fast zwangsläufig ausschließt). Auch verlangt es einerseits vom Spielleiter Einiges an Vorbereitung und Kenntnis seiner Spieler und deren Helden, um ein für sie spiel- und lösbares Echtzeitabenteuer zu kreieren, und andererseits entsprechende Disziplin der Spieler, um nicht zum



Beispiel in längere Diskussionen zu verfallen, die aventurisch zeitlich gar nicht machbar wären. Umgekehrt muss sich der Meister darauf einstellen, dass es den Helden gelingen könn-

te, den Auftrag schon Stunden vor Fristende zu erledigen. Für diesen Fall sollte er einen Alternativplan bereit haben, um das Abenteuer anderweitig fortsetzen zu können.

DIE VERKÜPFRUNG VON ABENTEUERN

Der Begriff der Seifenoper oder der 'Soap Opera' stammt aus dem Fernsehen. Im üblichen Wortgebrauch versteht man darunter eine Endlos-Serie, die verschiedene Plotstränge verfolgt, aber keinen durchgehenden Metaplot, der am Ende der Serie gelöst wird. Eine Telenovela hingegen ist eine lange laufende Serie, die auch verschiedene Spannungsbögen aufweisen kann, aber auch einen Metaplot hat, der am – meist von Anfang an feststehenden – Ende der Serie aufgelöst wird.

Bei beiden Fernseh-Medien werden bestimmte Effekte eingesetzt, die auch im Medium Rollenspiel zur Geltung kommen und ein Abenteuer interessanter machen können. Dies schließt vor allem wiederkehrende Personen und ihre Beziehung zu den Helden beziehungsweise ihre Reaktion auf deren Handlung ein. Diese gegenseitigen Beziehungen verstärken das Erlebnis der lebendigen Spielwelt und können vielfältig genutzt werden.

Unter dem Begriff 'Soap-Effekt' ist im Folgenden vor allem der Wiedererkennungseffekt gemeint, der entsteht, wenn man bereits bekannten Personen und Orten erneut begegnet: Man freut sich darauf, bekannte Figuren zu sehen und zu erfahren, wie es ihnen ergangen ist. Zu der realistischen Darstellung der Figuren gehört auch die Beschreibung eines gewissen persönlichen Umfeldes – aber von einem ähnlich komplexen Beziehungsgeflecht wie in manchen Soap-Operas oder Telenovelas ist abzuraten.

Insofern geht es vor allem um die Verwendung wiederkehrender Elemente und keineswegs um die fortwährend zwanghafte ("weil etwas geschehen muss") weitere Entwicklung von Personen und Personenbeziehungen – wie sie in einer echten TV-Soap geschieht, weil dies oft die einzige Handlung ist.

DIE WIEDERSEHENSFREUDE

BEKANNTE GESICHTER

Ebenso, wie man sich im Film auf neue Abenteuer eines Dunklen Ritters, Netz-Schwingers oder abenteuerlustigen Archäologen freut, so freuen sich viele Spieler auch am Spieltisch auf ein Wiedersehen mit vertrauten und beliebten Personen. Dies können ganz normale Menschen sein, zum Beispiel der Wirt, in dessen Schenke die Helden häufig einkehren, aber auch andere Abenteuerer oder berühmte Persönlichkeiten. Die Wiederkehr alter, eingeführter Figuren sorgt für eine gewisse 'Nostalgie', die meist positiv wahrgenommen wird – auch ehemalige Spieler, die nach Jahren wieder ins Rollenspiel hineinschnuppern, fragen oft, was aus Dexter Nemrod, König Cuano, Alrik vom Blautann oder anderen Berühmtheiten geworden ist. Ähnliches gilt natürlich auch für den langjährigen Widersacher: Der Feind, der beim letzten Mal entkam, ist bei seiner Rückkehr interessanter als eine neue Figur, die die gleiche dramaturgische Funktion einnimmt, aber einen neuen Namen





hat. Allerdings sollte man es bei der Wiederkehr von Gegenspielern nicht übertreiben, denn ein Feind, der allzu oft entkommt, kann von den Spielern als Misserfolg ihrerseits gewertet werden. Wie viele solche 'Rückschläge' Sie Ihren Spieler zumuten können, bevor sie sich einen gnädigeren Spielleiter suchen, ist eine Frage des persönlichen Geschmacks – hier ist Ihr Fingerspitzengefühl verlangt.

HELDEN UND IHRE UMWELT

Damit das Auftreten einer Figur die Spieler auch wirklich an die Spielwelt bindet, ist die Betrachtung wichtig, wie diese Person auf die Spieler reagiert: Hat der Wirt vielleicht einen Sohn, der von der Spieler-Kriegerin schwärmt? Nimmt der berühmte Ritter die Helden wahr, als er von ihren Ruhmestaten hört? Solch eine Beziehung kann sich langsam aufbauen. Von einem respektierenden Kopfnicken über einen höflichen Handschlag bis zu einem persönlichen Gruß kann sich das Verhalten der Meisterpersonen nach und nach steigern. Und vielleicht wandeln sich dabei Zufallsbekanntschaften zu Freunden oder Mentoren. Ähnliches gilt natürlich auch, wenn die Helden negativ auffallen. Auch dann verändern sich die Reaktionen der in der Umgebung der Helden agierenden Personen.

Die emotionale Bindung an verschiedene Figuren und das dadurch erzeugte dichtere Gefühl der Welt können Sie auch dazu nutzen, die Charaktere besser in das nächste Abenteuer zu führen. Wenn es nicht 'irgendein' Wirt ist, dessen Tochter von Orks entführt wurde, und nicht 'irgendein' Graf, dessen Burg von einer Spukgestalt heimgesucht wird, sind die Charaktere schneller bereit, Risiken einzugehen – und sie feilschen vielleicht noch nicht einmal um eine Belohnung.

EINE GROßE GESCHICHTE

Die Reaktion der Umwelt auf die Helden führt zu einer stärkeren Bindung der Spieler und ihrer Figuren an die Spielwelt. Wenn es nicht mehr irgendein 'Wirt' oder 'Graf' ist, der den Spielern begegnet, sondern jemand, mit dem sie eine gemeinsame Geschichte verbindet, eine Geschichte, die Spieler und Spielleiter zusammen erzählen können, und die immer weiter fortschreitet, dann haben die Spieler das intensive Gefühl, dazuzugehören.

So entspannt sich neben der Handlung eines einzelnen Abenteuers und dem Metaplot einer Kampagne auch noch ein alles umfassender 'Multi-Plot', der wie bei einer Seifen-Oper nicht endet, aber dennoch immer wieder abgeschlossene und teils parallel verlaufende Handlungsbögen umfasst.

DIE WELT ALS ERFAHRBARER ORT

Damit Ihre Spieler die Welt nicht nur als zusammenhangloses Sammelsurium von einzelnen Abenteuerschauplätzen empfinden, sollten Sie die Reisewege zwischen unterschiedlichen Abenteuern nicht ganz außen vor lassen. Entweder Sie füllen sie mit kleineren Begebenheiten, vielleicht machen Sie sogar ein eigenes Abenteuer daraus. Oder Sie leiten das neue Abenteuer mit einer kurzen Reisebeschreibung ein, in der Sie die Landschaft, wichtige Orte, die Mentalität der Leute und so weiter kurz anreißen. Hier ist es auch sinnvoll, den Spielern eine Landkarte vorzulegen, damit sie ein Gefühl für die zurückgelegte Entfernung und die durchquerten Landschaften bekommen. Die Abenteuer wirken dann nicht beliebig, sondern sind in die Welt eingebettet.

Ein weiteres Mittel, die Spieler an die Spielwelt zu binden, ist ein Wohnsitz für ihre Helden: ein eigenes Haus, eine Barone, ein magischer Ort in der Wildnis oder ein Magierturm. Zu einem solchen Wohnsitz gehören natürlich Nachbarn und Personen, die mit den Charakteren eine emotionale Bindung eingehen. Vielleicht entstehen sogar Familien, die von Spielleiter und Spielern zusammen ausgestaltet werden können. Und wenn das eigene Heim bedroht wird, ist die Motivation umso größer, ins Abenteuer zu ziehen. Ist die Bedrohung globaler Natur (wie es beispielsweise die Borbarad-Invasion war), dann ist die Sorge ums eigene Heim und die eigene Familie ein umso zwingenderer Grund, sich ihr entgegenzustellen.

Übrigens können auch Lehrmeister zu Persönlichkeiten werden, die mehr als nur Lieferanten für neue Fertigkeiten oder den Zugang zu höheren Talentwerten bieten. Denken Sie an den weisen Sensei aus fernöstlichen Kulturen, der seinen Schülern viel mehr mitgibt als nur Kampffertigkeiten – vielleicht gestalten Sie ja auch einen Fecht- oder Zauberlehrer nach einem solchen Vorbild.

BERÜHMTE MEISTERPERSONEN

Besonders reizvoll kann es sein, wenn die Helden es schaffen, sich nach und nach in die höheren Kreise der Gesellschaft vorzuarbeiten: Nicht nur manch ein Baron kennt sie, sondern selbst die Kaiserin, der albanische Patriarch, das Schwert der Schwerter und so weiter. Das schmeichelt den Helden, und 'wahre Helden' haben es sich wohl auch verdient, einen derartigen Ruf zu genießen.

Das Risiko dabei ist allerdings die Profanisierung der Welt: Wenn die höchsten Würdenträger Duzfreunde der Helden sind, dann verlieren sie an Reiz. Ein Teil des besonderen Flairs solcher Personen beruht auf ihrer Unnahbarkeit. Wenn die nicht mehr gegeben ist, so macht sie das zu normalen Menschen wie jeder andere auch. Dann gibt es keinen Grund mehr, besonderen Respekt vor solchen Personen zu haben – und wenn Sie den Helden in Zukunft Respekt einflößen wollen, müssen Sie ihnen uralte Drachen oder Halbgötter entgegenschicken ... bis die Helden auch diese schließlich zu ihrem Alltag zählen.

Es ist allein Ihrem Spielstil und den Vorlieben Ihrer Runde überlassen, wie viel 'High Society' Sie in das Spiel einbringen. Machen Sie es den Helden aber keinesfalls zu einfach: Es sollte schon ein besonderes Erlebnis sein, zum ersten Mal von einem Hochadligen empfangen und angesprochen zu werden.

PROBLEME DER VERKNÜPFUNG

KOMPLEXITÄT

Ein 'Zuviel' an eigenständigen Figuren kann dazu führen, dass Sie und Ihre Spieler sich im Beziehungsgeflecht der Protagonisten verheddern oder von der Komplexität der Welt erschlagen werden. Insofern sollten Sie sich in der Auswahl der Figuren beschränken, die Sie immer wieder präsentieren, denn eine zu große Zahl von stets neuen Figuren macht die Spielwelt zu komplex. Wenn Ihre Helden bereits einmal einem Limbusforscher, Hofmagier, Saurologen, Drachentöter oder dergleichen begegnet sind, dann sollten Sie diese Figur möglichst wieder benutzen, wenn eine solche Person für das Abenteuer wichtig ist.



EIGENDYNAMIK

Auch eine zu starke Eigendynamik kann dazu führen, dass Sie und Ihre Spieler von den Ereignissen mitgerissen werden und nicht mehr nachkommen, diese zu gestalten oder zu erzählen. Da jede Veränderung in der Welt Folgen hat und damit wieder weitere Fakten erzeugt, führt auch dies zu einer immer komplexeren – und damit auch komplizierten – Spielwelt, die für viele Spieler kaum noch überschaubar ist.

STILMITTEL FÜR DEN WIEDERERKENNUNGSEFFEKT

Im Folgenden finden Sie einige Möglichkeiten, wie Sie den Wiedererkennungseffekt für Ihre Spieler stärken können und ihnen damit das Gefühl geben, in der Spielwelt 'zu Hause' zu sein.

- ☛ Eine von der Spielgruppe gemeinsam geführte Karte mit der Reiseroute der Helden und wichtigen Abenteuer-schauplätzen hilft, sofort zu erkennen, wo man schon mal

gewesen ist, und erinnert an Schauplätze, Figuren und Begebenheiten aus vergangenen Abenteuern. Empfehlenswert ist es dabei, eine eigene Spielteitervariante dieser Karte anzufertigen, auf der Sie auch Informationen festhalten können, über die die Spieler nicht verfügen.

- ☛ Bilder von Schauplätzen oder besonderen Gegenständen führen den Spielern vor Augen, was ihre Helden in Händen halten. Wenn zum Beispiel ein altelfisches Artefakt nicht nur beschrieben wird, sondern Sie den Spielern eine Abbildung davon vorlegen können, dann erhöht dies die Wichtigkeit des Gegenstandes in den Augen der Spieler.

- ☛ Eine einprägsame Erkennungsmusik für besondere Meisterpersonen führt schnell zu einem Aha-Erlebnis: Die Spieler freuen sich auf den bald auftretenden Gönner oder stehen sofort unter Adrenalin, weil gleich der Oberschurke erscheinen wird.

OFFIZIELLES ABENTURIEN UND EIGENE ABENTEUER

Wenn Sie Ihre eigenen Abenteuer entwerfen, stellt sich die Frage, ob Sie den Anschluss an das 'offizielle' Aventurien halten wollen – also das, was in den publizierten Abenteuern, Spielhilfen und dem Aventurischen Boten beschrieben wird –, oder ob Sie Ihre ganz eigene Welt kreieren. Wollen Sie 'kompatibel' bleiben, dann sollten Sie einige Punkte beim Verfassen Ihrer eigenen Szenarien beachten.

Zunächst sollten Sie bei der Vorbereitung Ihres Abenteuers in den jeweiligen Regionalspielhilfen nach relevanten Informationen suchen, damit die Stadt Ferdok nicht plötzlich in Almada liegt oder in Al'Anfa die Sklaverei verboten ist. Da die Spielhilfen auf den letzten Seiten Indizes enthalten, ist eine solche Suche schnell durchgeführt.

Eine gute Möglichkeit, offizielle Setzungen individuell für die eigene Runde auszugestalten, bilden die mit einem Sternchen gekennzeichneten Mysterien in den 'Mysteria et Arcana' der einzelnen Regionalspielhilfen. Diese Geheimnisse können Sie nach Ihrem Geschmack ausarbeiten und in Abenteuer einbauen, ohne befürchten zu müssen, mit dem offiziellen Aventurien in Konflikt zu geraten.

Daneben gilt der Grundsatz: Je kleiner, desto kompatibler. Das heißt, dass ein Abenteuer, das etwa in der Grünen Ebene spielt und keine (oder nur am Rande) offiziell beschriebene Meisterpersonen oder Orte enthält, deutlich leichter in das offizielle Aventurien zu integrieren (und vorzubereiten) ist, als eines, in dem der gesamte mittelreichische Hochadel eine wichtige Rolle spielt.

WELCHE FOLGEN SOLL DAS ABENTEUER HABEN?

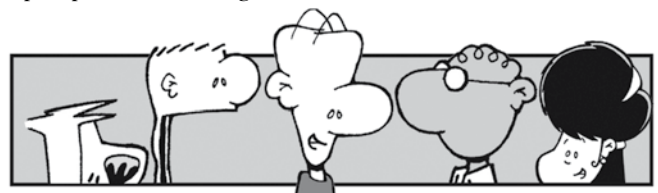
Sie sollten sich im Vorfeld überlegen, in welchen Rahmen die Taten der Helden und ihrer Gegenspieler die Schauplätze des Szenarios beeinflussen. Im einfachsten Fall soll 'nur' ein entführtes Kind gefunden und zu seinen Eltern zurückgebracht werden, was sich erheblich leichter in das publizierte Aventurien einfügen lässt, als ein Szenario, das sich um die Zerstörung

Trallops und den Tod der Weidener Herzogin dreht und damit tiefgreifende Veränderungen nach sich zöge, die die Region nachhaltig verändern.

Ähnlich schwerwiegende Auswirkungen können auch die Belohnungen haben, die Sie den Helden am Ende eines Abenteuers zukommen lassen. Wenn sie höhere Adelstitel (Baron oder höher) oder besondere Posten (zum Beispiel Hofmagier bei Kaiserin Rohaja oder horaskaiserlicher Admiral der Zyklopenflotte) vergeben, besteht die 'Gefahr', im offiziellen Aventurien mit Personen konfrontiert zu werden, die eben diese Lehnen oder Ämter innehaben. Sie müssten dann konsequent darauf achten, solche Charaktere in Ihrem Aventurien durch die jeweiligen Helden zu ersetzen, um Inkonsistenzen zu vermeiden.

Natürlich gibt es die Möglichkeit, dass Sie und Ihre Spieler beschließen, sich bei Abenteuern nur teilweise an die offiziellen Setzungen zu halten und zum Beispiel bekannte Meisterpersonen durch eigene ersetzen oder bestimmter Ereignisse der aventurischen Geschichte – etwa das 'Jahr des Feuers' – einfach auszublenden. Dies alles ist möglich, doch sollten Sie bei solchen Abweichungen immer im Hinterkopf behalten, dass Sie diese bei Folgeabenteuern – offiziellen wie inoffiziellen – berücksichtigen müssen, um Widersprüche zu vermeiden. Wenn in Ihrem Abenteuer Kaiserin Rohaja ermordet wird, kann sie im Folgeabenteuer nicht mehr in Erscheinung treten und muss durch jemand anderen ersetzt werden.

Falls sich das offizielle Aventurien in eine ganz andere Richtung entwickelt als in Ihrer Spielrunde, so kann dies mitunter in der Runde zu langatmigen Diskussionen führen, die den Spiel Spaß beeinträchtigen.





EINE WELT IM WANDEL

Die fortlaufende Geschichtsschreibung der Spielwelt Aventurien (begrenzt auch in Myranor), ist ein wichtiges Merkmal der Spielwelt des Schwarzen Auges. Der Spieler erhält so die Möglichkeit, die Entwicklung der Spielwelt durch das Handeln seines Helden mitzugestalten, denn die Ereignisse in den Abenteuern beeinflussen die weitere Entwicklung von Personen, Ländern und Kontinenten. Auch in offiziellen und nichtoffiziellen Projekten gestalten Spieler und Autoren teilweise gemeinsam die Spielwelt aus. Dazu kommen Romane und Computer-Spiele, die ebenfalls die Geschichte der Welt auf unterschiedlichen Ebenen fortführen. Diese Möglichkeit, selbst mitzuwirken, hebt DSA von anderen Spielen ab und übt eine gewisse Faszination aus, die Sie sich zunutze machen können.

DIE GESCHICHTSFORTSCHRIBUNG

Nachdem ein Abenteuer erfolgreich abgeschlossen wurde, können die Spieler verfolgen, was für eine Wirkung dies hat: Wenn ihnen in nachfolgenden Abenteuern oder Publikationen bekannte Personen wiederbegegnen oder sie Orte aufsuchen, die sie bereits bereist haben, dann können sie mit den Folgen des eigenen Wirkens konfrontiert werden. Ein Abenteuer steht somit nicht für sich allein, sondern ist Teil einer größeren Geschichte, die einerseits die Bedeutung der eigenen Taten unterstreicht und andererseits die Neugier darauf weckt, wie es mit der Welt weitergeht.

Andererseits wird die Weltbeschreibung durch die Vielzahl an Publikationen immer komplexer, was dazu führen kann, das (nicht nur) Einsteiger durch die Datenfülle abgeschreckt

werden. Hier kann es nicht schaden, Zusammenfassungen und Hilfestellungen für Einsteiger zu verfassen. Verschiedene Spielhilfen bieten diese bereits an, so dass Sie auf die passenden Texte verweisen können.

Wichtig ist vor allem, dass Sie Ihren Spielern die Angst vor dem komplexen Hintergrund nehmen. Man braucht keine detaillierten Kenntnisse über die Welt, um mit dem Spiel loszulegen oder Schritt zu halten: Viele Aventurier wissen nur wenig über das, was sich jenseits ihres Dorfes – oder ihrer Akademiemauern – abspielt. Dies sollten Sie immer berücksichtigen, so dass der Anfänger sich seiner Unkenntnis nicht schämen muss.

Den stetig wachsenden Informationen zum Hintergrund kann vor allem mit Recherche begegnet werden: Eine regelmäßig gepflegte Recherchedatei mit wichtigen Querverweisen oder Notizen zu gespielten Abenteuern kann nicht nur Ihnen helfen, sondern auch das Gedächtnis der Spieler auffrischen. Und letztendlich haben es Spieler und Spielleiter hier leichter als Autoren: Mut zur Lücke und zur Improvisation hilft am eigenen Spieltisch über die Unkenntnis innerweltlicher Zusammenhänge hinweg, wo der gewissenhafte Autor anfangen müsste, umständlich zu recherchieren. Ehe Sie diverse Regionalspielhilfen, Aventurische Boten, Romane und Abenteuer durchsuchen, um zum Beispiel herauszufinden, welche Kinder Raidri Conchobair hatte, können Sie einfach ein paar eigene erfinden, wenn Sie sie brauchen – und dabei auch vom offiziellen Aventurien abweichen. Somit können Sie das große Angebot an Hintergrundbeschreibungen und Informationen vor allem als Option ansehen, aus denen Sie und Ihre Spieler sich die relevanten bzw. gewünschten Fakten herausuchen können, um Ihr Aventurien auszugestalten.

VORBEREITUNG VON VORGEFERTIGTEN ABENTEUERN

Wenn Sie eigene Abenteuer entwickeln, können Sie sie von vornherein ganz auf Ihren Geschmack und die Bedürfnisse Ihrer Spielrunde anpassen. Aber bekanntlich kostet diese Entwicklungsarbeit sehr viel Zeit und Mühe, und wenn das Ergebnis nicht so ausfällt, wie man es sich vorgestellt hat, kann das enttäuschend sein. Nicht umsonst werden ständig neue offizielle DSA-Abenteuer veröffentlicht, und kaum ein Rollenspielsystem kann auch nur annähernd so viele gedruckte Abenteuer wie **Das Schwarze Auge** vorweisen. Doch mit dem Kauf eines solchen Abenteuers ist es natürlich nicht getan. Vor Beginn des Spielens müssen Sie es mindestens einmal gründlich durchlesen und sich mit dem Ablauf, den wichtigen Personen und Schauplätzen vertraut machen. Es schadet nichts, sich dabei Notizen zu machen oder sogar wichtige Stichworte im Text zu markieren, damit Sie sie im Zweifelsfall schnell wiederfinden. Und es kann ebenfalls nicht schaden, wenn Sie nicht nur die Regionalbeschreibungen aus dem entsprechenden Hintergrundband noch einmal überfliegen, um auf Eventualitäten vorbereitet zu sein, sondern auch anderes Hintergrundmaterial, etwa die Kirchenbeschreibungen aus **Wege der Götter**, wenn das Abenteuer im Umfeld dieser Kirchen spielt. Wenn Sie die Vorlesetexte aus dem Abenteuer verwenden wollen, dann lesen Sie sie mindestens einmal laut vor, um ein Gefühl für

ihren Klang zu bekommen. Andernfalls können Sie sich auch schon erste Formulierungen für das freie Nacherzählen zurechtlegen.

ERSTE ANPASSUNGEN

Als nächstes müssen Sie überprüfen, inwieweit die Erfordernisse des Abenteuers durch Ihre Helden erfüllt werden oder ob die Helden gar unterfordert sein könnten. Das gilt einerseits für die Kampfwerte eventueller Gegner, andererseits für Zuschläge bei unterschiedlichen Proben. Und natürlich sollten die für das Abenteuer wichtigen Fertigkeiten in der Heldengruppe vertreten sein: Wenn das Abenteuer davon ausgeht, dass die Helden einen magischen Gegenstand analysieren können, gibt es Probleme, wenn niemand die entsprechenden Zaubersprüche beherrscht. Für solche Fälle müssen Sie entweder Meisterpersonen vorbereiten, die von den Helden angesprochen werden können, oder die betreffende Passage umarbeiten, sodass die Analyse auch entfallen kann. Andere Punkte, die Sie in dieser Hinsicht kontrollieren sollten, sind Fertigkeiten wie *Schlösser Knacken* und *Fährtsensuchen*, aber auch eventuelle *Verbindungen*, die die Helden in der Stadt haben können. So ist eine Adlige oder ein Ordensmitglied, das zu jeder Zeit Verstärkung herbeirufen oder sich Hilfe beim örtlichen Baron besorgen kann,



Gift für jedes Abenteuer, in dem es darum geht, eigenständige Lösungen zu finden. Auch spezielle Formen der Magie (Hellsicht, Flugfähigkeiten) können den Abenteuerverlauf prägen oder durcheinanderbringen. Eventuell müssen Sie auch hier an einigen Stellschrauben drehen.

MEISTERPERSONEN

Wie schon weiter oben beschrieben, ist es sinnvoll, bisher unbekannt Meisterpersonen durch solche zu ersetzen, die den Helden schon bekannt sind. Sie sollten also überlegen, ob es anstelle des im Abenteuer genannten Erzschatzen eine ähnliche Figur gibt, die den Helden schon früher das Leben ein paarmal schwer gemacht hat, ihnen aber bisher immer entkommen ist. Umgekehrt können auch Auftraggeber und Helfer möglicherweise durch Figuren aus früheren Abenteuern (oder alternativ: aus der Vorgeschichte der Helden) ersetzt werden.

Wenn Sie das Abenteuer in eine größere Kampagne einbauen, können Sie vielleicht noch weitere Anknüpfungspunkte schaffen. So könnte beispielsweise hinter dem Mord, den es aufzuklären gilt, in Wirklichkeit eine Intrige stecken, die vom Kampagnen-Antagonisten oder dessen Helfershelfern gesponnen wurde.

AN DIE HELDEN ANPASSEN

Hat jeder Held im Laufe des Abenteuers etwas zu tun? Damit kein Spieler sich langweilt, sollte jeder einzelne wenigstens einmal einen großen Auftritt haben. Notfall müssen Sie ein paar zusätzliche Schlenker einbauen, um zum Beispiel auch im Stadtabenteuer dem Waldläufer etwas zu tun zu geben, indem eine wichtige Spur in den benachbarten Wald führt.

DER SPIELSTIL

Ein weiterer Schritt ist die Anpassung des Abenteuers an Ihren Stil. Jedes offizielle Abenteuer ist für möglichst viele und damit unterschiedliche Runden geschrieben, und mit Sicherheit kannte der Autor oder die Autorin den Stil Ihrer Runde nicht. Überlegen Sie sich also, was Ihre Spieler von einem Abenteuer erwarten und erhoffen, und kontrollieren Sie, ob von diesen Punkten ausreichende Mengen in dem Abenteuer vorgesehen sind.

Wenn bei Ihnen zum Beispiel spannende Kämpfe ein zentrales Element des Spiels sind, müssen Sie nachsehen, ob sie in ausreichender Frequenz vorkommen, und eventuell noch ein paar kämpferische Randbegegnungen einflechten. Zusätzlich können Sie den Meisterpersonen auch noch weitere (passende) Sonderfertigkeiten und Manöver verleihen, um den Kampf anspruchsvoller und abwechslungsreicher zu gestalten. Finden Ihre Spieler hingegen nichts an Kämpfen, dann sollten Sie an Wege denken, solche Auseinandersetzungen zu umgehen, oder aber sie kürzen oder ganz streichen. Alternativ sollten Sie dann aber andere spannende und hektische Situationen in das Abenteuer einbauen.

VERSCHIEBUNG DER HISTORISCHEN EINORDNUNG

Viele offizielle Abenteuer spielen zu mehr oder weniger genau festgelegten Zeitpunkten oder wenigstens in einem definierten Zeitraum. Dies hat für Sie und Ihre Spielrunde den Vorteil, dass Sie die Szenarien zeitlich aufeinander abstimmen und im historischen Kontext Aventuriens einordnen können. Falls der vorgesehene Zeitpunkt jedoch nicht passt, zum Beispiel weil



sich Ihre Spielrunde noch (oder schon) in einem anderen Jahr befindet oder die Reisezeit zwischen zwei Abenteuern nicht in diese Rechnung passt, können Sie das Abenteuer natürlich auch verlegen. Dies kann allerdings Probleme mit der offiziellen Historie hervorrufen, wenn sie Auswirkungen auf wichtige Personen, Handlungsorte und Ereignisse hat. So könnte sich eine wichtige Person zum neu gewählten Zeitpunkt eigentlich an einem anderen Ort aufhalten oder schon gestorben sein, vielleicht passen andere Ereignisse nicht mehr, weil sie unbedingt früher oder später stattfinden müssen als das verschobene Abenteuer, und so weiter.

Wenn Sie und Ihre Spieler nur geringen Wert auf Simulation legen, dann können Sie solche Probleme schlicht ignorieren. Wenn die Helden also ein Abenteuer auf Yetiland und eine Woche später eines in Al'Anfa erleben, dann kann man über die Termine einfach hinwegsehen. Andernfalls müssen Sie ermitteln, wie bindend die Einordnung ist. Abgesehen von umwälzenden Kampagnen wie dem Jahr des Feuers sind die geschichtlichen Zusammenhänge in der Regel eher klein, so dass Widersprüche nur den aufmerksameren Spielern überhaupt auffallen.

Wenn Sie ein Abenteuer zeitlich verlegen wollen, sollten Sie also drei Punkte beachten:

☛ Wie sieht der Handlungsschauplatz aus? Gibt es an diesem Schauplatz irgendwelche einschneidenden Veränderungen in der Zeit, um die Sie das Abenteuer verschieben wollen? Wenn beispielsweise eine Stadt Ausgangspunkt eines Abenteuers ist, die aber zu dem neu gewählten Zeitpunkt von Orks oder den Armeen der Schwarzen Lande überrannt oder niedergebrannt wurde, könnte es zu Schwierigkeiten kommen. Vergleichen

Sie die jeweiligen Angaben in Ihren Regionalspielhilfen, dem Aventurischen Boten und den Abenteuern. So unterscheidet sich das Gareth in **Schlacht in den Wolken** und der Zeit danach deutlich von demjenigen, das in dem Abenteuer **Die Verschwörung von Gareth** beschrieben wurde.

☛ Welche Meisterpersonen leben zum Zeitpunkt des Abenteuers und welche Rolle spiel(t)en sie davor oder danach? Vor allem, wenn der Zeitsprung mehrere Jahre umfasst, können wichtige Persönlichkeiten ganz andere Positionen innehaben und eventuell sogar verstorben sein. Im 2005 erschienenen Band **Rückkehr des Kaisers** spielt Kaiserin Rohaja eine wichtige Rolle. Soll das Abenteuer in die Vergangenheit verlegt werden, müssen Sie berücksichtigen, dass Rohaja dann womöglich noch eine Jugendliche oder gar ein Kind ist und weit davon entfernt, die Herrschaft über das Neue Reich zu übernehmen. Ein umgekehrtes Beispiel: Das alte Abenteuer **Gaukelspiel** handelt von einer Intrige des Answin von Rabenmund. Soll das Szenario näher an die Gegenwart heranrücken, müssen Sie bedenken, dass Answin dann entweder schon im Exil oder gar tot ist.

☛ Gegenstände sind nicht zu allen Zeiten verfügbar, Wissen eventuell noch nicht vorhanden. So wurden die magischen Kraftlinien erst im Zuge der borbaradianischen Invasion wiederentdeckt, vorher waren sie lange Zeit nur wenigen Druiden bekannt. Dies müsste bei einer Rückverlegung jüngerer Abenteuer in die Zeit vor Borbarads Rückkehr berücksichtigt werden. Ähnliches gilt für den Stab des Vergessens, einem Artefakt der Boron-Kirche, das während der in **Rückkehr des Kaisers** behandelten Ereignisse zerstört wird. Soll ein Szenario danach spielen, so muss dies gleichfalls in die Planungen mit einbezogen werden.

ABENTEUER SELBST ENTWICKELN

Nachdem Sie nun wissen, welche Fähigkeiten einen guten Spielleiter ausmachen, wie er sich den Stoff eines Abenteuers aneignet, an die Bedürfnisse der eignen Spielgruppe anpasst und mit allen Mitteln der Erzählkunst vorträgt, ist es an der Zeit, sich auch der letzten großen Herausforderung zu stellen, die dieses Buch für Sie bereithält: der Konstruktion eigener Abenteuer.

Selbst entworfene Abenteuer bieten Ihnen nahezu unbegrenzte Möglichkeiten. In ihnen können Sie ohne Vorgaben von außen eigene Ideen verwirklichen und Ihre Spieler in Situationen bringen, in denen Sie sie schon immer einmal erleben wollten. Sie können die Handlung direkt auf die Bedürfnisse und Interessen Ihrer Helden zuschneiden und auf diese Weise jeden Spieler mit dem Gefühl entlassen, etwas Besonderes erlebt oder geleistet zu haben. Anstelle der Probleme irgendwelcher Meisterpersonen können Sie die Hintergründe, Motivationen und individuellen Eigenarten der Helden ins Zentrum des Geschehens stellen. Und Sie können den Roten Faden der Gruppe aufgreifen (siehe Seite 136), ihn weiterspinnen und wieder fallen lassen oder durch ein besonderes Ereignis dafür sorgen, dass Ihre Helden eine Charakterveränderung durchleben.

Sie können ganz Ihrem eigenen Stil folgen und eigene Genres entwickeln. Wenn Ihnen danach ist, können Sie offizielle Meisterpersonen ignorieren, absetzen oder entgegen der offiziellen Linie nicht sterben lassen. Sie können in der guten alten Zeit spielen, als das Mittelreich noch stark und Hal noch Kaiser war,

oder in einer fernen Zukunft, in der Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt sind. Völlig neue Länder und Kulturen sind denkbar, etwa weil Sie die Helden neue Kontinente entdecken lassen oder unsympathische Landstriche einfach ersetzen.

Doch eigene Abenteuer bedeuten auch viel Mühe. Im Vergleich zu Kaufabenteuern sind sie mit einem wesentlich höheren Zeitaufwand verbunden, da Sie oft mit nur einem einzigen Gedanken beginnen, aus dem Sie eine komplexe Geschichte entwickeln müssen, und nicht mit einem extra für Sie vorbereiteten Erzählgerüst. Hinzu kommen dramaturgische Regeln, die Sie kennen sollten und sich gegebenenfalls erst aneignen müssen, wenn Sie spannende und interessante Geschichten entwerfen möchten. Schließlich ist da noch die Erwartungshaltung Ihrer Spieler, die von Ihnen unterhalten werden wollen und denen es egal ist, woher die Unterhaltung kommt, solange sie nur gut ist. Und so frei Sie auch sind, Ihre eigenen Ideen zu verwirklichen und Ihren eigenen Stil einzubringen, als Spielleiter sind Sie immer auch den Ansprüchen der Spieler verpflichtet, denen Ihr Stil mindestens ebenso gut gefallen sollte wie Ihnen selbst.

Das folgende Kapitel möchte Sie bei der Konstruktion eigener Abenteuer unterstützen. Es zeigt verschiedene Möglichkeiten auf, Ideen zu finden, und will anschließend dabei helfen, aus diesen Gedanken eine komplexe Geschichte zu entwickeln. Dazu werden erst einige Stationen definiert, denen aus erzählerischen oder erzähltechnischen Gründen eine besondere



Bedeutung zukommt, und im Anschluss daran wird versucht, diese Stationen in eine sinnvolle Reihenfolge zu bringen und die Lücken zu schließen. Auf die Vorgeschichte eines Abenteuers, die handelnden Personen und den richtigen Einstieg wird eingegangen, ebenso auf mögliche Abläufe, plötzliche Wendungen und absichtliche Irreführungen. Warnungen werden ausgesprochen und Tipps gegeben, wie und wo man am geschicktesten zu einem Thema recherchiert.

Am Ende dieses Kapitels erlauben schließlich zwei bewährte Erzählmodelle eine Orientierung, wie in Theater, Film und Fernsehen Geschichten konstruiert und erzählt werden. Die in ihnen enthaltenen Elemente können als Anregung für den Bau der eigenen Abenteuer übernommen werden.

Das vorliegende Kapitel richtet sich an Spielleiter, die eigene Ideen verwirklichen oder ihren Helden ein ganz besonderes Erlebnis ermöglichen wollen. Es möchte jedoch kein Leitfaden zum Schreiben offizieller Abenteuer sein, auch wenn am Ende dieses Kapitels darauf eingegangen wird. Ebenso möchte es Sie nicht dazu zwingen, Ihre Spieler nur noch mit Abenteuer der Marke Eigenbau zu beglücken. Wenn Sie mit den zahlreichen Abenteuer, die von der DSA-Redaktion veröffentlicht werden, zufrieden sind oder den (mitunter erheblichen)

Aufwand des Abenteuerbaus scheuen, dann können Sie auch ausschließlich aus dem großen Angebot an Kaufabenteuern schöpfen. Wir, die Autoren dieser Abenteuer, wären über diese Form des Lobes sehr erfreut.

Man kann auch klein anfangen und gar nicht erst versuchen, eine Geschichte zu erzählen. Häufig reichen auch ergebnisoffene Szenarien, in die nicht von vornherein eine 'Handlung' hineingesteckt wird, sondern die "Geschichte das ist, was hinten rauskommt", für einen erlebnisreichen Spielabend vollkommen aus. Die Erkundung unbekannten Terrains, die klassische Schatzsuche, das Kommando-Unternehmen und ähnliche Ansätze erfordern meist nur wenige oder gar keine detaillierten Antagonisten, vor allem aber keine Planung von Szenenabfolgen, die über die möglichen Vernetzung von Schauplätzen (A ist mittels Probe X erreichbar von B, C ist eine Sackgasse, von D verzweigt der mögliche Weg nach E und F ...) hinausgeht. Und gerade für One-Shots, als Füll-Abenteuer oder auf Rollenspieltreffen, wo man die beteiligten Spieler und ihre Figuren nicht kennt, ist weniger oftmals mehr.

TR

DIE IDEE

Oft ist es eine nur aus wenigen Stichpunkten bestehende Idee, aus denen am Ende ein ganzes Abenteuer entsteht. Sie kann sich auf Orte oder Themen beziehen, die im Abenteuer behandelt werden sollen, aber auch auf Spielercharaktere und Meisterpersonen, deren Vorgeschichte oder Eigenarten ins Zentrum der Handlung gerückt werden. Ebenso mag der Wunsch, eine

Geschichte in einem bestimmten Genre anzusiedeln oder eine ganz spezielle Szene darin unterzubringen, der Grund für das Erstellen eines eigenen Abenteuers sein.

Doch nicht immer steht die Inspiration am Anfang des Entstehungsprozesses. Wenn Sie ein eigenes Abenteuer erstellen wollen, aber noch keine zündende Idee haben, müssen Sie erst einmal danach suchen.

INSPIRATIONSQUELLEN

Ideen für ein Abenteuer können sowohl außerhalb als auch innerhalb des Rollenspiels gefunden werden. Außerhalb sind vor allem Filme, Bücher, Zeitungsartikel und Comics, aber auch

Computerspiele und sogar Träume ein nahezu unerschöpflicher Quell an Inspiration. Sie können interessante

Figuren und Begebenheiten sowie actionreiche oder dramatische Szenen bieten, die dazu ein-

laden, ins Rollenspiel übernommen zu werden. Manchmal sind es sogar ganze Szenarien, die für die heimische Gruppe wie

geschaffen scheinen. Geschichtsbücher, TV-Dokumentationen oder Originalquellen bieten Einblicke in die Lebens- und

Denkweise mittelalterlicher Menschen und weisen vielleicht auf Probleme und Konflikte hin, die für uns heutzutage keine Rolle mehr

spielen. Sie stellen historische Persönlichkeiten vor, deren Lebenslauf sich in die Welt des Schwarzen Auges

übertragen ließe, oder berichten von Schlachten, die genauso im Rollenspiel nachgespielt werden könnten.

Bei all diesen Inspirationsquellen sei jedoch davor gewarnt, deren Inhalte einfach zu kopieren. Vergessen Sie nicht, dass die einschlägigen Filme, Bücher, Comics und Computerspiele den Spielern meist ebenso bekannt sind wie Ihnen. Die Spieler würden das Abenteuer innerhalb kürzester Zeit lösen und wenig Reiz darin finden. Die Kunst liegt nicht in der Adaption, sondern in der Variation des Bekannten. Je mehr Sie von Ihrer Vorlage abweichen, umso interessanter kann Ihre Geschichte werden. Dabei kann es weitaus reizvoller sein, den Stoff eines völlig fremden Genres, zum Beispiel das der Science-Fiction, in die Welt des Schwarzen Auges zu übertragen, als einen Stoff aus dem Bereich der 'klassischen' Fantasy.

Orientieren Sie sich aber nicht nur an dem, was Ihnen gefallen hat, sondern auch an dem, was Ihnen nicht gefallen hat. Warum hat Ihnen das Gesehene oder Gelesene nicht zugesagt? Was hätte man Ihrer Meinung nach besser machen können? Nicht jedem schlechten Buch oder Film liegt auch eine schlechte Idee zugrunde. Nichts spricht dagegen, gute Elemente einer schlechten Geschichte zu extrahieren und in den eigenen Plot einfließen zu lassen.

Noch weitaus ergiebiger sind die Inspirationsquellen, die das Rollenspiel selbst bietet. Dazu gehören die Regionalspielhilfen, der Aventurische Bote, Romane, Hörspiele, Hörbücher und seit neustem auch wieder Computerspiele, aber auch Ihre Spieler und deren Helden. Publikationen wie der Aventurische Bote, die Hörbücher oder die Romane inspirieren dabei zu Abenteuer, die sich auf bestimmte Orte oder Ereignisse beziehen, die in den jeweiligen Erzählungen oder Berichten eine zentrale Rolle eingenommen haben. Häufig tauchen in ihnen berühmte Persönlichkeiten auf, auf die Sie Ihre Helden in einem Ihrer Abenteuer treffen lassen können.



HISTORISCHE QUELLEN

Auch eine phantastische Welt wie die des Schwarzen Auges hat irdische Vorbilder. Zu Inspirationszwecken kann es daher nicht schaden, einen Blick in historische Sachbücher oder sogar Originalquellen zu werfen. Für Abenteuer in Aventurien sollte Ihr besonderes Augenmerk Büchern zum Hochmittelalter bis zur Frühen Neuzeit gelten (grob: 1250–1700), für Myranor empfiehlt sich hingegen der Blick in Bücher zur griechischen und römischen Antike. Hierbei sei allerdings darauf hingewiesen, dass der Entwicklungsstand der Güldenländer nicht mit dem der irdischen Antike gleichzusetzen ist. Die Gesellschaft im myranischen Großreich ist zwar ähnlich organisiert wie die des spätantiken Imperium Romanum, ihr Entwicklungsstand entspricht aber eher dem einer Gesellschaft des 17. und 18. irdischen Jahrhunderts.

Auch die Region, in der Ihr Abenteuer spielen soll, ist entscheidend: Für ein Abenteuer in Weiden, Tobrien, Nostria oder Andergast empfehlen sich Geschichtsbücher über das Heilige Römische Reich Deutscher Nation im Hoch- und Spätmittelalter, für das Horasreich Bücher über Italien, Frankreich und die Niederlande im 16. und 17. Jahrhundert und für die südlichen Stadtstaaten Quellen über das antike Rom, Byzanz sowie die spanischen Kolonien in der Karibik im 16. und 17. Jahrhundert.

Die Regionalspielhilfen widmen sich Band für Band einer bestimmten (aventurischen) Region, in denen Eigenarten des jeweiligen Landstrichs und dessen Bevölkerung sowie seine Geschichte und Geheimnisse vorgestellt werden. Sie bieten detaillierte Orts- und Landschaftsbeschreibungen und geben viele Anregungen, aus denen sich Abenteuer entwickeln lassen. Die genaue Auseinandersetzung mit der Hintergrundwelt des Schwarzen Auges bringt häufig eine ganze Reihe von Ideen mit sich, die die Entstehung des Abenteuers schneller vorantreiben. Im hinteren Teil jeder Regionalspielhilfe findet sich zudem ein Abschnitt mit dem Titel **Mysteria et Arcana**, in dem Geheimnisse der jeweiligen Region in Form von Meisterinformationen vorgestellt werden. Als Spielleiter können Sie sich dieser Geheimnisse bedienen und Ihre Abenteuer darauf aufbauen. Solche, die mit einem Sternchen (*) versehen sind, werden in offiziellen Publikationen nicht mehr aufgegriffen und stehen Ihnen für eigene Abenteuer zur Verfügung.

DER AVENTURISCHE BOTE

Der **Aventurische Bote** ist das offizielle Magazin zum Schwarzen Auge, das alle zwei Monate erscheint und auf vierzig größtenteils farbigen Seiten über Veränderungen und Ereignisse innerhalb und außerhalb des Spiels informiert. Es enthält Spielhilfen und Spielerweiterungen, aber auch einen achtseitigen Ingame-Teil mit Nachrichten aus Aventurien. Darüber hinaus finden sich regelmäßig Kurzscenarien, die Sie zur Grundlage eines Ihrer Abenteuer machen können. Einzelausgaben erhalten sie im Fachhandel oder unter www.f-shop.de. Informationen zu einem Abonnement erhalten sie unter: abo@mediaprint-percom.de

IHRE SPIELER UND DEREN HELDEN

Die wichtigste Inspirationsquelle von allen aber sind Ihre Spieler und deren Helden. Wenn Sie sie aufmerksam beobachten und gut zuhören, werden sie Sie immer wieder zu neuen Abenteuern inspirieren. Stellen Sie sich folgende Fragen: Gibt es eine Situation, in der Sie einen oder mehrere Helden Ihrer Gruppe schon immer einmal erleben wollten? Hat einer der Helden vielleicht einen besonderen Besitz oder einen Nachteil, den Sie schon immer einmal gezielt anspielen wollten? Dies kann die panische Angst vor Schlangen der Kriegerin sein, die sich in Ihrem Abenteuer durch eine Schlangengrube wagen muss, um ihre Gefährten zu retten. Oder die blaue Haut (ein Stigma) des Alchimisten, der in Ihrem Abenteuer auf einmal der Dämonenpaktierer bezichtigt wird. Sie haben die Möglichkeit, Ihre Abenteuer exakt auf die Wünsche und Bedürfnisse Ihrer Gruppe zuzuschneiden, und davon sollten Sie unbedingt Gebrauch machen.

☞ Wie ist Ihre Heldengruppe zusammengestellt? Gleicht sie einer Söldnereinheit, der Sie einen Kampf mit einem Drachen zutrauen würden, oder ist es eher eine Versammlung von Stubenhockern, deren schärfste Waffe das Wort ist?

☞ Welchen Werdegang wünschen sich die Spieler für ihre Helden? Vielleicht können Sie ein Abenteuer bauen, das dazu beiträgt, dass sich einer oder mehrere Helden durch die Ereignisse in die gewünschte Richtung weiterentwickeln.

☞ Welche Sorte Abenteuer wünschen sich Ihre Spieler? Stehen sie eher auf Detektivabenteuer oder doch lieber auf die Erkundung und Plünderung alter Kellergewölbe? Welches Genre bevorzugen sie? Mantel-und-Degen-Abenteuer mit akrobatischen Degenduellen, wilden Verfolgungsjagden und heimtückischen Intrigen (Horasreich), Ritterromantik (zentrales oder östliches Mittelreich), 1001 Nacht mit Wunderlampen und Fliegenden Teppichen (Tulamidenlande, Wüste Khôm) oder doch blanken Horror mit Dämonen und wandelnden Toten (Schwarze Lande)?

Wenn Sie sich die Mühe machen und ein eigenes Abenteuer erstellen, sollten Sie ein Thema wählen, das Ihre Spieler interessiert. Ihre Aufgabe ist es, Ihre Spieler zu unterhalten, und wenn Sie Ihnen genau das bieten, wonach sie insgeheim verlangen, wird ihnen Ihr Abenteuer noch lange in Erinnerung bleiben.

Wenn Sie mit Ihren Spielern und deren Helden nicht weiterkommen, etwa weil Sie die Wünsche Ihrer Spieler nicht (er) kennen, sie vielleicht sehr genügsam sind und keine großen Anforderungen an Sie stellen oder weil die Nachteile Ihrer Helden schon ausreichend zum Tragen gekommen sind, dann werfen Sie einen Blick auf das Umfeld der Helden. Gibt es Verwandte, alte Freunde, Bekannte oder Feinde der Helden, die mal wieder einen Auftritt verdient hätten? Benötigt eine dieser Personen Hilfe von ihnen oder hat ihnen ihr Feind wieder einmal eine Falle gestellt? Wenn Ihnen auch da nichts einfällt, werden Sie wohl für neue 'alte Bekannte' sorgen müssen. Besonders wenn die Helden schon länger unterwegs sind, ist es gut möglich, dass sie bei vielen Leuten bekannt sind, die sie selbst noch nie gesehen haben. Unverhofft kann da plötzlich ein angeblicher Sohn oder Halbbruder vor der Tür stehen und für Probleme sorgen. Ebenso planen vielleicht Feinde, mit denen die Helden noch nie bewusst in Kontakt getreten sind, einen vernichtenden Schlag gegen sie. Zum Beispiel könnte Alrik, der Sohn des Gratenfelser Gardisten Jast (die typische



Begegnung am Wegesrand), der einen der Helden vor Jahren wegen Rauschkrautbesitz pflichtgetreu festnehmen wollte und deshalb sein Leben lassen musste, nun auf Rache an den Mördern seines Vaters sinnen.

DER ROTE FADEN

Schließlich können Sie immer noch auf den Roten Faden zurückgreifen, sofern es in Ihrer Gruppe (bereits) einen gibt. Als Roten Faden bezeichnet man ein Motiv, das in unregelmäßigen Abständen immer wieder auftaucht. Darunter fällt jede langfristige Heldenmotivation wie das Abbezahlen von Schulden, das Ansammeln von Heldentaten oder das Erlangen akademischer Grade. Sie können Ihr Abenteuer dazu nutzen, einen oder mehrere Helden dem jeweiligen Ziel einen Schritt näher kommen zu lassen. Selbst wenn es nur darum geht, in einem Zauber oder einer Liturgie unterwiesen zu werden, kann als Gegenleistung eine Quest verlangt werden.

Eventuell hat aber auch ihre gesamte Gruppe ein gemeinsames Ziel wie beispielsweise die Zerschlagung eines Kults des Namenlosen oder den Sturz eines grausamen Despoten. Wenn sich Ihre Helden ein solches Ziel gesetzt haben, müssen Sie es als Spielleiter stets aufs Neue aufgreifen und die Helden diesem Ziel immer wieder ein Stück näher bringen.

Wie Sie sehen, gibt es unzählige Quellen, aus denen Sie Ihre Inspiration schöpfen können. Wir hoffen, dass wir Ihnen ausreichend viele Möglichkeiten aufgezeigt haben, mit denen Sie zu Ihrer Abenteueridee gelangen können. Im Folgenden wollen wir mit Ihnen diese Idee zu einem fertigen Abenteuer ausbauen.

WIE WÄR'S MIT HAVENA?

Nehmen wir ein Beispiel: Die Stadt Havena an der Mündung des Großen Flusses hat auf Sie schon immer einen großen Reiz ausgeübt. Einerseits ist es eine sehr lebendige Stadt, mit stolzen, freiheitsliebenden Einwohnern, mächtigen Kaufleuten und einem florierenden Seehandel, andererseits liegt ein Schleier der Schermut und Todesnähe auf der Stadt, der durch die Einöde des angrenzenden Moors, die bedrohlichen Ruinen der Unterstadt und unzählige Geistererscheinungen erzeugt wird. Also wählen Sie Havena als Hintergrund für Ihr neues Abenteuer. Worum es gehen wird, wissen Sie noch nicht, aber das wird sich ändern.

Gleichzeitig haben Sie einen Blick auf die teilnehmenden Helden geworfen und sind zu der Auffassung gelangt, dass die überflutete Unterstadt ein guter Ort ist, um den Zwergensöldner Tagrasch endlich einmal bei seinen Schlechten Eigenschaften *Jähzorn* und *Blutdurst* zu packen. Letztere ist eine dem Erzdämon Belhalhar sehr wohlgefällige Eigenschaft und Sie gedenken, den temperamentvollen Zwerg der Versuchung eines Paktes auszusetzen. Wir werden dieses Beispiel im Verlauf dieses Kapitels immer wieder aufgreifen und weiterführen.

DIE SUCHE NACH KONKRETEM

Wie wird aus einer kleinen Idee nun ein fertiges Konzept? Wie nähert man sich am besten seinem Thema? Bei der Ausarbeitung Ihres Abenteuers werden Sie immer wieder an Stellen gelangen, an denen der kreative Prozess ins Stocken gerät. Dies geschieht vor allem dann, wenn Sie sich der zur Verfügung stehenden Möglichkeiten nicht bewusst sind, etwa weil sie sich

durch den bisherigen Handlungsverlauf zu starke Einschränkungen auferlegt haben, aber auch das Gegenteil kann der Fall sein: ganz zu Beginn, mit oft nicht mehr als einem einzigen Stichpunkt, erscheinen die Möglichkeiten schier unbegrenzt. Immer dann, wenn Sie einmal nicht weiter wissen, empfiehlt es sich, Blatt und Stift zur Hand zu nehmen und alles aufzuschreiben, was Ihnen zum jeweiligen Thema einfällt – neudeutsch "Brainstorming" genannt. Oft sind dies einzelne Stichpunkte, die in einer bestimmten Beziehung zum ausschlaggebenden Begriff stehen. Es können aber auch detailliert ausdifferenzierte Alternativlösungen für ein einziges Problem sein, wie wir Ihnen im weiteren Verlauf des Kapitels noch zeigen werden.

An dieser Stelle greifen wir unser obiges Beispiel auf. Sie haben sich für die Stadt Havena als Schauplatz Ihres Abenteuers entschieden. Bevor Sie sich nun in die Recherchen stürzen, können Sie schon einmal aufschreiben, was Ihnen zu Havena einfällt. Dies birgt zwar das Risiko, dass Sie auf Ideen kommen, die sich mit den Inhalten diverser Nachschlagewerke nicht decken, andererseits erlaubt es Ihnen, sich dem Thema möglichst unbefangen zu nähern. Letztendlich ist es Ihnen überlassen, ob Sie den folgenden Abschnitt, in dem es ums Recherchieren gehen wird, vorziehen wollen oder nicht.

Havena: Könighaus Bennain, Cuanu ui Bennain, Iuher ni Bennain, Efferdan ui Bennain, Hafenstadt, Efferdkult, Lata, Yonahoh, Unterstadt, Schmuggler, Prinzessin-Emer-Brücke, Leonardo, Necker, Nebel, Imman, Straßen-Imman, Großer Fluss, Großer-Fluss-Delta, Muhsape, Moorburg, Magieverbot, Nahema, Nahemas Turm, Großes Beben, Boroninsel, Nebelgeister ...

Glücklicherweise finden sich zum Begriff Havena selbst in einem spontanen Brainstorming angenehm viele Stichwörter. Aus deren Reihen ziehen Sie nun die heraus, die Ihnen am meisten zusagen, und vollziehen dieselbe Prozedur noch einmal. Wir haben uns für das Wort Schmuggler entschieden.

Schmuggler: bringen nachts Waren durch die Unterstadt in die Oberstadt; umgehen den Zoll; führen verbotene Waren ein; können dadurch sehr wohlhabend werden; halten sich oft in der Unterstadt auf; kennen die Unterstadt vermutlich besser als jeder andere; fürchten offensichtlich nicht deren Gefahren; daher die besten Reiseführer für einen Ausflug dorthin; Konkurrenzkampf unter den Schmugglern; Konflikt mit der Garde; Nebelgeister; Schmuggler können Dinge in die Stadt bringen, aber auch heraus, usw.



Konkurrenzkampf: setzt die Existenz mehrerer Schmuggler voraus; ist sehr wahrscheinlich, denn Schmuggel ist ein einträgliches Geschäft; solange jeder ein Monopol auf bestimmte Waren hat, geschieht nichts; schwierig wird es, wenn einer alles haben will oder die große Zahl an Schmugglern ein verschärftes Eingreifen der Garde herausfordert; Helden können als Schmuggler-Jäger, aber auch als Helfer auftreten; gute, ehrbare Schurken und gierige Bösewichte; offener Krieg untereinander ist unwahrscheinlich, das erregt zu viel Aufsehen; wahrscheinlicher sind Intrigen, Mordanschläge, geheime Tipps an die Garde, Sabotage etc.

Auf diese Weise können Sie sich jedem erdenklichen Thema nähern. Beim folgenden Beispiel beziehen wir uns auf den Zwergensöldner Tagrasch:

Blutdurst: Schlechte Eigenschaft; Charakter tötet Gegner langsam und blutig; liebt das Quälen; Unterlegene sind willkommene Opfer; dem Erzdämon Belhalhar nahe Eigenschaft; hinderlich, wenn die Gegner wichtige Informationen besitzen; zeigt sich vor allem in Kämpfen, sollte daher auch in einem Abenteuer, das diese Eigenschaft in den Vordergrund rückt, mit einem Kampf verbunden sein.

Verbindung mit Kampf: Es darf nicht irgendein Kampf sein, er muss Bedeutung für das Abenteuer haben; die Eigenschaft könnte Tagrasch zum Verhängnis werden, weil ihn jemand beobachtet und sein Verhalten als unangemessen verurteilt (Rondra-Geweihter?); sein Verhalten führt die Gruppe erst ins Abenteuer, sie müssen gemeinsam wiedergutmachen, was Tagrasch zu Beginn verbockt hat; er gerät tatsächlich in Versuchung, einen Pakt zu schließen.

Pakt: Kein Spieler wird einen Pakt freiwillig schließen, ebenso kein Held; es bedarf entweder eines sehr guten Angebots oder einer verzweifelten Situation, in der ein Pakt als die einzige Möglichkeit erscheint, um größeres Übel zu verhindern; er muss seine Kameraden retten, die vielleicht nur wegen ihm in dieser Situation sind; am schönsten wäre es, wenn der Spieler gar nicht merkt, dass er mit seiner Entscheidung den Pakt eingeht, Dämonen sind schließlich nicht plump; etc.

RECHERCHE

Spätestens jetzt ist es an der Zeit, das Thema Ihres Abenteuers gründlich zu recherchieren. Sie müssen sich mit dem Ort der Handlung und den darin handelnden Figuren ebenso auseinandersetzen wie mit den Charakterbeschreibungen Ihrer Helden. Besonderes Augenmerk sollte dabei auf den Charakteren liegen, die Sie ins Zentrum der Handlung stellen wollen.

Da Sie ein DSA-Abenteuer entwerfen möchten, sollten Sie zunächst die einschlägigen Publikationen zur Hand nehmen, bevor Sie auf andere Quellen zurückgreifen. Welche das sein können, finden Sie im nebenstehenden Kasten. Sie sollten bei Ihren Recherchen den Sachtexten stets Vorrang vor Quellentexten wie den Artikeln des Boten oder Textpassagen aus Romanen geben. Letztere sind nie neutral, sondern beinhalten stets die Interpretation des realen oder fiktiven Autors. Besonders bei Boten-Texten wird ein Sachverhalt oft absichtlich aus einer bestimmten Sichtweise wiedergegeben.

Auf nicht DSA-bezogene Produkte wie diverse Fan-Zeitschriften und andere Rollenspiele, aber auch Romane, Filme, Sachbücher und historische Quellen sollten Sie nur in Ausnahmefällen zurückgreifen, nämlich dann, wenn es in Ihrem Abenteuer um ein Thema gehen soll, dem sich **Das Schwarze Auge** aus verschiedenen Gründen bislang kaum oder noch gar nicht gewidmet hat. In solchen Fällen können Sie andere Quellen unterstützend zu den DSA-Materialien hinzuziehen. Andernfalls besteht die Gefahr, dass sich Ihre Informationen nicht mit den Angaben der Spielhilfen vereinbaren lassen.

Wenn Ihr Abenteuer nicht eine bestimmte Region, ein Ereignis oder eine aventurische Persönlichkeit, sondern einen oder mehrere Charaktere Ihrer Heldengruppe in den Mittelpunkt stellen soll, dann sollten Sie Ihre Recherchen zunächst auf die

betreffenden Helden konzentrieren. Lassen Sie sich von den Spielern der jeweiligen Helden eine möglichst detaillierte Charakterbeschreibung geben. Darin sollten die Vorgeschichte des Helden, seine Familienverhältnisse und seine Motivation, der Grund, warum er überhaupt in die Welt hinausgezogen ist, Erwähnung finden. Im Basisregelwerk **Das Schwarze Auge** finden Sie auf den Seiten 105–107 zwanzig Fragen an den Helden. Bitten Sie Ihre Spieler, sofern sie das noch nicht getan haben, diese Fragen zu beantworten. Aus der

Hintergrundgeschichte eines Helden können Sie oftmals das Ziel ableiten, das sich ein Spieler für seinen Helden wünscht: die verlorene Schwester wiederfinden, den Tod des Lehrmeisters rächen, ein berühmter Krieger oder Spektabilität einer Magierakademie werden. Versuchen Sie in Ihrem Abenteuer, den Helden diesem Ziel ein Stück näherkommen zu lassen.

Informieren Sie sich darüber hinaus über die Profession des betreffenden Helden, die Akademie, die er vielleicht besucht



hat, und die Sitten, Bräuche und Rituale, die seine Tradition pflegt.

Suchen Sie nach berühmten Persönlichkeiten, die er aus seinen Lehrjahren kennen könnte, oder nach persönlichen Feinden, die er sich im Laufe der Zeit gemacht hat. Erkundigen Sie sich außerdem über seine Vor- und Nachteile, seinen Besitz und über seine eventuellen Verbindungen. Je besser Sie die Spielerhelden kennen, desto besser können Sie Ihr Abenteuer auf sie zuschneiden.

Beispiel: Sie möchten sich über die Stadt Havena informieren und werfen daher zunächst einen Blick in die Spielhilfe Am Großen Fluss. Diese enthält eine 22-seitige Beschreibung von Stadt und Unterstadt sowie weitere 26 Seiten zum Land Albernia. In den Mysteria et Arcana finden sich Geheimnisse Albernias und Havenas, die zu Abenteuern inspirieren können, und in einer Tasche im Einband befindet sich ein Stadtplan im Format DIN A3. Im Wiki Aventurica finden Sie das Wappen der Stadt und eine knappe Stadtchronik. In einer langen Liste werden darüber hinaus

WICHTIGE PACHSCHLAGEWERKE BEIM BAU VON ABENTEUERN IN AVENTURIEN

GRÜNE REIHE

Geographia Aventurica (G0): stellt den Kontinent Aventurien, seine Landschaften, seine Herrscher und Bewohner vor. Informationen zu Gesellschaftsordnungen, Recht und Gesetz, Wissenschaften, Militär und Freizeit.

In den Dschungeln Meridianas (G1): Regionalbeschreibung des Tiefen Südens: Al'Anfa und die südlichen Stadtstaaten, die Waldinseln und das Südmeer mit all ihren Kulturen.

Unter dem Westwind (G2): Thorwal, die Gjalskerländer, Nostris und Andergast.

Raschtuls Atem (G3): das Kalifat und die Echsenstümpfe. Kulturbeschreibungen der Novadis und der Achaz.

Angroschs Kinder (G4): die Kulturen der Zwerge.

Land der Ersten Sonne (G5): der Südosten Aventuriens, die Tulamidenlande von Aranien bis Thalusa.

Am Großen Fluss (G6): die westlichen Provinzen des Mittelreichs: das Königreich Albernia, die Markgrafschaft Windhag, die Herzogtümer des Koschs und der Nordmarken und die Feenlande.

Aus Licht und Traum (G7): die Kulturen der Elfen.

Herz des Reiches (G8): die Kernprovinzen des Mittelreichs: Gareten, Almada und die Kaiserstadt Gareth.

Schild des Reiches (G9): die Herzogtümer Weiden und Weiß-Tobrien, die Markgrafschaften Greifenfurt und Perrium, die Rabenmark, die Traviemark und die Wildermark.

Land des Schwarzen Bären (G10): Nordostaventurien: Bornland, Überwals und Rote Sichel sowie die Kulturen der Goblins.

Reich des Roten Mondes (G11): Svelltland und Orkland.

Reich des Horas (G12): Horasreich, Königreich Dröl und die Zyklopeninseln.

Auf www.dasschwarzeauge.de finden Sie außerdem die alte Box **Borbarads Erben** als PDF-Download, die sich den Schwarzen Landen widmet. Die darin enthaltenen Informationen stammen noch aus dem Jahr 1999 und sind überholt. Ein Regionalband zu den Schwarzen Landen erscheint voraussichtlich 2010.

REGELWERKE

Wege des Schwerts: wenig Hintergrund, aber unerlässlich zur Ausgestaltung kampfstarker Gegner (Sonderfertigkeiten und Manöver)

Wege der Zauberei: Regeln und Hintergrund zur Magie, Vorstellung der magischen Traditionen und deren Rituale,

Regeln zur Beschwörung und Beherrschung von Geistern, Elementaren und Dämonen, Weltbilder und das Wesen der Zeit.

Wege der Götter: Vorstellung aller aventurischer Religionen vom Zwölfgötterglaube bis zu den Schamanen der Orks und Goblins.

Liber Cationes: detaillierte Beschreibung aller aventurischen Zaubers.

BLAUE REIHE

Ritterburgen und Spelunken (Q1): aventurische Stadt- und Landgebäude, Sakral- und Wehrbauten sowie Informationen und Regeln für Belagerungen.

Efferds Wogen (Q2): die Seefahrt, die Meere und deren Bewohner.

Patrizier und Diebesbanden (Q3): Tipps zum Spiel in Städten, Präsentation der Städte Riva, Angbar, Mengbilla

Handelsherr und Kiepenkerl (Q4): Handel und Handwerk

Katakomben und Kavernen (Q5): Hintergrund für Höhlen und Kelleranlagen

ROTE REIHE

Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (R2): Artefakte, alchemistischen Erzeugnisse, Zaubersprüche und Geheimschriften.

Zoo-Botanica Aventurica (R3): Tiere und Pflanzen Aventuriens und der Umgang mit ihnen.

WEITERE QUELLEN

Aventurischer Bote: zweimonatliches Magazin zu Themen rund um DSA (siehe Kasten auf Seite 135).

Aventurisches Archiv 1–6: gesammelte Meldungen aus dem Aventurischen Boten von den Anfängen bis zur Borbarad-Invasion.

Das Lexikon des Schwarzen Auges: leider vergriffen. Lexikon aus den 90ern mit Artikeln zu vielen Stichwörtern.

Aventurischer Almanach: Lexikonergänzung aus dem Jahr 1998. Leider ebenfalls vergriffen.

WICHTIGE PACHSCHLAGEWERKE BEIM BAU VON ABENTEUERN IN MYRANOR

Myranor – das Gildenland: Beschreibung des Zweiten Imperiums, dessen Kulturen und der angrenzenden Reiche. Der Osten Myranors.

Unter dem Sternenpfeiler: der myranische Norden.

Myranische Magie: Regeln zur Magie und eine Vorstellung der myranischen Zaubertaditionen.



alle Publikationen aufgeführt, in denen Havena erwähnt oder beschrieben wurde. Einige davon könnten für Sie von Interesse sein. Von Ihrem Spieler erfahren Sie, dass Tagrasch ein Ambosszweig aus dem Klan der Korgrimm ist. Weil er im Werben um eine schöne Zwergin seinen Nebenbuhler aus einem anderen Klan tötete, verließ er freiwillig seine Sippe, in der Hoffnung, dadurch eine Fehde verhindern zu können. Seitdem führt er nicht mehr den Namen seines Vaters. Darüber hinaus hat er einen Zwillingenbruder, den er seitdem nicht mehr gesehen hat. Das bietet Ihnen viele Möglichkeiten. Sie könnten seinen Zwillingenbruder in Schwierigkeiten bringen oder sogar töten, weil dieser tragischerweise mit Tagrasch verwechselt und für dessen Verfehlungen bestraft wurde. Sie könnten Tagrasch erfahren lassen, dass sein Weggang die Fehde nicht verhindert hat und viele Klanmitglieder, darunter auch Mitglieder seiner Familie oder gar seine Angebetete, schon zu Tode gekommen sind. Denkbar ist auch eine Begegnung mit der Geliebten, die ihm die Leviten liest oder inzwischen glücklich mit einem anderen verheiratet ist. Der Totgeglaubte könnte noch am Leben sein, was eine Fehde verhindert hat. Allerdings sinnt er jetzt auf Rache und stellt Tagrasch eine Falle. Sie könnten Tagrasch aber auch die Chance auf eine echte Heldentat bieten, die er später vor seinem Klan benennen kann und die ihm vielleicht bei der Tilgung seiner Schande hilft. Auf jeden Fall sollten Sie sich in Angroschs Kinder über die Sitten und Bräuche der Ambosszweige informieren. Aber eigentlich wollten Sie doch Tagrasch noch tiefer ins Elend stürzen, in dem Sie ihn in Versuchung führen, einen Pakt zu schließen. Detaillierte Informationen zu den Erzdämonen sowie zum Dämonenpakt finden Sie in Wege der Zauberei.

Selbstverständlich müssen Sie nicht alle erdenklichen Publikationen einsehen und besitzen, nur weil Sie ein eigenes Abenteuer erstellen wollen. Wenn Sie es möchten, können Sie ganz frei improvisieren. Wie detailliert Sie Ihre Geschichte ausgestalten und wie sehr Sie die offizielle Hintergrundwelt darin einbeziehen wollen und können, ist in erster Linie eine Frage des persönlichen Geschmacks, aber auch der Erwartungen, mit denen Ihnen die Spieler begegnen. Während sich Spieler mit wenig Erfahrung über eine detailgetreue und lebhaftere Hintergrundwelt freuen, egal wie diese bei Ihnen aussehen mag, erwarten erfahrene Spieler dagegen, Vertrautes vorzufinden.

WEGPUNKTE

Sie haben sich also für ein Thema entschieden und sich in den entsprechenden Quellen darüber informiert. Im Folgenden soll es darum gehen, Ihrer Geschichte eine erste Form

zu geben. Es ist sozusagen an der Zeit, festzulegen, wo die Reise Ihrer Helden beginnen und wo sie enden soll. Jedoch sind es viele Wege, die zum Ziel führen, weshalb wir darüber hinaus einige Wegpunkte festlegen – Schenswürdigkeiten, für die sich eine Rast, vielleicht sogar ein Umweg lohnt, und durch die der einzuschlagende Weg stärker festgelegt wird.

Manche dieser Wegpunkte sind so universell, dass sie in jedem Abenteuer vorkommen sollten, andere hingegen sind spezieller Natur, sodass sie sich von Abenteuer zu Abenteuer unterscheiden. Je mehr solcher Stationen Sie definieren, desto engheriger wird das Netz, das Sie knüpfen. Das mag Sie bei der Ausarbeitung in Ihrer Kreativität einschränken, da viele Punkte schon festgelegt sind und nicht mehr viele Möglichkeiten offen lassen. Andererseits wird es Ihnen umso leichter fallen, die verbliebenen Lücken zu füllen, je kleiner sie ausfallen.

Die erste Station eines jeden Abenteuers ist der **Einstieg**, das "erregende Moment", das man auch als "Ruf des Abenteuers" bezeichnen kann. An dieser Stelle geschieht etwas, wodurch die Helden ins Abenteuer gezogen werden. Es ist der eigentliche Beginn der Handlung. Von diesem Moment an strebt die Geschichte geradewegs auf einen angenommenen Endpunkt zu. "Findet den Entführer meiner Tochter und tötet ihn", ist ein einfaches Beispiel, das den Beginn der Handlung markiert und gleichzeitig auf den gewünschten Ausgang, nämlich den Tod des Feindes, verweist.

Das **Ende der Handlung** ist die zweite Wegmarke. In den allermeisten Abenteuern handelt es sich dabei um den Showdown, in dem es in der Regel zu einem letzten Kampf auf Leben und Tod kommt. Alle aufgeworfenen Handlungsfäden laufen spätestens an diesem Punkt zusammen und finden dort ihre Auflösung. Danach ist das Abenteuer beendet und die Ordnung ist (meistens) wiederhergestellt.

Zwischen diesen beiden Punkten spannt sich die Handlung, die durch weitere Wegpunkte fixiert wird. Dazu gehört vor allem der in fast jedem Abenteuer vorhandene **Wendepunkt**. Dies ist häufig ein Moment großer Überraschung, an dem durch neu erlangtes Wissen Sachverhalte in einem ganz anderen Licht erscheinen und bisherige Annahmen und Zielvorhaben hinterfragt werden müssen. Eine Szene, in der sich ein vermeintlicher Freund plötzlich als Feind zu erkennen gibt, ist hierfür ein klassisches Beispiel.

Ein weiterer Wegpunkt ist der, an dem die **Gegenspieler** das erste Mal in Erscheinung treten. Dies geschieht häufig im Anschluss an den Einstieg ins Abenteuer und dient dazu, den Konflikt zu verschärfen und soll demonstrieren, dass die Bemühungen der Helden nicht von allen mit Wohlwol-





len betrachtet werden und dass es Kräfte gibt, die ihren Plan durchkreuzen wollen. Gleichzeitig stellen diese Kräfte – der Widerstand muss ja nicht immer in menschlicher Form daherkommen – die Entschlossenheit der Helden auf die Probe. Sind diese bereit, trotz aller Hindernisse an ihrem Vorhaben festzuhalten?

Andere Stationen können sich mit den Motiven und Klischees des gewählten Themas befassen. Wenn Ihr Abenteuer in einer bestimmten Stadt oder Region spielt, stellt sich die Frage, ob es Orte oder Personen gibt, die so typisch für diese Region sind, dass sie Ihrer Meinung nach auf keinen Fall fehlen sollten. Ruft ein bestimmtes Thema gleichzeitig eine bestimmte Gruppe Gegner oder Verbündeter auf den Plan? Steht im Zentrum Ihrer Geschichte eine (moralische) Frage, zu der es verschiedene Standpunkte gibt? Sollte dann nicht jede dieser Sichtweisen auch durch eine eigene Partei vertreten werden?

Als es ums Brainstorming ging, haben Sie schon einmal alles notiert, was Ihnen zu einem bestimmten Schauplatz eingefallen ist. Das war nichts anderes als eine Suche nach Klischees. Sie können nun versuchen, diese Klischees zum Gegenstand einiger Szenen zu machen. Dadurch verleihen Sie einerseits Ihrem Abenteuer ein stimmiges Lokalkolorit, andererseits fügen sich mit jeder neuen Szene das große Puzzle nach und nach zusammen. Am Ende dieses Abschnitts sollten Sie mehrere Szenen definiert haben, die Sie gerne in Ihrem Abenteuer unterbringen möchten. In welcher Reihenfolge dies geschieht, werden wir im nächsten Teil klären, wenn es um das Ausgestalten der Reiseroute geht. Doch zuvor widmen wir uns unserem Beispiel.

Sie haben sich für die Stadt Havena als Schauplatz entschieden. Mit diesem Ort verbinden Sie unweigerlich die versunkene Unterstadt, die in Ihrem Abenteuer daher auch nicht fehlen soll. Die Thematik miteinander konkurrierender Schmugglerbanden, die ihre Fracht mitten durch die verfluchten Ruinen transportieren, reizt Sie, und Sie planen, Ihre Helden in diesem Abenteuer selbst zu Schmugglern zu machen. Gleichzeitig wollen Sie den Zwerg Tagrasch in Versuchung führen, einen Pakt mit dem Widersacher Rondras zu schließen, wozu sich ebenfalls die verfluchten Ruinen der Unterstadt als Schauplatz anbieten. Somit steht schon einmal fest, dass die Unterstadt ein Wegpunkt in Ihrem Abenteuer sein wird.

Dabei wird es nicht damit getan sein, nur durch sie hindurch zu fahren. Es soll dort zu einem Kampf kommen, der für die Helden zunächst schlecht auszugehen scheint. Tagrasch kann seine Gefährten retten und dabei gerät er in Versuchung, einen Pakt einzugehen. Die Pakt-Szene ist ein weiterer Wegpunkt. Natürlich ist klar, dass eine solche Szene nicht bloß irgendwo im Abenteuer stehen kann. Sie ist etwas Besonderes und muss daher in der Mitte als Höhepunkt erscheinen oder Teil des Showdowns am Ende stehen.

Aber wie werden die Helden zu Schmugglern? Selbstständig wird dies wohl kaum geschehen. Wie sollen die Spieler also auf solch eine Idee kommen? Jemand wird sie anwerben müssen. Weshalb ausgerechnet die Helden für diese Aufgabe in Frage kommen und wer sie dazu anwirbt, interessiert an dieser Stelle noch nicht (dies ist Teil des nächsten Abschnitts). Schön wäre es aber, wenn Tagraschs Jähzorn und/oder sein Blutdurst, die Eigenschaften, die ihn für einen Pakt empfänglich machen, in negativer Weise für die Anwerbung verantwortlich sind, denn

dann zöge sich dieses Motiv, die Auswirkungen dieser Eigenschaften, durch das gesamte Abenteuer. Die Anwerbung als Einstieg und der Ausbruch Tagraschs Schlechter Eigenschaften sind zwei weitere Wegpunkte.

Wie soll das Abenteuer enden? Wohl kaum mit der Lösung des Paktes, denn noch steht gar nicht fest, ob dieser überhaupt zustande kommt. Sie wollen den Helden nur in Versuchung führen, die Entscheidung für oder gegen den Pakt muss er dagegen aus freien Stücken treffen. Zudem sollte ein einmal geschlossener Pakt nicht sofort wieder gelöst werden können. In so kurzer Zeit könnten Sie ja gar nicht die Vor- und Nachteile betonen, die so etwas mit sich bringt. Da es um Schmuggel gehen soll, sollte es im Showdown auch um einen Kampf mit einer Gruppe Schmuggler gehen.

Eine berühmte havenische Schmugglergruppe sind die Nebelgeister um ihre Anführerin Rondriane Kevendoch, die pikantes Mitglied im Rat der Stadt ist. Ein Havena-Abenteuer mit dieser Thematik sollte die Nebelgeister also nicht außer Acht lassen.

Imman ist das beliebteste Spiel Aventuriens und genießt vor allem in Albernia große Bedeutung. Nicht umsonst wurde den Havenabullen ein eigenes Stadion errichtet. Sie möchten ein Imman-Spiel in Ihrem Abenteuer haben.

Bisher fehlt Ihnen noch ein Wendepunkt, aber da Sie (böse) Überraschungen lieben, möchten Sie ungern darauf verzichten. Sie überlegen sich, dass sich der ehrbare Gauner, dem die Helden helfen, vielleicht als recht skrupellos herausstellen könnte, sodass die Helden die Richtigkeit ihres Handelns hinterfragen müssen.

Schließlich ist da noch die Stadtgarde, die versucht, Schmugglerbanden festzusetzen. Wenn sich die Helden in diesem phexgefüllten Gewerbe betätigen, dann sollte auch die Stadtgarde im Abenteuer eine Rolle spielen, auch wenn sie nicht der Hauptgegner der Helden sein wird.

Am Ende haben Sie also acht Wegpunkte (den Einstieg über Tagraschs Jähzorn oder Blutdurst, die Unterstadt, die Pakt-Szene, das Auftreten der Garde, das Imman-Spiel, die Nebelgeister, eine Wendung und den Showdown), die Sie fast in beliebiger Reihenfolge miteinander verbinden können. Wie das funktioniert, sehen wir weiter unten.

In obigem Beispiel haben wir einige gängige Havena-Klischees (Unterstadt, Nebelgeister, Imman, Stadtgarde als Gegner von Schmugglerbanden) angesprochen. Klischees sind sehr nützlich, weil sie dabei helfen, in Schubladen zu denken. Ihr Nachteil liegt jedoch in der damit verbundenen Langeweile. Wenn Erwartungen erfüllt werden, war das Eintreffene vorhersehbar und damit nicht spannend. Spannend ist etwas hingegen dann, wenn es nicht erwartet wurde. Daher sollten Sie Klischees bewusst dann einsetzen, wenn sie nur dazu dienen, den Hintergrund stimmig darzustellen. Wenn etwas hingegen zum handlungsbestimmenden Element wird, sollten Sie versuchen, mit Klischees zu brechen. (Ausführliche Gedanken zum Thema Klischee finden Sie ab Seite 88.)

Wir hoffen, dass es Ihnen gelungen ist, einige Wegpunkte zu bestimmen. Wie Sie vielleicht noch weitere festlegen können und wie man ein Abenteuer an dramaturgischen Gesichtspunkten (zur Begriffserklärung siehe Seite 57) ausrichtet, erfahren Sie auf Seite 58, wo wir Ihnen die zwei gängigsten Erzählmodelle aus Theater, Film und Fernsehserie vorstellen möchten.



DIE REISE PLANEN

Nun geht es an die Ausarbeitung und Fertigstellung Ihres Abenteuers. Sie wissen mittlerweile ungefähr, wo die Reise beginnen und wo sie enden soll. Zwischen Anfangs- und Endpunkt haben Sie Wegpunkte markiert, die während der Reise angelaufen und besichtigt werden sollen. Im Folgenden wird es darum gehen, die genaue Reiseroute festzulegen. Welche Zwischenstation wird zuerst angelaufen, welche zuletzt? Wird es gelingen, all das, was man besichtigen will, auf der Reise unterzubringen, oder ist der Umweg, den man unternehmen müsste, zu groß? Nicht immer werden Sie alle Szenen, die Sie mit Hilfe des letzten Abschnitts bestimmt haben, auch in Ihrem Abenteuer unterbringen können.

Aber lassen Sie uns zunächst mit dem Versuch beginnen, das Szenen-Puzzle Stück für Stück zu einem sinnvollen Bild zusammenzusetzen. Da im Folgenden sehr komplexe Denkprozesse gefordert sind, wird es nicht möglich sein, weiterhin Schritt für Schritt vorzugehen. Es kann durchaus geschehen, dass sich die im Folgenden angesprochenen Punkte überschneiden, sodass beispielsweise die Beschäftigung mit dem Einstieg automatisch mit der Festlegung bestimmter Personen verbunden ist. Wir stellen Ihnen hier alle zum Bau eines Abenteuers relevanten Punkte und die dazu nötigen Informationen vor und hoffen, dass Sie sich selbige je nach Bedarf aus den einzelnen Abschnitten herausziehen können.



DER EINSTIEG

Der Einstieg markiert den eigentlichen Beginn des Abenteuers. Ein Ereignis tritt ein, das von den Helden eine Reaktion verlangt. Etwas zerstört die bisherige Ordnung und es bedarf des Handelns einiger weniger, um diese Ordnung wiederherzustellen. Dabei kann es sich um das Problem Dritter handeln, die sich hilflos an die Helden wenden, es können aber auch die Helden selbst sein, die von dem Problem betroffen sind. Da Sie die Charaktere Ihrer Gruppe kennen, sollten Sie versuchen, sie persönlich in das Abenteuer einzubinden, entweder indem Verwandte oder Bekannte mit einem Problem an sie herantreten oder – noch besser – indem sie sich selbst plötzlich in Schwierigkeiten wiederfinden. Wichtig ist also die Motivation der Helden. Sie sollten sich zu keinem Zeitpunkt die Frage stellen müssen: „Warum mache ich das hier überhaupt?“

Die Schlechten Eigenschaften des Zwergensöldners Tagrasch, sein *Jähzorn* oder sein *Blutdurst*, sollen die gesamte Heldengruppe ins Abenteuer stürzen. Vielleicht lassen Sie den Helden erst einmal Zeit, Havena kennen zu lernen. Das eigentli-

che Abenteuer beginnt im *Beschwipsten Klabautermann*, einer Seefahrerkneipe im Stadtteil Nalleshof (wenn Ihre Helden eine solche Kneipe nicht aufsuchen würden, müssen Sie sie durch etwas Passenderes ersetzen). Dort bricht eine zünftige Kneipenprügelei aus. Ziel ist es, mindestens einen der Helden oder einen der Kampfpartner so schwer zu verletzen, dass nur noch ein Heiltrank helfen kann. Toll wäre es natürlich, wenn Tagrasch den Kampf nicht nur entfachen, sondern auch zu dessen Eskalation beitragen würde. Um vorzubeugen, dass der Magier der Gruppe Verletzungen mit einem Zauberspruch heilt, sollte er es sein, der so schwer verletzt wird, dass er besonderer Heilung bedarf und dazu selbst nicht mehr imstande ist. Weil auch alchemistische Erzeugnisse vom Magieverbot betroffen sind und damit einem Einfuhrverbot unterliegen, sind Heiltränke in Havena selten und damit auch teuer. Glücklicherweise ist dem Wirt eine Frau bekannt, die Heiltränke verkauft. Dies ist die Auftraggeberin der Helden. Da die Helden den Trank nicht bezahlen können, bietet sie ihnen an, etwas im Gegenzug für sie zu erledigen. Die Frau, Galda, entpuppt sich als Schmugglerin, die in der kommenden Nacht ein Schiff aus Grangor erwartet. An Bord sollen sich auch Waren befinden, die mit der Harika-Expedition aus dem Gildenland nach Aventurien gelangt sind, eine nahezu unbezahlbare Fracht. Da vor kurzem einige ihrer Leute von der Garde aufgegriffen wurden, könnte sie Hilfe gut gebrauchen, denn sie will sich dieses Geschäft nicht durch die Lap-

pen gehen lassen. Die Helden willigen ein, da Galda durch ihren Heiltrank einem Gruppenmitglied das Leben rettet (persönliche Motivation) – oder zur Not einem der Gegner, was dazu führt, dass die Kneipenschlägerei ohne Todesfolge bleibt und deswegen von der Garde nicht weiter beachtet wird.

Die Helden willigen ein, da Galda durch ihren Heiltrank einem Gruppenmitglied das Leben rettet (persönliche Motivation) – oder zur Not einem der Gegner, was dazu führt, dass die Kneipenschlägerei ohne Todesfolge bleibt und deswegen von der Garde nicht weiter beachtet wird.

VORGESCHICHTE

Auch wenn ein Abenteuer selbst mit dem Einstieg beginnt, fängt ihm zugrunde liegende Geschichte oft schon wesentlich früher an. Man unterscheidet hierbei zwischen Geschichte und Erzählung. Die Geschichte umfasst die gesamte Abfolge von Ereignissen von Anfang bis Ende, während die Erzählung erst mit dem Auftreten der Helden einsetzt, wenn die Geschichte bereits in vollem Gange ist. Stellen Sie sich folgende Fragen: Welche Ereignisse gehen dem Abenteuer voraus? Wie ist es zu der Situation gekommen, die die Helden zu Beginn der Erzählung vorfinden? Wie gelangte beispielsweise die Schatzkarte, die die Helden in die Tiefen des meridianischen Dschungels führen soll, in die Hände ihres Auftraggebers? Warum braucht er die Helden und sucht den Schatz nicht allein? Und wie



kommt er ausgerechnet darauf, Ihre Helden als Helfer anzuwerben? Warum jagt er überhaupt verlorenen Schätzen hinterher, anstatt einer anständigen Arbeit nachzugehen?

Wenn Sie Ihr eigenes Abenteuer planen, müssen Sie alle Fragen, die zur Entstehung eines Konflikts geführt haben, detailliert beantworten können. Egal, ob Ihre Spieler diese Informationen für die Lösung des Plots benötigen oder ob sie überhaupt je die Gelegenheit dazu erhalten, dahinter zu kommen. Sie müssen sich selbst auf jede Frage eine Antwort geben können. Nur dann sind Sie in der Lage, angemessen auf die Handlungen Ihrer Spieler zu reagieren. Nur dann können Sie dafür garantieren, dass alle Wendungen in Ihrem Abenteuer einer inneren Logik folgen und nicht einfach nur passieren, weil Sie sich das für den Verlauf des Abenteuers so wünschen. Oben genannte Schatzkarte müsste zum Beispiel für eine lange Zeit gut verborgen gewesen sein. Andernfalls werden Sie es schwer haben, zu erklären, warum die Karte, die Ihren Helden erst jetzt zugefallen ist, über Jahre hinweg durch viele hundert Hände gegangen ist, ohne dass sich schon einmal jemand auf die Suche nach dem Schatz begeben hat.

Galda ist die Anführerin der Wölfe, einer von vielen Schmuggler-Banden der Stadt. Sie steht in hartem Konkurrenzkampf mit den anderen Schmuggler-Banden. Vor einigen Tagen erreichte die Stadt ein Tipp, dass ein Schiff mit wertvoller Güldenlandfracht nach Havena unterwegs ist. Offensichtlich ist Galda aber nicht die einzige, die davon weiß, denn ausgerechnet gestern wurden einige ihrer Mitglieder von der Garde aufgegriffen. Anscheinend hat jemand den Stadtsoldaten einen Hinweis gegeben. Die Helden kommen ihr gerade recht. Sie befürchtet Auseinandersetzungen mit anderen Schmugglern und benötigt dringend helfende Hände. Hinzu kommt, dass auch die Garde informiert scheint und die herkömmlichen Schmuggel-Routen strenger bewacht werden. Um zu dem Schiff zu gelangen, das an der Küste auf die Flut wartet, mit der es in den Hafen einlaufen kann, muss eine Alternativroute gewählt werden, die jedoch von den meisten Schmugglern abgelehnt wird, weil sie ihre Gefahren nicht kennen (doch das muss sie den Helden ja nicht erzählen). Nur drei ihrer Leute sind bereit, diese Route zu benutzen.

PERSONEN

Natürlich lebt das Abenteuer von den Meisterpersonen, und zwar sowohl von den Hauptfiguren, als auch von Nebenpersonen und dem Schwertfutter. Gedanken zu diesen Figuren und ihrer Ausgestaltung finden Sie im Kapitel zu Meisterpersonen ab Seite 94.

Oft sind die Schurken die einzigen Hauptfiguren, die Sie für Ihr Abenteuer brauchen. Zu den Nebenpersonen gehören oft der Auftraggeber, die Freunde und Helfer der Helden sowie jene, die im Folgenden als Schwellenhüter bezeichnet werden, Personen also, die den Helden während ihres Abenteuers, aus welchen Gründen auch immer, im Weg stehen.

Bei zentralen Figuren benötigen Sie eine Hintergrundgeschichte, die umso umfangreicher ausfallen sollte, je wichtiger die Person für das Abenteuer ist. Besonders der Vergangenheit Ihrer Schurken sollten Sie viel Aufmerksamkeit widmen, denn an der Glaubwürdigkeit dieser Person hängt oftmals die Glaubwürdigkeit Ihres Abenteuers. Ist der Antagonist wirklich böse oder hat er bloß andere Ansichten als die Helden? Wie kommt er zu diesen Ansichten? Wie weit ist er bereit

zu gehen? Wie wird aus einem Menschen ein Monster? Ein Schurke mit glaubhafter Motivation, einer, der vielleicht sogar Mitleid erweckt, wird von den Spielern oftmals leidenschaftlicher bekämpft als der dreizehnte Schwarzmagier, der wieder einmal nach der Weltherrschaft strebt. Machen Sie sich im Vorfeld auch Gedanken über die Darstellung einer Figur. Näheres hierzu finden Sie ab Seite 77.

Egal, welchem Spielstil Sie normalerweise anhängen, folgen Sie bei der Zusammenstellung der Personen am besten dem erzählerischen Ansatz: Personen sind Funktionsträger, die in dieser oder jener Gestalt daherkommen und die Aufgabe erfüllen, die Sie ihnen zugedacht haben. Eine Figur, die keine Aufgabe zu erfüllen hat, ist entbehrlich und hat in Ihrer Geschichte eigentlich nichts verloren. Wenn Sie Ihre Figuren auf diese Weise betrachten, können Sie viel lockerer mit Ihrem Abenteuer umzugehen. Aus dem Nichts kann da einfach eine Heilerin auftauchen, die Ihre verletzten Helden kurz vor dem Showdown noch mit Kräutern ausstattet, auch wenn sie gar nicht im Abenteuer vorgesehen war. Und mitten im tiefsten Wald können die umherirrenden Helden wie durch göttliche Fügung auf einen Waldläufer stoßen, der sie zurück auf den rechten Weg führt.

Eine Ermahnung zum Schluss: Machen Sie sich mit Ihren Figuren vertraut! Sie müssen allzeit über die Funktion und den Charakter einer Figur Bescheid wissen. Warum tut sie das, was sie tut? In welchem Verhältnis steht sie zu den Helden und wie reagiert sie auf deren Verhalten? Sie sollten jede wichtige Person Ihres Abenteuers ungefähr so gut kennen wie einen guten Freund. Nur dann können Sie in jeder erdenklichen Situation angemessen auf die Aktionen der Helden reagieren.

Lomoch Collen

Erscheinung: ein kräftiger Kerl Anfang dreißig mit heller Haut und flammend rotem Haupthaar und Vollbart. Dieser verdeckt nur unzureichend eine große Narbe auf seiner rechten Wange, die schlecht vernäht wurde und die Haut um sein Auge herum straff nach unten zieht. Seine Nase ist stummer Zeuge mehrerer Schlägereien und Knochenbrüche. Ihm fehlt ein Schneidezahn und häufig entströmt seinem Mund eine unangenehme Alkoholfahne. Sein muskulöser Körper und die schwielenigen Hände sind von der harten Arbeit in den Werften gezeichnet. Wenn nicht gerade Praiostag ist, trägt er arbeitstaugliche Kleidung aus einfachem Gewebe, die häufig deutliche Abnutzungserscheinungen zeigt. Bewaffnet ist er mit einem Kurzsword.

Geschichte: Als Sohn einer Werftarbeiterin und eines ihm nicht bekannten Seemanns wuchs Lomoch in den Gassen des Orkendorfes auf, in dem er auf schmerzhafte Weise lernte, sich durchzusetzen. Seine Kindheit verbrachte er auf der Straße, mit herumstreunenden Schweinen und anderen Kindern. Da sein Talent nicht ausreichte, um Imman-Spieler zu werden, begann er sich auf den Straßen mit diversen legalen und illegalen Arbeiten durchzuschlagen, die ihm schließlich einige Jahre in der Moorborg, dem Zuchthaus außerhalb der Stadt, einbrachten. Zuletzt verdingte er sich als Tagelöhner am Hafen, bevor er Galdas Bekanntschaft machte, die ihn als Kistenschlepper und Wächter einstellte. Seit einiger Zeit ist er außerdem Mitglied der Wölfe und verdient sich als Schmuggler etwas dazu.

Charakter: Nach außen ist Lomoch rau und jähzornig, vor allem wenn er getrunken hat, und immer für eine Schlägerei zu haben. Wer ihn näher kennt, entdeckt hinter der Fassade jedoch



den weichen Kern eines Mannes, dem viel Schlechtes widerfahren ist. Lomoch ist nicht intelligent, dafür jedoch kräftig und mutig. Um den Hals trägt er häufig verschiedene Glücksbringer, denn er fürchtet die verfluchte Unterstadt – nur will er das niemandem zeigen. Seine große Leidenschaft gilt dem Imman, und regelmäßig sieht man ihn auf den Spielen der Havena-Bullen. Wie in seiner Kindheit spielt er auch heute noch Straßen-Imman um geringe Einsätze und träumt davon, eines Tages entdeckt zu werden und seinem alten Leben dadurch entfliehen zu können. Lomoch macht sich keine Gedanken um die Zukunft. Er hängt naiv seinen Kindheitsträumen nach und lebt in den Tag hinein.

Darstellung: Lomoch verwendet eine einfache Sprache ohne Nebensätze. Er duzt jeden und lacht unangenehm laut, wenn er glaubt, dass jemand einen Witz gemacht haben könnte. Dabei schlägt er mit der flachen Hand auf seinen Schenkel oder einen Tisch.

Zitate:

»Ab hier müssen wa leise sein. Sonst hörn uns die Verfluchten aus der Unterstadt.«

»Bei Efferds faulen Gräten!«

ORTE

Die Schauplätze Ihres Abenteuers können ebenso wichtig sein wie die Personen. Zunächst einmal sollten Sie eine Vorstellung der Orte haben, an denen wichtige Szenen vorgesehen sind, um Ihren Spielern die Stimmung dieser Orte veranschaulichen zu können. Ist es düster hier, riecht es nach Fäulnis und Verwesung, oder blühen Blumen, zieht eine erfrischende Meeresbrise vorbei und kann man in die Ferne schauen? Ebenso wie bei Persönlichkeiten können Sie Orten ein paar Attribute und Besonderheiten verleihen, etwa die halbversunkenen Reste eines längst vergessenen Ortes oder eine besondere Pflanze. Zentral ist dabei die Stimmung, die die Szene an diesem Ort haben soll.

Vor allem, wenn die Helden Grund haben, die Gegend näher in Augenschein zu nehmen, oder es hier zu einem Kampf kommt, sollten Sie sich Gedanken über die Gegebenheiten machen. Damit sich jemand an die Helden anschleichen kann, brauchen Sie Gebüsche oder Bodenebenheiten als Deckung. Schlammiger Untergrund behindert die Bewegung, von hohen Bäumen oder Felsen herab kann ein Schütze die Helden angreifen etc. Vor allem sollten Sie wissen, ob in letzter Zeit jemand hier war, denn es könnte sein, dass die Helden nach Spuren suchen wollen.

Skizzen oder Pläne können Ihnen helfen, sich einen Ort gut vorzustellen, selbst wenn sie nicht fürs Spielerauge vorgesehen sind. Je präziser Ihre Vorstellung, desto besser können Sie beschreiben und auf Heldenaktionen reagieren. So sollten Sie wissen, ob ein Raum notfalls einen zweiten Ausgang hat und ob es möglich ist, durchs Fenster zu fliehen, wenn Sie die Helden hier in einen Hinterhalt locken wollen, oder ob ein flauschiger Teppich auf dem Boden liegt, wenn die Helden hier eventuell heimlich eindringen.

Auch bei wichtigen Örtlichkeiten sollten Sie ein wenig recherchieren. Geht es um einen Platz in der Natur, finden Sie im entsprechenden Regionalband oder in der **Zoo-Botanica** Hinweise zu typischen oder besonderen Pflanzen und Tieren, die die Helden hier finden können, aber auch zu Klima und Geologie. Geht es um ein Gebäude, können Sie sich beispielsweise in **Ritterburgen und Spelunken** über Architektur informieren.

WENDUNGEN

Fast jedes Abenteuer weist mindestens einen Punkt auf, an dem etwas Unvorhergesehenes geschieht. Die Handlung kippt und die Helden finden sich plötzlich in einer Situation wieder, auf die sie nicht vorbereitet waren. So könnte sich ein vermeintlicher Feind als Verbündeter entpuppen oder ein Verbündeter als Feind. Annahmen, die die Helden bislang getroffen haben, müssen mit einem Mal als falsch gelten, und die schöne Welt, die man soeben noch im höchsten Maße gelobt hat, stellt sich doch als nicht so idyllisch und friedlich heraus wie bisher gedacht.

Ein Wendepunkt ist oftmals Teil einer spannungsgeladenen Szene. Er steht an ihrem Anfang und leitet sie ein (die Verbündeten wenden sich plötzlich gegen die Helden) oder als eine Art Belohnung an ihrem Ende: Die Feinde sind besiegt, der Zeuge gerettet. Was er den Helden erzählt, lässt jedoch alles in einem anderen Licht erscheinen.

Allerdings müssen Wendepunkte nicht zwangsläufig mit Überraschungen verbunden sein. Auch Szenen, in denen sich das Blatt schlagartig wendet, weil etwa der Feind in die Finger bekommt, wonach die Helden gesucht haben, gehören dazu. Häufig findet in solchen Momenten ein Rollentausch statt. Aus dem Jäger wird der Gejagte und umgekehrt.

Wendungen machen ein Abenteuer unvorhersehbarer und damit spannender. Im Grunde kann ein Abenteuer mit gar nicht genug Überraschungen aufwarten. Dennoch sind sie kein Muss, ein Plot kommt auch ohne Unvorhergesehenes aus. Besonders, wenn Sie noch nicht allzu viele Erfahrungen im Spielleiten und Abenteuerschreiben gesammelt haben, sollten Sie mit einem linear verlaufenden Abenteuer beginnen.

Dies könnte wie folgt aussehen: Die Helden finden am Straßenrand einen toten Händler, dessen Karren geplündert wurde. Sie machen Meldung in der nächsten Stadt und bekommen erzählt, dass man schon seit Wochen unter einer Räuberbande leide. Man bittet die Helden, sich der Sache anzunehmen. Die Helden ziehen aus, um die Räuber zu finden. Sie müssen eventuell Leute aus der Umgebung befragen, Spuren lesen und sich mit den Gefahren des Waldes auseinandersetzen. Vielleicht wissen die Räuber auch schon von den Helden und legen ihnen erste Steine in den Weg. Schließlich gelangen die Helden an die Blockhütte der Räuber, wo es zum entscheidenden Kampf kommt.

Ob und wie viele Wendungen Sie einbauen möchten, ist allein Ihre Entscheidung. Wichtig ist nur, dass keine Wendung willkürlich geschieht, weil Sie gerade Lust dazu haben, sondern dass jede von Ihnen aus der Handlung heraus und aus dem Hintergrund der daran beteiligten Figuren begründbar und nachvollziehbar ist. Sonst werden Ihnen Ihre Spieler anschließend vorwerfen, dass Sie geschummelt hätten.

Die Helden sind mit Lomoch Collen und zwei weiteren Schmugglern hinaus zum Schiff gerudert und haben die wertvolle Fracht aufgenommen. Auf dem Rückweg geraten sie jedoch unvermittelt in ein Gefecht mit einer Gruppe Kultisten, die sich ebenfalls durch Schmuggel finanzieren und denen die Helden zuvorgekommen sind. Die anderen beiden Schmuggler werden getötet, und während der Kampf noch tobt, gibt der sterbende Lomoch einem der Helden eine Warnung mit auf den Weg: Wenn sie das hier überleben, wird Galda sie in einem Hinterhalt erwarten. Sie hat nicht vor, die Helden gehen zu lassen, da sie ihr illegales Nebengewerbe verraten könnten.



ABLÄUFE

Wenn Sie wissen, wie der Einstieg verlaufen soll, und wenn die Szenen, Personen, Wendepunkte und Schauplätze wie Puzzleteile vor Ihnen liegen, ist es an der Zeit, diese zu einem Ganzen zusammenzusetzen. Oder, um mit dem Bild einer Reiseplanung zu sprechen: Sie müssen jetzt, da Sie alle Stationen der Reise kennen, festlegen, in welcher Reihenfolge sie aufeinander folgen sollen. Dabei sollten Sie neben logischen vor allem auch dramaturgische Gesichtspunkte beachten. Vielleicht hilft Ihnen hier ein Blick auf unsere Erzählmodelle, die Sie ab Seite 148 vorfinden. Einige Szenen folgen ganz logisch aufeinander:

Die Schlägerei im Beschwipsten Klabautermann führt die Helden zu der Schmugglerin Galda, die sie für einen Auftrag anwirbt. Sie schickt sie zu Lomoch Collen, der sie durch die Unterstadt führen wird. Folgende Szenen müssen Sie noch unterbringen: Showdown, Wendepunkt, Nebelgeister, Unterstadt, Imman, Garde und Pakt. Der Showdown steht logischerweise ganz am Ende und für die Wendung ist es noch zu früh.

Sie entscheiden sich zunächst für eine Imman-Szene. Imman steht in keiner Verbindung mit dem eigentlichen Thema Ihres Plots und ist, gemessen an den Gefahren der Unterstadt oder dem Charyb'Yzz-Kult, trotz seiner Gewalttätigkeit doch recht harmlos. Sie streben eine ständige Steigerung von Konflikt und Spannung an, und eine Imman-Szene zwischen Unterstadt und Dämonen-Kult würde die Spannung eher wieder abflachen lassen.

Die Garde ist nicht der Hauptgegner der Helden. Daher sollte sie weder im Höhepunkt noch im Showdown vorkommen. Denkbar wäre ein Auftreten auf der Hin- und/oder Rückfahrt, wobei es nicht unbedingt zur Konfrontation kommen muss. Vielmehr soll ihre Präsenz das Risiko unterstreichen, das die Helden eingegangen sind. Sie könnten entdeckt und festgenommen werden.

Die Nebelgeister kriegen Sie beim besten Willen nicht mehr unter, zumindest nicht als Gegner der Helden, denn deren Riege ist mit den Kultisten und den Wölfen schon stark besetzt. Aber vielleicht können Sie ihnen einen Gastauftritt verschaffen.

Die Unterstadt sollte ihre gesamte Gefährlichkeit erst auf dem Rückweg offenbaren. Wenn Sie auf dem Hinweg schon Ihr ganzes Pulver verschießen, bleibt Ihnen nichts mehr, mit dem Sie die Helden auf dem Rückweg noch schrecken können. Nur wenn Sie sich ständig steigern, werden Herausforderungen nicht zur langweiligen Gewohnheit. Dennoch bedarf es eines Signals, das schon auf dem Hinweg zeigt, dass die Unterstadt mit Gefahren verbunden ist. Eine Geistererscheinung vielleicht oder ein Krakenmolch. Da die Helden wegen der starken Bewachung durch die Garde eine Alternativroute gewählt haben, sind auch ihren Begleitern die Gefahren dieses Teils der Stadt nicht bekannt.

Mit dem Imman-Spiel, der Garde und den Gefahren der Unterstadt haben Sie die Spannung genügend gesteigert, dass nun der Höhepunkt folgen sollte, in dessen Verlauf die Helden erfahren, dass Galda die Helden nur benutzt. Auch die Pakt-Szene muss hier angesiedelt werden. Im letzten Beispiel haben wir für diese Szene einen Kampf mit einem Charyb'Yzz-Kult angeführt.

Schließlich bleibt nur noch der Showdown übrig. Doch sollte dieser nicht direkt auf den Höhepunkt folgen. Die Helden müssen den Kultisten entkommen und sich durch die Unterstadt schlagen. Hier können Sie schließlich die Gefährlichkeit dieses Gebiets demonstrieren. Auch eine erneute Begegnung mit der Garde ist sinnvoll. Erst dann, wenn die Helden zurückgekehrt sind, folgt das furiose Ende.

Manche Szenen sind von ihrer Dramatik her annähernd gleichwertig (die Garde und die Nebelgeister), und Sie sollten überlegen, welche Abfolge die sinnvollste ist. Wenn sich dabei nicht sofort eine eindeutige Lösung ergibt, weil es etwa für alle betroffenen Szenen Vor- als auch Nachteile bedeuten würde, empfiehlt sich, jede Möglichkeit in einem Brainstorming durchzuexerzieren und sich am Ende für die Beste, also für die dramaturgisch sinnvollste, zu entscheiden. Gleiches gilt auch für den Ablauf einer einzigen Szene:

Die Helden wurden auf dem Rückweg in der Unterstadt von Kultisten überrascht. Bei dem Übergriff kamen die Schmuggler ums Leben, während die Helden gefangen genommen wurden. Sie befinden sich nun eingesperrt im durchaus intakten Verlies einer Ruine und warten darauf, dem Dämon der Kultisten geopfert zu werden. Hier soll es zu Tagraschs Pakt-Szene kommen. Doch zunächst müssen Sie zwei Möglichkeiten einkalkulieren: Entweder er verweigert den Pakt oder er geht ihn ein.

Die Befreiung: Wenn Tagrasch den Pakt eingeht, sind die Befreiungsmöglichkeiten durch die bereitgestellten dämonischen Kräfte natürlich vielfältiger. Aber Sie müssen unbedingt einplanen, dass sich der Zwerg dem Pakt verweigern könnte. In diesem Fall wollen Sie die Helden bis zum Augenblick der Opferung gefangen halten. Dann aber, kurz bevor der erste von ihnen getötet wird, geben Sie ihnen eine Gelegenheit zur Flucht geben – die dann natürlich nicht so leicht ausfällt wie bei einem Pakt.

Folgen eines Paktes: Der Pakt könnte dem Zwerg übermenschliche Kräfte, eiserne Haut, kein Schmerzempfinden und ein berserkerähnliches Gebaren verleihen. Vielleicht könnten auch Zant-Dämonen zu seiner Unterstützung erscheinen. Dies erleichtert die Flucht, denn sie käme überraschend und mit überderischen Kräften.

Wie soll der Pakt geschlossen werden? Möglichkeit 1: Tagrasch hört in der verzweifelten Situation plötzlich eine Stimme in seinem Kopf, die ihm ungeahnte Kräfte verspricht und dafür lediglich seine Zustimmung verlangt. Doch das finden Sie zu klischeebelastet. Außerdem würde Ihr Spieler sofort merken, dass hier ganz andere Kräfte im Spiel sind, und sofort ablehnen. Natürlich wollen Sie Ihren Spieler nicht reinlegen, aber zu offensichtlich wollen Sie diese Szene auch nicht gestalten.

Möglichkeit 2: Ein Dämon manifestiert sich, und zwar in einer Gestalt, die zwar deutlich nicht an diesen Ort passt, aber dennoch nicht sofort Argwohn erregt, und bietet dem Helden gerade genug Strohhalme, dass dieser sich hoffentlich Fragen nach dem Woher oder Warum verkneift. Möglich wäre die Gestalt eines etwas verwilderten Zwergs, muskelbepackt und mit blutbefleckten Waffen, der die Kerkertür öffnet.

Wie soll der Paktschluss aussehen? Möglichkeit 1: Sie entscheiden sich dafür, dass der Dämon in Zwergengestalt Tagrasch nicht mit seinem Namen ansprechen wird. Das wäre zu einfach, denn Tagrasch müsste sich fragen, woher der Kerl seinen Namen kennt. Ein Zwerg an diesem Ort, noch dazu so barbarisch aussehend, ist schon seltsam genug. Stattdessen könnte der Dämon einfach seine Hilfe anbieten: "Ich kann dir helfen, wenn du willst." Doch auch das finden Sie zu auffällig, denn wenn er schon die Zelle öffnet, wieso sollte er ihn dann erst noch fragen, ob er ihm helfen soll?



gendwie entkommen muss, weil er an einer späteren Stelle des Abenteuers oder in einer Kampagne noch gebraucht wird. So ein Ende ist unbefriedigend, weil es den Spielern vermittelt, dass sie am Ausgang der Szene ohnehin nichts hätten ändern können. Die Spieler fühlen sich gegängelt und verlieren die Lust am Abenteuer.

Anders sieht es aus, wenn die Spieler tatsächlich alles geben, aber erkennen müssen, dass ihnen ihr Feind überlegen ist. Vielleicht weil er sie überlistet hat oder weil sich die Helden überschätzt haben. In diesem Fall ist die Motivation der Spieler häufig umso größer, den Schurken bei der zweiten Begegnung zu stellen.

Wenn Sie Ihren Schurken entkommen lassen wollen, ohne dass sich Ihre Spieler gegängelt fühlen, dann werfen Sie ihnen einen Roten Hering zu, ein Ablenkungsmanöver, das dem Schurken die Gelegenheit zur Flucht verschafft. Unter Zauberkünstlern ist das ein beliebter Trick, um von ihrem Zaubervorgang abzulenken: Sie lenken die Aufmerksamkeit des Zuschauers in eine bestimmte Richtung und vollziehen unemerkt ihr Kunststück.

So könnte ein Schurke von einem Einbruch ablenken, indem er zuvor im Nachbarhaus Feuer legt. Auf diese Weise sorgt er dafür, dass sich die Bewohner der ganzen Straße in heller Panik darum bemühen, das Feuer zu löschen, damit es nicht auf andere Gebäude übergreifen kann. Währenddessen stiehlt er in Seelenruhe, was immer er auch gesucht hat.

Sie könnten auch etwas Kleineres opfern, um das Große zu retten. Der Lakai des Widersachers stellt sich den Helden todesmutig in den Weg und verhilft seinem Herrn so zur Flucht. Die Entführte soll einem Dämon geopfert werden und die Helden müssen sich entscheiden, ob sie sie retten oder lieber den Übeltäter stellen wollen. Am Ende werden Ihre Spieler einsehen, dass die Ausgangssituation für sie ungünstig war und sie nur einen Teilerfolg erzielen konnten. Doch dieser Teilerfolg reicht in der Regel aus, die Spieler zu motivieren, dem flüchtigen Schurken nachzustellen. Die Ablenkung ist immer ein probates Mittel, um seine Ziele zu erreichen und den Spielern gleichzeitig vorzugaukeln, sie wären an der Misere schuld. Nur durchschauen dürfen sie Ihre Illusion nicht.

DAS FERTIGE ABENTEUER

Nach einer gewissen Zeit sollten Sie ein fertiges Abenteuer vor sich haben – egal ob es ausformuliert ist oder nur in Notizen vorliegt. Sie haben sich einen Handlungsort und ein Thema ausgesucht, haben dazu in den Regelwerken recherchiert und Szenen bestimmt, die Sie gerne ins Abenteuer einbauen wollten, zum Teil aus dramaturgischen, zum Teil aus erzählerischen Gründen. Die Szenen wurden von Ihnen nach Ihrer dramaturgischen Bedeutung angeordnet und eventuelle Lücken gefüllt, indem Sie sich Gedanken über Vorgeschichte, Personen, Rote Heringe und mögliche Abläufe gemacht haben. Am Ende sollte nun, wenn auch nur in Ihrem Kopf, ein fertiges Abenteuer stehen. Unser Beispielabenteuer, in dem wir alle unsere Ideen unterbringen konnten – wenn auch manchmal mit Kompromissen –, sieht am Ende folgendermaßen aus:

Die Helden geraten in Havena in eine Kneipenschlägerei (Anfang der Einstiegsszene). Die Verletzungen führen Sie zur Händlerin Galda Wolter, die ihnen einen der in Havena seltenen Heiltränke zur Verfügung stellen kann. Da ihn die Helden jedoch nicht bezah-

len können, schlägt Galda ein anderes Geschäft vor: Sie überlässt ihnen den Trank, wenn sie ihr dafür bei einem Schmuggler helfen (Ende der Einstiegsszene). Die Helden willigen ein und werden an Galdas Gehilfen Lomoch Collen verwiesen, der sie später durch die Unterstadt navigieren soll.

Sie finden Lomoch am Hafen, der ihnen jedoch erzählt, dass er sie unter den aktuellen Umständen nicht durch die verfluchte Unterstadt führen könne. Vor einigen Tagen wurde ihm bei einem Trinkspiel sein Boron-Talisman in Form eines zerbrochenen Rades entwendet, das aus der Planke eines gesunkenen Schiffes gefertigt war. Ohne den Talisman könne er nicht hinausfahren, denn nur er beschütze ihn vor den verfluchten Seelen in den Ruinen. Er ist sich zwar sicher, zu wissen, wer ihn bestohlen hat, kann sich aber allein nicht mit der Handvoll Gauner aus dem Orkendorfanlegen. Angebote, einen neuen Talisman im Tempel zu besorgen, lehnt er ab, denn niemand rudere freiwillig zur Boron-Insel. Die Helden müssen also entweder selbst dorthin rudern oder den Talisman zurückbekommen. Die Gauner um die Anführerin Jarwen wollen den Talisman jedoch nicht rausrücken. Bevor es zum Kampf kommt, fordern die Gauner Lomoch und die Helden zu einer Partie Straßen-Imman auf, an deren Ende die Helden hoffentlich mit dem Talisman dastehen.

Als nächstes gilt es, mögliche Konkurrenz auszuschalten. Natürlich weiß niemand so genau, wer sich hinter den Nebelgeistern verbirgt, aber Galda und Lomoch haben ein paar Leute in Verdacht, die den Nebelgeistern zumindest ihre Boote zur Verfügung stellen sollen. Die Helden sollen sie sabotieren, sodass sie in der kommenden Nacht nicht einsatzbereit sind.

Schließlich kann aufgebrochen werden. Die Helden rudern mit Lomoch und zwei weiteren Schmugglern hinaus. Dabei müssen Sie Booten der Stadtgarde ausweichen und sich mit den Kreaturen der Unterstadt (zum Beispiel einem Krakenmolch) auseinandersetzen. Sie erreichen das Schiff vor der Küste und laden die wertvolle Fracht auf.

Auf dem Rückweg werden die Helden plötzlich angegriffen. Bei den Angreifern handelt es sich um Mitglieder des Charyb'Yzz-Kultes, die sich nebenbei als Schmuggler betätigen und denen die Helden zuvorgekommen sind. Während des Kampfes sterben die befreundeten Schmuggler. Im Sterben kann Lomoch einem der Helden noch mitteilen, dass Galda sie übers Ohr hauen will. Sie erwartet die Helden in einem Hinterhalt und will sie töten, da sie niemanden braucht, der über ihr Nebengewerbe Bescheid weiß (Wendepunkt). Doch das muss die Helden zunächst nicht kümmern, denn sie werden vom Charyb'Yzz-Kult überwältigt und festgenommen.

In der Gefangenschaft kommt es zu Tagraschs eventuellem Pakt-Schluss. Die Helden sollen von den Kultisten geopfert werden, jedoch gelingt es ihnen – mit oder ohne Pakt – zu fliehen. Da ihre drei Begleiter tot sind, müssen sie nun alleine nach Havena zurückfinden. Egal ist dabei, ob sie die Fracht mitnehmen konnten oder nicht. Sie sind noch einmal den Gefahren der Unterstadt ausgesetzt und müssen durch Einsatz ihrer Talente zurückfinden. Noch einmal kann es zu einer Begegnung mit der Garde kommen.

Schließlich gelangen sie nach Havena und müssen nun überlegen, wie sie weiter vorgehen wollen. Wenn sie die Ladung abliefern, wird Galda sie bereits erwarten. Wenn sie versuchen zu fliehen, wird sie ihnen sicherlich Verfolger auf den Leib hetzen. Zur Garde können sie nicht, denn dann steht ihr Wort gegen Galdas. Zudem sind sie unterwegs auch einigen Gardisten begegnet, die sie nun wiedererkennen könnten. Die Helden müssen sich der Bedrohung



stellen, durch Lomochs Information sind sie jedoch im Vorteil, da sie sich Ort und Zeit des Showdowns aussuchen können. Am Ende winken den Helden Abenteuerpunkte und vielleicht wertvolle Fracht aus dem Gildenland.

WARNUNGEN

Bevor wir Sie nun in Ihr ganz persönliches Abenteuer entlassen, möchten wir Sie noch auf ein paar Stolperfallen aufmerksam machen, auf die Sie beim Erstellen Ihres Plots stoßen könnten.

☛ Im Kapitel zur Spielleitung haben wir empfohlen, dass Sie sich keinesfalls an dem Abenteuerverlauf festhalten sollen, den Sie vorgesehen haben. Dies gilt für selbstgeschriebene Abenteuer in noch größerem Maße als für vorgefertigte, da Sie viel Liebe und Mühe in Szenen gesteckt haben und es dann umso schwerer fällt, diese Arbeit nicht zu nutzen. Selbst wenn Sie im Abenteuer mehrere Verläufe vorgesehen haben (das Besorgen eines Boron-Amuletts im Tempel oder durch ein Imman-Spiel gegen die Diebe), müssen Sie damit rechnen, dass die Helden einen ganz anderen Weg gehen (die Diebe bestehlen, die Illusion eines Amuletts herstellen, Holz einen untergegangenen Schiffes besorgen und durch den Boron-Geweihten in der Gruppe segnen lassen ...).

☛ Bleiben Sie beim Improvisieren möglichst nah am Plot. Lassen Sie die Helden nicht zu weit von der Leine. Je weiter Ihnen die Helden vom Kurs abkommen, desto schwieriger wird es, sie wieder einzufangen. Erwecken Sie jedoch immer den Anschein, als seien die Spieler vollkommen Herren ihrer Lage. Sie dürfen nicht das Gefühl bekommen, von Ihnen in eine bestimmte Richtung gedrängt zu werden. So etwas kann schnell zu Frustration führen, weil sich die Spieler zum Zuschauer degradiert fühlen und ihnen ihre Helden nur noch wie Marionetten vorkommen. Spieler möchten unbedingt ihre eigenen Entscheidungen treffen und Aufgaben auf ihre Weise lösen.

☛ Achten Sie darauf, dass jede Szene Ihres Abenteuers die Haupthandlung vorantreibt. Eine Szene, die keine für die Lösung des Abenteuers erforderliche Information vermittelt oder die Handlung voranbringt, ist überflüssig und sollte gekürzt werden. Solche Szenen bergen die Gefahr, Ihre Spieler zu verwirren und vom Pfad der Lösung abzubringen. Die Spieler könnten die Informationen versehentlich mit der Haupthandlung kombinieren wollen und daraus die falschen Schlüsse ziehen. Zudem nehmen überflüssige Szenen einem Abenteuer Tempo und damit auch Spannung. Verzichten Sie also lieber darauf. Weniger ist manchmal mehr.

☛ Überprüfen Sie, ob Sie nirgends von falschen Voraussetzungen ausgehen. Im Beispielabenteuer wird davon ausgegangen, dass die Helden nicht genug Geld haben, um einen Heiltrank zu erwerben. Wenn sie aber vor kurzem reiche Beute gemacht haben, funktioniert der ganze Einstieg nicht mehr. (Schlimmstenfalls sind die Helden ohnehin selbst im Besitz eines Heiltranks.)

☛ Am besten lassen Sie das Konzept einige Zeit lang liegen und überprüfen es dann noch einmal auf Schwächen. So ist es im Moment erforderlich, dass kein heilkräftiger Held da ist, der die lebensbedrohliche Verletzung heilen kann. Was aber geschieht, wenn der Magier sich zu Beginn des Kampfes aus der Gefahrenzone teleportiert oder sich mit einem so mächtigen ARMATRUTZ schützt, dass er kaum zu verletzen ist?

Das hier präsentierte Abenteuer hat den Zweck, Ihnen den Prozess der Entstehung vor Augen zu führen. Das Endergebnis weist aber einige Schwächen auf, die noch ausgebügelt werden müssten. So ist sein Verlauf in vielen Abschnitten streng festgelegt, was entweder bedeuten kann, dass kreative Spieler viel Flexibilität vom Spielleiter abverlangen, oder aber sie könnten sich zurecht gegängelt fühlen (siehe **Eisenbahn fahren**, Seite 103).

Zunächst einmal ergibt sich das Problem des Magieverbots, das sich ausdrücklich nicht mehr auf Heilmagie bezieht – wenn die Spieler hier gut informiert sind, kann es zu Diskussionen kommen, die den Einstieg ins Abenteuer von Anfang an schwerer machen. Es lässt sich aber eventuell damit lösen, dass aufgrund des Magieverbots so gut wie keine Zauberer in Havena wohnen und erreichbar sind, also auch keine kompetenten Heiler. Wenn mehrere Helden in der Gruppe über Heilmagie verfügen, wird es schwer, denn sie alle schon zu diesem Zeitpunkt dazu zu verführen, alle Astralenergie zu verschleudern, damit sie nicht mehr heilen können, schränkt ihre Möglichkeiten für das restliche Abenteuer unangebracht ein.

Neben all dem missfällt mir aber vor allem die Gefangennahme der Helden, denn mit derartigen Situationen habe ich äußerst schlechte Erfahrungen gemacht. Wenn es unbedingt erforderlich ist, Helden gefangen zu nehmen, dann sollten sie auf Anhieb erkennen, dass ihre Situation aussichtslos ist und sie sich gar nicht erst auf einen Kampf einlassen dürfen. In diesem Fall würden aber die anderen Schmuggler nicht getötet und Lomoch hätte keinen Grund, seine Herrin zu verraten. Kommt es dagegen zu einem Kampf, dann ist es sehr schwierig, die Situation genau so hinzubekommen, dass die Helden einen Punkt erreichen, in dem sie ihre Unterlegenheit einsehen und die Waffen strecken, ohne dass wenigstens einige von ihnen sterben. So etwas klappt eigentlich nur mit Hilfe von Betäubungsgiften oder einschränkender Magie. Wenn die Spieler erst einmal um das Leben und die Freiheit ihrer Helden kämpfen, ist der Absprung schwer zu finden, also ist hier Frustration oder Heldentod vorprogrammiert – vor allen Dingen bei einem Helden, der jähzornig und blutrünstig und somit kaum in der Lage ist, einen Kampf abubrechen. Oder aber die Spieler sind clever genug, im letzten Moment zu fliehen, dann entfällt aber die Paktszene, auf die der Spielleiter das Abenteuer gezielt hinführen wollte.

Außerdem ist das Geständnis des sterbenden Lomoch zwar schön gedacht, aber mitten im Kampf wird kein Held die Ruhe haben, seinen Worten zu lauschen. Und nachher werden sie von den Kultisten verschleppt – auch da gibt es kaum eine Gelegenheit für die letzten Worte eines Sterbenden. Wenn sich im Abenteuer diese Situation nicht ergibt, muss der Spielleiter schon ganz schön tricksen, um den Helden die Information von Galdas doppeltem Spiel noch zuzuspielen. Sie sehen also, dass selbst bei Aussicht auf ein spannendes Abenteuer viele Fußangeln lauern, die man mit etwas Erfahrung erkennt, wenn man sich die Planung in Ruhe noch einmal anschaut – oder notfalls wird man sie beim Spielleiten bemerken ... und dann irgendetwas draus machen müssen.

FDS



OFFIZIELLE ABENTEUERSCHREIBEN

Ulisses Spiele ist immer auf der Suche nach talentierten Nachwuchsschreibern, die das Schwarze Auge mit ihrer Kreativität bereichern wollen. Scheuen Sie sich also nicht davor, uns Ihre guten Ideen mitzuteilen. Jedoch gilt es einige Dinge zu beachten, bevor Sie Ihr Abenteuer beim Verlag einreichen können.

☛ Ihre Geschichte muss massentauglich sein. Eine möglichst große Zahl verschiedener Heldentypen muss das Abenteuer problemlos oder mit nur geringfügigen Anpassungen spielen können. Das bedeutet, dass der Handlungsverlauf nicht automatisch bestimmte sehr verbreitete Helden ausschließen darf (zum Beispiel alle Krieger oder alle Helden aus dem Mittelreich). Es bedeutet aber auch, dass sich jeder Heldentyp im Verlauf des Abenteuers angesprochen fühlen muss. Jeder Held muss während des Abenteuers die Gelegenheit bekommen, sich als solcher zu beweisen. Aus diesem Grund verwenden die meisten Abenteuer verschiedene Handlungsorte, um alle Charaktertypen anzusprechen. Meist findet sich eine Kombination aus Stadt, Land und Dungeon. Ein Teil des Abenteuers spielt also in der Stadt, wo Charaktere mit gesellschaftlich orientierten Professionen, Handwerker, Gelehrte, Magier und Geweihte zu Hause sind, ein weiterer Teil fernab der Siedlungen, wo wildnisbewanderte Helden gefragt sind, und der letzte in einem Haus oder Keller, wo Spieler mit einem Faible für Pläne ebenso wie Zwerge und andere Höhlenkundige auf ihre Kosten kommen. Natürlich dürfen auch Kämpfe nicht fehlen, um die Kampfprofessionen zu fordern und die Handlung etwas aufzupeppen.

☛ Die Handlung Ihres Abenteuers sollte sich problemlos ins gegenwärtige Aventurien/Myranor einfügen. Abenteuer, die in einer anderen Zeit spielen, sind nicht erwünscht.

☛ Dere sollte nach Ihrem Abenteuer noch immer dieselbe Welt sein. Weltverändernde Plots, in denen Al'Anfa von einem Kometen zerstört oder Rohaja ermordet wird, sollten Sie also vermeiden.

☛ Begrenzen Sie sich auf Einzelabenteuer und vermeiden Sie Mehrteiler oder Kampagnen.

☛ Es ist immer gut, wenn Sie schon auf eine gewisse Erfahrung zurückblicken können. Vielleicht versuchen Sie zunächst, sich bei einem Szenario für den Aventurischen Boten 'warmzulaufen'.

☛ Unbedingte Voraussetzung ist, auf Vorgaben einzugehen und Änderungswünsche einzuarbeiten. Seien Sie kritikfähig.

☛ Reichen Sie nicht gleich ein ganzes Abenteuer ein, sondern schicken Sie ein kurzes Exposé, in dem Sie Ihr Projekt vorstellen. Dieses sollte aus nicht mehr als 5 Seiten bestehen und eine Textprobe beinhalten sowie die Handlung und die darin handelnden Figuren vorstellen. Vergessen Sie dabei auch nicht, auf den Ausgang Ihres Abenteuers einzugehen. Sie schreiben keinen Klappentext, sondern stellen Ihr Projekt vor, und dazu gehört es, die Handlung in Kurzform von Anfang bis Ende wiederzugeben. Achten Sie aber unbedingt auf Form und Inhalt. Vergessen Sie nicht: Ihr Exposé ist eine schriftliche Bewerbung um einen Schreibauftrag.

☛ Senden Sie Ihr Exposé an folgende E-Mail Adresse:

expose@ulisses-spiele.de

oder im Fall eines Boten-Szenarios an diese Adresse:

avbote@ulisses-spiele.de

☛ Viel Erfolg!

ERZÄHLMODELLE

Wir möchten Ihnen im Folgenden noch zwei Erzählmodelle an die Hand geben, die Ihnen beim Aufbau von Spannung und bei einer dramaturgisch sinnvollen Anordnung Ihrer Szenen helfen können (zum Thema Dramaturgie siehe auch Seite 57). Dabei handelt es sich um bewährte Modelle aus Theater, Film und Fernsehen, deren höchste Aufgabe bekanntlich darin besteht, zu unterhalten – etwas, das Sie, lieber Spielleiter, mit ihnen gemeinsam haben.

Für welches Modell Sie sich entscheiden – und ob Sie sich überhaupt für eines entscheiden – ist selbstverständlich eine Frage Ihres Geschmacks. Auch Mischformen sind denkbar. Jedoch möchten wir Ihnen für den Anfang von solchen Experimenten abraten. Jedes Erzählmodell ist auf den Aufbau von Spannung ausgelegt. Unbedachte Experimente können dazu führen, dass in Ihrem Abenteuer ungewollte Längen entstehen, die von Ihren Spielern als langweilig empfunden werden.

Jedes Erzählmodell ist speziell auf das Medium zugeschnitten, in dem es am häufigsten Anwendung findet, sowie auf seine speziellen Anforderungen an Aufbau und Verlauf einer Geschichte. Ein Spielfilm bietet beispielsweise ganz andere Möglichkeiten der Vermittlung als ein Theaterstück. Beiden ist aber gemein, dass die zugrunde liegende Geschichte eine bestimmte Länge nicht überschreiten darf, während bei TV-Fortsetzungsserien die Länge oder Komplexität einer Geschichte nicht die ausschlaggebenden Kriterien sind. Ein Rollenspiel stellt wie-

derum ganz eigene Anforderungen an eine Geschichte, weil es Darstellungsformen aus Theater, Film und Erzählung in sich vereint und zudem interaktiv ist. Das Rollenspiel als Medium der Geschichtenvermittlung ist jedoch noch zu neu, als dass sich ein eigenes Erzählmodell hätte herausbilden können. Auch deswegen kann im Folgenden kein allgemeingültiges Erzählkonzept vorgestellt werden, sondern nur eine Auswahl der in anderen Medien gebräuchlichen Modelle.

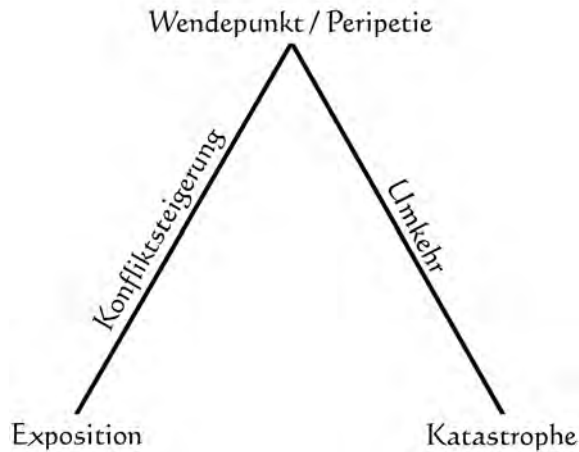
DAS KLASSISCHE MODELL

Dieses Modell wird auch häufig Aristotelisches Modell genannt, weil es erstmals in der *Poetik* des Aristoteles (384–322 v. Chr.), einem der wichtigsten theoretischen Werke über Erzähltechnik, beschrieben wurde. Trotz seines Alters und des ausschließlichen Bezugs auf die griechische Tragödie, einer Form des Dramas, erfreut sich dieses Modell, das die Bauelemente der Tragödie benennt, auch heute noch bei Dramen-, Drehbuch- und Romanautoren großer Beliebtheit. Es geht davon aus, dass jedes Drama dieselben Stationen durchläuft, die wir Ihnen im Folgenden kurz vorstellen wollen.

1. Einführung / Exposition: Die gewohnte Welt der Helden, der Normalzustand wird präsentiert. Ort und Zeit werden definiert und die wichtigen Personen des Stücks und ihre Motivationen vorgestellt. Oft taucht bereits hier der Gegenspieler der



Helden auf, auch wenn er als solcher noch nicht zu erkennen ist. Sympathien für die Freunde und Antipathien für die späteren Feinde werden geschaffen. Die Stimmung des Stücks wird eingefangen und das Genre definiert.



Manchmal wird auf die Exposition verzichtet. Dann wird die gewohnte Welt in einem Monolog kurz vorgestellt und direkt mit dem Einsetzen der Handlung begonnen, um sich die häufig langweiligen Einführungen zu ersparen. Als Spielleiter können Sie diese Vorgehensweise wählen, wenn Ihre Spieler mit der Umgebung gut vertraut sind. Besonders wenn Ihnen wenig Zeit zum Spielen bleibt, empfiehlt sich ein kurzer Einstieg. Ob Sie plötzlich oder gemächlich in die Handlung starten, ist letzten Endes aber eine Frage des persönlichen Stils.

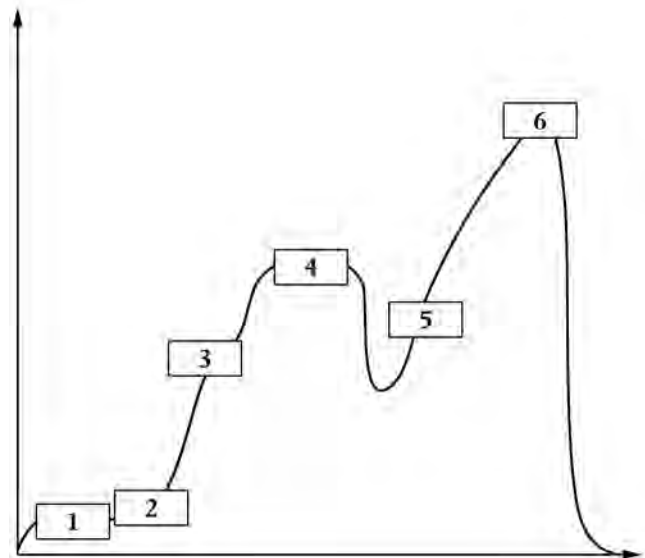
2. Das erregende Moment: Ein Ereignis tritt ein, das das eben vorgestellte Gleichgewicht bedroht oder zerstört. Ein Problem verlangt nach einer Lösung, und im Idealfall sind die Helden in dieses Problem persönlich verstrickt. Dies ist eigentlich die erste Szene des Abenteuers, in der es zur Sache gehen kann, beispielsweise in einem Kampf. Die Helden werden in Ereignisse verwickelt oder von einem Auftraggeber aufgesucht. An diesem Punkt wird der Konflikt und damit das Ziel des Abenteuers, nämlich diesen beizulegen, definiert.

3. Die Steigerung des Konflikts: Die Helden haben die Herausforderung angenommen. In dieser Etappe werden sie mit den Konsequenzen ihrer Entscheidung konfrontiert. Denn gegen wen oder was sie auch immer ausgezogen sind, die Mächte des Schicksals werden sich nicht tatenlos in die Suppe spucken lassen. Spätestens in dieser Etappe macht sich der Gegner, gegen den es gehen soll, zum ersten Mal bemerkbar (und sei es, indem er den Helden unkenntlich seine Lakaien auf die Pelle hetzt). Der Konflikt wird gesteigert, denn es wird deutlich, dass das Bestreben der Helden nicht von allen Seiten unterstützt wird. Diese Etappe kann aus mehreren Szenen bestehen, die die Helden immer wieder mit Herausforderungen oder Prüfungen konfrontieren. Diese müssen jedoch nicht zwangsläufig durch den Schurken initiiert worden sein. Den Helden wird durch die Mächte des Schicksals, und sei es auch nur das Wetter, das Vorankommen erschwert. In Detektiv-Abenteuern ist dies die Etappe der Zeugenbefragung.

4. Das tragische Moment: Dies ist eine erste Konfrontation mit den herausgeforderten Mächten, ein spannungsgeladener Augenblick, in der eine erste Entscheidung herbeigeführt wird. Das kann ein Kampf sein, an dessen Ende man seinem Ziel ein Stück näher gekommen ist. Dieses Ereignis kann aber

auch völlig anderer Natur sein. Oft ist dieser Moment mit einer Wendung verbunden. Bisherige Annahmen stellen sich als nicht mehr haltbar heraus, Freunde entpuppen sich als Feinde, das Blatt wendet sich zu Gunsten der jeweils anderen Partei.

5. Das Moment der letzten Spannung: Nach einer kurzen Phase der Regeneration und der Verarbeitung der neuen Erkenntnisse spitzt sich der Konflikt noch einmal zu. Den Helden drohen Konsequenzen für die in Etappe 4 begangene Tat. Sie müssen die Steine aus dem Weg räumen, die ihnen dorthin gelegt wurden. Der Feind schickt seine Häsher, um die Helden aufzuhalten. Etwas, das erobert wurde, muss verteidigt werden etc. Diese Etappe bereitet auf die finale Auseinandersetzung vor, indem sie entweder deutlich macht, dass der Feind, dem man in Etappe 4 eins auswischen konnte, noch nicht aufgegeben hat, oder indem die Helden gegen alle Widerstände versuchen müssen, ihre Niederlage aus Etappe 4 wieder gut zu machen. Die Spannung wird noch einmal geschürt, ähnlich wie in Etappe 3, und macht deutlich, dass der Konflikt noch nicht ausgestanden ist. Dies kann ebenfalls in mehreren Szenen geschehen.



6. Die abschließende Auseinandersetzung: Es kommt zur letzten Konfrontation, in der alle Handlungsstränge zusammenfließen und alle Konflikte gelöst werden. Am Ende obsiegt eine Partei und stellt damit den Frieden wieder her, jedoch nicht unbedingt den Ausgangszustand aus Etappe 1. Durch ihren Einsatz haben die Helden eventuell für Veränderungen gesorgt, die aber nun, nach dem Abschluss, bereitwillig akzeptiert werden. Diese Etappe ist in aller Regel ein Kampf. Denkbar ist aber auch das Führen einer Gerichtsverhandlung oder das Durchführen einer Intrige. Theoretisch sind Ihnen als Spielleiter (beziehungsweise Ihren Spielern) keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist nur, dass der Abschluss für Ihre Spieler ein vollkommen zufriedenstellendes Ende darstellt. Er sollte sowohl dem Charakter des Schurken entsprechen als auch dem jeweiligen Charakter Ihrer Helden sowie den Vorlieben Ihrer Spieler. Eine kampfstärke Truppe dürfte an einem diplomatischen Finale keinen Spaß finden, eine Gruppe Gelehrter dagegen wohl kaum an einem Kampf.

Auch die Filmindustrie greift häufig auf dieses Modell zurück und teilt es in Viertel. Das erste Viertel umfasst die Exposition und das erregende Moment, den Entschluss zu handeln. Das



zweite und dritte Viertel umfasst die Ausführung der Tat und endet nach dem tragischen Moment. Das letzte Viertel behandelt schließlich die Konsequenzen, die die Tat der Protagonisten mit sich brachte.

Obwohl sich dieses Modell über Jahrtausende hinweg bewährt hat, birgt es doch, zumindest im Bezug auf das Rollenspiel, einige Nachteile, die Ihnen bewusst sein sollten. So ist in der Handlung im Grunde nur ein Wendepunkt vorgesehen. Das Geschehen davor und danach verläuft geradlinig, was auf Dauer schlimmstenfalls zu Langeweile, mindestens aber zu Vorhersehbarkeit führen kann.

Eine weitere Schwierigkeit ist, dass die gesamte Handlung auf einen einzigen Punkt ausgerichtet ist. Jede Szene dient einzig und allein dazu, auf das eine Ziel hinzuarbeiten. Nebenhandlungen oder ein Verharren der Erzählung sind im klassischen Modell nicht vorgesehen. Sobald Sie damit beginnen, das Abenteuer auf mehr als eine Spielsitzung auszudehnen, stehen Sie vor dem Problem, dass Sie im Grunde nur zwei actionreiche Momente haben, nämlich das tragische Moment und die Katastrophe. Das kann zur Folge haben, dass über mehrere Spielsitzungen hinweg wenig Aufregendes geschieht, sodass sich unter Ihren Spielern Langeweile breitmacht. Sich langweilende Spieler sind jedoch das Schlimmste, was Ihnen passieren kann, und daher sollten Sie sie tunlichst bei Laune halten. Das funktioniert am besten, wenn Sie ihnen in jeder Spielsitzung ein spannendes Erlebnis bieten können. Deshalb sollten Sie sich unbedingt auch das zweite Erzählmodell anschauen, denn das kann Ihnen genau an diesem Punkt weiterhelfen.

DAS BEISPIELABENTEUER UNTER GESICHTSPUNKTEN DES KLASSISCHEN MODELLS

Exposition (1): die Stadt Havena.

Erregendes Moment (2): Es beginnt mit der Kneipenschlägerei und endet mit der Auftragsvergabe Galdas.

Steigerung des Konflikts (3): umfasst den gesamten Bereich von der Wiederbeschaffung des Talismans bis zum Verladen des Schmuggelguts.

Tragisches Moment, Höhepunkt (4): die Begegnung mit dem Charyb'Yzz-Kult und Lomochs Information über den bevorstehenden Hinterhalt (Wendepunkt).

Moment der letzten Spannung (5): beginnt bereits mit der Ruhephase der Helden in der Gefangenschaft und beinhaltet den eventuellen Pakt-Schluss, die Flucht und das Irren durch die Unterstadt. Es endet erst, wenn die Helden einen Entschluss gefasst haben, wie sie Galda entgegentreten wollen.

Abschluss (6): die Auseinandersetzung mit Galda und ihren Leuten.

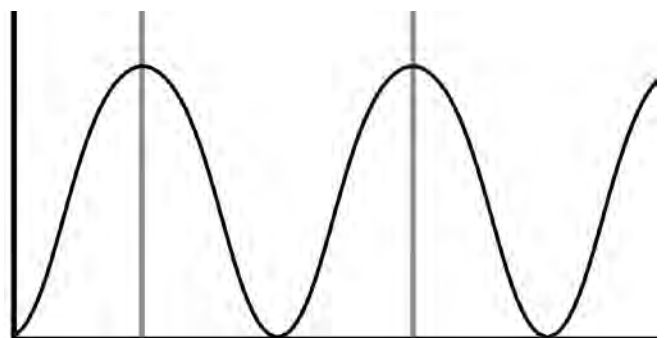
dern die Charaktere, ihre Beziehungen zueinander und ihr Umgang mit den sich stellenden Herausforderungen. Das hat zur Konsequenz, dass das Dramenmodell des Aristoteles an die veränderten dramaturgischen Bedürfnisse der Serie angepasst werden muss.

Die wichtigste Veränderung besteht darin, dass nicht mehr nur ein Ereignis im Mittelpunkt steht, auf das die gesamte Handlung hinarbeitet, sondern dass jede Episode ein separates Ereignis behandelt, das denen anderer Folgen in seiner Bedeutung und Dramatik gleichgestellt ist. Wie im aristotelischen Drama kann es auch beim Serienmodell einen Roten Faden geben, der sich vom Anfang bis zum Ende, also von der ersten bis zur letzten Folge, durchzieht. Allerdings findet keine kontinuierliche Verschärfung des Konflikts statt, wie es beim Drama oder Film der Fall ist. Stattdessen wird dieser Handlungsfaden in unregelmäßigen Abständen aufgegriffen, weiterentwickelt und wieder fallengelassen, ohne dass sich die Dramatik dadurch weiterhin zuspitzt und auf einen Höhepunkt zubewegt.

Es existieren zwei verschiedene Serien-Typen, für die es im Englischen auch zwei separate Begriffe gibt: *series* und *serial*. Wir nennen sie zyklisches und fortlaufendes Modell.

Beim **zyklischen Modell** hat jede einzelne Episode eine in sich abgeschlossene Handlung, die nach dem klassischen Muster konstruiert ist. Zu Beginn jeder Folge tritt dabei ein Ereignis ein, das den Status Quo der Serienwelt bedroht. Die Charaktere müssen handeln, um den Normalzustand wiederherzustellen. Der Konflikt wird vorangetrieben, erfährt häufig eine Wendung und kann schließlich beigelegt werden. Am Ende ist alles so wie am Anfang, weder die Welt noch die Figuren haben sich verändert. Anfangs- und Endpunkt sind gleich, die Figuren drehen sich also gewissermaßen im Kreis, daher die Bezeichnung zyklisches Modell.

Bei dem **fortlaufenden Modell** wird die Handlung hingegen immer weitergetrieben. Anders als bei der zyklischen Serie, wo am Ende einer Folge der Konflikt gelöst und der Ausgangsstatus wiederhergestellt ist, führt bei diesem Modell die Lösung des einen Konflikts unweigerlich zu einem neuen, sodass eine Endlosgeschichte entsteht. Auf diese Weise soll der Zuschauer nicht nur wegen der Charaktere an das Produkt gebunden bleiben, sondern auch, weil er wissen will, wie der aufgeworfene Konflikt schließlich gelöst wird. Dabei bedient sich dieses Serienformat gerne des Cliffhangers (siehe Seite 61). Durch diese Form des Erzählens verändert sich auch der Spannungsbogen. Statt einer fast ständig steigenden Kurve, die kurz vor Ende der Episode wieder dem Nullpunkt zustrebt, ist der Spannungsbogen des fortlaufenden Modells eher mit einer Sinuskurve zu vergleichen, die zu Beginn jeder Folge kurz vor ihrem Höhepunkt beginnt, danach weit abfällt, um zum Ende hin wieder anzusteigen.



DAS EPISODENMODELL

Dieses Modell kann auch Serienmodell genannt werden, weil es den dramaturgischen Aufbau einer TV-Serie beschreibt – und damit eignet es sich natürlich für eine längerfristige Abenteuerplanung. Im Gegensatz zum Spielfilm stehen in der Serie meist nicht die Ereignisse, die hier häufig nur Variationen und Wiederholungen des Bekannten sind, im Vordergrund, son-



Da Rollenspielabenteuer selten an nur einem Spieltermin bewältigt werden können, empfiehlt sich die Verwendung der Cliffhanger, um die Pause zwischen den Sitzungen zu überbrücken. Die ungekrönten Meister auf dem Gebiet gespannter Erwartungshaltungen sind übrigens die Drehbuchautoren der TV-Serie 24, die wir Ihnen nicht nur aus diesem Grund wärmstens ans Herz legen können.

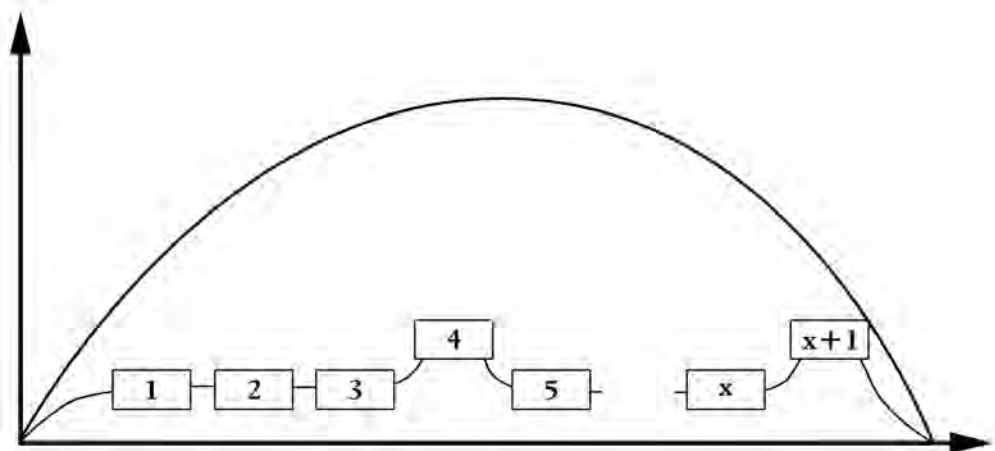
Im Rollenspiel lassen sich beide Serien-Typen wiederfinden. Im normalen Heldenleben, das aus einer Aneinanderreihung von Abenteuern besteht, zeigt sich sehr deutlich der Charakter des zyklischen Erzählens: Der Held wird auf seiner Reise mit einem Problem konfrontiert, das gelegentlich für ihn, zumindest aber für hilfeschuchende Dritte, den Status Quo bedroht. Er nimmt sich des Problems an, nimmt die damit verbundenen Widrigkeiten in Kauf und kehrt am Ende siegreich zurück. Nach der Lösung des Problems ist schließlich alles wieder so, wie es einmal war, weder die Welt noch der Held haben sich nachhaltig verändert – wenn man von den Abenteuerpunkten absieht.

Das Spielen eines Abenteuers hat dagegen viel vom fortlaufenden Modell. Nur den wenigsten Spielgruppen gelingt es, ein Abenteuer in nur einer Spielsitzung durchzuspielen, was zur Folge hat, dass die Geschichte irgendwo unterbrochen werden muss. Damit wird eine fortlaufende Geschichte episodenhaft erzählt. Unabhängig vom dramaturgischen Aufbau des Ihnen vorliegenden Abenteuers sollten Sie sich den Punkt, an dem Sie die Geschichte unterbrechen, aber nicht von der Zeit diktieren lassen, sondern Sie sollten – je nach Ihrem Geschmack – einen Punkt wählen, an dem Handlungen zu einem Ende gebracht wurden (nach einem Kampf, nach Befragung eines Zeugen etc.) oder an dem Handlungen kurz bevorstehen und sich Gefahren vielleicht schon ankündigen (unmittelbar vor einem Kampf oder einem Zeugenverhör). Letzteres ist der schon mehrfach erwähnte Cliffhanger, der dafür sorgen kann, dass Ihre Spieler zu Beginn der nächsten Sitzung gleich mit voller Aufmerksamkeit bei der Sache sind. Egal wie Sie es machen, teilen Sie Ihr Abenteuer unbedingt so auf, dass Ihre Spieler in jeder Sitzung etwas zu tun haben und das Gefühl bekommen, in der Handlung vorangekommen zu sein. Nichts kann unbefriedigender sein, als mit dem Gefühl aus einer Spielsitzung zu gehen, nichts getan oder erreicht zu haben. Verändern Sie notfalls den Verlauf des Ihnen vorliegenden Abenteuers. Oder, besser noch: Planen Sie von vornherein eine Aufteilung des Abenteuers in einzelne Etappen, die der Länge einer Spielsitzung entsprechen. Behalten Sie dabei immer die Spannungskurve im Hinterkopf. Jede Sitzung sollte – ganz nach Ihrem Geschmack – einen Handlungsbogen nach klassischem oder nach dem Sinuskurven-Modell haben. Ein Abenteuer nach dem Episodenmodell kann aus beliebig vielen Einheiten bestehen. Wie das klassische Modell braucht es zwar auch hier eine Exposition und ein erregendes Moment,

danach jedoch bedarf es keines stetig ansteigenden Konflikts. Jede Einheit ist ein in sich abgeschlossenes Kurzabenteuer, durch dessen Lösung der Rote Faden (in der Skizze durch einen alles umfassenden Bogen gekennzeichnet) vorangetrieben wird.

Beispiel: Ein Freund der Helden hat sich mit einer todbringenden Krankheit angesteckt. Ein kompetenter Alchimist wird gerufen. Dieser glaubt, die Krankheit tatsächlich heilen zu können. Allerdings braucht er dafür sehr seltene Zutaten, die erst beschafft werden müssen und die nicht leicht zu bekommen sind. Die Helden erklären sich bereit, diese zu besorgen, und der Alchimist gibt ihnen eine Liste. Die Helden sollen nun Einhorntränen (Etappe 1), Fledermausblut (Etappe 2) und einen Splitter aus der Keule eines Ogers (Etappe 3) beschaffen.

Die einzelnen Etappen haben nichts miteinander zu tun, alle zusammen treiben jedoch die Handlung voran: die Heilung des Freundes. Dabei ist jede einzelne Episode natürlich mit einer ganz speziellen Herausforderung verbunden. Diese kann einfach nur darin bestehen, den Oger zu töten und sich seiner Keule zu bemächtigen, sie kann aber auch ein völlig selbstständiges Abenteuer (ein Abenteuer im Abenteuer) mit entsprechendem Aufbau (klassisch oder episodisch) sein. Einzelne Episoden können mit größeren Herausforderungen verbunden sein (Etappe 4 in der Grafik) als andere und daher als spannender empfunden werden.



Auf einer Metaebene kann die obenstehende Skizze auch den Verlauf eines Heldenlebens beschreiben. Jede Etappe entspricht einem Abenteuer. Abenteuer wie Nr. 4 heben sich dabei besonders hervor, weil sie den Helden berühren und seine persönliche Heldengeschichte vorantreiben oder seinen Charakter verändern.

Genauso kann diese Skizze Ihr Abenteuer strukturieren, indem Sie es in Spielsitzungen einteilen. Jede Etappe (1–5, x, x+1) entspricht einem Spielabend mit in sich geschlossener Handlung. Der Einstieg sowie das erregende Moment sind auf dieser Skizze nicht separat verzeichnet, da sie nach dem Episodenmodell keine eigene Etappe bilden. Beide zusammen sind Bestandteil von Episode 1, ebenso wie der abschließende Konflikt in der letzten Episode X+1 verortet werden muss.

Natürlich lassen sich mehrere Episoden auch an einem Spielabend spielen. Das Beispiel-Abenteuer ließe sich dabei in maximal sieben sinnvolle Erzähl-Abschnitte einteilen.



DAS BEISPIELABENTEUER UNTER GESICHTSPUNKTEN DES EPISODENMODELLS

Episode 1: beginnt mit der Exposition in Havena und endet mit Galdas Auftragsvergabe.

Episode 2: die Widerbeschaffung von Lomochs Talisman.

Episode 3: das Sabotieren der Ruderboote.

Episode 4: die Fahrt durch die Unterstadt.

Episode 5: das Verladen der Fracht, der Kampf mit den Kultisten und die Befreiung aus der Gefangenschaft.

Episode 6: der Rückweg durch die Unterstadt

Episode 7: Vorbereitung und Durchführung des Abschlusskampfes.

KAMPAGNEN

Wenn mehrere Abenteuer aufeinander aufbauen, sie miteinander zusammenhängen und die Helden immer wieder den gleichen Meisterspersonen begegnen, bis am Ende alle offenen Fäden in einem großen Kampagnenfinale miteinander verknüpft und abgeschlossen werden, dann spricht man von einer Kampagne. Die bekannteste DSA-Kampagne ist zweifellos die Geschichte der *Sieben Gezeichneten*, aber mit der *Orkland-Trilogie* hat es auch schon in den Achtzigern eine erste Kampagne gegeben.

Durch Kampagnen werden die Spieler intensiver an die phantastische Welt gebunden als bei den üblichen Abenteuern, denn dadurch, dass die gleichen Personen und Schauplätze immer wieder auftauchen, wirkt die Welt zusammenhängender und überzeugender. Der Nachteil der Kampagnen ist, dass sie wesentlich länger dauern als ein normales Abenteuer (mit der Gezeichneten-Kampagne sind viele Spielgruppen über Jahre hinweg beschäftigt) und es damit schwer fällt, größere Pausen zu machen oder zwischendurch das Genre zu wechseln. Damit kann eine Kampagne eventuell auch eintönig wirken, eben weil immer wieder die gleichen Leute und Orte präsent sind. Auch das Wechseln zu einem anderen Helden ist erschwert, denn wenn eine Kampagne mit ganz anderen Charakteren endet, als sie angefangen wurde, geht ein Teil ihres Reizes verloren. Vor allem ist es in der Regel nicht möglich, dass mitten in einer Kampagne der Spielleiter wechselt. Haben Sie sich also bereit erklärt, das erste Abenteuer zu leiten, werden Sie diese Aufgabe vermutlich nicht mehr los, bis alles vorbei ist.

ABGESCHLOSSENE KAMPAGNEN – EWIGE KAMPAGNEN

Die offiziellen Kampagnen (Gezeichnete, Drachenchronik, Simyala, Spielsteine, Weißer Berg ...) bestehen aus mehreren Abenteuern, laufen aber auf ein Ziel hin. Sobald dieses Ziel erreicht ist, sind alle Teilbereiche abgeschlossen und der Feind besiegt, sodass die Helden sich anschließend wieder völlig frei bewegen und andere Schauplätze suchen können. Damit ergibt sich auch die Möglichkeit, neue Helden auszuprobieren oder die Spielgruppe anders zusammenzusetzen – und eben auch mal zwischen der Rolle des Spielleiters und des Spielers zu wechseln.

Im weiteren Sinne kann man aber auch das gesamte Heldendasein als Kampagne verstehen. In diesem Fall steuert die Kampagne in der Regel nicht auf ein bestimmtes Ziel zu, sondern setzt sich immer weiter fort und findet erst mit dem Tod des Helden oder seinem Rückzug aus dem Abenteurerdasein ein Ende. Dennoch hängen die meisten Abenteuer miteinander zusammen: Es tauchen immer wieder die gleichen Meisterspersonen auf, und nicht nur der Held, sondern auch die Welt entwickelt sich auf eine Weise, die die Spieler wahrnehmen

können. In diesem Fall können Sie sehr langfristig planen und Abenteuer schon Jahre vorher vorbereiten, indem Sie Meisterspersonen schon mal einführen oder Hinweise geben, die erst viel später relevant werden.

SPEZIFISCHE KAMPAGNENARTEN

Eine weitere Möglichkeit, eine Kampagne zu initiieren, ist es, sie an einem bestimmten Thema festzumachen. Besonders geeignet ist das natürlich für eine themenbezogene Heldengruppe (siehe Seite 36), aber auch andere Gruppen können in eine solche Kampagne hineingezogen werden.

REGIONALKAMPAGNEN

Wenn Sie und Ihre Spieler besonderes Interesse an einer bestimmten Region haben oder aber Sie Ihren Spielern eine Gegend intensiver vorstellen wollen, können Sie eine ganze Kampagne in dieser Region ansiedeln. Dadurch erhalten die Helden die Möglichkeit, sich nach und nach ein viel dichteres Netz an Bekanntschaften aufzubauen (sowohl Freunden als auch Feinden), und sie können regionale Besonderheiten, Macken und Gebräuche einbringen.

Das Horasreich weist andere Besonderheiten als das Mittelreich auf, Aranien andere als das Kalifat, und selbst innerhalb des Mittelreichs gibt es regionale Unterschiede.

Zunächst müssen Sie also die Region auswählen, in der Sie Ihre Kampagne ansiedeln wollen. Anschließend müssen sie sich Gedanken über die Helden machen. Sollen diese als Ortsfremde die Region kennenlernen oder ist die bespielte Region die Heimat der Charaktere? Diese Frage ist recht wichtig, da Sie den Spielern im einen Fall umfangreiche Informationen über die Heimat ihrer Charaktere geben müssen, während Sie die Charaktere im anderen Fall ins kalte Wasser werfen können. Stammen die Charaktere aus der Region, so bietet es sich an, einen ausgefeilten sozialen Hintergrund für sie zu entwickeln. Die Helden haben Freunde und Familie, aber auch Feinde in der Region. Dies können Sie immer wieder mit einbauen und so den Charakteren zusätzliche Tiefe verleihen.

Wenn Sie die eigentliche Geschichte und die Charaktere kennen, müssen Sie sich daran machen, die oben erwähnten regionalen Schrullen auszuarbeiten. In manchen Regionen sind die Einwohner besonders abergläubisch (Albernia, Thorwal), in anderen weltfremd (Andergast, Thalusion) und in einigen einfach nur fremd und seltsam (Maraskan). Doch all diesen Regionen ist gemein, dass sie ihre Besonderheiten besitzen. Diese Besonderheiten müssen noch nicht einmal im Verhalten von Meisterspersonen begründet sein, sondern können durch Religion oder landestypische Speisen definiert werden. Ma-



chen Sie sich Gedanken, wie Sie die gewählte Region darstellen können. Denkbar wären passende Dekoration und Musik, aber auch Dialekte (siehe hierzu Seite 77).

Nehmen wir als Beispiel die **Königsmacher**-Kampagne, die sich mit den Umstürzen im Horasreich beschäftigt. Bei der Charakterzusammenstellung sollten Sie darauf achten, dass ein Großteil der Helden aus dem Horasreich stammt. Sie können für jeden Charakter ein umfangreiches Dossier entwerfen, was dieser über seine Heimat weiß und welche sozialen Kontakte er hat. Wenn Sie darauf achten, dass die Charaktere aus verschiedenen Regionen des Horasreichs stammen oder verschiedenen Orden oder Vereinigungen angehören, dann können Sie damit auch die Loyalitäten Ihrer Helden lenken. Zwar wird dies den Zusammenhalt der Gruppe in Teilen der Kampagne belasten, aber gerade das kann sehr reizvoll sein. Vielleicht stehen sie zu Beginn der Kampagne sogar auf verschiedenen Seiten, müssen aber feststellen, dass sie zum Wohle des Reiches zusammenarbeiten müssen.

In einem vorangegangenen Abenteuer können die Charaktere gegen (oder mit) Persönlichkeiten aus der Kampagne agieren und diese so kennen lernen. Sie können Orte besuchen, die im Verlauf der Kampagne wichtig werden, und davon träumen, an historisch wichtigen Orten (etwa dem Theater von Arivor oder Schloss Baliiri) zu agieren.

Je mehr Sie den Hintergrund der Helden und deren sozialen Status im Horasreich ausarbeiten, desto besser können Sie ihnen Möglichkeiten an die Hand geben, bestimmte Aufgaben abseits der offiziellen Lösungswege zu bewältigen. So könnte ein Vinsalter Streuner durchaus die Möglichkeit haben, Niam von Bosparan zu kontaktieren, die heimliche Herrin der Vinsalter Unterwelt. Dies wird im Verlauf der Kampagne einiges ermöglichen oder verändern.

THEMENKAMPAGNEN

Natürlich gelten viele der weiter oben zu regionalen Kampagnen gegebenen Tipps auch für Themenkampagnen. Bei diesen steht allerdings nicht die Region, sondern ein bestimmtes Thema (etwa Märchen, Piraten, Gaukler, Horror) im Vordergrund. Bei diesen Kampagnen kommt als besonderer Fokus das Spiel mit den Klischees dieses Themas hinzu. Bei einer Piratenkampagne gibt es bestimmte Erwartungen, die fast jeder Spieler hat: einäugige Seebären, gewissenlose Konkurrenten, der edle, gefangene Gouverneur, dessen Tochter um die Freiheit des Vaters kämpft, große Seeschlachten, aber auch Kneipenschlägereien und das raue Leben unter Piraten vor südländischer Kulisse. So hat jedes Thema oder Genre seine Bilder, die wohl jeder bei dessen Nennung vor Augen hat.

Als Beispiel wollen wir hier mehrere Abenteuer, die sich mit dem Thema Märchen beschäftigen, zu einer Themenkampagne verknüpfen. Mittlerweile sind zwei Anthologien mit diesem Thema erschienen (**Verwunschen und Verzaubert** und **Märchenwälder, Zaubерflüsse**, ein dritter Band erscheint demnächst). In ihnen finden Sie genug Material für eine äußerst fantasievolle Kampagne. So können die Helden zu Beginn den Alchimisten Balthasar Baltusius kennenlernen. Dieser sucht Recken, die in seinem Auftrag Zutaten für einen machtvollen Trank besorgen, mit dessen Hilfe er seine astralen Kräfte zurückgewinnen will, die er bei einem magischen Experiment verloren hat. Auf der Suche nach den Zutaten werden die Helden in Feenwelten entführt, retten Prinzessinnen aus den Klauen böser Magier, begegnen

KAMPAGNEN IN DEN MODELLEN

Unter einer Kampagne versteht man eine beliebige Anzahl Abenteuer, die sich allesamt um eine bestimmte Thematik drehen (mehr dazu im folgenden Kapitel). Alle Abenteuer sind dabei in sich geschlossen, das heißt, dass jedes von ihnen einen Anfang und ein Ende besitzt und auch unabhängig vom Gesamtzusammenhang spielbar ist.

Auch Kampagnen lassen sich nach den ab Seite 142 vorgestellten Modellen konstruieren. Ein reines Episodenmodell trägt dabei starke Züge einer Anthologie zu einem bestimmten Thema: Die Abenteuer können unabhängig voneinander und in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Sie bauen, wenn überhaupt, dann nur geringfügig aufeinander auf. Kampagnen nach dem klassischen Modell basieren dagegen sehr stark aufeinander, weil sie einer großen Auflösung entgegen streben. Jedes einzelne Abenteuer verfügt zwar über einen eigenen Handlungsbogen mit Anfang und Ende, im Gesamtkontext nimmt aber jedes von ihnen die Funktion einer einzelnen Etappe ein.

Eine Trilogie folgt in der Regel dem folgenden Schema: Das erste Abenteuer entspricht den Etappen Exposition, erregendes Moment, Steigerung des Konflikts, das zweite Abenteuer beschäftigt sich ausschließlich mit dem Höhepunkt, an dessen Ende das tragische Moment steht. Häufig müssen vor Erreichen dieses Moments weitere Prüfungen bestanden werden, die jedoch bereits alle unter dem Vorzeichen des nahenden tragischen Moments stehen. Bestanden die Herausforderungen im ersten Teil während der Konfliktsteigerung beispielsweise noch darin, sich in einer neuen Stadt zurechtzufinden, kristallisiert sich nun ein fassbarer Gegner heraus, der es auf die Helden abgesehen hat und der ihnen im tragischen Moment mit geballter Härte entgegentreten wird. Das tragische Moment ist die finale Auseinandersetzung des zweiten Teils. An seinem Ende steht meist eine Belohnung, die die Helden in dieser entscheidenden Prüfung für sich gewinnen konnten und die sie in Teil 3 für sich nutzen können. Dies mag eine Waffe sein, es kann sich jedoch auch bloß um spezielles Wissen oder Erfahrung handeln. Abenteuer 3 konfrontiert die Helden schließlich mit den Folgen ihres Handelns und führt sie bis zum Abschluss, der gleichzeitig die finale Auseinandersetzung der gesamten Kampagne ist. Besonders bei Reiseabenteuern müssen manchmal erst Grundvoraussetzungen geschaffen werden, bevor es losgehen kann. Das erste Abenteuer setzt sich dann meist ausschließlich mit den Reisevorbereitungen auseinander.

Kampagnen mit einer größeren Zahl an Abschnitten teilen die Etappen entsprechend anders auf, sodass sich die Exposition und in der Regel auch das erregende Moment noch im ersten Abenteuer befinden, während die finale Auseinandersetzung ins letzte Abenteuer fällt.



Hexen, Riesen und Einhörnern, vereinen Liebende nach tausendjähriger Versteinierung und verhindern, dass das Böse nach Aventurien kommt. Im Verlauf der Kampagne stellt sich heraus, dass es einen Gegenspieler gibt, der ebenfalls Interesse an dem mächtigen Trank hat und vor nichts zurückschreckt, um an das Rezept zu gelangen.

Bei der gesamten Geschichte herrscht ein märchenhafter Stil vor, auch wenn manches Mal ein Ausflug in gruselige Regionen unternommen wird. Am Ende steht ein Finale, in dem

die Helden den fertigen Trank vor dem bösen Gegenspieler beschützen müssen, einem Feenwesen, das die Helden während ihrer Reisen erweckt haben. Doch ob Balthasar Baltusius am Ende seine Kräfte zurück erlangt, liegt bei den Helden. Wenn es nicht gelingt, so haben diese zwar kein halbes Königreich und eine Prinzessin zur Frau erhalten, aber immerhin märchenhafte Erinnerungen gemacht, die vielleicht selbst Stoff für die Geschichten der Barden bieten und an prasselnden Kaminfeuern erzählt werden.

REGELN

»Laut Culinaria Aventurica besitzt die mittelländische Hartwurst zwar in temperierten Zonen einen Tages-Verpflegungsfaktor von 1,6 tpfl/Stein und erreicht somit im Verhältnis Nährwert/Ausrüstungsgewicht eine Spitzenposition, jedoch wird der Faktor laut Zusatzregeln in der Schwitzen und Helden-Spielhilfe pro Schritt auf der Klimazonen-Skala auf Seite 177 um 0,3 Punkte gesenkt, was bei der Abfolge temperiert – warm – heiß – sehr heiß – irre heiß in der Khôm-Wüste also eine Reduzierung des Faktors auf 0,4 bedeutet. Somit ist die Hartwurst für Wüstengebiete denkbar ungeeignet. In der Spielweltlogik lässt sich das mit dem hohen Salzgehalt der Wurst begründen, der in der Wüste nicht sehr vorteilhaft ist. Noch schlimmer wird es, wenn man die Expertenregeln aus Wider besseren Wissens, aber mit Spielerwillen nutzt, dort wird auf Seite 412 eine exponentielle Verschlechterung des tpfl/Stein-Faktors in Bezug auf die Lagerdauer angeregt (siehe Tabelle: Hartwurst als eher haltbares Lebensmittel verdirbt nach Spalte E), was ja auch realistischer ist – irgendwann wird selbst die härteste Wurst ungenießbar. Laut Kaiser Retos Räucherammer (Seite 88f.) macht allerdings die Almadanische Eselshartwurst eine Ausnahme, da sie in einem aufwändigen Verfahren luftgetrocknet wurde, nur den halben Salzgehalt hat und daher auch nur eine Reduzierung um den Faktor 0,2 hinnehmen muss, dafür andererseits bei Verwendung der Expertenregeln schneller verdirbt – auf der Tabelle im WWSW nach Spalte B.

All diese Angaben gelten allerdings unter Vorbehalt, da meine Regelwerkkenntnisse nur auf DSA4-Niveau sind und nicht die aktuellen Änderungen umfassen. Da aber keine wesentlichen Lebensmittelrationierungsregelveränderungen angekündigt wurden – auf der Seite alveran.de wurde nur etwas von neu eingeführten Selbstbeherrschungs-Proben geschrieben, um Horasische Sauerweinwurst und Koscher Knoblauchbretter verzehren zu können, aber diesen Quellen kann man nicht trauen, bevor es offizielle Bestätigungen gibt –, ist davon auszugehen, dass andere Lebensmittel für unsere Expedition die bessere Wahl darstellen.«

—Diskussionsbeitrag zur Verpflegung einer Wüstenexpedition

Wie bei jedem Spiel gibt es auch beim Rollenspiel bestimmte Spielregeln (zum Phänomen des sogenannten regelfreien Rollenspiels finden Sie einen kurzen Absatz auf Seite 159), und je

nach Spielstil kann der Umfang der Regeln und die Strenge, mit der sie befolgt werden, von Runde zu Runde sehr unterschiedlich sein. Im folgenden Kapitel wollen wir Ihnen ein paar Anregungen geben, nach welchen Kriterien Sie die Regeldichte für Ihre Runde festlegen können, und Ihnen einige Tipps zum Umgang mit Regeln allgemein geben.

SINN UND UNSINN VON REGELN

Um die Menge der Regeln und die Genauigkeit ihres Einsatzes beurteilen zu können, stellt sich erst einmal die Frage, welchen Zwecken sie überhaupt dienen und dienen sollen.

Zunächst einmal sollen Spielregeln **Gerechtigkeit** gewährleisten: Alle Teilnehmer am Spiel haben die gleichen Chancen, sodass sich niemand überverteilt vorkommt. Im Sport und bei vielen Gesellschaftsspielen, die auf einen Sieg über die Mitspieler ausgelegt sind, geht es darum, aus den Beteiligten durch Leistungsvergleich den Besten zu ermitteln, und dieser Vergleich kann nur anhand eines vorher festgelegten Schemas funktionieren.

Wenn ein Schachspieler eine Partie gewinnt, weil er für sich beansprucht, dass sein ganz spezieller Turm auch diagonal übers Spielfeld ziehen kann, dann ist die Vergleichbarkeit ebenso wenig gegeben, wie wenn ein Fußballspieler sich den Ball unter den Arm klemmen darf und in Football-Manier ins gegnerische Tor trägt.

Um Streitereien über erlaubte und wirksame Spielmanöver von vornherein auszuschließen, werden die Regeln im Vorfeld genau ausformuliert. Damit kommt die **Verlässlichkeit** ins Spiel: Jeder Mitspieler soll sich sicher sein, bestimmte Dinge zu dürfen, ohne dass der Gegenspieler oder auch ein eventuell vorhandener Schiedsrichter dagegen protestieren kann. Ohne diese Verlässlichkeit ergibt sich schnell der Verdacht der Willkür und damit der Ungerechtigkeit. Vor allem unerfahrene Spielleiter erhalten mit einem festen Regelwerk eine Absicherung für ihr Spiel, denn schließlich haben sie mit dem Leiten eines Abenteuers schon genug zu tun. Das laxe Improvisieren von Regelungen, die auch noch möglichst gerecht sein sollen, ist in einer Stresssituation sehr schwierig, und ohne Routine





kann Spielleiten zu Stress werden, wenn man an zu viele Dingen gleichzeitig denken muss.

Andererseits sollen Regeln auch den **Zufall** ins Spiel bringen und dadurch Spannung erzeugen, dass Vorausplanung eben nur bis zu einem gewissen Punkt möglich und sinnvoll ist. Auf diese Weise ergeben sich häufig spielspaßfördernde Wendungen für Spieler und Spielleiter. Auch der Zufall ist, nebenbei bemerkt, eine *verlässliche* Größe.

Manche Regeln dienen auch dem Zweck, Möglichkeiten zu **begrenzen**, um zum Beispiel das Gleichgewicht der Welt nicht in Gefahr zu bringen. Denken Sie zum Beispiel an den Unsichtbarkeitszauber VISIBILI. Wenn er einfach nur zu Folge hätte, dass sein Anwender unsichtbar wird und bleibt, würde Aventurien in Anarchie versinken: Was könnte einen Helden (oder auch eine Meisterperson) davon abhalten, sich in jedem Laden und jeder Schatzkammer nach Belieben zu bedienen und bei nächster Gelegenheit Adlige und Würdenträger umzubringen, um ihren Platz einzunehmen? Daher mussten die Regeln so gestaltet werden, dass Gegenstände nicht mit unsichtbar werden. Auf diese Weise ist zwar ein Zauber entstanden, über dessen Sinn sich streiten lässt (auch in den meisten elfischen Siedlungsgebieten ist das Klima nicht dazu geeignet, sich längere Zeit ohne Kleidung auf Jagd oder Erkundung



MEISTERWILLKÜR

Ähnlich wie der Begriff Powergamer ist auch die Meisterwillkür ein Schreckgespenst, das in vielen Diskussionen gerne heraufbeschworen wird. Dabei würde das Rollenspiel ohne eine gewisse Menge an Meisterwillkür gar nicht funktionieren, denn in vielen Situationen muss der Meister spontan und willkürlich entscheiden, wie eine Meisterperson agiert oder reagiert, wie hoch ein Probenzuschlag ist, ob es eine bestimmte Ware in einem Laden gibt und so weiter. Voraussetzung dafür, dass die Spieler Ihre Entscheidungen klaglos akzeptieren, ist ein vorhandenes Vertrauensverhältnis (siehe Seite 52).

Wenn Sie Festlegungen treffen, bei denen die Spieler ihre Möglichkeiten beschnitten sehen, ohne einen vernünftigen Grund dafür erkennen zu können, werden sie sich ungerecht behandelt fühlen, und das vermutlich mit Recht. Achten Sie also darauf, nicht ohne Grund zu Ungunsten Ihrer Spieler zu entscheiden und vor allem nicht einfach auf Ihre

Macht als Spielleiter zu pochen. Ein "Das geht halt nicht!" oder "Das verbiete ich dir!" sorgt für schlechte Stimmung. Entweder Sie finden einen spielinternen Grund, der nicht allzu willkürlich wirkt (also nicht einen Probenzuschlag, der nicht zu schaffen ist, sondern zum Beispiel eine zufällig vorbeikommende Patrouille, die die Helden von ihrem Vorhaben abhält), oder Sie benutzen die Möglichkeit eines Kommentars aus dem Off (siehe Seite 53).

Langfristig reicht es auch, wenn Ihre Spieler erst später erkennen können, warum Sie welche Entscheidungen getroffen haben, und sie verstehen, dass diese Entscheidung zu ihrem Vorteil war: zum Beispiel, weil sie sonst eine wichtige Schlüsselszene verpasst hätten.

Es ist also völlig in Ordnung, wenn Sie bei Ihren Entscheidungen nach Ihrer eigenen Einschätzung vorgehen, aber vermitteln Sie Ihren Spieler nie das Gefühl, dass Sie das nur aus Ihrer Machtposition heraus tun.



zu begeben), der aber einen Missbrauch deutlich schwieriger macht.

Natürlich gibt es auch eine andere Seite der Medaille: Regeln haben Nachteile. Zunächst einmal **schränken sie ein**. Einer der unschlagbaren Vorteile des Rollenspiels ist ja,

dass die Spieler sich frei entscheiden können. Im Gegensatz zu beispielsweise einem Computerspiel kann ein Held nicht nur in jede beliebige Richtung gehen, sondern auch jeden beliebigen Gegenstand anfassen, benutzen oder zerstören, wenn ihm der Sinn danach steht (und er notfalls die richtigen Fertigkeiten be-

herrscht – nicht jeder kann eine lotrechte Wand hinaufklettern), und jede beliebige Person ansprechen, ohne dabei auf vorgegebene Dialogketten beschränkt zu sein. Jede Regel nimmt wiederum einen Teil dieser Freiheit. Wenn es zum Beispiel eine Sonderfertigkeit *Schmutzige Tricks* gibt, die es ermöglicht, seinem Gegner den Teppich unter den Füßen wegzuziehen, dann kann ein noch so gewitzter Held ohne diese Sonderfertigkeit solche Manöver streng genommen nicht vollbringen.

Weiterhin bietet jede ausformulierte Regel die Möglichkeit der **Interpretation**. Im Lauf der Zeit haben ständige Nachfragen von verunsicherten DSA-Meistern und Spielern dazu geführt, dass manche Regeln immer genauer und detailreicher ausformuliert wurden. Aber damit sind zwei neue Probleme entstanden: Erstens hat der Gesamtumfang der Regeln ein Maß erreicht, das niemand mehr vollständig im Kopf haben kann, zweitens gibt es immer wieder findige Spieler, die durch (von den Entwicklern unvorhergesehene) Kombinationen unterschiedlicher Regelaspekte Effekte erzielen, die das Gleichgewicht verschieben können (bei Sammelkartenspielen spricht man hier von 'Killer-Combos').

Cleverer Spieler sind manchmal sogar in der Lage, **mangelnde Regelkenntnis** ihres Spielleiters **auszunutzen**. Wenn sie ihre Meinung nur überzeugend genug vorbringen, ist es auf die Schnelle schwer, die passende Regel zu finden und sie zu widerlegen – gerade wenn es sich um eine Spezialregel handelt, die selten zum Einsatz kommt.

Schließlich können Regeln **den Spielfluss bremsen**. Jede noch so rasante Verfolgungsjagd kann öde werden, wenn sie in allen Details ausgewürfelt wird. Und wenn dann auch noch fleißig in Regelbüchern und Zauberverzeichnissen geschmökert werden muss, ob es vielleicht noch Möglichkeiten gibt, sich einen Vorteil zu verschaffen, bleibt die Spannung bald auf der Strecke.



REGELGENAUIGKEIT ODER SPIELRAUM

Sind Regeln nun ein notwendiges Übel oder ein praktisches Hilfsmittel? Die Antwort ist ebenso einfach, wie sie nutzlos ist, denn sie bringt die Diskussion nicht voran: Es hängt vom persönlichen Geschmack und vom Spielstil ab. Der **Problemlöser** (siehe Seite 13) bevorzugt zumeist ein umfassendes Regelsystem, denn für eine gute Planung und Durchführung sind feste und verlässliche Parameter eine deutliche Hilfe. Der **Erzähler** hingegen fühlt sich von Regeln eher eingeschränkt und ist auch viel weniger an ihnen interessiert als an der Welt und dem Hintergrund. Der **Simulationist** hingegen hätte zwar gerne Regeln, damit alles passt und ineinandergreift, stößt dabei aber immer wieder auf Ungenauigkeiten und tendiert deswegen dazu, das Regelwerk immer feiner und kleinteiliger zu gestalten, um möglichst viele Sonderfälle abzudecken.

Noch etwas genauer ist die Unterteilung nach Spielertypen (siehe Seite 19): Der **Punktejäger** liebt Regeln, weil er über sie Wege finden kann, seinen Helden zu verbessern. Der **Monstermetzger** und der **Spezialist** könnten mit wenigen Regeln auskommen, wenn sie nur genug Gelegenheit erhalten, Monster möglichst effektiv zu beseitigen beziehungsweise ihr Fachgebiet in allen Facetten auszunutzen. Der **Taktiker** braucht Regeln, um Pläne und Strategien zu entwickeln, ist aber auch dankbar, wenn der Spielleiter Ideen zulässt, die eigentlich vom Regelsystem nicht zugelassen werden. **Schauspieler** und **Geschichtenerzähler** fühlen sich von Regeln eher eingeschränkt, während sich der **Gelegenheitsspieler** sowieso nicht die Zeit nimmt, sich mit Regeln eingehender zu beschäftigen.

In manchen Runden mag es also durchaus gewünscht sein, sich jederzeit genau an die Regeln zu halten. In anderen könnten selbst die Standard-, also Stufe-2-Regeln schon zu ausführlich sein, hier werten Spieler und Meister die Freiheit und den Ideenreichtum höher als Verlässlichkeit und Berechenbarkeit. Die meisten liegen jedoch irgendwo dazwischen.



GELTEN REGELN AUCH FÜR SPIELLEITER?

Auch an dieser Frage entzweien sich die Geister, denn ihre Antwort hängt ebenfalls vom Spielstil ab – und daran, wie sie beantwortet wird, lässt sich viel über den eigenen Stil ablesen.

Möchte man eine **gerechte und berechenbare Welt** haben, in der sich die Spieler darauf verlassen können, dass eine Meisterperson im Kettenhemd nicht auf einmal mit Zaubersprüchen um sich wirft, dann sind Regeln natürlich auch für den Meister bindend. Oder ein anderes Beispiel: Im **Liber Cantiones** ist für den Zauber SPINNENLAUF die Verbreitung Hex4, Ach3, Elf2 angegeben. Das heißt, dass kein einziger Magier Aventuriens diesen Spruch beherrscht. Wenn also ein Zauberer ihn benutzt, können die Spieler sich sicher sein, dass es sich auf keinen Fall um jemanden handeln kann, der nur die gildenmagische Repräsentation beherrscht.

Falls es aus irgendeinem Grund wichtig sein sollte, dass in einem Abenteuer eine Gildenmagierin die Wände entlanglaufen kann, muss der Spielleiter entweder entscheiden, dass sie zum Beispiel die hexische Repräsentation erlernt hat, über ein von Hexen, Kristallomanten oder Elfen angefertigtes Artefakt verfügt, das ihr diese Fähigkeit verleiht – oder aber die Regeln brechen.

Unter der Voraussetzung, dass die Regel nur eingeführt wurde, um Helden zu **begrenzen**, kann mit Recht angezweifelt werden, ob es sinnvoll ist, sie auch für Meisterpersonen gelten zu lassen. Denn spannende Antagonisten sind den Helden überlegen, damit der Sieg über sie umso triumphaler wird. Dazu kann es auch ohne weiteres gehören, dass sie über Fähigkeiten verfügen dürfen, die den Helden nicht offenstehen. Hier werden allerdings die Simulationisten zu Recht protestieren, denn dort, wo diese Meisterperson den Zauber herhat, können Helden ihn selbstverständlich auch erlernen. Und damit würde dann der Eintrag im **Liber Cantiones** obsolet werden.

Erzählspieler sind hier natürlich toleranter. Wenn es eine tolle Szene ist, dass der Gildenmagier auf einmal an der Burgwand davonkrabbelt, dann muss man nicht gleich im **LC** nachblättern, ob das denn überhaupt möglich ist. Denn wenn die Welt berechenbar ist, bleibt das Überraschende ('sense of wonder', siehe Seite 86) irgendwann auf der Strecke.

Andererseits gibt es auch im Regelsystem sehr viele Möglichkeiten, Wunderbares auftauchen zu lassen, ohne die Regeln zu brechen: seien es fremdartige Formen der Magie (drachisch, koboldisch, hochelfisch, Femenmagie ...), seien es geschickte Modifikationen oder Varianten aus der Zauberwerkstatt (es könnte sich um eine spezielle Form des NIHILOGRAVO handeln, der die Schwerkraft um 90 Grad dreht, statt sie aufzuheben). Für solche Lösungen ist natürlich sehr viel mehr Recherche und Regelkenntnis nötig – und das kann man von Spielleitern, die Regeln nur als Krücke empfinden, kaum verlangen.

"Berechenbarkeit zerstört den 'sense of wonder'".

Nur, wenn man alles berechnen *will* – und ich kenne keinen Spieler, der das tut. (Vielleicht kenne ich einfach nur nette Leute.) Ganz nebenbei beweist die Realität, dass man auch von berechenbaren Ereignissen – wie einer Sonnenfinsternis – wirklich beeindruckt sein kann. Dies vorausgeschickt, ist es eine Grundvoraussetzung, dass der Meister sich ebenfalls an den *Geist* der Regeln hält. Nein, er muss nicht jeden +1-Zuschlag beachten, schlicht und ergreifend, weil das 'Grundrauschen' möglicher Situationsmodifikatoren solche Minimaleffekte übersteuert. Aber darf keinen offensichtlichen Regelbruch begehen, nur um "die Story zu retten" oder die *Rule of Cool* durchzusetzen. Ohne Zauber oder Wunder läuft auf Aventurien kein Mensch eine Wand hoch, wenn Sie sich nicht vorher mit der Gruppe geeinigt haben, Wuxia-Style zu spielen, sprich: eine Hausregel eingebracht haben.

Andererseits haben wir bewusst etliche Regeln so, nämlich als Wahrscheinlichkeiten, formuliert, dass sie für Spielleiter wie Spieler ein paar Schlupflöcher enthalten (was natürlich entsprechend ausgenutzt und auch kritisiert wird), um Besonderheiten eben doch zuzulassen. Im obigen Beispiel müssten Sie nur erklären können, woher der Magier den Spruch erlernt hat und prinzipiell einem Spielerhelden auch erlauben, es ihm gleichzutun. Zudem könnten, nein: sollten solche Besonderheiten auch für das Abenteuer relevant sein – z.B. ein Hinweis darauf, dass der Magier mit einer Hexe zusammenarbeitet oder selbige beraubt hat und die Helden nun mit ihr zusammenarbeiten können – und nicht aus Schlamperei nebenbei geschehen.

Und ganz nebenbei ist beiderseitige Regeltreue ein Gebot der Fairness und dient enorm dazu, das vielbeschworene Vertrauensverhältnis zwischen Spielern und Spielleiter aufzubauen.

TR

WIE IM KINO ODER DOCH

LIEBER WIE IM ECHTEN LEBEN?

Eine erste Frage, die Sie sich im Zusammenhang mit den Spielstilen stellen können, ist die nach dem Grad an Realismus, der in Ihrem Spiel herrschen soll. Dabei geht es nicht um das Fantasy-Genre als solches, denn natürlich sind pferdegroße Spinnen und feuerballschleudernde Zauberer nicht realistisch. Sondern es geht darum, wie cineastisch Sie gerne spielen.

Ein einfaches Beispiel: Ein Held stürzt von einer Mauer, schafft es aber acht Meter tiefer, eine Fahnenstange zu ergreifen und sich auf diese Weise vor dem tödlichen Sturz in die Tiefe zu retten. Solche Szenen oder Varianten davon gibt es in unzähligen Action-Filmen. Mit Realismus hat das jedoch wenig zu tun, denn selbst wenn die Hände des Helden kräftig genug wären, um sich an der Stange festzuklammern, würden es seine Schultergelenke wohl kaum aushalten. Wollen Sie also Szenen wie in einem Film ermöglichen, oder wollen Sie sich an der Wirklichkeit orientieren?



SIND MEISTERPERSONEN GEPÄUßT STARK WIE HELDEN?

Ein typischer Streitpunkt in diesem Zusammenhang ist die Frage nach der Vergleichbarkeit von Helden und Meisterpersonen. In einer stimmigen, funktionierenden Welt sollte jede Person den Regeln entsprechen. Die Generierungsregeln sind ja ausdrücklich darauf ausgelegt, ganz unterschiedliche Personen zu erstellen, vom leibeigenen Bauern bis zum adligen Ritter, also ist es nur konsequent, wenn auch jede (hinreichend menschenähnliche) Meisterperson vom Bauern bis zum Ritter mit diesen Regeln erstellt werden kann. So spricht der Simulationist.

Der Erzähler hält dem jedoch entgegen, dass in annähernd jedem Abenteuer- oder Actionfilm ein Held gegen eine Übermacht von einfachen Soldaten, Wächtern oder gesichtslosen Schurken kämpft und einen nach dem anderen überwindet. Natürlich ist dies auch regelkonform, wenn die Gegner alle völlig unerfahren sind (0 AP), der Held hingegen ein erfahrener Fechter, der schon einige hundert oder tausend Abenteuerpunkte in seine Kampffertigkeiten gesteckt hat. Aber genauer betrachtet haben übliche Burgwachen oder Straßenräuber schon manches Mal gekämpft und verfügen selbst über eine beträchtliche Kampferfahrung, sollten also wesentlich besser kämpfen können als unerfahrene Helden, die keine kämpferische Profession gewählt haben. Ja, selbst eine Goblinschar muss gelernt haben zu kämpfen, um zu überleben. Wer jedoch die Werte für eine fünfköpfige Goblgruppe ermittelt, von denen vier jeweils etwa 500 AP in Kampfwerte gesteckt haben, der Anführer sogar 1.500, erhält eine Gegenerschaft, mit der so manche Heldengruppe von niedriger Erfahrung ihre Mühe haben dürfte. Eine einfache Kampfbegegnung für zwischendurch kann also regelkonform noch höchstens aus einer Unterzahl verzweifelter Goblins bestehen, oder sie wird zu einer echten Herausforderung. Daher plädiert die erzählerische Schule dafür, in solchen Fällen einfaches Schwertfutter zu verwenden: Meisterpersonen, deren Werte (LeP, Kampftalente und Sonderfertigkeiten) deutlich unter denen eines vergleichbaren Helden liegen – und sogar unter denen eines regelkonformen Helden mit 0 AP.

Tendieren Sie zu einer stimmigen Welt, in der der Kampf gegen einen Goblin einen Helden an den Rand seiner Fähigkeiten bringen kann, oder wollen Sie lieber die Helden sehen, die sich auch durch eine ganze Schar von Schlosswachen bis hin

zum eingekerkerten Freund durchkämpfen können? Beide Ansätze haben ihren Reiz, und Sie sollten genau abwägen, was am ehesten Ihren Vorstellungen des Rollenspiels entspricht.

MUSS EIN SPIELLEITER ALLE REGELN BEHERRSCHEN?

Es gibt vermutlich keinen einzigen DSA-Spieler oder -Spielleiter, der alle Kampfregeln bis hin zu den seltensten Manövern, alle Magieregeln sämtlicher Repräsentationen einschließlich der Objektrituale, die Artefaktregeln und außerdem Regeln zu Sturz-, Feuer-, Gift- und Krankheitsschaden beherrscht.

Und es ist auch überhaupt nicht Voraussetzung, um Spielleiter zu werden.

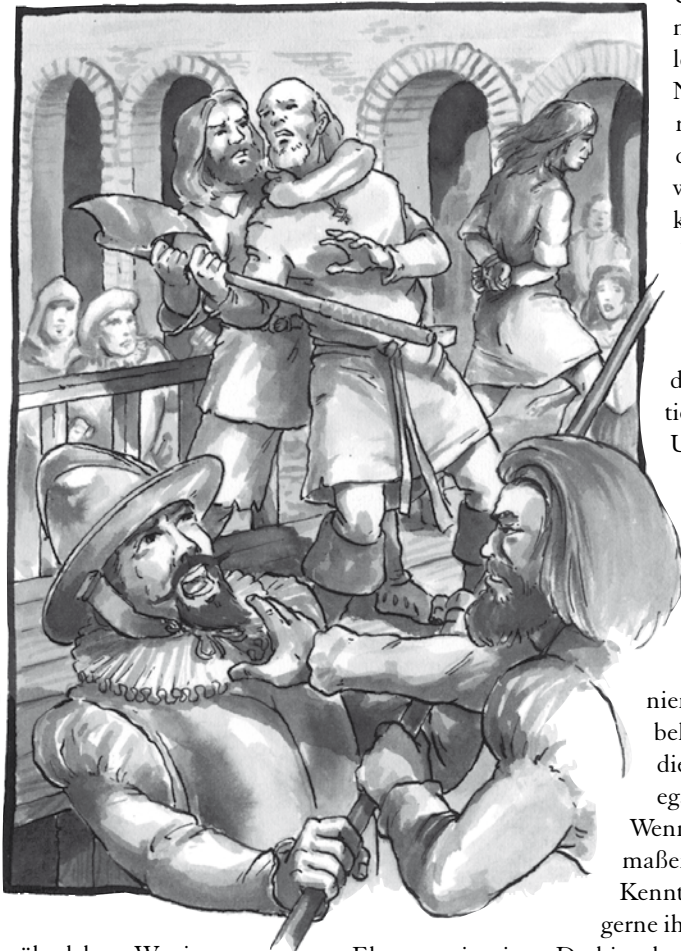
Natürlich gehört es zur Vorbereitung eines Abenteuers, auch die Regeln, die darin benötigt werden, in groben Zügen zu kennen oder wenigstens griffbereit zu haben. Wenn beispielsweise der Antagonist der Helden ein mächtiger Kristallomant ist, sollten Ihnen die Regeln der Kristallomanie einigermaßen geläufig sein. Und wenn einer Ihrer Spieler einen fähigen Schwertgesellen spielt, sollten Sie sich auch in dessen Möglichkeiten einigermaßen auskennen, unter anderem, um ihm passende Gegner präsentieren zu können. Wenn jedoch niemand das Manöver *Windmühle* beherrscht, dann können Ihnen die Regeln dazu auch herzlich egal sein.

Wenn Sie Ihren Spielern einigermaßen vertrauen, können Sie die Kenntnis von Spezialregeln auch gerne ihnen überlassen. Wenn also der

Elementarist einen Dschinn herbeirufen will, können bei den Spielern selbst herausfinden lassen, welche Probenzuschläge und Kosten angemessen sind. Die endgültige Entscheidung bleibt natürlich bei Ihnen. Dieses System klappt meistens sehr gut und entlastet Sie von längeren Rechnereien mitten im Spiel, außerdem fühlen sich die Spieler ernst genommen und sind deswegen meist gerne bereit, Ihnen diese Arbeit abzunehmen.

HAUSREGELN

Grundsätzlich sind Regeln immer ein Kompromiss zwischen Simulation, abstrakten Spielmechanismen und Vereinfachung beziehungsweise Beschleunigung des Geschehens. Nehmen wir beispielsweise die Kampfregeln: Viele Manöver wurden dafür entworfen, eine möglichst große Varianz unterschiedlicher Kampfbewegungen und -stile zu ermöglichen und dem Kampf damit einen realistischen Anstrich zu verleihen. Den-





noch ist zum Beispiel die Verrechnung des Rüstungsschutzes, der jeden Schlag um einen bestimmten Wert abmildert, eine Abstraktion, da ansonsten jedes Mal ermittelt werden müsste, wo welcher Hieb getroffen hat und ob die betreffende Waffe in der Lage ist, diese Rüstungsart zu durchdringen.

Dummerweise liegt es in der Natur eines Kompromisses, dass er niemanden vollständig zufriedenstellt. Wenn Sie sich in Ihrer Runde einig sind, dass Sie bestimmte Regelmechanismen realistischer, schlanker, genauer oder einfach 'irgendwie besser' haben wollen und Sie auch eine entsprechende Idee dazu haben, dann setzen Sie diese Regel um und spielen damit. Möglicherweise finden Sie irgendwann auch Nachteile an dieser Hausregel, dann können Sie zum alten System zurückkehren oder versuchen, diesen Nachteil durch zusätzliche Mechanismen abzubauen.

Genau genommen ist das Baukastensystem von DSA, das aus Grundregeln, üblichen Regeln und Optionalem besteht, genau dafür vorgesehen: dass jede Runde sich das zusammenbaut, was ihrem Spielstil am ehesten entspricht. Und wir verraten Ihnen kaum ein Geheimnis, wenn wir Ihnen sagen, dass es auch in der DSA-Redaktion kaum jemanden gibt, der alle Optionalregeln befolgt.

Natürlich gelten Hausregeln üblicherweise nicht, wenn Sie auf einem Rollenspielertreffen mit fremden Spielern gemeinsam an einem Tisch sitzen – außer Sie bestehen als Spielleiter darauf und die Spieler erklären sich einverstanden.

WIE OFT SOLL GEWÜRFELT WERDEN?

Jedes Mal, wenn der Ausgang einer Aktion ungewiss ist, ist es Zeit für eine Probe. Das klingt ebenso einfach wie einleuchtend. Und dennoch hängt die Häufigkeit der Würfelwürfe stark vom Spielstil ab.

Spieler, die die Werte ihrer Helden mit sehr viel Sorgfalt aufeinander abgestimmt haben, wollen sie natürlich auch einsetzen, daher wären sie enttäuscht, wenn Sie ihnen keine Gelegenheit dazu gäben. Andererseits kann die mystischste, grusligste Atmosphäre in sich zusammenbrechen, wenn Sie auf einmal

REGELFREIES ROLLENSPIEL

Ein Experiment, das in Rollenspielerkreisen immer wieder einmal gemacht wird, ist das Spiel ohne jegliche Regeln. Es ist nicht schwer zu erkennen, dass diese Idee aus dem Bereich des erzählenden Stils stammt, denn dort werden Regeln oft als einschränkend und behindernd empfunden. Ohne diese Fessel können Spieler und Spielleiter gemeinsam eine Geschichte entstehen lassen, die es mit jedem Abenteuer aufnehmen kann, ohne durch ein bürokratisches Paragraphenwerk behindert zu werden.

Dabei bezieht sich der Begriff Regeln hier ausdrücklich auf Werte, mit denen bestimmte Eigenschaften gemessen werden, und Mechanismen, wie etwa ein Kampf abgehandelt wird. Die Regeln der Welt gelten aber sehr wohl (in Aventurien zum Beispiel die Einschränkung der Magie durch größere Mengen Metall, oder aber, um ein allgemeineres Beispiel zu benutzen, die Gesetze der Schwerkraft).

Jeder Spieler denkt sich einen Charakter aus, den er mit einem Hintergrund ausstattet. Aus diesem Hintergrund ergibt sich, welche Fähigkeiten der Charakter hat, also ob er zaubern kann, ob er eine kämpferische Ausbildung genossen hat und/oder ob er sich in der Wildnis auskennt. Dabei versteht es sich von selbst, dass jeder dieser Helden auch Schwächen hat: Ein wirklicher Spezialist wie der Absolvent einer Kriegerakademie kann sehr gut kämpfen, hat aber vom Spurenlesen und Schlösserknacken keine Ahnung. Ein Universalist mag sich in vielen Bereichen auskennen, ist aber nirgends so gut wie ein Spezialist. Wer was kann, geht dabei aus seinem Hintergrund hervor, wird ansonsten aber nirgends schriftlich festgelegt.

Der Spielleiter leitet das Abenteuer zunächst genauso wie im herkömmlichen Rollenspiel. Sobald eine Situation entsteht, in der normalerweise eine Probe abgelegt werden würde, entscheidet der Spielleiter den Ausgang anhand der Umstände und seiner Einschätzung, wie gut der betreffende Charakter im geforderten Bereich ist. In einer entschärften Variante wird an dieser Stelle ein Würfel gerollt, das Ergebnis aber nicht mit einem Wert verglichen, sondern vom Spielleiter je nach äußeren Bedingungen und Fähigkeiten des Helden interpretiert.

Dieses Vorgehen bringt die Spieler dazu, ihre Aktionen sehr viel genauer zu beschreiben (im Kampf also nicht "Ich mache eine Attacke", sondern "Ich mache einen Ausfallschritt nach vorne und versuche dem Gegner das Schwert unter den Brustpanzer zu stoßen". Die Entscheidung des Spielleiters fällt dabei in der Regel ebenfalls nicht binär aus (klappt oder klappt nicht), sondern erzählerisch: "Der Gegner erahnt dein Manöver, ist aber nicht schnell genug, um den Angriff vollständig abzuwehren. Er lenkt das Schwert zwar nach unten ab, aber dadurch triffst du sein Bein, und er gibt einen wütenden Schmerzensschrei von sich, als deine Klinge tief in den Oberschenkel eindringt."

Wer Erzählspiel liebt, kann hier voll auf seine Kosten kommen. Das große Problem an dieser Form des Rollenspiels ist, dass es nur funktioniert, wenn die Spieler dem Spielleiter vollständig vertrauen und sich darauf verlassen, dass seine Entscheidungen berechtigt sind. Denn niemand kann sich auf ein Regelsystem berufen, das als höhere Instanz im Hintergrund steht, also müssen Spielleiterentscheidungen einfach hingenommen werden. Sobald sich jemand ungerecht behandelt fühlt, kippt dieses System, und daran kann eine Rollenspielrunde schnell zerbrechen. Auch die Spieler untereinander müssen sich darauf verlassen können, dass keiner versucht, nur auf den eigenen Vorteil aus zu sein, denn auch hier gibt es keine Regelmechanismen, die einen Spieler im Zweifelsfall bremsen können.

Es gibt nur sehr wenige Spielrunden, die das regelfreie Spiel über längere Zeit hinweg durchhalten. Es ist jedoch durchaus eine Möglichkeit, interessierte Neulinge ins Rollenspiel einzuführen – vor allem wenn es sich um Neulinge handelt, die keine Parallelen zu einem Computerspiel erwarten.



ganz profan Ihre Spieler zu einer Mut-Probe auffordern, und nicht zufällig werden Kämpfe gerne als 'Würfelorgie' bezeichnet, vor allem wenn es um viele Beteiligte geht.

Wenn Ihre Spieler also mit großer Begeisterung dabei sind, sobald sie den Würfelbecher schwenken können, dann gönnen Sie ihnen den Spaß. Wenn Sie hingegen feststellen, dass Sie mitten im Spiel sind und noch immer niemand auf die Idee gekommen ist, seine Würfel auch nur bereitzulegen, dann scheint die Würfelerei bei Ihnen nicht so wichtig zu sein.



SOZIALE TALENTE

Insbesondere die gesellschaftlichen Talente (*Überreden*, *Überzeugen* und so weiter, vergleiche auch **WdS 22ff.**) sind dazu geeignet, praktisch ausgespielt zu werden, statt sie mit einer Probe abzuhandeln. Einerseits kann dieses Ausspielen das Abenteuer ungemein bereichern, da die Handlung noch 'plastischer' und intensiver wird, hängen Erfolg oder Misserfolg doch nicht von einigen schnöden Würfelwürfen, sondern vom eigenen Verhalten ab.

Andererseits ist es nicht jeder Spielerin gegeben, die Talente ihrer Heldin deren Werten entsprechend darzustellen. Ein *Überreden*-TaW von 18 ist für schüchterne Spieler ebenso schwer auszuspielen wie ein vollendeter Wert im *Schriftlichen Ausdruck* für einen Legastheniker. Verlangen Sie kein Ausspielen von bestimmten Talenten, wenn Sie dabei Gefahr laufen, einen Spieler bloßzustellen. Nicht jeder mag oder vermag es, seinen Charakter (und damit sich selbst) in Szene zu setzen. Wenn also ein Spieler ein Talent nicht praktisch ausspielen möchte, sollte dies von allen vorbehaltlos akzeptiert werden. Umgekehrt sollten Sie das Ausspielen eines sozialen Talents nicht von jemandem verlangen, dessen herausragende rhetori-

rische oder schreiberische Qualitäten Sie kennen und für den diese Probe somit von vornherein ein Selbstläufer wäre.

Behalten Sie immer im Hinterkopf, dass Helden- und Spielerfähigkeiten selten auch nur annähernd deckungsgleich sind. Wenn also ein Held versucht, eine Meisterperson von der Richtigkeit seines Tuns zu überzeugen, dann gibt es zwei Möglichkeiten, damit umzugehen. Entweder Sie orientieren sich beim Ausspielen an den entsprechenden Talentwerten, gestalten also die Reaktion der Meisterperson entsprechend der (theoretischen) Überzeugungskraft des Helden und weniger nach der (praktischen) des Spielers. Hat der Held einen guten Wert, dann können Sie die Meisterperson recht unkritisch sein lassen, selbst wenn Sie von den vorgetragenen Argumenten eigentlich noch nicht recht überzeugt sind. Ist der Wert des Helden dagegen niedrig, dann stellen Sie häufiger kritische Nachfragen, bitten sich Bedenkzeit aus oder fragen bei Dritten nach. Machen Sie es dem Spieler bei der Diskussion nicht zu leicht, denn eine einfache, aber sturköpfige Bäuerin kann für einen solchen Helden eine ähnlich große Herausforderung sein wie ein mit allen Wassern gewaschener Advokat.

Als zweite Möglichkeit bietet es sich an, zuerst eine Diskussion auszuspielen und dann eine Probe abzulegen, die Sie je nachdem erschweren oder erleichtern, wie gut sich der Spieler geschlagen hat. In beiden Fällen erreichen Sie eine Kombination aus Rollen- und Würfelspiel, auf die sich die meisten Spieler gern einlassen.

Eine dritte Möglichkeit ist es, wenn der Spieler ansagt, was sein Held mit der Probe zu erreichen sucht, der Meister dann eventuelle Probenzuschläge festlegt, der Spieler sodann die Probe würfelt – und erst zum Schluss das Ergebnis der Probe spielerisch umsetzt. Das erspart viel Frustration, weil sich beim Vorher-Ausspielen eventuell Darstellung und Würfelergbnis eklatant unterscheiden. (Diese Methode kann übrigens auch bei anderen Proben sinnvoll eingesetzt werden.)

Aber auch hier gilt: Wenn ein Spieler das Würfelergbnis nicht darstellerisch umsetzen will – sei es, weil er schüchtern ist, sei es, weil er zu Recht annimmt, dass die achtunddröfzigste Feilscherei den Mitspielern auf die Nerven geht –, zwingen Sie ihn nicht.

TR

PROBEN ZUSAMMENFASSEN,

ZIEL UND ZWECK DER PROBE FESTLEGEN

Wenn ein Held eine senkrechte Steilwand hinaufklettern will, dann können Sie daraus eine Abfolge von Proben machen, die es in Spannung und Ausführlichkeit mit einem veritablen Kampf aufnehmen kann. Denkbar wäre zum Beispiel, dass Sie festlegen, dass jede Probe jeweils einer Minute Kletterzeit entspricht und der Held jeweils TaP* Schritt Höhe überwindet. Bei einer Probe, die um bis zu 7 Punkte danebengeht, verliert der Held die entsprechende Höhe, weil er in eine Sackgasse geraten ist und ein Stück weit zurückklettern muss, bei einem größeren Fehlbetrag verliert er den Halt und stürzt ab. Mit einer guten Seilsicherung bedeutet das ebenfalls einen Höhenverlust in angemessener Größenordnung und dazu noch SP



durch Prellungen und Schürfwunden. Modifikationen gibt es durch Kletterausrüstung, Gepäck, Wetter und dergleichen, und wenn Sie wollen, können Sie sogar einen Plan der Steilwand erstellen, auf dem abzulesen ist, wo das Klettern wie schwer oder einfach ist.

Wenn das Klettern aber eigentlich unwichtig für das Abenteuer ist oder die Höhe der Wand so groß, dass die Würfelei eine ganze Spielsitzung dauern würde, dann müssen Sie den Modus ändern. Bei großen Wänden können Sie die Werte zum Beispiel verzehnfachen (eine Probe pro 10 Minuten und 10 Schritt pro TaP*), bei einer weniger wichtigen Abenteuerepisode können Sie für die ganze Wand nur eine einzige Probe veranschlagen, von deren Ergebnis abhängt, wie lange der Held braucht und wie viel Schaden er unterwegs eventuell erleidet. Seien Sie sich aber bewusst, dass in beiden Fällen das Ergebnis extremer ausfallen kann, weil die Wahrscheinlichkeit von besonderem Würfelglück oder -pech bei einer Einzelprobe höher ist als eine ganze Glücks- oder Pechsträhne bei einer Folge von Proben. In manchen Fällen käme auch kaum jemand auf die Idee, einen Vorgang in lauter Einzelproben aufzuteilen (wie es im Kampf der Fall ist): Sonst könnte man bei einem Gesangsvortrag für jeden gesungenen Vers eine einzelne Probe verlangen, aber das ist kaum sinnvoll. Auch bei der Anfertigung von komplizierteren Werkstücken (zum Beispiel durch *Holzbearbeitung* oder *Feinmechanik*) können Sie je nach Geschmack eine Einzelprobe oder mehrere Proben verlangen. Je größer die Zahl der Proben, desto detailreicher das Ergebnis und desto seltener Ausreißer. Andererseits dauert die Probenfolge natürlich länger und kann von Ihren Spielern – gerade von nicht beteiligten – als langweilig empfunden werden.

DIE FRAGE NACH DEM PASSENDEN TALENT

Wer heimlich ein Türschloss öffnen will, muss dafür das Talent *Schlösser Knacken* benutzen, da ist keine Diskussion nötig. In anderen Fällen ist die Entscheidung aber leider nicht so eindeutig. Wenn ein gutausschender Held versucht, eine Händlerin davon zu überzeugen, dass er der Richtige für die Aufgabe ist, auf ihr Hab und Gut aufzupassen, dann ist es nahe liegend, eine *Überzeugen*-Probe abzulegen. Es könnte aber auch sein, dass er einfach so lange auf die Frau einredet, bis sie zwar nicht überzeugt ist, aber ihn schließlich einstellt, weil ihr die Gegenargumente ausgehen – ein klassischer Fall von *Überreden*. Wenn er gar nicht versucht, mit Argumenten zu punkten, sondern der Frau schöne Augen macht, dann wäre *Betören* angebracht. Es ist aber auch möglich, dass er kein Mensch der großen Worte ist, sondern die Händlerin auffordert, ihm eine andere Wache für einen kurzen Kampf gegenüberzustellen, um seine Fähigkeiten in der Praxis vorzuführen. Hier wird es schon schwieriger – denn erst einmal müssen Sie entscheiden, ob die Händlerin sich auf so etwas einlässt (was wiederum über eine *Überreden*- oder *Überzeugen*-Probe, vielleicht aber auch über das Charisma geregelt werden könnte), und anschließend könnten Sie den Kampf regulär ausspielen, sich hierfür aber auch eine eigene Probe ausdenken: etwa mit dem Talentwert der benutzten Waffe und den Eigenschaften MU/GE/CH.

Was wir damit sagen wollen: Seien Sie flexibel damit, welche Probe Sie in der jeweiligen Situation von Ihren Spielern verlangen. Oft deuten die Spieler durch die Beschreibung dessen, was sie vorhaben, schon das Talent an, das ihnen selbst vor-schwebt. Und wenn Sie den Helden und seine Stärken und

Schwächen kennen, dann spricht nichts dagegen, dass Sie es den Spielern leichter machen – vor allem natürlich, wenn es unerfahrene Spieler sind, aber auch bei anderen, die nicht ganz so taktisch denken.

Dieser Appell umfasst nicht nur die Regeln für das Ausweichen auf verwandte Fertigkeiten, wie es in *Wege des Schwerts* auf Seite 13 beschrieben wird, denn dabei wird einfach davon ausgegangen, dass beispielsweise jemand, der sehr bewandert in *Geschichtswissen* ist, auch eine akzeptable Chance hat, eine bestimmte Sage zu kennen. Wenn es aber um eine alte Ruine irgendwo in der Goldenen Au geht, kann das Talent *Sagen/Legenden* genauso interessante Details darüber verraten wie eben das *Geschichtswissen*. Es ist also kein Ausweichen (mit einer entsprechenden Probenerschwernis), sondern eine gleichberechtigte Alternative. Und so sollten Sie auch damit umgehen: Was Sie den Barden als ausgeschmückte Sage erzählen lassen, kann der Forscher in technischen Daten benennen.

Bedenken Sie beim Einsatz verschiedener Talente zudem, dass je nach Situation eine andere Kombination von Eigenschaften als der Standardsatz für die Probe entscheidend sein kann, speziell wenn es darum geht, mit einem Talent etwas *einzuschätzen*, während der Eigenschaftensatz darauf ausgelegt ist, etwas zu *tun*.

REGELDISKUSSIONEN AM SPIELTISCH

Die DSA-Regeln sind so komplex, dass selbst die erfahrensten Spieler und Spielleiter nicht alles präsent haben können, und an manchen Stellen gibt es auch Interpretationsmöglichkeiten. So endete schon manche spannende Kampfszene damit, dass Spieler und Meister darüber diskutierten, ob ein bestimmtes Kampfmanöver in der aktuellen Situation möglich ist und/oder welcher Probenzuschlag hier angemessen wäre.

Damit verpufft jede Geschwindigkeit und Dramatik, die gerade entstanden ist, und es kann nicht mehr von Spannung gesprochen werden, allerhöchstens von Spannungen innerhalb der Gruppe. Denn diejenigen, die die Atmosphäre zusammenbrechen sehen, sind enttäuscht (dazu gehören vermutlich Sie als Spielleiter, der diese Atmosphäre aufgebaut hat), aber wenn Sie die Diskussion zugunsten der Stimmung abblocken, fühlt sich vermutlich wenigstens ein Spieler benachteiligt oder übergangen. In diesem Zusammenhang können wir Ihnen nur empfehlen, schon im Vorfeld klarzustellen, wie mit Regelunklarheiten umgegangen wird.

Es ist Ihre Aufgabe als Schiedsrichter, im Zweifelsfall kurzfristige Entscheidung zu treffen – wobei Sie sich Tipps von den Spielern geben lassen können, aber Diskussionen und Bücherblättereien abblocken sollten. Sobald die spannende Szene vorbei ist und sich die Gelegenheit ergibt, eine Spielpause einzulegen, können Sie die Diskussion nachholen und sich dann auch auf längeres Blättern in Regelwerken einlassen.

Dann ist die Szene, um die es ging, zwar schon vorbei und wird natürlich nachträglich auch nicht mehr geändert, selbst wenn sie fehlerhaft war. Beim nächsten Mal kann es dann aber anders verlaufen. Auch hierfür ist es wichtig, dass es zwischen Ihnen und Ihren Spielern ein Vertrauensverhältnis gibt (siehe Seite 52), wofür es natürlich wichtig ist, dass Ihr vorläufiges Urteil möglichst gerecht ausfällt.

Manchmal ist es auch möglich, dass ein Spieler, der zum Beispiel im Kampf gerade nicht an der Reihe ist, in den Regeln



nach Hinweisen sucht. Für einen kurzen Augenblick (den Verlauf einer Kampfrunde) können Sie Ihre Entscheidung verzögern, wenn dadurch nicht der gesamte Ablauf ins Stottern kommt. Hat der Spieler bis dahin etwas Passendes gefunden, dann richten Sie sich danach, andernfalls entscheiden

Sie nach Gusto und verschieben weitere Recherchen auf die oben genannte Spielpause. Auf keinen Fall sollten Sie sich in einer solchen Situation dazu verleiten lassen, Ihre Regelwerke zu durchforsten, denn damit nehmen Sie selbst jeglichen Schwung aus der Szene.

DER ABAKUS ODER: WIE VIEL REALISMUS VERTRÄGT EIN ROLLENSPIEL-ABENTEUER?

Nun, der geneigte Leser ahnt es vermutlich schon: Dieser possierliche kleine Kastentext ist keine Erörterung, sondern eine Streitschrift. Er ist die ausdrückliche Absicht des Autors, unausgewogen und parteiisch zu sein – um Ihnen einige Anregungen zu vermitteln.

Für eilige Leser, die im Inhaltsverzeichnis auf das Thema Sex und Erotik gestoßen sind und es (aus welchen schwer nachvollziehbaren Gründen auch immer) gar nicht erwarten können, dorthin vorzustößen, hier gleich mal die Quintessenz dieser kleinen Polemik in einem Satz: Lassen Sie sich Ihre Rollenspielabende bloß nicht von verkrampten Realismus-Versuchen kaputtmachen!

Dieses gesamte Buch behandelt ein Hobby, das selbstverständlich in einem gewissen Maße Eskapismus, also Realitätsflucht, betreibt. Es gibt jedoch keinen Grund, das als Problem anzusehen (und dahingehende Vorwürfe muss man sich auch keineswegs zu Herzen nehmen) – wer hart arbeitet, konzentriert studiert oder einen ganzen Tag Schule hinter sich hat, der hat das Recht auf ein paar Stunden Urlaub von der Realität, und all die Schandmäuler, die ohne nähere Kenntnis ihres Sujets pausenlos über Rollenspieler herziehen, sollten froh über jeden sein, der unserem schönen, kreativitätsfördernden Hobby frönt, statt vor der Glotze zu hängen und sich verdummen zu lassen oder sich beim Komasaufen den Schädel wegzuballern.

Wie also sieht es nun mit Realismus im Rollenspiel aus? Brauchen wir tatsächlich zahllose Regeln, um diesen zu erreichen (und müssen wir sie dann auch noch zuverlässig und grundsätzlich befolgen)? Kann man Realismus ohne große Regelmechanismen allein durch den gesunden Menschenverstand erzielen? Oder ist Realismusverliebtheit vielmehr eher ein Hemmschuh auf dem Weg zum wahren Rollenspielgenuss?

Grundlegend sei hier angemerkt, dass Regeln in Rollenspielen im Gegensatz zu ihrer Funktion in anderen Spielen eigentlich weder das eine noch das andere sind. Sie sind weder Hemmschuh noch gestaltendes Moment, sie sind lediglich die Krücke, die dann (und nur dann!) zum Einsatz kommen sollte, wenn einer von zwei Fällen eintritt:

1) Der Spielleiter möchte in einer Situation mit ungewissem Ausgang aus dramaturgischen oder aus Fairness-Gründen nicht einfach festlegen, was geschieht. Dann brauchen wir Regeln, um festzulegen, ob jemand beispielsweise trotz regenfeuchten Stammes einen Baum erklimmen, trotz eines stetig ansteigenden Wasserspiegels konzentriert an der Öffnung eines Türschlosses arbeiten oder den blöden Schwarzmagier niederschießen kann, obwohl der partout nicht stillhalten will.

2) Die Spieler vertrauen nicht darauf, dass ihr Spielleiter in den oben angeführten oder ähnlichen Situationen in ihrem

Sinne und/oder im Sinne des Abenteuers entscheiden wird, oder sie ertragen den möglichen Widerspruch zwischen 'in ihrem Sinne' und 'im Sinne des Abenteuers' nicht. Zum Problem des Vertrauens kommen wir später noch, in beiden Fällen aber sind jedenfalls Regeln, aber auch gesunder Menschenverstand gefragt.

Unbestritten ist der gesunde Menschenverstand eine ausgesprochen subjektive Angelegenheit, doch führt seine Anwendung durch Spielleiter zu weit weniger Stauungen im Spielfluss als die deutlichst formulierte, anschaulichste Regel. Selten sind alle Faktoren, die eine Situation potentiell beeinflussen können, Rollenspielautoren bekannt, denn sie sind in den meisten Fällen nicht Naturwissenschaftler, Chaostheoretiker und umfassend gebildete Renaissance-menschen in einer Person. (Dem Autor dieser Zeilen bekannte Ausnahmen bestätigen lediglich die Regel und seien von den folgenden Anwürfen ausdrücklich ausgenommen.) Daher gilt: Nicht einmal der klarste, prosaischste und in den Augen seines Verfassers eindeutigste Regeltext ist resistent gegen die hartnäckigen Versuche der Regelfuchser da draußen im Lande, mit absurdesten und an den dünnsten Haaren herbeigezogenen Beugungen, Dehnungen und Interpretationen in die gewünschte Richtung verdreht zu werden – und sich dabei im Zweifelsfall auf Bild-Zeitung, Focus oder Galileo Mystery zu berufen. Solche Debatten sind zweifelsohne viel störender und spaßbremsender als jede eventuell fragwürdige Spielleiterentscheidung. Liegt es da nicht nahe, im Zweifelsfalle auf die (ohnedies subjektive) Erwartung an Realität zumindest ein Stück weit zu verzichten? Was spricht dagegen, dem Spielleiter (in dessen Runde man ja freiwillig und nicht etwa im Rahmen einer Wehrpflicht sitzt) einen gewissen Vertrauensvorschuss zu gewähren und darauf zu bauen, dass er schon weiß, wohin er die Geschichte entwickeln will, dass er weiß, was das Beste für den Fortgang des Abenteuers ist, und dass er sicher seiner Aufgabe gerecht werden wird, das Spiel im besten Sinne, also als Regisseur eines gemeinsam erlebten spannenden Abenteuerfilms, zu leiten?

Leider müssen wir davon ausgehen, dass jeder unserer lieben Leser (wir richten uns ja primär an Spielleiter) in seiner Runde wenigstens einen Mitspieler hat, der von diesem brillanten Argumentationsstrang nicht spontan überzeugt ist, sondern Aussagen im folgenden Stil trifft: "Wenn mein Held aber den Sprung über die Felsspalte wagt, dann sollte er wegen des Rückenwinds einen Modifikator von -2 und nicht von -3 haben."

Deswegen sei der Punkt, um den es uns geht, noch einmal polemisch überhöht. Spiele wie das selige RoleMaster (möge es in Frieden und möglichst lange ruhen), die mit Tabellenfülle und Pseudo-Realismus überzeugen wollen, sind keine Rollenspiele, sondern dürrig bemäntelte feuchte Träume von Mathematikfans. Das Grunddilemma liegt in der Abstrak-



tion einer Wirklichkeit, die durch Werte und Wahrscheinlichkeiten abgebildet werden soll. Rollenspiele können aber keine Realität abbilden – sie sollen es nicht (und sollten es nicht einmal wollen). Sie sind keine Simulationsspiele, sondern Rollenspiele, in denen Rollen im Vordergrund stehen, nicht der verklemmte Versuch, eine Wirklichkeit abzubilden, die es nicht gibt, denn wir spielen ein Spiel. Natürlich sind die Personen mit mehrjähriger empirischer Vorbildung im mittelalterlichen Schwertkampf eher dünn gesät, und auch intensives Quellenstudium wird uns nicht erschließen, wie weit genau ein Oger mit 12 Metern Anlauf springen kann, wenn er eine riesige Keule in der Hand trägt, aber alle, denen diese Fragen im Rahmen eines Spiels tatsächlich Kopfzerbrechen und Bauchschmerzen bereiten, sollten sich ernsthaft die Frage stellen, ob sie das richtige Hobby für einen Menschen ihrer Geisteshaltung gewählt haben.

Mit anderen Worten: Es ist Ihre Geschichte, Ihr Abenteuer, Ihre Kampagne. Sie haben viel Arbeit, Phantasie und Kreativität in den Versuch investiert, einer Gruppe lieber (nun, hoffentlich lieber) Menschen einen unvergesslichen Abend zu bereiten, und obwohl Rollenspiel natürlich ein kooperatives Spiel (vielleicht sogar das kooperative Spiel schlechthin) ist, sind Sie der Spielleiter. Wenn Sie wollen, dass eine Meisterperson (oder auch ein Held) hoch über den Dächern Gareths von Dach zu Dach springt, beim zweiten Sprung in einer flüssigen Bewegung ihr Tuzakmesser zieht, um beim dritten Sprung im Rahmen eines Saltos mit anderthalbfacher Schraube den Armbrustschuss eines Meuchelmörders mit der Klinge abzuwehren und dabei ein Liebesgedicht für die Frau ihres Herzens zu dichten, dann ist das zweifellos unrealistisch – und doch wird es so geschehen, wenn Sie es so wollen. Weil es cool ist. Weil es das Spiel aufwertet. Weil es ganz großes Kino oder, um es mit den Worten meines verehrten Herausgebers, der diesen Text bei mir in Auftrag gab, zu sagen: cineastisch ist. Vergessen Sie nicht, den grellen Blitz am Nachthimmel im Hintergrund zu beschreiben, als der letzte Sprung in einer perfekten Hellboy-Dreipunktlandung endet. Und vergessen Sie nicht die dramatische Musik.

Nun, was wäre ein solch flammender Appell ohne ein mäbigendes Wort der Warnung zum Schluss? Solche Szenen

müssen wohldosiert eingesetzt werden. Sie eignen sich für Höhepunkte von Szenen, Spielabenden oder ganzen Abenteuern, aber im Übermaß oder wahllos eingesetzt verderben sie den Brei. Auch Spieler, die volles Vertrauen in ihren Spielleiter setzen und ihren Anspruch auf Realismus nicht allzu hoch hängen, brauchen einen gewissen verlässlichen Referenzrahmen, was die Gegebenheiten der Welt angeht, in der sich ihre Spielercharaktere bewegen. Hierfür ist sorgfältiges Beschreiben durch den Spielleiter ein Muss. Wenn er seine Entscheidungen normalerweise aufgrund von Fakten trifft, die er zuvor beschrieben hat (und die für seine Spieler damit bekannte Größen sind), dann werden die Spieler diese Entscheidungen innerhalb eines gewissen Ermessensspielraums akzeptieren. Damit ist die Grundlage des Spiels gegeben. Unabhängig vom Regelsystem lassen sich damit alle Würfelentscheidungen auf die Aussage "Ich gebe dir eine Chance von X %, weil ..." reduzieren. Der Spieler kann dieser Einschätzung vertrauen und wird einfach würfeln. Längere Spielunterbrechungen aufgrund lästiger Regeldiskussionen sind nicht mehr erforderlich.

Wenn ein Spielleiter diesen verlässlichen Realitätsrahmen aber so oft beugt und bricht, dass sein Leitungsstil in den Ruch des Willkürlichen gerät oder Spieler sich gar gegängelt fühlen, ist der oben postulierte Vertrauensvorschuss ganz schnell verspielt, und dann wird es schwierig mit dem Spielleiten. Mit anderen Worten: Die Scheinrealität der Spielwelt muss im Regelfall zumindest so zuverlässig und tragfähig sein, dass Spieler jederzeit das Gefühl haben, Konsequenzen ihrer möglichen Handlungen in etwa abschätzen und, was fast noch wichtiger ist, durch diese Handlungen das Spielgeschehen und damit die 'Realität' der Spielwelt beeinflussen zu können.

Daher zum Schluss modifiziert noch einmal: Lassen Sie sich Ihre Rollenspielabende bloß nicht von verkrampften Realismus-Versuchen kaputtmachen, aber achten Sie andererseits darauf, dass die Spieler das Gefühl haben, im Regelfall in einer 'verlässlichen' Scheinrealität zu agieren – um so mehr werden sie Exzesse puren Dramas wie die oben geschilderte Szene zu schätzen wissen.

Oliver Hoffmann

SCHICKSALSPUNKTE

Das folgende Regelement zählt zu Regelstufe 3 und sollte nur übernommen werden, wenn es wirklich zu Ihrem Spielstil passt. Schicksalspunkte (SchPs) sind ein Element, das aus dem Erzählspiel kommt, das aber auch mit anderen Spielweisen zusammen verwendet werden kann. Im Endeffekt haben Schicksalspunkte zwei typische Verwendungen: Zum einen erlauben Sie den Spielern, Einfluss auf die Welt und den Verlauf der Handlung zu nehmen. Zum zweiten – als Spezialfall des ersten Ansatzes – dienen Sie dazu, den durch die Würfel ins Spiel kommenden Zufall in solchen Situationen abzufedern, wo er der gemeinsamen Erzählung im Weg steht. Das typische Beispiel für letztere Anwendung ist das Verhindern von Charakter-Ableben.

Derartige Punkte kommen mittlerweile in vielen Rollenspielsystemen vor (unter Namen wie Drama-, Action-, Karma-, Conviction-, Fate-, Hero-, Plot-, Fortunepoints oder auch Bennies), und ihre genaue Verwendung variiert. Dementsprechend können auch Sie gemeinsam mit Ihrer Spielrunde überlegen, welche Variante Ihr Spiel am ehesten bereichert – wenn überhaupt. Da sie alle nicht (oder nur sehr gewollt) durch die Logik der Spielwelt oder aus Spielwerten heraus erklärt werden können, sind sie für einen beinhart simulationistischen Spielstil nicht geeignet, in den problemlösenden Stil oder alle Mischformen (also sicherlich die Mehrheit aller Spielstile) lassen sie sich jedoch mit Gewinn einbauen.



Wichtig ist, die Trennung zwischen Spielwelt und Spieltisch, also zwischen Helden und Spielern im Kopf zu behalten: Schicksalspunkte sind Werkzeuge und Ressourcen des Spielers, nicht der Spielfigur. Sie sind eine Form der Regieanweisungen, eine Art des 'Meta-Spiels', und wer nach tiefstmöglichem Eintauchen in die Spielwelt, der sog. 'Immersion' strebt, dem mögen solche Spieltisch-Überlegungen ebenfalls gegen den Strich gehen.

Weitere zu beachtende Punkte sind: 1) Schicksalspunkte müssen eine begrenzte Ressource sein, damit sie andere (Grund-) Regelemente nicht übersteuern. 2) Je stärker die Auswirkungen auf das Spielgeschehen sind, desto mehr Schicksalspunkte müssen aufgewendet werden. 3) Schicksalspunkte dürfen nicht in jeder Situation zu einem beliebigen Zweck eingesetzt werden. 4) Wenn Schicksalspunkte primär der Zufallsdämpfung dienen, sollte der Meister für seine wichtigsten Figuren ebenfalls Punkte zur Verfügung haben.

Unser Vorschlag für die Verwendung von Schicksalspunkten ist folgender: Jeder Held verfügt über eine gewisse Menge solcher Schicksalspunkte, die sein Spieler dazu benutzen kann, um in das Spielgeschehen einzugreifen, ohne dass der Held selbst agiert. Schöner als das buchhalterische Abstreichen und Hinzuzaddieren von Schicksalspunkten ist es, wenn die Punkte auch als 'Währung' am Tisch vorhanden sind: durch Glasperlen oder eben als (Poker-)Chips. (Was meinen Sie, weswegen wir sonst dieses Wortspiel gewählt hätten?)

Es gibt fünf unterschiedliche Bereiche, für die sie verwendet werden dürfen:

SEIN LEBEN RETTEN

Das Heldenleben besteht aus einer Abfolge von Gefahrensituationen. Je gefährlicher das Abenteuer, desto spannender ist es in der Regel auch. Es liegt aber in der Natur der Gefahr, dass jeder, der sich hineinbegibt, auch darin umkommen kann. Wenn ein Held aus irgendeinem Grund (und sei es nur durch ein unglückliches Würfelergebnis) an der Schwelle des Todes steht, kann sein Spieler Schicksalspunkte dafür verwenden, dass der Held im letzten Moment doch noch von Golgaris Schwingen hüpf.

"Es ist nur eine Fleischwunde." Er kann sich mit den Punkten direkt Lebenspunkte erkaufen (7 LeP und eine abgeheilte Wunde pro eingesetztem Schicksalspunkt, wobei er nach dem Kauf nicht mehr als die Hälfte seiner maximalen Lebensenergie haben darf und die SchiPs direkt nach einer Verwundung eingesetzt werden müssen).

"Puuh. Das war knapp." Er erkauft sich einen rettenden Zufall: Bei seinem Sturz von der Burgmauer verhakt sich sein Gürtel an einem vorragenden Balken, sodass er mit einigen Blessuren davorkommt und wehrlos auf halber Höhe herumhängt, aber immerhin nicht auf dem Boden zerschmettert wird, oder dem überlegenen Feind zerbricht vor dem tödlichen Hieb das Schwert etc. Welche Auswirkungen die Schicksalspunkte haben, bleibt Ihrer Entscheidung überlassen, wobei Sie es davon abhängig machen sollten, wie freigiebig der Spieler ist: Mit 2 SchiPs verläuft die Situation so, dass er vom Regen in die Traufe kommt, aber den Augenblick immerhin (mit 1 oder 2 LeP oder in weiterhin prekärer Situation) überlebt. Gibt er 5 SchiPs aus, ist er wirklich gerettet und vorläufig (für den Verlauf der Szene) auch außer Gefahr.

Natürlich gelten die ausgegebenen Punkte nur für den eigenen Helden und sie können auch nur eingesetzt werden, um einer wirklich lebensbedrohlichen Situation zu entkommen.

Beispiel: Alrik, Birka und Coljo sind in einem Ruderboot auf der Flucht vor Eingeborenen, deren Tabu sie betreten hatten. Sie freuen sich, dass es schnell vorangeht, denn von den Dschungelbewohnern ist schon nichts mehr zu sehen. Dann merken sie plötzlich, dass der Fluss immer schneller fließt und von vorne ein unheilverkündendes Donnern zu hören ist. Da ihre Boote Fahren-Proben misslingen, schaffen sie es nicht mehr, das Boot ans Ufer zu lenken, bevor sie die Kante des riesigen Wasserfalls überqueren.

Da die Helden nach den Auseinandersetzungen mit den Eingeborenen und ein paar unerfreulichen Begegnungen mit wilden Tieren in schlechter Verfassung sind, ist kaum zu erwarten, dass sie den hundert Schritt tiefen Sturz und die anschließende Strömung überleben würden.

Alriks Spieler gibt 2 Schicksalspunkte aus, woraufhin der Spielleiter entscheidet, dass er im letzten Moment einen Ast ergreifen kann, der über den Abgrund hinausragt. Dort baumelt er nun – aber nicht lange, denn die Eingeborenen sind so hilfreich, ihn aus der Situation zu befreien. Schließlich brauchen sie ja noch ein Menschenopfer, um die erzürnten Geister des Tabus zu besänftigen. Birkas Spielerin will mehr und gibt 5 Schicksalspunkte. Wie es der Zufall will, lebt in dem Wasserfall ein freier Wasserelementar, dem Birka aus unerfindlichen Gründen sympathisch ist. Also mildert er ihren Sturz ab und trägt sie auf sanften, wässrigen Armen ans Ufer, wo sie wenig später erwacht und sich den Traum von einem freundlichen Gesicht mit tiefblauen Augen erst einmal nicht erklären kann.

Coljos Spieler war im Rest des Abenteuers schon sehr freigiebig mit Schicksalspunkten und hat einfach keine mehr. Also fällt er ungebremst in die Tiefe (offensichtlich mag der Elementar nur Frauen) und muss mit allen Ergebnissen eventuell möglicher Rettungswürfe leben – und bei einem solchem Sturz sollten die Aufschläge auch der Todesgefahr angemessen hoch sein.

Vorteil: Gerade in einer Spielrunde, in der der Heldentod nicht üblich ist, werden Sie als Meister durch diese Möglichkeit von der Verpflichtung entbunden, Gnade vor Recht walten zu lassen. Es ist nicht mehr Ihre Aufgabe, einen 'deus ex machina' herbeizuzaubern, sondern die Spieler müssen ihn kaufen.

Nachteil: Wenn die Spieler wissen, dass sie im schlimmsten Fall das Leben ihrer Helden doch noch retten können, werden sie schnell übermütig und gehen Risiken ein, bei denen sie sonst zweimal nachdenken würden. Um das Spiel also trotzdem noch spannend zu halten, müssen Sie entweder die SchiPs knapp halten oder die Bedrohungen entsprechend steigern – insgesamt wird das Spiel also dramatischer, womöglich auch blutiger.

DEM ZUFALL EIN SCHNIPPCHEN SCHLAGEN

Im Rollenspiel gibt es ein Zufallselement, das den Spielern und ebenso Ihnen als Meister einen Strich durch die Rechnung machen kann: Wenn der eine entscheidende Würfelwurf misslingt und die Gruppe alleine deswegen zu scheitern droht, mag das spannend sein, aber auch frustrierend. Entweder Sie verzichten auf solche Proben oder sorgen dafür, dass die Helden immer noch einen schlechteren, aber möglichen Weg finden. Beim Spiel mit Schicksalspunkten kann der Spieler seinem Helden eine zweite Chance erkaufen: Für einen ausgebe-



nen Schicksalspunkt darf er einen Würfelwurf wiederholen, und zwar unabhängig davon, ob es eine Talent-, Eigenschafts-, Zauber- oder Mirakelprobe ist. Das zweite Ergebnis ersetzt das erste, und zwar unabhängig davon, ob es besser oder schlechter ausgefallen ist. Wenn es immer noch nicht reicht, kostet eine dritte Chance schon 2 weitere Schicksalspunkte, die vierte Chance 3 und so weiter. Sie sollten den Einsatz von Schicksalspunkten nur erlauben, wenn die entsprechenden Proben in dramatischen oder Stresssituationen abgelegt werden müssen – beim Artefaktbau oder längerfristiger Handwerksarbeit haben SchiPs nichts verloren.

Vorteil: Eine Situation kann nicht durch reines Würfelpoch eskalieren.

Nachteil: Der Reiz des Würfeln schwindet, wenn jeder Wurf wiederholt werden kann.



Beispiel: Die Helden haben in einem unterirdischen Labyrinth die falsche Tür geöffnet und werden nun von mehreren Dutzend Untoten verfolgt – zu viele, um sie im Kampf besiegen zu können. Der finstere Zwerg, mit dem sie sich vorher angelegt haben, will sie lieber tot sehen und hat die Tür des einzigen Ausgangs abgeschlossen. Da der Magier keine Astralenergie mehr hat und die massive Eichentür nicht aufgebrochen werden kann, muss der Einbrecher ans Werk. Während hinter ihm seine Gefährten um ihr Leben kämpfen, packt er seinen Dietrich aus. Der Spieler würfelt bei der Schlösser Knacken-Probe einen Patzer: Der Dietrich bricht im Schloss ab, so dass weitere Versuche unmöglich sind. In diesem Fall ist es Zeit für einen Schicksalspunkt. Der Spieler darf noch einmal würfeln, und siehe da: Es gelingt und die Helden erreichen im letzten Moment die Sicherheit des Tageslichts, wo sie sich nun um der verräterischen Zwerg kümmern können.

ÜBERLEBENS-GROSSE HELDEN

Spielercharaktere sind definitionsgemäß Helden, und deswegen (egal, ob wegen der weißen Hüte oder weil sie einfach die Haupthandlungsträger sind) gelingen ihnen manchmal auch Sachen, die Normalsterbliche niemals schaffen würden. Wenn es zu Ihrem Spielstil passt, können auf diese Weise großartige Szenen entstehen, die jedem Abenteuerfilm zur Ehre gereichen würden: beispielsweise wenn sich die Heldin mit artistischer Meisterleistung in den Sattel eines vorbeigaloppierenden Pferdes schwingt oder der Elf auf einem Schild stehend ein Treppen hinunter schlittert und dabei noch mehrere Schüsse mit dem Bogen abgibt.

Sie können einem Helden erlauben, für eine Handlung (das kann auch mehr als eine Aktion im Kampf oder eine einzelne Talentprobe sein) pro eingesetztem Schicksalspunkt seinen Talentwert (bei einer Talentprobe) oder seinen Eigenschaftswert (bei einer reinen Eigenschaftsprobe) um 2 Punkte zu steigern. Außerdem sind bei einem solchen Einsatz Patzer ausgeschlossen. Sie sollten diesen Einsatz nur für profane (also nicht magische, nicht geweihte) Helden erlauben bzw. für Zauberer oder Geweihte nur im Duell gegen einen gleichwertigen Gegner.

Vorteil: Die Aktionen der Helden werden noch heroischer, und viele auf diese Weise entstandene Effekte werden Ihren Spielern noch lange im Gedächtnis bleiben.

Nachteil: Das Spiel wird für Sie noch unberechenbarer, denn die Helden können Dinge tun, die ansonsten schlicht unmöglich wären. Dadurch können Abenteuer einen Verlauf nehmen, den Sie nicht vorausberechnen konnten.

GEISTESBLITZE KAUFEN

Die Gruppe hat das Abenteuer fast geschafft, nur noch das Rätsel und endlich ist das Spielziel nach vielen Stunden erreicht. Oder aber sie ermitteln und ermitteln, laufen aber konsequent an einem wichtigen Hinweis vorbei oder kommen nicht auf die Idee, die entscheidende Frage zu stellen. In solchen Fällen kann sich ein Spieler für 2 SchiP eine 'Idee' erkaufen. Das sollte nicht die Information sein, wer denn nun der Mörder ist, aber immerhin der Hinweis, welchen Zeugen sie noch einmal befragen und auf die Widersprüche in seiner Aussage aufmerksam machen sollten.

Vorteil: Sehr zähe Ermittlungen können damit beschleunigt werden.

Nachteil: Die Spieler können faul werden und die eigenen Ermittlungsarbeiten sehr früh abbrechen, wenn sie sich die entscheidenden Hinweise einfach kaufen können. Lassen Sie es also nur zu, wenn Sie das Gefühl haben, dass die Spieler gerade gar nicht vorankommen und der Spielspaß darunter leidet.

WELTGESTALTUNG DURCH DIE SPIELER

Wenn Sie mutig sind, über genug Erfahrung verfügen und Ihren Spielern vertrauen, können Sie einen Teil Ihrer Entscheidungsgewalt an die Spieler abtreten. Dadurch können diese selbst direkt in die Hintergrundwelt eingreifen, indem sie mit Schicksalspunkten die Möglichkeit erkaufen, einen Teil der Geschichte zu erzählen und so neue erzählerische Elemente einzubringen. Dies können, je nach Geschmack, Kleinigkeiten sein, zum Beispiel der zufällige Fund eines verlorenen Dukaten, wenn der Held gerade dringend einen Ausrüstungsgegenstand braucht, ihn sich aber nicht leisten kann (1 SchiP), bis zu



passenden Veränderungen der Umwelt (z.B. der Auslage eines Händlers) oder dem Auftauchen einer Meisterperson.

So könnte der Spieler zum Beispiel entscheiden, dass die Torwache zufällig etwas Falsches gegessen hat und unter Durchfall leidet, so dass sie sich mal schnell hinter das nächste Gebüsch verdrückt und das Burgtor für einen Augenblick unbewacht lässt (2 SchiP). Oder er legt fest, dass die Kerkerwächterin, die auf die Helden aufpasst, die Tochter des alten Mütterleins ist, der sie im vorletzten Abenteuer aus einer schwierigen Patsche geholfen haben. Sie lässt sich mit ein paar Überredungskünsten dazu bewegen, sich von den Helden niederschlagen zu lassen, sodass sie ausbrechen können (je 3 SchiP).

Ebenfalls in diesen Rahmen gehört der 'Kauf' von Erfolgen, die eine komplette Szene zu Gunsten des Helden (und meist damit auch der Heldengruppe) verändern: der automatisch gelungene Todesstoß mit dem Rapiert ins Hirn des Ogers, die definitiv gelungene Vertreibung eines Shruuf-Dämonen die Beruhigung eines Sturms durch einen Efferd-Geweihten auf der Blutigen See etc. Die Kosten für einen solchen spektakulären Eingriff beginnen bei 5 SchiP und können den Helden leicht auch ein Dutzend Schicksalspunkte kosten.

Vorteil: Die Spieler können das Abenteuer und die Umwelt stärker beeinflussen, woran vor allem ideenreiche Spieler viel Spaß haben.

Nachteil: Sie müssen noch flexibler sein als sowieso schon. Gerade bei diesem Einsatz von SchiPs sollten Sie auch einen Vorrat für Ihre Meisterfiguren besitzen, um geplante Szenen sicher durch eine eventuelle SchiP-Breitseite zu steuern.

SCHICKSALSPUNKTE FÜR MEISTERPERSONEN

Übrigens sollten nicht nur die Helden mit solchen Punkten ausgestattet werden, sondern auch die wichtigsten Meisterpersonen. Auch die können im letzten Moment durch einen Zufall gerettet werden oder sich noch einmal ein paar Lebenspunkte kaufen, wenn Sie es für angebracht halten. Dadurch bringen Sie dem Spiel ein wenig Balance zurück, die ansonsten unter den Schicksalspunkten leiden könnte. Und wenn der Erzschorke trotz der glücklichen Heldenattacke irgendwie noch einmal davonkommt, wird der Spieler sich vielleicht für einen Augenblick ärgern, sich dann aber umso mehr bemühen, ihn endgültig zu besiegen.

Dies sollte aber nur für wichtige Meisterpersonen gelten, und auch diese sollten nicht so viele Schicksalspunkte wie die Helden erhalten. Eine Methode, Schicksalspunkt-Orgien zu vermeiden ist es in diesem Zusammenhang übrigens, wenn Sie für Ihre Figuren nur einen bestimmten geringen Sockelbetrag an SchiPs zur Verfügung haben, jeder von den Spielern ausgegebene SchiP aber in Ihren Spielleiter-Pool wandert.

DER UMGANG MIT SCHICKSALSPUNKTEN

Egal wozu und in welcher Weise Schicksalspunkte eingesetzt werden, sie sollten immer dazu dienen, den Spielspaß zu steigern. Wie oben erwähnt, kann die Sicherheit, die durch sie erzeugt wird, Spannung aus dem Spiel nehmen – und außerdem bleibt ein Teil der Glaubwürdigkeit der Spielwelt auf der Strecke. Doch über die Vergabe und Regeneration der Punkte können Sie viel ausgleichen und so die Häufigkeit der Nutzung an Ihren Stil anpassen. Je schwieriger es für die Spieler ist, sie zu erhalten, und je weniger zur Verfügung stehen, umso weniger wird sich am Spiel ändern, da sich jeder Spieler sehr genau überlegen muss, wofür er sie denn ausgibt. Umgekehrt führt eine häufige Verwendung von Schicksalspunkten zu einem heroischeren Spiel mit spektakuläreren Show-Einlagen.

Sind Schicksalspunkte ein seltenes Gut, so werden die Spieler sie nicht leichtfertig ausgeben. Gibt es sie wie Sand am Meer, dann werden sie sie auch nutzen, um kleine Peinlichkeiten zu verhindern (der Ritter verliert im Armdrücken gegen die Knappin) oder bei jeder Gelegenheit außergewöhnliche Situationen zu gestalten (z.B. mehrere Pfeile auf einmal abzuschießen).

Durch die Schicksalspunkte erhalten Sie außerdem die Möglichkeit, jederzeit offen zu würfeln und die Regeln konsequent anzuwenden, denn es ist nun an den Spielern, üble Folgen abzuwenden. Damit ersetzen diese Punkte ein Stück weit die Meistergnade, denn die Spieler haben immer selbst noch ein Ass im Ärmel, mit dem sie sich aus größten der Not retten können.

Auch die SchiP-Kosten für einen bestimmten Mechanismus sind ein regulierendes Mittel. Allgemein gilt, dass die Kosten steigen, je tiefer in die Welt oder das Spiel eingegriffen wird. In der untenstehenden Tabelle finden Sie Vorschläge, die Sie jedoch in Abstimmung mit ihrer Runde verändern können.

Grundsätzlich haben Sie das Recht, den Einsatz von Schicksalspunkten abzulehnen, was aber bei verantwortungsvollen Spielern nicht nötig sein wird. Schöner ist es, wenn Sie den Spielern die Möglichkeit geben, jederzeit das Spiel zu beeinflussen und gerade die Weltgestaltung immer zulassen.

Alternativ können Sie den Einsatz auch nur in bestimmten Situationen zulassen (nur/nicht während eines Kampfes), nur für bestimmte Talente oder Talentgruppen (z.B. nur/nicht für Naturtalente oder nur für Talente, die leichter/schwerer zu steigern sind als eine bestimmte Spalte, möglicherweise aber auch nur für Talente, die für diesen Helden typisch sind) oder an die Talenthöhe koppeln (nur über/unter einem bestimmten Talentwert).

SCHICKSALSPUNKTEKOSTEN (VORSCHLAG)

7 Lebenspunkte und eine Wunde spontan heilen:	1 SchiP
Zufall, der das eigene Leben gerade so rettet:	2 SchiP
Zufall, der das Leben rettet und dem Helden weiterhilft:	5 SchiP
Eine Probe wiederholen:	1 SchiP
Eine Probe noch einmal (und noch einmal) wiederholen:	2 SchiP (3 SchiP)
'Überlebensgroßer' Talentwert:	1 SchiP pro 2 TaP / Eigenschaftspunkte
Geistesblitz:	1 SchiP
Weltgestaltung / Szenenkauf:	1–5 SchiP



SCHICKSALSPUNKTE BEKOMMEN

Ganz entscheidend für die Häufigkeit des Einsatzes ist die Menge, die den Spielern zur Verfügung steht. Auch hier gibt es mehrere Möglichkeiten:

☛ Sie können die SchiP-Vergabe an die Abenteuerpunkte koppeln, so dass erfahrenere Helden eher vom Schicksal begünstigt sind. Unser Vorschlag beläuft sich auf 1 SchiP pro 500 eingesetzte AP bei einem Grundbetrag von 2 SchiPs, die jeder Held bei Spielbeginn erhält. Ausgegebene SchiPs regenerieren sich jeweils vor Beginn des nächsten Abenteuers; bei sehr langen Abenteuern können Sie den Spielern auch zwischendurch schon Schicksalspunkte zurückgeben.

☛ Ein anderer Umgang mit den Punkten ergibt sich, wenn sie sich überhaupt nicht regenerieren – sind sie einmal ausgegeben, dann sind sie weg. In diesem Fall sollten Sie die Menge der vergebenen Punkte aber auf 1 SchiP pro 200 AP erhöhen.

☛ Sie könnten auch Punkte sofort für besonders verwegene oder spektakuläre Aktionen vergeben, sie aber nicht regenerieren lassen, was allgemein einen 'cinéastischen' Stil fördert. Natürlich gibt es keine SchiPs für Aktionen, die ihrerseits mit

SchiPs verbessert wurden, und es gibt auch außer dem Sockelbetrag für Helden keine SchiPs je nach Erfahrung.

☛ Interessant ist es auch, Schicksalspunkte dann zu vergeben, wenn sie einen Nachteil des Helden konsequent angespielt haben, oder um auch dramatisch gescheiterte Proben mit Schicksalspunkten zu versüßen. Weitere Möglichkeiten, über die Sie nachdenken können, ist es, den Spielern pro Abenteuer eine bestimmte Menge von Punkten zur Verfügung zu stellen, die sie durch Nachteileinsatz steigern können, unverbrauchte Punkte aber am Ende des Abenteuers verfallen zu lassen.

GEMEINSAME SCHICKSALSPUNKTE

Wenn Sie den Gruppenzusammenhalt steigern wollen, können Sie es auch genehmigen, dass Punkte für andere Helden ausgegeben oder sogar zusammengelegt werden, um besonders spektakuläre Effekte zu erzielen. Oder Sie führen einen Wert ein, der für die ganze Gruppe gilt: Immer, wenn Schicksalspunkte angebracht wären, entscheidet die Gruppe gemeinsam, ob und wie viele Punkte sie aus dem gemeinsamen Guthaben ausgeben will.

VOR- UND NACHTEILE

»Was soll das heißen: Dein Held ist blind? Wieso habe ich davon bisher nichts mitbekommen?«

—ein Meister zu einem Spieler nach etlichen gemeinsamen Spielsitzungen

Ein komplexes Regelwerk wie das von DSA birgt viele Möglichkeiten, um sich bei der Genese eines Helden lang und breit auszutoben. Gerade Vor- und Nachteile sind bei der Heldenerschaffung eine wichtige Stellschraube – und bieten die Möglichkeit, einer Figur Tiefe zu verleihen.

Allerdings kommt (gerade bei extensiver Nutzung) immer wieder die Frage auf, wie man mit diesen Eigenheiten der Helden am Spieltisch umgehen soll. Die Nutzung von Vorteilen ergibt sich dabei meist von selbst, da die Spieler dazu tendieren, diese häufig in das Spiel einfließen zu lassen, sie also von selbst nutzen, so dass es kaum dazu kommt, dass man sie vergisst. Schließlich sind sie dazu gedacht, dass sie einen spieltechnischen Gewinn mit sich bringen – allerdings formen sie auch den Charakter des Helden und bestimmen dadurch einen Gutteil seines Heldenlebens.

Bei Nachteilen hingegen sind Spieler nicht immer so forsch, sie auch in Szene zu setzen. Für den Meister ist es also wichtig, im Auge zu behalten, dass Nachteile nicht nur Lieferanten für Generierungspunkte sein dürfen, sondern dass auch sie den Charakter des Helden nachhaltig prägen und damit Teil seines Lebens sind, der ihn tatsächlich von seinen Mitstreitern unterscheidet. Eine Grundregel sollte immer sein, dass jeder Nachteil den Helden auch spielrelevant einschränken muss, und zwar umso häufiger, je mehr Punkte er gebracht hat. Sei es, dass einem Helden Proben erschwert oder sogar gänzlich verwehrt sind, seine Werte vermindert oder seine Lernerfolge schwieriger werden oder der Spieler darauf achten muss, wie er mit seiner Umwelt agiert, weil sein Held zum Beispiel *gesucht* wird oder Angehöriger einer *Randgruppe* ist.

Gerade problemlösende Spieler neigen dazu, die Auswirkung von Nachteilen unter den Teppich zu kehren, denn sie ma-

chen die Figur ineffektiver. Dahingegen sind Nachteile oft wichtige Ankerpunkte im erzählerischen Spiel, bergen dann aber manchmal die Gefahr, dass die Mitspieler durch diese Nachteile in Mitleidenschaft gezogen werden, weil sie überbeansprucht werden und die Gruppe durchaus handfesten Gefahren aussetzen.

Für den Meister kann es enorm schwierig sein, zu entscheiden, wann und wie er Nachteile gezielt 'auslöst' und ob er einem Spieler die Möglichkeit gibt, etwas dagegen zu unternehmen. Denn prinzipiell ist es wichtig, dafür zu sorgen, dass ein Nachteil nicht durch die Nutzung eines Talents oder einer Eigenschaft ungeschehen gemacht werden kann ('Alrik ist brünstig. Und wenn schon – würfel' ich halt 'ne Selbstbeherrschungs-Probe und gut is'!). Ein *goldgeriger* Zwerg kann eben nicht über seinen Schatten springen, ebenso wenig ein *neugieriger* Magier. Und wo ein erzählerischer Spieler seine *Goldger* eventuell ohne jede Probe als gegeben hinnimmt und seinen Helden von sich aus in die Klemme bringt, wird ein Problemlöser seine *Neugier* gar nicht erwähnen, wenn Sie nicht explizit danach fragen. Die Kunst besteht darin, zwischen diesen beiden Extremen einen guten und soliden Mittelweg zu finden, der die Nachteile der Helden ins Spiel bringt, ohne jedoch die Gruppe insgesamt zu stören und ohne permanent daran denken zu müssen, dass man ja auch die Nachteile ins Spiel integriert.

Als Faustregel kann man ansetzen, dass Nachteile, die bis zu 3 Generierungspunkte bringen, mindestens einmal pro Spielabend spürbare, aber nicht dramatische Auswirkungen auf den Helden haben sollten, solche bis zu 5 GP zweimal und alle darüber hinaus mindestens dreimal, wenn sie nicht ohnehin permanent Eigenschaften oder Talente modifizieren. Alternativ kann ein 5-Punkte-Nachteil auch einmal pro Spielsitzung deutliche Einschränkungen für den Charakter mit sich bringen (er könnte zum Beispiel an einer Szene nicht teilnehmen dürfen oder seine Neugier bringt eine Gruppe von Meisterpersonen gegen ihn auf), und ein 10-Punkte-Nachteil kann den Charakter einmal pro Runde in ernsthafte Schwierigkeiten



bringen (bis hin zu dem Kopfgeldjäger, der ihn zu töten versucht und ihn dabei schwer verletzt). Diese Faustregel sollte man für jeden Nachteil anwenden, wenn ein Held Generierungspunkte aus unterschiedlichen Nachteilen erhalten hat. Das heißt, dass eine Schlechte Eigenschaft entsprechend ihres Wertes geprüft werden sollte, ein Geweihter mit dem Regelkorsett seiner Kirche konfrontiert oder ein Held mit *Schlechtem Ruf* genau jenem in einer Taverne ausgesetzt werden sollte. Oder alle kommen nach und nach zum Tragen, wenn der Held beispielsweise ein Kor-Geweihter mit all den oben genannten Nachteilen ist.

Ebenfalls haben Sie die Möglichkeit, Nachteile gar nicht erst zulassen – und sollten das auch nutzen. Wo schon das Regelwerk vorgibt, dass *Arroganz* nicht zu einem Jahrmarktskämpfer passt, mag es in Ihren Augen ebenso unpassend sein, einen *brünstigen* Rahja-Geweihten in Ihrer Runde zu haben. Ebenso können Sie die Nachteile davon abhängig machen, wie Sie den Stil des Gruppenspiels einschätzen. Denn Nachteile, deren Reiz im gezielten erzählerischen Ausspielen von Situationen liegt, eignen sich nur bedingt für eine problem-lösende Gruppe (*Speisegebote* oder *Autoritätsgläubig* wären dafür Beispiele).

HÖHERE MATHEMATIK

Im Laufe eines Spiels werden Sie immer wieder von Ihren Spielern und Spielerinnen unterschiedliche Proben verlangen: im Kampf, beim Zaubern, beim Talenteinsatz. Natürlich hat das nur einen Sinn, wenn die Spieler eine gewisse Chance haben, diese Proben zu bestehen, es andererseits aber auch die Möglichkeit gibt, dass sie misslingen – andernfalls können Sie auf die Würfelei auch genauso gut verzichten. Egal, ob Sie vorgefertigte Abenteuer benutzen oder eigene entwerfen, sollten Sie die Proben also so gestalten, dass sie nicht zu schwer und nicht zu einfach sind. Doch damit beginnt das Problem, denn wie lässt sich abschätzen, wie hoch die Chance ist, eine Probe zu bestehen?

EIGENSCHAFTEN UND PROBEN IM KAMPF

Bei Proben mit einem einzelnen Würfel lässt sich das sehr leicht herleiten: Der Wert mal 5 ergibt die Wahrscheinlichkeit in Prozent. So ist die Chance eines Helden mit KK 15 genau 75 %, eine Körperkraft-Probe zu schaffen. Modifikationen gehen linear in die Wahrscheinlichkeit ein, so dass Sie einfach nur den modifizierten Wert für die Berechnung heranziehen müssen: Bei einer KK-Probe +5 sinkt die Wahrscheinlichkeit für den genannten Helden auf 50 %, da er mit einer modifizierten KK von 10 arbeiten muss*. Anders gesagt: Jede Modifikation um 1 Punkt verschiebt die Erfolgswahrscheinlichkeit um 5 %.

PATZER UND AUTOMATISCHE ERFOLGE

Wenn Sie ohne Bestätigungswurf spielen, beträgt die Wahrscheinlichkeit für ein Extremergebnis (also eine gewürfelte 1 oder 20) jeweils genau 5 %, und zwar unabhängig vom Wert der jeweiligen Eigenschaft (oder des Kampfwertes). Anders gesagt: Jeder zehnte Wurf ist außerordentlich gut oder außerordentlich schlecht. In einem Kampf mit zwei Beteiligten kommt es also im Schnitt alle zweieinhalb bis fünf Runden zu einem Patzer oder einer Glücklichen Attacke – und zwar völlig unabhängig davon, ob es sich um Schwertmeister oder herumrühlende Bauernlummel handelt.

Um dem auf die Probe gestellten Wert größeren Einfluss zukommen zu lassen, haben wir den Prüfwurf eingeführt. Da-

durch hat der Schwertmeister mit AT 18 nicht mehr 5 % Wahrscheinlichkeit auf einen Patzer, sondern nur noch 0,5 %, der ungeschickte Bauer mit AT 8 aber immerhin noch 3 %. Wenn der Schwertmeister ein sehr riskantes Manöver vollbringt, steigt dadurch auch die Patzerwahrscheinlichkeit, so dass er beispielsweise bei einem Wuchtschlag +10 genauso häufig patzt wie der Bauer bei seinem unkoordinierten Gefuchtel.

Kritische Treffer sind entsprechend häufiger bei hohen Werten, der Schwertmeister hat eine 4,5%-Chance auf einen solchen Treffer, der Bauer nur 2 % (genauso wie der Schwertmeister, wenn er seinen Wuchtschlag +10 angesagt hat).

Fazit: Auf Proben mit nur einem Würfel haben Modifikationen nur dann Auswirkungen auf die Wahrscheinlichkeit von Extremwürfen, wenn es Prüfwürfe gibt. In diesem Fall ändert sich diese Wahrscheinlichkeit um 0,5 % pro Punkt Modifikation. Dieser Wert kann meistens getrost ignoriert werden, er wird nur bei sehr hohen Modifikationen relevant.

TALENT- UND ZAUBERPROBEN

Bis hierhin war es einfach. Doch bei allen Proben, die mit drei Würfeln abgelegt werden, also alle Talent-, Zaubers- und Liturgieproben, sieht es ganz anders aus. Hier haben wir nicht mehr zwei Variablen (Wert und Würfelergbnis), sondern auf einmal sieben: drei Eigenschafts- und einen Talentwert sowie drei Würfelergbnisse. Niemand kann hier ohne Hilfsmittel die Erfolgswahrscheinlichkeit für unterschiedliche Proben berechnen und vor allem auch die Auswirkungen von Modifikationen realistisch einschätzen – oder gar, wie hoch die Chance auf eine bestimmte Menge von TaP* ist.

Der folgende Text soll zweierlei anbieten: einerseits den Rechenweg zum exakten Berechnen der Wahrscheinlichkeit, andererseits ein Gefühl dafür, wie sich Talent- und Eigenschaftswerte sowie Probenmodifikatoren auf die Schwierigkeit, eine Probe zu meistern, auswirken. Wir haben uns bemüht, letzteres verständlich darzustellen und keine tiefergehenden Kenntnisse der Mathematik zu erfordern. Die detaillierteren, mathematisch exakten Überlegungen sind in dem Abschnitt **Die genaue Mathematik** ab Seite 170 dargestellt und können

*) Die eigenartige Berechnung, dass bei DSA alle Modifikationen scheinbar ein falsches Vorzeichen haben, liegt in der Wurzel dieser Proben: Ursprünglich wurde davon ausgegangen, dass nicht der Wert, sondern das *Würfelergbnis* modifiziert wird. Bei einer KK-Probe +5 darf also höchstens der KK-Wert erreicht werden, wenn das Würfelergbnis mit +5 verrechnet wird. Gerade im Zusammenhang mit Talent- und Zaubersproben wird aber inzwischen der betreffende *Wert* verändert, sodass bei einem Wert von +5 und einer Modifikation von +7 so gerechnet wird, als hätte der Held einen effektiven Wert von -2 (Wert abzüglich Modifikation), und das kann schnell zu Verwirrung führen. Bei der Umstellung von DSA3 zu DSA4 gab es Überlegungen, die Vorzeichen aller Modifikationen zu ändern, aber das wurde verworfen, da es eine zu große Veränderung bedeutet hätte und auch alle älteren Abenteuer schwerer anpassbar gemacht hätte.



getrost übersprungen werden. Mit ein wenig Suchen im Internet kann man leicht Programme finden, die die Berechnungen für bestimmte Wertkombinationen übernehmen.

GRUNDÜBERLEGUNGEN

Eine Talentprobe kann – äußerst passend – mit einem würfelförmigen **Möglichkeitsraum** dargestellt werden. Jede der drei Dimensionen, entsprechend jedem der drei Würfe und kann einen Wert von 1 bis 20 annehmen. Dieser Möglichkeitsraum besteht dann aus 8.000 Punkten (das heißt, jeder Wurf mit drei W20 hat 8.000 mögliche Ergebnisse). In der nebenstehenden Grafik markiert der Stern den Wurf 4 / 16 / 18. Auf die gleiche Weise kann man jedes Ergebnis in diesem Möglichkeitsraum markieren.

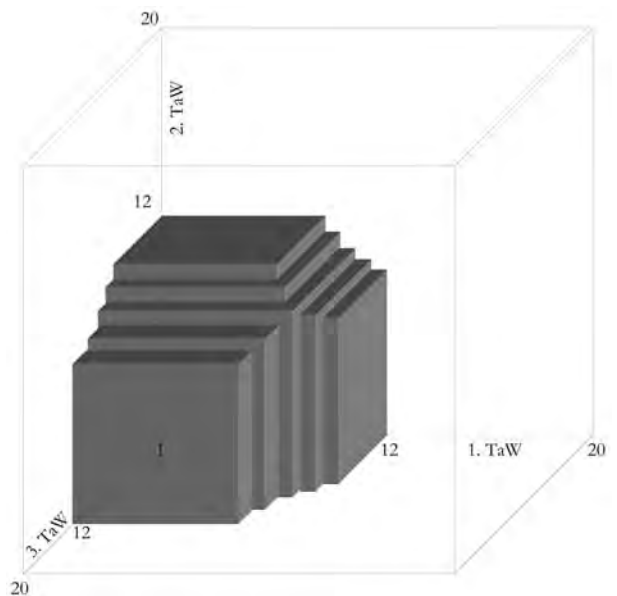
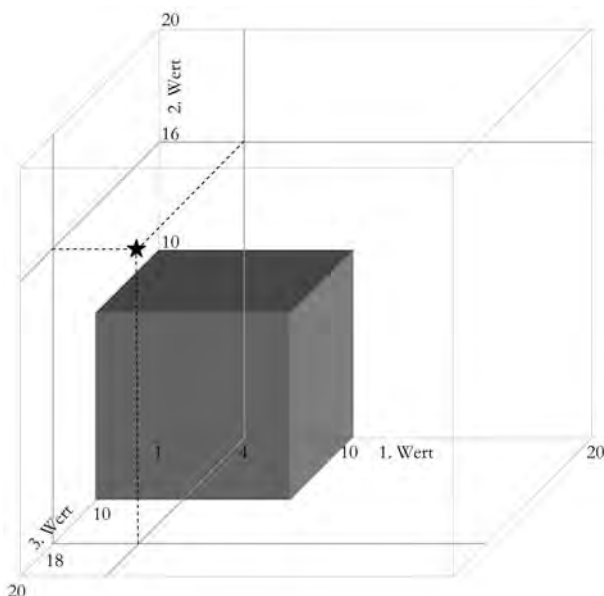
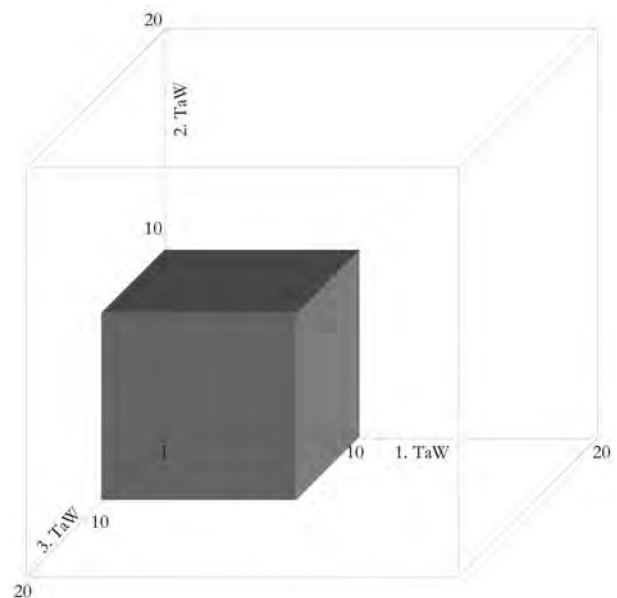
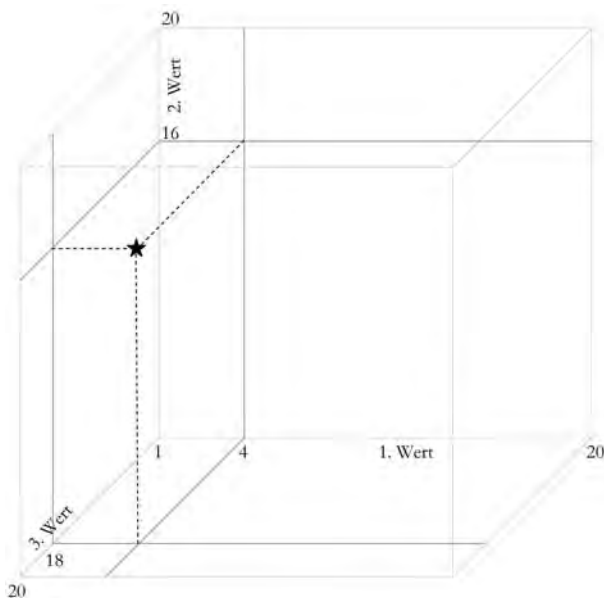
Da nur ein Teil aller möglichen Ergebnisse auch einen Erfolg ergeben, kann man all diese Ergebnisse zu einem **Erfolgsraum** zusammenfassen, die nur einem Teil des Möglichkeitsraums entsprechen. Der Anteil des Erfolgsraums am Möglichkeitsraum entspricht der Wahrscheinlichkeit, dass die Talentprobe gelingt. Je größer der Erfolgsraum, desto wahrscheinlicher ein Gelingen der Probe.

In der untenstehenden Grafik stellt der graue Würfel den Erfolgsraum für den einfachen Fall einer unmodifizierten Probe mit TaW 0 und den Eigenschaftswerten 10 / 10 / 10 dar. Dieser Erfolgsraum entspricht einem Achtel des Möglichkeitsraumes, also liegt die Chance, dass eine Probe mit diesen Werten gelingt, bei 12,5 %. Der in der ersten Grafik markierte Wurf von 4 / 16 / 18 befindet sich außerhalb des Erfolgsraums und wäre somit misslungen.

Mit ein wenig räumlichem Vorstellungsvermögen ist es möglich zu erkennen, wie eine Veränderung eines Eigenschaftswerts den Erfolgsraum verändert, denn jeder dieser Werte bestimmt eine Kantenlänge des genannten Bereichs. Bei einer Wertekombination von 10 / 10 / 18 entsteht ein länglicher Kasten, bei 10 / 18 / 18 ein großer, abgeflachter Körper.

Sobald jedoch ein positiver Talentwert ins Spiel kommt, verändert sich nicht nur die Kantenlängen der Erfolgsraums, sondern auch seine Form, sodass ein seltsames Gebilde entsteht: ein Würfel mit Stufenpyramiden auf drei seiner Seiten.

In der hier gezeigten Grafik betragen die Eigenschaftswerte wiederum 10 / 10 / 10, der Talentwert aber +2. Dadurch erhält der Würfel auf jeder seiner uns zugewandten Seite eine zwei-





stufige Pyramide. Mit jedem weiteren Talentpunkt kommt eine weitere Stufe auf jeder der drei Seiten hinzu, mit jeder Veränderung eines der Eigenschaftswerte wird (wie oben gesehen) die Kantenlänge des Grundbereichs größer oder kleiner.

Da bei negativen Talentwerten jede einzelne Eigenschaftsprobe um den betreffenden Wert erschwert wird, schrumpft der gesamte Raum an allen drei Seiten gleichmäßig, hier entstehen also keine aufgesetzten Pyramiden.

Wer über hohe dreidimensionale Vorstellungskraft und etwas Übung verfügt, kann den Erfolgsraum im Geist schrumpfen und wachsen lassen und so die Wahrscheinlichkeit für unterschiedliche Eigenschafts- und Talentwerte abschätzen.

PATZER UND AUTOMATISCHE ERFOLGE

Wie oben gesehen, entspricht jeder der 8.000 Punkte im Möglichkeitsraum einem denkbaren Würfelergebnis. Nur eines dieser Ergebnisse ist eine dreifache 20, nur eines eine dreifache 1. Damit beträgt die Wahrscheinlichkeit für jedes dieser Ergebnisse exakt ein Achttausendstel oder 0,0125 %. Die Chance, eine Doppelzwanzig oder Doppel eins zu wür-

feln, beträgt jedoch nicht etwa ein Vierhundertstel (0,25 %), wie auf den ersten Blick vermutet werden könnte, sondern etwa das Dreifache: 0,71 %. Das liegt daran, dass es drei unterschiedliche Kombinationen von Doppel eins gibt: Würfel 1 und 2, Würfel 1 und 3 oder Würfel 2 und 3 können jeweils ein solches Pärchen bilden. In die Grafik übertragen ergibt das einen 'Dreifingerraum': In 20 der 8.000 Fälle zeigen Würfel 1 und 2 jeweils eine 1, in 20 Fällen Würfel 1 und 3 und ebenso in 20 Fällen Würfel 2 und 3. Da die Kombination der Dreifach-1 in jeder dieser zwanzig Ergebnisse enthalten ist, aber nur einmal zählt, gibt es genau 58 Möglichkeiten eines Patzers. Und 58 von 8.000 entspricht den oben genannten 0,71 %.

Wenn wir eine Spielrunde betrachten, die sich wöchentlich trifft und in der pro Treffen 20 bis 80 Talentproben gewürfelt werden, fällt hier statistisch nur alle zwei bis acht Jahre eine Dreifach-20 (oder eine Dreifach-1), also höchstens einmal in der üblichen Lebensdauer einer Heldengruppe. Deswegen sollte ein solches Ergebnis auch dramatische Folgen haben. Gewöhnliche Patzer und besondere Erfolge in Talentproben sind jedoch ein- bis zweimal im Monat zu erwarten – immer noch selten, aber mit gewisser Regelmäßigkeit.

DIE GENAUE MATHEMATIK

Wie bereits gesagt, errechnet sich die Wahrscheinlichkeit, dass eine Probe gelingt, als der Anteil des Erfolgsraumes am Möglichkeitsraum. Der Möglichkeitsraum hat stets das Volumen 8.000 (20x20x20). Um die Wahrscheinlichkeit WK zu berechnen, müssen wir lediglich das Volumen des Erfolgsraumes V durch 8.000 teilen, also $WK = V/8.000$. Wie aber berechnet sich V?

Dazu definieren wir zunächst die folgenden Werte:

T ist der effektive Talentwert, also der TaW plus den Modifikator auf die Probe.

E_1, E_2, E_3 sind die effektiven Eigenschaftswerte, also die drei Eigenschaften, auf die gewürfelt wird (einschließlich etwaiger Modifikatoren).

Zusätzlich definieren wir die Funktion M als $M(n) = \min(20, n)$, also als den kleineren Wert aus 20 und dem Eingabewert.

Nun müssen wir eine Fallunterscheidung machen: Ist T nicht positiv (also 0 oder kleiner), dann findet der erste Fall Anwendung, ist T positiv, der zweite.

1. Fall (T ist kleiner als 1):

$$V = \prod_{i=1}^3 M(E_i + T)$$

2. Fall (T ist größer als 0): In dem Fall müssen wir das Volumen des seltsamen Stufengebildes berechnen. Dazu definieren wir zusätzlich T_i als $T_i = \min(20 - E_i, T)$, also den kleineren Wert aus $(20 - E_i)$ und T. Dann addieren wir den Basiswürfel und die Stufenpyramiden wie folgt:

$$V = \prod_{i=1}^3 M(E_i) + \sum_{i=1}^3 \sum_{n=1}^{T_i} M(E_{i \bmod 3+1} - n) M(E_{(i+1) \bmod 3+1} - n)$$

Der Einfachheit halber wurden bei der Berechnung von V Patzer und automatische Erfolge ignoriert. Dennoch bleibt eine äußerst umständliche Rechnerei übrig, die gerne dem Computer überlassen werden kann.

MODIFIKATIONEN VON PROBEN

Modifikationen von Proben fließen direkt in den effektiven Talentwert hinein, erfordern also keine Veränderung der oben gegebenen Formel. Oft will aber der Spielleiter abschätzen, wie sich die Modifikation der Probe auf die Erfolgswahrscheinlichkeit auswirken wird. Die folgenden Tabellen sollen einen groben Überblick erlauben, dafür haben wir zwölf unterschiedliche Eigenschaftswert-Kombinationen und acht mögliche effektive Talentwerte ausgewählt. Beachten Sie, dass wir Patzer und automatische Erfolge nicht in die Berechnung aufgenommen haben, um die Werte nicht zu verzerren.

Die erste Tabelle nennt die Wahrscheinlichkeit, eine Probe zu bestehen, während die zweite die durchschnittlich erreichten TaP* im Falle einer gelungenen Probe nennt.

SCHLUSSFOLGERUNGEN

Folgende Faustregeln lassen sich den Tabellen entnehmen:

☛ Eine gleichmäßige Verteilung der Eigenschaftswerte führt zu höherer Erfolgswahrscheinlichkeit als große Unterschiede.

☛ Effektive Talentwerte zwischen -3 und +10 erzeugen die größte Spannung, denn die Chancen sind nennenswert, aber auch nicht zu hoch. Bei niedrigeren Werten gehen Proben meistens daneben, bei höheren Werten gelingen sie fast immer. Das spiegelt sich auch in den vorgeschlagenen Modifikatoren für Talentproben wider (WdS 13).

☛ Bei den TaP* ist der effektive Talentwert deutlich relevanter als die Eigenschaften. Eine Modifikation des effektiven Talentwerts beeinflusst die TaP* stark.

☛ Es ist wahrscheinlicher, eine erschwerte Talentprobe zu schaffen, als bei einer unmodifizierten Probe die gleiche Zahl an TaP* zu erreichen.

☛ Wenn Sie Ihren Spielern unabhängig vom Talentwert eine gewisse Restchance einräumen wollen, durch Würfelglück Erfolg zu haben, sollten Sie eher eine Erschwerung verlangen als eine entsprechende Menge an TaP*.



WAHRSCHEINLICHKEIT EINER GELUNGEBENEN PROBE

Effektiver Talentwert	-15	-10	-5	0	+5	+10	+15	+20
Eigenschaften								
8/8/8	0 %	0 %	0,3 %	6,4 %	21,5 %	45,4 %	70,6 %	87,6 %
8/8/16	0 %	0,1 %	1,2 %	12,8 %	36,1 %	64,3 %	87,2 %	96,8 %
8/12/16	0 %	0,2 %	2,9 %	19,2 %	48,6 %	78,3 %	95,2 %	99,8 %
8/16/16	0 %	1,4 %	4,5 %	25,6 %	59,5 %	85,0 %	99,2 %	100 %
12/12/12	0 %	0,1 %	4,3 %	21,6 %	53,2 %	85,7 %	97,5 %	99,8 %
12/12/16	0 %	0,3 %	6,7 %	28,8 %	65,1 %	93,0 %	99,4 %	100 %
12/16/16	0 %	0,9 %	10,6 %	38,4 %	79,2 %	98,2 %	100 %	100 %
12/16/21	0,1 %	1,7 %	15,4 %	50,4 %	82,5 %	99,3 %	100 %	100 %
12/21/21	0,4 %	3,0 %	22,4 %	60,0 %	85,0 %	100 %	100 %	100 %
16/16/16	0 %	2,7 %	16,6 %	51,2 %	95,7 %	99,9 %	100 %	100 %
16/16/21	0,1 %	5,0 %	24,2 %	64,0 %	98,5 %	100 %	100 %	100 %
21/21/21	2,7 %	16,6 %	51,2 %	100 %	100 %	100 %	100 %	100 %

DURCHSCHNITTLLICHE TAP+ BEI EINER GELUNGEBENEN PROBE

Effektiver Talentwert	+5	+10	+15	+20
Eigenschaften				
8/8/8	2,9	4,8	7,1	10,1
8/8/16	3,1	5,4	8,3	12,2
8/12/16	3,3	5,9	9,4	13,8
8/16/16	3,4	6,5	10,2	15,1
12/12/12	3,3	6,0	9,9	14,6
12/12/16	3,4	6,6	11,0	15,9
12/16/16	3,6	7,4	12,2	17,2
12/16/21	3,8	7,8	12,7	17,7
12/21/21	4,2	8,2	13,2	18,2
16/16/16	3,8	8,5	13,5	18,5
16/16/21	4,1	9,0	14,0	19,0
21/21/21	5,0	10,0	15,0	20,0



Beispiel: Um dem finsternen Magier ein Festmahl zuzubereiten, das ihn bei Laune halten soll, legt der Held eine Kochen-Probe ab. Der Spielleiter entscheidet, dass der Magier als Feinschmecker nur zufriedenzustellen ist, wenn der Held mindestens 8 TaP erreicht. Statt einer offenen Probe hätte der Spielleiter einfach eine Kochen-Probe +8 verlangen können. Obwohl das die Wahrscheinlichkeit im Allgemeinen wenig beeinflusst, könnte in diesem Fall selbst ein Held mit einem TaW von 5 noch auf sein Glück hoffen, während er niemals 8 TaP* erreichen kann.*

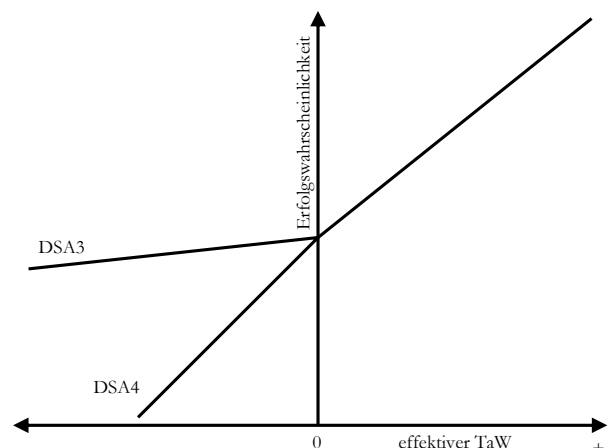
chenden Heldenwerten ab). Das bedeutete, dass für Helden mit unterschiedlichen Talentwerten die gleiche Probenmodifikation ganz andere Auswirkungen hat. Einem Helden mit TaW 5 konnte es fast egal sein, ob eine Probe um 5 oder 9 Punkte erschwert ist, während die gleiche Modifikation für einen Helden mit TaW 8 einen dramatischen Unterschied machte. Dieses Ungleichgewicht wurde bei DSA4 durch die Regel behoben, dass negative Talentwerte auf alle drei Proben aufgeschlagen werden müssen, wodurch sich Probenmodifikatoren tatsächlich weitgehend proportional zur Erschwernis auf die Probe verhalten, unabhängig vom Helden.

KURZER EXKURS:

WIE WAR DAS EIGENTLICH FRÜHER?

In DSA3 (und DSA2) wurden negative effektive Talentwerte anders behandelt als in den aktuellen Regeln. Statt die Erschwernis auf jede der drei Eigenschaftsproben zu legen, musste sie lediglich durch die drei Eigenschaftsproben zusammen abgebaut werden. Das bedeutete, dass eine um einen Punkt erschwerte Probe – unabhängig von den Eigenschaftswerten – die Erfolgswahrscheinlichkeit um nur 0,013 % senkte – ein zu vernachlässigender Wert.

Dies führte zu einem starken Knick in der Wahrscheinlichkeitsverteilung, sobald der effektive Talentwert das Vorzeichen wechselte. Die Grafik stellt das schematisch dar (die genauen Steigungen in der Grafik hängen natürlich von den entspre-





Beispiel: Nehmen wir einen Helden mit den Eigenschaftswerten 12 / 12 / 12 und einem TaW von 5. Nach DSA3-Regeln hat er bei einer Probe +5 eine Chance von 21,6 %, die Probe zu schaffen. Steigt der Zuschlag auf +9, beträgt die Chance 21,4 % – ein minimaler Unterschied. Mit TaW 8 und einem Zuschlag von +5 hat der Held eine Erfolgswahrscheinlichkeit von 32,9 %, bei +9 nur noch 21,6 % – ein Verlust von mehr als einem Drittel, und insbesondere kaum noch ein Unterschied zu dem 4 Punkte schwächeren Helden.

Nach den DSA4-Regeln sinkt die Chance des Helden mit TaW 5 von 21,6 % bei einem Zuschlag von +5 auf nur noch 6,4 %, wenn der Zuschlag +9 beträgt, während sich beim Helden mit TaW 8 die Wahrscheinlichkeit von 32,9 % bei +5 auf 16,6 % bei +9 verschiebt. Diese Veränderung ist deutlich fairer.

Diese Unterschiede sollten Sie vor allem dann beachten, wenn Sie ein Abenteuer aus DSA3-Zeiten nach DSA4-Regeln spielen wollen. Denn nach DSA3-Regeln waren selbst Probenzuschläge von 30 und mehr Punkten theoretisch noch schaffbar (bei Eigenschaftswerten von 16 / 16 / 16 und TaW 18 mussten bei den vier Eigenschaftswerten 12 Punkte ausgeglichen werden, was durchaus im Rahmen des Möglichen liegt), während die Chancen nach DSA4 verschwindend gering werden (im genannten Beispiel darf kein Würfel eine höhere Zahl als 4 zeigen, was einer Wahrscheinlichkeit von 0,8 % entspricht).



ANHÄNGE

ZUFALLSTABELLEN

Im folgenden Kapitel finden Sie zahlreiche Zufallstabellen, die Sie spontan im Abenteuer oder aber schon bei der Vorbereitung dazu nutzen können, Ihr Spiel zu bereichern. Natürlich ist es eine Frage Ihres Stils, ob Sie solche Elemente überhaupt dem Würfel überlassen wollen oder lieber gezielt entscheiden, mit wem oder was Ihre Helden es gerade zu tun bekommen. Und natürlich erhebt dieses Kapitel überhaupt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Theoretisch können unzählige Details mit Zufallstabellen festgelegt werden, vom Inhalt einer erbeuteten Geldkatze bis hin zu dem Zahn, den ein Held bei einer Wirtshausschlägerei verloren hat. (Angeblich handelt es sich bei letzterem um die einzig bekannte Verwendung eines 36-seitigen Würfels.)

Grundsätzlich gilt für alle Tabellen, dass die Ergebnisse interpretationsbedürftig sind. Die meisten von ihnen müssten nach einer Unzahl von Gesichtspunkten unterteilt werden, etwa bei den Zufallsbegegnungen nach aventurischer Region, nach Nähe der nächsten größeren Siedlung, nach Wetter und Jahreszeit. Das würde aber ein System ergeben, das den Rahmen dieses Buches um ein Vielfaches übersteigen und das Ermitteln einer einzelnen Zufallsbegegnung zu einer langwierigen Würfelprozedur machen würde. Es ist deshalb Ihre Aufgabe, zu entscheiden, ob das Ergebnis zu den genauen Umständen passt oder ob Sie es variieren wollen.

UNPASSENDE ERGEBNISSE

Zufallstabellen haben mitunter die Eigenschaft, sehr eigenartige Ergebnisse hervorzubringen. So könnten die Würfel beispielsweise behaupten, in einem einsamen Bergdorf gäbe es als einzigen Tempel ausgerechnet ein Praios-Heiligtum. Es gibt drei Möglichkeiten, mit einem Ergebnis umzugehen, das Ihnen nicht einleuchtend erscheint: Entweder Sie ignorieren die Würfel und machen

auf die Schnelle einen Travia-, Peraine- oder Firun-Tempel daraus. Oder aber Sie lassen Ihre Kreativität spielen und entwickeln eine passende Hintergrundgeschichte (so könnte dieser Tempel von einem versprengten Priester aus dem Ende der Priesterkaiserzeit gegründet worden sein). Sie können aber auch an die Macht der Würfel glauben und das Ergebnis hinnehmen, ohne sich die Mühe zu machen, eine Begründung zu suchen. Dadurch wird Aventurien skurril, und wenn Sie Skurrilitäten oder sogar Absurdes mögen, finden Sie hier reiche Beute.





MEISTERPERSONEN

Die folgenden Tabellen sollen helfen, eine zufällige Person interessanter und abwechslungsreicher zu machen. Sie können dazu auf allen Tabellen würfeln oder aber nur auf ausgewählten ... oder auf ausgewürfelten.

MÖGLICHE TABELLEN FÜR MEISTERPERSONEN (1W20)

- 1-3 keine
- 4-5 Besondere Eigenschaften
- 6-7 Besonderes Aussehen
- 8 Behinderung
- 9 Schlechte Angewohnheit
- 10 Sonstige Besonderheit
- 11-12 Größe
- 13-14 Statur
- 15-16 Alter
- 17-20 Würfeln Sie eine zusätzliche Tabelle aus. (Würfeln Sie also noch zweimal.)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN (1W20, bei 6 auf 1W6 auch jenseits normaler Rassengrenzen)

- 1 trampelig, ungeschickt (sehr niedrige GE)
- 2 schwächlich (sehr niedrige KK)
- 3 anfällig, atemlos (sehr niedrige KO)
- 4 zwei linke Hände (sehr niedrige FF)
- 5 wirkt tumb (sehr niedriges CH)
- 6 feige (sehr niedriger MU)
- 7 dumm (sehr niedrige KL)
- 8 ideenlos (sehr niedrige IN)
- 9 magieanfällig (sehr niedrige MR)
- 10 keine Besonderheiten
- 11 anmutig, elegant (sehr hohe GE)
- 12 kräftig (sehr hohe KK)
- 13 robust (sehr hohe KO)
- 14 geschickt (sehr hohe FF)
- 15 charismatisch, beeindruckend (sehr hohes CH)
- 16 draufgängerisch (sehr hoher MU)
- 17 gelehrt, klug (sehr hohe KL)
- 18 intuitiv, ideenreich (sehr hohe IN)
- 19 magieresistent (sehr hohe MR)
- 20 zweimal für besondere Eigenschaften würfeln

BESONDERES AUSSEHEN (1W20)

- 1 von Narben entstelltes Gesicht (z.B. Brandnarben)
- 2 Pockennarben
- 3 auffällige Narbe im Gesicht
- 4 auffällige Warze(n) im Gesicht
- 5 Hasenscharte
- 6 asymmetrisches Gesicht

- 7 schiefe Nase
- 8 Zahnücke(n)
- 9 schiefe Zähne
- 10 Pferdegebiss
- 11 faulige Zähne
- 12 glatzköpfig
- 13 besonders langes und/oder volles Haar
- 14 andersfarbige Haarsträhne ('Hexensträhne')
- 15 verschiedenfarbige Augen
- 16 besondere Augenfarbe (z.B. silbern, violett ...)
- 17 Glubschaugen
- 18 Albino
- 19 Doppelgänger einer bekannten Persönlichkeit, eines Helden, eines Bekannten der Helden
- 20 gut aussehend (bei 6 auf 1W6: herausragendes Aussehen)

BEHINDERUNG (1W20)

- 1 steifes Bein
- 2 einbeinig
- 3 gelähmt
- 4 bucklig

- 5 fehlender Finger
- 6 einhändig
- 7 einarmig
- 8 einäugig (bei 1 auf 1W6: blind)
- 9 lispelt
- 10 stottert
- 11 kann nicht sprechen
- 12 schwerhörig (bei 1 auf 1W6: taubstumm)
- 13 nachtblind
- 14 verkrüppelte Hand
- 15 Klumpfuß
- 16 Glasknochen
- 17 stark weitsichtig
- 18 stark kurzsichtig
- 19 schielt
- 20 Gelenkrheuma

SCHLECHTE ANGEWOHNHEIT (1W20)

- 1 unsteter Blick
- 2 blickt dem Gesprächspartner nie in die Augen
- 3 kratzt sich ständig überall
- 4 popelt in der Nase
- 5 kaut Fingernägel
- 6 hat starke Blähungen

LAUNEN UND EIGENSCHAFTEN

Wenn Sie einfach nur eine Auswahl an Attributen suchen, die eine beliebige Meisterperson auszeichnen können, dann dürfen Sie sich an der folgenden Liste frei bedienen.

abergläubisch, abenteuerlustig, abgelenkt, abstoßend, abweisend, abwesend, aggressiv, albern, anlehnungsbedürftig, ängstlich, arrogant, athletisch, aufdringlich, aufgeblasen, aufmerksam, aufmüpfig, beflissen, begriffsstutzig, beleidigt, belesen, bescheiden, bestechlich, blasiert, blass, brutal, bucklig, charmant, clever, dick, dickköpfig, dumm, dünn, ehrenhaft, ehrenwert, ehrlich, eifrig, eifertig, eilig, elegant, einschüchternd, empfindlich, erhaben, erkältet, fahrig, fanatisch, flatterhaft, fleißig, freigiebig, freundlich, frostig, geheimnisvoll, gehorsam, geizig, gelangweilt, gelehrt, gerecht, geschäftig, geschäftstüchtig, gierig, gläubig, großzügig, hässlich, hektisch, heuchlerisch, hinterlistig, hochnäsiger, höflich, hölzern, hübsch, humorlos, humorvoll, ideenlos, irritiert, kleinwüchsig, klug, kompliziert, kräftig, kühl, launisch, listig, locker, logisch, lüstern, lustig, müde, musikalisch, mutig, nachdenklich, naiv, neugierig, optimistisch, ordentlich, pausbäckig, penibel, pfffig, phantasievoll, plump, polternd, protzig, rachsüchtig, rassistisch, risikofreudig, roh, rondragefällig, rücksichtslos, ruhig, schläfrig, schlagfertig, schlampig, schleimig, schmierig, schüchtern, schwatzhaft, schweigsam, selbstbewusst, selbstverliebt, senil, sorgfältig, sparsam, spitzfindig, spitzzüngig, spöttisch, standesbewusst, starrsinnig, steif, streitlustig, streng, stumm, stur, theatralisch, tolerant, trampelig, treu, übellaunig, überdreht, überheblich, unbedacht, ungeschickt, unhöflich, unnahbar, unruhig, unstet, unterwürfig, unverdorben, unverwundlich, unzuverlässig, verführerisch, vergeistigt, vergesslich, verhärtet, verletzlich, verletzt, verliebt, verlogen, vernascht, verschlafen, verschlagen, verschmitzt, verschreckt, versoffen, verständnisvoll, vertrauensvoll, vertrauenswürdig, verträumt, verzweifelt, vornehm, wählerisch, wankelmütig, weltfremd, wortkarg, wütend, zielstrebig, zornig, zurückhaltend, zuverlässig



- 7 rülpst und furzt in einem fort
- 8 spielt ständig mit einem Gegenstand
- 9 flucht ständig
- 10 benutzt eine Redewendung andauernd
- 11 verwechselt Namen
- 12 benutzt Fremdwörter ebenso häufig wie falsch
- 13 benutzt Parfüm im Übermaß
- 14 erzählt ständig von eigenen Heldentaten
- 15 steckt alles ein, was nicht niert- und nagelfest ist
- 16 versucht jeden zu verführen, der es wert zu sein scheint
- 17 macht ständig schlechte Scherze
- 18 denkt ständig nur ans Essen und/oder Trinken
- 19 versucht jeden zu seinem Glauben zu bekehren
- 20 extrem feuchte Aussprache

GRÖßE (1W20)

Die Normalgrößen der wichtigen kulturschaffenden Rassen finden Sie nebenstehend.

- 1 Zwergenwuchs (Mindestgröße –2W20 cm)
- 2–3 sehr klein (unterster Bereich der Normalgröße)
- 4–7 eher klein (unterdurchschnittlich)
- 8–13 durchschnittlich (um den Mittelwert herum)
- 14–17 eher groß (überdurchschnittlich)
- 18–19 sehr groß (oberster Bereich der Normalgröße)
- 20 Hüne (Maximalgröße +1W20 cm)

STATUR (1W20)

- 1 mager (Gewicht –30 %)
- 2–3 sehr dünn (Gewicht –20 %)
- 4–7 eher dünn (Gewicht –10 %)
- 8–13 normal (normales Gewicht laut Tabelle)
- 14–17 dicklich (Gewicht +20 %)
- 18–19 dick (Gewicht +30 %)
- 20 fett (Gewicht +50 %)

ALTER (1W20)

- 1–2 Kind
- 3–4 halbwüchsig
- 5–7 jugendlich
- 8–12 junger Erwachsener
- 13–17 im besten Alter
- 18–19 alt
- 20 Greis

SONSTIGE BESONDERHEIT (1W20)

- 1 Sein Hund schnüffelt ständig an den Helden.
- 2 riecht unangenehm
- 3 stinkt
- 4 hat ein Haustier dabei (eventuell ein Vertrautentier?)
- 5 sehr abergläubisch
- 6 Kleidung passt nicht zum Stand / Beruf.
- 7 trägt ein auffälliges Amulett.
- 8 trägt unzählige Amulette.
- 9 Tätowierung im Gesicht
- 10 Waffe passt nicht zum Stand / Beruf.
- 11 hält einen Helden für jemand anderen.
- 12 raucht stark duftenden / stinkenden Tabak.
- 13 spuckt ständig Kautabak überallhin.
- 14 ist affektiert.
- 15 hält sich für einen großen Künstler.
- 16 verhält sich schleimig-unterwürfig.
- 17 hält sich für einen großen Helden.
- 18 ist nervös und schreckhaft, scheint sich verfolgt zu fühlen.
- 19 Krankhafte Reinlichkeit
- 20 hat das Gedächtnis verloren.

NORMALGRÖßE UND -GEWICHT

Rasse	Größe	Gewicht
Mittelländer	1,60+2W20 (1,62–2,00)	Größe –100
Tulamide	1,55+2W20 (1,57–1,95)	Größe –105
Thorwaler	1,68+2W20 (1,70–2,08)	Größe –95
Fjarninger	1,73+2W20 (1,75–2,13)	Größe –95
Nivese	1,55+2W20 (1,57–1,95)	Größe –110
Norbarde	1,58+2W20 (1,60–1,98)	Größe –100
Trollzacker	1,95+1W20 (1,96–2,15)	Größe –100
Rochshaz	2,15+1W20 (2,16–2,35)	Größe –95
Waldmensch	1,52+3W6 (1,55–1,70)	Größe –110
Tocamuyac	1,42+3W6 (1,45–1,60)	Größe –110
Utulu	1,65+2W20 (1,67–2,05)	Größe –110
Auelf	1,68+2W20 (1,70–2,08)	Größe –120
Waldelf	1,66+1W20+4W6 (1,71–2,10)	Größe –120
Firnelf	1,56+2W20 (1,58–1,96)	Größe –120
Halbelf	1,58+1W20+4W6 (1,63–2,02)	Größe –120
Zwerg	1,28+2W6 (1,30–1,40)	Größe –80
Orkmann	1,50+3W6 (1,53–1,68)	Größe –90
Orkfrau	1,45+3W6 (1,48–1,63)	Größe –90
Zholochai-Mann	1,50+4W6 (1,54–1,74)	Größe –90
Zholochai-Frau	1,45+4W6 (1,49–1,69)	Größe –90
Halbork	1,60+4W6 (1,64–1,84)	Größe –100
Goblin	1,35+4W6 (1,39–1,59)	Größe –100
Grolm	0,80+1W20 (0,81–1,00)	Größe –60
Troll	3,60+4W20 (3,64–4,40)	Größe*1,5
Oger	2,59+1W20 (2,60–2,79)	Größe –80
Yeti	2,70+3W20 (2,73–3,30)	Größe*1,3
Zyklop	4,47+3W20 (4,50–5,07)	Größe*1,8
Wilder Zwerg	1,23+2W6 (1,25–1,35)	Größe –80
Affenmensch	1,59+1W20 (1,60–1,79)	Größe –100
Nachtalb	1,79+1W20 (1,80–1,99)	Größe –130
Echsenumpf-/ Regenwald-Achaz	1,67+3W6 (1,70–1,85)	Größe –120
Orkland-Achaz	1,59+3W6 (1,62–1,77)	Größe –120
Waldinsel-Achaz	2,07+3W6 (2,10–2,25)	Größe –130
Maraskan-Achaz	1,72+3W6 (1,75–1,90)	Größe –120
Necker	1,48+2W20 (1,50–1,88)	Größe –110
Risso	1,63+2W6 (1,65–1,75)	Größe –110
Krakonier	1,59+1W20 (1,60–1,79)	Größe –85
Maru	1,79+1W20 (1,80–1,99)	Größe –95
Zilit	1,59+1W20 (1,60–1,79)	Größe –120



ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Wenn Sie Ihren Helden irgendwo eine zufällig ermittelte Person entgegenschießen oder sie ein Ereignis miterleben lassen wollen, das nicht mit Ihrem eigentlichen Abenteuer zu tun hat, können Sie auf die folgenden Tabellen zurückgreifen. Aus einigen davon kann sich ein Nebenabenteuer entwickeln, wenn Sie es zulassen und Ihre Spieler darauf eingehen. Bedenken Sie aber, dass solche Zwischenspiele möglicherweise verwirren und zu weit vom eigentlichen Abenteuer wegführen können.

Wie häufig Sie auf eine der Tabellen würfeln wollen, ist ihnen überlassen; wir empfehlen aber, dass Sie nur eine dieser Zufallsbegegnungen pro Szene (Reise von A nach B, Suche nach einem bestimmten Händler in der Stadt) einbauen, damit sie nicht vom eigentlichen Abenteuer ablenken. Wenn Sie Ihrer Gruppe größeren 'Freilauf' lassen, können Sie andererseits auch aus den hier präsentierten Ideen einen kompletten Handlungsverlauf stricken.

IN DER STADT (IW20)

(Diese Tabelle ist zu größten Teilen dem Regionalband **Herz des Reiches** entnommen.)

1 ADLIGE (IW6)

- 1 Ein prachtvoll gewandeter Adliger samt Gefolge spaziert durch die Stadt und ist auf dem Weg zu (s)einer Hochzeit oder einem Ball, oder er parliert laut über den Ankauf von Häusern oder Straßenzügen.
- 2 Zwei Adlige haben sich den nächsten Platz für ein öffentliches Ehrenduell ausgesucht.
- 3 Ein junger Mann /eine junge Frau in kostbarer Kleidung ist auf dem Weg zu einem Rendezvous, gleitet im Straßendreck aus und landet in demselben.
- 4 Ein vornehmer Adelssprössling will in einem rauen Teil der Stadt 'Abenteuer erleben'.
- 5 Rüpelhafte Adlige wollen Streit mit verfeindeten Patriziern des Stadtbürgertums provozieren.
- 6 Ein Adliger möchte einem Konkurrenten einen Streich spielen und sucht Mithelfer.

2 GEWEIHTE (IW6)

- 1 Eine Praios-Geweihten-Prozession zieht durch die Stadt.
- 2 Ein Rondra-Geweihter bietet sich Streitenden als Schiedsrichter bei Duellen an.
- 3 Eine Boron-Geweihte holt eine Verstorbene ab.
- 4 Ein Phex-Geweihter im reich geschmückten Ornat wird von einigen Tölpeln überfallen.
- 5 Eine Ingerimm-Geweihte predigt vor Zunftleuten die Erhabenheit des Handwerks.
- 6 Ein Rahja-Geweihter bittet die Helden um Hilfe im Kampf gegen eine Zuhälterbande.

3 ZAUBERER (IW6)

- 1 Eine Weißmagierin belehrt die Helden über Gildengesetz und Zauberverbote.
- 2 Ein Zauberer versucht sich durch Einsatz seiner Kräfte in der Öffentlichkeit Vorteile zu verschaffen (Einschüchtern von Passanten, Feilschen mit Händlern, schnellere Bedienung in der Taverne etc.).
- 3 Zwei Zauberkundige tragen ein magisches Duell aus.
- 4 Ein Zauberer (Hexe, Druiden, Schelm, Magier) wird von Inquisition, Bannstrahlern, Stadtwache oder Pfeilen des Lichts gesucht oder abgeführt.
- 5 Ein Zauberer sucht arkanen Nachwuchs und fragt die Helden nach geeigneten Kandidaten.
- 6 Eine Scharlatanin führt magische Kunststücke vor.

4 ORDENSLEUTE (IW6)

- 1 Ein Mönch vom Bund des wahren Glaubens predigt gegen Götzenkult und religiöse Gleichgültigkeit.
- 2 Eine Badilakanerin sammelt für die Armen und predigt gegen Prostitution und Bordellbesuch.
- 3 Zwei schweigsame Golgariten suchen nach Spuren von Untoten, die nachts umgehen.
- 4 Die hochnäsige Dienerin eines Ordens fordert Ehrenbezeugungen.
- 5 Ein Noionit und zwei Begleiter suchen einen entflohenen Irren.
- 6 Eine gemäßigte Praios-Geweihte und ein fanatischer Bannstrahler tragen einen öffentlichen Disput aus.

5 PATRIZIER, KAUFLEUTE UND KRÄMER (IW6)

- 1 Ein Mitglied der Patrizierfamilien führt in einer auffallend schlichten Taverne Geschäftsgespräche.
- 2 Ein Handelszug mit vielen Wagen verstopft eine Straße.
- 3 Für die Feier einer Patrizierfamilie sollen die Helden (je nach Bekanntheit) als zusätzliche Wächter oder als prominente Ehrengäste angeworben werden.
- 4 Ein unzufriedener Kunde droht einer Kauffrau mit Schlägen, wenn sie ihm nicht den Kaufpreis zurückerstattet.
- 5 Ein penetranter Hausierer versucht, den Helden seine Waren aufzuschwatzen.
- 6 Eine Krämerin belästigt Passanten mit Klagen über hohe Abgaben und schlechte Umsätze.

6 HANDWERKSMEISTER (IW6)

- 1 Ein Meister kommandiert bei seiner Arbeit in der Werkstatt laut die Gesellinnen herum.
- 2 Bei einer öffentlichen Zeremonie zur Aufnahme eines Lehrlings wird dieser nach altem Brauch von der Meisterin gedemütigt und erniedrigt.
- 3 Ein Waffenschmied bietet Rabatt, wenn die Helden für seine Waffen Werbung machen.
- 4 Eine Meisterin mit ein paar Gesellen transportiert kostbare Waren oder Zunftgelder.
- 5 Ein Zunftfest wird feierlich begangen. Fast alle Meister und Meisterinnen der Zunft sind zugegen, gerade wird die Zunftlade von Werkstatt zu Werkstatt getragen.
- 6 Einige Handwerksmeister und -gesellen führen Waffenübungen für das städtische Aufgebot durch.



7 AUFRUFER UND BOTEN (IW6)

- 1 Eine offizielle Ausrufenerin trägt die neusten Nachrichten und Bekanntmachungen vor.
- 2 Die Begleiter eines Ausrufers oder Boten verschaffen ihm rüde einen freien Weg.
- 3 Ein Kind hat eine Nachricht für einen Helden, verlangt aber vor der Übergabe eine Bezahlung.
- 4 Eine Botin mit dem Wappen einer Adligen sitzt in der Schänke und lässt sich volllaufen, statt ihre Pflichten zu erfüllen.
- 5 Ein Hund apportiert dem tierliebsten Helden eine frisch getötete Brieftaube samt Nachricht.
- 6 Ein verletzter Bote bittet die Helden um Weiterleitung seiner Botschaft.

8 BÜROKRATEN UND ADVOKATEN (IW6)

- 1 Ein aufgeblasener Büttel will ein Exempel an den Helden statuieren und ein längst vergessenes Benimm-Gesetz durchsetzen.
- 2 Eine Rechtsgelehrte will die Helden anwerben, um die Unschuld eines Mandanten zu beweisen.
- 3 Eine städtische Amtsfrau fordert bei ihrer Inspektionen ungeniert Bestechungsgelder und könnte so das altbewährte System der Korruption gefährden.
- 4 Ein Schreiber hastet mit zahllosen Schriftstücken über die Straße und verliert dabei einige Dokumente.
- 5 Eine Bürokratin oder Rechtsgelehrte wird von Gaunern überfallen, die ihr Urkunden und Unterlagen stehlen sollen.
- 6 Ein Rechtsgelehrter wird von einer ehemaligen Mandantin hart angegangen, er habe vor Gericht versagt und Unsummen Geld gekostet.

9 HANDWERKSGESELLEN (IW6)

- 1 Ein stadtfremder Geselle erkundigt sich nach zünftigen Meistern, bei denen er arbeiten kann.
- 2 Gesellen und Gesellinnen feiern die Freisprechung des jüngsten aus ihrer Gruppe mit viel Bier und Schnaps.
- 3 Gesellen verfolgen und verprügeln eine (echte oder angebliche) Schwarzarbeiterin oder Pfuscherin.
- 4 Ein Trupp Gesellen und Gesellinnen hängt zechend beieinander und schimpft auf die ausbeuterischen Meister.
- 5 Gesellen paradiere (oder patrouillieren) in 'ihrer' Nachbarschaft und schikanieren Bettler und andere 'Unruhestifter'.
- 6 Gesellinnen sind unterwegs zu einer anderen Werkstatt (oder dem Zunfthaus), um einer feierlichen Zeremonie beizuwohnen.

10 BEWAFFNETE (IW6)

- 1 Spießbürger des Bürgerregimentes stolzieren umher und drängen alle Geringeren in den Sickergraben.
- 2 Der Werbetrupp einer Söldnereinheit hat in einer Taverne Quartier aufschlagen und wirbt Rekruten an.
- 3 Ein städtisches Waffenaufgebot kehrt siegreich aus Fehde oder Krieg zurück und wird in einer Parade gefeiert.
- 4 Die Stadtwache fordert einige Abenteurer auf, ihre übertriebene Bewaffnung abzulegen.
- 5 Stadtgardisten bei einer lästigen Routinekontrolle – bis sich die nervöse Gruppe vor den Helden als Bande gesuchter Verbrecher entpuppt.

- 6 Stadtwachen wollen nach Dienstende ihre schlechte Laune abreagieren.

11 BARDEN UND GAUKLER (IW6)

- 1 Eine ärmlich gekleidete Gauklerin tritt auf. Die Vorstellung ist schlecht, weil die Ärmste vor Hunger kaum stehen kann.
- 2 Ein vornehmer Sänger, begleitet vom eigenen Spielmann, trägt alte Weisen vor.
- 3 Eine Bardin bittet die Helden um Erlebnisberichte, die sie für ihre Lieder verwenden will.
- 4 Der vornehmste Held wird von einem Pantomimen nachgeäfft, sehr zum Vergnügen der meisten Umstehenden.
- 5 Ein Barde wird von Geweihten aufgefordert, statt fröhlicher Tanzmusik nur noch fromme Lieder zu spielen.
- 6 Zwischen einigen Barden und ein paar Handwerksgesellen kommt es zum regelrechten Sängerkrieg, als letztere mit ihren Zunftliedern alles niedergrölen wollen.

12 HUREN UND LUSTKNABEN (IW6)

- 1 Eine Dirnenmeisterin mit Begleitern, schwer parfümiert und leicht gekleidet, inspiziert Zunfthäuser.
- 2 Dirnen steigen laut kichernd in die wappengeschmückte Kutsche eines Adligen.
- 3 Liebesdiener oder Kuppler bieten aufdringlich ihre Dienste an.
- 4 Eine gut gekleidete Frau verhandelt mit verschiedenen Huren und wählt diejenige aus, die sie ihrem Mann zum Tsafest verehren will.
- 5 Ein junger Lustknabe wird von seiner (nicht zünftigen) Zuhälterin auf offener Straße geschlagen und misshandelt.
- 6 Aus einem Bordell wird ein Gast geworfen, der die geleisteten Dienste nicht bezahlen wollte.

13 EXOTEN (IW6)

- 1 Ein Waldmensch wird von einem Gauklertrupp wie ein Tier im Käfig vorgeführt. Die Gaukler haben den naiven Waldmenschen einst unter einem Vorwand in den Käfig gelockt; die 'Medizin gegen seinen Fluch' ist ein Kraut, das ihn gefügig hält.
- 2 Eine betrunkene Thorwalerin führt in einer Taverne Kraftkunststücke vor und stemmt Bänke mitsamt den Sitzenden in die Höhe, ohne die Betreffenden vorher um Erlaubnis zu bitten.
- 3 Als ein Tölpel den aufreizenden Tanz einer Sharisad als Angebot missverstand, hat sie ihr Messer gebraucht. Nun fordern die Hinterbliebenen den Tod der 'mordenden Schlampe'.
- 4 Ein Nicht-Zwölfgötter-Gläubiger hat sich in ein Viertel verirrt, wo seine Reden auf wenig Gegenliebe stoßen. Eine falsche Bemerkung des Hitzkopfs könnte einen schweren Zwischenfall entfesseln.
- 5 Ein Elf tritt schon seit Wochen beim einfachen Volk als Sendbote des Elfenkönigs auf und verführt die Frauen (und manche Männer) der Nachbarschaft. Einigen Burschen missfällt das gewaltig, und Blutvergießen liegt in der Luft.
- 6 Ein zwergischer Kaufmann wird von einigen Schlägern verfolgt, die ihn verprügeln und berauben wollen.



14 HILFLOSE (IW6)

- 1 Eine betrunkene Zecherin oder Rauschkrautgenießerin liegt am Straßenrand.
- 2 Leibeigene Bauern haben sich in die große Stadt geflüchtet und suchen jemanden, der ihnen alles erklärt.
- 3 Eine junge Frau bittet um Schutz vor Verfolgern.
- 4 Kinder haben sich vom Elternhaus entfernt und finden nicht mehr zurück.
- 5 Ein Reisender liegt in zeretzter edler Kleidung blutend im Dreck.
- 6 Schwer bepackte Flüchtlinge fragen die Helden, wer ihnen Almosen oder neues Land geben kann.

15 BETTLER UND STRAßENKINDER (IW6)

- 1 Straßenkinder umringen die Helden und betasten stauend deren Ausrüstung. Wenig später fehlen einige Geldbeutel und Ausrüstungsteile.
- 2 Eine kleine Göre erkennt einen berühmten Helden (oder glaubt das zumindest).
- 3 Ein Bettler bittet die Helden um Hilfe bei der Rache an dem, der ihn zum Krüppel machte.
- 4 Eine Bettlerin gibt sich als ehemalige Jugendfreundin oder Kampfgefährtin eines der Helden zu erkennen.
- 5 Ein echter Invalide wird von einigen Unterweltlern bedrängt, die seinen Platz für einen Verkleideten aus ihren Reihen beanspruchen.
- 6 Eine Bettlerin beschimpft oder verspottet die Helden.



16 SCHLÄGER (IW6)

- 1 Stadtbekannte Schläger wollen ihr Mütchen an den Helden kühlen.
- 2 Söldner oder Beschützer ohne Heuer versuchen, einen blutigen Zwischenfall zwischen zwei städtischen Mächtegruppen anzuzetteln.
- 3 Die Helden werden Zeuge, wie der Laden einer Kauffrau oder Handwerkerin kurz und klein geschlagen wird.
- 4 Ein Raufbold hat sich in den Kopf gesetzt, ein Mitglied der Heldengruppe zu werden.
- 5 Zwei Straßenbanden tragen eine Straßenschlacht aus, in die die Helden verwickelt werden.

- 6 Zwei Raufbolde tragen auf der Straße einen Faustkampf aus. Unter den Zuschauern nimmt jemand Wetten auf den Gewinner der Auseinandersetzung an, während mehrere Taschendiebstahl die günstige Gelegenheit nutzen.

17 VERBRECHER UND VERBRECHEN (IW6)

- 1 Die Helden finden eine Leiche.
- 2 Die Helden ertappen eine Mörderin auf frischer Tat.
- 3 Jemand versucht, die Helden für ein Verbrechen anzuheuern.
- 4 Während er von seinen Gefährten getrennt ist, wird ein Held Ziel eines bewaffneten Überfalls.
- 5 Im Gedränge steckt eine Taschendiebin irrtümlich einem Helden statt ihrer Komplizin die Beute zu.
- 6 Einige Schlagetots kassieren gerade bei einem eingeschüchterten Wirt Schutzgeld.

18 UNGEWÖHNLICHE FUNDE (IW6)

- 1 ein Geldbeutel, Schmuckstück, Siegelring
- 2 eine versiegelte oder verschlüsselte Botschaft
- 3 Ein Tier läuft der Gruppe nach und weicht nicht von ihrer Seite.
- 4 zufällige Entdeckung einer gefangen gehaltenen Person
- 5 In einem Torweg liegen Kleidung, Waffen etc. eines Geweihten oder Adligen.
- 6 In einem kleinen, verschrobenen Trödeladen kann man exotische Gegenstände erwerben. Bei späterer Suche ist es unmöglich, den Laden wiederzufinden.

19 UNFÄLLE UND MISSGESCHICKE (IW6)

- 1 Ein Geräusch versetzt ein Reitpferd oder die Zugtiere einer Kutsche in Panik.
- 2 Bissige Straßenköter oder Wolfsratten fallen einen Passanten an.
- 3 In einem Holzhaus bricht Feuer aus, das auf andere Gebäude übergreifen könnte.
- 4 Eine Gerbergesellin stolpert und schüttet den Inhalt eines Nachtopfs über einen Passanten.
- 5 Die für einen namhaften Offizier oder Recken gearbeitete Waffe zerbricht der erfahrenen Schmiedin beim Abschrecken.
- 6 Der eigentlich sehr fähige Wirt im Stammlokal der Helden serviert plötzlich nur noch völlig ungenießbare oder verdorbene Mahlzeiten.

20 ÜBERNATÜRLICHES (IW6)

- 1 Als ein vergessener Keller geöffnet wird, quellen Untote daraus hervor.
- 2 Eine Kreatur aus der Wildnis wurde von einem Möchtegern-Helden verwundet. Nun ist sie zornig geworden und gefährdet die Menschen in der Stadt.
- 3 Der Wasserspeier an einem alten Gebäude erwacht zu einem ebenso mordlustigen wie gerissenen und hinterlistigen Dasein.
- 4 Ein Kobold ist in ein Haus eingezogen und macht den Bewohnern das Leben schwer.
- 5 Ein Geist geht um und fordert erstaunlich materielle Opfer. Was steckt dahinter?
- 6 Der Geist eines im Krieg Gefallenen sucht seine Familie oder sein Haus.



AUF DER LANDSTRAßE (IW20)

1 ADLIGE (IW6)

- 1 Eine Reisekutsche mit vier weißen Pferden davor und mehreren bewaffneten Begleitern beansprucht die gesamte Straßenbreite.
- 2 Eine Adlige verprügelt einen Bauern, der ihr nach ihrer Ansicht nicht schnell genug aus dem Weg gegangen ist.
- 3 Ein Adliger hat offensichtlich Vorurteile gegen einen der Helden (z.B. einen Elfen, Zwerge, Novadi ...) und will ihn von seinem Land verschrecken.
- 4 Eine adlige Reisegruppe hat sich zur Rast niedergelassen und lädt die Helden ein, ihr Gesellschaft zu leisten.
- 5 Eine Jagdgesellschaft kehrt mit reicher Beute nach Hause zurück.
- 6 Eine Adlige erkennt einen der Helden und verlangt einen Beweis seiner Fähigkeiten.

2 GEWEIHTE (IW6)

- 1 Ein Wanderprediger will sich den Helden anschließen und sie dann in theologische Gespräche verwickeln.
- 2 Eine freundliche Praios-Geweihte auf Quinionsqueste bittet die Helden um Geleitschutz durch gefährliches Gebiet.
- 3 Ein Aves-Geweihter lädt die Helden zu einem bescheidenen Mahl ein und fragt sie nach ihren Erlebnissen.
- 4 Eine Nandus-Geweihte bittet einen Helden um Hilfe bei der Entschlüsselung einer Inschrift nicht weit vom Weg entfernt.
- 5 Ein Boron-Geweihter führt einen Begräbniszug zum etwas abseits gelegenen Friedhof.
- 6 Eine Tsa-Geweihte lässt gutmütigen Spott über eine Respektperson unter den Helden regnen.

3 ZAUBERER (IW6)

- 1 Eine Hexe bietet verletzten Helden Hilfe gegen geringes Entgelt.
- 2 Ein Zauberer (Hexe, Druide, Schelm, Magier) wird von Inquisition, Bannstrahlern oder Pfeilen des Lichts gesucht oder abtransportiert.
- 3 Eine magiekundige Hochstaplerin gibt sich als in Not geratene und hilfsbedürftige Adlige aus.
- 4 Ein Schwarzmagier versucht, einen Helden zu entführen, um ihn zum Objekt eines magischen Experiments zu machen.
- 5 Eine Goblin-Schamanin bittet die Helden um einen Gefallen und bietet ihnen im Gegenzug eine wertvolle erbeutete Waffe, die für Goblins absolut unhandlich ist.
- 6 Eine reisende Magierin bittet um Geleitschutz.

4 ORDENSLEUTE (IW6)

- 1 Ein Wanderprediger vom Bund des wahren Glaubens predigt bei einfachem Volk gegen Ungehorsam und mangelnde Götterfurcht.

- 2 Eine Badilakanerin geleitet die Opfer eines Räuber-/Oger-/Trollüberfalls auf ihren Heimatort in die nächste Siedlung und bittet um Almosen.
- 3 Zwei schweigsame Golgariten suchen nach Spuren von Untoten, die nachts umgehen.
- 4 Die hochnäsige Dienerin eines Ordens fordert Ehrenbezeugungen.
- 5 Ein Noionit und seine Begleiter suchen einen entflohenen Irren.
- 6 Ein Trupp Amazonen fragt eine Heldin nach dem Weg..

5 KAUFLEUTE UND HÄNDLER (IW6)

- 1 Ein Kiepenkerl hat günstige Angebote, aber nichts Besonderes.
- 2 Eine aufdringliche Krämerin mit Esels- oder Handkarren will unbedingt ins Geschäft kommen.



- 3 Ein Norbarde (oder eine ganze Sippe) bietet alles an, was das Herz begehrt.
- 4 Eine Quacksalberin will zweifelhafte Tinkturen verkaufen.
- 5 Ein schwer beladener und gut bewachter Wagenzug kommt den Helden entgegen.
- 6 Eine fahrende Händlerin bietet eine Schatzkarte / ein magisches Buch an.

6 ARBEITER (IW6)

- 1 Bauarbeiter reparieren Schäden an der Straße.
- 2 Eine Brücke über einen Bach oder eine Felsspalte wird erneuert. Die Überquerung ist derzeit nur sehr vorsichtig möglich.



- 3 An einer Wegkreuzung wird ein Schrein errichtet.
- 4 Holzfällerinnen lassen von ihren Pferden schwere Baumstämme über die Straße ziehen.
- 5 Um die Straße zu verbreitern, wird ein Stück aus einem Felsen herausgeschlagen.
- 6 In der Nähe der Straße wird ein neuer Bauernhof erbaut.

7 Boten (IW6)

- 1 Ein berittener Bote prescht vorbei und drängt dabei einen Helden (fast) vom Weg.
- 2 Die Helden finden ein herrenloses Pferd mit dem Brandzeichen eines Botendienstes. In der Satteltasche finden sich mehrere versiegelte Schreiben.
- 3 Eine Botin überbringt einer Heldin eine Botschaft aus ihrer Heimat.
- 4 Das Pferd eines Boten lahmt. Er bittet die Helden, ihm eines ihrer Pferde bis zur nächsten Wechselstation zu leihen, wo sie es wieder abholen können, wenn sie das lahrende Tier abgeben.
- 5 Die Dienstzeit eines dämonischen Botenvogels endet in der Nähe der Helden, sodass er eine gesiegelte Nachricht fallen lässt, als er sich auflöst.
- 6 Die Helden finden die Reste einer von einem Raubvogel geschlagenen Brieftaube.

8 Bayern und Hirten (IW6)

- 1 Ein Bauer bringt Gemüse oder Obst zum Markt.
- 2 Einer Magd, die Vieh zum Markt treiben will, ist ein Tier abhanden gekommen (zum Beispiel durch eine rücksichtslose Reiterin). Sie bittet die Helden, es wieder einzufangen.
- 3 Eine Schafsherde blockiert die Straße.
- 4 Eine Gruppe mit Dreschflügeln und Sensen bewaffneter Bauern und Bäuerinnen suchen nach einem Schelm / einem Ehebrecher / einem Hühnerdieb.
- 5 Ein Waldschrat warnt die Helden davor, sich an seinen Bäumen zu vergreifen.
- 6 Ein Knecht und eine Magd opfern nicht weit vom Weg entfernt lautstark Rahja.

9 Handwerker (IW6)

- 1 Ein Zwerg bietet für wenig Geld gute Waffenpflege an.
- 2 Eine fahrende Handwerksgesellin hat sich verlaufen und bittet um Hilfe.
- 3 Ein Wagner ist einem verunglückten Ochsenkarren zu Hilfe geeilt und hat das zerbrochene Rad repariert. Um es auf die Achse zu stecken, braucht er kräftige Helfer, die den Wagen anheben.
- 4 Eine glück- und mittellose Handwerkerin versucht, etwas Essen aus den Taschen der Helden zu stehlen, weil sie seit einigen Tagen nichts zu beißen hatte.
- 5 Einige Maurer sind auf dem Weg zu einem Baron, der sich eine neue Burg errichten will.
- 6 Eine Schmiedin mit einer Wagenladung Roheisen hat Schwierigkeiten, eine Furt zu durchqueren.

10 Bewaffnete (IW6)

- 1 Eine Ritterin mit ihrer Lanze (Knappin, Bannerträgerin, Gelehrte) fragt die Helden freundlich nach dem Woher und Wohin.

- 2 Ein Trupp Ordenskrieger reitet an den Helden vorbei und wirft ihnen misstrauische Blicke zu.
- 3 Eine zusammengewürfelte Abenteuergruppe rastet am Straßenrand und lädt die Helden ein, sich dazuzugesellen.
- 4 Ein kleiner Trupp Söldnerinnen wandert zu einer neuen Dienstherrin.
- 5 Eine Gruppe arbeitsloser und abgerissener Söldner wandert an den Helden entgegen. Wenn diese nicht sehr wehrhaft aussieht, 'bittet' der Anführer sie sehr eindringlich um ein angemessenes Almosen.
- 6 Eine Räuberbande lauert den Helden auf.

II Barden und Gaukler (IW6)

- 1 Eine Bardin schließt sich den Helden an und bittet sie, ihr von ihren Heldentaten zu berichten.
- 2 Ein Geschichtenerzähler / Haimamud fragt nach einer Mahlzeit und bietet im Gegenzug dafür eine Geschichte.
- 3 Eine Gauklerin / Scharlatanin versucht, einen gutaussehenden Helden mit ihrer Kunst zu beeindrucken.
- 4 Ein Narr / Schelm flüchtet vor erzürnten Einheimischen.
- 5 Eine Theatergruppe zieht zur nächsten Ortschaft.
- 6 Ein Tierbändiger, in dessen Wagen exotische Kreaturen ihr armseliges Dasein fristen, bittet die Helden, in der Umgebung nach einem exotischen Kraut zu suchen, das er für eine erkrankte Harpyie braucht.

12 Gesetzeshüter (IW6)

- 1 Ein Richter ist unterwegs zu einem Dorfgericht.
- 2 Eine Patrouille des örtlichen Adligen befragt die Helden, ob sie etwas zu einigen Viehdiebstählen sagen können.
- 3 Eine Kopfgeldjägerin erkundigt sich nach einer flüchtigen Verbrecherin – und erkennt eventuell einen gesuchten Helden.
- 4 Ein Ritter mit seinem Gefolge folgt der Spur einer Ork-, Goblin- oder Räuberbande und nimmt Hilfsangebote gerne an.
- 5 Eine Henkerin mit ihren Gehilfinnen wandert zu einer Hinrichtung.
- 6 Ein Inquisitor mit Begleitung mustert die Helden und befragt sie, wenn sie sich auffällig verhalten.

13 Exoten (IW6)

- 1 Ein in dieser Gegend nicht heimischer Exot (Waldmensch, Achaz, Halbork, Firnelf ...) rastet am Wegrand.
- 2 Eine Brückentrollin verlangt Zoll.
- 3 Eine Goblinbande verlangt Wegzoll.
- 4 Ein Elf überquert auf einer Regenbogenbrücke einen Fluss trockenen Fußes.
- 5 Dorfbewohner verjagen eine Halborkin mit Steinwürfen.
- 6 Ein Biestinger mustert die Helden neugierig.

14 Hilfsbedürftige (IW6)

- 1 Am Wegrand steht ein grasendes, reiterloses Pferd.
- 2 Den Helden kommt das Opfer eines Raubüberfalls entgegen.
- 3 An der Kutsche eines Adligen ist ein Rad oder eine Achse gebrochen. Sie kann nur mit Hilfe kompetenter Helden repariert werden.



- 4 Eine unbewaffnete Pilgergruppe bittet um Geleitschutz.
- 5 Eine Bettlerin fragt nach Almosen.
- 6 Die hungernden Kinder einer mittellosen Tagelöhner-Familie schauen den Helden beim Essen zu.

15 TIERE (IW6)

- 1 Ein niedlicher Wildschwein-Frischling läuft über die Straße. Die Bache ist bestimmt nicht weit.
- 2 Ein aggressiver Stier sieht in den Helden potentielle Gegner und kommt schnaubend herangaloppiert.
- 3 Ein Vogel mit verletztem Flügel hüpfte über den Weg.
- 4 Ein Raubvogel fühlt sich von der Anwesenheit der Helden gestört und fliegt Scheinangriffe.
- 5 Eine erstaunlich große Katze oder Eule beobachtet die Helden von einem Baum herab.
- 6 Ein Nachtwind greift einen magiebegabten Helden an.

16 GELEHRTE (IW6)

- 1 Eine reisende Medica bietet ihre Dienste gegen entsprechendes Entgelt.
- 2 Ein tulamidischer Gelehrter, der kein Garethi spricht, hat sich auf der Suche nach einem geschichtsträchtigen Ort völlig verlaufen.
- 3 Eine Kartographin vermisst Landschaftsmarken und trägt sie in ein großes Buch ein.
- 4 Ein offensichtlich geistig verwirrter Gelehrter faselt irgendwas von echsischen Intrigen.
- 5 Eine Anatomin findet Interesse am Körperbau eines Helden und möchte ihn in allen (!) Einzelheiten vermessen.
- 6 Ein dreckiger, ausgehungelter Mann in den zerlumpten Resten von Gelehrtenkleidung stolpert aus dem Wald und preist die Götter, endlich wieder Spuren der Zivilisation gefunden zu haben, nachdem ihm sein Führer abhanden gekommen ist.

17 VERBRECHER UND VERBRECHEN (IW6)

- 1 An einem Galgen baumeln die Reste einer Verbrecherin.
- 2 Ein Trupp Strafgefangener in Ketten bessert die Straße aus.
- 3 Eine Gruppe Bewaffneter führt eine Gefangene mit sich.
- 4 In einem schwer bewachten Käfigwagen sitzt ein gefangener Zauberer.
- 5 Einige Straßenräuberinnen wollen das Geld der Helden.
- 6 Die entkleidete Leiche eines Mordopfers liegt im Straßengraben und wird von einer Wolke aus Fliegen umsummt.

18 UNGEWÖHNLICHES (IW6)

- 1 Seit dem letzten Weiler hat sich ein Hund einem Helden angeschlossen und will nicht von seiner Seite weichen.
- 2 Bei einer Rast handelt sich ein Held Ungeziefer ein (Zecken, Flöhe, Wanzen ...).
- 3 Rechts und links der Straße sind alle Pflanzen abgestorben.
- 4 Die Ranken einer Pflanze kriechen auf die Helden zu.
- 5 Eine blühende Wiese verströmt geradezu betäubend intensiven Duft.
- 6 Nach einem kurzen Regenschauer leuchtet ein prächtiger Tsabogen am Himmel.

19 ÄRGERLICHES (IW6)

- 1 Ein langsamer Ochsenkarren lässt sich an einer Engstelle nicht überholen.
- 2 Ein Pferd der Helden verliert ein Hufeisen.
- 3 Weil der Fährmann schwer erkrankt ist, kann der Fluss hier derzeit nicht überquert werden.
- 4 Einem Karren oder einer Kutsche bricht ein Rad.
- 5 Ein großer umgestürzter Baum blockiert die Straße.
- 6 Eine Rote Wildschweine hat die Straße zerwühlt und sie unpassierbar gemacht.

20 ÜBERNATÜRLICHES (IW6)

- 1 Ein Kobold hockt am Wegesrand und bedenkt grimmig schauende Reisende mit seinen Scherzen.
- 2 In der Ferne zieht ein Drache seine Kreise.
- 3 Eine Taschendrachin besteht auf ein sofortiges philosophisches Gespräch mit einem gelehrten Helden.
- 4 Ein Ikanaria-Schmetterling tanzt über den Weg.
- 5 Ein hungriger Oger bricht aus dem Unterholz.
- 6 Ein Irrlicht tanzt in der Ferne über einem Sumpfloch.

IM DORF (IW20)

1 EIN FEST (IW6)

- 1 Da ganze Dorf hat sich zu einer Hochzeit versammelt, die Helden werden eingeladen.
- 2 Die Dorfälteste (oder eine ähnliche Respektsperson) feiert Tsatag.
- 3 Ein Kind wurde gerade geboren.
- 4 Ein Festtag zu Ehren eines Regionalheiligen wird abgehalten.
- 5 Eine neue Scheune ist fertig gestellt worden, alle feiern ein Richtfest.
- 6 Eine besondere Persönlichkeit (ein Adliger, hoher Geweihter, bekannter Held ...) besucht das Dorf.

2 DAS DORF IST IN TRAVER (IW6)

- 1 Ein geschätztes Gemeindemitglied ist verstorben.
- 2 Einige Dorfbewohner sind durch Hunger, Krankheit, Fluch oder bei einem Überfall ums Leben gekommen.
- 3 Eine Seuche hat viele Tiere dahin gerafft.
- 4 Es werden mehrere Dorfbewohner vermisst.
- 5 Es wurden schon lange keine Kinder mehr geboren.
- 6 Ein Wahrsager hat dem Dorf eine schlimme Zukunft prophezeit.

3 REISENDE MACHEN RAST (IW6)

- 1 Eine fahrende Händlerin bietet auf dem Dorfplatz ihre Waren feil.
- 2 Ein fahrender Quacksalber oder Barbier bietet seine Waren und Dienste an.
- 3 Eine Botenreiterin macht im Dorf Rast und erkundigt sich nach dem Weg.
- 4 Eine Gruppe Abenteurer ist in der Gaststätte abgestiegen und stellt den Einheimischen merkwürdige Fragen.
- 5 Ein Trupp Söldnerinnen oder Soldaten macht hier Halt und verlangt, versorgt zu werden.
- 6 Eine Gauklertruppe oder ein Barde unterhält das Publikum.



4 PROBLEME (IW6)

- 1 Eine Dorfbewohnerin ist schwer erkrankt oder verletzt.
- 2 Es herrscht Streit im Dorf, die Helden werden um Rat gefragt.
- 3 Ein Haus oder eine Scheune brennt.
- 4 Der Brunnen ist versiegt.
- 5 Mehrere Tiere sind aus ihrem Stall ausgebrochen.
- 6 Ein Sturm hat viele Häuser im Dorf beschädigt.

5 RELIGIÖSES (IW6)

- 1 Eine Gruppe Pilger macht im Ort Rast und bittet um Gaben.
- 2 Eine reisende Priesterin spricht freundlich mit den Einwohnern.
- 3 Ein Schrein wird erbaut.
- 4 Ein Schrein wurde von Unbekannten verwüstet.
- 5 Ein Prediger hetzt gegen Unglauben, Adel, Helden, Sünde ...
- 6 Es wird gerade ein Fest zu Ehren eines Gottes abgehalten.

6 DAS DORF WIRD ANGEGRIFFEN (IW6)

- 1 Räuber oder marodierende Söldner fallen über die Bevölkerung her.
- 2 Die Haustiere werden von wilden Tieren (zum Beispiel Wölfen) heimgesucht.
- 3 Orks, Goblins oder Achaz (je nach Region) greifen an.
- 4 Die Landwehr des Nachbaradligen greift an.
- 5 Im Dorf selbst gibt es zwei Fraktionen, die gerade übereinander herfallen.
- 6 Ein Geist/Dämon/Drache terrorisiert das Dorf.

7 PLAGEN (IW6)

- 1 Eine Hungersnot ist ausgebrochen.
- 2 Der Bach ist über die Ufer getreten und hat Teile des Dorfs überflutet.
- 3 Es herrscht Dürre.
- 4 Kleinere Erdbeben erschüttern das Dorf.
- 5 Zahllose Mäuse oder Ratten sind über die Vorräte des Dorfs hergefallen.
- 6 Schädlinge drohen die Ernte zu vernichten.

8 GLAUBE (IW6)

- 1 Die Einwohner verehren eine regionale Gottheit voller Inbrunst.
- 2 Die Einwohner hängen einer Religion an, die für die Region untypisch ist.
- 3 Die Einwohner verehren den Namenlosen.
- 4 Die Einwohner verehren Naturgötter (zum Beispiel Sumu oder Saturia).
- 5 Die Einwohner geißeln sich voller Eifer.
- 6 Die Einwohner vermischen unterschiedliche Religionen.

9 HERRSCHAFT (IW6)

- 1 Die Dorfbewölkerung lehnt sich gegen den Adligen auf.
- 2 Ein Ortsfremder hat die Herrschaft an sich gerissen, möglicherweise ein Ork oder eine Goblin-Schamanin.
- 3 Eine Magierin ist die höchste Autorität im Dorf.
- 4 Im Dorf herrscht das Recht des Stärkeren.

- 5 Die Dorfgemeinschaft trifft wichtige Entscheidungen gemeinsam.
- 6 Das Dorf ist seinem Herrscher treu ergeben.

10 PÄCHTLICHES (IW6)

- 1 Ein Dorfbewohner schlafwandelt.
- 2 Tiere geben eigenartige Laute von sich (fauchende Katzen, dauerndes Hundegebell, bellende Igel, eine kalbende Kuh schreit unablässig ...).
- 3 Mitten in der Nacht reitet jemand im vollen Galopp durch das Dorf.
- 4 Betrunkene wanken laut von der Schenke nach Hause.
- 5 Ein Säugling schreit die ganze Nacht durch.
- 6 Jemand versucht die schlafenden Helden zu bestehlen.

II BESONDERE DORFBEWohner (IW6)

- 1 Eine bucklige Krüppelin brabbelt Eigenartiges vor sich hin.
- 2 Ein Albino gilt als Unglücksbringer.
- 3 Eine jugendliche Magiedilettantin hat ihre Kräfte überhaupt nicht unter Kontrolle.
- 4 Kriegsveteranen erzählen von ihren tollen Leistungen.
- 5 Eine Bewohnerin zeigt erstaunliche Ähnlichkeit mit einer berühmten Persönlichkeit oder einer Schwerverbrecherin.
- 6 Niemand weiß etwas über die Vergangenheit des schweigsamen Mannes, der sich hier vor einigen Jahren angesiedelt hat.

12 BESONDERE BAUWERKE (IW6)

- 1 Ein erstaunlich großer Tempel steht am Dorfplatz.
- 2 Die Schmiedin fertigt außerordentlich gute Waffen – verwunderlich für ein so einsames Dorf.
- 3 Es gibt ein Badehaus.
- 4 Der Dorfälteste hütet eine eigene Bibliothek.
- 5 Eine Statue auf dem Dorfplatz erinnert an eine Heldin aus diesem Dorf oder ein besonderes Ereignis.
- 6 Die Ruine einer großen Festung thront über dem Dorf.

13 INTERAKTION MIT DEN DORFBEWohnern (IW6)

- 1 Jemand aus dem Dorf will sich unbedingt den Helden anschließen.
- 2 Die Dorfbewohner sind Fremden gegenüber besonders misstrauisch.
- 3 Die Kinder spielen den Helden Streiche.
- 4 Die Kinder wollen unbedingt von den Großtaten der Helden hören.
- 5 Ein Dorfbewohner verliebt sich in einen der Helden.
- 6 Die Dorfbewohner erwarten von den Helden ein Opfer für ihren Regionalgott.

14 SCHLECHTES WETTER (IW6)

- 1 Ein Hagelsturm zieht über das Land.
- 2 Bei einem Gewitter schlägt der Blitz in die Dorfllinde oder ein Gebäude ein.
- 3 Hochwasser zerstört die Brücke / die Mühle.
- 4 Ein Wirbelsturm zerstört mehrere Gebäude.
- 5 Starker Regen verursacht einen Erdrutsch.
- 6 Eine (angebliche) Hexe wird für ein seltenes Wetterphänomen verantwortlich gemacht und soll gelyncht werden.



15 MAGISCHES (IW6)

- 1 Mitten im Dorf kreuzen sich Kraftlinien.
- 2 In der Nähe des Dorfes gibt es ein Feentor.
- 3 Das Dorf zieht Mindergeister an.
- 4 In der Nähe des Dorfes wohnt eine Hexe, ein Druide, ein Geode, ein Schamane ...
- 5 Im Ort befindet sich ein Artefakt.
- 6 An bestimmten Tagen ist das Wasser einer nahen Quelle heilkräftig.

16 DAS DORF IST VERLASSEN (IW6)

- 1 Es finden sich Spuren eines Oger- oder Orkangriffs, aber die Bewohner sind verschwunden.
- 2 Das Dorf ist schon seit Jahrzehnten unbewohnt.
- 3 Eine Seuche hat fast alle Einwohner dahingerafft, die anderen sind davongezogen.
- 4 Es sieht so aus, als hätten die Bewohner gerade erst alles stehen und liegen lassen.
- 5 Die Bewohner sind Gefesselte Seelen und spuken nachts, wobei sie nicht wissen, dass sie tot sind.
- 6 Alle Dorfbewohner sind in einem heiligen Wald in der Nähe, um einen Götterdienst zu halten oder einen Feenpakt zu erneuern.

17 EIGENARTIGES (IW6)

- 1 Alle Dorfbewohner scheinen stumm zu sein, nicht einmal die Säuglinge schreien.
- 2 Die Bewohner sind allesamt wahnsinnig.
- 3 Die Bewohner verehren eine finstere Gottheit und wollen ihr die Helden opfern.
- 4 Ein Drache fordert ein Menschenopfer. Eigentlich soll es ein Jüngling aus dem Dorf sein, aber einer der Helden ist ein willkommener Ersatz.
- 5 In der Nähe des Dorfes gibt es den Eingang zu einer großen unterirdischen Grabanlage.
- 6 Im Dorf wohnt eine Familie von Exoten (Elfen, Achaz, Goblins ...).

18 SITUATIONEN (IW6)

- 1 Eine Übeltäterin soll gerade gehängt oder verstümmelt werden.
- 2 Eine Gruppe Holzfäller kommt aus dem Wald zurück.
- 3 Die Fallenstellerin kehrt nach mehrtägiger Unternehmung zurück.
- 4 Ein Bote kommt mit einer wichtigen Nachricht in das Dorf.
- 5 Flüchtlinge erreichen das Dorf.
- 6 Die Dorfbewohner packen ihre Sachen, um das Dorf zu verlassen.

19 ZAUBERER (IW6)

- 1 Im Dorf wohnt eine Hexe.
- 2 Das Dorf steht in respektvollem Kontakt mit einem Haindruiden.
- 3 Am Rand des Dorfes steht der Turm einer eigenbrötlerischen Magierin.
- 4 Im Dorf gibt es erstaunlich viele Magiedilettanten, die dadurch über erstaunliche Fähigkeiten verfügen, die für sie aber ganz normal sind.

- 5 Da ein Bewohner des Dorfes ein Koboldfreund ist, hat sich das Dorf mit einer Koboldfamilie samt Schelmenkind arrangiert und wird von ihr auch tatkräftig unterstützt.
- 6 Eine Dorfbewohnerin ist ein Feenkind.

20 GEWEIHTE (IW6)

- 1 Ein Praios-Geweihter hält Gericht.
- 2 Eine Nandus-Geweihte predigt gegen Unterwürfigkeit und wird aus dem Dorf gejagt.
- 3 Ein Peraine-Geweihter segnet die Felder.
- 4 Eine Firun-Geweihte wettet gegen Wilderei.
- 5 Ein Efferd-Geweihter segnet den Brunnen oder eine Quelle, was der Quellnymphe nicht behagt.
- 6 Die Priesterin einer regionalen Gottheit versucht die Helden zu bekehren.

IN DER WILDNIS (IW20)

1 ADLIGE (IW6)

- 1 Eine Jagdgesellschaft bricht durchs Unterholz.
- 2 Eine Gruppe Adliger mit Gefolge hat an einer Lichtung Zelte aufgebaut und genießt das Leben.
- 3 Eine arrogante Ritterin befragt die Helden nach dem Woher und Wohin.
- 4 Der Sprössling eines Adligen trifft sich heimlich mit einer Magd.
- 5 Im verlassene Lager eines fahrenden Ritters finden die Helden Spuren eines Kampfes.
- 6 Ein junge ritterliche Adlige ist auf der Suche nach einem Fabelwesen, um das Herz ihres Angebeteten zu erobern.

2 GEWEIHTE (IW6)

- 1 Ein Firun-Geweihter begegnet den Helden, ist aber an keiner Unterhaltung interessiert.
- 2 Eine Tsa-Geweihte versucht den Helden ihren abendlichen Braten schlecht zu reden.
- 3 Ein Peraine-Geweihter ist auf der Suche nach seltenen Kräutern und bittet die Helden um Hilfe.
- 4 Eine Hesinde-Geweihte bittet die Helden um Hilfe bei der Entschlüsselung eines Runensteins.
- 5 Ein Hesinde-Geweihter ist auf der Suche nach bisher unbekannten Pflanzen oder Tieren.
- 6 Ein Trupp Boronis geht Hinweisen auf Untote nach und fragt die Helden nach Auffälligkeiten.

3 ZAUBERER (IW6)

- 1 Ein Druide will die Helden von seinem Gebiet verjagen.
- 2 Die Helden finden einen verlassenen, aber auf magische Weise gesicherten Magierturm.
- 3 Eine einsam lebende Hexe bietet den Helden eine Unterkunft für die Nacht an.
- 4 Die Helden entdecken ein verlassenes Elfendorf.
- 5 Die Helden geraten mitten in ein Hexenfest.
- 6 Ein Geode möchte sich der Truppe für eine Weile anschließen, um etwas über Menschen zu lernen.



4 ORDENSLEUTE (IW6)

- 1 Einige Draconiterinnen suchen nach einem verschollenen Artefakt.
- 2 Ein reisender Therbûnit bietet seine Hilfe an.
- 3 Eine einsame und weltfremde Ardaritin hütet einen verlassenen Rondra-Tempel am Ort einer längst vergangenen Schlacht.
- 4 Ein gefallener Golgarit sucht als Einsiedler in Meditation den Weg zurück zu seinem Gott.
- 5 Eine Ingerimm-Geweihte hat sich in der Nähe eines (erloschenen) Vulkans einen kleinen Schmiedetempel gebaut.
- 6 Mitten in der Einsamkeit steht das Kloster eines völlig unbekannten und recht eigenartigen Ordens.



5 HÄNDLER (IW6)

- 1 Ein wortkarger Fallensteller oder Jäger kann frische Jagdbeute verkaufen.
- 2 Eine Kräutersammlerin bietet frische Heilkräuter an.
- 3 Ein Händler wollte mit seinem Karren eine Abkürzung nehmen und benötigt nun Hilfe, um weiterzukommen.
- 4 Eine Zibilja ist auf der Suche nach einem gestohlenen Familienerbstück und überredet die Helden, ihr etwas Essen zu überlassen. Im Gegenzug bekommen sie von ihr etwas vollkommen Überflüssiges.
- 5 Eine Gruppe Grolme bietet den Helden etwas an, was diese wirklich benötigen. Sie verlangen aber einen sehr hohen Preis dafür.
- 6 Eine Koboldin findet das Konzept der Kaufens und Verkaufens sehr spannend und will auch mal.

6 ARBEITER (IW6)

- 1 Ein Holzfällertrupp fällt einige sehr alte Eichen, ohne zu ahnen, dass er sich dem Revier eines Waldschrats nähert.
- 2 Einige Arbeiterinnen roden etwas Wald, weil sie hier ein neues Dorf gründen oder den Bau einer Burg vorbereiten sollen.
- 3 Auf einer Hügelkuppe wird eine Festung errichtet. Man sieht bisher nicht viel mehr als die Fundamente.
- 4 In einem Steinbruch wird edles Baugestein gebrochen.
- 5 Bauleute brechen Steine aus den Mauern einer Burgruine, um sie für den Bau eines Dorfes in der Nähe zu verwenden.
- 6 Eine Prospektorin sucht nach Anzeichen für Bodenschätze.

7 BOTEN (IW6)

- 1 Die Helden treffen einen Boten, der einer Einsiedlerin irgendwo in dieser Gegend eine Nachricht überbringen soll.
- 2 Ein junger Knecht ist auf dem Weg zur Baronin, da sein Heimatdorf Hilfe braucht.
- 3 An einem verlassenen Lagerplatz finden die Helden die leergeräumte Tasche eines Botendienstes und einige weitere wertlose Beutestücke einer Räuberbande.
- 4 In die Rinde eines Baumes ist eine kryptische Botschaft eingeritzt.
- 5 Die Dienstzeit eines dämonischen Botenvogels endet in der Nähe der Helden, sodass er eine gesiegelte Nachricht fallen lässt, als er sich auflöst.
- 6 Die Helden finden die Reste einer von einem Raubvogel geschlagenen Brieftaube.

8 GESETZESHÜTER (IW6)

- 1 Ein Dorfbüttel sucht nach einer entflohenen Leibeigenen.
- 2 Ein paar bewaffnete Dorfbewohner folgen der Spur eines Räubers.
- 3 Eine einheimische Ritterin mit seinem Knappen will in dieser Gegend für Ordnung sorgen.
- 4 Eine Kopfgeldjägerin sucht nach einem Entflohenen.
- 5 Ein Pfeil des Lichts forsch nach der Spur einer flüchtigen Zauberin.
- 6 Ein Meckerdrache gibt sich als Herr dieses Waldes aus und will den Helden Vorschriften machen.

9 HANDWERKER (IW6)

- 1 Eine Handwerkerin aus einem einsamen Dorf will auf den Markt in einer nahen Stadt.
- 2 Ein Fallensteller überprüft gerade, ob er Beute gemacht hat.
- 3 Eine Schreinerin sucht nach einem geeigneten Baum für einen großen Balken.
- 4 Ein Steinmetz ist auf der Suche nach neuem Arbeitsmaterial.
- 5 Die Helden treffen auf eine einsilbige, aber hilfsbereite Köhlerin.
- 6 Ein Imker holt Honig aus einem Bienenstock.



10 BEWAFFNETE (IW6)

- 1 Dorfbewohner sind von ihrer Herrin zu einem Gefecht gerufen worden.
- 2 Die Helden entdecken den Zugang zu einem Räuberlager.
- 3 Die Helden treffen einen übellauligen Grenzreiter, der sie mürrisch darauf hinweist, dass das Gebiet seiner Herrin nicht ohne deren Erlaubnis betreten werden darf.
- 4 Einige Soldaten machen Jagd auf Orks oder Goblins.
- 5 Einige Goblins betrachten die Helden als zu gefährlich für einen Überfall und versuchen es mit einem Tauschgeschäft.
- 6 Ein Trupp Orks betrachtet die Helden als potentielle Jagdbeute.

11 BARDEN UND GAUKLER (IW6)

- 1 Einigen Schaustellern ist eines ihrer 'Haustiere' entflohen, nach dem sie nun suchen. Wenn die Helden Hilfe anbieten, nehmen sie gerne an.
- 2 Eine Bardin hatte geglaubt, hier ein Dorf zu finden, in dem sie ihre Künste vorführen kann, sich dabei aber verirrt.
- 3 Einige Gaukler wurden nach ihrem letzten Auftritt aus der Stadt gejagt und halten sich nun versteckt, bis niemand mehr nach ihnen sucht. Sie bitten die Helden, sie nicht zu verraten.
- 4 Ein Barde oder Geschichtenerzähler sucht Inspiration in der Natur.
- 5 Eine Scharlatanin übt einen für die Helden gefährlich wirkenden Illusionszauber (zum Beispiel das Bild eines Drachen oder umfallender Baums).
- 6 Eine Nymphe sitzt an ihrer Quelle und singt bezaubernd schön.

12 PFLANZEN (IW6)

- 1 Ein Held findet zufällig ein seltenes Heilkraut.
- 2 Eine Heldin berührt unwissentlich eine Giftpflanze und bekommt juckenden oder blasenwerfenden Hautausschlag.
- 3 Die Helden finden einen Baum mit reifen und leckeren Früchten.
- 4 Ein Held läuft durch ein Gebüsch und ist danach mit Kletten bedeckt.
- 5 Die Helden finden Pilze – essbar oder giftig.
- 6 Die Helden finden die dämonisch pervertierte Form einer normalen Pflanze.

13 EXOTEN (IW6)

- 1 Die Helden begegnen einem Achaz (je nach Region eventuell in Kältestarre).
- 2 Zwei goblinische Wildschweinreiter kreuzen den Weg der Helden.
- 3 In einer einsamen Hütte lebt eine Frau mit ihrem halborkischen Kind.
- 4 Die Helden treffen auf einen (entflohenen) Waldmenschen, der sich in der Wildnis durchschlägt.
- 5 Die Helden begegnen einem verirrtten Barbaren (Ferkina, Trollzacker, Gjalskerländer) fern seiner Heimat.
- 6 Eine Firnelfe betrachtet die Helden misstrauisch, braucht aber ihre Hilfe, weil sie eine bestimmte Wegmarke nicht findet, von der ihre Vorfahren berichtet haben. Es ist fraglich, ob die Helden ihr helfen können.

14 HILFSBEDÜRFTIGE (IW6)

- 1 Ein Kind ruft um Hilfe für einen Abgestürzten / Verletzten.
- 2 Ein Aussätziger kämpft in der Abgeschiedenheit ums Überleben.
- 3 Eine Holzfällerin ist unter einem Baum eingeklemmt.
- 4 In einem Steinbruch gab es einen Felsrutsch, jemand ist verschüttet worden.
- 5 Ein Wanderer wurde von einer Giftschlange gebissen und deliriert bereits.
- 6 Eine Jägerin wurde von einem Eber angefallen und so schwer verletzt, dass sie es ohne Hilfe nicht zu ihrem Heimatdorf schafft.

15 TIERE (IW6)

- 1 Die Helden finden die Spur eines seltenen oder unbekannten Tiers.
- 2 Die Helden werden von ausgehungerten Raubtieren angegriffen.
- 3 Die Helden finden ein über mannsgroßes Spinnennetz.
- 4 Ein Raubtier verhält sich ungewöhnlich zutraulich, möglicherweise ist es krank.
- 5 Ein riesiger Schwarm Fledermäuse verdunkelt den Himmel.
- 6 Eine erstaunlich große Katze oder Eule beobachtet das Vorbeiziehen der Helden sehr aufmerksam von einem Baum herab.

16 GELEHRTE (IW6)

- 1 Eine Forscherin sucht nach alten Ruinen.
- 2 Ein verwirrter Gelehrter erzählt etwas von einem riesigen Drachenhort.
- 3 Eine weltfremde Gelehrte hat sich auf der Suche nach Paraphernalia verlaufen.
- 4 Ein Gelehrter liegt am hellichten Tag unter einem Baum und schläft. Es handelt sich um einen Sternkundler, der glaubt, von hier aus nachts besondere Sternkonstellationen beobachten zu können.
- 5 Eine Anatomin ist auf der Suche nach menschenähnlichen Studienobjekten.
- 6 Ein gelehrter Grabräuber vermutet in der Gegend alte Grabanlagen.





17 VERBRECHER UND VERBRECHEN (IW6)

- 1 Eine Wilddiebin will ihre frische Beute nach Hause bringen.
- 2 Ein Schmuggler hat den Weg durch die Wildnis gewählt, weil er hier niemandem zu begegnen hoffte.
- 3 In einem Gebüsch liegt eine Leiche.
- 4 Eine Räuberbande überfällt gerade eine einsame Reisende.
- 5 Ein geflohener Leibeigener, der sich mit kleinen Diebstählen über Wasser hält, hat sich hier eine provisorische Hütte gebaut.
- 6 Anhänger eines verbotenen Glaubens haben sich im Verborgenen ein Dorf gebaut.

18 UNGEWÖHNLICHES (IW6)

- 1 Mehrere Hügel bilden die Silhouette eines liegenden Riesen.
- 2 Ein verdorrter Baum hat noch einen Ast, an dem satte, grüne Blätter sprießen.
- 3 Die Helden finden Tierspuren, die plötzlich in Menschenspuren übergehen.
- 4 Es ist vollkommen still, kein Vogel singt, keine Insekten summen, kein Windrauschen ist zu hören.
- 5 Ein beschnitzter Baumstamm erinnert an die Tabuzeichen der Waldmenschen.
- 6 Ein zutrauliches Tier stellt sich als Biestinger heraus.

19 UNFÄLLE UND MISSGESCHICKE (IW6)

- 1 Teile des Proviant sind verdorben oder von Maden befallen.
- 2 Ein Held wird von Ungeziefer befallen: Flöhe, Wanzen oder dergleichen.
- 3 Eine Heldin verknackst sich den Fuß.
- 4 Ein Hochwasser führender Bach zwingt die Helden zu einem Umweg.
- 5 Ein plötzlicher Windstoß facht das Lagerfeuer an, es entsteht ein kleiner Brand.
- 6 Einem Helden fällt ein morscher Ast (fast) auf den Kopf.

20 ÜBERNATÜRLICHES (IW6)

- 1 Ein Einhorn beobachtet die Helden aus der Ferne.
- 2 Ein Waldschrat verwehrt den Helden den Weg durch seinen Wald.
- 3 Die Helden finden einen verborgenen Steinkreis oder einen Hexentanzplatz.
- 4 In der Ferne zieht ein Drache seine Kreise.
- 5 Die Helden finden den Kultplatz eines fremdartigen Glaubens.
- 6 Die Helden finden eine sprechende Alraune.

ÜBERNACHTUNGSPLATZ IN DER WILDNIS (IW20)

- 1 kürzlich verlassener Bauernhof
- 2 verwüstetes Gehöft (Spuren eines Räuber-, Ork- oder Ogerüberfalls)
- 3 Hausruine mit halbwegs intaktem Dach
- 4 eine leerstehende Holzfällerhütte
- 5 Jagdhütte mit Firun-Schrein

- 6 alte Burgruine
- 7 unbewohnte Höhle
- 8 von Höhlenspinnen/Höhlenbären ... bewohnte Höhle
- 9 Steinkreis (evtl. erhöhte AE-Regeneration)
- 10 Ritualplatz einer längst vergangenen Kultur
- 11 geschützte Lichtung mit Bach
- 12 Hain eines Druiden
- 13 große Trauerweide, deren Äste einen geschützten Raum bilden
- 14 Nähe eines Feentors
- 15 eine Unglücksstelle, an der ein Geist sein Unwesen treibt
- 16 Jagdrevier eines gefährlichen Raubtiers
- 17 geschützter Hain und Heimat eines Waldschrats
- 18 in der Nähe einer Winselgrasfläche
- 19 in der Nähe eines großen Vogelschwarms, der auch nachts keine Ruhe gibt
- 20 ein vor kurzem benutzter Lagerplatz mit erkalteter Feuerstelle

IN DER TAVERNE (IW20)

- 1 Der grummelige Wirt spuckt in einen Becher und beginnt ihn auszuwischen.
- 2 Ein Knecht füllt die Öllampen in der Stube nach.
- 3 Ein großer Hund liegt unter einem Tisch, sein nasses Fell strömt intensiven Geruch aus.
- 4 Der Holzboden knarrt ohrenbetäubend.
- 5 Es gibt einen Tisch, der an die Größe von Zwergen angepasst ist.
- 6 Gerade findet eine zünftige Schlägerei statt, in die die Helden unwillkürlich verwickelt werden.
- 7 Jemand gibt eine Lokalrunde aus, und es gilt als Beleidigung, nicht mitzutrinken.
- 8 Die Helden sind nicht willkommen, und sie bekommen das von allen Seiten zu spüren.
- 9 Hier wird gerade etwas gefeiert. Eventuell sollen die Helden dem Geburtstagskind / den Frischvermählten etwas schenken.
- 10 Ein Barde spielt, allerdings fürchterlich schlecht (den Gästen gefällt es trotzdem).
- 11 Ein Barde spielt sehr gut, trifft aber nicht den Geschmack seines Publikums und soll aus der Taverne befördert werden.
- 12 An einem Tisch wird gewürfelt, die Helden werden zum Mitspielen eingeladen.
- 13 Die Tische sind am Boden festgenagelt und besonders robust.
- 14 Die gesamte Einrichtung ist hohe Handwerkskunst.
- 15 Das Essen ist kaum genießbar.
- 16 Die Helden werden von allen Seiten mit Fragen nach ihrer Herkunft und ihren Abenteuern bedrängt.
- 17 Die Katze des Hauses hat einen Narren an einem der Helden gefressen und streicht unablässig um seine Beine oder springt ihm auf den Schoß.
- 18 Alle Schlafplätze sind belegt, der Wirt kann nur die Scheune anbieten.
- 19 Im Schlafsaal hat sich eine Schar unerträglich laut schnarchender Zwerge eingemietet.
- 20 Ein Elf kommt in die Gaststube, schnuppert kurz, wird blass und geht wieder.



TIERE UND PFLANZEN JE NACH REGION

Die folgenden Tabellen richten sich weitgehend nach den üblichen Tieren und Pflanzen, die in der **ZooBotanica** aufgeführt sind. Nähere Einzelheiten zu den genannten Regionen finden Sie dort. Wie oft Sie eine Begegnung auswürfeln, hängt

unter anderem davon ab, ob und wie schnell die Helden sich fortbewegen. Als Faustregel können Sie einen Wurf pro sechs Stunden Wanderung ansetzen – im Ewigen Eis seltener, im Dschungel häufiger.

EWIGES EIS (1W20)

Nebelzinnen, Eiszinnen, Grimmfrostöde, nördliches Ehernes Schwert, Yeti-Land sowie nördlich davon

- 1 Boronskuttentaucher (Küste)
- 2 1–4: Boronskuttentaucher (Küste), 9–20: 1W6+1 Felsrobber (Küste)
- 3 1–8: 1W6+1 Felsrobber (Küste), 9–20: Firnluchs
- 4 1–12: Firnluchs, 13–20: 1W3+3 Firnyaks
- 5 1–16: 1W3+3 Firnyaks, 17–20: Schneedachs
- 6 Schneedachs
- 7 2W6–1 Yetis
- 8 1–4: 2W6–1 Yetis, 5–20: Firunsbär
- 9 1–16: Hermelin, 17–20: 2W6–1 Mammuts
- 10 1–12: 2W6–1 Mammuts, 13–20: 2W6–1 Mastodons
- 11 1–8: 2W6–1 Mastodons, 9–20: 1W3+3 Meerkälber (Küste)
- 12 1–4: 1W3+3 Meerkälber (Küste), 5–20: Myrkkyaa-Kaika (Belshirashs Einflussgebiet)
- 13 1–16: Schneelaurer, 17–20: 1W20+30 Seetiger (Küste)
- 14 1–12: 1W20+30 Seetiger (Küste), 13–20: 1W6 Shakagrass
- 15 1–8: 1W6 Shakagrass, 9–20: 1W2 Trolle (Gebirge)
- 16 1–4: 1W2 Trolle (Gebirge), 5–15: Frostwurm, 16–20: Gletscherwurm
- 17 1–6: Gletscherwurm, 7–17: 1W6+2 Rauwölfe, 18–20: Schneegoblins
- 18 1–8: Schneegoblins, 9–14: Basilisk, 15–20: Gargyl
- 19 Eisflex
- 20 Eisigel

NÖRDLICHE TUNDRA (1W20)

Tief- und Hügelländer nördlich von Oblomon, Frisund und Letta, Küste der Grimmfrostöde, Bäreninseln, einzelne Täler Yetilands

- 1 1W6+1 Felsrobber (Küste)
- 2 3W6 Karene
- 3 2W6+3 Pfeifhasen
- 4 2W20 Ratten
- 5 1W6+2 Rauwölfe
- 6 4W6 Wolfsratten
- 7 1–15: Elch, 16–20: Firnluchs
- 8 1–10: Firnluchs, 11–20: 1W3+3 Firnyaks
- 9 1–5: 1W3+3 Firnyaks, 6–20: 1W20 Orks
- 10 1–15: Schneedachs, 16–20: 1W2 Sturmfalken
- 11 1–10: 1W2 Sturmfalken, 11–20: 2W6–1 Yetis
- 12 1–5: 2W6–1 Yetis, 6–13: 1W2 Blaufüchse, 14–20: Einhorn
- 13 1–8: Firunsbär, 9–16: Hermelin, 17–20: 2W6–1 Mammuts
- 14 1–4: 2W6–1 Mammuts, 5–12: 2W6–1 Mastodons, 13–20: Meckerdra
- 15 1–8: 1W3+3 Meerkälber (Küste), 9–16: Schneelaurer, 17–20: 1W20+30 Seetiger

- 16 1–4: 1W20+30 Seetiger, 5–12: 1W6 Shakagrass, 13–20: Steppenhund
- 17 1–8: 1W2 Trolle (Gebirge), 9–12: Biestinger, 13–16: Frostwurm, 17–20: Gletscherwurm
- 18 1–4: Kobold, 5–8: Myrkkyaa-Kaika (Belshirashs Einflussgebiet), 9–12: Schneegoblins, 13–16: 1W6+2 Silberwölfe, 17–20: Steppentiger
- 19 1–4: Zobel, 5–6: Basilisk, 7–8: Gargyl, 9–10: Ghul, 11–12: Nympe, 13–19: Bunter Mohn, 20: Talaschin,
- 20 1–6: Talaschin, 7–14: Vierblatt, 15–20: Wirselskraut

NÖRDLICHE GRASLÄNDER UND STEPPEN (1W20)

Thorwal (offenes Land), Olportsteine, Messergrassteppe, Biundavar (Svellttal: offenes Land), Einhorngras, Alderhaag (Riva), Grüne Ebene, Goblinda (Gerasim), Brydja-Steppe sowie alle weiteren Steppen südlich der Linie Riva–Paavi und nördlich der Linie Salza–Vallusa

- 1 1–19: 6W6 Karene, 20: Karnickel
- 2 1–18: Karnickel, 19–20: Steppenhund
- 3 1–17: Steppenhund, 18–20: 1W2 Gelbfüchse
- 4 1–8: 1W2 Gelbfüchse, 9–19: Orklandhörnchen, 20: 2W6+3 Pfeifhasen
- 5 1–1: 2W6+3 Pfeifhasen, 11–20: 2W20 Ratten
- 6 1: 2W20 Ratten, 2–12: Rebhuhn, 13–20: 2W6 Rotpüschel
- 7 1–3: 2W6 Rotpüschel, 4–14: 1W6+2 Silberwölfe, 15–20: Elch
- 8 1: Elch, 2–8: 2W6+1 Firunshirsche, 9–15: Gabelschwanz, 16–20: 3W6 Goblins
- 9 1–2: 3W6 Goblins, 3–9: 2W6 Grolme, 10–16: 1W2 Habichte, 17–20: Hermelin
- 10 1–3: Hermelin, 4–10: Klippechse, 11–17: Kobold, 18–20: Kvillotter
- 11 1–4: Kvillotter, 5–11: Nesselvipere, 12–18: 1W3 Oger, 19–20: 1W20 Orks
- 12 1–5: 1W20 Orks, 6–12: 4W6 Orks und 1W6–4 Streitoger (Orkland), 13–19: Rotluchs, 20: 1W2 Trolle (Gebirge)
- 13 1–6: 1W2 Trolle (Gebirge), 7–13: Schneedachs, 14–20: 1W3+2 Steppenrinder
- 14 1–7: Stinkmarder, 8–14: Trappe, 15–17: 1W2 Blaufalken, 18–20: 1W2 Blaufüchse
- 15 1–3: Borkenbär, 4–6: Einhorn, 7–9: Firnluchs, 10–12: 1W6+2 Grimwölfe, 13–15: 2W20+3 Halmar-Antilopen, 16–19: 2W6 Holberker (Messergrassteppe), 20: 2W6–1 Mammuts
- 16 1–2: 2W6–1 Mammuts, 3–5: Meckerdra, 6–8: Orklandbär, 9–11: 1W6+2 Rauwölfe, 12–14: Saguraspinne, 15–17: Scheinbasilisk, 18–20: Schneelaurer
- 17 1–3: Steppentiger, 4–6: Vielfraß, 7–9: 1W3 Warzennashörner, 10–12: 4W6 Wolfsratten, 13–15: 1W3 Wollnashörner, 16–18: 2W6–1 Westwinddrachen (Westküste), 19–20: 1W2 Bergadler



- 18 1–2: Feuermolch, 3–4 Greif, 5–6: Horndrache, 7–8: Nerz, 9–10: Nymphe, 11–12: 3W6 Smaragdspinnen, 13–14: 1W2 Sturmfalken, 15–16: Todeshörnchen, 17–18: Zobel, 19: Basilisk, 20: Biestinger
- 19 1: Gargyl, 2: Gestaltwandler, 3: Ghul, 4–5: Alraune, 6–7: Bunter Mohn, 8–9: Donf (Flussauen), 10–11: Egelschreck (Flussauen), 12–13: Eitriger Krötenschemel (Flussauen), 14–15: Grüne Schleimschlange (Flussauen), 16–17: Gulmond, 18–19: Joruga, 20: Klippenzahn
- 20 1: Madablüte, 2–3: Messergras, 4: Naftanstaude, 5–6: Orklandbovist (Svellttal, Andergast), 7: Roter Drachenschlund (Flussauen), 8–9: Shurinstrauch, 10: Tarnele, 11–12: Thonnys, 13: Tigermohn, 14–15: Traschbart (Flussauen), 16–17: Vierblättrige Einbeere, 18–19: Wirselskraut, 20: Zwölflblatt



PÖRDLICHES HOCHLAND (1W20)

Orkschädelsteppe und Gjalsker Hochland sowie Firunswall, Rhorwed, Blutzinnen, Thaschberge, nördlicher Steineichenwald, Flanken der Großen Olochtai, Hjaldorberge, Graue Berge

- 1 Orklandhörnchen
2 2W6+3 Orklandkarnickel
3 Rebhuhn
4 1–12: Fischotter, 13–20: 1W2 Gelbfüchse
5 1–4: 2W20+3 Halmar-Antilopen, 5–16: 2W20 Ratten, 17–20: 2W6 Rotpüschel
6 1–8: 2W6 Rotpüschel, 9–16: 1W2 Blaufalken, 17–20: 2W20+20 Fledermäuse
7 1–4: 2W20+20 Fledermäuse, 5–12: 1W6+2 Grimwölfe, 13–20: 2W6 Grolme
8 1–8: Klippechse, 9–16: Kobold, 17–20: 1W3 Oger
9 1–4: 1W3 Oger, 5–12: 1W20 Orks, 13–20: 4W6 Orks und 1W6–4 Streitoger (Orkland)
10 1–8: Stinkmarder, 9–16: Trappe, 17–20: 1W2 Trolle (Gebirge)
11 1–4: 1W2 Trolle (Gebirge), 5–12: Wiesel, 13–16: 1W6 Achaz, 17–20: 3W6 Goblins

- 12 1–4: Harpyie, 5–8: 2W6 Holberker (Orkschädelsteppe), 9–12: Höhlenspinne, 13–16: Meckerdrache, 17–20: Minotaur
- 13 1–4: Nerz (Ufer), 5–8: Orklandbär, 9–12: 1W6+2 Raufwölfe, 13–16: 1W2 Rotfüchse, 17–20: Rotluchs
- 14 1–4: 1W2 Schädeleulen, 5–8: Scheinbasilisk, 9–12: Schneelaurer, 13–16: 1W6+2 Schreckkatzen, 17–20: 1W6+2 Silberwölfe
- 15 1–4: Sonnenluchs, 5–8: Todeshörnchen, 9–12: 2W6–1 Westwinddrachen (Westküste), 13–16: 4W6 Wolfsratten, 17–20: Wühler
- 16 1–4: 2W6–1 Yetis, 5–6: Borkenbär, 7–8: Einhorn, 9–10: Feuermolch, 11–12: Greif, 13–14: Horndrache, 15–16: 1W2 Königsadler, 17–18: 2W6–1 Mammuts, 19–20: Nymphe
- 17 1–2: 1W6 Riesenaffen, 3–4: 3W6 Smaragdspinnen, 5–6: Steppentiger, 7–8: 1W2 Sturmfalken, 9–10: 1W3 Wollnashörner, 11–12: Zobel, 13: Basilisk, 14: Biestinger, 15: Gargyl, 26: Gestaltwandler, 17: Ghul, 18: 1W6 Wichtel, 19–20: Alraune
- 18 1: Alraune, 2–5: Basilamine, 6–8: Bunter Mohn, 9–12: Eitriger Krötenschemel (Flussauen), 13–15: Grüne Schleimschlange (Flussauen), 16–19: Gulmond, 20: Klippenzahn
- 19 1–2: Klippenzahn, 3–6: Messergras, 7–9: Naftanstaude, 10–12: Orklandbovist, 13–15: Shurinstrauch, 16–19: Tarnele, 20: Traschbart
- 20 1–3: Traschbart, 4–7: Vierblättrige Einbeere, 8–11: Wirselskraut, 12–15: Zwölflblatt, 16: Himmelsfünkchen, 17: Himmelsflamme, 18: Riese Neunfinger (Orkland), 19: Riese Orkfresser (Orkland), 20: Riese Glantuban (Orkland)

KALKGEBIRGE (1W20)

nord- und mittelaventurische Gebirge aus Kalkstein und Marmor (Ehernes Schwert, Raschtulswall, Westseite der Hohen Eternen), Kalk (Finsterkamm, Trollzacken, Walberge, Phecanowald), Kreide (Windhagberge) und Feuerstein (Westseite der Goldfelsen) oberhalb des dichten Bergwaldes (1.000 bis 1.500 Schritt)

- 1 2W6+4 Gebirgsböcke
2 Hamster
3 Karnickel
4 Murmeltier
5 Walbergwidder (Walberge)
6 1–13: 1W2 Bergadler, 14–20: 2W20+20 Fledermäuse
7 1–6: 2W20+20 Fledermäuse, 7–19: Kobold, 20: 1W3 Oger
8 1–12: 1W3 Oger, 13–20: 1W20 Orks
9 1–5: 1W20 Orks, 7–18: 2W20 Ratten, 19–20: 1W2 Trolle
10 1–11: 1W2 Trolle, 12–17: 1W6+2 Affenmenschen (Ehernes Schwert, Walberge), 19–20: Berglöwe
11 1–3: Berglöwe, 4–9: 1W6 Blaue Mahre, 10–15: 1W2 Blaufalken, 16–20: Blutassel
12 1: Blutassel, 2–7: 1W20 Glutlinge (Höhlen), 8–13: 3W6 Goblins, 14–19: 1W6+2 Grimwölfe, 20: 2W6 Grolme
13 1–5: 2W6 Grolme, 6–11: Großer Schröter, 12–17: Harpyie, 18–20: 1W3 Hummerier (dämonisch verseuchte Gewässer)
14 1–3: 1W3 Hummerier (dämonisch verseuchte Gewässer), 4–9: 1W2 Königsadler, 10–15: Meckerdrache, 16–20: 1W2 Sturmfalken



- 15 1: 1W2 Sturmfalken, 2–6: 1W20+10 Vampirfledermäuse, 7–12: 2W6–1 Westwinddrachen (Westküste), 13–18: 4W6 Wolfsratten, 19–20: 1W6+1 Wühlschrate
- 16 1–4: 1W6+1 Wühlschrate, 5–7: Biestinger, 8–10: Einhorn, 11–13: 1W3 Hippogriffe, 14–16: Höhlendrache, 17–19: Horndrache, 20: Kaiserdrache
- 17 1–2: Kaiserdrache, 3–5: Nympe, 6–8: 1W6–1 Perldrachen (Walberge), 9–11: Riesenlindwurm, 12–14: Rotluchs, 15–17: Sonnenluchs, 18–20: Therbela-Assel
- 18 1: Basilisk, 2: 1W6 Wichtel, 3: Gargyl, 4: Gestaltwandler, 5: Ghul, 6–8: Atan-Kiefer (Ehernes Schwert), 9–11: Bleichmohn, 12–14: Eitriger Krötenschemel, 15–17: Feuermooos und Efferdsmoos (Höhlen), 18–20: Grauer Mohn
- 19 1–3: Gulmond, 4–6: Joruga (Windhagberge, Finsterkamm), 7–9: Madablüte, 10–12: Nothilf (Nördliche Gebirge), 13–15: Phosphorpilz (Höhlen), 16–17: Talaschin, 18–20: Tarnele
- 20 1–3: Thonnys (Nördliche Gebirge), 4–6: Traschbart (Finsterkamm), 7–9: Vierblättrige Einbeere, 10–11: Vragieswurzel, 12–14: Wirselskraut, 15–17: Zwölflblatt, 18: Riese Adawadt (Raschtulswall), 19: Ysolphur (Raschtulswall), 20: Leskarines (Raschtulswall)

ANDERE MITTELLÄNDISCHE GEBIRGE (1W20)

zergische Urgesteinsmassive (Ingrakuppen, Eisenwald, Amboss, Koschberge, Beilunker Berge sowie Drachensteine) und Schiefergebirge (Schwarze, Rote und Gelbe Sichel, Salamandersteine) oberhalb des dichten Bergwaldes (etwa 1.500 Schritt)

- 1 1–17: 2W6+4 Gebirgsböcke, 18–20: Hamster
- 2 1–14: Hamster, 15–20: Karnickel
- 3 1–11: Karnickel, 12–20: Murmeltier
- 4 1–8: Murmeltier, 9–20: 2W20+20 Fledermäuse
- 5 1–12: 3W6 Goblins, 13–20: 1W6+2 Grimwölfe
- 6 1–4: 1W6+2 Grimwölfe, 5–16: Kobold, 17–20: 1W3 Oger
- 7 1–8: 1W3 Oger, 9–20: 1W20 Orks
- 8 1–12: 1W2 Trolle, 13–20: 1W6+2 Affenmenschen (Schwarze Sichel)
- 9 1–8: 1W2 Bergadler, 9–16: Berglöwe, 17–20: 1W2 Blaufalken
- 10 1–4: 1W2 Blaufalken, 5–12: Blutassel, 13–20: 1W20 Glutlinge (Höhlen)
- 11 1–8: 2W6 Grolme, 9–16: Großer Schröter, 17–20: Harpyie
- 12 1–4: Harpyie, 5–12: 1W3 Hummerier (dämonisch verseuchte Gewässer), 13–20: Meckerdrache
- 13 1–8: 1W6–1 Perldrachen (Beilunker Berge), 9–16: 2W20 Ratten, 17–20: Sonnenluchs
- 14 1–4: Sonnenluchs, 5–12: 1W2 Sturmfalken, 13–16: Biestinger, 17–20: Einhorn
- 15 1–4: 1W3 Hippogriffe, 5–8: Höhlendrache, 9–12: Nympe, 13–16: Riesenlindwurm, 17–20: Rotluchs
- 16 1–4: Therbela-Assel, 5–8: 1W20+10 Vampirfledermäuse, 9–12: 4W6 Wolfsratten, 13–16: 1W6+1 Wühlschrate, 17–18: Basilisk, 19–20: 1W6 Wichtel
- 17 1–2: Gargyl, 3–4: Gestaltwandler, 5–6: Ghul, 7–10: Bleichmohn, 11–14: Eitriger Krötenschemel, 15–18: Feuermooos und Efferdsmoos (Höhlen), 19–20: Grauer Mohn

- 18 1–2: Grauer Mohn, 3–6: Gulmond, 7–10: Joruga (Koschberge), 11–14: Madablüte,
- 15–18: Nothilf (Nördliche Sichel), 19–20: Phosphorpilz (Höhlen)
- 19 1–2: Phosphorpilz (Höhlen), 3–6: Schleimiger Sumpfknocher (Rote Sichel), 7–10: Talaschin, 11–14: Tarnele, 15–18: Thonnys (Nördliche Sichel), 19–20: Traschbart
- 20 1–2: Traschbart, 3–6: Vierblättrige Einbeere, 7–10: Vragieswurzel, 11–14: Wirselskraut, 15–18: Zwölflblatt, 19: Apep (Drachensteine), 20: Lessankan (Schwarze Sichel)

NÖRDLICHE WÄLDER DER WESTKÜSTE (1W20)

Wälder an Ingval und Tömmel (Nostria, Andergast, Winhall), Waldflecken der Thorwal-Region, des Gjalsker Hochlandes, des Orklandes und des Svelltales

- 1 1–16: Karnickel, 17–20: Rebhuhn
- 2 1–12: Rebhuhn, 13–20: 1W3+3 Wildschweine
- 3 1–8: 1W3+3 Wildschweine, 9–17: Auerhuhn, 18–20: Fischotter
- 4 1–6: Fischotter, 7–15: 3W6 Rehe, 16–20: Streifendachs
- 5 1–4: Streifendachs, 5–13: 1W6+2 Waldwölfe, 14–20: Wiesel
- 6 1–2: Wiesel, 3–11: 4W6 Wolfsratten, 12–17: Fasan, 18–20: 2W20+20 Fledermäuse
- 7 1–3: 2W20+20 Fledermäuse, 4–9: 3W6 Goblins, 10–15: 1W6+2 Grimwölfe, 16–20: 2W6 Grolme
- 8 1: 2W6 Grolme, 2–7: Großer Schröter, 8–13: Kaiserhörnchen, 14–19: Kobold, 20: 2W6+2 Kronenhirsche
- 9 1–5: 2W6+2 Kronenhirsche, 6–11: 1W3 Oger, 12–17: Orklandhörnchen, 18–20: 1W20 Orks
- 10 1–3: 1W20 Orks, 4–9: 2W6+3 Pfeifhasen, 10–15: 2W20 Ratten, 16–20: 1W2 Rotfüchse
- 11 1: 1W2 Rotfüchse, 2–7: Rotluchs, 8–13: 2W6 Rotpüschel, 14–19: Stinkmarder, 20: Waldspinne
- 12 1–5: Waldspinne, 6–8: 1W3+2 Auerochsen, 9–11: Baumbär, 12–14: 1W6+1 Biber (Flussläufe), 15–17: 1W2 Blaufüchse, 18–20: Borkenbär
- 13 1–3: Feuermolch (Flussläufe), 4–6: Gruftassel, 7–9: 1W2 Habichte, 10–12: Meckerdrache, 13–15: Nympe, 16–18: Saguraspinne, 19–20: 1W2 Schleiereulen
- 14 1: 1W2 Schleiereulen, 2–4: Ulmenmarder, 5–7: Vielfraß, 8–10: Waldlöwe, 11–13: 2W6–1 Westwinddrachen (Westküste), 14–16: Wildkatze, 17–19: Wühler, 20: Baumdrache
- 15 1: Baumdrache, 2–3: Biestinger, 4–5: 2W6–1 Blütenfeen, 6–7: Einhorn, 8–9: Gestaltwandler, 10–11: Grubenwurm, 12–13: Höhlenbär, 14–15: Höhlendrache, 16–17: 1W2 Höhlenpanther, 18–19: Horndrache, 20: Nachtwind
- 16 1: Nachtwind, 2–3: Nerz (Ufer), 4–5: 1W6 Riesenaffen, 6–7: Riesenamöbe, 8–9: 1W2 Schädeleulen, 10–11: Silberlöwe, 12–13: 3W6 Smaragdspinnen, 14–15: 1W2 Sturmfalken, 16–17: Tatzelwurm, 18–19: 1W20+10 Vampirfledermäuse, 20: Waldschrat
- 17 1: Waldschrat, 2–3: 1W3 Wollnashörner, 4–5: Zobel, 6: Basilisk, 7: Lamifaar, 8: Gargyl, 9: Ghul, 10: Satyr, 11: 1W6 Wichtel, 12–14: Alraune, 15–17: Basillamine, 18–20: Belmart
- 18 1–3: Carlog (Flussauen), 4–6: Efeuer, 7–9: Eitriger Krötenschemel, 10–12: Gulmond, 13–14: Hollbeere (Nostri-sche Wälder), 15–17: Joruga, 18–20: Klippenzahn



- 19 1–2: Mibelrohr (Nostria: Flussauen), 3–5: Orklandbo-
vist, 6–7: Pestsporenpilz, 8–9: Roter Drachenschlund,
10–12: Shurinstrauch, 13–14: Tarnele, 15–17: Thonnys,
18–20: Traschbart,
20 1–3: Ulmenwürger, 4–6: Vierblättrige Einbeere, 7–9:
Waldwebe, 10–12: Wirselskraut (Flussauen), 13–15: Zun-
derschwamm, 16–18: Zwölflblatt, 19: Himmelsfünkchen,
20: Himmelsflamme



NÖRDLICHE WÄLDER DER TAIGA (1W20)

Wälder der Salamandersteine, am Kvill und am Oblomon,
Waldflecken im Alderhaag (Riva), der Grünen Ebene und bis
Uhdenberg

- 1 1–15: Karnickel, 16–20: 1W3+3 Wildschweine
2 1–10: 1W3+3 Wildschweine, 11–17: Fasan, 18–20: Elch
3 1–4: Elch, 5–11: Kaiserhörnchen, 12–18: Fischotter, 19–
20: 2W6+3 Pfeifhasen,
4 1–5: 2W6+3 Pfeifhasen, 6–12: 2W20+20 Fledermäuse,
13–19: Rebhuhn, 20: 1W6+2 Grimwölfe
5 1–6: 1W6+2 Grimwölfe, 7–13: 3W6 Rehe, 14–20: 1W2
Habichte
6 1–7: 1W6+2 Waldwölfe, 8–14: Kvillotter, 15–20: Wiesel
7 1: Wiesel, 2–8: Nerz, 9–15: Zobel, 16–20: 1W6+1 Biber
8 1–5: 1W2 Blaufüchse, 6–10: Elch, 11–15: 2W6+1
Firnshirsche, 16–20: Fischotter
9 1–5: 2W20+20 Fledermäuse, 6–10: 3W6 Goblins, 11–15:
1W6+2 Grimwölfe, 16–20: 1W2 Habichte
10 1–5: Kobold, 6–10: Kvillotter, 11–15: Nerz, 16–20: 1W3
Oger
11 1–5: 1W20 Orks, 6–10: 2W20 Ratten, 11–15: 1W6+2
Rauwölfe, 16–20: Rotluchs
12 1–5: 1W2 Schädeleulen, 6–10: Schneedachs, 11–15:
Stinkmarder, 16–20: 1W2 Trolle (Gebirge)
13 1–5: Waldspinne, 6–10: Wildkatze, 11–15: 4W6 Wolfs-
ratten, 16–18: Großer Schröter, 19–20: Hermelin

- 14 1: Hermelin, 2–4: Höhlenspinne, 5–7: 3W6 Karene,
8–10: 2W6+2 Kronenhirsche, 11–13: Meckerdrache, 14–
16: Nympe, 17–19: 1W2 Schleiereulen, 20: Schwarz-
bär
15 1–2: Schwarzbär, 3–5: Sonnenluchs, 6–8: Streifendachs,
9–11: 1W2 Sturmfalken, 12–14: Ulmenmarder, 15–17:
1W20+10 Vampirfledermäuse, 18–20: Vielfraß
16 1–3: Waldlöwe, 4–6: 1W3+2 Auerochsen, 7–8: Baum-
drache, 9–10: Biestinger, 11–12: 1W6 Blütenfeen, 13–14:
Borkenbär, 15–16: Einhorn, 17–18: 2W6 Grolme, 19–20:
Grubenwurm
17 1–2: 1W3 Hippogriffe, 3–4: Höhlendrache, 5–6: 1W2
Höhlenpanther, 7–8: Horndrache, 9–10: Nachtwind,
11–12: Riesenamöbe, 13–14: 1W2 Rotfüchse, 15–16: Sa-
guraspinne, 17–18: Silberlöwe, 19–20: Waldschrat
18 1–2: 1W3 Wollnashörner, 3–4: Basilisk, 5–6: Gargyl, 7–8:
Gestaltwandler, 9–10: Ghul, 11–12: Lamifaar, 13–14:
1W6 Wichtel, 15–16: Alraune, 17–18: Belmart, 19–20:
Efeuer
19 1–3: Eitriger Krötenschemel, 4–5: Gulmond, 6–8: Jor-
uga, 9–10: Nothilf, 11–12: Pestsporenpilz, 13–14: Ro-
ter Drachenschlund, 15–16: Satuariensbusch, 17–18:
Schleimiger Sumpfknocher (Berghänge der Roten Si-
chel), 19–20: Shurinstrauch
20 1–2: Tarnele, 3–4: Thonnys, 5–6: Traschbart, 7–8: Ul-
menwürger, 9–11: Vierblättrige
Einbeere, 12–13: Waldwebe, 14–16: Wirselskraut, 17–18: Zun-
derschwamm, 19–20: Zwölflblatt

NÖRDLICHE WÄLDER DES BORNPLANDS (1W20)

Drachensteinwälder, Bornwald, Nornjawald (Bjaldorn, Not-
mark), Nordwalser Höhen, Überwals, andere Wälder des
Bornlands, Lettawälder, Täler des Ehernes Schwerts

- 1 1–15: 2W6+3 Pfeifhasen, 16–20: 3W6 Rehe
2 1–10: 3W6 Rehe, 11–20: 1W6 Silberböcke
3 1–5: 1W6 Silberböcke, 6–20: Wiesel
4 1–15: 1W3+3 Wildschweine, 16–20: 1W6+1 Biber
5 1–4: 1W6+1 Biber, 5–13: 2W20+20 Fledermäuse, 14–
20: 1W6+2 Rauwölfe
6 1–2: 1W6+2 Rauwölfe, 3–11: 1W6+2 Waldwölfe, 12–
20: 4W6 Wolfsratten
7 1–6: 1W2 Blaufüchse, 7–12: Elch, 13–18: Fischotter, 19–
20: 2W20 Ratten
8 1–4: 2W20 Ratten, 5–10: Kobold, 11–16: 2W6+2 Kro-
nenhirsche, 17–20: Nerz
9 1–2: Nerz, 3–8: 1W3 Oger, 9–14: 1W20 Orks, 15–20:
Rebhuhn
10 1–6: Sonnenluchs, 7–12: Stinkmarder, 13–18: Streifen-
dachs, 19–20: 2W6–1 Sumpfranzen
11 1–4: 2W6–1 Sumpfranzen, 5–10: 1W2 Trolle (Gebirge),
11–16: 1W20+10 Vampirfledermäuse, 17–20: Waldspin-
ne
12 1–2: Waldspinne, 3–6: 1W6+2 Affenmenschen (Ehernes
Schwert), 7–10: 1W3+2 Auerochsen, 11–14: Biestinger,
15–18: 1W2 Bussarde, 19–20: 2W6+1 Firunshirsche
13 1–2: 2W6+1 Firunshirsche, 3–6: 3W6 Goblins, 7–10:
Großer Schröter, 11–14: Gruftassel, 15–18: 1W2 Ha-
bichte, 19–20: Hermelin
14 1–2: Hermelin, 3–6: Höhlenbär, 7–10: Höhlenspinne, 11–
14: Meckerdrache, 15–18: Nachtwind, 19–20: Nympe



- 15 1–2: Nymphe, 3–6: 1W6–1 Perldrachen (Küste), 7–10: 1W6 Riesenaffen, 11–14: Rotluchs, 15–18: 1W2 Schädel-eulen, 19–20: 1W2 Schleiereulen
- 16 1–2: 1W2 Schleiereulen, 3–6: 1W20+20 Sumpfzotten, 7–8: 2W6–1 Blütenfeen, 9–10: Einhorn, 11–12: 2W6 Grolme, 13–14: Riesenamöbe, 15–16: Schneedachs, 17–18: Schneelaurer, 19–20: Schwarzbär
- 17 1–2: Tatzelwurm, 3–4: Vielfraß, 5–6: Waldlöwe, 7–8: Waldschrat, 9–10: Wildkatze, 11–12: Zobel, 13: Basilisk, 14: Lamifaar, 15: Gargyl, 16: Gestaltwandler, 17: Ghul, 18: Satyr, 19: 1W6 Wichtel, 20: Alraune
- 18 1–2: Alraune, 3–5: Belmart, 6–8: Efeu, 9–11: Eitriger Krötenschemel, 12–14: Gulmond, 15–17: Joruga, 18–20: Nothilf
- 19 1–3: Pestsporenpilz, 4–6: Roter Drachenschlund, 7–9: Satuariensbusch, 10–12: Schleimiger Sumpfknocherich, 13–15: Tarnele, 16–18: Thonnys, 19–20: Ulmenwürger
- 20 1: Ulmenwürger, 2–4: Vierblättrige Einbeere, 5–7: Wald-webe, 8–10: Wasserrausch (Flussauen), 11–13: Wirselschraube, 14–16: Zunderschwamm, 17–19: Zwölflblatt, 20: Riese Milzenis (Bornwald)

NÖRDLICHE SÜMPFE,

MARSCHEN UND MOORE (1W20)

Sümpfe: Sveltsümpfe, Nebelmoor, Totenmoor; Marschen: Brinasker Marschen (Enqui), Havener Marschen, Muhrsape (Delta des Großen Flusses), Misa-Auen, Mendenische Sümpfe; Moore: Hochmoore des Bornlandes, kleinere Moore der Thorwal-Region, des Gjalsker Hochlandes, der Taiga, der Lettawälder, am Thurán-See, Tobriens (z.B. Schnattermoor, Eichmoor), im Reichsforst etc.

- 1 3W20 Moskitos
- 2 1–15: Karnickel, 16–20: 1W3+2 Sumpfschoten
- 3 1–10: 1W3+2 Sumpfschoten, 11–20: 1W20+20 Sumpfratten
- 4 1–5: 1W20+20 Sumpfratten, 6–17: 1W6+1 Biber, 18–20: Feuermolch
- 5 1–9: Feuermolch, 10–20: Fischotter
- 6 1: Fischotter, 2–13: 2W20+20 Fledermäuse, 14–20: Klippchse
- 7 1–5: Klippchse, 6–17: Kobold, 18–20: 1W6 Necker (Delta des Großen Flusses)
- 8 1–9: 1W6 Necker (Delta des Großen Flusses), 10–20: 1W3 Oger
- 9 1: 1W3 Oger, 2–13: 1W20 Orks, 14–20: 2W6+8 Riesenspringegel
- 10 1–5: 2W6+8 Riesenspringegel, 6–17: Sumpfelg, 18–20: 2W6–1 Sumpfranz
- 11 1–9: 2W6–1 Sumpfranz, 10–16: Biestinger, 17–20: 1W20+20 Borbarad-Moskitos
- 12 1–3: 1W20+20 Borbarad-Moskitos, 4–10: Einhorn, 11–17: 3W6 Goblins, 18–20: 2W6 Grolme
- 13 1–4: 2W6 Grolme, 5–11: 1W3 Hummerier (dämonisch verseuchte Gewässer), 12–18: Meckerdrache, 19–20: Morfu
- 14 1–5: Morfu, 6–12: Nymphe, 13–19: Weißer Hetzer (Schwarztoerien), 20: 2W6–1 Westwinddrachen (Westküste)
- 15 1–6: 2W6–1 Westwinddrachen (Westküste), 7–10: 2W6–1 Blütenfeen, 11–14: Grubenwurm, 15–18: Zwergkranke, 19: Basilisk, 20: Gargyl

- 16 1: Gestaltwandler, 2: Ghul, 3: Lamifaar, 4: Satyr, 5: 1W6 Wichtel, 6–10: Alraune, 11–15: Carlog (Havener Marschen), 16–20: Donf
- 17 1–5: Egelschreck, 6–10: Eitriger Krötenschemel, 11–15: Grüne Schleimschlange, 16–20: Iribaarsilie
- 18 1–5: Mibelrohr (Havener Marschen), 6–10: Morgendornstrauch, 11–15: Neckerkraut (Havener Marschen), 16–20: Pestsporenpilz
- 19 1–5: Rahjalieb, 6–10: Schleimiger Sumpfknocherich, 11–15: Schlinggras, 16–20: Tarnele
- 20 1–5: Träschbart, 6–10: Vierblättrige Einbeere, 11–15: Wirselschraube, 16–20: Zwölflblatt

MITTELLÄNDISCHE GRASLÄNDER,

HEIDE UND STEPPE (1W20)

offenes Land südlich der Linie Salza–Vallusa und nördlich der Linie Neetha–Zorgan; insbesondere Nostrische Senke, Seeland (Nostris / Albernien), Abagund (Albernische Heide), Isenhag (Elenvina), Gratenfelder Land, Caldaia (Ragath), Dämonenbrache, Silkwiesen, Breitenau, Hollerheide, Weidener Land, Menzheimer Au, Sichelstieg, Nord- und Südtobrien, Ostpartien, Warunkei, Radromtal, Rulat, Tisal und Efferdstränen, Zyklopeninseln, Kabashpforte, Dröler Mark sowie verbliebene wilde Grasländer des Lieblichen Feldes (vor allem im 'Wilden Süden'), Phecadiens, Almadas, der Rakulahügel, der Goldenen Au von Gareth, Eslamsgrund, am Ochsenwasser, um Perricum, des Baburiner Beckens und der Elburischen Küste

- 1 2W6+3 Pfeifhasen
- 2 2W6 Rotpüschel
- 3 1–12: Gänse, 13–20: Rebhuhn
- 4 1–4: Rebhuhn, 5–16: 3W6–2 Streifenmäuse, 17–20: Trappe
- 5 1–8: Trappe, 9–20: Wiesel
- 6 1–7: Ente, 8–14: Fasan, 15–20: Fischotter
- 7 1: Fischotter, 2–8: 1W2 Gelbfüchse, 9–15: 1W2 Habichte, 16–20: Koschfretchen
- 8 1–2: Koschfretchen, 3–9: Kobold, 10–16: 2W6–1 Minotaur (Zyklopeninseln), 17–20: Nesselvipere
- 9 1–3: Nesselvipere, 4–10: 1W3 Oger, 11–17: 1W20 Orks, 18–20: 2W20 Ratten
- 10 1–4: 2W20 Ratten, 5–11: Stinkmarder, 12–18: 1W6 Zyklopen (Zyklopeninseln), 19–20: 1W2 Bergadler
- 11 1–2: 1W2 Bergadler, 3–6: 1W2 Blaufalken, 7–10: Blutassel, 11–14: Einhorn, 15–18: 2W20+20 Fledermäuse, 19–20: 3W20+5 Gabelantilopen
- 12 1–2: 3W20+5 Gabelantilopen, 3–6: 3W6 Goblins, 4–10: 2W6 Grolme, 11–14: Hermelin, 15–18: 1W3 Hummerier (dämonisch verseuchte Gewässer), 19–20: Ikanariaschmetterling (Sumpfbereiche)
- 13 1–2: Ikanariaschmetterling (Sumpfbereiche), 3–6: Klaperschlange, 7–10: Kvillotter, 11–14: Meckerdrache, 15–18: 1W6 Necker (Küsten des Lieblichen Feldes und Zyklopeninseln), 19–20: Nerz
- 14 1–2: Nerz, 3–6: Nymphe, 7–10: 1W2 Sturmfalken, 11–14: Weißer Hetzer (Schwarztoerien), 15–18: 2W6–1 Westwinddrachen (Westküste), 19–20: Wildkatze
- 15 1–2: Wildkatze, 3–6: 4W6 Wolfsratten, 7–10: Wühler, 11–12: Biestinger, 13–14: 2W6–1 Blütenfeen, 15–16: Gabelschwanz, 17–18: Gestaltwandler, 19–20: 1W6+2 Grimwölfe



- 16 1–2: Horndrache, 3–4: Satyr, 5–6: Steppentiger, 7–8: 1W3 Warzennashörner, 9: Basilisk, 10: Gargyl, 11: Ghul, 12: Lamifaar, 13: 1W6–1 Perldrachen (Perlenmeerküste), 14: 1W6 Wichtel, 15–17: Alraune, 18–20: Bunter Mohn
- 17 1–3: Chonchinis, 4–6: Donf (Flussauen), 7–9: Egelschreck (Flussauen), 10–12: Eitriger Krötenschemel (Flussauen), 13–14: Gulmond, 15–17: Hiradwurz, 18–20: Ilmenblatt (Liebliches Feld, Zyklopeninseln)
- 18 1–3: Joruga, 4–6: Lotos (Secufer), 7–9: Lulanie, 10–12: Messergras, 13–15: Mibelrohr (Albernia; Flussauen), 16–18: Mirbelstein, 19–20: Naftanstaude
- 19 1: Naftanstaude, 2–4: Neckerkraut (Westküste), 5–7: Purpurmohn (Liebliches Feld, Almada), 8–10: Rahjalieb, 11–13: Roter Drachenschlund (Flussauen), 14–16: Schlangenzünglein (Tobrien), 17–19: Schwarmschwamm (Bäche, Flussufer; Schwarztoerien), 20: Shurinstrauch
- 20 1–2: Shurinstrauch, 3–5: Tarnele, 6–8: Tigermohn, 9–11: Vierblättrige Einbeere, 12–14: Winselgras, 15–17: Wirselskraut, 18–20: Zwölflblatt



MITTELLÄNDISCHE WÄLDER, GEMÄßIGTES KLIMA (1W20)

Wälder zwischen Albernia, Weiden und Garetien; insbesondere Farindelwald, Wald von Abagund, Windhager Wald, Fuxwald (Kyndoch–Elenvina), Tannwald (Ingrakuppen), nördlicher Eisenwald, Koschwälder, Dunkelwald, Reichsforst, Bärnwald, Blautann, Wälder westlich der Schwarzen Sichel, Sichelstieg, Bergwälder des nördlichen Raschtulswalls

- 1 1–12: Karnickel, 13–20: 3W6 Rehe
- 2 1–4: 3W6 Rehe, 5–16: 2W6 Riesenlöfller, 17–20: 1W3+3 Wildschweine
- 3 1–8: 1W3+3 Wildschweine, 9–17: Gänseluchs, 18–20: Kaiserhörnchen
- 4 1–6: Kaiserhörnchen, 7–15: 2W6+3 Pfeifhasen, 16–20: Rebhuhn
- 5 1–4: Rebhuhn, 5–13: 2W6 Rotpüschel, 14–20: 3W6–2 Streifenmäuse
- 6 1–2: 3W6–2 Streifenmäuse, 3–11: 1W6+2 Waldwölfe, 12–17: Auerhuhn, 18–20: Blutassel
- 7 1–3: Blutassel, 4–9: Fasan, 10–15: 1W20 Glutlinge (Höhlen), 16–20: 1W2 Habichte

- 8 1: 1W2 Habichte, 2–7: Kobold, 8–13: 2W6+2 Kronenhirsche, 14–19: 1W3 Oger, 20: 1W20 Orks
- 9 1–5: 1W20 Orks, 6–11: 2W20 Ratten, 12–17: 1W2 Rotfuchse, 18–20: 1W2 Schädeleulen
- 10 1–3: 1W2 Schädeleulen, 3–9: Stinkmarder, 10–15: Streifendachs, 16–20: 1W2 Trolle (Gebirge)
- 11 1: 1W2 Trolle (Gebirge), 2–7: Ulmenmarder, 8–13: Wiesel, 14–19: 4W6 Wolfsratten, 20: 1W3+2 Auerochsen
- 12 1–2: 1W3+2 Auerochsen, 3–5: Baumbär, 6–8: 1W6+1 Biber, 9–11: 1W2 Bussarde, 12–14: Einhorn, 15–17: 2W20+20 Fledermäuse, 18–20: Gabelschwanz
- 13 1–3: 3W6 Goblins, 4–6: 1W6+2 Grimwölfe, 7–9: 2W6 Grolme, 10–12: Großer Schröter, 13–15: Gruftassel, 16–18: Höhlenbär, 19–20: Höhlenspinne
- 14 1: Höhlenspinne, 2–4: Ikanariaschmetterling (Sumpfbgebiete), 5–7: Koschfretchen, 8–10: Meckerdrache, 11–13: Nesselvipere, 14–16: Nympe, 17–19: Riesenamöbe, 20: Rotluchs
- 15 1–2: Rotluchs, 3–5: Saguraspinne, 6–8: 1W2 Schleiereulen, 9–11: Schwarzbär, 12–14: 1W6 Silberböcke, 15–17: 1W2 Sturmfalken, 18–20: Wildkatze
- 16 1–3: Wühler, 4–5: Baumdrache, 6–7: Biestinger, 8–9: 2W6–1 Blütenfeen, 10–11: Gestaltwandler, 12–13: Grubenwurm, 14–15: Hermelin, 16–17: Höhlendrache, 18–19: 1W2 Höhlenpanther, 20: Nachtwind
- 17 1: Nachtwind, 2–3: Nerz, 4–5: 1W6+2 Rauwölfe, 6–7: Satyr, 8–9: Silberlöwe, 10–11: Tatzelwurm, 12–13: 1W20+10 Vampirfledermäuse, 14–15: Waldschrat, 16–17: Waldspinne, 18: Basilisk, 19: Gargyl, 20: Ghul
- 18 1: Lamifaar, 2: 1W6 Wichtel, 3–4: Alraune, 5–6: Belmart, 7–8: Carlog (Albernia), 9–10: Chonchinis, 11–12: Efeuer, 13–14: Egelschreck (Waldrand), 15–16: Eitriger Krötenschemel, 17–18: Gulmond, 19–20: Ilmenblatt
- 19 1–2: Joruga (Albernia, Nordmarken), 3–4: Lotos (Secufer), 5–6: Lulanie, 7: Mibelrohr (Albernia; Flussauen), 8–9: Mirbelstein (Garetien, Darpatien), 10–11: Neckerkraut (Albernia; Flussläufe), 12: Quasselwurz, 13–14: Rahjalieb, 15–16: Roter Drachenschlund, 17–18: Satuariensbusch, 19–20: Schleimiger Sumpfknoterich (Tobrien)
- 20 1–2: Shurinstrauch, 3–4: Tarnele, 5–6: Traschbart, 7–8: Ulmenwürger, 9–10: Vierblättrige Einbeere, 11: Vragieswurzel (Albernia), 12–13: Waldwebe, 14–15: Wirselskraut, 16–17: Zunderschwamm, 18–19: Zwölflblatt, 20: Islaaran (Blautann)

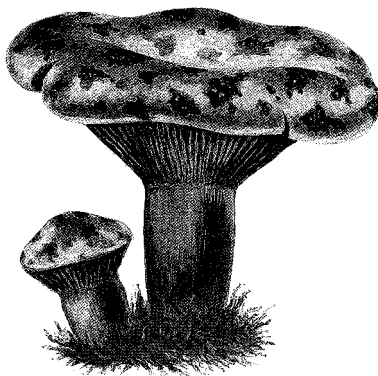
MITTELLÄNDISCHE WÄLDER, YAQUIRISCHES KLIMA (1W20)

Arinkelwald, Dalvrettawald (Kuslik), Ranafandelwald (Arivor), Wälder von Malur, Phecanowald, Bodarowald, Bosparanienhain (Goldfelsen), Marudreter Land, Neethanische Wälder, Chababien, Llanegowald (Dröl), Wälder der Brigella, Thangolforst, Wälder Amhallassihs, Alter Wald, Wälder Bosquiriens, Feenwälder der Zyklopeninseln, sonstige Waldflecken des Lieblichen Feldes, der Dröler Halbinsel und Almadass

- 1 1–16: Karnickel, 17–20: 3W6 Rehe
- 2 1–12: 3W6 Rehe, 13–20: 2W6 Riesenlöfller
- 3 1–8: 2W6 Riesenlöfller, 9–20: 1W2 Rotfuchse
- 4 1–12: 2W6 Rotpüschel, 13–20: 1W3+3 Wildschweine
- 5 1–4: 1W3+3 Wildschweine, 5–11: Fischotter, 12–18: 2W20+20 Fledermäuse, 19–20: Gabelschwanz



- 6 1–5: Gabelschwanz, 6–12: Fischotter, 13–19: Gänse-
luchs, 20: Kobold
- 7 1–6: Kobold, 7–13: 1W3 Oger, 14–20: 1W20 Orks
- 8 1–7: 2W20 Ratten, 8–14: Rebhuhn, 15–20: Regenbogen-
fasan
- 9 1: Regenbogenfasan, 2–8: Rotluchs, 9–15: 1W2 Schleier-
eulen, 16–20: 3W6–2 Streifenmäuse
- 10 1–2: 3W6–2 Streifenmäuse, 3–9: Süßmaul, 10–16: Ul-
menmarder, 17–20: 1W6+2 Waldwölfe
- 11 1–3: 1W6+2 Waldwölfe, 4–10: 2W6–1 Westwinddrachen
(Westküste), 11–17: Wiesel, 18–20: 4W6 Wolfsratten
- 12 1–4: 4W6 Wolfsratten, 5–8: Baumbär, 9–12: 1W6+1 Bi-
ber, 13–16: Blutassel, 17–20: 1W2 Gaukelweihen
- 13 1–4: 1W20 Glutlinge (Höhlen), 5–8: 3W6 Goblins, 9–12:
2W6 Grolme, 13–16: Gruftassel, 17–20: 1W2 Höhlen-
panther
- 14 1–4: Ikanariaschmetterling (Sumpfgebiete), 5–8: Iltis,
9–12: Kaiserhörnchen, 13–16: Meckerdrache, 17–20:
Nymphe
- 15 1–4: Riesenamöbe, 5–8: Stinktief, 9–12: Streifendachs,
13–16: 1W2 Sturmfalken, 17–20: 1W20+10 Vampirfleder-
mäuse
- 16 1–4: Wildkatze, 5–8: Wühler, 9–10: Baumdrache, 11–12:
Biestinger, 13–14: 2W6–1 Blütenfeen, 15–16: Einhorn,
17–18: Gestaltwandler, 19–20: Grubenwurm
- 17 1–2: Höhlendrache, 3–4: Nachtwind, 5–6: Nesselviper,
7–8: Saguraspinne, 9–10: Satyr, 11–12: Tatzelwurm,
13–14: Vogelspinne, 15–16: Waldschrat, 17: Basilisk, 18:
Lamifaar, 19: Gargyl, 20: Ghul
- 18 1: 1W6 Wichtel, 2–3: Alraune, 4–5: Arganstrauch (Lieb-
liches Feld; Flussläufe), 6–7: Belmart, 8–9: Borons-
schlinge (Mengbilla), 10–11: Carlog (Liebliches Feld),
12–13: Chonchunis, 14–15: Efeu, 16–17: Egelschreck
(Waldrand), 18–19: Eitriger Krötenschemel, 20: Ilmen-
blatt (Liebliches Feld, Zyklopeninseln)



- 19 1: Ilmenblatt (Liebliches Feld, Zyklopeninseln), 2–3: Jo-
ruga, 4–5: Lotos (Seeufer), 6–7: Lulanie (Almada), 8–9:
Mibelrohr (Liebliches Feld; Flussauen), 10–11: Necker-
kraut (Liebliches Feld; Flussläufe), 12–13: Purpurmohn,
14–15: Quasselwurz, 16–18: Rahjalieb, 19–20: Roter
Drachenschlund
- 20 1–2: Satuariensbusch, 3–4: Shurinstrauch, 5–6: Tarnele,
7–8: Träschbart, 9–10: Ulmenwürger, 11–12: Vierblät-
trige Einbeere, 13–14: Vragieswurz (Liebliches Feld),
15–16: Waldwebe, 17–18: Zunderschwamm, 19–20:
Zwölflblatt

MITTELLÄNDISCHE WÄLDER, TOBRISCHES KLIMA (1W20)

Gugelforst (Trollzacken), Radrombusch, Transsylvanischer
Wald, Tobimorischer Wald, Salvunker Forst, Mendenische Au,
Beilunker Wälder, Ogerbusch, Rulat und andere Waldflecken
zwischen Drachensteinen und Trollzacken

- 1 1–15: 3W6 Rehe, 16–20: 2W6 Riesenlöfller
- 2 1–10: 2W6 Riesenlöfller, 11–20: 2W6 Rotpüschel
- 3 1–5: 2W6 Rotpüschel, 6–14: Auerhuhn, 15–20: 1W2
Bussarde
- 4 1–3: 1W2 Bussarde, 4–12: Fasan, 13–20: Fischotter
- 5 1: Fischotter, 2–10:
2W20+20 Fleder-
mäuse, 11–19: 2W6
Grolme, 20: Kobold
- 6 1–8: Kobold, 9–17:
Nesselviper, 18–20: 1W3
Oger
- 7 1–6: 1W3 Oger, 7–15: 1W20 Orks, 16–20: 2W20 Rat-
ten
- 8 1–4: 2W20 Ratten, 5–13: Rebhuhn, 14–20: 1W2 Rot-
füchse
- 9 1–2: 1W2 Rotfüchse, 3–11: Ulmenmarder, 12–20: Wild-
katze
- 10 1–9: 1W3+3 Wildschweine, 10–14: 1W3+2 Aueroch-
sen, 15–19: Baumbär, 20: Blutassel
- 11 1–4: Blutassel, 5–9: 1W20 Glutlinge (Höhlen), 10–14:
3W6 Goblins, 15–19: Hermelin, 20: Höhlenspinne
- 12 1–4: Höhlenspinne, 5–9: 1W3 Hummerier (dämonisch
verseuchte Gewässer), 10–14: Ikanariaschmetterling
(Sumpfgebiete), 15–19: Kaiserhörnchen, 20: Mecker-
drache
- 13 1–4: Meckerdrache, 5–9: Nerz, 10–14: Nymphe, 15–19:
1W6–1 Perldrachen (Perlenmeerküste), 20: Riesenamöbe
- 14 1–4: Riesenamöbe, 5–9: 3W6–2 Streifenmäuse, 10–14:
1W6+2 Waldwölfe, 15–19: Weißer Hetzer (Schwarzto-
brien), 20: Wiesel
- 15 1–4: Wiesel, 5–9: 4W6 Wolfsratten, 10–11: Baumdra-
che, 12–13: Biestinger, 14–15: 2W6–1 Blütenfeen, 16–
17: Einhorn, 18–19: Gestaltwandler, 20: Höhlendrache
- 16 1: Höhlendrache, 2–3: Maraskantarantel, 4–5: Nachtwind,
6–7: 1W6 Riesenaffen, 8–9: Saguraspinne, 10–11:
Satyr, 12–13: 1W2 Schleiereulen, 14–15: Tatzelwurm,
16–17: 1W20+10 Vampirfledermäuse, 18–19: Wald-
schrat, 20: Basilisk
- 17 1: Gargyl, 2: Ghul, 3: Lamifaar, 4: 1W6 Wichtel, 5–7:
Alraune, 8–10: Belmart, 11–13: Chonchunis, 14–16:
Efeu, 17–19: Egelschreck (Waldrand), 20: Eitriger
Krötenschemel
- 18 1–2: Eitriger Krötenschemel, 3–5: Gulmond, 6–8: Il-
menblatt (Waldrand), 9–11: Joruga, 12–14: Mirbelstein,
15–17: Purpurmohn, 18–20: Quasselwurz
- 19 1–3: Rahjalieb, 4–6: Roter Drachenschlund, 7–9: Satu-
ariensbusch, 10–12: Schwarmschwamm (Bäche, Fluss-
ufer; Schwarztobrien), 13–15: Tarnele, 16–18: Träsch-
bart, 19–20: Tuur-Amash-Kelch (Schwarztobrien)
- 20 1: Tuur-Amash-Kelch (Schwarztobrien), 2–4: Ulmen-
würger, 5–8: Vierblättrige Einbeere, 9–11: Waldwebe,
12–14: Wasserrausch (nördliche Flussauen), 15–17:
Zunderschwamm, 18–20: Zwölflblatt





IMMERGRÜNE WÄLDER IM AVENTURISCHEN SÜDOSTEN (1W20)

Wälder südöstlich des Raschtulswalls, insbesondere Wälder um Perricum, des Baburiner Beckens, am östlichen und südlichen Raschtulswall, Aranischer Busch (bewaldet), Gadangwälder, Waldflecken Mhanadistans, Khoramwälder, Wälder der Elburischen Küste, des Yalaiads, Khunchomer Wald, Hochlandwälder der Awalakim, der Aschubim, des Stierbuckels, des Thalussmassivs und der Unauer Berge

- 1 1-12: 3W6 Rehe, 13-20: 2W6 Riesenlöffler
- 2 1-4: 2W6 Riesenlöffler, 5-16: 2W6 Rotpüschel, 17-20: Auerhuhn
- 3 1-5: Auerhuhn, 6-14: 1W2 Bussarde, 15-20: 2W20+20 Fledermäuse
- 4 1-3: 2W20+20 Fledermäuse, 4-12: 1W6+2 Grimwölfe, 13-20: Nesselvipere
- 5 1: Nesselvipere, 2-10: 1W3 Oger, 11-19: 1W20 Orks, 20: 3W6+3 Ongalobullen
- 6 1-8: 3W6+3 Ongalobullen, 9-17: Raschtulsluchs, 18-20: 2W20 Ratten
- 7 1-6: 2W20 Ratten, 7-15: Rebhuhn, 16-20: Regenbogenfasan
- 8 1-4: Regenbogenfasan, 5-13: 1W2 Rotfuchse, 14-20: 1W2 Trolle (Gebirge)
- 9 1-2: 1W2 Trolle (Gebirge), 3-11: Warzenschwein, 12-20: Wiesel
- 10 1-6: 2W6+3 Al'Kebir-Antilopen, 7-12: Baumbär, 13-18: Blutassel, 19-20: 3W6 Goblins
- 11 1-4: 3W6 Goblins, 5-10: 2W6 Grolme, 11-16: Höhlenspinne, 17-20: 1W3 Hummerier (dämonisch verseuchte Gewässer)
- 12 1-2: 1W3 Hummerier (dämonisch verseuchte Gewässer), 3-8: Ikanariaschmetterling (Sumpfbgebiete), 9-14: Kaiserhörnchen, 15-20: Kobold
- 13 1-6: Maraskantarantel, 7-12: Meckerdrache, 13-18: 1W6-1 Perldrachen (Perlenmeerküste), 19-20: Riesenamöbe
- 14 1-4: Riesenamöbe, 5-10: Saguraspinne, 11-16: 1W20+10 Springböcke, 17-20: Stinktief
- 15 1-2: Stinktief, 3-8: 3W6-2 Streifenmäuse, 9-14: Vogelspinne, 15-20: 1W6+2 Waldwölfe
- 16 1-6: Wildkatze, 7-12: 4W6 Wolfsratten, 13-14: Baumdrache, 15-16: 2W6-1 Blütenfeen, 17-18: Einhorn, 19-20: Höhlendrache
- 17 1-2: 2W6-1 Moosaffen, 3-4: Mungo, 5-6: Nachtwind, 7-8: Nympe, 9-10: Purpurwurm, 11-12: 1W6 Riesenaffen, 13-14: 1W2 Schleiereulen, 15-16: Tatzelwurm, 17-18: 1W20+10 Vampirfledermäuse, 19-20: Waldschrat
- 18 1: Basilisk, 2: Gargyl, 3: Gestaltwandler, 4: Ghul, 5: Lamifaar, 6: 1W6 Wichtel, 7-9: Alraune, 10-12: Chonchimis, 13-14: Dornrose (Oron), 15-16: Efeu, 17-19: Egelschreck (Waldrand), 20: Eitriger Krötenschemel
- 19 1-2: Eitriger Krötenschemel, 3-5: Ilmenblatt (Waldrand), 6-8: Joruga, 9-10: Lotos (Seeufer), 11-12: Purpurmohn, 13-15: Quasselwurz, 16-18: Rahjalieb, 19-20: Roter Drachenschlund
- 20 1-3: Satuariensbusch, 4-5: Schwarzer Wein (Oron), 6-8: Shurinstrauch, 9-11: Tarnele, 12-13: Traschbart, 14-16: Waldwebe, 17-18: Zunderschwamm, 19-20: Zwölflblatt

SÜDLÄNDISCHE GRASLÄNDER UND STEPPEN (1W20)

Mhanadistan, Aranischer Busch, Hochland der Elburischen Küste, Yalaiad, Shadif, Mengbillanische Hügel, Savanne (Südelemitische Halbinsel), Ilara-Senke (Charypso)

- 1 1-12: 2W6+3 Al'Kebir-Antilopen, 13-20: 3W20+5 Gabelantilopen
- 2 1-4: 3W20+5 Gabelantilopen, 5-16: 1W20+10 Springböcke, 17-20: 1W2 Gaukelweihen
- 3 1-4: 1W2 Gaukelweihen, 5-12: Gelbschwanzskorpion, 13-20: 1W6+1 Khômgepard
- 4 1-8: 1W6+2 Khoramsbestien, 9-16: Klapperschlange, 17-20: Kobold
- 5 1-4: Kobold, 5-12: 1W3 Oger, 13-20: 3W6+3 Ongalobullen
- 6 1-8: 1W20 Orks, 9-16: Raschtulsluchs, 17-20: 2W20 Ratten



- 7 1-4: 2W20 Ratten, 5-12: Sandwolf, 13-20: Schwarzer Mogul
- 8 1-8: 1W6 Schwarzgeier, 9-16: 1W6 Strauße, 17-20: Warzenschwein
- 9 1-4: Warzenschwein, 5-12: 1W3 Warzennashörner, 13-20: Wildpferd
- 10 1-4: 1W2 Blaufalken, 5-8: Blutassel, 9-12: Einhorn, 13-16: Fasan, 17-20: 1W2 Gelbfüchse
- 11 1-4: 3W6 Goblins, 5-8: 2W6 Grolme, 9-12: Harpyie, 13-16: 1W3 Hummerier (dämonisch verseuchte Gewässer), 17-20: Ikanariaschmetterling (Sumpfbgebiete)
- 12 1-4: Kaiserhörnchen, 5-8: 1W6 Khômgeier, 9-12: Meckerdrache, 13-16: Mungo, 17-20: Nachtwind
- 13 1-4: 1W6-1 Perldrachen (Perlenmeerküste), 5-8: Regenbogenfasan, 9-12: 3W6 Rehe, 13-16: 2W6 Rotpüschel, 17-20: 1W6+2 Sandlöwen
- 14 1-4: Stinktief, 5-8: 1W2 Sturmfalken, 9-12: 1W20+10 Vampirfledermäuse, 13-16: Vogelspinne, 17-20: 2W6-1 Westwinddrachen (Westküste)
- 15 1-4: Wiesel, 5-8: 1W6 Ziliten (Sumpfbgebiete), 9-10: Biesfinger, 11-12: Boronsotter, 13-14: Feuerskorpion, 15-16: 1W2 Königsadler, 17-18: Leviatan (Sumpfbgebiete), 19-20: Maraskantarantel
- 16 1-2: Nympe, 3-4: 1W2 Seeadler, 5-6: Speikobra, 7-8: Wüstenskorpion, 9: Basilisk, 10: 2W6-1 Blütenfeen, 11: Lamifaar, 12: Gargyl, 13: Gestaltwandler, 14: Ghul, 15: 1W6 Wichtel, 16-18: Alraune, 19-20: Atmon (Flussläufe)
- 17 1: Atmon (Flussläufe), 2-4: Bunter Mohn, 5-8: Chonchimis, 9-11: Dornrose (Oron), 12-14: Eitriger Krötenschemel (Flussauen), 15-17: Finage, 18-20: Hiradwurz
- 18 1-4: Jagdgras, 5-7: Khômknolle, 8-11: Menchal-Kaktus, 12-14: Merach, 15-17: Messergras, 18-20: Mirbelstein
- 19 1-3: Naftanstaude, 4-6: Olginwurz, 7-9: Purpurmohn, 10-12: Schlangenzünglein, 13-15: Schwarzer Wein (Oron), 16-18: Shurinstrauch, 19-20: Talaschin
- 20 1: Talaschin, 2-5: Tarnele, 6-8: Winselgras, 9-11: Wirselskraut, 12-14: Yagan, 15-17: Zithabar, 18-20: Zwölflblatt



WÜSTENRANDGEBIETE (IW20)

alle Randgebiete der Khôm, insbesondere Südrand der Amhallassih-Kuppen, oberes Mhanadistan (westlich des Erkin), nördliches Szintotal, Gorische Steppe

- 1 1–15: 3W20+5 Gabelantilopen, 16–20: 1W6 Khômgeier
- 2 1–10: 1W6 Khômgeier, 11–20: 1W6+2 Khoramsbestien
- 3 1–5: 1W6+2 Khoramsbestien, 6–20: 2W20 Ratten
- 4 1–15: 1W20+10 Springböcke, 16–20: 2W6+3 Al'Kebir-Antilopen
- 5 1–6: 2W6+3 Al'Kebir-Antilopen, 7–17: Klapperschlange, 18–20: 1W6+2 Khoramsbestien
- 6 1–8: 1W6+2 Khoramsbestien, 9–19: Kobold, 20: 1W3 Oger
- 7 1–10: 1W3 Oger, 11–20: Riesenameise
- 8 1: Riesenameise, 2–12: 2W20 Ratten, 13–20: Sandwolf
- 9 1–3: Sandwolf, 4–14: 1W6 Schwarzgeier, 15–20: Speikobra
- 10 1–5: Speikobra, 6–16: 1W2 Trolle (Gebirge), 17–20: Wüstenskorpion
- 11 1–7: Wüstenskorpion, 8–14: 1W2 Blaufalken, 15–20: Feuerskorpion
- 12 1: Feuerskorpion, 2–8: 1W2 Gabelweißen, 9–15: 1W2 Gaukelweißen, 16–20: Gelbschwanzskorpion
- 13 1–2: Gelbschwanzskorpion, 3–9: 3W6 Goblins, 10–16: 2W6 Grolme, 17–20: 1W6+1 Khômgeparden
- 14 1–3: 1W6+1 Khômgeparden, 5–10: Meckerdrache, 12–17: 1W20 Orks, 19–20: 2W6 Rotpüschel
- 15 1–4: 2W6 Rotpüschel, 5–11: 1W6+2 Sandlöwen, 12–18: 1W6 Strauße, 19–20: Vogelspinne
- 16 1–5: Vogelspinne, 6–12: 1W3 Warzennashörner, 13–15: Einhorn, 16–18: Kaiserdrache, 19–20: Maraskantarantel
- 17 1: Maraskantarantel, 2–4: Nympe, 5–7: Raschtulsluchs, 8–10: Riesenlindwurm, 11–13: Schwarzer Mogul, 14–16: Stinktief, 17–19: 1W2 Sturmfalken, 20: Basilisk
- 18 1: Biestinger, 2: Gargyl, 3: Gestaltwandler, 4: Ghul, 5: 1W6 Wichtel, 6–8: Atmon, 9–11: Cheria-Kaktus, 12–14: Chonchimis, 15–17: Eitriger Krötenschemel, 18–20: Finage
- 19 1–2: Hiradwurz, 3–5: Khômknolle, 6–8: Merach, 9–11: Menchal, 12–14: Messergras, 15–17: Naftanstaude, 18–20: Olginwurz
- 20 1–2: Purpurmohn, 3–5: Shurinstrauch, 6–8: Talaschin, 9–11: Tarnele, 12–14: Winselgras, 15–17: Wirselskraut, 18–20: Zwölflblatt

WÜSTE (IW20)

Khômwüste, Randgebiete der Gorischen Wüste

- 1 Klapperschlange
- 2 1–7: Klapperschlange, 8–20: Feuerskorpion
- 3 1–14: Feuerskorpion, 15–20: Gelbschwanzskorpion
- 4 Gelbschwanzskorpion
- 5 1: Gelbschwanzskorpion, 2–20: Kobold
- 6 1–8: Kobold, 9–20: Wüstenskorpion
- 7 1–15: Wüstenskorpion, 16–20: 1W6 Khômgeier
- 8 1–17: 1W6 Khômgeier, 18–20: 1W6+2 Khoramsbestien
- 9 1–19: 1W6+2 Khoramsbestien, 1: 1W6+2 Sandlöwen
- 10 Sandlöwe
- 11 1: Sandlöwe, 2–20: Sandwolf
- 12 1–3: Sandwolf, 4–19: 3W6 Goblins, 20: Riesenameise

- 13 1–15: Riesenameise, 16–20: 1W6 Schwarzgeier
- 14 1–11: 1W6 Schwarzgeier, 12–20: 4W6 Wolfsratten
- 15 1–7: 4W6 Wolfsratten, 8–17: Basilisk, 18–20: Nympe (Oasen)
- 16 1–7: Nympe (Oasen), 11–17: Gargyl, 18–20: Gestaltwandler
- 17 1–7: Gestaltwandler, 8–17: Ghul, 18–20: Cheria-Kaktus
- 18 1–12: Cheria-Kaktus, 13–20: Khômknolle
- 19 1–8: Khômknolle, 9–20: Menchal
- 20 1–4: Menchal, 5–20: Talaschin



SÜDLÄNDISCHE GEBIRGE (IW20)

südländische Kalkgebirge (Dscherim Nebachot, Berge von Jindir im Gadangknie, Berge Chalukistans, Awalakim, Aschubim, Stierbuckel, Thalussmassiv) oberhalb des dichten Bergwaldes (500 bis 1.000 Schritt), Gebirgshänge aus Kalk am Wüstenrand (Ostseite der Goldfelsen, Hohen Eternen und Eternen, Raschtulsturm) sowie Wüstengebirge aus Sandstein (Khoramgebirge, Wal-el-Khomchra, Mhanek-Chanebi und Unau-Berge)

- 1 1W6+2 Khoramsbestien
- 2 Raschtulsluchs
- 3 2W20 Ratten
- 4 1–14: 1W2 Gabelweißen, 15–20: Gelbschwanzskorpion
- 5 1–8: Gelbschwanzskorpion, 9–20: 1W6 Khômgeier
- 6 1–2: 1W6 Khômgeier, 3–16: Klapperschlange, 17–20: Kobold
- 7 1–10: Kobold, 11–20: 1W3 Oger
- 8 1–4: 1W3 Oger, 5–18: Sandwolf, 19–20: 1W2 Trolle
- 9 1–12: 1W2 Trolle, 13–20: Vogelspinne
- 10 1–6: Vogelspinne, 7–20: 4W6 Wolfsratten
- 11 1–9: 1W2 Bergadler, 2–18: 1W2 Blaufalken, 19–20: Boronsotter
- 12 1–7: Boronsotter, 8–16: 3W6 Goblins, 17–20: 2W6 Grolme
- 13 1–5: 2W6 Grolme, 6–14: 1W2 Königsadler, 15–20: Meckerdrache
- 14 1–3: Meckerdrache, 4–12: 1W6–1 Perldrachen (Perlenmeerküste), 13–20: 1W2 Sturmfalken
- 15 1: 1W2 Sturmfalken, 2–10: Stinktief, 11–19: Speikobra, 20: Wühler
- 16 1–8: Wühler, 9–12: Einhorn, 13–16: Harpyie, 17–20: Kaiserdrache
- 17 1–4: Mungo, 5–8: Nympe, 9–12: 1W6+1 Wühlschrate, 13–14: Basilisk, 15–16: Biestinger, 17–18: 2W6–1 Blütenfeen, 19–20: Gargyl
- 18 1–2: Gestaltwandler, 3–4: Ghul, 5–6: Lamifaar, 7–8: 1W6 Wichtel, 9–14: Atmon, 15–20: Bleichmohn
- 19 1–7: Eitriger Krötenschemel, 8–13: Olginwurz, 14–20: Talaschin
- 20 1–6: Tarnele, 7–13: Vierblatt, 14–19: Wirselskraut, 20: Shafir (Hohe Eternen)



MARASKAN (IW20) Maraskan, Jilaskan, Etlaskan, Jandras-kan und andere maraskanische Inseln

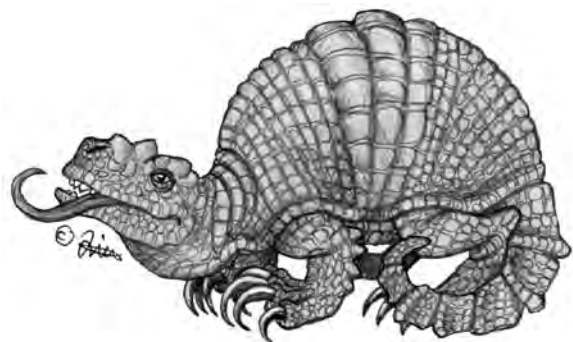
- 1 1–15: 2W20+20 Fledermäuse, 16–20: 2W6 Riesenlöffler
- 2 1–10: 2W6 Riesenlöffler, 11–20: 1W6 Achaz
- 3 1–10: Baumschleimer, 11–20: Baumwürger
- 4 1–10: 1W2 Blaufalken, 11–20: 1W2 Bussarde
- 5 1–10: Ikanariaschmetterling (Sumpfgebiete), 11–20: Kaiserhörnchen
- 6 1–10: Kobold, 11–20: Maraskantarantel
- 7 1–10: 1W6 Marus, 11–20: Mungo
- 8 1–10: 1W3+2 Otan-Otans, 11–20: 2W6 Rotpüschel
- 9 1–10: Stinkfrettchen, 11–20: Stinktief
- 10 1–10: 1W2 Trolle (Maraskankette), 11–20: 3W6 Vy'tagga-Antilopen
- 11 1–10: 1W3+3 Wildschweine, 11–16: 1W6 Blaue Mahre (Maraskankette), 17–20: Boronsotter
- 12 1–2: Boronsotter, 3–8: 2W6 Grolme, 9–14: Harpyie, 15–20: 1W3 Hummerier (dämonisch verseuchte Gewässer)
- 13 1–6: 1W2+2 Kalekken (Jilaskan-Inseln), 7–12: 3W6 Maraskanfedern, 13–18: Meckerdrache, 19–20: 3W20 Moskitos
- 14 1–4: 3W20 Moskitos, 5–10: 1W3 Oger, 11–16: 2 Parder, 17–20: 1W6–1 Perlmaschinen (Küste)
- 15 1–2: 1W6–1 Perlmaschinen (Küste), 3–8: 3W6 Rehe, 9–14: 1W2 Schleiereulen, 15–20: Speispinne
- 16 1–6: 1W6 Ziliten (Sumpfgebiete), 7–9: Biestinger, 10–12: Einhorn, 13–15: Gestaltwandler, 16–18: 3W6 Goblins, 19–20: Harnischträger
- 17 1: Harnischträger, 2–4: Leviatan (Sumpfgebiete), 5–7: Noralec-Otter, 8–10: Nympe, 11–13: Purpurwurm, 14–16: 1W6 Riesenaffen, 17–19: Roter Maran, 20: Roter Parder
- 18 1–2: Roter Parder, 3–5: 1W6 Schwarzgeier, 6–8: 1W3 Wäzennashörner, 9: Basilisk, 10: Gargyl, 11: Ghul, 12–14: Alraune, 15–17: Disdychonda, 18–20: Eitriger Krötenschemel
- 19 1–4: Horusche, 5–8: Jagdgras, 9–12: Rauschgurke, 13–16: Schlangenzünglein, 17–20: Shurinstrauch
- 20 1–3: Tarnblatt, 4–6: Tarnele, 7–10: Trichterwurzel, 11–13: Wirselskraut, 14–16: Yagan, 17–19: Xordai, 20: Riese Felsknacker (Maraskankette)

SÜDLICHE SÜMPFE (IW20)

Chalukistan, Mhanadi-Delta, Rashduler Sümpfe, Ongalobeken, Thalussische Sümpfe, Echsensümpfe, Loch Harodrol, Sümpfe der Südelemitischen Halbinsel, Chorhoper Marschland, Sumpfland von H'Rabaa, Mysobien, Ilara-Sümpfe, Moskitoinselfn (Javalasi, Aeltikan, Mikkan), Papyrussümpfe Süd-Maraskans sowie Mangrovensümpfe der Küsten Süd- und Südostaventuriens und der Inseln

- 1 3W20 Moskitos
- 2 Sumpffegel
- 3 1–15: 1W3+2 Sumpffechsen, 16–20: 1W20+20 Sumpfratten
- 4 1–10: 1W20+20 Sumpfratten, 11–20: 2W6–1 Achaz
- 5 1–2: 2W6–1 Achaz, 3–14: 1W20+20 Borbarad-Moskitos, 15–20: Fischechse
- 6 1–6: Fischechse, 7–18: 2W20+20 Fledermäuse, 19–20: Ikanariaschmetterling
- 7 1–10: Ikanariaschmetterling, 11–20: Kobold
- 8 1–2: Kobold, 3–14: Mysobvipier, 15–20: Panzerechse

- 9 1–6: Panzerechse, 7–18: 4W6 Wolfsratten, 19–20: Boronsotter
- 10 1–5: Boronsotter, 6–12: 3W6 Goblins, 13–19: Grubenwurm, 20: 1W3 Hornechsen
- 11 1–6: 1W3 Hornechsen, 7–13: 1W3 Hummerier (dämonisch verseuchte Gewässer), 14–20: 1W6 Krakonier
- 12 1–7: 1W6 Marus, 8–14: Meckerdrache, 15–20: Morfu
- 13 1: Morfu, 2–8: 1W3 Oger, 9–15: Palmvipier, 16–20: 1W6–1 Perlmaschinen (Perlenmeerküste)
- 14 1–2: 1W6–1 Perlmaschinen (Perlenmeerküste), 3–9: Riesenkaiman, 10–16: 2W6+8 Riesenspringegel, 17–20: 1W6 Risso (Südmeerinseln)
- 15 1–3: 1W6 Risso (Südmeerinseln), 4–10: 1W20+10 Vampirfledermäuse, 11–17: 1W6 Ziliten, 18–20: Biestinger
- 16 1–3: Einhorn, 4–6: 1W3+2 Flugechsen, 7–9: 2W6 Grolme, 10–12: Leviatan, 13–15: Schlinger, 16–18: Sumpfkraakenmolch, 19–20: 2W6–1 Sumpfranzen
- 17 1: 2W6–1 Sumpfranzen, 2: Basilisk, 3: 2W6–1 Blütenfeen, 4: Gargyl, 5: Gestaltwandler, 6: Ghul, 7: Lamifaar, 8: Nympe, 9–12: Arganstrauch, 13–16: Atmon, 17–20: Carlog
- 18 1–4: Chonchunis, 5–8: Disdychonda, 9–12: Donf, 13–16: Egelschreck, 17–20: Eitriger Krötenschemel
- 19 1–3: Guraanstrauch, 4–7: Iribaarslilie, 8–11: Kajubo, 12–15: Lotos, 16–18: Mirhamer Seidenliane, 19–20: Rahjalieb
- 20 1–2: Rahjalieb, 3–5: Rote Pfeilblüte, 3–9: Sansaro, 10–12: Schleichender Tod, 13–17: Wirselskraut, 18–20: Zwölffblatt



REGENWALD (IW20)

Regenwald (Waldgebiete der östlichen Echsensümpfe, Arrattistan, beiderseits des Regengebirges, Hochland von H'Rabaa, Syllanische Halbinsel, Großteil der Waldinseln), Nebelwald (Altimont, Berge der Waldinseln), regengrüner Wald (Südelemitische Halbinsel: Südwestseite der Syllanischen Halbinsel und größerer Waldinseln), Strandwald (Hexeninsel, Strand der meisten Waldinseln)

- 1 1–13: Alligator, 14–20: 2W20+20 Fledermäuse
- 2 1–6: 2W20+20 Fledermäuse, 7–19: Moosäffchen, 20: 1W3+2 Otan-Otans
- 3 1–12: 1W3+2 Otan-Otans, 12–20: 1W20+20 Sumpfratten
- 4 1–5: 1W20+20 Sumpfratten, 6–13: 2W6–1 Achaz, 14–20: Baumspinne
- 5 1: Baumspinne, 2–9: Blattkopffotter, 10–17: 1W2 Gaukelweihen, 18–20: Kobold
- 6 1–5: Kobold, 6–13: 2W6–1 Löwenaffen, 14–20: 3W20 Moskitos
- 7 1: 3W20 Moskitos, 2–9: Mysobvipier, 10–17: Panzerechse, 18–20: 2W6–1 Purzelaffen



- 8 1–5: 2W6–1 Purzelaffen, 6–13: Riesenkaïman, 14–20: 1W3 Schwarzogger
- 9 1: 1W3 Schwarzogger, 2–9: 1W2 Trolle (Gebirge), 10–17: 4W6 Wolfsratten, 18–20: Würgeschlange
- 10 1–5: Würgeschlange, 6–9: 1W6 Blaue Mahre (Altimont), 10–13: Fischechse, 14–17: 1W3 Fleckenpanther, 18–20: Funkeldrache (Regengebirge, Waldinseln)
- 11 1: Funkeldrache (Regengebirge, Waldinseln), 2–5: Greifkatze, 6–9: 2W6 Grolme, 10–13: Gürtelchse, 14–17: Harpyie, 18–20: Höhlenspinne
- 12 1: Höhlenspinne, 2–5: Ikanariaschmetterling (Sumpfbgebiete), 6–9: Klammermoloch, 10–13: 1W6 Marus, 14–17: Meckerdrache, 18–20: Palmviper
- 13 1: Palmviper, 2–5: Pei-Pei-Assel, 6–9: 1W6–1 Perldrachen (Perlenmeerküste), 10–13: 2W20 Ratten, 14–17: Riesenamöbe, 18–20: Springchamäleon
- 14 1: Springchamäleon, 2–5: 1W20+10 Vampirfledermäuse, 6–9: Vogelspinne, 10–13: 2W6–1 Westwinddrachen (Westküste), 14–17: 1W6 Ziliten (Sumpfbgebiete), 18–20: 2W6–1 Zwergelefanten
- 15 1: 2W6–1 Zwergelefanten, 2–3: Basiliken-Panzerkröte, 4–5: Biestinger, 6–7: 1W20+20 Borbarad-Moskitos, 8–9: 2W6–1 Brabaker Waldelefanten, 10–11: Dschungeltiger, 12–13: Feuerskorpion, 14–15: 3W6 Goblins, 16–17: 1W20+30 Grünschecken, 18–19: 1W3 Hummerier (dämonisch verseuchte Gewässer), 20: Leviatan (Sumpfbgebiete)
- 16 1: Leviatan (Sumpfbgebiete), 2–3: Lioma, 4–5: Nachtwind, 6–7: Olruksbraut, 8–9: 1W6 Riesenaffen, 10: Basilisk, 11: 2W6–1 Blütenfeen, 12: Gargyl, 13: Gestaltwandler, 14: Ghul, 15: Lamifaar, 16: Nympe, 17–19: Arganstrauch, 20: Boronie
- 17 1–2: Boronie, 3–5: Boronsschlinge, 6–8: Carlog, 9–11: Cheria-Kaktus, 12–14: Disdychonda, 15–17: Eitriger Krötenschemel, 18–20: Finage
- 18 1–3: Guraanstrauch, 4–6: Höllenkraut, 7–10: Ilmenblatt, 11–13: Kajubo, 14–16: Kukuka, 17–19: Lotos (Seeufer), 20: Merach-Strauch
- 19 1–2: Merach-Strauch, 3–5: Mirhamer Seidenliane, 6–8: Orazal, 9–11: Quinja, 12–14: Rahjalieb, 15–17: Rote Pfeilblüte, 18–20: Schleichender Tod
- 20 1–3: Shurinstrauch, 4–6: Vragieswurzel, 7–9: Waldwebe, 10–12: Wirselskraut, 13–15: Würgedattel (Altoum), 16–19: Zunderschwamm, 20: Ykkandil

SÜDLICHE REGENGEBIRGE (1W20)

Westseite der Eternen und gesamtes Regengebirge oberhalb der Wolkendecke der Mittagsgewitter (2.000 bis 3.000 Schritt)

- 1 1–16: Karnickel, 17–20: 2W6–1 Löwenaffen
- 2 1–12: 2W6–1 Löwenaffen, 13–20: 2W6–1 Purzelaffen
- 3 1–8: 2W6–1 Purzelaffen, 9–20: 4W6 Wolfsratten
- 4 1–4: 4W6 Wolfsratten, 5–17: 1W2 Gaukelweißen, 18–20: Höhlenspinne
- 5 1–10: Höhlenspinne, 11–20: 2W6–1 Moosaffen
- 6 1–3: 2W6–1 Moosaffen, 4–16: Kobold, 17–20: 1W3+2 Otan-Otans
- 7 1–9: 1W3+2 Otan-Otans, 10–20: Panzerechse
- 8 1–2: Panzerechse, 3–15: 1W3 Schwarzogger, 16–20: 1W2 Trolle
- 9 1–8: 1W2 Trolle, 9–17: 1W3 Fleckenpanther, 18–20: 2W20+20 Fledermäuse
- 10 1–6: 2W20+20 Fledermäuse, 7–15: Greifkatze, 16–20: 2W6 Grolme
- 11 1–4: 2W6 Grolme, 5–13: Gürtelchse, 14–20: Harpyie
- 12 1–2: Harpyie, 3–11: 1W2 Königsadler, 12–20: 1W6 Marus
- 13 1–9: Meckerdrache, 10–18: 2W20 Ratten, 19–20: 1W6 Riesenschwarzgeier
- 14 1–7: 1W6 Riesenschwarzgeier, 8–16: Springchamäleon, 17–20: Vogelspinne
- 15 1–5: Vogelspinne, 6–8: Basiliken-Panzerkröte, 9–11: Baumspinne, 12–14: Biestinger, 15–17: Dschungeltiger, 18–20: Einhorn
- 16 1–3: Funkeldrache (Regengebirge), 4–6: 3W6 Goblins, 7–9: Klammermoloch, 10–12: 3W20 Moskitos, 13–15: Mysobviper, 16–18: Olruksbraut, 19–20: Pei-Pei-Assel
- 17 1: Pei-Pei-Assel, 2–4: 1W6 Riesenaffen, 5–7: Riesenlindwurm, 8–10: Würgeschlange, 11: Basilisk, 12: 2W6–1 Blütenfeen, 13: Gargyl, 14: Gestaltwandler, 15: Ghul, 16: Lamifaar, 17: Nympe, 18: 1W6 Wichtel, 19–20: Atmon
- 18 1–2: Atmon, 3–6: Bleichmohn, 7–10: Eitriger Krötenschemel, 11–14: Feuermoss und Efferdmoss (Höhlen), 15–18: Finage, 19–20: Grauer Mohn
- 19 1–2: Grauer Mohn, 3–6: Höllenkraut, 7–10: Ilmenblatt, 11–14: Kukuka, 15–18: Merach-Strauch, 19–20: Mirhamer Seidenliane
- 20 1–3: Mirhamer Seidenliane, 4–7: Orazal, 8–11: Schleichender Tod, 12–15: Vierblatt, 16–19: Vragieswurzel, 20: Ykkandil

WETTER

Die genaue Wetterlage hängt von zu vielen Faktoren ab, um in einer einfachen Wettertabelle überzeugend simuliert werden zu können. Falls die folgenden Tabellen also Ergebnisse erzeugen, die Ihnen allzu eigenartig erscheinen, sollten Sie sie an Ihre Vorstellungen anpassen.

Bestimmen Sie zunächst mit 1W20 die allgemeine Wetterlage, passend zur Klimazone. Benutzen Sie dann die angegebenen Modifikatoren, um mit Hilfe der Tabelle auf Seite 198 Windstärke und Temperatur zu ermitteln. Wenn Sie das Wetter für einen Tag ermittelt haben, können Sie für die Folgetage die Tabelle *Wetteränderung* heranziehen, ob es gleich bleibt oder sich ändert.

WETTERÄNDERUNG (1W6)

Würfeln Sie für jeden Tag einmal, ob sich das Wetter ändert.

- 1–3 keine Wetteränderung im Vergleich zum Vortag.
- 4 Wetteränderung. Würfeln Sie zweimal für das neue Wetter und nehmen Sie das Ergebnis, das dem jetzigen Zustand näher ist.
- 5 Wetterumschwung. Ermitteln Sie das Wetter neu.
- 6 Schneller Wetterumschwung: Schon im Lauf des aktuellen Tages ändert sich das Wetter. Würfeln Sie das Wetter neu aus.



EWIGES EIS

1W20		Wind	Temperatur
1-4	klar	+2	0
5-12	bedeckt	+1	+1
13-15	bedeckt, leichter Schneefall	+2	+1
16-18	bedeckt, stetiger Schneefall	+3	+1
19-20	heftiger Schneefall	+5	0

TUNDRA / SUBPOLARE KLIMAZONE

1W20		Wind	Temperatur
1-6	klar	+2	0
7-12	bedeckt	+1	+1
13-16	bedeckt, leichter Niederschlag	+2	+1
17-19	bedeckt, stetiger Niederschlag	+3	+1
20	Stürmisch	+5	0

TAIGA / GEMÄßIGT KALTES KLIMA

Kurzer, warmer Sommer, mit starken Niederschlägen.

Sommer	Herbst bis Frühling		Wind	Temperatur
1-8	1-6	klar	+2	+3
9-10	7-12	bedeckt	+1	+2
11-13	13-15	bedeckt, leichter Niederschlag	+2	+1
14-15	16-18	bedeckt, starker Niederschlag	+3	0
16-20	19-20	starker Dauerregen	+5	0

GEMÄßIGTES KLIMA

Im Winter wie in der Taiga.

Sommer	Herbst, Frühling		Wind	Temperatur
1-7	1-6	klar	+2	+4
8-12	7-8	bedeckt	+1	+3
	9-10	neblig	0	+1
13-15	11-14	bedeckt, leichter Niederschlag	+2	+2
16-18	15-17	bedeckt, starker Niederschlag	+3	0
19-20	18-20	Wolkenbruch	+5	+1

SUBTROPISCHES KLIMA

Kurze, heftige Regenzeit

Trockenzeit	Regenzeit		Wind	Temperatur
1-6	1-2	klar	+1	+6
7	3-7	schwül, dunstig	0	+6
8-12		bedeckt	+1	+1
13-16	8-11	bedeckt, leichter Niederschlag	+2	+3
17-19	12-17	bedeckt, starker Niederschlag	+3	+2
20	18-20	starker Dauerregen	+5	+2

WÜSTE

Nachts in der Regel deutlich niedrigere Temperaturen als tagsüber.

Sommer		Wind	Temperatur
1-16	klar	0	+6
17-18	einzelne Wolken	+1	+4
19	bedeckt	+2	+3
20	bedeckt, starker Niederschlag	+5	+2

TROPEN

Trockenzeit	Regenzeit		Wind	Temperatur
1-4	1-2	klar	+1	+5
5-15	3-6	schwül, dunstig	0	+5
16-19	7-8	bedeckt	+2	+3
9-14	bedeckt, leichter Niederschlag	+2	+2	+4
20	15-20	bedeckt, starker Niederschlag	+5	+1



Windstärke (IW6 plus Modifikationen)

1–3	windstill
4	laues Lüftchen
5	leichte Brise
6	frische Brise
7	steife Brise
8	Sturm
9–10	starker Sturm
11	Orkan

Temperatur (IW6 plus Modifikationen)

Die Angaben gelten immer im Vergleich zur Durchschnittstemperatur dieser Region und beziehen sich auf den Tag. Vor allem in klaren Nächten kann die Temperatur deutlich von der Tagestemperatur abweichen.

1	sehr kalt	7–8	warm
2	kalt	9	sehr warm
3–4	kühl	10	heiß
5–6	normal	11–12	sehr heiß

LITERATUR

BÜCHER ZUM THEMA SPIELLEITUNG

Dominic Wäsch: Spielregeln

Robin D. Laws: Robin's Laws of Good Gamemastering (englisches PDF zum kostenpflichtigen Download)

Aaron Rosenberg: Gamemastering Secrets (englisch)

Kevin Simbieda: Rifts Adventure Guide (Rifts, englisch)

James Desborough und Steve Morimer: The Munchkin's Guide to Power Gaming (humoristisch, englisch)

Wolfgang Baur, Keith Baker, Ed Greenwood und Nicolas Logue: The Kobold Guide to Game Design – Volume 1: Adventures

Jesse Decker, David Noonan, Chris Thomasson, James Jacobs und Robin D. Laws: Dungeon Master Guide II (zwar ein D20 Buch, aber auch teilweise für andere Rollenspielsysteme nützlich)

LITERATUR ZUR DRAMENTHEORIE

Christopher Vogler: Die Odyssee des Drehbuchschreibers – Über die Mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos (Zweitausendeins 1997)

Gustav Freytag: Die Technik des Dramas (Autorenhaus, bearbeitete Neuauflage 2003)

WEITERE QUELLEN IM INTERNET

Im Internet gibt es diverse Seiten, die sich mit unterschiedlichen Aspekten von Spielregeln befassen. Da die Qualität und der Umfang dieser Seiten aber im ständigen Fluss sind, werden wir in dieses Buch kein Linkverzeichnis aufnehmen. Sie finden es stattdessen auf der Homepage von Ulisses Spiele.

INDEX

A

Abbildungen als Handouts	118
Abenteuer	122–148
Einstieg	60, 139, 141
Ende	139
Abenteuerpunkte	107–109
Abenteuerstil anpassen	16
Abgeschlossene Kampagnen	152
Abläufe	144
Ablenkung	72–74
Abschließende Auseinandersetzung	149–150
Achaz	46
Adlige Helden	41
Adressaten von Beschreibungen	68
Alfred Hitchcock	58
Alle Sinne ansprechen	81–82
Alveraniare	30
Amulette als Handouts	118
Angst	63–64
Anpassung von Abenteuern	16
Antagonist	97
Archetypische Meisterpersonen	97–98
Aristotelischer Spannungsbogen	58
Arneson, Dave	12
Arschtreterin	19
Artefakte, Handouts	118
Artefakte, Häufigkeit	85
Artefakte, übermächtige	117–118
Arten von Abenteuern	122–128
Attraktion	59
Aufrüstung/Ausrüstung	107
Äußere Wandlung	115
Auswahl der Helden	30–32
Auszeit	103
Aventurischer Bote	135

B

Bassst / bassspielender Spielleiter	50
Bedrohung	63–64, 105
Begeisterte Gelegenheitsspieler	24
Begrenzung der Möglichkeiten	155–156
Bekannte Gesichter	128–129
Belohnung	106–107
Berühmte Meisterpersonen	129
Beschreibung	68–84
Betonung	78
Bilder als Handouts	118
Blockierer	24
Briefe als Handouts	118
Bücher als Handouts	118
Bullet Time	75
Butt-Kicker	19

C

Casual Gamer	20
Charakterspieler	20
Charakterwandlung	114–115
Cliffhanger	61–62
Con-Spielregeln	28–30

D

Dave Arneson	12
Der Hexenmeister vom flammenden Berg	12
Der Meister hat immer Recht	10
Detektivabenteuer	122–123
Dorfbegegnungen	180–182
Dramatiker	20
Dramatische Ironie	112–113
Dramatischer Spannungsbogen	58
Dramatischer Stil	14
Dramatism	13

Dramaturgie	57–62
Dungeon-Abenteuer	124–125
Dungeon-Kultur	12
Dungeons & Dragons	12
Durststrecken	105–106

E

Echtzeitabenteuer	127–128
Eigenbau von Abenteuern	133–148
Einführung	148
Eingeschleuste Meisterperson	18
Einschränkung durch Regeln	156
Einstieg in ein Abenteuer	60, 139, 141
Eins-zu-eins-Spiel	48
Eintönige Spieler	24–25
Eisenbahn fahren	103
Ekel	65
Elfen	46
Ende des Abenteuers	139
offenes	103–104
Endlose Kampagnen	152
Entdeckungsabenteuer	123, 127
Entwicklungsmöglichkeiten für die Helden	106
Episodenmodell	150
Erfahrene Neuzugänge	27
Erfolgsserien	106
nach Spielertyp	21–22
Erforderliche Helden	30–31
Erforschungsabenteuer	127
Ergriffenheit	65–66
Erotik	93
Erregendes Moment	139, 149
Erstes Gebot	10
Erzählerischer Stil	13, 14
Erzählmodelle	148–152



Erzählszenen, handlungsfremde	67–68	Häufigkeit der Spieltermine	49	Mathematik	168–172
Erziehung von Spielern	52–54	Häufigkeit von Artefakten	85	Meisterpersonen	94–101
Ewige Kampagnen	152	Häufigkeit von Würfelwürfen	159–161	anpassen	132
Ewiges Eis, Begegnungstabelle	186	Hauptpersonen	95	berühmte	129
Exoten als Helden	43–47	Hausregeln	158–159	eingeschleuste	18
Exposition	148	Heimliche Informationsweitergabe	113	in einem Abenteuer	142
Exzentriker	26	Helden	30–48	Schicksalspunkte	166
		unstimmige	25–26	Zufallstabellen	173–174
F		Heldenbelohnung	106–107	Meisterwillkür	155
Fahrende Ritterin	38–39	Heldengruppe, Sozialstatus	41	Menschlicher Spielstil	85
Fahrendes Volk	39	Heldengruppe, Zusammenführung	18	Mentor	97
Falsche Spuren	145–146	Heldenhafte Aktionen im Erzählstil	83	Method Actor	20
Fanatiker	34	Heldenmotivation	104–109	Militärisches Genie	20
Fehlendes Spielerwissen	112	Heldentod	56–57	Mimik	77, 79–80
Ferkinas	45	Heldenversagen	16–17	Miniaturen	121
Fertige Abenteuer anpassen	16	Heldenwandlung	114–115	Minimalbesetzung von Heldengruppen	32
Fjarninger	45	Heldenwissen/Spielerwissen	110–113	Miteinander am Spieltisch	17
Flexibilität	50	Hellseher	32–33	Mitlaufende Meisterpersonen	96
Fliegende Helden	34	Herkunft des Rollenspielbegriffs	11	Mittelländische Gebirge, Begegnungstabelle	188
Fokussierende Beschreibung	68–69	Herkunft, gesellschaftliche	40	Mittelländische Grasländer, Begegnungstabelle	190
Folter	92	Herkunft, regionale	40	Mittelländische Wälder, Begegnungstabellen	191–192
Formulierungen	77–78	Herold	97	Modelle der Erzählung	148–152
Fortlaufendes Modell	150–151	Historische Einordnung ändern	132–133	Momentaufnahme	76
Fremdrassen als Helden	43–47	Historische Quellen	135	Monsternetzgerin	19–20
Frequenz der Spieltermine	49	Hitchcock	58	Erfolgsresultate	22
		Höhere Mathematik	168–172	erkennen	21
G		Horrorabenteuer	127	Motivation	104–109
Gamism	13	Humor	93–94	Multilokale Helden	26
Gamismus	13			Multiparallele Abenteuer	127
Gamistischer Stil	13	I, J		Musikeinsatz	66–67
Gary Gyax	12	Ideen für ein Abenteuer	134–136	Mut zur Dummheit	99
Geächteter und Gefolge	39	Immergrüne Wälder, Begegnungstabelle	193	Mut zur Hässlichkeit	81
Gegeneinander am Spieltisch	17–18	Improvisation	101–104	Mut zur Lücke	8
Gegenspieler	139–140	Individuelle Zeiteinteilung	62	Mystischer Spielstil	85
Gegenstände als Handouts	118	Informationsweitergabe, heimliche	113		
Geheimidentität	40	Innere Wandlung	114–115		
Geheimnisse bei Helden	39–40	Inspirationsquellen	134–135	P	
Geistesblitze kaufen	165	Interaktive Träume	91	Nachteile	167–168
Gelangweilte Helden	35–36	Interpretation von Regeln	156	Narration	59
Gelegenheitsspieler	20, 24	Intrigenspiel	17–18	Narrativismus	13, 14
begeisterter	24	Jenseits der Sprache	79	Narrativistischer Stil	14
Erfolgsresultate	22			Neuzugänge	27
erkennen	21	K		Nördliche Grasländer, Begegnungstabelle	186
stets verplanter	24	Kalkgebirge, Begegnungstabelle	187	Nördliche Sümpfe, Begegnungstabelle	190
unzuverlässiger	24	Kampagnen	152–154	Nördliche Tundra, Begegnungstabelle	186
Gelehrter, reisender	37–38	Kampagnencharaktere	95	Nördliche Wälder, Begegnungstabellen	188–190
Gemeinsame Schicksalspunkte	166	Kämpfe im Erzählstil	83	Nördliches Hochland, Begegnungstabelle	187
Genießerin	20	Karten als Handouts	119–120		
Gerechtigkeit	154	Kaufabenteuer vorbereiten	131–133	O	
Gesagt – getan!	10	Kinder als Helden	39	Offenes Ende	103–104
Geschichte des Rollenspiels	12	Klassisches Modell	148–150	Offizielle Abenteuer schreiben	148
Geschichtenerzählerin	20	Klischeehafte Meisterpersonen	98–100	Optimierer	19
Erfolgsresultate	22	Klischees	88–89	Orks	46
erkennen	21	Kolonienabenteuer	127	Orte eines Abenteuers	143
Geschichtliche Einordnung ändern	132–133	Kommentar aus dem Off	53		
Geschichtsfortschreibung	131	Konflikt	59–60	P	
Geschlecht und SO	41	Konflikt oder Harmonie	36	Papieralterung	120
Geschlechtstausch	47	Konfliktsimulation	12	Parallele Handlungen	82, 84
Gesellschaftliche Herkunft	40–43	Konfliktsteigerung	149	Pen and Paper	11
Gestaltwandlerin	97–98	Konsumentin	20–21	Personen	94–95, 142
Gestik	77, 80–81	Erfolgsresultate	22	Phase der Narration und der Attraktion	59
Gewaltdarstellung	91–93	erkennen	21	Piratenabenteuer	127
Geweihte	34–35, 42–43	Kriegsabenteuer	123–124	Pläne	102
Gießkannenprinzip	108	Kultur	41	als Handouts	119–120
Gnadenlose	23			Planer	20
GNS-System	13	L		Plotcatcher	20
Goblins	46–47	Landstraßenbegegnungen	178–180	Portraits als Handouts	118
Größe der Spielrunde	10, 48	Liturgische Artefakte	85	Power Gamer	19
Gruppengröße	10, 48	Live-Elemente	82	Powergaming	14
Gruppenzusammenführung	18	Lückensucher	19	Problemhelden	32–36
Gutes Rollenspiel	11			Problemlösender Stil	13
Gyax, Gary	12	M		Problemspieler	22–27
		Macht	52	Punktejäger	19
H		Mächtige Meisterpersonen	100–101	Erfolgsresultate	22
Handlung, parallele	82, 84	Magie, übermächtige	117–118	erkennen	21
Handlungsfremde Erzählszenen	67–68	Magiedarstellung	84–86	Q	
Handouts	118–121	Magische Artefakte	85	Qualität von Rollenspiel	11
Harmonie in der Spielrunde	36	Manipulation	102–103	Quellen für den Abenteuerentwurf	135
Harte Schnitte	84	Mantel und Degen	127		
Hässlichkeit	81	Maraskan, Begegnungstabelle	195		



Railroading

Realistischer Stil

Recherche für ein Abenteuer

Red Herring

Regelbetonter Stil

Regelbieger

Regeldiskussionen

Regelfreies Rollenspiel

Regelgenauigkeit

Regeln

Regenwald, Begegnungstabelle

Regionalkampagnen

Reiseabenteuer

Reisender Gelehrter

Religion

Resistenz gegen Staunen

Ritterabenteuer

Ritterin, fahrende

Rollenspiel

Begriffsherkunft

Definition

Geschichte

gutes

schlechtes

Rote Heringe

Roter Faden

Ruf des Abenteuers

Ruhige Spielerin

103

13

137–139

145

13

19

161–162

159

156

154–172

195

152–153

126

37–38

41, 86

87

127

38–39

11

11

12

11

11

145–146

136

139

25

<



Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen
Sie verwickelte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der
bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

WEGE DES MEISTERS

REDAKTION: FLORIAN DON-SCHAVEN

Die Aufgaben eines Spielleiters sind vielfältig: Er muss sein Abenteuer kennen und wissen,
wie er es seinen Spielern präsentiert, muss die Regeln kennen und anwenden können,
ständig von Rolle zu Rolle wechseln und alle Meisterpersonen möglichst interessant
darstellen, jederzeit mit unerwarteten Situationen oder Heldenaktionen umgehen,
die Wünsche jedes einzelnen Spielers erfüllen und nebenher noch durch geschickten
Einsatz von Musik und Deko die richtige Atmosphäre erzeugen. Anders gesagt, er ist
Regisseur, Drehbuchautor, Kulissenmaler, Scriptman, Requisiteur, Darsteller aller Nebenrollen
und Regelschiedsrichter in einer Person.

In *Wege des Meisters* finden Sie keine Vorschriften, die Sie zum perfekten Spielleiter machen
sollen, sondern eine Sammlung unterschiedlicher Tipps und Anregungen zu Abenteuerbau,
Dramaturgie, Darstellung von Meisterpersonen, Umgang mit unterschiedlichen Spielern und
vielmehr. Wichtigste Grundlage ist es immer, sich über den eigenen Stil und die Vorstel-
lungen der einzelnen Spieler klarzuwerden, denn davon hängt die Auswahl der Abenteuer
ebenso ab wie das Agieren am Spieltisch. Der erfahrene Meister findet in diesem Band viele inter-
essante Anregungen, und der Neueinsteiger erhält Hilfestellungen, wie er seine ersten eigenen
Abenteuer glücklich vollenden kann.

Dazu enthält dieses Buch Anregungen zur Vergabe von Abenteuerpunkten, optionale Regeln zu
Schicksalspunkten sowie einen Tabellenteil mit Zufallsbegegnungen in allen aventurischen
Regionen und vielen Zufallselementen für Meisterpersonen.

Diese Spielhilfe enthält zahlreiche Tipps und Anregungen für die Spielleitung, von denen sich viele
nicht nur auf DSA beziehen. Die Kenntnis der *DSA-Basisregeln* ist für das Spielenden erforderlich, die
Kenntnis der weiteren Regeln und der jeweils passenden Regionalbände hilfreich.



www.ulisses-spiele.de

Das Schwarze Auge

WEGE DES MEISTERS

HINWEISE
UND TIPPS FÜR
DEN SPIELLEITER

FÜR MEISTER UND
INTERESSIERTE SPIELER
ALLER
ERFAHRUNGSTUFEN



12026 PDF

ISBN 978-3-86889-511-7