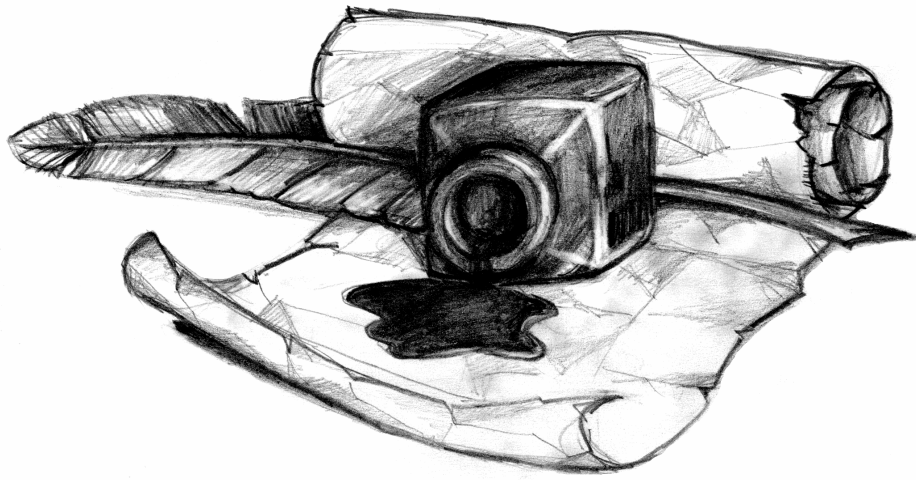


HELDENTATEN & SCHURKEPLÄNE

Das Kompendium zum Schreiben guter DSA-Abenteuer

von
Ulrich Lang



Mit Dank für ihre Ideen, Beiträge und Kommentare an
Martin Eggers, Andreas John, Katharina Pietsch, Florian Sachtleben und Mark Wachholz

Spezieller Dank für die graphische Auflockerung des Kompendiums gelten

Dailor

für die freundliche Bereitstellung seiner schönsten Comic-Strips

&

Thomas Leineweber

für die exklusive Anfertigung von Illustrationen

Illustrationen:

Dailor (Comic-Strips): www.dailor.grofafo.org/ dailor@gmx.de

Thomas Leineweber: thomas.leineweber@web.de

Ralf Hlawatsch, FanPro (Aventurienkarte): www.fanpro.de

Dirk Otto (Bearbeitung der Aventurienkarte): www.cimmerien.de

Ulrich Lang (Graphen und Übersichten)

Andreas John (Titelbild)

© 2003 by Ulrich Lang (kronosjian@yahoo.de)

Lektorat: Mark Wachholz, Andreas John

Version 1.0 vom 28.08.2003

Ein Projekt von www.alveran.org (webmaster@alveran.org)



Inhaltsverzeichnis

Das Schreiben guter Abenteuer	3
Einleitung.....	3
Das gute Abenteuer.....	4
Was es zu vermeiden gilt	5
Was erwartet den Leser?	6
Was ist ein Abenteuer?	7
Das Abenteuer als zu erzählende Geschichte	7
Der Aufbau eines Abenteuers.....	8
Grundanforderungen an ein Rollenspielabenteuer	10
Die Reize eines Abenteuers	11
Verschiedenen Abenteuergenres	18
Formale Anforderungen	22
Zielgruppen	24
Planung und Umsetzung.....	26
Ideensuche.....	26
Das weitere Vorgehen.....	27
Die Einbettung in den aventurischen Hintergrund	28
Der Weg ins Abenteuer	29
Lösungswege für Spieler.....	32
Das Finale.....	34
Der Epilog	37
Die Ausarbeitung des Abenteuers	38
Ein Abenteuer als Spielhilfe	45
Ein kleines Schlusswort.....	47
Anhang – Wo finde ich was?	48
Weiterführende Links.....	49
Quellenverzeichnis	50



DAS SCHREIBEN GUTER ABENTEUER

Einleitung

»Eine Reihe mehrerer zusammenhängender Vorfälle wird erfordert, einen Wechsel der Gemütsbewegungen in uns zu erregen, der die Aufmerksamkeit spannt, der jedes Vermögen unseres Geistes aufbietet, den ermatteten Tätigkeitstrieb ermuntert und durch die verzögerte Befriedigung ihn nur desto heftiger entflammt.«

—Friedrich Schiller, *Über die tragische Kunst*, 1792

Das Hobby des Rollenspiels geht mit der Veröffentlichung von **Dungeons & Dragons** 1974 bald in sein 30. Jahr, im deutschsprachigen Raum kann mit Systemen wie **Midgard** und dem **Schwarzen Auge** bereits auf eine 20jährige Geschichte zurückgeblickt werden. Im Lauf all dieser Zeit entwickelten sich die Ansprüche an das Spiel, insbesondere an die konzipierten Abenteuer, immer weiter. Galt es am Anfang noch vor allem, unübersichtliche Labyrinth zu durchqueren, die vorhandenen Monster zu überleben und zu töten sowie die dort versteckten Schätze zu plündern, sind heutzutage epische Kampagnen mit klarem dramaturgischen Aufbau, ja sogar Abenteuer, die speziell auf die Helden als Figuren in der Geschichte zugeschnitten sind, keine Besonderheit mehr (was nicht heißen soll, dass **es** qualitativ gute davon wie Sand am Meer gibt).

Vergleichen lässt sich die inhaltliche und strukturelle Entwicklung von Rollenspiel-Abenteuern vielleicht am besten mit den Anfängen des Films. Die Geheimnisse, Gesetze und Strukturen, wie eine gut aufgebaute Geschichte auszusehen hat, sind bereits seit Aristoteles (384-322 v.Chr.) und insbesondere seinem Werk der *Poetik* bekannt – doch eröffnet sich ein neues Medium, müssen zunächst es selbst und seine Fähigkeiten ausgelotet werden. Deshalb stellten die ersten Filme vor allem eines dar: Einzelne Szenen. Später dann ging man dazu über, erste richtige Geschichten zu erzählen, bis sich sogar an Verfilmungen von Romanen herangewagt wurde, die nicht selten die unglaubliche Spielzeit von 15 Minuten überschritten.

Eine ganz ähnliche Entwicklung hat auch das Rollenspiel durchgemacht – und tut es immer noch. Jedem, der an seine Anfängszeit zurückdenkt, wird bewusst werden, dass man damals vor allem eines gemacht hat: Das Medium (in diesem Fall das Rollenspiel) und seine Welt (in Falle von DSA Aventurien) auszuloten. Die eigentliche Geschichte stand dabei meist im Hintergrund, denn sie war für die Entdeckung von Spannung, Interaktion und Spielspaß gar nicht notwendig.

Doch irgendwann kann es geschehen, dass man dieser Unbekümmertheit entwachst – beziehungsweise die Prinzipien des Mediums Rollenspiel allein nicht mehr genügen und nun nach der eigentlichen Essenz, der Konzipierung eines guten Abenteuers, gesucht wird. Dies geschieht nicht zwangsläufig, und es gibt Spieler und Spielgruppen, denen auch nach 10 Jahren ein uralter Kerker voller schrecklicher Monstren und tückischer Rätselfallen das Adrenalin in den Körper pumpt.

Es gibt aber auch viele Spielleiter, denen nach dem Sehen eines spannenden Filmes und dem Lesen eines verschachtelt gebauten Romans der Sinn nach mehr dramatischer Ausarbeitung der Abenteuer steht. Ebenso trifft dies auf Spieler zu, denen es irgendwann nicht mehr genügt, dass ihre Helden stets „in der Taverne“ von einem „mysteriösen Fremden“ oder „reichen Kaufmann“ gebeten werden, „den Wagenzug zu begleiten“, „das verschwundene oder entführte Kind zu retten“ oder „viel Gold mittels einer alten Schatzkarte zu erbeuten“.

Schaut man sich insbesondere im Internet um, so kann man alle Nase lang über immer wiederkehrende Fragen stolpern: „Was ist für euch ein gutes Abenteuer?“, „Wie sollte ein gutes Abenteuer aufgebaut sein?“ oder „Schreibt ihr Abenteuergeschichten explizit aus oder verlasst ihr euch beim Vorbereiten und Konzipieren allein auf euer Improvisationstalent?“

Das Kompendium **Heldentaten & Schurkenpläne** will versuchen, auf diese – und noch viel mehr – Fragen Antwort zu geben oder zumindest Anhaltspunkte zu liefern. Es richtet sich in erster Linie an angehende Abenteuer-Autoren, denen vor allem daran gelegen ist, dramaturgische Abenteuer für eine größere Öffentlichkeit als nur der eigenen Spielrunde zu schreiben.

Insbesondere mit Hilfe der klassischen Dramaturgie aus Literatur und Film, aber vor allem auch mit den aus vielerlei Diskussionen hervorgegangenen und hier zusammengetragenen Erkenntnissen soll sich dem Thema „Gutes Rollenspiel-Abenteuer“ genähert werden. Auch wenn das Rollenspiel-System **Das Schwarze Auge** und seine Welt Aventurien als Vorbilder für die hier vertretenen Mechanismen für gute Abenteuer zwecks Vereinheitlichung als Beispiele herangezogen werden, gelten die vorgestellten Konzepte und Ideen letztendlich natürlich für alle Systeme und alle Welten – intelligente Abänderungen und spezifische Substitutionen inbegriffen.



Das gute Abenteuer

»Eine gute Geschichte ist allemal besser als drei schlechte.«

—aphoristische Weisheit

Verständlicherweise muss man, will man sich mit dem „Schreiben von guten Abenteuern befassen“, zunächst einmal klären (und sei es nur, um mit dem Leser ein gleiches Verständnis für das Thema zu besitzen), was eigentlich ein „gutes“ Abenteuer ist. Die Anzahl der Antworten auf diese Frage entspricht in etwa der Anzahl der befragten Personen, ein paar (mehr und minder vage) Richtlinien kann man aber dennoch angeben:

Ein gut geschriebenes Abenteuer zeichnet sich zunächst einmal durch verschiedene formale Kriterien aus. Darunter fallen vor allem ein logisch und inhaltlich stimmiger Plot, ein übersichtlicher Aufbau und eine ebenso gute Gliederung, atmosphärische und verständliche Beschreibungen von Orten und Meisterpersonen und gut ausgestaltete Zusätze wie Karten und Handouts. Ebenso von Bedeutung sind aber auch klare inhaltliche Kriterien, die sozusagen einen Unterpunkt des „stimmigen Plots“ darstellen. Beispielsweise wären da nicht vorhersehbare Wendungen, gut dosierte Erfolgserlebnisse, Anforderungen an die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden und auch deren persönliche Einbeziehung in das Geschehen sowie ein spannendes und der Tragweite der Ereignisse angemessenes Finale. Gänzlich umfasst dann noch die stimmige Einbettung des Abenteuers in die Welt Aventurien all diese Bereiche.

Ein gut geschriebenes Abenteuer liefert der Spielleiterin zudem alle Informationen, die sie braucht, um die Geschichte selbst zu verstehen und ihre Hintergründe zu durchschauen.

Dies mag sich zunächst banal anhören, aber selbst in vielen offiziellen Abenteuern ergehen sich Abenteuerautoren in bezug auf die dargestellten Mysterien oder Meisterpersonen nur zu gern in Geheimniskrämerei (siehe dazu ausführlich S. 38ff).

Des Weiteren sollte in einem guten Abenteuer berücksichtigt sein, dass die Adressaten des Abenteuers letztendlich die Spieler (und damit deren Helden) sind. Der Autor mag seine Freude daran haben, sich Dutzende hochinteressante, aber auch hochgeheime Hintergrundinformationen auszudenken, aber wenn die Helden keine Chance haben, darüber etwas zu erfahren, dann haben solche Informationen im Abenteuer nur bedingt etwas verloren (nämlich dann, wenn sie für die Spielleiterin zum besseren Verständnis der Geschichte und zur plausibleren Darstellung der Motivation der Meisterpersonen nützlich sind).

Noch etwas ist wichtig: Die Spieler haben wenig Freude an Abenteuern, bei denen sie nicht recht wissen, worin eigentlich die Motivation ihrer Helden besteht, und ebenso wenig werden sie begeistert sein, dem fünften perfekt kämpfenden oder zaubernden Meistercharakter zuzuschauen, wie er den Helden den komplizierten Mechanismus der entscheidenden Tür öffnet oder gar in großem Spektakel den Oberbösewicht bezwingt.

Ein gutes Abenteuer lässt die Helden also eine spannende, interessante, verwirrende, verunsichernde, ruhmreiche, beeindruckende oder bestürzende Geschichte in einer atmosphärischen, lebendigen, eigenständigen Welt erleben, deren Verlauf sie selbst wesentlich mitgestalten können. Ein gut geschriebenes Abenteuer liefert dafür sowohl einen interessanten Plot als auch Ansätze für Atmosphäre, Lebendigkeit und Eigenständigkeit der Welt.

Ein gutes Abenteuer enthält damit nicht nur die Elemente der Story, die erzählt werden soll, sondern gibt der Spielleiterin auch Hinweise und Hilfestellungen an die Hand, wie sie ihren Spielern die Welt präsentieren kann, in der das Abenteuer spielt.

Ein gutes Abenteuer gibt den Spielern darüber hinaus das Gefühl, dass sie – innerhalb der Möglichkeiten ihrer Helden – tatsächlich alle Entscheidungsfreiheit haben, und dass ihre Entscheidungen Reaktionen der Welt nach sich ziehen, die sie zu meist nicht völlig kontrollieren können. Der Abenteuerautor kann dies unterstützen, indem er möglichst durchaus immer mehrere naheliegend scheinende Aktionen der Helden berücksichtigt und dem Meister Hinweise zur Reaktion der Welt auf diese Aktionen gibt.

Was ein gutes DSA-Abenteuer auszeichnet:

- stimmiger Plot
- übersichtlicher Aufbau / gute Gliederung
- atmosphärische Beschreibungen
- Zusätze wie Handouts und Karten

Die inhaltlichen Kriterien:

- nicht vorhersehbare Wendungen
- gut dosierte Erfolgserlebnisse
- Nutzung unterschiedlicher Heldentalente und Fähigkeiten
- persönliche Einbeziehung der Helden
- spannendes und würdiges Finale
- aventurische Stimmigkeit



Was es zu vermeiden gilt

Es ist schwierig zu benennen, was in ein gutes Abenteuer gehört. Wesentlich einfacher ist es, die Dinge beim Namen zu nennen, die es zu vermeiden gilt. Der Umkehrschluss mag also vielleicht die bessere Hilfestellung sein. Hier seien die wichtigsten „Undinge“ noch einmal stichwortartig genannt:

08/15-Einstieg: Die Vergabe des Auftrags an die Helden ohne ersichtlichen Grund oder das grundlose Einsperren der Helden in einen Kerker, aus dem sie sich wieder befreien müssen (siehe **Der Weg ins Abenteuer** auf Seite 29).

Der Meisterheld: Ein Überheld taucht auf und rettet die Helden / schiebt die Helden in eine bestimmte Richtung / gibt die besondere Information und verschwindet wieder. Berühmtheit erlangt jener mächtige Magier, der die Helden aus einer Falle, dem Kerker oder einfach nur dem falschen Ort durch einen TRANSVERSALIS oder mit Hilfe eines Geistes an den richtigen Ort bringt. Es sollte sehr, sehr sparsam mit Meisterfiguren umgegangen werden, die 1000 Jahre alt sind, mehr Astralpunkte besitzen als sämtliche Magier aller grauen Akademien zusammen, einen federleichten Zweihänder perfekt führen und alles besser können und wissen als die Helden. Nichts tötet Motivation, Stimmung und Spielspaß mehr als solche Figuren, denen die Helden ohnmächtig gegenüber stehen. Als Gegner fühlen sich die Helden einfach nur unterlegen und haben eigentlich realistisch keine Chance zu gewinnen – und als „Deus ex machina“ stellt sich für die Helden die Frage, warum die Figur denn nicht alleine das Abenteuer löst.

Irdische Vorbilder: Zu deutliche Anspielungen auf irdische Ereignisse / Personen / Handlungen. Sie mögen als Inspiration und auch zur Verdeutlichung einer Szene sehr hilfreich sein, doch allgemein sind sie mit Vorsicht zu genießen, da leicht eine Persiflage daraus werden kann.

Irdische Lösungsmöglichkeit: Der Lösungsweg, der nur durch ein irdisch zu lösendes Rätsel bewältigt werden kann. Vor allem, wenn es sich dabei um den einzigen Lösungsweg zum Ziel handelt, sollte möglichst eine Umgehung eingebaut werden.

Probenabhängigkeit: Lösungswege, die nur durch eine ganz bestimmte Probe möglich sind. Nur wenn Alrik die *Sinneschärfe*-Probe+8 besteht, bekommt die Gruppe den alles entscheidenden Hinweis aus dem belauschten Gespräch.

Der seidene Würfelfaden: Das Überleben eines Helden sollte nicht von einem einzigen Würfelwurf abhängen, es sei denn, er war sich des Risikos von Anfang an bewusst. Die erste Situation: Während die Helden durch das Schloss von Graf Torgulf schleichen, um nach einem Beweisstück im Schreibschrank zu suchen, tritt der tapfere Held Bromar auf eine Bodenfalle, die 2W20 SP verursacht. Das Ergebnis: der angeschlagene Bromar stirbt. Nichts Böses ahnend ist Bromar so in seinen Untergang geschlichen, ohne sich der Gefahr bewusst zu sein.

Die zweite Situation: Nach langem Suchen und Kämpfen erreichen die Helden schließlich den Hort des Drachens. Der zeigt sich ob ihrer Anwesenheit eher amüsiert als verärgert, weswegen er ihnen anbietet, ohne Beute abzuheben oder mit jedem von ihnen um ein Stück seines Hortes zu würfeln. Wer gegen ihn verliert, wird durch den Feueratem gegrillt. Wer sich nun auf das Würfeln einlässt, weiß, welches Risiko er eingeht (solange keine falschen Würfel im Spiel sind).

Informationsreduzierung: Gerade bei Detektivabenteuern ist sorgfältig zwischen Komplexität des Plots und dessen Erkenntnis durch die Helden abzuwägen. Es ist sehr reizvoll eine Leiche und zehn Verdächtige mit einem guten Motiv zu haben. Aber dann muss es den Helden relativ schnell möglich sein, die Zahl der Verdächtigen zu reduzieren, da sie sich sonst verzetteln werden und Frust aufkommt.

Out of Play: Situationen, in denen ein Held (und damit sein Spieler) für einen längeren Zeitraum aus dem Spiel genommen wird. (Held Frollmir wandert unter irgendwelchen Anschuldigungen in den Kerker, und seine Kumpanen sollen seine Unschuld

beweisen.) Ebenfalls zu vermeiden wäre eine Trennung der Helden in einer Szene, in der status- oder geschlechtsabhängig bestimmte Helden ausgeschlossen werden. Das Schild „Zutritt nur für Frauen“ oder der Rauswurf eines nicht standesgemäß gekleideten Helden auf dem Empfang des Grafen wären als Beispiele zu nennen. In solchen Szenen sollte der Autor eine Möglichkeit einbauen, wie die formal ausgeschlossenen Helden dennoch mitwirken können (durch Verkleidung, als Diener ...)

Keine unnötigen Kämpfe: Ein Kampf zum Finale und ein kleineres Scharmützel zuvor sind genug, um die Kämpfer unter den Helden glänzen zu lassen, und reichen aus, um Spannung aufzubauen. Ansonsten können sie nur endlose Würfelorgien produzieren und bergen die Gefahr, dass einige Helden (zeitweise) verletzungsbedingt aus dem Abenteuer aussteigen müssen. Je mehr Kämpfe es geben soll, desto mehr Gedanken sollte sich der Autor machen, wie diese alternativ zu umgehen wären.



Irdische Vorbilder? Meisterpersonen als Überhelden? Beides gilt es zu vermeiden.



Was erwartet den Leser?

Das vorliegende Kompendium wird vor allem einen systematischen Einblick in die Vorgehensweise beim Erstellen und Schreiben und weniger konkrete Hinweise für „gute Inhalte“ eines Abenteuers geben. Es richtet sich sowohl an Anfänger wie auch an erfahrene Rollenspieler, die bereits eine ganze Reihe eigener Abenteuer geschrieben haben.

Diese Abhandlung soll nicht nur zeigen, *wie* ein Abenteuer geschrieben wird, sondern auch, *warum* manche Dinge gemacht und andere nicht gemacht werden (sollten). Durch den Blick auf das „Warum“ können auch erfahrene Abenteuerautoren mit Sicherheit noch manche Details oder Hinweise erhalten, die ihnen helfen, ihre Abenteuer weiter zu verbessern. Dies mag vor allem dann interessant sein, wenn man ein ansprechendes Abenteuer öffentlich im Internet anbieten möchte – oder gar mit dem Gedanken spielt, seine Abenteuerideen einmal der Rollenspielredaktion von FanPro vorzustellen.

Schreiben vs. Leiten

Es liegt in der Natur der Sache, dass an manchen Stellen keine klare Grenze zwischen „Abenteuer schreiben“ und „Spielleitung“ eingehalten werden kann und einige Tipps daher weniger für das Schreiben als vielmehr für das Spielleiten geeignet sein mögen. Allerdings sollten gute Abenteuerautoren auch immer ein gutes Gespür für das Erzeugen und Interesse von Spannung während des Leitens haben, denn nur so können sie in ihren Abenteuern dem Spielleiter Tipps und Hinweise geben, wie er ganz spezielle Szenen möglichst effektiv umsetzen kann.

Das ganze Spektrum einer guten Spielleitung ist allerdings so umfassend, dass es dazu einer eigenen Abhandlung bedarf, hier also nur in Ansätzen darauf eingegangen werden kann.

Für welche Art von Abenteuern?

Die mit Abstand meisten Abenteuer werden für den Hausgebrauch geschrieben (wobei „schreiben“ hier eher im Sinne von „zusammenstellen“ und nicht im Sinne von „ausformulieren“ und „ausgestalten“ verwendet werden muss). Sie orientieren sich an den spezifischen Gegebenheiten der eigenen Gruppe ebenso wie an eventuellen Abweichungen vom offiziellen Aventurien, an bestimmten Heldentypen, Hausregeln oder speziellen Anforderungen der Spieler. Erst nachdem sie gespielt worden sind, werden sie (oft nur allzu notdürftig) ausformuliert, ausgestaltet und schließlich veröffentlicht.

So aber eignen sie sich in vielen Fällen kaum für ein breites Publikum und müssten daher erst erneut angepasst werden, was sie dann nicht mehr wesentlich vom universellen Abenteuern unterscheidet. Die Grundzüge des Abenteuerschreibens, wie sie hier vorgestellt werden, gelten daher sowohl für die privaten, auf eine

bestimmte Gruppe zugeschnittenen Abenteuer, wie auch für diejenigen, die für die Allgemeinheit geschrieben wurden – wenn gleich erstere nicht zwangsläufig auf den hier präsentierten Erkenntnissen und Ideen aufbauen müssen, letztere dagegen wesentlich mehr Struktur benötigen, um eine größere Anzahl von Spielern und Spielleitern zu gefallen.

Gliederung

Das Kompendium gliedert sich in zwei thematische Blöcke. In einem eher **theoretisch angehauchten ersten Teil** wird grundsätzlich angesprochen, was ein Abenteuer eigentlich ist und was es leisten muss. Dem folgt ein Abschnitt über die **Reize eines Abenteuers**, in dem geklärt wird, was von Seiten der Spieler gewöhnlich als Anforderungen an ein Abenteuer gestellt wird. Daran schließt sich ein **Einblick über einige exemplarische Abenteuergenres** und ihre jeweiligen Spezifika an, ehe dann noch auf die formalen Ansprüche an ein Abenteuer eingegangen wird.

Im zweiten Teil des Kompendium wird die **Planung und Umsetzung** eines Abenteuers behandelt. Dieser Teil stellt zunächst die generelle **Vorgehensweise beim Schreiben** eines Abenteuers vor, ehe die **einzelnen Stationen** eines Abenteuers wie Einstieg, Lösungswege und Finale behandelt werden. Abgeschlossen wird dieser Teil durch ein Kapitel über die **Detaillarbeiten**, wie sie in der Ausarbeitung des Abenteuers vorgenommen werden.

Ergänzt wird das Kompendium schließlich durch einen **Anhang**, in dem wichtige Hilfsmittel und Links vorgestellt bzw. kommentiert werden.

Wir hoffen, es ist gelungen, dem Text nicht nur eine bestimmte, eingeschränkte Art, Abenteuer zu gestalten, einzuflößen, sondern durch die Berücksichtigung zahlreicher Foren-Beiträge und Kommentare einen möglichst umfassenden Einblick in die Abenteuerwerkstätten vieler verschiedener Spielleiter zu geben.

Das perfekte Abenteuer wird sich auch mit Hilfe dieses Textes nicht schreiben lassen. Trotz aller Mühe wird man es nie allen Spielern und Spielleitern Recht machen können.

Der Anspruch des Textes soll daher in erster Linie sein, die handwerkliche (und erst in zweiter Linie deren künstlerisch-kreative) Qualität der im Internet veröffentlichten Abenteuer zu verbessern.

Achtung: Innerhalb dieses Kompendiums tauchen mitunter Beispiele mit Meisterinformationen aus offiziellen Abenteuern auf. Welche das im einzelnen sind, ist unter den Quellenangaben auf S. 50 aufgeführt.



WAS IST EIN ABENTEUER?

Das Abenteuer als zu erzählende Geschichte

Mit Hilfe eines Rollenspiel-Abenteuers wird eine Geschichte erzählt, die die Spieler selbst erleben und auch selbst gestalten sollen. Der Spielleiter dient dabei als Moderator für die Charaktere der Geschichte (die Helden), der als auktorialer, also allwissender und über allem stehender Erzähler nicht nur sämtliche Handlungsstränge kennt bzw. festlegt, sondern neben den Spielern ebenfalls gestaltend in das Geschehen eingreift.

Damit dieses Erzählen funktionieren und tatsächlich eine Geschichte entstehen kann (und nicht nur zusammenhanglose Episoden) müssen von Seiten des vorgefertigten Abenteuers Interesse und Verständnis bei den Spielern geweckt werden¹.

Das Verständnis

Das Verständnis für ein Abenteuerplot seitens der Spieler entstammt grundsätzlich drei verschiedenen Quellen:

Es kann zunächst durch **Wissen und Erfahrung** entstehen, die sich auf die Spielwelt Aventurien und deren Geschichte bzw. Hintergründe beziehen oder aber auch allgemein gültig sind. Konflikte zwischen Sklavenhändlern und Sklavereieignern (aventurisch: Al'Anfa und Thorwal) oder ausgebeuteten Leibeigenen und ihren Herren sind Beispiele, in denen den Spielern – wie ihren Helden – schnell die grundlegende Abenteuersituation verständlich werden sollte.

Verständnis kann ebenfalls durch die **Eindeutigkeit** der im Abenteuer benutzten Situationen, Bilder und Worte erlangt werden. In ihnen sollte möglichst eine klare Aussage getroffen werden. Es ist ein schmaler Grat, auf dem die Autorin (und später der Spielleiter) wandelt, wenn er falsche Fährten legt und Zweideutigkeiten ausspricht. Denn für das Verständnis müssen sich diese Fehlinformationen mit Fortschreiten der Handlung immer weiter auflösen und zu echten Informationen werden.

Schließlich wird Verständnis auch durch **Logik** erworben. Hier kann die Benutzung von Ursache-Wirkung-Relationen, von Erfahrung und von vertrauten Kombinationen das Verständnis wecken. Durch Einschätzung einer Abenteuersituation als eine klassische Situationen wie der dramatischen Dreiecksbeziehung oder der Identifizierung einer Meisterperson als Typus des verschmähten Liebhabers oder des missgünstigen Konkurrenten wird das Verständnis der Geschichte gefördert.

Das Verständnis für das Abenteuer wird gestört, wenn die Orientierung innerhalb der Geschichte verloren geht. Dann wird der Erzählfluss durch überflüssige Informationen, Fehlinformationen, falsche Bilder (Assoziationen) gehemmt, da Fragen auftauchen, die innerhalb des Erzählflusses nicht weiterführen. Um nicht falsch verstanden zu werden: Solche falschen Fährten können wichtige Elemente für die Spannung sein (siehe Seite 14) oder als ein Spin-Off für ein weiterführendes Abenteuer dienen.

Damit die Erzählung aber schließlich zu einer einheitlichen Geschichte führt und nicht nur konfuse Spieler hinterlässt, müssen sie sich gegen Ende des Abenteuers schlüssig auflösen oder sich als nicht lösungsrelevant zu erkennen geben, damit nur noch die eigentliche Lösung übrig bleibt.

Das Interesse

Während das Verständnis für die Abenteuerhandlung vor allem in der Nachbetrachtung der Geschichte wichtig ist und nur an einzelnen Punkten des Abenteuers relevant wird (wenn von den Helden aufgrund ihres Verständnisses der Geschichte bestimmte Entscheidungen getroffen werden müssen), ist das Interesse über den ganzen Abenteuerverlauf von ständiger Wichtigkeit, denn damit werden die Spieler und ihre Helden an das Abenteuer gebunden.

Das Interesse an einer Geschichte kann verschiedenen Quellen entstammen. Zum einen kann es durch **Mitgefühl** im wahrsten Sinne des Wortes – also durch das Mitfühlen einer Situation – erzeugt werden. Dabei kann sich der Adressat (in diesem Fall die Spieler) in die Geschichte versetzen und engagiert sich emotional. Dieses Mitgefühl kann durch Widerspruch bzw. Widerstand genauso wie durch Zuspruch und Zustimmung oder auch durch Staunen und Neugier entstehen. Beispielsweise könnten die Helden in einem Dorf erleben, wie brutal und rücksichtslos der Baron mehr als den üblichen Zehnt eintreiben lässt, und wie arrogant er sich gegenüber den Helden verhält, was den Widerstand der Helden weckt. Oder sie begegnen in einem solchen Dorf einem „Robin Hood“, der etwas für die arme Bevölkerung unternehmen möchte und (für die Helden klar ersichtlich) in seinen Untergang rennt, weswegen sie ihm helfen wollen.

Darüber hinaus kann Interesse auch durch **Erwartung** erzeugt werden. Eine Erwartungshaltung wurzelt in der Neugier und richtet sich auf die Fortsetzung der Geschichte, um an die Lösung einer Frage zu gelangen. Sie ist wesentlicher Bestandteil von Spannung. Die Erwartung betrifft einzelne Aktionen (was mag z.B. hinter dem Vorhang sein), Szenen und Kapitel (was werden die Helden durch das Gespräch mit der Gräfin erfahren) oder gar ganze Abenteuer.

Betrifft die Erwartung das ganze Abenteuer, dann entstehen Fortsetzungsgeschichten, die ganze Kampagnen werden können oder aber auch als „Minikampagne“ ein Abenteuer durch einzelne kleine mehr oder weniger von einander unabhängige Episoden bilden. Es sind Geschichten, die durch ihre jeweiligen Überschneidungen, Verbindungen und Anknüpfungspunkte das Interesse wecken, die anderen Teile der Geschichte kennen zu lernen. Ihr Erfolg liegt darin, dass hier das Ganze mehr ist als die Summe der Einzelteile und die einzelnen Episoden erst in ihrem Gesamtzusammenhang ein komplettes Bild ergeben.

¹ Selbstverständlich liegt es nicht am Abenteuer allein, ob eine Geschichte gut (im Sinne von Interesse und Verständnis) erzählt wird, sondern wesentlich auch am Spielleiter, der als Vermittler zwischen Abenteuerautor und Spieler tritt.



Durch **Abwechslung** in der Ausgestaltung des Abenteuers lässt sich das Interesse immer wieder aufs neue schüren. Bei der Instrumentierung des Abenteuers (im musikalischen Sinne) ist daher darauf zu achten, dass sich die einzelnen Elemente des Abenteuers nicht zu oft wiederholen, sondern stets etwas neues geboten wird. Dies betrifft vor allem die Kulisse des Abenteuers, die räumlich und zeitlich variiert werden kann.

Das ständig wiederkehrende Wolfsrudel, das jeden Abend seine Runde um das Lager der Helden dreht und sich dann schnell vertreiben lässt, ermöglicht kaum den Aufbau einer Erwartungshaltung. Wenn sie dagegen auch tagsüber einmal auftauchen oder sich einmal etwas anders verhalten, werden die Helden/Spieler Neugier entwickeln. Genauso wäre es eine Abwechslung, die Wölfe einmal in ein Dorf eindringen zu lassen. Zur Kulisse im weiten Sinne gehören auch die Begegnungen, die die Helden im Verlauf des Abenteuers erleben. Variationen bieten hier ebenfalls willkommene Abwechslung. Besonders dankbar für solche Variationen sind die Meisterfiguren. Sollen die Helden beispielsweise durch Nachforschungen bei verschiedenen Personen ein Geheimnis aufdecken, wäre es recht eintönig, wenn sie immer auf die gleiche Art in Kontakt mit den Meisterfiguren treten würden („Tock, tock, jemand zu Hause? Wir hätten da ein paar Fragen ...“). Wenn sie dagegen bei der ehrwürdigen Spektakularität Jarasia Cronbiegler mit deren Taubheit zu kämpfen haben, bei Wohlgeboren Alrico de Yasirbal zunächst an einem renitenten Hausangestellten vorbei müssen und im Gewühl des Marktes eine Taschendiebin finden müssen, wären diese Nachforschungen sehr abwechslungsreich gestaltet.

Schließlich kann das Interesse auch durch **Verunsicherung** und **Überraschung** erzeugt werden, welche ebenfalls Bestandteil von Spannung sein können. Prinzipiell steigt die Aufmerksamkeit

und damit das Interesse, sobald eine Verunsicherung vorhanden ist.

Diese Verunsicherung kann von Beginn an durch eine **grundsätzliche Unsicherheit** entstehen oder aber durch den Überraschungseffekt einer **enttäuschten Sicherheit**, welche dann einen Überraschungseffekt erzielt. Für die enttäuschte Sicherheit wird zunächst eine Erwartungshaltung aufgebaut und den Spielern suggeriert, sie könnten den Verlauf des Abenteuers vorweg berechnen und das Schema erkennen. Damit wird zunächst zwar eher Langeweile erzeugt, doch das Interesse an der Geschichte setzt vehementer ein, wenn diese Erwartung bewusst enttäuscht und der Spieler überrascht wird. (Dies steht natürlich im Widerspruch zum Konzept „Interesse durch Erwartungen“, zeigt aber damit um so mehr, dass die Herangehensweisen zum Schreiben „guter Abenteuer“ stets verschieden sein können (und manchmal sogar müssen).

Die grundsätzliche Unsicherheit kann man mit einer Geisterbahnfahrt vergleichen. Es ist bekannt, dass etwas geschehen wird oder dass etwas auftaucht, aber eben nicht wann und wo. Auf Abenteuer übertragen sind gerade *Wildnisabenteuer* (oder die klassischen *Dungeons*) gute Beispiele für diese Form der Unsicherheit, da die Helden nie wissen können, ob und was hinter der nächsten Tür oder dem nächsten Baum lauert.

Kritisch wird diese Methode des Erzeugens von Interesse, wenn sie mit dem Verständnis der Geschichte kollidiert. Ein Übermaß an Verunsicherung kann zu Unverständnis führen, das letztlich den Tod der Geschichte bedeutet, da es zu einem gedanklichen Aussteigen aus der Geschichte seitens der Spieler und somit zu Langeweile führt. Außerdem nutzt sich das Unsicherheitsmoment mit der Zeit ab, weshalb man dieses Prinzip dann besser in verschiedenen Genres oder Spielszenarios anwendet.

Der Aufbau eines Abenteuers

Klassische Strukturen

Ein Abenteuer folgt in der Regel der Struktur eines klassischen Dramas und besitzt daher einen dreigliedrigen Aufbau nach dem Muster **Exposition (Anfang) – Konfrontation (Mittelteil) – Katastrophe (Schluss)**².

Jeder dieser Teile besteht meist aus **Akten**, welche wiederum in **Szenen** unterteilt werden können. In einem niedergeschriebenen Abenteuer entspricht ein Akt einem Kapitel, welches dann ebenso in Szenen weiter unterteilt werden kann. Eine Szene ist eine durch einen relativ einheitlichen Ort, einen begrenzten Zeitraum und bzw. oder einigermaßen einheitliche Protagonisten abgegrenzte Einheit innerhalb eines Kapitels.

Einem Drama liegt ein **zentraler Konflikt** zugrunde, der sich im Verlauf des Stückes positiv auflöst (Komödie oder Schauspiel) oder mit der Niederlage des Protagonisten endet (Tragödie). Innerhalb eines Abenteuers könnte man diesen Konflikt als ein Problem oder eine Aufgabe umschreiben, wobei die absolute Mehrheit der Abenteuer darauf ausgelegt sind, den Konflikt positiv aufzulösen. Das Problem muss dabei nicht zwingend ein di-

rekt fassbares sein, wie z.B. die Überwindung eines Hindernisses oder die Aufklärung eines Mordes, sondern kann im Thema verankert sein und zunächst durch einen vordergründigen Konflikt verdeckt werden. So könnte der Konflikt eines Abenteuers in der Rolle einer tragischen Meisterfigur liegen, deren Motive (Rache, Forscherdrang, Eifersucht ...) für die Helden absolut nachvollziehbar sind, deren Methoden (Mord, grausame Experimente ...) aber auf keinen Fall gebilligt werden können. Auf diesen Konflikt stoßen die Helden aber erst, wenn sie den vordergründigen Konflikt (meist die direkt fassbaren Probleme) weitgehend gelöst haben.

Die **Exposition** stellt im klassischen Theater die Charaktere, den Handlungsort und die Situation bzw. die Vorgeschichte vor. In einem Abenteuer dient die Exposition vor allem dazu die Charaktere der Spieler kennen zu lernen bzw. deren Motivation sowie das Grundthema und den Handlungsort vorzustellen (siehe ausführlicher dazu **Der Weg ins Abenteuer** auf S. 29ff).

Eine Exposition kann sich dazu durchaus über mehr als die eine Szene erstrecken, in der die Helden einen Auftrag bekommen („Ihr bekommt 20 Dukaten (Motivation), wenn ihr in den Finsterwald (Ort) geht und meinen Sohn aus der Hand des bösen Druiden rettet(Situation).“). So zählen Szenen, in denen die Helden in diesem Beispiel durch den Wald reisen und dabei erste Anzeichen vom Wirken des Druiden feststellen, ebenso dazu wie

² Katastrophe ist hier zu verstehen als literaturwissenschaftlicher Begriff für Auflösung und nicht als die umgangssprachliche Katastrophe mit der Bedeutung Unglück oder Schicksalsschlag.



die Szene in einem kleinen Dorf, in der die Helden auf einen Bauern treffen, der ihnen etwas über den Druiden bzw. ihren Auftraggeber erzählen kann.

Die Exposition besteht aus Szenen:

- die ein neues Element einführen.
- die ein bekanntes Element mit einer neuen Facette belegen.
- die den Konflikt anheizen.

Die **Konfrontation** lässt als Mittelteil die Helden tiefer in das Abenteuer, seine Atmosphäre, seine Hintergründe und Personen eindringen. Sie besteht nicht zwingend aus einer handgreiflichen Konfrontation mit einem Gegner, sondern bezieht sich stärker auf eine Auseinandersetzung mit den gegebenen Problemen. Die Helden suchen hier nach Wegen, wie sie an den Gegner heran kommen oder das zentrale Problem lösen können. Das kann eine Reise durch gefährliches Gelände sein, das Suchen von Hinweisen oder die Beseitigung von Hindernissen. In der Regel wird ein Abenteuer hier seine Vielfalt an Handlungsfäden sichtbar machen, die die jeweiligen Fortschritte in Richtung Katastrophe mit sich bringen.

Die Szenen der Konfrontation treiben die Handlung in Richtung Lösung voran. Dies geschieht, indem sie einen Nebenhandlungsstrang abschließen, um so durch die Reduktion der Handlungsstränge die Konzentration auf den wesentlichen Hauptstrang zu lenken.

Außerdem können die Szenen der Konfrontation auch einen existierenden Handlungsfaden offen halten und dadurch auf eine weitere folgende Szene überleiten. Dabei kann eine Verbindung entweder *kausal* sein, indem eine Szene als Konsequenz aus einer anderen stattfindet (die Helden haben bei ihrem Einbruch einen Alarm ausgelöst und werden in der kommenden Szene verfolgt), oder aber sie ist *sequenziell* angelegt und folgt einer chronologischen bzw. räumlichen Anordnung, wie sie beispielsweise für Überlandreisen üblich ist. Auf Ort A folgt Ort B, dem dann Ort C folgt. Durch solche Verbindungen erhält man eine dynamische Struktur für das Abenteuer, die später dem Abenteuer eine eingebaute Vorwärtsbewegung verleihen.

Die Szenen der Konfrontation treiben die Handlung voran

- durch die Reduktion der Handlungsfäden.
- durch die kausale oder sequenzielle Verknüpfung einzelner Szenen.

In der **Katastrophe** schließlich führen die Handlungsfäden idealerweise wieder zu einem Punkt zusammen und lösen das Problem auf. Die Helden haben durch den vorangegangenen Mittelteil Wege gefunden, das Problem (die Durchquerung der Wüste, den Mörder zu fangen, die Dämonenbeschwörung zu verhindern ...) zu lösen. In den Szenen der Katastrophe müssen nicht alle Handlungsfäden zu einem Ende finden, da einige vielleicht noch in Zukunft als Spin-Off verwendet werden oder rein atmosphärischen Charakter hatten. Wichtig ist dennoch, dass eine ausreichende Anzahl an Handlungsfäden beendet werden, um die Übersicht zu bewahren und um klar zu machen, dass es tatsächlich das Ende des Abenteuers ist.

Die Katastrophe besteht aus Szenen

- die die wichtigsten Handlungsfäden abschließen und eine Lösung des Konflikts ermöglichen.
- die einen Handlungsfaden für ein Spin-Off offen halten.

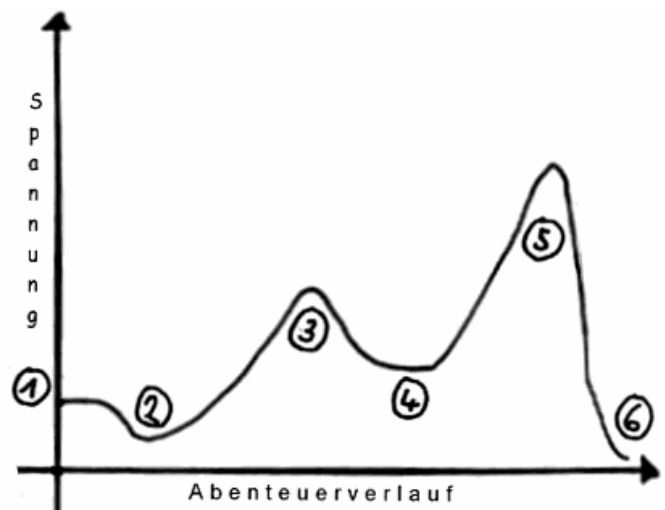
Unabhängig von ihrer Zugehörigkeit zu Exposition, Konfrontation oder Katastrophe kann ein Abenteuer erfahrungsgemäß nach folgenden Kriterien in Kapitel gegliedert werden:

- **Gliederung nach Handlungsarten** (Wirtshaus *Blauer Ork*, Landstraße zwischen Gareth und Punin, Schloss des Grafen ...)
- **Gliederung nach Zeit** (vor allem bei Detektivabenteuern spielt der Faktor Zeit oft eine Rolle, so dass sich ein Aufbau nach Zeiteinheiten empfiehlt wie 12. Rondra 30 Hal, 13. Rondra 30 Hal oder 1. Tag der Reise, 2. Tag der Reise etc.)
- **Gliederung nach Art der Beschäftigung** (Eröffnung: Das tödliche Gelage im Wirtshaus, Verhaftung und Kerker, Der Jahrmarkt und Informationen, Verfolgung I, Finale & Verfolgung II)

Der Spannungsaufbau:

Die Spannungskurve eines Abenteuers nimmt für gewöhnlich folgenden Verlauf: Die Spannung eines Abenteuers beginnt im **Einstieg (1)**, deren Grundlage die Frage ist: „Was kommt auf die Helden heute zu?“. In manchen Fällen zeichnet sich der Einstieg durch einen besonderen Knalleffekt aus, der sofort für eine Spannung sorgt. Nach dem Einstieg sinkt mit der **Orientierung der Spieler (2)** die Spannung ein wenig, da sich eine grundlegende Stimmung oder Ahnung über den Inhalt oder das Genre des Abenteuers herauszukristallisieren scheint (z.B., wenn es sich um ein Detektivabenteuer handelt, bei dem es einen Mord aufzuklären gilt). Im Verlauf des Abenteuers sollte die Spannung nun kontinuierlich ansteigen, ehe sie im **retardierenden Moment (3)** ihren ersten Höhepunkt erreicht (Beispiel: Die Helden stellen ihren Hauptverdächtigen und müssen feststellen, dass sie gelinkt wurden – und der blonde Jüngling gar nicht das Opfer, sondern der Täter war.). Nun fällt die Spannung kurzfristig ab, da die Helden sich nun **neu orientieren (4)**, ehe dann die Spannung wieder ansteigt und im **Finale (5)** endgültig gipfelt (oft ist dies die Konfrontation mit dem Schurken bzw. die Auflösung des Geheimnisses).

Nach dem Finale (Der Mörder ist gefasst, es droht keine Gefahr mehr.) fällt innerhalb des **Epilogs (6)** die Spannung naturgemäß steil ab, da der Abschluss des Abenteuers in der Regel aus atmosphärischer Beschreibung ohne größere Handlungsmöglichkeiten der Helden besteht (Ablieferung des Schurken bei der Garde, Einladung zur Festtafel durch das Opfer).





Grundanforderungen an ein Rollenspielabenteuer

Während Verständnis und Interesse natürlich sehr allgemein formulierte Konzepte für eine Geschichte sind, existieren auch zwei Konzepte, die für ein Rollenspielabenteuer spezifisch sind und die die Grundanforderung an jedes Abenteuers darstellen.

Innerhalb eines Abenteuers sollte jede Szene (zur näheren Definition des Begriffs "Szene" siehe Kapitel "Klassische Strukturen" auf S.8) mindestens einer der folgenden Anforderungen genügen, da sie sonst „nur“ Kulisse ohne Sinn und Zweck ist und getrost weggelassen werden kann.

Interaktivität

Die einzelnen Szenen sollten **interaktiv** sein, d.h., die Spieler sollten möglichst jederzeit in das Geschehen eingreifen können. Es gefällt den wenigsten Spielern, wenn sie auf den Handlungsverlauf keinerlei Einfluss nehmen können und nur Zuschauer sind.

Sind die Helden zum Beispiel als Gäste auf einem Turnier, dann sollte ihnen die Möglichkeit geboten werden, aktiv an einem Lanzenangriff oder einem Bardenwettbewerb teilzunehmen, etwas Beutelschneiderei zu betreiben oder mit anderen Gästen zu interagieren. Es mag für den Spielleiter verlockend erscheinen, seine kunstvoll ausgearbeiteten Meisterpersonen auszuspielen, aber wenn er ein Hochzeitsgelage allein dadurch gestaltet, dass er den Brautvater eine lange Rede halten lässt, das Essen und den Bardengesang beschreibt, wird dies ab einer gewissen Grenze für die zur Untätigkeit verdammt Spieler uninteressant. Wenn die Spieler nicht direkt in das Geschehen eingreifen können, in dem ihre Helden z.B. die Dienerschaft aushorchen oder einen Mordanschlag beobachten/vereiteln können, dann kann eine solche Szene auch in drei Sätzen und mit den Worten „nach einem schönen berauschenden ...“ abgehandelt werden.

Im Zusammenhang der Interaktivität steht auch die häufig auftauchende Problematik der Peepshow durch die Meisterfiguren³. Damit sind die oft sehr liebevoll ausgearbeiteten Meisterpersonen gemeint, die meist auf der Seite der Helden stehen und durch den Autor bzw. später durch den Spielleiter sehr ausführlich dargestellt werden. Die Gefahr ist, dass sie dabei soweit in den Vordergrund gedrängt werden, dass sie den Helden die Show stehlen und ihnen das Gefühl geben, überflüssig zu sein.

Ein berühmtes Beispiel für eine in diesem Sinne ungünstige Figur ist Phileasson Foggwulf aus der gleichnamigen Tetralogie **Die Phileasson-Saga** von Bernhard Hennen. Foggwulf ist ein hervorragender Seefahrer und überdurchschnittlich guter Kämpfer. Als Kapitän und Expeditionsleiter ist er sehr dominant angelegt und eine echte Überfigur. Durch einen Spielleiter konsequent gespielt reduziert er die Helden auf reine Handlanger und gibt ihnen ständig das Gefühl, an einem Gängelband zu sein. Meisterfiguren müssen deshalb so angelegt werden, dass die Helden eine „Existenzberechtigung“ jenseits des Handlangerdaseins haben. Dies kann vor allem durch Schwächen, Fehler und mangelnde Fähigkeiten dieses Charakters erreicht werden. Dadurch werden die Helden als Gleichgewicht notwendig. Auch Phileasson Foggwulf müsste mit einigen Fehlern behaftet sein. Dazu

könnte er als ein Draufgänger und Hitzkopf dargestellt werden, der erst zuschlägt und dann nachschaut, ob er auch den Richtigen getroffen hat. In diesem Fall wäre es an den Helden, ein wenig auf Mäßigung zu drängen und Lösungsvorschläge anzubieten, die mit weniger roher Gewalt, dafür aber mit mehr Köpfchen arbeiten. Vielleicht fällt er auch beizeiten durch „Trunkenheit am Steuer“ oder Krankheit einfach aus, und die Helden müssen das Kommando übernehmen usw.

Um die Interaktivität zu gewährleisten, sollte versucht werden, auf lange Beschreibungen zu verzichten, da diese zwangsweise einen Monolog des Spielleiters ohne Eingriffsmöglichkeit der Spieler bedeuten. Im Umkehrschluss sollte also darauf geachtet werden, die Interaktivität des Abenteuers durch die Möglichkeit zum Dialog zu verbessern.

Das lässt sich zum einen natürlich durch die Inszenierung zahlreicher Begegnungen mit Meisterpersonen erreichen, bei denen die Spieler über ihre Helden direkt einbezogen sind. Eine weitere, subtilere Möglichkeit liegt in geschickten Beschreibungen, die die Spieler geradezu dazu zwingen, nachzufragen und damit eben aktiv zu werden:

„Ihr betretet einen rauchgeschwängerten düsteren Raum, auf dem Boden liegt neben einem Schwert in einer Blutlache ein älterer Mann. Die Wände sind mit kunstvollen Teppichen behangen, die einzelne Jagdmotive ...“

An dieser Stelle werden die meisten Spieler schon gedanklich abschalten und die weitere Beschreibung nur noch mit halbem Ohr wahrnehmen. Wird die Leiche aber als letztes Detail ohne nähere Beschreibung genannt, werden die Spieler sofort nach weiteren Details an der Leiche fragen, z.B. wie viele Wunden er hat, wie lange er tot ist usw.

Schließlich wird die Interaktivität eines Abenteuers dadurch gestärkt, dass ein großer Wert auf echte Aktion im Gegensatz zur bloßen Aktivität durch die Helden gelegt wird. Gemeint ist damit, dass die Spieler eine Szene aktiv in Form von speziellen Aktionen ihrer Helden gestalten können, indem sie diese ankündigen („Ich untersuche das Schloss der Türe, ob es aufgebrochen wurde.“). Während mit Aktivität das Ankündigen eine allgemeinen Aktion gemeint ist („Ich halte Nachtwache ...“). Sollen die Helden beispielsweise beim Durchqueren eines Waldes überfallen werden, um so Hinweise auf die Räuber zu erhalten, dann wäre es aktiv, die Helden mittels Spuren auf die Anwesenheit von Räufern hinzuweisen, ehe diese sie überfallen, während es eine Aktivität wäre die Helden einfach reiten zu lassen und sie dann plötzlich irgendwann mit dem Überfall zu konfrontieren.

Ein Abenteuer und die darin enthaltenen Komponenten wie Schauplätze, Ereignisse oder Meisterfiguren sollten immer nur die Kulisse für die Spieler sein, und umgekehrt sollte vermieden werden, dass die Helden die Kulisse für das Abenteuer sind.

Interaktivität wird gefördert durch:

- kurze, einen Dialog fördernde Beschreibungen.
- Meisterfiguren, die den Helden Platz zur Aktion lassen.
- den Aufbau einer Szene als Kulisse und nicht als Handlung.

³ „Rollenspiel ist keine Peepshow“, von Rollenspielautor Steffen Schütte ursprünglich allgemein auf Rollenspiel bezogener Begriff. Es sollte möglichst alles in einem Abenteuer von den Spielern/Charakteren auch erlebbar sein.



Relevanz

Eng mit der Interaktivität ist die **Relevanz** einer Szene verknüpft. Jede Szene muss inhaltlich etwas bieten und sollte kein reines Setting sein. Es genügt nicht, eine ausführliche Beschreibung des Mengbillaner Sklavenmarkts oder die al'anfanischen Prachtbauten zu schreiben, schließlich sind die Helden in den seltensten Fällen als Touristen unterwegs. Man sollte eine Relevanz für das Abenteuer herstellen, denn sonst wäre die schöne Beschreibung unter Umständen verschwendeter Platz und Zeit. Dramaturgisch sollte daher innerhalb der einzelnen Szenen ein Höhepunkt bzw. ein Zielpunkt angesteuert werden, wobei durch die richtige Dosierung von Informationen und Spannung das Interesse geweckt bzw. aufrechterhalten wird und sich am Ende der Szene dann für die Spieler die Relevanz offenbaren sollte.

Auf besagtem Sklavenmarkt könnte z.B. eine für die Handlung wichtige Person getroffen werden, sei es als Ware, Käufer oder Händler. Im obigen Beispiel des Hochzeitsgelages könnten im Gesang des Barden Hinweise für das Abenteuer versteckt sein oder der Küchentratsch der Diener verrät den Helden, dass sich der Brautvater mit der Familie des Bräutigams spinnefeind ist...

Will man dennoch ein Setting schreiben, dann sollte es als Anhang hinten an das Abenteuer gesetzt werden. Dann ist zum einen klar, dass es „nur“ Setting ist und nicht für die Handlung zwingend und zum anderen ist es so leichter das Setting für eine spätere Verwendung wieder zu finden und wiederzuverwenden.

Nur in absoluten Ausnahmefällen sollten handlungsfremde, also nichtrelevante Orte, Personen oder Gegenstände auftauchen. Sie können zwar Atmosphäre schaffen, doch ist gut zu überlegen, ob ihr Erscheinen stimmig ist, da sie die Spieler im besten Fall nur irritieren und im schlechtesten Fall die Helden auf Holzwege führen, von denen sie nur noch schwer abzubringen sind. Solche handlungsfremden Dinge können bekannte aventurische Persönlichkeiten oder der berühmte schwarze Magierturm ohne Eingang sein. Die Helden werden im Spiel unter Umständen eine halbe Ewigkeit versuchen, die fehlende Türe zu entdecken, ohne dass dies auch nur die geringste Relevanz für das Abenteuer hat. Eine Partie Rote und Weiße Kamele gegen Nahema zu spielen mag ein Erlebnis sein, müsste aber im Abenteuer gut begründet sein und sollte kein Selbstzweck sein, da so etwas zu Verzögerungen und Verwirrungen im Spiel führt.

Die Reize eines Abenteuers

Natürlich gibt es kein Universalrezept für das perfekte Abenteuer, das die Spieler mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit zu Jubelstürmen hinreißt. Doch es gibt einige reizvolle Elemente, die letztlich für den Erfolg eines Abenteuers verantwortlich sind. Je nach Spielertyp kann dabei der Anteil der einzelnen, im folgenden präsentierten Anreize variieren.

Erfolgshäppchen

Richtet sich das Abenteuer nicht an eine bestimmte Gruppe, deren Vorlieben und Spezialitäten bekannt sind, sollte es für jeden Elemente beinhalten, in denen er glänzen kann. Diese kleinen Erfolgshäppchen halten die Spieler bei Stange und die Konzentration für das Spiel aufrecht. Dabei werden diese Häppchen auf zwei Ebenen verteilt, auf der einen befinden sich die Spieler und auf der anderen ihre Helden.

Innerhalb der Rollenspielgemeinde können verschiedene Spielertypen charakterisiert werden, zuletzt wurde dies auch von Seiten der DSA-Redaktion im Rahmen des Hefts **Mit Flinken Fingern (MFF)** in der Box **Schwerter & Helden** versucht.

Bekannt sind drei miteinander verwandte Modelle. Während das Modell von Robin D. Laws⁴ für die Zwecke des Kompendiums nicht ergiebig ist, wurde in **MFF** auf S. 62f ein Modell vorgestellt, das drei Aspekte des Rollenspiels einem Spielertypus zuordnet. Es beruht auf einer Abwandlung des 3-Fold-Modells, das die Ansprüche an das Rollenspiel mit den Aspekten *Drama*, *Simulation* und *Wettspiel* gleichsetzt. Wobei in **MFF** der Aspekt *Drama* durch *Theater* ersetzt wurde. In der Weiterentwicklung des ur-

springlichen 3-Fold-Modells durch Glenn Blacow wurde es auf die fünf Aspekte *Wargaming* (*taktische Überlegungen*), *Powergaming* (*die Verbesserung des Helden*), *Roleplaying* (*Ausspielen der Persönlichkeit des Helden*), *Storytelling* (*das Erzählen einer Geschichte*), und *Tourism* (*Erleben von exotischen Dingen*) ausgeweitet.

Für die Zwecke des Abenteuerschreibens sind aus Sicht der Spieler die in dem Schaubild in der unteren Basiszeile angeführten Aspekte von belang, die eine Mischung aus all dem zuvor genannten darstellen. Die Erfolgshäppchen für die Spieler werden auf diese fünf Aspekte verteilt. Es ist klar, dass dabei jede Autorin, wie auch jeder Spieler persönliche Vorlieben und Schwerpunkte hat, dennoch sollte versucht werden, zumindest die für DSA zentralen⁵ Aspekte **Simulation**, **Würfel** und **Theater** ausreichend

	Kampf	Gesellschaft	Wildnis	
Erlebnis	Simulation	Würfel	Theater	Geschichten

zu bedienen⁶.

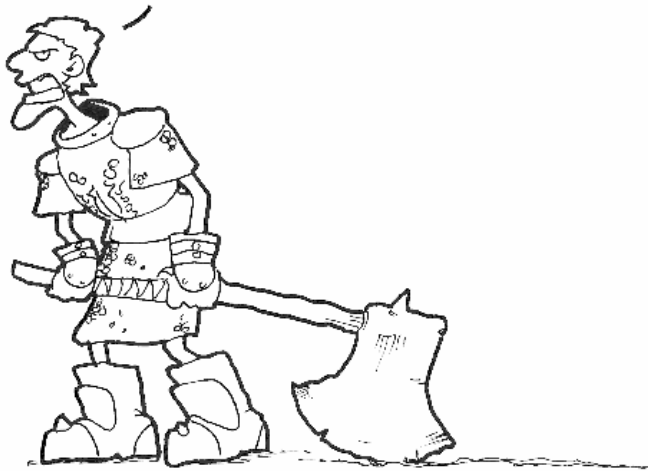
Dabei gilt als **Simulation** eine möglichst genaue Umsetzung der Spielrealität, d.h. eine logische und in sich stimmige Spielwelt, wobei auch die regeltechnischen Abstraktionen wie Kampf und Magie einer möglichst nachvollziehbaren Logik folgen müssen. Zudem muss jeder Schurke ein Motiv, jeder Bettler einen Namen und die Metropole Gareth ein echtes Ernährungsproblem haben, da sie irdisch-realistisch kaum ernährt werden könnte ...

⁴ Robin D. Laws: *Robin's Law of Good Gamemastering* (kurz RoLOGG). Er führt neben den aus dem 5-Fold-Modell bekannten Typen noch weitere Spielertypen wie den Gelegenheitsspieler oder den Spezialisten ein, die als Zielvorgabe für ein Abenteuer nicht geeignet sind.

⁵ Der Aspekt *Erlebnis* kann für ein DSA-Abenteuer etwas vernachlässigt werden, da er eher dem Genre des High-Fantasy entspricht (siehe S. 28).

⁶ Zu diesen drei Aspekten ausführlicher: **MFF 62f**.

Ich hätte in mächtiger Magier sein können.
Aber NEIN - Ein Ritter mit Stärke 3 ist eine
"rollenspielerische HERAUSFORDERUNG"!



Ein Mischtyp zwischen Würfel- und Theaterspieler

Der Aspekt **Würfel** kennzeichnet sich durch taktische oder strategische Überlegungen, wie das Spielziel (meist die Lösung des Abenteuers) erreicht werden kann. Dabei wird besonders auf die Spielmechanismen wie z.B. Regeln zurückgegriffen. Spielsituationen müssen daher in erster Linie regelgerecht sein und für Spannung sorgen.

Der **Theateraspekt** schließlich erwartet von einem Abenteuer die Gelegenheit den Charakter eines Helden ausspielen zu können, was unter Umständen zu einem Konflikt mit dem Spielziel führen kann, da der Aspekt das in sich konsistente Ausspielen einer Rolle als Priorität ansieht. Daher muss vor allem auf die Motivation der Helden und ihre Stimmung eingegangen werden, damit es später nicht zu Verzögerungen oder gar dem vorzeitigen Ende des Abenteuers kommt. Außerdem sind natürlich Angebote zur Interaktion mit Meisterfiguren oder Mithelden Gelegenheiten den Theateraspekt eines Abenteuers zu fördern.

Auf der zweiten Ebene sind die Charaktere der Spieler angesiedelt. Als Idealtypen existieren dabei drei Heldentypen, die man auf die aus DSA4 bekannten Professionsgattungen reduzieren kann⁷. Es ist klar, dass es keine reinen Typen gibt, sondern Mischtypen mit jeweiligem Schwerpunkt.

Für die an **Kampf** ausgerichteten Helden sollte im Verlauf des Abenteuers zumindest einmal die Gelegenheit gegeben sein, etwas Action zu erleben bzw. dann in einer solchen Szene zu glänzen. Das kann eine kleine Keilerei (und sei es nur eine harmlose Wirtshausrauferei oder ein Duell) sein, aber auch gut gestaltete Verfolgungsjagden durch das Gedränge auf dem Markt oder per Pferd in der Steppe.

Helden, die an **Wildnis** orientiert sind, besitzen in einem Talent herausragende Werte und wollen diese auch nutzen bzw. so darstellen. Um ihnen die Chance zu geben, sich einmal in den Vordergrund zu schieben, bietet es sich an, mindestens eine Überlandepisode (z.B. in einem eigentlichen Stadtabenteuer, eine Jagdgesellschaft) in das Abenteuer einzubauen, oder aber ihnen

die Chance zu geben, wenigstens im Kleinen einmal mit ihren Fähigkeiten zu glänzen – beispielsweise, indem sie ihr Wissen über Pflanzen oder Tiere anbringen können, oder aber, indem sie ihre körperlichen Talente wie Klettern und Schleichen besonders anwenden können.

Schließlich sollten für die **Gesellschaftlich** orientierten Helden Elemente vorhanden sein, die ihnen die Gelegenheit geben, sich auszuzeichnen. Das können Tavernenszenen sein, offizielle Auftritte bei Hofe, an einer Akademie oder bei einem Händler ...

Letztlich sollte jedem Helden die Gelegenheit gegeben werden, mindestens einmal, wenn nicht noch öfters im Abenteuer seine Stärken ausspielen zu können. Gerade für ein gelungenes Finale gilt, dass dort noch einmal jeder Heldentypus etwas zur Lösung beitragen können sollte.

Exkurs – Storytelling-Rollenspiel

In der langen Entwicklung des Rollenspiels von der Schlachtsimulation über das klassische „Abenteuer erleben“ und „Schätze finden“ verschob sich der Focus der Abenteuerinhalte zunehmend den Aspekt des Erzählens einer Geschichte. Die ursprünglich nebensächlichen Aufhänger für Abenteuer wurden ausgebaut, handelnden Personen (Helden wie Meisterpersonen) wurden wichtig und bekamen wichtige oder funktionale Rollen zugewiesen und die ganze Gestaltung des Abenteuer sollte vor allem dramaturgischen, also erzählerischen Mustern folgen. All dies kann unter dem Begriff „Storytelling“ zusammengefasst werden. Dazu gehört auch, dass sich die Regeln eher dem Plot unterordnen, verringert werden oder gar ganz verschwinden. Dialoge und die Charakterisierungen stehen ebenso im Vordergrund wie die sich aus dem festgelegten oder zumindest geplanten Plot ergebenden spannenden Zwischen- und Höhepunkte. Ein typisches Storytelling-System ist Vampire: The Masquerade, doch letztendlich bietet jedes Rollenspielsystem Ansätze dafür. Bei DSA ist dieser Trend ebenfalls seit mehreren Jahren zu beobachten – nicht zuletzt durch die belebte aventurische Geschichte bietet sich hier Storytelling immer wieder an.

Der Nachteil davon ist allerdings, dass *Storytelling* des Spielleiters letztendlich immer etwas dem *Storyacting* der Spieler entgegenwirkt, weshalb es oberflächlich sehr leicht, bei genauerer Betrachtung allerdings auch sehr schwer zu meistern ist. Für einen Autor bedeutet dies meist wesentlich mehr Aufwand, um trotz der Interaktionsmöglichkeiten der Helden die Geschichte möglichst so zu gestalten, dass dramatische Effekte dennoch zur Wirkung kommen können.

Atmosphäre

Für Abenteuerautoren findet die Vermittlung von Atmosphäre auf zwei Ebenen statt. Zum einen müssen sie die gewünschte Atmosphäre des Abenteuers dem Spielleiter vermitteln und Hinweise geben, wie die Atmosphäre durch die Elemente des Abenteuers transportiert werden kann. Zum anderen müssen sie in den Texten, die sich an die Spieler richten, direkt die Vermittlung übernehmen. Die Spieler als Adressaten sind für Autoren in erster Linie in den Texten relevant, die zum lauten Vorlesen bzw. die als Dialoggrundlage für den Spielleiter bestimmt sind und sich damit direkt an die Spieler wenden.

⁷ Wobei hier die Handwerklichen Professionen als entweder zu speziell oder aber in ihrem Schwerpunkt einer anderen Gattung nahe verwandt weggelassen werden können.



Die Vermittlung der Atmosphäre eines Abenteuers an den Spielleiter als Adressaten findet oft in Form eines einführenden erzählenden Kapitels statt. Dessen Inhalt kann die Vorgeschichte des Abenteuers aus der Sicht einer Meisterfigur sein oder der Einstieg in das Abenteuer aus der Sicht eines hypothetischen Helden. Diese Art von Kurzgeschichte richtet sich ausschließlich an den Spielleiter und soll ihm eine Vorstellung der Abenteueratmosphäre geben.

Beschreibungen

Es stellt eine besondere Herausforderung für den Spielleiter dar, einen längeren Text so gut vorzulesen, dass die Spieler aufmerksam bleiben, die zu vermittelnde Atmosphäre aufnehmen und sich dadurch ein geistiges Bild vor ihnen bildet. Daher gilt grundsätzlich, dass diese Beschreibungen eher **kurz und prägnant** sein sollten als lang und ausführlich. Mit Hilfe dieses Textes muss der Spielleiter die Sinne der Spieler ersetzen können. Andererseits kann es auch hilfreich sein, dem Spielleiter Tipps zu geben, wie er diese oder jene Szene vortragen könnte, um besonders die Aufmerksamkeit seiner Spieler zu erhalten.

Für die bildhafte Beschreibung der Umgebung sollte die **Detailtreue nicht zu hoch** sein. Die Beschreibungen sollten immer vom Allgemeinen zum Detail gehen und beides möglichst nicht miteinander vermischen. Dadurch wird gewährleistet, dass die Aufmerksamkeit gewahrt bleibt und eine Spielerin nicht schon nach dem ersten Satz des Spielleiters über die Bedeutung einer dort erwähnten Inschrift grübelt und dabei die Beschreibung der zwei angreifenden Mumien in der Ecke überhört. Gerade bei Beschreibungen von Räumlichkeiten ist es hilfreich, besondere Gegenstände (z.B. ein Sarkophag) getrennt von der Raumbeschreibung abzuhandeln und in der Raumbeschreibung nur erwähnen, dass ein „verzierter Sarkophag“ vorhanden ist. Dann kann der Spielleiter zu gegebener Zeit, wenn die Spieler danach fragen, Details zum Sarkophag preisgeben.

Innerhalb eines beschreibenden Textes sollte man auf **abstrakte Bezeichnungen**, wie Größenangaben, **verzichten**. Die Beschreibung einer Burgmauer als acht Schritt hoch vermittelt wenig Atmosphäre, da die nackte Zahl zunächst keine genaue Vorstellung gibt, und es einen weiteren Schritt in der Phantasie der Spielerin bedarf, diese Zahl bildlich auszufüllen. Wird die Mauer aber als zwei Häuser hoch beschrieben, erweckt sie schneller einen Eindruck ihrer Größe. Wenn die Helden beispielsweise von einem Berg auf eine riesige Waldfläche hinab blicken, sollte die Beschreibung weniger eine Aufzählung der Baumarten enthalten, die man erkennen kann, sondern vor allem den Eindruck eines „dunkelgrünen, endlosen Meeres, in welchem die vom Wind bewegten Baumkronen fast wie echte Meereswellen wirken“.

Sammelbegriffe können ebenfalls nur relativ wenig Atmosphäre vermitteln. Da sie eine Abstraktion der Realität sind, verhindern sie, dass sich ein plastisches Bild vor den Augen des Hörers bildet. Dementsprechend wuchert in einem Garten also kein Unkraut, sondern der Garten ist mit Brennnesseln, Löwenzahn und Wicken überwachsen. Im Gegensatz zur bildhaften Beschreibung ist für die atmosphärische Beschreibung der Umgebung dieser zusätzliche Schritt im Kopf der Spielerin ausdrücklich erwünscht.

Die Atmosphäre wirkt besser, wenn sie die Spielerin von sich aus nachvollzieht und sie nicht durch den Spielleiter/Autor aufgesetzt bekommt. Aus diesem Grund sollte der Autor in seinen Beschreibungen **wertende Adjektive** vermeiden und das Bild und die As-

soziation im Kopf der Spielerin entstehen lassen. So kommt kein „böseartig blickender Wolf“ aus dem Wald, sondern ein „geifernder, tief und heiser grummelnder Wolf“.

Ein häufiger Fehler in der Beschreibung von Meisterfiguren liegt in der Reduktion auf nüchterne Attribute, anstatt einer **anschaulichen Beschreibung**: „Berngrimm Torgrimson ist ein ruhiger, intelligenter, wohl 30-jähriger kräftiger Mann mit langen braunen Haaren, einem Schnauzbart und blauen Augen. Er mustert Euch lange, ehe er leise anfängt ...“. Aus der folgenden, ausführlicheren und anschaulicheren Beschreibung sollte das Bild des Berngrimm dagegen wesentlich plastischer werden:

„Berngrimm Torgrimson streicht sich nachdenklich mit der Linken durch seinen mächtigen Schnauzbart, in dem sich die ersten grauen Härchen zeigen, ehe sie zu dem hellbraunen, langhaarigen Zopfende, das ihm über die Schulter hängt, weiter wandert. Seine hellen grau-blauen Augen mustern Euch lange, ehe er mit einer sanften Stimme, die gar nicht aus diesem breiten Brustkasten zu entstammen scheint, beginnt zu erzählen ...“

Das geistige Bild in den Köpfen der Spieler und des Spielleiters wird kompletter, wenn gezielt die **verschiedenen Sinne** der Adressaten angesprochen werden. Es wird daher nicht nur beschrieben, wie etwas aussieht („strahlender Frühlingstag“), sondern es kann auch der Geruch („mit dem süßen schweren Duft einer weiß blühenden Rosenhecke“), wie sich etwas anfühlt („leichter warmer Windhauch“) und die dazu gehörenden Geräusche („lautes Vogelgezwitscher in den Hecken, das Summen von Insekten in der Wiese“) vermittelt werden. Allerdings gibt es hier auch ein Zuviel des Guten. Ständig alle Sinne mit einzubeziehen bedeutet, lange Beschreibungen und eine enorme Informationsmenge, die die Spieler verarbeiten müssen.

Ratsam ist, **mit dem stärksten Sinneseindruck zu beginnen** und sich dann mit dem nächst stärkeren befassen, um so höchstens zwei bis drei Sinneseindrücke zu vermitteln. Auf diese Weise wird die Beschreibung in einem erträglichen Umfang gehalten und die Gefahr eines ermüdenden Monologs während des Spielens gebannt. Die wichtigen Details sollten also nur oberflächlich angerissen werden und – wie oben unter **Detailtreue** beschrieben – zusätzlich aufgeführt sein. Das führt dazu, dass die Spieler dann extra nach Details fragen müssen und hilft, während des Spielens einen die Aufmerksamkeit der Spieler aufrechterhaltenden Dialog zu erzeugen.

Beschreibungen:

- Kurze und prägnante Beschreibungen verwenden.
- Auf abstrakte Bezeichnungen verzichten.
- Keine Sammelbegriffe verwenden.
- Keine wertende Adjektive verwenden.
- anschauliche bildhafte Darstellung statt nüchterne Attribute verwenden.
- Verschiedene Sinne ansprechen.
- Mit dem stärksten Sinneseindruck beginnen.

Dialoge

Ein weiteres wichtiges Element, Atmosphäre zu erzeugen, sind Dialoge. Sie bieten, abgesehen von Handouts, die einfachste Möglichkeit, die Distanz, die zwischen der Spielwelt, einem Helden und dessen Spielerin oder Spieler besteht, zu überwinden. Damit eine Meisterperson nicht zum bloßen Informationslieferant verkommt, sollte man versuchen, ihm auch durch Dialoge Leben einzuhauchen.



Zunächst geschieht dies durch die **adäquate Sprache der Figuren**, die sich beispielsweise an ihrem Stand und dem der Helden orientiert mag: „Die Bäuerin Grumma wird nicht über eine „Gefahr, die im Wald existiere“ sprechen, sondern sagen, „dass da schlimme Bestien im Wald lauern tun“. Dieselbe Bäuerin wird die Helden wohl eher als „edle Herrschaften“ ansprechen, während die Gräfin sie vermutlich nur in der dritten Person (hat er verstanden?) ansprechen wird.

Figuren im Abenteuer können auch **Sprachfehler oder Sprechweisen** besitzen, wie Stottern, Lispeln, Dialekte, Nuscheln, langsames Sprechen, vermeiden von Blickkontakt usw.

Als Autor sollte man den Spielleiter darin unterstützen, **direkte Rede** anzuwenden, so dass die Eigenheiten der Sprache einer Meisterperson zum Tragen kommen. So kann man dem Spielleiter sehr leicht mit einigen Beispielzitate zur Hand geben. Also nicht „Der Wirt sagt den Helden ...“ oder „In diesem Buch steht, dass ...“, sondern es sollte eine direkte Rede des Wirtes folgen oder der Tagebucheintrag als Handout in passender Sprache ausgegeben werden. Wichtig ist außerdem, Meisterfiguren **in ihrer Umwelt darzustellen und zu integrieren**. Sie können an Leben gewinnen, wenn sie nicht nur auf eine Ansprache durch die Helden warten, sondern sich in einem Gespräch mit dritten befinden, oder dann erst dritte ansprechen („Gorfin, ist das Essen fertig? Wir haben Gäste.“, „Pass auf deinen Ochsen auf, Aldare, sonst geht es dir noch wie dem Trutzbacher-Reto ... [winkt einer Händlerin nach und wendet sich dann euch zu] Und was kann ich für euch tun, werte Herrschaften?“).

Schließlich sollte das für das Abenteuer **relevante Wissen einer Meisterfigur** klar dargestellt werden, damit der Spielleiter die Figur stimmig darstellen kann, ohne allzu ausführlich im Abenteuer blättern zu müssen.

Dialoge:

- adäquate Sprache der Figuren.
- Eigenheiten wie z.B. Sprachfehler benutzen.
- Direkte Rede als Beispiele angeben.
- Umwelt der Figuren darstellen.
- Relevantes Wissen der Figuren angeben

Sonstige atmosphärische Hilfsmittel:

Atmosphäre bedeutet die Überwindung der Sterilität einer künstlich erschaffenen Spielwelt. Dazu integriert man in das Abenteuer **kleine Detailszenen**, die nichts direkt mit dem Abenteuer zu tun haben. Das können weitere ausgearbeitete Meisterfiguren (die Marktfrau, die ihre Tochter an einen Helden verkuppeln will), das Wetter (der Sturzbach, der sich über die Helden ergießt, als sie bei der Jagd sind) und Ereignisse (der Taschendieb auf dem Markt, der herunterfallende Nachtopf, der einen Helden trifft) sein. Diese Details zeigen den Helden, dass es auch eine Welt außerhalb des eigentlichen Abenteuers gibt und beleben die Kulisse.

Eine Funktion von **Handouts** ist die Illustration des Abenteuers und damit die Vermittlung von Atmosphäre. Den Spielern wird etwas in die Hand gegeben, das sie real fühlen und betrachten können und das ihnen hilft, die Distanz zwischen der realen Welt und der Spielwelt zu überwinden.

Schließlich können noch **Regieanweisungen** gegeben werden, mit deren Hilfe der Spielleiter Atmosphäre vermitteln kann. Diese können Musik-, Beleuchtungs- und besondere Handouttipps oder schauspielerische Anweisungen zur Darstellung von Meister-

personen sein (siehe dazu auch das Kapitel **Abenteuer als Spielhilfe** auf S. 45).

Sonstige atmosphärische Hilfsmittel:

- Kleine Detailszenen verwenden.
- Handouts zur Illustration verwenden.
- Regieanweisungen angeben.

Insgesamt sollte dem Autor klar sein, welche Stimmung und Atmosphäre er vermitteln will. Deswegen ist es wichtig, diese Stimmung am Ende einer Beschreibung besonders zu betonen, so dass die Spieler gezielt in diese Richtung gelenkt werden bzw. sich der Spielleiter während der Vorbereitung des Abenteuers entsprechende Gedanken dazu machen kann.

Spannung

Um Spannung durch ein Abenteuer zu erzeugen, ist ein Interesse der Spieler daran natürlich notwendige Voraussetzung.⁸ Worin das Interesse der Spieler begründet liegen könnte, wurde in Kapitel **Interesse** auf S. 7 schon angesprochen. Zwei der dort angesprochenen Elemente sollen hier noch einmal näher beschrieben werden:

Verunsicherung

Ein Abenteuer sollte nicht in einem einfachen Schwarz-Weiß-Schema gehalten sein. Die Spannung hält länger an und lässt sich besser steigern, wenn den Helden nicht klar ist, woran sie sind (z.B. wem sie vertrauen können und wem nicht). Der Bösewicht sollte sich daher möglichst nicht in der ersten Szene als solcher zu erkennen geben, sondern erst gegen Ende des Abenteuers. Das Entsetzen und der Ärger der Helden ist umso größer, je später sie bemerken, wie lange sie schon von ihrem Karawanenführer Achmed, mit dem sie sich so gut am Lagerfeuer bei den Trinkgelagen verstanden haben, hinters Licht geführt und nun der Räuberbande ans Messer geliefert wurden.

Eine Ausnahme bildet der Bösewicht, der als Motivationsgrundlage dient, und damit Grundstock des Abenteuers ist. Dabei ist die Motivation meist von Rachegefühlen und Revanchegehrn der Helden geprägt: „Der Sklavenhändler Ali Ugda lässt die Helden nachts überfallen und versklavt sie. Er drangsaliert sie und reizt sie bis aufs Blut. Nach ihrer Flucht streben sie nun danach Rache zu üben und die restlichen Sklaven zu befreien.“

Es kann ebenfalls zur Spannung beitragen, wenn sich die Helden nicht im Klaren sind, ob sie den richtigen Weg oder Strategie verfolgen. In diesem Fall sollte der Autor ihnen nicht zu viele Handlungsalternativen geben, da sonst die Gefahr besteht, dass sich die Helden verzetteln. Er sollte daher die Helden durch eine straffe Handlung zu schnellen Entscheidungen zwingen: „Die Helden haben recht schnell zwei Verdächtige für den Mord an Baroness Morena di Mhoremis ausfindig gemacht. Da ist die betrogene Gespielin Yolande Horigan und da ist der jüngere Bruder Storko, dessen Motiv möglicherweise die Erbschaft oder die schlechte Behandlung durch die ältere Schwester ist. Die Helden überprüfen nun eine der beiden Personen, ohne sich sicher zu sein, ob diese wirklich der Mörder ist. Doch als sie erfahren, dass Storko am nächsten Morgen in die Sommerresidenz der Familie auf-

⁸ Damit ist nicht gemeint, dass die Spieler Interesse am Spielen allgemein haben. Das wird durch ihre Anwesenheit am Spieltisch natürlich als gegeben vorausgesetzt.



bricht und erst im Herbst zurück erwartet wird, müssen sie sich entscheiden. Bleiben sie ihm auf den Fersen – oder lassen sie ihn eventuell entkommen und konzentrieren sich auf seine Gespielin?“ Die Spannung liegt hier in der Unsicherheit, hinter dem richtigen Verdächtigen her zu sein. Noch extremer wird diese Spannung natürlich, wenn die Helden sich immer unsicherer darüber werden, wem sie überhaupt vertrauen können. Als Beispiel kann hier die Überwinterung auf einem völlig eingeschneiten Bronnjarenhof dienen: Ein mysteriöser Mord geschieht – und je mehr Nachforschungen die Helden anstellen, umso mehr verdichtet sich die Erkenntnis, dass selbst ihr edler Gastgeber und Schutzpatron Dreck am Stecken hat. Bis sie dann sogar selbst unter Verdacht geraten ...

Auch mit der Erwartungshaltung gegenüber Klischees lässt sich Verunsicherung erzeugen. In einem dunklen Kellergewölbe erwarten Spieler wie Helden feuchte, schmierige Wände, Ratten, Skelette, Fallen usw. Treffen sie nun auf einen behaglich eingerichteten Raum mit Polstermöbeln, frischer Luft und spielenden kleinen (Zwergen-)Kinder, werden sie sicher sehr überrascht und verunsichert sein ob der Natur dieses Kellergewölbes. Im weiteren Verlauf des Abenteuers werden die Helden nie genau wissen, ob sie dem Klischee eines dunklen Gewölbes vertrauen können, und ob das Geräusch hinter der nächsten Ecke eine Säuglingsraschel oder ein morsches Knochenskelett ist ...

Das Durchbrechen von Klischees bietet durch das Überraschungsmoment zunächst einen zusätzlichen Spannungsfaktor, darf aber nicht überstrapaziert werden, da sonst die Orientierung der Spieler verloren geht und sie den Erfolg keiner Aktion mehr vorhersagen können, was letztlich zu Inaktivität und Motivationsverlust führt. Übertrieben hieße das aus Spielersicht: „Warum sollte ich den Schwarzvermummten, der da die Frau überfällt, angreifen? Nachher stellt sich heraus, dass die Frau eine Paktiererin war und er zu den ‚Guten‘ gehörte!“.

Bei aller Verunsicherung sollte soweit ein Grundmaß an Orientierung vorhanden sein, dass das Verständnis für die Geschichte prinzipiell gewahrt bleibt, aber keine zuverlässigen Schlüsse auf die Zukunft gezogen werden können.

Erwartungshaltung der Spieler

Um Spannung aufzubauen bzw. aufrecht zu erhalten, wird oft mit der Erwartungshaltung der Spieler gearbeitet. Dabei kommt es darauf an, den Spielern immer nur soviel Futter zu geben, dass sie stets noch weiteren Hunger verspüren. Allgemein gesagt: Die Aufmerksamkeit der Spieler wird geweckt, um ihre Neugier wach zu halten.

Daher sollten in einem Abenteuer nur äußerst wenige Szenen enthalten sein, die ausschließlich der Atmosphäre dienen und in denen nichts Relevantes für die Lösung zu erfahren ist. Sonst schweift die Aufmerksamkeit der Spieler ab oder verebbt im schlimmsten Fall, und die Neugier (und damit auch die Spannung) nimmt ab. Die Spieler sollten bei jeder Szene das Gefühl haben, einen Schritt vorwärts gemacht zu haben – und sei es nur dadurch, dass sie einen Verdächtigen von ihrer Liste streichen können.

Die Aufmerksamkeit der Spieler kann in einem Abenteuer nicht nur durch klassische Informationsquellen wie Gespräche mit Meisterpersonen oder dem Auffinden von Schriftstücken geweckt und gelenkt werden, sondern auch durch, zunächst vielleicht unpassend erscheinende, Rückblicke oder Visionen. Dort könnten

einer Heldin vergangene oder zukünftige Ereignisse mitgeteilt werden, deren Zusammenhang mit dem Abenteuer sie (noch) nicht herstellen kann. Auf diese Weise wird in den Kopf der Spieler etwas gepflanzt, das sie nun versuchen, mit dem im Abenteuer erlebten in Einklang zu bringen, was damit die allgemeine Aufmerksamkeit hoch hält.

Neben diesen beiden das Interesse fördernden Elementen Verunsicherung und Erwartungshaltung existieren noch weitere Elemente, die die Spannung eines Abenteuers ausmachen können.

Gefahr

Vor allem in Filmen beruht ein großer Teil der Spannung auf einer den Protagonisten drohenden Gefahr. Das muss nicht zwingend eine Gefahr für Leib, Leben oder Geist sein, sondern kann auch im übertragenen Sinne eine Gefahr sein, bei der ein Protagonist etwas zu verlieren hat, also in einem Liebesfilm z.B. den Verlust der großen Liebe oder in einem Familiendrama den Verlust eines Familienmitglieds.

Für ein Abenteuer lässt sich dieses Prinzip ebenfalls nutzen. Allerdings gilt wie für einen Film, dass eine kontinuierlich existierende oder sich wiederholende Gefahr nicht als spannend wahrgenommen wird. Die Spannung einer gefährlichen Umwelt wie die des Ewigen Eises lässt aufgrund der Gewöhnung mit zunehmender Dauer nach. Sie kann dann nur noch durch einzelne Ereignisse aufrechterhalten werden (wie Gletscherspalten oder hungrige Eisbären), deren Spannungseffekt nach häufiger Wiederholung allerdings ebenfalls abtumpft. Die Spannung einer gefährlichen Umwelt lässt sich länger nutzen, wenn sie durch Phasen der Entspannung unterbrochen wird. Das könnte im genannten Beispiel die Ankunft in einem Dorf sein, in dem nicht die Gefahr der Umwelt im Vordergrund steht, sondern die Interaktion mit den Bewohnern. Die eigentlich intendierte Spannung wird erst dann wieder aufgenommen, wenn die Helden bei ihrer Weiterreise die Sicherheit und Wärme des Dorfes verlassen müssen und den Gefahren der Eiswüste ausgesetzt sein werden.

Oft wird die Möglichkeit einer Gefahr bedrohlicher wahrgenommen als die reale Gefahr selbst, da die Phantasie der Spieler über die bevorstehende Bedrohung angeregt wird. Daher können klassische Vorboten dazu benutzt werden, eine Gefahr anzukündigen, die vielleicht nie eintritt. Denkbare wären die klassischen, Unheil verkündenden Anzeichen wie schwarze Katzen, Namenlose Tage, verdunkelte Sonne, Rascheln im Dunkeln, unheimlich pfeifender Wind, eine Schar Raben, die sich direkt gegenüber eines Helden auf einem Baumstumpf niederlässt oder Alpträume und schlimme Visionen eines Helden. Die Spieler sollten bei solchen Vorboten immer eine Unsicherheit verspüren, ob und mit welcher Art von Bedrohung sie zu rechnen haben.

Das Spannungsmoment „Gefahr“ setzt die Identifikation der Spielerin mit ihrer Heldin voraus. Die Spielerin muss die Gefahr für ihre Heldin als eine eigene wahrnehmen, um das Abenteuer als spannend zu erleben. Diese Identifikation lässt sich wesentlich erleichtern, in dem an die Urinstinkte der Menschen oder an Gefahrensituationen, die fast jeder Mensch schon einmal erlebt hat, appelliert wird. Deswegen können in einem Abenteuer nicht nur Ängste der Helden, sondern vor allem auch die der Spieler angesprochen werden. Diese, in unterschiedlicher Abstufung sicher bei jedem Spieler vorhandenen, Urängste existieren vor allem gegenüber Dunkelheit, dem Alleinsein und dem vollkommen Unbekannten, Unverständlichen und Fremdartigen (was auch die Angst vor Spinnen und Insekten sowie den Ekel vor allem Kalten,



Glibbschigen und offenbar unkontrolliert Bewegendem einschließt). Außerdem gibt es Situationen, in denen es Spielern besonders leicht fällt, die Angst eines Helden nachzufühlen, wie z.B. die Angst vor dem Ertrinken, wenn die Luft ausbleibt und das wilde Armrudern einsetzt, um an die Wasseroberfläche zu gelangen, oder die Angst vor der großen Feuersbrunst, die den Sauerstoff knapp werden lässt und Fluchtwege abschneidet ...

Retardierende Momente

Aus dem klassischen Theater stammt das retardierende Moment, das ebenfalls in den meisten Filmen, Büchern und damit natürlich auch in Abenteuern vorkommt: Kurz vor dem Finale ereignet sich eine Verzögerung der Geschichte. Die Helden sehen die Lösung vor sich, glauben sich am Ziel und müssen dann einen Rückschlag hinnehmen, ehe sie ihr Ziel tatsächlich erreichen. In vielen Filmen stirbt im retardierenden Moment die Partnerin des Cops oder der geläuterte Bösewicht, der Cop wird suspendiert oder der Bösewicht lacht dem Polizisten ins Gesicht und flieht mit seiner Geisel usw. Die Funktion dieses Moments ist nicht nur eine „künstliche“ Verlängerung der Geschichte, sondern dient dem Spannungsaufbau. Den Helden wird ein Schuss vor den Bug gegeben und die Lösung des Abenteuers komplizierter. Die Schwierigkeit, ein retardierendes Moment in ein Abenteuer einzubauen, liegt darin, dass die Handlungsweise der Helden oft nicht vorhersehbar ist und daher aus einem retardierenden Moment unter Umständen ein vorgezogenes Finale wird. Um dieses Problem zu vermeiden, muss ein retardierendes Moment sehr sorgfältig geplant sein, damit die Fluchtmöglichkeit der Schurkin oder der Erfolg des Konkurrenten auch wirklich nicht durch die Helden vereitelt werden kann. Allein auf das Improvisationstalent des Spielers zu vertrauen sollte in einem guten Abenteuer vermieden werden.

Typische retardierende Momente in Abenteuern wären:

- Eine anderer Meisterfigur kommt den Helden zuvor und stiehlt ihnen das Objekt der Begierde vor der Nase weg. Sie glaubten sich am Ziel und müssen nun diese Person verfolgen.
- Die Helden können den Mord nicht verhindern, von dem sie

wussten. Sie müssen nun den Mord aufklären, um nicht selbst in Verdacht zu geraten, oder tun dies um der Gerechtigkeit willen.

- Die Helden werden an der Nase herumgeführt, und ihr Helfer oder Auftraggeber stellt sich als etwas anderes heraus, als er vorgab zu sein bzw. der bisher verfolgte „Schurke“ wandelt sich zum eigentlichen Opfer, das vom Auftraggeber der Helden verfolgt wird. Nun sollten die Helden den Schaden, den sie irrtümlich angerichtet haben, wieder ausbügeln und den wahren Schurken aus dem Verkehr ziehen.

- Die Helden glauben, sie hätten ihren Gegenspieler ausgeschaltet, indem sie ihm ein Schlafmittel in den Wein befördert haben, um nun in Ruhe nach dem versteckten Mechanismus suchen zu können, der ein altes Geheimversteck öffnet. Gerade, als sie sich am Ziel wähnen, taucht unvermittelt der Gegenspieler auf, nimmt den perplexen Helden das Objekt ihrer Begierde ab und dankt ihnen scheinheilig für ihre Hilfe. Der Gegenspieler hatte nämlich den Schlafmittelanschlag durchschaut und nur so getan, als wäre er davon außer Gefecht gesetzt worden.

- Das härteste retardierende Moment ist wohl jene Situation, in der die Helden plötzlich gewahr werden, dass sie in Wirklichkeit die ganze Zeit Marionetten in den Plänen des Bösewichts waren, obwohl sie glaubten, gegen ihn zu arbeiten und seine Pläne zu durchkreuzen.

Pointe

Schließlich lässt sich Spannung auch durch eine entsprechende Komposition der Szene und ihrer Beschreibung erzielen. Der Spannungsbogen sollte zum Schluss hin ansteigen. Das Beste, also die Pointe, sollte an das Ende gesetzt werden, um so bei den Spielern die Frage nach dem „was kommt jetzt“ auch während einer Szene oder Beschreibung aufzuwerfen.

Eine Beschreibung über eine Begegnung in den Bergen sollte nicht folgendermaßen beginnen: „Ihr könnt von weitem eine Staubwolke sehen und das laute Rufen aus den Kehlen einiger Buskurdh spielender Ferkinas hören.“

Statt dessen könnten die Helden zunächst einmal ein die Stille der Mittagshitze in den Bergen unterbrechendes Geräusch hören,





das sie etwas später als Schreie, vermutlich von Menschen, gemischt mit einem tiefen Donnern identifizieren. Die Helden versuchen, die Quelle des Geräuschs zu entdecken und können dann in einiger Entfernung eine Staubwolke erkennen, die vielleicht von einem Steinschlag oder durch eine schnelle Bewegung einer größeren Anzahl Menschen verursacht wurde. Worauf sie aus den Schreien deutlich das Getrappel von Hufen heraus hören und eine kleine Schar Reiter in die Staubwolke gehüllt auf sich zu kommen sehen. Dann folgt erst eine grobe Beschreibung der waffenschwingenden Reiter (die Spieler wissen noch nicht genau, wer das ist) und schließlich die relativ exakte Beschreibung, bis die Horde beinahe da ist und die Helden recht genau sehen können, wer da kommt (und vielleicht auch erkennen können, was deren Absicht ist).

In diesem Beispiel nimmt der Informationsgehalt der Beschreibung bzw. der Szene stetig zu, ohne frühzeitig endgültige Klarheit zu schaffen. So wird die Spannung aufrechterhalten bzw. kann sogar zum Ende hin steigen. Umgekehrt kann ein früher Paukenschlag nicht nur die Spannung ruinieren, sondern auch die Aufmerksamkeit der Spieler von den nachfolgenden, vielleicht wichtigen Informationen ablenken. Würde im obigen Beispiel zuerst erwähnt, dass eine Horde Ferkinas auf die Helden zustürmt, würden diese sich vermutlich sofort Gedanken über den ihrer Meinung nach bevorstehenden Kampf machen, ohne der genaueren Beschreibung des Spielleiters weitere Aufmerksamkeit, in der z.B. noch ein vorauspreschender Reiter oder der enge Gebirgspfad erwähnt werden würden.

Rätsel

Eine unter vielen Rollenspiellern umstrittene Komponente von Abenteuer sind die Rätsel. Während die einen sie lieben und Abende mit Knobeln verbringen können, lehnen andere Rätsel als „nicht rollenspielgerecht“ ab.

Hauptkritikpunkt ist die fehlende Trennung zwischen Held und Spieler, d.h., der Erfolg des Helden ist von den Fähigkeiten des Spielers abhängig. Da es unmöglich sein dürfte, dieser unterschiedlichen Bewertung gerecht zu werden, muss man sich mit einem Kompromiss begnügen. Will man also ein Rätsel einbauen (und dazu gehören auch Fallen), dann sollte es keine zentrale Rolle spielen sowie „aventurisch stimmig“ sein.

Einem Rätsel hassenden Spieler den Zugang zum Schauplatz des großen Finales durch ein Rätsel zu verwehren, ohne ihm alternative Lösungswege anzubieten, grenzt an Sadismus. Die Gefahr, dass die Gruppe eine ganze Spielsitzung lang frustriert an einem Rätsel hängen bleibt, ist groß. Zwar mögen manche die Herausforderung lieben, aber das hat dann nur noch wenig mit Rollenspiel zu tun. Also sollten zum einen ausreichend weiterführende Tipps eingebaut werden, um später vielleicht allzu platt wirkende Sätze des Spielleiters zu vermeiden („Nach drei Stunden anstrengendem Grübeln kommt ihr auf das Lösungswort PRAIOS, das sogar richtig ist“). Zum anderen empfiehlt es sich, ein echte alternative Lösungsstrategie einzubauen, die das Rätsel komplett umgeht.

DSA rühmt sich, einen stimmungsvollen Hintergrund zu besitzen, und dieser sollte auch beachtet werden. Finstere Dungeons mit Helden mordenden Fallen und meilenlangen Gängen sind deshalb zu vermeiden, da sie außerhalb einer Zwergenbinge kaum existent sein dürften und auch die Zwerge nicht in jedem Hügel eine Binge gegraben haben. Ein einzelnes Artefakt oder

die berüchtigten Fragen der Kobolde dagegen sind sozusagen „offiziell stimmig“.

Bei der Rücksicht auf die Stimmigkeit sollte auch berücksichtigt werden, wozu eine Falle oder Rätsel dient und wer sie errichtet hat und wie sie genutzt wird. Der **Zweck einer Falle** ist in der Regel, Eindringlinge nicht nur abzuhalten, sondern es ist im Sinne des Erfinders, dass die Eindringlinge (die Helden) bei Zuschnappen der Falle auch tot sind, was an einem Spieltisch kaum für gute Stimmung sorgt. Deswegen sollte eine vom Erfinder tödlich konzipierte Falle für die Helden letztlich aber dennoch nicht tödlich sein, sondern sie nur die Todesgefahr spüren lassen. Der **Erbauer der Falle** ist für die Stimmigkeit besonders wichtig, denn in einer Goblinhöhle wird man kaum ausgeklügelte Mechanismen finden, sondern eher Fallen, die für die Jagd typisch wären, während ein Zwergengott sicher mechanische Wunder vollbringen könnte, für magische Fallen kommen dagegen nicht mehr viele Verdächtige in Frage. Schließlich muss die **Benutzung einer Falle** oder eines Rätsels noch bedacht werden. Der regelmäßig benutzte Eingang wird nicht durch ein kompliziertes System geschützt sein, in dem eine halbe Stunde lang Wasser von den verschiedenen Gefäßen in andere geschüttet werden muss, um das richtige Gleichgewicht zu erhalten, das dann die Türe öffnet. Da wäre die Falle bei einer entsprechenden Anzahl Bewohner den ganzen Tag in Betrieb und daher wohl sinnlos.

Als Inspirationsquellen lassen sich viele irdische Rätsel verwenden, die nur angepasst werden müssen. Das können die bekannten Streichholz-Knobeleyen sein oder die inzwischen ebenfalls weit verbreiteten Knobelspiele mit Metallringen, Schrauben, Schnüren oder Holzteilen, die entwirrt, gestapelt oder in eine bestimmte Form angeordnet werden müssen. Zu dieser Gattung gehören ebenfalls die Tangram-Puzzle, die man leicht selbst herstellen kann und sich daher besonders eignen. Schließlich können auch mathematische Rätsel⁹ oder die aus Zeitschriften bekannten Logiktrainer herangezogen werden. Die am einfachsten zu übertragenden Rätsel sind natürlich die Texträtsel, nur dass diese entweder schon beinahe Gemeingut sind („Was hat am Morgen vier, am Mittag zwei und am Abend drei Beine?“) oder schwer zu finden sind. Es empfiehlt sich, dafür einmal in die Bibliothek zu gehen oder sich in der Buchhandlung ein entsprechendes Buch zu kaufen.



Nicht jedes Rätsel ist so einfach zu lösen ...

⁹ Ein nahezu unerschöpfliches Reservoir an Rätseln kann in Denksport-Newsgruppen gefunden werden z.B. in de.rec.denksport.



Verschiedenen Abenteuergenres

Der Schwerpunkt eines Abenteuers kann enorm variieren, wobei dieser Schwerpunkt nicht nur aus dem Anteil der "Anreize" (siehe S. 11) besteht. Der Schwerpunkt wird ebenso wesentlich aus dem Inhalt der Geschichte des Abenteuers gebildet. Durch diesen Inhalt lassen sich verschiedene Abenteuergenres unterscheiden, wovon im Folgenden einige exemplarisch vorgestellt werden sollen.¹⁰

Detektivabenteuer

In einem Detektivabenteuer werden die Helden vor ein Problem gestellt, das sie durch Sammeln von Informationen und durch logisches Kombinieren dieser Informationen lösen sollen. Dabei kann es sich um klassische Kriminalgeschichten wie einen Mord oder Diebstahl handeln, aber auch um die Rekonstruktion vergangener eher mythologischer Ereignisse mit Hilfe von Tagebüchern, Ruinen und alten Sagen. Gerade die W-Fragen (siehe S. 27) sind für Detektivabenteuer besonders wichtig, denn sind diese beantwortet, hat man die schlimmsten logischen Fehler und weißen Flecken sicher schon vermieden. Oft orientieren die Helden ihre Vorgehensweise im Spiel an diesen Fragen.

Eine praktischste Methode, die innere Logik eines Detektivabenteuers zu gestalten, ist die Ausarbeitung des Abenteuers mit Hilfe eines Baumdiagramms oder in Form eines Soloabenteuers: Gelangen die Helden an den Punkt A, können sie mit den Informationen von Punkt A nach B, C oder D gehen. Von dort können sie dann zu E, F, G usw. gehen. Zeichnet man sich diese Punkte in Form eines Baumdiagramms auf, so sollten sich die Punkte gegen Ende des Abenteuers auf einen Punkt Z, nämlich die Lösung, hin verdichten. Dabei sollten die verschiedenen Äste alle klar „absterben“ oder wieder in Richtung der Lösung (Baumstamm) zurückweisen, so dass nur noch einer übrig bleibt. Ein zweiter Nutzen dieses Baumdiagramms ist die Hilfe für den Spielleiter in der Vorbereitung und der Leitung des Abenteuers. Für diesen zweiten Nutzen sollte man sich auf das Wesentliche konzentrieren, so dass unter Zeitdruck (während des Spielens) der Spielleiter mit einem Blick die Situation auf dem Baumdiagramm wieder findet und nicht erst alle kleinen Seitenästchen abgrasen muss.

Will man die Spieler (z.B. aus Gründen der Spannungssteigerung) unter Zeitdruck setzen, dann ist eine Zeitleiste wichtig, auf der festgehalten ist, was wann wo geschieht. Zeitdruck hilft, Entscheidungen der Helden zu erzwingen und ewige Diskussionen zu vermeiden. Neben der Zeit stehen als Druckmittel auch Aktionen von Meisterfiguren, Konkurrenten oder Gegenspielern zur Verfügung.

Sehr wichtig ist eine sorgfältige Ausarbeitung der Hinweise, Beweise und Indizien, die die Helden erhalten sollen bzw. erhalten können. Sie können in Form von Zeugen, Gerüchten, Visionen, Spuren am Tatort, schriftlichen Belegen, in Quellen wie Tagebüchern, Lohnbüchern oder Annalen, Hinweisen von Informanten usw. auftauchen. Zu beachten ist, dass die Hinweise im Abenteuerverlauf zunehmend deutlicher gestaltet werden, so dass die

Helden gegen Ende des Abenteuers die Holzwege erkennen und zur Lösung gelangen. Der Spielleiter kann sonst in die Verlegenheit geraten, dass die Helden partout nicht die Lösung erkennen wollen. Für den Notfall sollte der Autor nach dem Deus-ex-machina-Prinzip¹¹ eine stimmige Hilfe einbauen, die der Spielleiter aus dem Hut zaubern kann, um den Helden dann den entscheidenden Stups in Richtung Lösung zu geben. Dabei sollte dem Spielleiter als Leser klar werden, wie dieses Deus-ex-machina-Ereignis „aventurisch“ zu erklären ist, z.B. dass eine Geweihte einen Traum durch ihre Göttin gesandt bekommt oder dass die Stadtgarde gestern einen Hohlring ausgehoben hat und dabei auf eine brisante Adressenliste gestoßen ist, auf der den Gerüchten zufolge ein den Helden bekannter Namen steht.

Neben der zunehmenden Deutlichkeit der Hinweise sollte das Abenteuer mit einer ausreichenden Anzahl von Spuren und Hinweisen ausgestattet sein, damit die Spieler immer einer dieser Spur nachgehen können. Diese Beschäftigungstherapie ist für die Motivation wichtig, denn schlagen die Helden die Zeit mehr oder weniger sinnlos tot, nur um an jenen Zeitpunkt zu gelangen, an dem wieder etwas geschieht, das ihnen weiterhilft, dann geht die Spannung und mit ihr die Atmosphäre verloren. Außerdem wird dadurch das Gefühl der Spieler, am Gängelband des Spielleiters zu laufen, verhindert. Es dürfen dabei durchaus Redundanzen vorkommen, denn Spieler sind misstrauisch und trauen einem Hinweis unter Umständen zunächst nicht – außerdem sind Spieler vergesslich, so dass ein zum zweiten Mal eingestreuter Hinweis durchaus noch einmal weiterhelfen kann.

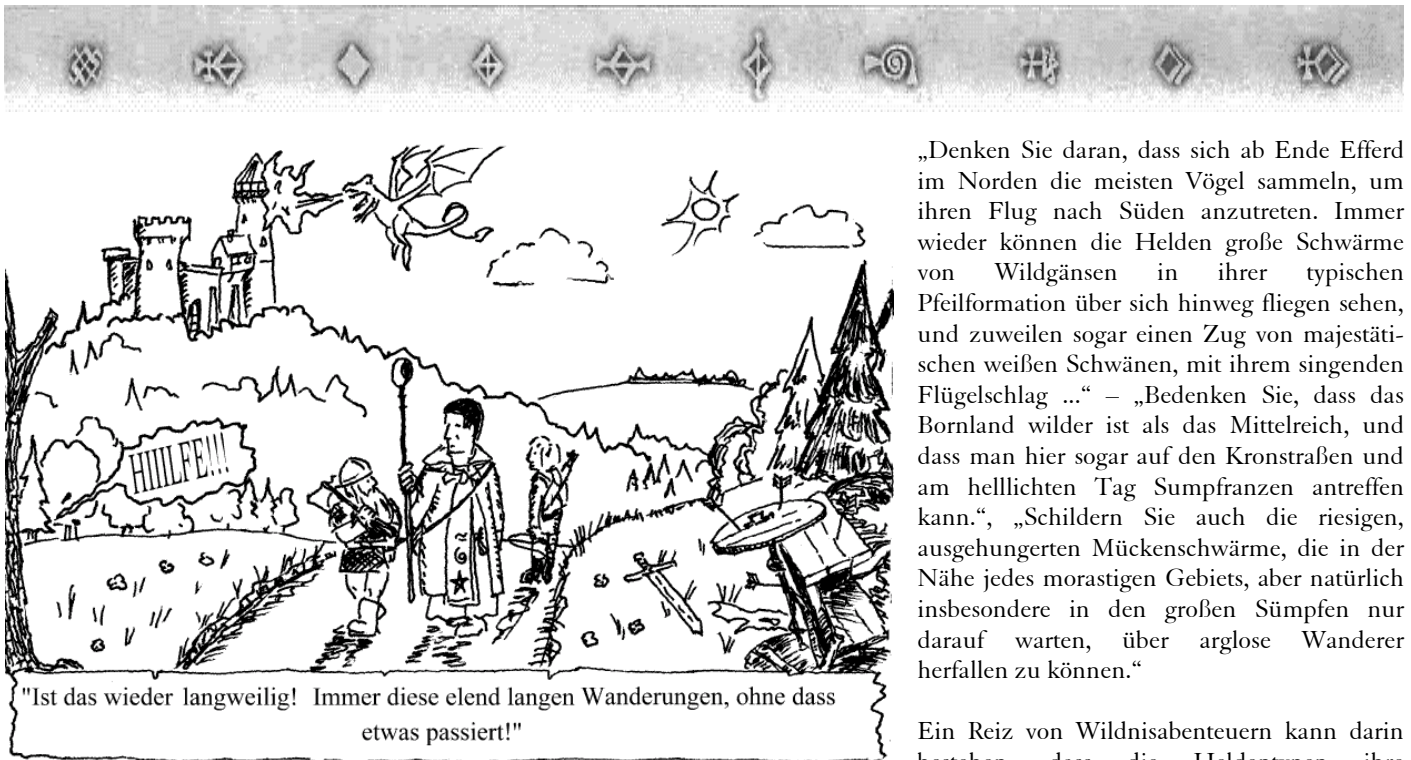
Reise- und Wildnisabenteuer

Innerhalb von Reise- und Wildnisabenteuers spielt die eigentliche Story (warum die Helden gerade hier unterwegs sind) zunächst nur eine Nebenrolle. Hier findet beinahe eine komplette Vertauschung zwischen Handlung und Kulisse statt, denn die Handlung wird zur Kulisse (die Suche nach einem Schatz in einer alten Zwergenbinge führt die Helden in die Koschberge) und die Kulisse zur Handlung (das (Über-)Leben in den Bergen). Daher gehören in ein Wildnisabenteuer kleine „Zufallsbegegnungen“¹² (als Orientierung kann dabei **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotus** dienen), Naturerlebnisse (Gewitter, Nebel, Tageshitze, Nachtfrost ...) und Zwischenereignisse (Steinschlag, Schneewehe, Sandsturm ...), die die Stimmung und die Gefahren der Gegend wiedergeben. Wichtig sind selbstverständlich Landschaftsbeschreibungen, die entweder ganz ausformuliert als allgemeine Informationen zum Vorlesen, oder als Stichwortsammlung (thema-

¹⁰ Weitere Genres wären u.a. noch Zeitreiseabenteuer, epische Kampagnen oder Intrigenabenteuer.

¹¹ (lateinisch = Gott aus der Maschine) Der Deus ex machina wurde im antiken Schauspiel durch eine Maschine auf die Bühne herunter gelassen und löste dort dann die dramatischen Verwicklungen. Im übertragenen Sinne: unverhoffter Helfer in einer Notlage.

¹² Wenn man kein Fan von Zufallstabellen ist, mit deren Hilfe beim Spielen Begegnungen ausgewürfelt werden sollen, kann man dem Spielleiter eine Liste möglicher Begegnungen an die Hand geben, die er nach Lust, Laune und Bedarf (also am besten nach dramaturgischen Gesichtspunkten) konsultieren und somit auf die Verfassung der Gruppe, die derzeitige Stimmung und die Spannung entsprechend reagieren kann.



tisch nach Situationen geordnet) verfasst werden, so dass der Spielleiter frei formulieren kann und muss.

Langweilig werden Wildnisabenteuer, wenn sich die zu bewältigenden Probleme wiederholen. Daher sollte der Autor dem Spielleiter so viel Material zur Verfügung stellen, dass jeder Reisetag zu einem Erlebnis wird. Wichtig ist, die Helden als Akteure im Auge zu behalten, so dass sie immer das Gefühl von Einfluss und Entscheidungsfreiheit besitzen. Der Steinbock, der den Weg versperrt, der Sandsturm in der Wüste, vor dem die Helden Zuflucht suchen müssen oder das Sumpfloch, aus dem einer der Helden befreit werden muss wären Beispiele für solche kleine Zwischenereignisse.

Um die Atmosphäre der Landschaft wiederzugeben, sollte der Autor versuchen, in den Beschreibungen die verschiedenen Sinne anzusprechen. Nicht nur in der Realität, sondern auch in den schriftlichen Beschreibungen werden oft alle anderen Sinne vom Auge überlagert, so dass nur die optischen Eindrücke beschrieben werden. Daher darf man die Beschreibung von Geräuschen, Gerüchen, Geschmack und Tastsinn nicht zu kurz kommen lassen. Der übliche Aufbau eines Abenteuers fördert durch die oft zu Beginn einer Szene gegebene Landschaftsbeschreibung die Atmosphäre nur kurzfristig, und die Spieler verdrängen recht schnell ihre Umgebung zugunsten von aktuellen Problemen. Um die Atmosphäre längerfristig und im Bewusstsein der Spieler zu halten, lohnt es sich, immer wieder kleine landschaftstypische Episoden einzustreuen. Das können klamme verfrorene Finger sein, die die Schnalle der Tasche kaum aufbekommen, ein vereister Flaschenhals, der sich nicht öffnen lässt, das Knirschen von Sand beim Essen, eine auftauchende Fata Morgana, die Schweißtropfen, die auf die Schatzkarte perlen, der Pinkelstrahl eines Matrosen vom Masten, der einen Helden knapp verfehlt usw.

Weiterhin sollte der Autor wichtige jahreszeit- oder landstrichtypische Eigenheiten nicht unterschlagen. Diese bleiben den Spielern – und damit auch den Helden – als Einzelheiten wesentlich besser in Erinnerung, so dass später auf sie eher zurückgegriffen werden kann, wenn die Helden einmal über ihre Reisen erzählen. Solche Eigenheiten könnten Vogelschwärme, Wildvorkommen oder bauliche Besonderheiten sein.

„Denken Sie daran, dass sich ab Ende Efferd im Norden die meisten Vögel sammeln, um ihren Flug nach Süden anzutreten. Immer wieder können die Helden große Schwärme von Wildgänsen in ihrer typischen Pfeilformation über sich hinweg fliegen sehen, und zuweilen sogar einen Zug von majestätischen weißen Schwänen, mit ihrem singenden Flügelschlag ...“ – „Bedenken Sie, dass das Bornland wilder ist als das Mittelreich, und dass man hier sogar auf den Kronstraßen und am helllichten Tag Sumpfranzen antreffen kann.“, „Schildern Sie auch die riesigen, ausgehungerten Mückenschwärme, die in der Nähe jedes morastigen Gebiets, aber natürlich insbesondere in den großen Sümpfen nur darauf warten, über arglose Wanderer herfallen zu können.“

Ein Reiz von Wildnisabenteuern kann darin bestehen, dass die Heldentypen ihre

Umgebung unterschiedlich wahrnehmen. Deshalb kann der Autor für die einzelnen Wahrnehmungen (städtisch orientierte Helden versus wildnisorientierte oder Nordländer versus Südländer usw.) besondere Tipps zur Wahrnehmung und Atmosphäre der Landschaft geben, sowie die Spielleiterin dazu anregen, die Landschaftsbeschreibungen auf ihre Helden anzupassen. (Ein Zwerg wird eine Reise durch den Amboss völlig anders wahrnehmen und erfahren als eine Elfe etc., die Waldelfe eine Reise durch die Salamandersteine völlig anders als Menschen etc.) Hier können sehr gut die Besonderheiten der einzelnen Helden verdeutlicht werden, indem einem Zwerg in den Bergen oder im Dungeon, der Elfe im Wald, dem Fjarninger im Eisreich usw. Dinge auffallen, die niemand sonst dort wahrnimmt. Auf diese Weise können sogar noch zusätzliche „Erfolgshäppchen“ (siehe S. 11) für die Spieler vergeben und damit der Spielspaß erhöht werden.

Horrorabenteuer

Horror ist als Abscheu, Schauer und Widerwille oder Schreck erfüllter Zustand definiert. Das heißt für ein Abenteuer, dass Situationen herauf beschworen werden müssen, in denen diese Gefühle in den Helden und ihren Spielern erzeugt werden.

Ähnlich einem Wildnisabenteuer spielt die Story innerhalb des Horrorabenteuers zunächst eine untergeordnete Rolle. Sie dient dazu, die Anwesenheit der Helden und eventuell die Anwesenheit des Horrors zu erklären. Also warum die Helden gerade hier und dort sind bzw. was der Horror ist, wodurch er entsteht oder entstanden ist, wie man ihm entkommen oder wie er beseitigt werden kann. Oft kommt es in Horrorabenteuern ebenfalls zur Vertauschung von Handlung und Kulisse. Die ursprüngliche Handlung (Anwesenheitsgrund der Helden) tritt in den Hintergrund und wird zur Kulisse, während die ursprüngliche Kulisse (meist ein Schauplatz wie feucht-modrige Grabkammern, alte Schlösser, ein Friedhof etc.) immer mehr zur Handlung wird. Dieser **Schauplatz des Horrors**, der oft den kindlichen Angstvorstellungen entstammt, muss gut ausgearbeitet sein, damit es zu keinen stimmungstötenden Pausen und Störungen während des Spiels kommt („Ähm, Moment, irgendwo stand doch wie groß der Raum war ...“).



Zusätzlich zu diesem eher klassischen Horroransatz, der vor allem mit dem Schauplatz als horroerzeugendes Element arbeitet, gibt es zahlreiche weitere Ansätze, Horror zu erzeugen. Einer davon ist **das Unbekannte**. Das kann ein unbekannter, scheinbar unbesiegbare Gegner sein, der die Helden verfolgt und ihnen das Gefühl vermittelt, Beute zu sein, oder der seine Opfer auf immer neue Arten ins Jenseits befördert, so dass dadurch nicht auf seine Natur geschlossen werden kann.

Das Unbekannte zeigt sich in kaum wahrnehmbaren Schatten oder in anscheinend ganz normaler Gestalt, an der nur ein kleines Detail nicht stimmt, was den Helden erst später auffällt. Das Unbekannte kann sich auch in der Vorhersehung manifestieren. Das kann in Form von unglücklichen Zufällen geschehen, die ein solches Ausmaß annehmen, dass von Zufall kaum noch die Rede sein kann (Stolpern im Dunkeln, Windstoß, der die Kerze ausbläst, Regenguss, der das Feuer löscht, umgekippte Flasche, schlecht gewordene Nahrung ...). Vor allem das Wetter kann diese Rolle übernehmen, da es in den meisten Kulturen als Ausdruck des Götterwillen interpretiert wird. Ein plötzlicher Wetterumschwung, eine verdunkelte Sonne, ein starkes Gewitter, peitschender Regen oder dichter Nebel sind Elemente, die den Helden das Gefühl vermitteln können, nicht gerade zu den Götterlieblichen zu gehören. Schließlich äußert sich die Vorhersehung klassisch in Form von Prophezeiungen und Träumen. Wird ein Traum nach dem anderen real, glauben die Helden fest daran. Nun träumt ein Held seinen eigenen Tod oder den Tod eines anderen Helden. An dieser Stelle können dann langsam Angst und Panik um sich greifen.

Die Funktionsweise des Unbekannten als Horror setzt voraus, dass die Helden respektive die Spieler nicht wissen, wie sie dem Unbekannten entgehen oder es besiegen können. Daher sollte man soweit möglich auf den Einsatz von Magie verzichten, wenn es auch eine irdische Erklärung für ein Phänomen gibt. Entsprechend sollte man den Helden auch keine Armeen von Horrorgegner entgegen schicken, die sie letztlich mit Waffengewalt besiegen können. Helden und ihre Spieler bekommen keine Angst und fühlen keinen Horror, wenn sie wissen, was zu tun ist um den Horror zu beseitigen.

Ein weiterer Ansatz ist **der Absturz**. Stimmungstechnisch kann dies ein sehr mächtiges Element sein. Dazu dürfen die Helden zunächst einmal einen kleinen Erfolg erzielen und ihn genießen. Während sie dann noch am Feiern sind, bleibt ihnen der Braten im Halse stecken, in dem ihr Erfolg schnell zunichte gemacht wird. Das kann durch die Erkenntnis verursacht werden, dass sie die „befreite“ Grafentochter soeben dem echten Bösewicht ausgeliefert haben, oder dadurch, dass sie mit letztem Einsatz nur einen kleinen Handlanger beseitigt haben und nun noch zahlreiche weitere Gegner warten, deren Zahl einfach zu groß ist, oder gar noch ein Mächtiger Erzschorke im Dunkeln lauert. Gerade diese scheinbare Machtlosigkeit kann zu einem enormen Schrecken bei den Helden führen und so per definitionem Horror erzeugen. Die Gefahr dabei ist aber, dass sie sich dadurch entmutigen lassen, an der Lösung des Abenteuers nicht mehr interessiert sind und nur noch den Kopf unter die Bettdecke stecken. Daher ist es hier sehr wichtig, den Helden immer eine Möglichkeit zu geben, alternativ vorzugehen oder zumindest heil

davonzukommen.

Oft besteht ein nur oberflächliches Verständnis von Horror als etwas Schrecklichem und Bestialischen. Dieses Horrorverständnis ist den Spielern nur sehr schwierig durch Beschreibungen zu vermitteln und rutscht sehr leicht in Klischee und Satire ab. (Die gehäutete, auf einem Altar geschlachtete Jungfrau, die schleimigen Tentakel von irgendwelchen Monstern usw.)

Der Horror kann sich besser entfalten, wenn er auf die Phantasie und die bestehenden Ängste der Helden bzw. der Spieler zurückgreift (nicht umsonst gibt es in Aventurien den Zauberspruch **EIGENE ÄNGSTE QUÄLEN DICH** ...). Das hat die Konsequenz, dass man nicht versuchen sollte, den Horror durch knietiefe Blutseen und meterlange Tentakel zu erzeugen, sondern durch subtile und dezente Andeutungen, die dann die entsprechenden Bilder im Kopf der Spieler entstehen lassen.

Das ganze Abenteuer über sollte ein Spannung durch Verunsicherung aufgebaut werden (siehe 14). Für alle Horroransätze gilt daher, dass es immer eine drohende Gefahr geben sollte, sieht man von der kurzen Entspannungsphase innerhalb des Absturzes ab. Ein Autor sollte dazu einige Begegnungen oder Beschreibungen zur Verfügung stellen, die möglichst orts- und zeitunabhängig sind und daher jederzeit innerhalb des Abenteuers verwendet werden können. Zu denken wäre da an atmosphärische Beschreibungen von knarrenden Balken, als ob jemand sich im Gebälk über den Helden versteckt halten würde und dem leisen Ächzen der Steinplatten unter den Füßen der Helden. Ebenso ein plötzlicher Windstoß, der die Fackel auslöscht oder den Vorhang eines Fensters aufbauscht, so dass die Helden eine Person dahinter vermuten usw. Dadurch kann eine Spielleiterin später während des Spielens jederzeit diese Elemente benutzen, um vielleicht gerade absackende Spannung wieder anzuheben oder weiter zu zuspitzen.

Gerade für unerfahrene Spielleiter ist es sehr hilfreich, wenn durch den Autor noch einige **Regieanweisungen** für die Vermittlung von gruseliger Atmosphäre gegeben werden. Denkbar sind Musik- und Soundtipps (düstere Musik, Metronom, brumrender Bass, Windgeheul), Beleuchtungstipps (Kerzen, farbige Glühbirnen, Taschenlampe von unten ins Gesicht) oder Hinweise für die schauspielerische Darstellung von Meisterfiguren (ner-

WAS DENN?!? 1403 WAR DAS EIN COOLER SPRUCH: „ICH BIN DER SCHATTEN, DER DIE NACHT DURCHLÄUTERT“





vöses Trommeln auf dem Tisch, Hände vor den Mund/Augen halten, Vermeidung von direktem Blickkontakt zwischen Spieler und Spielleiter).

Actionabenteurer

Es ist ein Irrtum zu glauben, ein Actionabenteurer würde aus einer Aneinanderreihung von Kämpfen bestehen. Auch das Hinzufügen von Stunts in Form von waghalsigen Kletterpartien, furiosen Ritten auf dem Rücken eines tollwütigen Elefanten oder das Schwingen auf Lianen reicht noch nicht aus, ein Actionabenteurer zu gestalten.

Action zeichnet sich durch emotionale Beteiligung und Stress beim Spieler aus. Die genannten Elemente wie Kämpfe und Stunts sind dafür nur Mittel zum Zweck. Beide Komponenten zielen darauf ab, die Grenzen zwischen Spielerin und Heldin zu verwischen, und sind daher für „Rollenspielpuristen“, die eine strikte Trennung zwischen Heldin und Spielerin (also zwischen den Fähigkeiten der Heldin und denen der Spielerin) anstreben, ungeeignet.

Die **emotionale Beteiligung** lässt sich auf verschiedene Weise hervorrufen und zielt darauf ab, die Distanz zwischen Spielern und ihren Helden bzw. der Spielwelt möglichst gering zu halten. Während in einem Wildnisabenteurer die Landschaftsbeschreibung wichtig ist und einen gewissen Platz einnehmen kann, sollte in einem Actionabenteurer auf ausladende Beschreibungen verzichtet werden. Viel mehr sollten die Beschreibungen kurz gehalten sein und auf Details verzichtet werden, um damit die Spieler zu animieren, in Aktion zu treten. Beschreibungen werden in kleine Blöcke gegliedert. Anstelle der kompletten Beschreibung eines Raumes tritt eine grobe Skizzierung und die Beschreibung einiger Gegenstände, um den Spielern die Gelegenheit zu geben, zu agieren und spezifischere Dinge nachzufragen. Gerade für den Schauplatz eines Kampfes ist es wichtig, dass keine zu genauen Vorgaben, z.B. durch einen detaillierten Plan, gemacht werden. Denn das kann dazu führen, dass während des Spielens die Kampfszene zum Tabletop wird und eine enorme Distanz zwischen Helden und Spielern aufgebaut wird. Dies hindert Spieler wie Spielleiter daran, dramaturgisch zu improvisieren: „Nein, Du kannst Dich nicht mit einem Hechtsprung über den Tisch in Deckung werfen, schau mal auf den Plan, der Tisch steht in der anderen Ecke ...“

Gerade in einem Actionabenteurer sind Dialoge wichtig. Sie werden vielleicht etwas sparsamer als in anderen Abenteuertypen eingesetzt, dafür wirken dann die einzelnen Dialoge umso stärker. Kämpfe und Action-Szenen wirken durch Dialoge echter, beziehen die Spieler stärker in das Geschehen ein und helfen so, Distanz zu überwinden. Außerdem sind Dialoge im Rollenspiel die einzige echte Action (außer dem Würfelwurf) und können Informationen wesentlich schneller und direkter transportieren als Beschreibungen. „Meine Augen! Ich bin blind!“ transportiert die Information, dass der BLITZ DICH FIND! Wirkt, wesentlich schneller als eine Beschreibung des Spielleiters, wie der Gegenüber zögert und sich dann mit der Hand an die Augen fasst, die den Bewegungen der eigenen Hand nicht mehr folgen. Der Autor

sollte darauf Rücksicht nehmen und den Spielleiter darin unterstützen, indem er einige Zitate der Meisterfiguren vorbereitet. Das kann der flehentlich in schlechtem Garethi um sein Leben bittende, schon beinahe tot geschlagene Ork sein, oder aber auch die letzten Worte der großen Schurkin bei ihrem furiosen Abgang in der Schlusszene des Abenteurers.

Stress wird in einem Actionabenteurer erzeugt, indem man den Spielern etwas zu tun gibt, und sie dabei zusätzlich noch unter Druck setzt. Für die Beschäftigung der Spieler ist in diesem Fall der Einsatz von Handouts zur Darstellung von Problemen (Rätseln oder Fallen) hilfreich. Vielleicht müssen die Spieler ein Puzzle lösen, um als Helden eine Tür zu öffnen? Setzt man sie dabei noch unter Druck, entsteht Stress. Der Raum, in dem die Helden sich befinden, läuft mit Wasser voll – und der einzige Fluchtweg führt durch die „Puzzle-Tür“.

Beim Einsatz solcher Elemente sollte zweierlei berücksichtigt werden. Zum einen sollten das Problem und der Stress nicht einfach durch einen Würfelwurf umgangen werden können. Zum anderen dürfen Problem und Druck aber auch nicht zu groß sein. Unter Druck können die einfachsten Aufgaben zu großen Herausforderungen werden. Ein Problem sollte eher zu leicht sein als zu schwer, da durch ein Scheitern der Helden oder durch das Eingreifen des Spielleiters nur Frustration entsteht. Es bedarf also eine gehörige Portion Fingerspitzengefühl, um den Stress auszubalancieren, was für einen Autor ohne Kenntnisse über die Spielgruppe schwierig ist. Daher sollte man den Spielleiter auf die Problematik hinweisen und Vorschläge machen, wie eine Situation ent- oder verschärft werden könnte.

Gerade um auf die Spieler einen Zeitdruck real auszuüben bzw. diesen Druck zu veranschaulichen ist der Einsatz von technischen Hilfsmitteln, wie Sand- oder Wasseruhren, einen sehr laut tickenden Wecker, den lauten Herzschlag eines Menschen aus der Stereoanlage oder ein laut schlagendes Metronom hilfreich. Als Autor kann man der späteren Spielleiterin diesen Einsatz empfehlen und sollte dann aber auch Referenzzeiten für die Uhren angeben, damit die Spielleiterin einen Anhaltspunkt hat, welche Zeitspanne eine Uhr abdecken sollte. Letzteres ist gerade bei Sand- und Wasseruhren problematisch, da sie ja nur eine feste Einstellung kennen.

Distanzverminderung:

- Keine ausführlichen Beschreibungen.
- Keine detaillierten Bodenpläne des Kampfgebietes
- viele Dialoge nutzen, um Informationen zu transportieren.
- Auf die Spieler (Zeit-) Druck ausüben.

Dass diese hier angesprochenen Eigenheiten eines Action-Abenteurers nicht Nachlässigkeit oder verschrobene Vorstellungen des Abenteurautors sind, sollte in einem Vorwort erwähnt bzw. begründet werden. Dem späteren Spielleiter sollte klar sein, warum beispielsweise Pläne zum Kampfschauplatz fehlen, oder warum es wichtig ist, dass der Schurke während des Kampfes die Helden in einen Dialog verwickelt.



Formale Anforderungen

Ein klarer Aufbau erleichtert der Leserin die Beurteilung und Einschätzung eines Abenteuers. So kann schnell erkannt werden, ob ein Abenteuer für die Gruppe geeignet ist und ob es den Spielern/Spielleiter gefallen könnte. Außerdem ist ein klarer Aufbau während des Spielens der Orientierung des Spielleiters dienlich, da er auf diese Weise den Überblick über die Handlungsfäden leichter behalten und sich auf Abwegen befindliche Helden eher wieder in den Handlungsstrang einbinden kann.

Informationen zum Überblick

An den **Beginn** jedes für die Veröffentlichung (und damit für fremde Augen) bestimmten Abenteuers sollte eine kurze Zusammenfassung stehen. Darin sollte Ort, Zeit und eine kurze Skizzierung der Handlung aufgeführt werden. Bei den Ortsangaben sollte der Start- und Zielort des Abenteuers genannt werden, falls es nicht nur an einem Ort spielt, bei Reisen wären die verschiedenen Stationen zu nennen. Mögliche Bezüge zur aventurischen Geschichte sind in der Zeitangabe anzumerken. Ist das Abenteuer Teil einer Kampagne, sollte dies zusätzlich mit der Stellung des Abenteuers innerhalb der Kampagne erwähnt werden (beispielsweise der erste Teil einer Trilogie). Diese und weitere Angaben werden zusätzlich noch einmal in Stichworten geliefert.

Folgendes Beispiel stammt aus dem offiziellen Abenteuer **Die Herren von Chorhop**:

Autor : Anton Weste

Erfahrung: Erfahren (8 - 14)

Komplexität: hoch (Meister) / mittel (Spieler)

Ort: Chorhop

Zeit: ab 30 Hal

Anforderungen: Talenteinsatz, Interaktion, Kampffertigkeiten

Näheres über diese und weitere Angaben finden sich im nächsten Kapitel **Zielgruppe** auf S. 24ff.

Die Gliederung des Abenteuers

Auf diese allgemeine Zusammenfassung folgt das eigentliche Abenteuer. Der Text sollte keine durchgehende Erzählung sein, sondern in Absätze (Kapitel) mit „sprechenden“ Überschriften gegliedert werden. (beispielsweise nicht einfach „Kapitel V“, sondern „Kapitel V: Der Maskenball“).

Allen Kapiteln, eventuell auch wichtigen Szenen, sollte in wenigen Worten ihre Funktion und die Stellung innerhalb des Abenteuers vorangehen, unabhängig davon, ob sie Informationen oder Ereignisse enthalten, die für das Verständnis der Spieler, die innere Logik oder für den Fortgang des Abenteuers notwendig sind. Die Stellung des Kapitels (oder der Szene) innerhalb des Abenteuers wird dabei in einer kurzen Zusammenfassung der Handlung und ihres Zusammenhangs mit den davor und der Bedeutung für die danach liegenden Kapiteln oder Szenen beschrieben: „Jetzt gelangen die Helden, nachdem sie im vorangegangenen Kapitel den Rondratempel in Donnerbach besucht haben, zu der Höhle der Eremitin Rondriane Donnertru und erhalten weitere Hinweise über den Verbleib des Schwertes *Garbing*. Die Eremitin erzählt ihnen etwas über die Schlacht bei Groenvelden. Sie

gibt den Helden außerdem den Namen des letzten Trägers des Schwerts, Konar Torgrimson aus Kravik, preis.“

Die Bekanntgabe der Funktion der einzelnen Kapitel und Szenen dient dazu, dem Spielleiter später die Arbeit zu erleichtern, und den Spielern mehr Freiheit in ihrem Vorgehen zu geben, denn der Spielleiter kann so leichter improvisieren und eine allzu lineare Abenteuerstruktur vermeiden bzw. überwinden. Die Funktion kann auch einfach darin bestehen, dass sie für die Handlung völlig irrelevant ist, aber Ansätze für schönes Rollenspiel und/oder Interaktion innerhalb der Heldengruppe usw. liefert.

Bei diesen Zusammenfassungen ist also weniger an Formulierungen gedacht wie „die Helden sollten der Geweihten vertrauen“, „die Helden sollten zu dem Glauben kommen, dass ...“ oder „Sie sollten Ihren Spielern vermitteln, dass...“.

In solchen Fällen werden zwar bereits Interpretationen geliefert, die der Spielleiter vermitteln muss, bieten jedoch zu wenig Hilfestellungen oder Informationen, wie der Spielleiter die Interpretation bei den Spielern bestärken oder hervorrufen kann.

Besser wären daher Formulierungen wie: „Folgende Szene dient dazu, Ihre Helden auf einen Irrweg zu führen, indem Aldare, die falsche Geweihte, mit subtilen Lügen die Helden auf ihre Seite zu ziehen versucht“.

Statt der Formulierung „die Helden sollten langsam misstrauisch werden“ könnte es dann heißen „während des nun folgenden Kampfes kann mindestens eine Heldin aus den Augenwinkeln beobachten, wie Aldare heimlich etwas einsteckt.“ Anstatt „Sie sollten Ihren Spielern vermitteln, dass die Räuber harmlos sind.“ wäre es besser, Hilfsmittel mitzugeben wie z.B. „versuchen Sie, Ihren Spielern zu vermitteln, dass die Räuber harmlos sind, indem sie das Räuberlager mit einer Normalität schildern, wie z.B. spielenden Kindern, 'zivilisiert' geschlichteten Streitigkeiten unter den Räubern und den fröhlich singenden und schunkelnden Banditen am Lagerfeuer.“

Ein häufiger Fehler in Abenteuern ist das Phänomen, dass in einer Szene Anspielungen gemacht werden, die die Spielleiterin in Verwirrung stürzen, während der Hintergrund erst drei Seiten weiter aufgeklärt wird. Folgendes Beispiel dazu stammt aus dem Abenteuer **Stein der Mada**:

„Als die Helden die Lichtung betreten, sehen sie, wie der Dämon gerade dabei ist, einen Elfenjungen ins Gebüsch zu schleppen. Die Helden sollten gegen den Dämon kämpfen und den Jungen befreien. Überlebt der Junge nicht, ist das Abenteuer hier zuende, denn dann haben die Helden ihren Führer verloren, der sie zum Dunklen Brunnen bringen soll.“

Davon, dass dieser Elfenjunge irgendwie als Führer der Helden fungiert, war bisher noch nirgends die Rede! Als Spielleiter wird man dadurch verwirrt und vermutet, etwas übersehen zu haben. Des Weiteren wird in dieser Szene nicht darauf eingegangen, wie denn die Helden überhaupt auf die Idee kommen könnten, dass dieser Junge so entscheidend für den Fortgang des Abenteuers ist, dass sie ihn um jeden Preis retten werden. Erst vier Abschnitte später kommt ans Tageslicht, was es mit dem Jungen auf sich hatte: Er ist in Wirklichkeit ein Einhorn, das die Helden zum Dunklen Brunnen führen soll. Dass die Helden das erst zu diesem Zeitpunkt erfahren, ist klar, aber warum muss auch die Spielleiterin dies erst zu diesem Zeitpunkt erfahren? Warum



kann man nicht bei der ersten Erwähnung des Elfenjungen oder des Einhorns schreiben: „Der letzte Vermisste, der Elfenjunge Saralin, ist in Wirklichkeit jenes Einhorn, das Madaya den Helden geschickt hat, um sie zum Dunklen Brunnen zu führen.“?

Manchmal wird seitens von Abenteurerautoren damit argumentiert, dass das Abenteuer ja auch für die Spielleiterin beim ersten Lesen spannend sein soll, aber solche Anspielungen sind vor allem verwirrend. Für eine spielfreundliche, formale Gliederung des Abenteuers ist es vor allem wichtig, dass relevante Hintergründe gut überschaubar und leicht wieder auffindbar dargeboten werden.

Etwas anderes ist es, wenn – gerade in Detektiv-Abenteuern – dem Spielleiter beim ersten Lesen auch nur die Hintergründe genannt werden, die sich die Helden bis zu diesem Zeitpunkt erarbeitet haben. Dies hat neben der „Spannung beim ersten Lesen“ vor allem auch didaktische Gründe, denn so kann der Spielleiter recht gut nachvollziehen, was den Helden in bestimmten Situationen an Kombinations- und Entscheidungsmöglichkeiten überhaupt vorliegt. Wichtig bei solch einem Abenteueraufbau ist es dann aber, eine Komplettzusammenfassung in der Einleitung oder im Anhang zu liefern, wo sich der Spielleiter über alle relevanten Plotdetails kompakt und erklärend informieren kann.

Sieht man von den streng linearen Abenteuern ab, bei denen es von A nach C immer nur über B gehen kann, ist eine Auflistung der Hinweise nach Herkunft sinnvoll, so dass eine Übersicht besteht, was an den einzelnen Orten für Informationen zu erhalten sind:

Wirt: Hinweis auf den Händler, der sich hier mit seltsamem Volk trifft, Hinweis auf die vielen Söldner in der Stadt; **Stadtgarde:** Hinweis auf Schmuggeltätigkeiten in der Nordstadt, Hinweis auf Probleme mit Söldnern; **Markt:** Hinweis auf seltene Ware beim Händler, Hinweis auf Überfälle auf andere Händler ...

Ist für das Abenteuer der Faktor Zeit wichtig, dann kann eine Zeitleiste der Ereignisse (Welcher Meistercharakter macht unter welchen Umständen was), die von den Helden (vermutlich) nicht beeinflusst werden, hilfreich sein.

An den **Schluss** des ganzen Textes sollten dann die Handouts, eventuelle Zeitleisten, die Werte und Beschreibungen der wichtigen (in mehreren Szenen auftauchenden) Personen im Abenteuer, Fortsetzungs- und Spin-Off-Vorschläge (Verfolgung durch den rachsüchtigen Grafen, den ausgeplünderten Drachen ...) kommen. Schließlich gehören an diese Stelle dann die Beschreibung eines Settings, die Einführung neuer Zauber, Pflanzen, Wesen oder speziell entwickelter Regeln.

Layout und Sprache

Vor allem, wenn sich das Abenteuer an eine breite Öffentlichkeit wendet, sollte bezüglich des Layouts auf gewisse Dinge Rücksicht genommen werden.

Die Rechtschreibprüfung in den gängigen Textverarbeitungsprogrammen ist nicht zur Zierde da, sondern sie will benutzt werden. Kleine Schreibfehler stören den Lesefluss vielleicht nicht, doch katastrophale Rechtschreibung und schlechte Sprache (wie z.B. unvollständige Sätze oder die sinnlose Nutzung von Fremdwörtern) können einem Leser den Spaß am Lesen schnell nehmen.

Die Namen für Personen, Orte und Gegenstände sollten nicht nur gut klingen und atmosphärisch passen, sondern auch gut auszusprechen sein und nicht zu unpassenden Analogien und Verballhornungen einladen. Ausnahmen bestätigen die Regel, insbesondere, wenn zum Beispiel ein Rätsel im Abenteuer darauf aufbaut, dass der Urahn des maraskanischen Schwertmeisters einen unaussprechlichen und damit schwer zu behaltenden Namen besaß.

Das eigentliche Layout des Abenteuers sieht vor, dass für den Spielleiter bestimmte Informationen in gewöhnlichem Text gehalten sind. Vorlesetexte werden als solche gekennzeichnet und grau hinterlegt, während Exkurse in einen Kasten gesetzt und mit grauem Hintergrund versehen sind. Spieltechnische Werte werden durch zwei horizontale Linien vom Rest des Textes getrennt.

Die Schriftgröße ist mind. 10 pt, und es sollte eine gut lesbare Schriftart gewählt werden. Schicke Schriftarten sind zwar oft sehr stimmungsvoll, aber schlecht zu lesen, daher sollten sie nur für die Handouts oder große Überschriften benutzt werden. Der Seitenrand beträgt mindestens 1 cm, und der Text ist in der Regel zweispaltig gehalten. Auch sinnvolle Zeilenumbrüche und Absätze sollten zur Auflockerung des Schriftbildes genutzt werden.

Zu jedem Abenteuer gehört ein Deckblatt. Es enthält den Titel des Abenteuers, den Namen des Autors oder der Autoren, eine Angabe zur Stufe/Erfahrung der Helden („Ein Abenteuer für 3-5 Helden mittlerer Erfahrung“, „Ein Abenteuer für 2-4 Helden der Stufen 1-5“) und eventuelle Danksagungen. Dem eigentlichen Abenteuer geht eine Übersicht voraus, die die einzelnen Kapitel mit kurzen Beschreibungen auf ungefähr einer halben bis einer Seite aufführt. Kapitel und längere Szenen sind mit spaltenübergreifenden Überschriften der Form „Kapitel I: Ein Schwert aus Gold“ versehen. Die Anhänge sind gegebenenfalls nummeriert und ebenfalls mit spaltenübergreifenden Überschriften der Form "Anhang I: Magie und Karmaenergie im Aventurischen Vergleich" versehen.

Alle diese Angaben orientieren sich am Layout der offiziellen Publikationen und sind nicht als fixe Vorgaben zu verstehen, sondern eher als Orientierungshilfe.



Zielgruppen

Ein niedergeschriebenes Abenteuer, das sich an eine allgemeine Öffentlichkeit (im Gegensatz zur privaten Öffentlichkeit der eigenen Spielgruppe) richtet, macht üblicherweise neben Ort und Zeit der Abenteuerhandlung in seinem Klappentext auch nähere Angaben über die Anforderungen an die Helden sowie Spieler und Spielleiter.

Eignung

An dieser Stelle werden ungeeignete bzw. besonders geeignete Heldentypen genannt. Welche Heldentypen (un-)geeignet sein könnten, hängt vor allem vom favorisierten Lösungsweg des Abenteuers ab, der bestimmten Heldentypen vielleicht verschlossen bleiben mag. In den Gebeinen Verstorbener auf Hinweise zu suchen könnte sich vielleicht als ein Problem für Borongeweihte oder Golgariten erweisen. Bestimmte Fähigkeiten können auch den angedachten Lösungsweg überflüssig machen und dadurch wesentliche Elemente des Abenteuers extrem entwerten. Das betrifft vor allem magische Fähigkeiten, wie z.B. den TRANSVERSLIS, Hellsichtszaubern in Detektiv-Abenteuern oder auch generell Kampf magie, wenn beispielsweise nicht daran gedacht worden war, die direkte Auseinandersetzung mit einem Dämonen zu suchen, sondern diesen mit Hilfe eines Artefakts zu vernichten, das erst beschafft werden sollte. Im umgekehrten Fall können bestimmte Heldentypen für ein Abenteuer auch besonders geeignet sein. Ein Wildnisabenteuer ist möglicherweise wie geschaffen für einen wildniserfahrenen Helden. Auch die Anwesenheit eines Geweihten oder Adligen in der Heldengruppe könnte für bestimmte Abenteuer besonders hilfreich sein und sollte daher im Klappentext des Abenteuers als wünschenswert genannt werden.

Anzahl der Helden

Bei einem Soloabenteuer wird es natürlich schon beim Aufschlagen des Abenteuers offensichtlich, dass es sich an einen einzelnen Helden richtet, doch bei einem Gruppenabenteuer mag die Anforderung an die mögliche Heldenanzahl unter Umständen erst während des Spielens auffallen. In der Regel richten sich Gruppenabenteuer an Heldengruppen von 3-5 Helden, wobei diese Angabe sicher ein Richtwert ist, da Abweichungen meist relativ einfach kompensiert werden können, indem mehr Gegner auftauchen oder eine zusätzliche Meisterfigur auf Seiten der Helden marschiert. Spielt die Anzahl der Helden für das Abenteuer aber wirklich eine wichtige Rolle (weil sonst zum Beispiel das zentrale mathematische Rätsel nicht aufgeht) sollte dies extra betont werden.

Erfahrung

Als dritte wesentliche Angabe zu den Anforderungen an die Helden gehört neben der Eignung von bestimmten Heldentypen und der Anzahl der Helden eine generelle Angabe über die Erfahrung der Helden. Während es früher in der DSA3-Edition lange üblich war, die geforderte Erfahrung an die Helden durch Erfahrungsstufen anzugeben („3-5 Helden der Stufen 5-8“), ist man inzwischen dazu übergegangen, eine etwas ungenauere Form zu benutzen. Jetzt gibt es die Unterscheidung in *Einsteiger*, sowie Helden mit *niedriger*, *mittlerer* und *hoher Erfahrung*. Diese Einteilung macht durchaus Sinn, da eine Gruppe von Helden der Stufe 4 einer zweiten der Stufe 8 ebenbürtig sein kann, was die im Abenteuer gestellten Anforderungen betrifft, denn die Zu-

sammensetzung einer Heldengruppe ist für die Effektivität der Gruppe oft wichtiger als die Erfahrungsstufe. Während früher die Stufenempfehlung zu einem guten Teil der Stärke der Gegner entsprochen hatte, lässt sich diese Korrelation in der vierten Edition nicht mehr halten, da schon die Startwerte einzelner Helden enorme Unterschiede aufweisen. Die Erfahrung der Helden spielt daher vor allem aus handlungstechnischen Gründen nur selten eine Rolle.

Hier sind weniger Werte, als viel mehr die Idee entscheidend, dass die Komplexität und Bedeutung der Aufgaben, die ein Held in seinem Leben zu bewältigen hat, ständig wächst. Es beginnt mit einfachen Eskortierungs- und Aufklärungsaufträgen, dann kommen mehr und mehr politische Verwicklungen und mystische Elemente hinzu und schließlich auch noch aventurienweite kosmologische Ereignisse. Irgendwann ist dann der Punkt erreicht, wo das Erlebte innerhalb der aventurisch sinnvollen Grenzen nicht mehr steigerbar ist, und der Held zur Ruhe gesetzt oder gebettet werden sollte. Irgendwo auf dem Lebensweg einer Heldin ist jedes Abenteuer einzuordnen, und je verzwickter, politischer und kosmologischer es wird, desto höher sollte die erforderliche Erfahrung der Helden sein.

Die Erfahrungsempfehlung eines Abenteuers hängt daher von der Bedeutung des Hintergrundes ab und kann sich zusätzlich an Dingen wie Sozialstatus und Ruf der Helden orientieren.

Komplexität

Die Komplexität eines Abenteuers bezieht sich auf die Anforderungen an Spieler und Spielleiter. Sie wird in fünf Abstufungen angegeben: *Einsteiger*, *niedrig*, *mittel*, *hoch*, *Experte*. Es liegt in der Natur der Sache, dass die jeweilige Einschätzung der Komplexität subjektiv erfolgt. Orientierungspunkte für eine adäquate Einordnung wären folgende Fragen:

- Verläuft das Abenteuer linear bzw. besitzt das Abenteuer viele Handlungsstränge und Optionen? (betrifft Spieler wie Spielleiter)
- Wie hoch sind die Anforderungen an die Spieltechnik? Gemeint sind damit allgemeine Regelkenntnis und die Funktion sowie Nebenwirkungen des Einsatzes bestimmter Regeln. Eine Massenkeilerei als Spielleiter regelgerecht zu gestalten ist beispielsweise nicht ganz einfach. (betrifft in erster Linie den Spielleiter und mit Abstrichen die Spieler.)
- Wie viel Hintergrundwissen über die Spielwelt ist nötig, um der Geschichte folgen zu können bzw. um sie gestalten zu können? (betrifft Spieler wie Spielleiter)
- Setzt das Abenteuer sehr viel Interaktion voraus? Gerade für den Spielleiter bedeutet die Existenz zahlreicher Meisterpersonen eine enorme Komplexität, aber auch für die Spieler kann die geforderte Interaktion die Komplexität erhöhen, da sie z.B. nur durch Interaktion mit Meisterfiguren an benötigte Informationen gelangen. (betrifft in erster Linie den Spielleiter und mit Abstrichen die Spieler)

Anforderungen

Mit Anforderungen sind weniger Anforderungen an einzelne Helden oder die ganze Heldengruppe, sondern Anforderungen an die Spieler gemeint. Mit dieser Angabe soll klar gemacht werden, was in einem Abenteuer erwartet wird bzw. was den Spielern als Abenteuer typ gefallen muss.



Talenteinsatz ist die Fähigkeit der Helden, das Abenteuer mittels des Einsatzes ihrer Talente voranzubringen. Sie setzt das Vorhandensein entsprechender Talente (meist aus dem handwerklichen und körperlichen Bereich) mit hohen Werten bei den Helden voraus, sowie die Fähigkeit der Spieler, zu erkennen, wann sie welche Talente benötigen bzw. einsetzen können und welche Situationen sie wegen fehlender Talente besser meiden. Beispiel: Ein Juwel ist aus dem Haus eines Kaufmanns zu stehlen, wobei der Held die Talente Schleichen, Sich Verstecken und Sinnen-schärfe verstärkt einsetzen muss.

Zauberfertigkeiten bezeichnet die Fähigkeit der Helden, das Abenteuer mittels des Einsatzes ihrer Zauberfertigkeiten voranzubringen. Sie setzt zum einen bei den Helden das Vorhandensein entsprechender Fertigkeiten (Zauber, Rituale etc.) samt entsprechend hoher Werte darin voraus, zum anderen die Fähigkeit der Spieler, zu erkennen, wann sie welche Fertigkeiten benötigen bzw. einsetzen können und welche Situationen sie wegen fehlender Fertigkeiten besser meiden.

Interaktion meint die Fähigkeit der Helden, mit anderen Personen der Spielwelt zu kommunizieren. Als solches setzt sie neben der grundsätzlichen Fähigkeit und Bereitschaft der Spieler zur Konversation auch eine gewisse Spieltiefe voraus, um den Informationsaustausch mit Meisterpersonen zuzulassen. In vermindertem Maße können sich auch die Werte gesellschaftlicher Talente auswirken, allerdings ist die Interaktion eher eine Anforderung an die Spieler denn an die Helden.

rung an die Spieler denn an die Helden. Beispiel: Ein Detektiv-abenteuer, in dem die Helden zahlreiche Zeugen befragen müssen.

Kampffertigkeiten setzt voraus, dass die Spieler Spaß am Ausspielen von Kämpfen haben, und ihre Helden sollten auch entsprechend darauf ausgelegt sein. Es handelt sich dabei um ein actionbetontes Abenteuer, bei dem Aspekte wie Interaktion und komplexe Hintergründe hinter der Action deutlich zurückstehen mögen. Beispiel: Die Helden sollen einen Händlerzug begleiten und alle Hindernisse, Räuber und Gefahren aus dem Weg räumen.

Hintergrundwissen kennzeichnet, dass das Abenteuer gewisse Kenntnisse über die aventurische Welt, eventuell sogar Kenntnisse des Zeitgeschehens, wie es im Aventurischen Boten präsentiert wird, voraussetzt. Der Zug der Orken, die Auseinandersetzungen zwischen Thorwal und dem Horasreich oder die komplette Kampagne der Sieben Gezeichneten sind dafür prädestinierte Beispiel-Hintergründe. So müsste zum Beispiel klar sein, dass eine Koalition aus Al'Anfa und Thorwal etwas sehr Merkwürdiges wäre, und dass ein Brief des Dämonenmeisters Borbarad an einen Helden nichts Gutes bedeuten kann. (Beispiel: Wenn die Helden in einem Abenteuer in Intrigen zwischen den Magierrgilden verstrickt werden sollen, sollten die Spieler grundlegendes Wissen über die Struktur der Gilden, deren unterschiedliche Grundsätze und ihr jeweiliges politisches Einflussgebiet haben.)



PLANUNG UND UMSETZUNG

Ideensuche

»Es gibt bestimmte Ideen, die im Bewusstsein nur so kurze Zeit auftauchen, wie der Karpfen beim Springen an der Wasseroberfläche sichtbar wird. Wenn man sie nicht im selben Augenblick aufspießt, gehen sie aufs neue im Nichtsein verloren.«

—Henry de Montherlant (1896-1972)

Zu Beginn der Arbeit an einem neuen Abenteuer stehen zunächst Überlegungen, die auf einer recht beliebigen Inspirationsquelle aufbauen. Diese Überlegungen können eine Geschichte (wie die klassische Sage von Robin Hood), ein bestimmter Schauplatz (eine Pferderennbahn mit Rennen, Bestechungen, Wetten, Betrug ...), eine konkrete Grundidee („Die Helden sollen durch den Sumpf marschieren und einen alten Echsentempel ausgraben.“) oder ein Handlungsrahmen innerhalb eines Genres (es soll z.B. ein Intrigenabenteuer oder ein Horrorabenteuer werden) sein. All diese Inspirationen bilden das Thema und damit auch den Grundtenor des Abenteuers aus.

Es gibt eine unendliche Vielfalt an Inspirationsquellen für ein Abenteuer. Die häufigsten Quellen sind vermutlich Romane und Filme. Aber eine ganze Reihe von Abenteuern sind auch aus historischen Ereignissen bzw. deren Darstellungen entstanden. Auch die aventurische Geschichte und ihre Legenden wimmeln natürlich ebenso von Entlehnungen aus der irdischen Geschichte. Generell benötigt man (gerade bei bekannten historischen Ereignissen) genug Gespür für Abwandlungen, doch ansonsten können historische Sachbücher oder Romane die Problematiken einer vergangenen Zeit äußerst plastisch vermitteln und Anstöße dafür geben, diese nach Aventurien zu übertragen.

Man wird andere Abenteuer über das Bornland schreiben, wenn man historische Darstellungen über den russischen Adel und dessen Herrschaft gelesen hat. Man wird zu wesentlich mehr atmosphärischen Beschreibungen über die Kultur und die Wesensarten des Horasreiches in der Lage sein, wenn man sich irdisch vergleichbare Zeiträume angeeignet hat (wie z.B. durch Alexandre Dumas' **Die drei Musketiere**). Und man wird auch die Khôm und ihre Bewohner anders darstellen, wenn man gar – wie der DSA-Autor Bernhard Hennen – selbst bei Nomaden in der Wüste gelebt hat (vergleiche dazu die überaus stimmige DSA-Roman-Trilogie **Drei Nächte in Fasar**).

Als Quellen der Inspiration kann auch Musik dienen. Vielleicht hat man zufällig eine CD mit gregorianischen Gesängen des Mittelalters gehört und möchte diese Musik bzw. deren Stimmung in ein Abenteuer übertragen. Was würde besser passen als ein einsames Kloster ... Der Inhalt einer Oper oder eines Theaterstücks kann ebenfalls als Aufhänger dienen.

Manchmal kommen die Ideen auch durch Assoziationen beim Anblick eines Bildes, eines Ortes oder von Gegenständen. Stolpert man beim Wandern durch Burgruinen und erfährt dabei vielleicht noch etwas von der Geschichte des Ortes, ist es nicht

mehr weit bis zu einem Schauplatz für ein geheimnisvolles, kühl-düsteres Abenteuer.

Oft steht am Anfang der Abenteuergestaltung aber auch einfach nur der Gedanke, die Helden etwas bestimmtes machen zu lassen. Sei es, sie einmal durch die Wüste zu scheuchen, sie auf eine lange Seefahrt zu schicken oder auf einen Maskenball gehen zu lassen. Grund dafür sind meist ein paar simple Überlegung: Wo waren die Helden noch nicht? Womit könnte ihnen Neues geboten werden oder was würde ihnen all ihr Können abverlangen?

Es hat sich aus Erfahrung gezeigt, dass es einfacher ist, vom Kleinen oder Vordergründigen (der Tätigkeit der Helden) auf das Große oder den Hintergrund zu kommen als umgekehrt.

Eine weitere grundlegende Inspirationsquelle sind die zahlreichen Hintergrundpublikationen, die es inzwischen für das Rollenspiel **DSA** gibt. Sie bieten in mehr oder weniger expliziter Form fast unendliche Ideen für Verwendung in Abenteuern an.

Gerade in den Regionalspielhilfen hat sich ein Abschnitt über die Geheimnisse der betreffenden Region mit Abenteuervorschlägen fest etabliert. Darüber hinaus ist die Redaktion des **Aventurischen Boten** dazu übergegangen, durch die Regionalkanzler (die Leiter des aventurischen Lehenspiels) konkrete Abenteuerideen in dem Heft skizzieren zu lassen.

Auch ein offizielles Abenteuer kann Inspirationsquelle sein. Weniger, indem es plump abgeschrieben und etwas überarbeitet wird, sondern in dem man vielleicht ein darauf hinführendes (ein sogenanntes *Prequel*) oder ein darauf aufbauendes, fortführendes Abenteuer (das *Sequel*) schreibt.

Die bisherigen Inspirationsquellen waren sowohl für die private als auch für allgemeine Abenteuerzielgruppe geeignet. Die folgenden sind nur noch mit Einschränkungen für zu veröffentliche Abenteuer nutzbar.

So kann man im Fernsehen bei vielen Filmen oder Serien sogenannte Spin-Offs bewundern. Spin-Offs sind Serien, die als „Abfallprodukt oder Nebenprodukt“ einer anderen Serie oder Filmreihe entstanden sind. Eines der bekanntesten Beispiele aus dem Fantasy-Bereich dürfte dabei **Angel – Jäger der Finsternis** sein. Die Serie entstand als Ableger zu **Buffy – Die Vampirjägerin**. Weitere Spin-Offs wären **Die Abenteuer des jungen Indiana Jones** aus der bekannten Filmserie oder der Wolverine-Film aus der **X-Men**-Filmreihe. Comics und sogar Romane (meist im fantastischen Bereich) arbeiten ebenfalls mit Ablegern und Nebenzweigen als Handlungsgrundlage.

Im Rollenspielbereich finden sich lose Fäden eventuell innerhalb eines vergangenen Abenteuers, an die ein neues geknüpft werden kann. Hat der Bösewicht überlebt und möchte sich rächen? Ist den Helden ein Artefakt in die Hände gefallen, dessen Funktion sie nicht entschlüsseln können oder an dem gar ein anderer Finsterling interessiert sein könnte, so dass nun schon dessen Schergen auf ihren Spuren wandeln? Vielleicht haben die Helden auch die holde Maid aus den Fängen der Orks befreit und müssen sie nun zu ihrer Base geleiten, da sie sie schlecht auf der offenen



Landstraße sitzen lassen können – ein mögliche Anschlussmöglichkeit für ein Reise-und-Wildnis-Abenteuer).

Während die Möglichkeit des Spin-Off bei einem für die Veröffentlichung bestimmtes Abenteuer durchaus möglich ist (das Spin-Off muss sich eben auf ein veröffentlichtes Abenteuer beziehen), ist folgende Inspirationsquelle für die Veröffentlichung weitgehend ungeeignet:

Die Hintergrundgeschichte und die Vergangenheit der Helden bieten in der Regel reichlich Anknüpfungspunkte für ein Abenteuer, vor allem bieten sie plausible Gründe für die Motivation der Helden oder warum der Auftraggeber sich ausgerechnet an diese wendet. Da gibt es einen alten Widersacher, der einem der Helden schon auf der Akademie ein Dorn im Auge war und nun auf dubiose Weise zu Geld gekommen ist. Vielleicht hat eine Heldin ja auch Geschwister, die irgendwie in der Bredouille stecken und die Hilfe der Schwester benötigen?

Ebenso lohnt es sich, in die ausgearbeiteten Hintergrundgeschichten der Helden zu schauen und nach offenen Handlungssträngen zu suchen, die die Spieler dort vielleicht absichtlich, meist aber vollkommen unabsichtlich platziert haben.

Wurde auf diese Weise der Anfang und das Thema des Abenteurers gefunden, steht ... zunächst ein Brainstorming, sprich das Ma-

terialsammeln, auf der Tagesordnung. Wie kann ich meine Idee aventurisch und spielerisch umsetzen, was existiert davon in Aventurien bereits, wie lässt sich die Idee in die Welt Aventurien integrieren?

Dazu sind die diversen Quellenbücher (und dabei als erste Anlaufstelle besonders das **Lexikon des Schwarzen Auges**) und (wegen seiner Aktualität und oft sehr spezifischen Thematik) mit Einschränkung der **Aventurische Bote** hilfreich.

Neben den DSA-Publikationen lohnt oft auch ein Blick in Sachbücher zum Thema, wie z.B. über die Wikinger bei einem geplanten thorwalschen Hintergrund. Eine Biographie über Jakob Fugger kann viel über die Vorgehensweise, Motivation und Probleme einer aventurischen Persönlichkeit wie Stoerrebrandt erzählen. Ist das Abenteuer in der Nähe der Khôm angesiedelt, kann ein Buch über den Orient oder das Leben in der Wüste ebenso nützlich sein wie das oben bereits angesprochene Verhalten Bernhard Hennens.

Gerade für den Lesefaulen sind die Kindersachbücher der Reihen "Was ist was" und "So lebten sie zur Zeit der ..." sehr zu empfehlen, da sie leicht verständlich (und dennoch inhaltlich korrekt) und daher schnell zu lesen sind. Außerdem sind sie reichlich illustriert, was nie schaden kann, da sich dieser Illustrationen direkt durch Kopie oder indirekt als Inspiration bedient werden kann.

Das weitere Vorgehen

Um ein Abenteuer inhaltlich zu komplettieren, logisch in sich stimmig und etwas komplexer zu gestalten, hilft es einem Autor oft, vor dem eigentlichen Schreiben des Abenteurers die sogenannten W-Fragen zu beantworten. So kann schon im Vorfeld ein später wichtiges Grundgerüst geschaffen werden, das beim eigentlichen Schreiben des Abenteurers über viel Fehlplanung und Ratlosigkeit hinweghelfen kann.

Eine der folgenden W-Fragen mag vermutlich schon bei der Ideensuche als Inspirationsquelle aufgetaucht sein. Dennoch sind noch einmal alle im folgenden aufgeführt:

● **Wo** ist das Abenteuer angesiedelt? Ist es an eine bestimmte Örtlichkeit oder einen bestimmten Hintergrund gebunden (Stadt, Burg, Dschungel, nördliche Wälder, aranisches Matriarchat, bornländische Lebensverhältnisse ...)?

● **Wann** spielt das Abenteuer? Hat die aventurische Zeitgeschichte als Hintergrund Einfluss auf das Abenteuer (gibt es Flüchtlinge in der Stadt, Krieg zwischen Al'Anfa und Bornland, etc.) oder spielt die Zeitgeschichte sogar eine unmittelbare Rolle (sollen ein Spion der Schwarzen Lande enttarnt, die rote Seuche bekämpft oder die Wirren im Garetischen Kaiserhaus untersucht werden ...)?

● **Wer** sind die wichtigsten Protagonisten und Antagonisten, und welche Rolle nehmen sie im Abenteuer ein bzw. auf welche Weise stehen sie in Beziehung zueinander und zu den Handlungsorten (der Händler als Auftraggeber, ein Söldner als Gegenspieler, der Magier als der böse Strippenzieher oder als Betrugsopfer des Händlers)?

● **Warum** agieren die Meisterpersonen nach bestimmten Mustern, und worin liegen das Interesse und die Motivation der beteiligten Personen (Ist der Söldner ein tumber Mensch, der vom Magier lediglich bezahlt wird, oder ist er ihm gar persönlich verbunden durch die Heirat mit dessen Schwester ...)?

● **Wie** bekomme ich die Helden in meiner Geschichte unter, und was können sie dazu beitragen bzw. wie in ihr agieren? (stehen sie dem Händler zur Seite? Tun sie das womöglich ohne zu bemerken, dass der Magier das Opfer in dem Spiel ist und der Händler ihn ruinieren möchte?)

● **Was** verbindet die einzelnen Szenen (den Ort mit den Personen oder Ort A mit Ort B)? Es nutzt nichts, zwei sehr schön ausgearbeitete Szenen oder Orte zu haben, wenn nicht logisch erklärt werden kann, wie die Helden von A nach B kommen. Wie sollen zum Beispiel die Helden schnell von Thorwal nach Al'Anfa kommen, ohne ein Schiff zu benutzen? Bemüht man dann einen zufällig vorbeikommenden Händler, der fliegende Teppiche für einen Spottpreis verkauft, führt das nur zu oft zu logischen Brüchen, die der Stimmung des Spiels oft sehr abträglich sind. Was verbindet wohl einen rondragläubigen thorwalschen Krieger mit dem Sklavenmarkt in Mengbilla? Betreibt er selbst Sklavenhandel? Oder sucht er vielmehr Mitglieder seiner von Al'Anfaern geenterten Otta?

Zugegebenermaßen muss nicht auf alle Fragen eine Antwort gefunden werden, doch die Antworten erleichtern nicht nur wie oben bereits beschrieben die Ausgestaltung des Abenteurers, sondern auch später im Spiel das Improvisieren des Spielleiters.

Kurze Checkliste der Fragen

- Wo spielt das Abenteuer?
- Wann spielt es?
- Wer sind die Hauptcharaktere?
- Welche Handlungsmotivationen haben sie?
- Wie sollen die Helden eingebunden werden?
- Was verbindet Orte und Handlungsträger miteinander?



Die Einbettung in den aventurischen Hintergrund

Möchte man mit seinem Abenteuer die Chance wahren, erfolgreich bei einem Abenteuerwettbewerb, einer Einsendung bei FanPro oder einer höheren Verbreitung in der Spielergemeinschaft zu sein, muss die Einbettung des Abenteuers in den aventurischen Hintergrund gelingen.

In der langen Geschichte des Schwarzen Auges hat sich der Hintergrund der Spielwelt zunehmend verdichtet und wurde immer komplexer. Das wird von einigen bedauert, wird aber von vielen anderen Spielern heiß geliebt. Es gibt kaum weiße Flecken auf der Landkarte, kaum ein Herrscherhaus, dessen dynastische Verwicklungen nicht ausführlich beurkundet wäre, und mit dem **Bestiarium/Herbarium** wurde die Tier- und Pflanzenwelt ausführlich beschrieben.

Abweichungen von diesem offiziellen Hintergrund sind für die private Runde selbstverständlich kein Problem und können den Spielspaß erhöhen, in dem sie den Spielern etwas Phantastisches oder Unerwartetes präsentieren, das sie aus dem Regelwerk noch nicht kennen. Zum Problem werden diese Abweichungen, wenn sie an eine breite Öffentlichkeit gerichtet sind. Denn auf diese Weise werden logische Widersprüche in die Spielwelt eingebracht („Da kann keine Stadt sein, seit den Magierkriegen ist da nur noch Wüste ...“).

Um eine gelungene Einbettung zu gewährleisten empfiehlt es sich natürlich, die entsprechende offiziellen Publikationen zu studieren. Zugegebenermaßen kann das ziemlich viel Zeit und Geld verschlingen. Dringend zu empfehlen sind dennoch die Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos (DGSL)** und das **Lexikon des Schwarzen Auges**. Auch die Anschaffung der diversen Regionalspielhilfen kann sinnvoll sein, doch kann man dafür auch für den Einstieg auf die **Geographia Aventurica** und die zahlreichen inoffiziellen Homepages der verschiedenen Regionen (wie sie auch im **Anhang** näher ausgeführt sind) zurückgreifen, um so einen Überblick zu erhalten und die größten Fehler zu vermeiden. Die billigste Methode zur Klärung von Fragen und Problemen ist eine entsprechende Anfrage in einem der DSA-Foren wie Alveran, Orkenspalter, DSA4.de oder anderen zu stellen. Dort erhält man in der Regel schnell zahlreiche Antworten, unter denen meist auch eine kompetente ist. Schließlich ist als Nachschlagehilfe der DSA-Index¹³ zu empfehlen.

Eine gelungene Einbettung in den Hintergrund scheitert meist aus einem der beiden folgenden Gründe: Zum einen kann die Abweichung geographischer oder „biologischer“ Natur sein. Das heißt, dass es zu einer Kollision des bestehenden Hintergrunds mit einer durch den Autor entworfenen neuen Stadt, neuem Gebirge, neuen Wesen oder Pflanzen kommt. Um den Aufprall der Kollision abzumildern empfiehlt es sich daher, entweder genau zu prüfen, ob die Ansprüche, die an die Neuentwicklung gestellt werden (eine bestimmte Regierungsform, die Anwesenheit einer Magierakademie oder die Wirkung eines bestimmten Pflanzensafts), nicht auch von etwas Bestehendem erfüllt werden, oder aber die Neuentwicklung in einer entlegeneren Region Aventuriens anzusiedeln, die vielleicht noch einen der wenigen weißen

Flecken auf der Landkarte besitzt und Unentdecktes zu bieten hat.

Der zweite Grund, der eine Einbettung zum Scheitern bringen kann, ist historisch-politischer Natur. Der Plot sieht vor, dass ein Anverwandter des Kaiserhaus Ansprüche auf den Thron erhebt und es zu einer komplizierten Intrige kommt? Die Helden sollen das erzdämonenvernichtende Schwert *Seelenretter* finden und in die Schlacht gegen die Schwarzen Lande führen? Die Beispiele zeigen, dass solche Plots sicher denkbar wären, aber sowohl durch den eventuellen Konflikt mit der offiziellen Geschichtsschreibung als auch durch eine Tendenz zum Größenwahn die Einbettung in Frage gestellt würde. Um dann das Abenteuer und seinen Plot dennoch nutzen zu können, kann man die Ebene des Hintergrunds etwas herunter setzen. Das heißt, dass aus dem Kaiserhaus dessen legitime Ansprüche in Frage gestellt werden, vielleicht ein Grafengeschlecht oder eine Baronie werden könnte. Die grundlegende Funktionsweise des Plots wird dadurch in der Regel nicht betroffen, und das Risiko einer Kollision mit der offiziellen Geschichtsschreibung wird gesenkt. Die Helden werden dementsprechend vielleicht nicht mehr in einem Weltenretterplot agieren, sondern „nur“ noch dazu beitragen, dass eine wichtige Schlacht gegen die Schwarzen Lande siegreich beendet werden kann.

Wenn man die Helden schon auf der Weltenretterebene agieren lassen möchte, sollte man dies stimmig erklären und die Helden nicht innerhalb eines Abenteuers von Strauchdiebfängern zu Erzdämonenkillern werden lassen. Um die Megalomanie der Helden etwas zu dämpfen sollten sie solche großen Ziele nur im Verlauf einer längeren Kampagne (als Beispiel mag die **7G-Kampagne** dienen) erreichen können.

Aventurien ist keine High-Fantasy-Welt

Zwar werden mit der Spielwelt „Aventurien“ eine ganze Reihe von Fantasy- und Abenteuer-Genres abgedeckt und bedient, doch letztendlich orientiert sich der Kontinent an einem mittelalterlich-frühneuzeitlichem Setting, das mit magischen und göttlichen Komponenten gefüllt ist. Drachenheere, Magomechanik, fliegende Städte, zahllose intelligente Tierrassen oder wandelnde Götter sind hier eindeutig nicht anzutreffen. Wer allerdings Spaß an solchen Settings hat, ist in der ebenfalls zum Schwarzen Auge gehörenden Spielwelt Myranor, dem neunmal so großen Kontinent westlich von Aventurien, sicherlich gut aufgehoben. Eine ausführliche Beschreibung dieser High-Fantasy-Spielwelt ist in der Box **Myranor – Das Gildenland** und seinen Nachfolgepublikationen zu finden.

Als High-Fantasy gilt gemeinhin weiter, dass die Helden einen echten Machtfaktor innerhalb der Spielwelt darstellen und daher direkt und dauernd in die Geschehnisse der Welt eingreifen. Kennzeichnend dafür sind enorme Fähigkeiten und Macht der Helden. So besitzt der Magier den Zauberspruch "Ene Mene Minke – Kontinent versinke", der Krieger das Schwert "Dämonenschreck" mit 6W6 +66 TP gegen Dämonen usw.

Dieser Bestandteil einer High-Fantasy-Welt lässt sich am ehesten noch im Rahmen einer großen Kampagne wie die 7G innerhalb Aventuriens finden, stellt aber eine große Ausnahme dar.

¹³ Siehe dazu auch nähere Angaben im Anhang.



Der Weg ins Abenteuer

Eine der schwierigsten Fragen rund um den Abenteuerbau (zumindest, wenn man den dazu stets umfangreich geführten Diskussionen der Spieler und Spielleiter betrachtet) ist sicherlich diese, wie die Jungfrau zum Kinde kommen mag. Anders formuliert: Wie realisiere ich den Einstieg der Heldengruppe ins Abenteuer?

Der Einstieg in das Abenteuer kann drei Funktionen haben. Er kann dazu dienen, die **Grundstimmung** bzw. das Grundthema des ganzen Abenteuers zu bestimmen und anzudeuten (Horror, Krimi, Wildnis, ...).

Oft erfolgt im Einstieg auch die **Vorstellung des Schauplatzes** des Abenteuers, was die zweite Funktion darstellt. Dazu zählen Möglichkeiten bzw. Bedingungen, warum die Helden am Ausgangspunkt sind bzw. wie dieser ersetzt werden könnte, wenn der Ort relativ beliebig ist. Wenn dies nur rasch mit Sätzen wie „Die Gründe, warum es Ihre Helden ausgerechnet nach Benbukkula verschlagen hat, kennt wohl niemand besser als Sie und Ihre Spieler – dort jedenfalls beginnt unsere Geschichte.“ abgehandelt wird, kann der Spielleiter dadurch später in Erklärungsnot geraten, warum die Helden an Ort A sind, wo sie sich doch zuletzt in B aufgehalten hatten.

Um dieses Problem zu umgehen, müssen keine längeren Einstiegsszenarien für ein Abenteuer mitgeliefert werden, wenn es in Gareth oder anderen großen Metropolen spielt. Aber bei abgelegenen Orten wären einige Hinweise oder Kurzsznarien, was die Helden ausgerechnet dort zu suchen haben könnten, hilfreich. So könnte als Erklärung angeboten werden, dass das zur Zeit stattfindende oder zu Ende gehende Turnier oder das große Warenangebot der Stadt sie dorthin gelockt hat. Eine weitere Möglichkeit wäre der Verweis auf ein in der Zeit davor spielendes (offizielles oder inoffizielles) Abenteuer, das die Helden dorthin führen kann.

Der Einstieg definiert und erzeugt letztendlich als dritte Funktion die **Motivation** der Helden. Es ist durchaus wichtig, diese Motivation möglichst bald ins Spiel zu bringen, damit von Beginn an kein Leerlauf und keine Langeweile durch belangloses Geplänkel aufkommt. Außerdem begründet sie, warum die Helden die ganze im folgenden Abenteuer auf sie zukommende Plackerei auf sich nehmen werden und sorgt am Spieltisch dafür, dass die Spieler bei der Stange bleiben.

Letztlich muss der jeweilige Spielleiter zwar den Einstieg selbst gestalten, da er die Spieler und die Heldengruppe am besten kennt und daher weiß, wie er seine Helden ins Abenteuer locken kann oder was er ihnen als Zwang zumuten kann. Dennoch sollte man ihm für einen gelungenen Einstieg ein paar Vorschläge, Tipps oder Ideen an die Hand geben, mit denen er arbeiten kann. Nicht zuletzt wird die Qualität eines Abenteuers an genau diesem Einstieg oder den Einstiegsmöglichkeiten gemessen.

Es empfiehlt sich, möglichst verschiedene Motivationsquellen am Anfang anzusprechen – insbesondere, wenn man sehr generische, soll heißen für möglichst viele verschiedene Heldengruppen passende, Abenteuer schreiben möchte. Die Motivationsquellen lassen sich mit folgenden vier Varianten beschreiben:

Die Verlockung

Bei der Verlockung ist an **Gewinnstreben** (Geld, Artefakte, Wissen), **Ehrgeiz** (Ruhm und Anerkennung) oder **Neugier** (Geheimnisse, Gerüchte) zu denken. Die einfachste und bekannteste Variante des Abenteuereinstiegs sind daher Aufträge, die vom ortsansässigen Tempel, einer Akademie, Händlern, Grafen oder zwielichtigem Gesindel in der Taverne vergeben werden und eine entsprechende Belohnung (Ehre, Geld, Wissen) bieten. Es muss dabei nicht direkt ein Auftrag erteilt werden, sondern es kann schon das Streuen von Gerüchten über einen Unhold im Walde oder einen sagenhaften Schatz ausreichen, um die Helden in Bewegung zu setzen. Beispielhaft wären zwei kleine Jungen zu nennen, die sich darüber streiten, ob die große Kriegerin, die gestern ins Dorf kam und aussieht wie die Statue der Göttin im Rondratempel (gemeint ist eine Heldin), wirklich in der Lage wäre, den gefräßigen Oger Garbroz in den Bergen zu erschlagen ...

Gerade bei finanziellen Belohnungen spielt der persönliche Spielstil jeder Gruppe eine große Rolle. In der einen Gruppe ist eine Belohnung von zehn Dukaten wie ein Griff in den Glückstopf, in einer anderen Gruppe führt das nur zu einem müden Lächeln, denn die Damen und Herren Magier und Geweihte würden nie wegen solch profaner Gründe durch den Schlamm und Dreck der Grangorer Kanäle robben. Die Höhe und Art der Belohnung ist außerdem noch von der Stufe der Helden abhängig. Als Autor eines für die Veröffentlichung bestimmten Abenteuers kann man dabei nur Vorschläge machen, welcher Art die Belohnung sein könnte (Geld, Gefallen, Wissen, ausgefallene Gegenstände, etc.), um möglichst viele Helden zu motivieren.

Der Vorteil der Motivation durch Verlockung liegt zunächst in der einfachen Gestaltung. Es muss keine aufwendige Einleitung inszeniert werden, um die Helden an den Punkt zu bringen, an dem die Motivationsquelle einsetzt – die Verlockung wird ihnen direkt vor die Nase gesetzt, und der Spielleiter braucht nur zu warten, dass die Helden darauf reagieren. Zusätzlich birgt die Verlockung den Vorteil der universellen Anwendbarkeit in sich. Kombiniert man die Motivation durch Anerkennung mit der durch Geld, so hat man einen Großteil aller Helden schon für das Abenteuer gewonnen. Sei es der Krieger oder Magier durch Anerkennung oder der Streuner und Dieb durch das Geld. Es ist so relativ leicht, einen universellen Einstieg bezogen auf eine Heldengruppe zu gestalten.

Der Nachteil eines solchen Einstiegs ist die geringe Originalität. Die Auftraggeber-/Schatzsucher-/Drachentöter-Variante der Motivation hat einen der längsten Bärte der Rollenspielgeschichte. Problematisch daran ist zusätzlich, dass sie nur mit Einschränkungen für jedes Abenteuer nutzbar ist. Für die Stimmung des Abenteuers und dessen innerer Logik ist es wichtig, dass die Motivation eines Meistercharakters durch seine Hintergrundgeschichte gut begründet ist. Warum sollte der örtliche Praisgeweihte ausgerechnet eine verlumpte Bande von Abenteurern damit beauftragen, den *Kelch des Heiligen Asperigius* aus dem Haus des Grafen zu beschaffen? Als Ablenkungsmanöver, um einer anderen Kirche eins auszuwischen, oder ist er gar kein Praiot, sondern ein Diener des Namenlosen? Ähnlich problematisch ist die Umwelt des Abenteuers, denn wer könnte am plausibelsten einen Auftrag vergeben, der die Helden in die kälteste Eiswüste schickt?



Schließlich kann sich bei den „Auftragsabenteuern“ das Problem stellen, dass der Auftrag nur als Kulisse dienen soll, um die Helden in eine bestimmte Situation zu manövrieren, in der das eigentliche Abenteuer (aber eben nicht ihr Auftrag) beginnt. Wenn die Helden nun stur ihren Auftrag verfolgen und den Einstieg in das Abenteuer mit dem Argument „dafür werden wir nicht bezahlt“ ablehnen, kann das eigentliche Abenteuer schnell zum Erliegen kommen. So sollten die Helden nur nach Nordhag durch den Finsterwald reisen und dort ein Paket für den Grafen abgeben. Doch seit drei Tagen heult jeden Abend ein wildes Tier mit einer menschlich klingenden Stimme im Wettstreit, während die Helden am Lagerfeuer sitzen. Für die Untersuchung dieses Geheimnisses wurden sie nicht bezahlt, weswegen außer vielleicht dem Krieger keiner Lust hat, sich darum zu kümmern. In diesem Fall muss entweder der Spielleiter oder schon der Autor sie nachdrücklich in das Abenteuer drängen, indem Situationen herauf beschworen werden, die die Helden so persönlich treffen, dass sie motiviert sind, das Abenteuer auf sich zu nehmen. Im genannten Beispiel könnte ein verfluchter Werwolf sein Unwesen im Finsterwald treiben, und er mag den Helden immer mehr auf die Pelle rücken, bis hin zu einem tatsächlichen Angriff (ihr Packpferd wird nachts überfallen und zerfleischt wobei sie dann offensichtliche frische Spuren finden).

Der Zwang

Bei dieser Form der Motivation werden die Helden meist ohne ihr eigenes Zutun in eine Sache (und damit in das Abenteuer) verstrickt. Das mag der Zwang sein, die eigene Unschuld zu beweisen (wie z.B. durch eine Verwechslung, bei der sie als Sündenbock für andere herhalten müssen oder durch Verdächtigungen gegenüber den ortsfremden Helden) oder der Appell an der Verantwortung der Helden, die durch Erpressung der Wirtsleute

oder Entführung des Sohnes der Schmiedin geweckt wird.

In den genannten Beispielen haben die Helden in einem engen Rahmen sogar noch die Möglichkeit zu wählen, ob sie dem Zwang nachgeben oder ob sie sich diesem durch Flucht entziehen. Die folgende, eher brachiale Variante der Motivation durch Zwang dagegen gibt ihnen diese Wahlmöglichkeit nicht mehr (und soll hier als explizites Negativ-Beispiel aufgeführt werden):

„Das Letzte, was die Helden noch bemerken, ist ein Schlag von hinten auf den Kopf. Als ihr aufwacht, findet ihr euch in einem Verließ wieder. Geweckt wurdet ihr vom Schlüsselgeklapper des Kerkermeisters, der soeben die Tür aufschließt: ‚Herrschaften, heute ist euer Glückstag! Ihr werdet begnadigt, wenn ihr ...‘“.

Die Quelle des Zwangs kann auf einer Skala von geringem Zwang (z.B. Appell an das Pflichtgefühl) über echtem Zwang (z.B. Erpressung oder Entführung) bis hin zu einem ausweglosen Zwang gehen (z.B. durch die Drohung mit dem unausweichlichen Tod).

Der Vorteil dieser Motivation liegt wie schon bei der Verlockung in der universellen Einsetzbarkeit innerhalb eines gewissen Rahmens. Einzige Bedingung ist eine begründete Situation, in der ein Zwang für die Helden aufgebaut werden kann, schließlich ist in der tiefsten Wildnis kaum mit einem unvermittelten Schlag auf den Hinterkopf zu rechnen. Dabei ist aber die Grundlage der Motivation in diesem Fall ein zweischneidiges Schwert, denn nicht selten fehlt eine entsprechende, logische oder plausible Begründung, warum jemand ausgerechnet auf die Helden einen so großen Zwang ausüben sollte.

Ein weiterer Vorteil des Zwanges findet sich allerdings auch in der stärkeren Motivation und persönlichen Einbindung der Helden in das Abenteuer, die nicht so einfach wieder abspringen können, wie im Fall einer Verlockung.

Der Nachteil liegt dagegen gerade darin, dass die Helden das ganze Abenteuer über versuchen werden, sich dem Zwang zu





entziehen. Das heißt, es müssen die meist sehr zahlreich vorhandenen Fluchtmöglichkeiten der Helden aus dem Abenteuer bedacht und im Zweifelsfall verhindert werden. Es wäre doch schade, wenn eine kunstvoll inszenierte Jagd nach dem eigentlichen Übeltäter, für dessen Verbrechen die Helden verhaftet worden sind, nicht ausgespielt werden kann, weil die Helden nach dem Ausbruch aus dem Verließ nur möglichst schnell das Weite suchen und sich um den Übeltäter (und ihren Ruf) nicht weiter kümmern.

Die universelle Einsetzbarkeit ist hier deshalb nur als relativ zu betrachten, denn bestimmte Helden könnten sich durch ihren (Sozial-)Status oder ihre Talente und Fähigkeiten dem Zwang entziehen. Der Appell an die Verantwortung mag bei einem Streuner reine Verschwendung sein, während er bei einem rondragläubigen Krieger sicher fruchtet. Ein Magier könnte sich einer Verhaftung unter Umständen durch einen Zauber sehr einfach entziehen, während sich ein Bettler oder ein Stammeskrieger der Goblins vermutlich kaum an der Ehre packen oder erpressen lässt.

Der Zufall

Eigentlich eine Mischform aus Zwang und Verlockung ist die Motivation durch Zufälle, die die Helden zu einer Aktion zwingt, ihnen aber keine bestimmte Handlung auferlegt. Es sind jene Momente, in denen die Helden des Nachts einen Hilfeschrei aus einem Haus oder in der Wildnis Kampfeslärm hören, ihnen eine führerlose Kutsche mit toten Insassen entgegen kommt oder sie einfach eine Leiche mit einem interessanten Merkmal (Brief mit angekündigter Verschwörung, Schatzkarte, Gegenstand ...) finden. Sie müssen agieren, wobei die Motivation meist aus einer Mischung aus Pflichtgefühl und Neugier (Zwang und Verlockung) entsteht.

Vor- und Nachteile dieser Motivation entsprechen denen von Verlockung und Zwang. Zufall als Motivationsquelle ist mit den genannten Einschränkungen (Begründung der Motivation der Meisterpersonen und der Umwelt, bestehende Fluchtmöglichkeiten) sowohl hinsichtlich der Helden als auch bezüglich des Settings¹⁴ universell einsetzbar.

Der Nachteil liegt neben diesen Einschränkungen in den potentiellen Auswegen, die die Helden aus solch konstruierten Motivierungen ergreifen könnten, denn guter Rat wird sehr teuer, wenn sie auf den Zufall nicht anspringen und beschließen, die gefundene Schatzkarte lieber zu verhökern, sich im Bett einmal umzudrehen oder die Hilferufe draußen zu ignorieren. Daher sollte der Autor dem Spielleiter noch die eine oder andere Möglichkeit eröffnen, wie er die Helden dennoch in das Abenteuer steuern könnte, wenn Plan A versagt: Kaum haben die Helden ihre Schatzkarte an zwielichtiges Gesindel verhökert, erscheint plötzlich ein weiterer Interessent, der ihnen die Karte für den zehnfachen Preis abkaufen will. Aha, die Karte war also doch sehr wertvoll gewesen, aber das Gesindel hat sich damit schon aus dem Staub gemacht. Vielleicht erinnert sich ja noch einer der Helden an den Ort, der am obersten Rand der Karte eingezeichnet war ...

Die persönliche Rechnung

All die bisher aufgeführten Motivationsquellen entwickeln allerdings ihre größte Wirkung, wenn sie ihren Ursprung in den Helden selbst und ihrem individuellen Hintergrund haben.

Als universeller Einstieg für ein zu veröffentlichendes Abenteuer wird das in der Praxis ohne weiteres kaum möglich sein, denn dazu müsste der Autor entweder die Vorgeschichte der Helden kennen, um einen Anknüpfungspunkt zu haben oder den mehr oder weniger plumpen Versuch unternehmen, die Helden persönlich zu involvieren, ihnen also z.B. unpersönliche Verwandte oder Bezugspersonen aufpressen: „Du erhältst einen Brief deiner Erbtante Allandra aus Almada, sie bittet Dich zu ihr zu kommen ...“ Ein anderes Beispiel: „Seit zwei Wochen seit ihr nun schon in Punin und habt euch gut amüsiert. Vor allem du, Geshmine, hast die letzten Tage sehr genossen, denn deine neue Errungenschaft – die liebreizende Aldare – scheint ein Geschenk der Götter. Leider scheint sie dich heute versetzt zu haben. Was wohl mit ihr los sein mag?“

Der weniger plumpe Versuch, einen persönlichen Anknüpfungspunkt zu schaffen, ist leider etwas aufwendiger:

Zunächst werden persönliche Beziehungen zur „Spielumwelt“ geknüpft. Das kann ein länger andauerndes Techtelmechtel eines der Helden mit der Tochter des Grafen/Wirtes/Händlers oder einfach ein großes Dorffest sein, in dem die Helden als große Retter gefeiert werden (weil sie des Bauers zwei Kühe vor einer Horde Wölfe gerettet haben). Als Autor könnte man also zu Beginn des eigentlichen Abenteuers zwei oder drei solcher Szenen kurz skizzieren, mit deren Hilfe persönliche Beziehungen der Helden aufgebaut werden sollen. Diese Beziehungsszenen muss man nicht näher ausarbeiten, denn das würde den Umfang des Abenteuers oft in die Nähe einer Kampagne bringen. Und je genauer diese ausgearbeitet sind, desto höher ist das Risiko, dass sie für die jeweilige Heldengruppe ungeeignet sind und vom Spielleiter angepasst werden müssen.

Ist die Beziehung einmal aufgebaut, kann dann der Knüppel aus dem Sack geholt und die holde Tochter entführt (ermordet, zur Heirat versprochen, als Opfer auserkoren ...) werden oder die eigentliche Bedrohung für das Dorf zum Vorschein kommen (der Drache *Nimmersatt*, der böse Graf, ein verseuchter Brunnen, mysteriöse Vorgänge im Wald ...). Für gewöhnlich sind die Helden dann wesentlich „günstiger“ zu haben und müssen nicht erst durch Berge von Dukaten bestochen werden.

Der Vorteil dieser Motivation liegt klar auf der Hand. Die Helden werden enger an das Abenteuer und dessen Ziele gebunden. Ihre Bereitschaft, das Abenteuer zu lösen, ist hoch, und Probleme (wie z.B. die Fluchtmöglichkeiten) bei der Motivation durch Zwang oder die Auftraggebermotivation durch Verlockung sind verhältnismäßig klein.

Der Nachteil liegt natürlich im sehr hohen Aufwand. Unter Umständen kann die Einleitung zum eigentlichen Abenteuer beim Spielen einen ebenso großen Raum einnehmen wie das Abenteuer selbst. Außerdem besteht die Gefahr, dass die Helden auf eine falsche Fährte gelockt werden und sie im eigentlichen Abenteuer Unwichtiges aus der Einleitung als Hinweise betrachten. Sie konstruieren dann vielleicht einen Zusammenhang zwischen dem Wolfsrudel, das sie von des Bauer Kühen verscheucht haben, und dem Bösewicht, den es nun zu verfolgen gilt. Ganz universell ist diese Motivationsquelle ebenfalls nicht einsetzbar, denn es ist sicher schwierig, eine persönliche Motivation für die Reise in so unwirtliche Gegenden wie die Eiswüste oder die Khôm herzustellen.

¹⁴ Als Setting gilt sowohl eine größere Umgebung wie das Bornland, die Khom oder der Dschungel als auch ein engerer Schauplatz wie ein Marktplatz, ein Schiff oder eine Burg.



Lösungswege für Spieler

»Der beliebteste Fehler unter Leuten, die etwas absolut idiotensicheres konstruieren wollen, ist der, dass sie den Erfindungsreichtum von absoluten Idioten unterschätzen.«

—Douglas Adams, britischer Schriftsteller

Eine zentrale Überlegung in der Abenteuergestaltung betrifft die möglichen und unmöglichen Lösungswege für das gestellte Problem des Abenteuers. Fehlen hier schlüssige Antworten, ist ohne ein enormes Maß an Improvisationstalent der Spielleiterin die „meisterliche Katastrophe“ am Spieltisch praktisch vorgezeichnet. Wird der große Gegenspieler, der sich erst am Schluss entpuppen sollte, schon in der ersten Szene enttarnt, kann das Abenteuer beendet sein, ehe es richtig angefangen hat. Umgekehrt kann ein einfaches Problem zu einem unüberwindlichen Hindernis werden, wenn den Helden vielleicht etwas Entscheidendes wie ein bestimmtes Talent, ein Zauber oder ein Gegenstand fehlt. Prinzipiell lassen sich Abenteuer für gewöhnlich auf drei verschiedene Arten lösen – und zwar mit Hilfe von **Phex, Hesinde oder Rondra**; oder irdisch ausgedrückt: mit **Glück, Grips oder Gewalt**. Im idealen Abenteuer herrscht ein ausgewogenes Gleichgewicht zwischen diesen drei Komponenten. Natürlich kann eine Komponente stärker betont werden, aber keine der drei könnte für sich alleine genommen ein gutes Abenteuer ausmachen. Ein solches Abenteuer wäre sehr einseitig und würde vermutlich nur einem kleinen Publikum (den Glücksspielern, den Rätselfreunden oder den Kämpfern) gefallen.

Es sollte angestrebt werden, keine sogenannten „Trichter“ oder Engpässe zu produzieren, d.h. Abenteuerplots, die nur durch einen Lösungsweg bestanden werden können. Mindestens ein weiterer Lösungsweg sollte möglich sein. Denn wenn der Trichter verstopft ist (weil ein Held die Stadtgarde vorher in seinem jugendlichen Leichtsinn schwer beleidigt oder sie gar angegriffen hat, und gerade diese Garde als der Schlüssel zur Lösung vorgesehen war oder es, wie oben beschrieben, der Gruppe an irgend etwas fehlt), entsteht entweder ein Bruch in der Logik (weil die Spielleiterin es den Spielern trotzdem ermöglicht) oder die Spielleiterin muss ihr Improvisationstalent benutzen (mit all den damit verbundenen eventuellen Schwierigkeiten) und einen alternativen Lösungsweg entwickeln. Ehrlicherweise muss zugegeben werden, dass das Erkennen und Vermeiden eines Trichters oft nicht gerade einfach ist bzw. sich manche Engpässe in bestimmten Fällen vielleicht gar nicht vermeiden lassen.

Für die Entwicklung eines Abenteuers, das nicht auf stimmige Plot-Lösungen verzichten will, können folgende Fragen hilfreich sein:

- Gibt es prinzipiell verschiedene Lösungswege? Prinzipiell verschieden wären „gewaltlos“ (den bösen Burschen den gesuchten Gegenstand elegant abluchsen, in dem man ihn in der Taverne abfüllt, hilfreich in sein Zimmer geleitet und dort seine Sachen durchsucht) und „gewalttätig“ (dem Schurken auflauern, ihn niederschlagen und dann mit dem Gegenstand abhauen) oder mit Hilfe von Magie (der gesuchte Gegenstand wird durch einen MOTORICUS-Levitationszauber vom Fenstersims in die Hände der Helden gestoßen) und ohne Magieinsatz (die Helden müs-

sen erst am Hausdiener vorbei in das Haus hinein und später am Bett des schlafenden Schurken und dessen Wachhund zum Fenster schleichen). Die Antworten auf diese Frage sollten für den Ausbau einzelner Szenen des Abenteuers herangezogen werden, um dem Spielleiter die Möglichkeit zu bieten, auf die verschiedenen möglichen Strategien der Helden einzugehen.

- Kann eine bestimmte Fähigkeit das Abenteuer kippen? Gerade Magieeinsatz wirft das Konzept eines Abenteuers eventuell völlig über den Haufen. Im obigem Beispiel würde der kleine Levitationszauber bereits alle Schwierigkeiten für die Helden aus dem Weg räumen. Vielleicht also finden die Helden ein Schriftstück in einer fremden Sprache, und es ist für den Plot wichtig, dass sie es nicht selbst lesen können, sondern dass sie einen Gelehrten aufsuchen, der ihnen dann zusätzliche Informationen geben kann oder sie betrügen und selbst auf die Schatzsuche gehen will. Ein souveräner Spielleiter kann dieses Problem umschiffen, in dem er sein Improvisationstalent ausspielt und den Zaubern den durch einen kleinen Aufruhr auf der Straße in der Konzentration stört oder kurzerhand die Schriftsprache ändert. Im Extremfall (solle jemand dann noch den XENOGRAPHUS beherrschen) müsste er die Schrift dann auch noch aufwendig verschlüsseln, so dass die Helden nur mit Hilfe eines Kryptologen weiterkommen.

Es ist kein unüberwindliches Problem für das Spiel, sollte eine solche Fähigkeit in der Gruppe vorhanden sein, doch erleichtert es dem Spielleiter die Arbeit, wenn der Autor bereits auf die Problematik dieses Lösungswegs hinweist und ihm Tipps gibt, wie er das Problem umgehen kann.

- Gibt es einen Lösungsweg, der für alle Heldentypen plausibel und machbar ist? Wenn nicht: Was sind Voraussetzungen für die Lösung, oder für welche Heldentypen ist das Abenteuer ungeeignet? Als Lösungsweg müssen die Helden beim Grafen einbrechen und ein Schriftstück stehlen oder einen Diener bestechen, damit dieser es besorgt. Für einen Praiospriester wäre das schlicht nicht machbar, und schon für einen garetischen oder liebfeldischen Krieger könnte es schwere moralische Bedenken geben.

Die Lösung eines Problems im Abenteuer oder des ganzen Abenteuers sollte nicht aus einer Vorgehensweise bestehen, die dem gängigen Verständnis von „heldenhaftem“ Handeln zuwiderläuft. So kommen die Helden im zweiten Teil der **Phileasson-Saga, Auf der Spur des Wolfes**, effektiv nur dann weiter, wenn sie den Zauber NEKROPATHIA anwenden. Das dürfte sicher nicht nur bei Helden mit *Totenangst* auf Widerstand treffen, sondern in der Regel alle zwölfgöttergläubigen Helden nervös machen. Natürlich kann und sollte man nicht davon ausgehen, dass sich alle Helden stets wie Praiosgeweihte benehmen, und es kann immer ausreichend skrupellose und/oder atheistische Elemente in der Gruppe geben, die auf noch weit unangenehmere Lösungen kämen. Aber die vom Abenteuerautor favorisierte Lösung sollte sich in einem Rahmen bewegen, in dem die Bezeichnung der Akteure als „Helden“ nicht in Frage steht. Göttergefälliges und „heldengerechtes“ Handeln sollte im Abenteuer tendenziell belohnt werden – und zwar sowohl durch die aventurische Umwelt als auch durch Fortschritte im Abenteuer, während besonders fiese, skrupellose oder götterlästerliche Einfälle der Gruppe abenteuertechnisch und aventurisch wenn schon nicht bestraft, dann doch zumindest nicht auch noch geadelt werden sollten.

- Ist der vorgesehene Lösungsweg wirklich logisch und aventurisch stimmig? Zu beachten wäre vor allem ein sehr rollengerech-



tes Verhalten, wie es beispielsweise von einem Spieler des Theatertyps zu erwarten wäre (siehe dazu S. 11f). Falls es Schwierigkeiten dabei gibt: wie könnten sie umgangen werden?

Im Abenteuer **Namenlose Dämmerung** finden die Helden den Nachlass des verstorbenen Vaters an seinen Sohn. Unter diesem Nachlass befindet sich auch eine magische Lupe, mit der man Alteltisch oder Isdira lesen und verstehen kann. Aktuell ist diese Lupe dazu da, um einen Brief entziffern zu können, aber das Abenteuer sieht vor, dass die Helden die Lupe beständig mit sich führen, um bei einer späteren Gelegenheit andere alteltische Schriftstücke in einem Dungeon entziffern zu können. Für eine götterfürchtige und edelmütige Gruppe wäre es aber vielleicht stimmig, den Nachlass zu verwahren (z.B. unter einem losen Brett in ihrer Herberge), bis sich eine Gelegenheit ergibt, ihn seinem rechtmäßigen Besitzer zu übergeben. Im weiteren Verlauf des Abenteuers brechen die Helden zu einer Treibjagd in den Reichsforst auf, wo der Einstieg in das Dungeon erfolgt. Der Nachlass – er besteht außer der Lupe noch aus drei dicken und schweren Büchern – würde als Ballast von jedem intelligenten Helden logischerweise nicht mit auf die Jagd genommen werden, wodurch die Helden allerdings einige entscheidende Informationen nicht bekämen. Umgehen ließe sich diese Situation dadurch, dass den Helden klar gemacht wird, dass sie an diesen Ort nicht zurückkehren werden, und sie deswegen all ihr Hab und Gut mitnehmen müssen, oder dass es kein sicherer Ort ist, um ihr Gepäck zurück zulassen, weil bspw. der Wirt der Herberge einen zwielichtigen Eindruck bei ihnen hinterlassen hat etc.

Nach Möglichkeit sollte ein grober Handlungsrahmen bestehen, innerhalb dessen die Spieler frei agieren können. Ein allzu linearer Aufbau des Abenteuers kann schnell hinderlich werden und den Spielern das Gefühl geben, keinen Einfluss auf das Spiel zu haben. Für den Lösungsweg sind daher oft zwei Varianten erstrebenswert.

Jeder wird die Situationen kennen, in denen die Spieler (für den Spielleiter anscheinend quälende Stunden andauernde) Besprechungen abhalten und beratschlagen, was zu tun sei, ohne zu einer Entscheidung zu kommen – obwohl dabei die Entscheidung eigentlich völlig egal ist: „Gehen wir zuerst in den Hesinde-Tempel oder erst zum Händler ...?“

Daher erstellt man zunächst eine Variante, die den Spielern nur einen groben Rahmen vorgibt, in welchem sie Eigeninitiative zeigen können und müssen. Parallel dazu werden aber in einer zweiten Variante schon Elemente angelegt, die die Helden wieder zurück auf den Handlungsstrang bringen (für den Fall, dass sie sich innerhalb der ersten Variante verzettelt haben und nicht mehr weiter kommen). Solche **handlungsbefördernden Elemente** gehören zwar nicht im engeren Sinne zum Abenteuer schreiben, sondern eher in die Kategorie Spielleitung, doch kann der Autor solche Elemente als Vorschläge für den Spielleiter im Abenteuer skizzieren.

WIE BITTE??? Ich komme nach drei Monaten Entbehrung, Abenteuer und Lebensgefahr endlich in eine Stadt mit Badehaus und Taverne - und mein Spieler sagt ich gebe meinen Schatz für ein &%%/%!!! Schwert aus???



Wer kann schon voraussagen, wie sich Spieler verhalten?

Diese zweite Variante könnte sich beispielsweise durch auftauchende Verfolger oder Konkurrenten bewerkstelligen lassen, die die Helden allein durch ihre Existenz unter Zeitdruck setzen. Eine weitere Möglichkeit könnten Ereignisse sein, die den Helden Informationen bestätigen oder erst geben. Dazu zwei Beispiele:

Beispiel 1: Die Helden wollen bei Händler Osleif von der Heide einbrechen, um dort eine alte Vase zu stehlen, in der eine Schatzkarte versteckt sein soll. Nachdem mit der Planung des Coups und der Beschaffung von Ausrüstung Tage vergehen und die Helden immer noch keine Anstalten machen, zur Tat zu schreiten (weil sie glauben, nicht genug zu wissen), tauchen am Nachbartisch in der Taverne finstere Gestalten auf, die anscheinend ebenfalls einen Bruch vorhaben – und das beim selben Händler und bereits in der morgigen Nacht. Jetzt müssen die Helden zur Tat schreiten und entweder vorher zuschlagen oder die anderen als Ablenkung benutzen.

Beispiel 2: Graf Olbert starb vor wenigen Tagen unter mysteriösen Umständen, die die Helden aufklären sollen. Schnell haben sie seinen Sohn Geron im Verdacht, denn der scheint etwas zu verbergen zu haben. Also beobachten sie ihn tagelang und versuchen, Beweise gegen ihn zu finden. Während sie sich dabei zunehmend verzetteln und einer Suche nachgehen, die ins Nichts führt (da der Sohn unschuldig ist), kann der eigentliche Mörder, Erlan, der Bruder des Grafen, seine Spuren verwischen. Da die Helden anscheinend selbst nichts bemerken, muss man sie etwas darauf hinweisen – und so könnten sie nachts einen Diener Er-



lans sehen, wie er heimlich etwas in den Teich wirft. Reagieren sie immer noch nicht, dann könnte man am nächsten Tag den Diener tot finden, dann einen Mordanschlag auf den Sohn missglücken lassen usw.

Diese Elemente müssen nicht im Abenteuertext ausgeführt werden, sondern sind sozusagen nur eine Notfallversicherung, die der Spielleiter bei Bedarf einsetzen kann.

Eine öffnende Wirkung auf Handlung und Lösungsweg kann neben **handlungsbefördernden** Elementen auch durch **gezielte Beschreibungen** erreicht werden. So kann die Aufmerksamkeit der Spieler mehr oder weniger unauffällig auf einen bestimmten Punkt gelenkt werden. Die letzten Worte einer Beschreibung sind es, die den Spielern im Gedächtnis bleiben und die sie als erstes aufgreifen werden, um ihre Aktionen zu planen. Daher sollte darauf geachtet werden, dass in den Beschreibungen die wichtigen Hinweise zumindest am Ende noch einmal genannt werden, oder sich die ganze Beschreibung auf diese Hinweise zuspitzt:

„Die seltsam schimmernde Höhle erstreckt sich sicherlich dreihundert Schritt in die Tiefe. Nur langsam kommt ihr auf dem nassen Felsgrund vorwärts, stets den kalten, ziehenden Wind im Nacken. Kein einziges Lebewesen ist euch bisher hier entgegengekommen, und doch haltet ihr eure Waffen bereit, um einem erneuten Angriff durch die schwarzen Schatten der Spektabilität zuvorzukommen. Langsam fällt euer Blick noch tiefer den abschüssigen Felsboden hinab. Das Licht dort unten wird intensiver – und schließlich erkennt ihr den Ursprung: Es scheint sich um einen kleinen Knochenhaufen zu handeln, der von einem schwachen bläulichem Schimmer umgeben ist. Im Halbschatten dieser Knochen aber scheint sich etwas zu bewegen ...“

Eine weitere Möglichkeit, die Aufmerksamkeit der Spieler zu manipulieren, ist es, mit **gebrochenen Klischees** zu arbeiten, die in einen gezielten Gegensatz zum klischeehaft skizzierten gestellt werden. Spieler erinnern sich kaum an Klischees, da sie diese meist richtigerweise als unwichtig aussortieren (der Kleiderschrankrausschmeißer im Bordell, der dicke, gläserputzende Wirt

mit der roten Weinnase oder die stets außerordentlich hübsche „Damsel in distress“).

Werden diese Klischees allerdings an ausgewählten Stellen gebrochen, dann betont dies bestimmte Szenen im besonderen:

„Die Helden haben beim dritten Wirtshaus im Dorf eine Abfuhr erhalten, weil keine Zimmer mehr frei sind. Schließlich kampieren sie bei einem Bauern im Stall. Tags darauf führt eine Spur zu einem der Wirte. Die Spieler werden Probleme haben, die drei Wirte auseinander zu halten, wenn es drei typische, glatzköpfige Wirte mit dicken Bäuchen waren. War jedoch ein Wirt eigentlich eine schlanke Wirtin mit einer von den Zorganpocken gezeichneten Haut, dann würde sie auffallen. Die Spieler könnten sich gut an sie erinnern und würden diese auf ihrer Liste ganz nach oben stellen.“

Wie zuvor im Kapitel Spannung auf S. 15 erwähnt, muss aber vor einem Zuviel an gebrochenen Klischees gewarnt werden, da es so auch zu negativen Folgen wie Inaktivität und Motivationsverlust führen kann.

Um ein Abenteuer als Spielleiter gelingen zu lassen ist es notwendig, dass man jederzeit die Übersicht über das Abenteuer behält. Ein Spielleiter sollte also in der Lage sein, die Relevanz einer Szene, eines Hinweises oder einer Meisterfigur einschätzen zu können. Häufig geschieht es in Abenteuern, dass im vierten Kapitel plötzlich Dinge wichtig werden, die am Anfang des Abenteuers noch wie Kleinigkeiten aussahen, und der Spielleiter sie deswegen vielleicht übersehen hat oder nicht ausreichend betont hat. Um das zu vermeiden, kann der Abenteuerautor seinem Abenteuer eine **Übersicht** beilegen (und sollte das auch tun), insbesondere dann, wenn innerhalb des Abenteuers zunächst nur Andeutungen und ähnlich subtile Dinge auftauchen. Auf diese Weise hat der Spielleiter immer alle wichtigen Dinge im Blick.

Eine solche Übersicht könnte eine Tabelle mit den möglichen Hinweisen sein, in der die Hinweise in Kurzform nach Herkunft, Inhalt und Schwierigkeit des Erlangens aufgelistet werden, oder eine Liste mit den auftauchenden Meisterpersonen oder Gegenständen, die für die Lösung des Abenteuers relevant sind.

Das Finale

»Das Leben wird in der Zeit gelebt. [...] Unsere Verwandten sind nicht die räumlichen Medien: Malerei, Bildhauerei, Architektur oder unbewegte Photographie, sondern die zeitlichen Formen: Musik, Tanz, Dichtung und Lied. Und das erste Gebot jeglicher Zeitkunst lautet: Du sollst das Beste zum Schluss aufheben. Die Schlusszene eines Balletts, die Coda einer Symphonie, das abschließende Reimpaar eines Sonetts, der letzte Akt und sein Story-Höhepunkt – diese Kulminationsmomente müssen die befriedigendsten und bedeutsamsten Erfahrungen von allen sein.«

—Robert McKee, *Story*, S. 125

War der Einstieg wichtig für die Atmosphäre während des Abenteuers, ist das Ende von wesentlicher Bedeutung für die „Nachwelt“. Nicht nur, dass ein grandioses Finale den Helden und Spielern lange im Gedächtnis bleiben wird, die gelungene Inszenierung des Finales kann auch für ein folgendes Abenteuer in Form eines Spin-Offs oder innerhalb einer Kampagne bedeutsam sein. Vor allem gilt aber: Das ganze Abenteuer steht und fällt mit dem Finale! Wie bei Büchern oder Filmen kann ein schlechtes Ende den gesamten Eindruck schmälern. Ebenso kann eine mit-

telmäßige Geschichte durch ein packendes Finale doch noch zu überzeugen wissen.

Schreibt ein Autor ein Abenteuer ohne ein echtes Finale, dann fehlen der Geschichte meist schon vor dem Ende zwei wichtige Dinge. Zum einen wird es an einer grundlegenden Spannung mangeln, die das Abenteuer voran treibt. Die Konsequenz ist, dass es während des Spielens nur vor sich hin dümpeln wird, da ein klarer Zielpunkt nicht in Sicht ist. Zum anderen gibt ein Finale dem Abenteuer ein Markenzeichen, an dem sich der Spielleiter als Erzähler der Geschichte orientieren und individuell das Spiel dahin leiten kann.

Die Spannung erreicht am Ende der Geschichte ihren Gipfel – und wird dann durch das Finale aufgelöst. Die erste Funktion des Finales ist also ein letztes Mal die Spannung anzuhetzen, um dann die Probleme und Fragen, die im Laufe des Abenteuers bei den Helden entstanden sind, (auf-)zulösen.

Als Grundregeln für ein spannendes Finale muss gelten, dass die Helden/Spieler auf keinen Fall schon vor dem Ende sicher sein dürfen, erfolgreich zu sein. Ob sie den Schurken besiegen, den

verseuchten Brunnen reinigen oder ob sie vor Zeugen dem Schurken seine Tat glaubhaft nachweisen können darf sich erst im Verlauf des Finales zeigen. Die Konsequenz dieser Regel ist, dass die Macht des Schurken, die Qualität des eigenen Plans oder das Gewicht der vorgebrachten Beweise bzw. die Gerechtigkeit des Gerichts vor dem Finale nicht mit absoluter Sicherheit für die Helden zu erkennen sein sollten. Vielleicht sitzt ein Kumpane des Schurken unter den Richtern, oder der schlagende Beweis der Helden entstammt einer zweifelhafter Quelle ...

Die zweite Funktion eines großen Finales das mit ihm verknüpfte Abenteuer in Erinnerung zu halten und den Spielern/Helden das Gefühl zu geben, etwas erreicht zu haben. Dieser Zweck kann allerdings gefährdet sein, wenn auf das Finale noch ein langer (auszuspielender) Epilog folgt, in dem die Spannung wie oben erwähnt deutlich abfällt. Denn findet dieser Spannungsabfall über einen längeren Zeitraum hin statt, dann kann die Erinnerung an das Finale verblasen und vom Eindruck eines (langweiligen dafür stimmungsvolleren) handlungsarmen Epilog überlagert werden. Auf diese Weise würde der individuelle Kern des Abenteuers beispielsweise auf die Festgala für die Helden reduziert und der erschlagene Drache als Ursache der Gala würde in Vergessenheit geraten.

Ein wichtiges Element für ein grandioses Finale kann ein besonderer Ort sein, an dem der Showdown statt findet. Den Schurken einmal mehr in seinen finsternen Gewölben zu besiegen ist wenig kreativ und bleibt deswegen auch kaum im Gedächtnis haften. Der Kampf auf den obersten Zinnen einer Burg, der damit endet, dass die Schurkin abstürzt, geht schon in die richtige Richtung, vielleicht haust eine „böse Hexe“ in einem Baumhaus, so dass das Finale über den Wipfeln in einem schaukelnden Baumhaus stattfindet.

Wie im Kapitel Erfolgshäppchen auf S.11f erwähnt ist es auch für ein gelungenes Finale wichtig, dass dort noch einmal jeder Heldentypus etwas zur Lösung beitragen können sollte. Das könnte im Idealfall dann ein Ablenkungsversuch durch einen gesellschaftlich orientierten Helden sein, der den Schurken in ein Gespräch verwickelt, während die actionbetonten Helden die Helfer des Schurken aus dem Weg räumen oder am Eingreifen hindern,

und die Wildnisorientierten die Falle für den Untergang des Schurken vorbereiten.

Damit das Finale auch von Seiten der Helden bzw. der Spieler richtig ausgespielt und genossen werden kann empfiehlt es sich, im Abenteuer klar werden zu lassen, dass nun tatsächlich das Finale kommt. Ansonsten könnte der Fall eintreten, dass die Helden das Risiko scheuen („Wir können nicht alle Kräfte jetzt schon verpulvern, wenn wir später auf den Erzschorken treffen ...“) und den Schauplatz des Finales gar nicht betreten. Oder sie betreten ihn unter falschen Annahmen („Wir gehen da rein und fragen nach Alrik Benoglio.“) und werden vom Finale völlig überrollt („Als ihr nach Benoglio fragt, kommt der Erzschorke herein und krempelt bereits seine Ärmel hoch ...“).

Prinzipiell existieren zwei Idealtypen eines Finales. Der erste Idealtyp ist die **actionbetonte Konfrontation** der Helden mit ihrem Widersacher in Form eines Kampfes bzw. einer Action-Sequenz.

In diesem Fall gelten hier natürlich besonders die Hinweise wie sie im Kapitel Action-Abenteuer auf Seite 21 gegeben werden. Das bedeutet, dass eine starke emotionale Beteiligung der Spieler und die damit einhergehende Distanzverminderung geschaffen und (soweit möglich) Stress bei den Spielern erzeugt werden müssen. Sehr oft ist in der finalen Konfrontation der Widersacher oder das zu bewältigende Problem eine deutlich größere Herausforderung für die Helden als die bisherigen Gegner innerhalb des Abenteuers und erscheint den Helden unbezwingbar oder unerreichbar.

Es wäre ein großer Fehler, dieses Finale nun alleine durch einen großen Kampf und dadurch eben auch durch eine lange Würfelarie gestalten zu wollen. Vielmehr sollte daran gedacht werden, die Szenerie so zu gestalten, dass für die Helden Möglichkeiten bestehen, spektakuläre Aktionen zu unternehmen. Zu denken wäre da an einen Abgrund, in den der Schurke gestürzt, oder ein Treibsandfeld, in das er getrieben werden könnte. Als Autor sollte man daher seinem Schurken immer einen Fehler oder Nachteil zuschieben, den die Helden dann ausnützen können. Dabei sollte der Kampf natürlich für die Helden dennoch möglichst gefährlich sein – oder zumindest so wirken. Denn nichts bleibt den Helden so in Erinnerung, als gerade noch einmal Gorgaris Schwingen entkommen zu sein ...



Ein Rededuell der besonderen Art ...

Dieser Finaltypus kann auch die Auflösung des grundlegenden Spannungsmoments des Abenteuers wie die Bewältigung einer bestimmten Aufgabe oder die Überwindung eines bestimmten Hindernisses sein, ohne dass dazu ein Schurke oder Gegenspieler zu den Helden im Finale auftreten muss. Vor allem in Wildnisabenteuern kann das Finale ohne Gegenspieler auskommen und eher eine riskante, actionreiche Szene sein, in der Gipfel bestiegen, Schluchten überquert oder Sümpfe durchquert werden. Dasselbe gilt auch für Horrorabenteuer, wobei hier dann das Geheimnis gelüftet werden kann und vielleicht eine harmlose Erklärung zum Vorschein kommt.

Der zweite Idealtyp wäre eine **interaktive Konfrontation** in Form eines öffentlichen Aufeinandertreffens – wie z.B. in einem Gerichtssaal oder am Hofe eines Adligen.



Sollte das Finale ein öffentliches Aufeinandertreffen des oder der Antagonisten sein, dann sind gut ausgearbeitete bzw. angelegte Dialoge von großer Bedeutung, die den Spielleiter in seiner Arbeit unterstützen (näheres, speziell zur Gestaltung von Dialogen, finden sich im Kapitel "Dialoge" auf Seite 13). Dialoge sollten möglichst keine Stolpersteine wie komplizierte Namen oder unnötig komplexe Sachverhalte beinhalten, die später stimmungstörende Fehler durch den Spielleiter provozieren.

Für diese Rededuelle sollte der Autor sich Gedanken machen, welche Argumente und Beweise die Helden vermutlich vortragen werden und wie dann die Verteidigungsstrategie und die Gegenargumente des Schurken aussehen könnten. Dementsprechend sollte er dann den Dialog und die Handlung des Finales konzipieren.

Gerade bei dieser Form des Finales ist es besonders wichtig (und gleichzeitig schwierig), das Ergebnis des Finales offen zu halten. Der Schurke muss dazu ein stimmiges As im Ärmel haben, das

die Spannung innerhalb des Finales aufrecht erhält und gleichzeitig durch die Helden im Rahmen des Finales ausgestochen werden kann. Es wäre beispielsweise spannungsfördernd, wenn der Richter bestochen wäre und die Helden das erst vor Gericht merken. Gleichzeitig wäre das Finale und damit auch das Abenteuer ruiniert, wenn die Helden nicht noch eine Gelegenheit hätten, darauf zu reagieren, in dem sie zum Beispiel ebenfalls den Richter unter Druck setzen oder eine anwesende Autorität – wie einen hohen Adligen oder Geweihten – auf ihre Seite ziehen könnten.

Was zu beachten ist:

- besondere Orte für den Showdown verwenden.
- das Ergebnis des Finales sollte offen sein.
- keinen langen Epilog gestalten.
- jeder Heldentyp sollten zum Finale etwas beitragen können.
- keine langwierigen würfellastigen Kämpfe inszenieren



Der Epilog

»Der König war glücklich, dass die Prinzessin wieder bei ihm war. Er bedankte sich beim Bauernjungen und gab ihm seine Tochter zur Frau. Sie feierten ein großes Fest, zu dem das ganze Volk eingeladen war, und sie lebten glücklich und zufrieden bis ans Ende ihrer Tage.«

—Der Bauernjunge und die gefangene Prinzessin, ausgedacht und aufgeschrieben von Jochen, 11 Jahre

Inhaltlich gehört in den Epilog zunächst einmal **eine Beschreibung des Abenteurerausgangs**. Beispiele wären der Empfang beim hohen Würdenträger, der den Helden einen Orden um den Hals hängt und eine Belohnung gibt, das ausführliche Plündern des Drachenhorts oder die dramatische Flucht vor den Verfolgern, die schließlich in der Sicherheit einer Stadt endet.

Wie zuvor im Kapitel **Das Finale** geschrieben, sollte ein Epilog nicht zu lang sein, da sonst der individuelle Kern des Abenteuers verloren gehen könnte. Es hat sich bewährt, den atmosphärischen Teil des Epilog als ausformulierten Text den Spielern zu einem späteren Zeitpunkt nachzureichen. Als Autor kann man diesen Teil des Epilogs daher ausformulieren und als Handout zur Verfügung stellen, sofern der Epilog nicht schon als Spin-Off vorgesehen ist und als Einstieg für eine Fortsetzung gedacht ist.

Manchmal ist es notwendig, zwei oder mehr solcher Beschreibungen zu verfassen, um die verschiedenen Lösungsmöglichkeiten bzw. Ergebnisse darzustellen. Denn vielleicht haben die Helden die Gefahr für den Ort zwar beseitigt, sind aber mit der Obrigkeit in Konflikt geraten. Dann werden sie sicher nicht mit Glanz und Gloria am Hofe empfangen, sondern man lässt sie durch einen Boten wissen, dass man ihre Handlungen großzügigerweise nicht weiter strafrechtlich verfolgen würde, wenn sie denn schnell weiter ziehen und sich nicht mehr blicken lassen...

Was natürlich nie fehlen darf ist die **Belohnung** zum Schluss. Dazu gehören Abenteuerpunkte (AP), Spezielle Erfahrungen, verliehene Ehren durch eine hohe Würdenträgerin und besondere Gegenstände.

Es ist schwierig ein generelles Maß an AP zu vergeben, denn in verschiedenen DSA-Gruppen wird mit denkbar unterschiedlichem AP-Einsatz gespielt, so dass für die einen 200 AP für ein Abenteuer eine Riesensumme sind, während andere darüber nur müde lächeln können. Geht man von den offiziellen Abenteuermodulen aus, dann werden Abenteuerpunkt in der Größenordnung von 250 bis 500 AP vergeben. Dazu können noch AP für einzelne Aktionen der Helden kommen, z.B. die besonders elegante Lösung eines Problems oder die Lösung von kleinen „Nebenabenteuern“. Verzichten kann man auf die Vergabe von AP für Aktionen, die nur einem bestimmten Helden offen stehen oder die vom Einsatz eines bestimmten Talents abhängig sind. Denn der Erhalt der Abenteuerpunkte sollte jedem Helden potentiell möglich sein.

Neben den Abenteuerpunkten gehören die *Speziellen Erfahrungen* zu den wichtigen Belohnungen. Beim Abenteuerschreiben kann schon grundsätzlich überlegt werden, welche Talente ver-

mutlich besonders oft eingesetzt bzw. welche besonderen Erfahrungen die Helden vermutlich machen werden. Dreht sich das Abenteuer um einen verrückten Magier und dessen Artefakte, wäre eine Spezielle Erfahrung auf *Magiekunde* vielleicht angebracht, während eine Spezielle Erfahrung in *Wildnisleben* in Frage käme, wenn die Helden einen Mond lang durch die Weidener Wälder stapfen. Weitere Hinweise zur AP-Vergabe und zu Speziellen Erfahrungen finden sich in der **DSA4-Basisregeln** auf S. 157ff und in **Aventurische Helden** auf S. 140 (zu finden in der Box **Schwerter & Helden**).

Schließlich winken in manchen Abenteuern auch ganz und gar derische Belohnungen. Jenseits von finanziellen Aspekten (die wieder zu gruppenspezifisch sind, als dass man sie allgemein beantworten könnte) winken manches Mal besondere Gegenstände wie Waffen, Artefakte, Reittiere etc. Solche Belohnungen sollten aber nur vergeben werden, wenn es aventurisch plausibel ist. Der Dorfschultheiß von Gradnochsjepergurken im Bornland wird kaum einen magischen Bidenhänder unter seinem Bett liegen haben, den er den Helden als Belohnung vermachen möchte. Außerdem sollte man es mit dem Wert (den Werten) nicht übertreiben, denn sonst züchtet man schnell aventurische Superhelden heran. Meist ist die Belohnung für den Spieler wesentlich schöner, wenn er ein Bild des Gegenstands oder eine genaue Beschreibung mit allen Verzierungen und Inschriften erhält als allein die platten Werte („1W+4 Schwerts mit einem BF von 0 und 10 Unzen weniger Gewicht ...“).

Zu guter Letzt sollte ein **Resümee des Abenteuers** erfolgen. Welche Meisterpersonen oder Gruppierungen haben sich die Charaktere zu Feinden gemacht oder als Freunde gewonnen? Hat eine Meisterfigur oder ein Spielercharakter noch eine offene Rechnung zu begleichen? Welche Möglichkeiten bieten sich aus dem Abenteuer heraus für weitere Abenteuer? Welche Konsequenzen hat das Wirken der Helden auf die Spielwelt?

Die losen Fäden können dann dazu dienen einige Fortsetzungs- oder Spin-Off-Vorschläge zu unterbreiten, mit deren Hilfe der Spielleiter weitere Abenteuer entwickeln kann. Die Erfahrung zeigt, dass Spieler solche mit einander verknüpften schätzen. Gerade die erwähnten Beschreibungen von Gegenständen als Belohnung bieten da Anknüpfungspunkte, denn vielleicht handelt es sich ja um ein altes Artefakt, hinter dem irgendwelche finsternen Buben her sind, oder der Griff des schönen diamantbesetzten Dolches ist innen hohl und enthält eine Schatzkarte oder ähnliches. Eventuell sind nicht alle Schurken besiegt und planen nun ihre Rache. Vielleicht kann die Familie der geretteten Tochter nun als Auftraggeber fungieren ... Wie man sieht, sind die Möglichkeiten zahlreich.

Inhalt des Epilogs:

- Belohnung für Spieler und Helden
- Beschreibung des Abenteurerausgangs und der Nachwehen
- Resümee des Abenteuers
- Vorschläge für Spin-Offs oder andere anschließende Abenteuer.



Die Ausarbeitung des Abenteuers

Die Ausarbeitungen der einzelnen Komponenten (wie Meisterfiguren, Orte und Ereignisse) finden ihren Platz sowohl innerhalb des eigentlichen Abenteuers in den oben unter Gliederung des Abenteuers auf S. 22 genannten Gliederungselementen bzw. Szenen, als auch in Form eines Anhangs am Ende des Abenteuertextes. Entsprechend der Wichtigkeit werden die Komponenten an Ort und Stelle, also innerhalb des Abenteuers, beschrieben oder aber, vor allem wenn es sich um wichtige oder mehrfach auftauchende Komponenten handelt, am Schluss untergebracht. Für die Weiter- oder Wiederverwendung gedachte Komponenten (wie Regelergänzungen, Settings oder wichtige Meisterfiguren) sollten stets in den Anhang gestellt werden.

Aventurische Geheimnisse

Für den Spielleiter ist der Umgang mit den Geheimnissen eines Abenteuers nicht immer einfach, oft aber auch etwas Reizvolles, da er den Spielern voraus ist. Gerade im Umgang mit Geheimnissen werden beim Abenteuerschreiben Fehlern gemacht oder Probleme nicht ausreichend berücksichtigt. Deswegen soll an dieser Stelle näher darauf eingegangen werden.

Es ist der Blick hinter die Kulissen Aventuriens, der dem Leser den Einblick in spannende Geschichten und (welt-)bewegende Ereignisse gewährt und dadurch die Faszination für die Geschichten der Spielwelt weckt. Dabei lieben es nicht nur die Spielleiter, sondern oft schon die Abenteuerautoren, wahre Erkenntnisse vor den Spielern bzw. Spielleitern zu verbergen. Das Geheimnis wird nur angedeutet, nicht aber dessen Hintergrund näher dargestellt. Meist sind solche Geheimnisse Aufhänger für das ganze Abenteuer, wie z.B. die Suche nach einem Amulett, das Beseitigen eines Spukes aus dem Schlosskeller oder seltsame Gerüchte aus der Nachbarprovinz, die aufgeklärt werden sollen.

Der Umgang mit Geheimnissen der aventurischen Spielwelt gestaltet sich aber oftmals schwierig. Ein Spielleiter sollte möglichst umfassend auch über die Hintergründe eines Geheimnisses informiert sein. Der Hintergrund ist ein wichtiges Werkzeug für den späteren Spielleiter, um auf (unvorhergesehene) Aktionen der Spieler reagieren zu können – und gehört deshalb nicht nur aus (vielleicht penibel klingenden) Vollständigkeitsansprüchen oder zur Erhöhung des Lesegenusses dazu. Ohne ihn könnte der Spielleiter während des Spielens die Orientierung verlieren und verzweifelt versuchen, den Hintergrund des Geheimnisses durch wildes Blättern im Abenteuer zu finden.

Außerdem ermöglicht die Nennung des Hintergrunds fundiertere Improvisation seitens des Spielleiters. Oftmals findet man allerdings in Abenteuern Sätze wie: „Was es nun tatsächlich mit jenem Amulett auf sich hat, das die Helden nach langer Suche aus dem ewigen Eis bergen – nun, liebe Spielleiterin, verehrter Spielleiter, das können wir Ihnen auch nicht sagen.“ Was soll der Spielleiter in diesem Beispiel einer zauberkundigen Heldin antworten, wenn diese einen ANALYS ARCANSTRUKTUR auf dieses Amulett spricht? Wie hoch soll man den Wert dieses Amuletts veranschlagen, falls die Helden auf die Idee kommen es zu verkaufen? Wie soll das Amulett denn überhaupt aussehen?

Außerdem sollte aus dem Hintergrund eines Geheimnisses die Relevanz für das Abenteuer ersichtlich sein (siehe auch S. 11). Als ein Negativbeispiel mag hier das Abenteuer **Die letzte Bastion** dienen. Dort heißt es auf Seite 11:

„Der vierte im Bunde ist ein Mann um die Vierzig, dunkelhäutig, aber ganz offensichtlich mittelländischer Herkunft, der von allen Kiral genannt wird. (Sein wirklicher Name, Alrik Zwerchfurter, ist im Verlauf der Reise nicht in Erfahrung zu bringen – außer ihm selbst weiß ohnehin niemand über seinen Namen oder seine Herkunft bescheid.)“

Einige Tage später wird „Kiral“ bei einem Angriff von Wüstenräubern ums Leben kommen, es gibt also nicht einmal die, vom Abenteuer ohnehin nicht vorgesehene Möglichkeit, das Geheimnis dieser Figur später einmal zu lüften. Wozu dann diese Hintergrundgeschichte (die unter der Personenbeschreibung von „Kiral“ noch weiter ausgeführt ist)? Dieses Geheimnis besitzt nur dann eine Existenzberechtigung, wenn die Figur des Kiral und sein Geheimnis zu einem späteren Zeitpunkt (und sei es in einem Spin-Off) eine Relevanz erlangt, oder wenn das Geheimnis dazu dient, die Figur des Kiral mit Leben zu füllen, damit Atmosphäre zu schaffen und die Helden dazu bewegen soll, sich emotional zu engagieren. In diesem Fall muss es den Helden aber möglich sein, näheres über Kiral und seine bewegte (?) Vergangenheit zu erfahren. Es müsste dann die Geschichte Kirals vorliegen und eine Möglichkeit genannt werden, wie die Helden diese erfahren könnten (z.B. dadurch, dass ein Held ihn an jemanden aus seiner Vergangenheit erinnert oder einfach jemand den Kontakt zu ihm sucht und Kiral Vertrauen zu demjenigen fasst.)

Gründe für die Geheimniskrämerei

Die Geheimniskrämerei um die Hintergründe eines Geheimnisses hat viele Ursachen. Während es für einen Spielleiter meist dramaturgische Gründe sind (schließlich wäre sonst schnell die Spannung weg), gestalten sich die Ursachen bei einem Autor vielfältiger. Die banalsten Gründe dafür sind zum einen **Faulheit** (weil die Entwicklung eines Hintergrunds für das Geheimnis zusätzliche Arbeit macht) und zum anderen **Gedankenlosigkeit** (weil man den Hintergrund als unwichtig erachtet). So wird ein Geheimnis einer Person, eines Ortes, eines Ereignisses oder eines Gegenstandes zu etwas, das Alfred Hitchcock als ein *MacGuffin* bezeichnet hat. Es wird zu einem Element, das die Handlung vorantreibt, ohne den näheren Inhalt jemals bekannt zu geben. Der Vorteil eines MacGuffin liegt offensichtlich in der Faulheit. Darüber hinaus bietet er aber auch den Vorteil von enormer Flexibilität, denn der Inhalt kann noch während des Abenteuers bis zum Finale offen gehalten und den Umständen angepasst werden.

Das geht solange gut, solange die Helden kein gesteigertes Interesse am Inhalt des MacGuffins entwickeln, sondern nur daran interessiert sind ihn zu erreichen. Einen MacGuffin kann man einsetzen, solange man als Autor sicherstellen kann, dass die Helden ihn entweder nie erreichen oder nie versuchen zu öffnen. Als Beispiel könnte man ein magisches Artefakt nennen, dessen Übergabe die Helden an den Erzschorken verhindern müssen. Das Abenteuer ist nun so komponiert, dass die Helden während des Abenteuers wegen eines Zeitdrucks nur an Informationen ü-



ber den Aufenthaltsort des Artefakts interessiert sind und erst im Finale in die Nähe des Artefakts gelangen. Da aber kommen sie zu spät, so dass sie nur noch den Erzschorke mitsamt dem Artefakt in den bodenlosen Abgrund stürzen können. So komponiert spielt der Inhalt des MacGuffin kaum eine Rolle und der MacGuffin könnte noch dazu dienen dem Spielleiter eine Möglichkeit in die Hand zu geben, wie der Erzschorke umkommt, da er z.B. das Artefakt nicht mehr unter Kontrolle halten konnte etc. Anders sieht es aus, wenn die Helden vor dem Finale das Artefakt in die Hände bekommen, dann würde der Nachteil eines MacGuffin offensichtlich. Denn nun müsste erklärt werden, was es mit dem Artefakt auf sich hat, wie es aussieht und was es bewirkt.

Eine weitere Ursache der Geheimniskrämerei um die Hintergründe von Personen und Orten ist die **aventurische Stimmigkeit**. Die Welt und die darin lebenden Personen besitzen ihre Geheimnisse, die sie natürlich nicht einfach heraus geben – und schon gar nicht an irgendwelche dahergelaufenen Helden. Dies gehört zum viel kritisierten, aber ebenso auch viel geliebten Eigenleben und tief ausgearbeiteten Hintergrund der aventurischen Welt. Es ist zunächst also völlig realistisch, dass Spieler und Charaktere nicht alle Hintergründe erfahren können. Auf diese Weise wird den Helden demonstriert, dass selbst Recken wie sie nicht jedes Geheimnis lüften können, auch sie nur normale Sterbliche sind und es für sie ebenfalls Grenzen gibt.

Das kann den Spielspaß sogar erhöhen, da die Phantasie der Spieler durch Andeutungen über die Natur des Geheimnisses enorm angeregt werden kann. Es erhöht die Spannung für die Spieler, und ein Spielleiter bekommt aus den Spekulationen, die die Spieler äußern, oft eine Vielfalt an Ideen für ein Spin-Off-Abenteuer geliefert. Es darf dabei aber die Gefahr nicht unterschlagen werden, die in derart motivierten Geheimniskrämerei liegt. Der gezielte Einsatz von Geheimnissen kann zu Frustration bei den Spielern führen, wenn ihnen nicht klar ist, warum sie etwas nicht erfahren bzw. nicht (ein-)sehen, dass sie dieses Geheimnis nicht lüften können. Sie werden es wieder und wieder versuchen und sich innerhalb des Abenteuers immer stärker verzetteln. Es muss also berücksichtigt werden, dass die Adressaten des Abenteuers die Spieler sind und das Eigenleben der Welt nicht zum Selbstzweck wird.

Schließlich kann ein Geheimnis natürlich auch in der Logik des Abenteuers begründet sein. In manchen Abenteuern tauchen Meisterfiguren auf, die nicht diejenigen sind, für die sie sich zunächst ausgeben und daher den Helden einen falschen Namen nennen, oder sich ein fremdes Äußeres geben, sei es durch Verkleidung oder durch einen Zauber (sinngemäß gilt das alles natürlich auch für Gegenstände oder Orte). Es ist in diesen Fällen enorm wichtig eine klare Trennung zwischen Spielleiterinformationen und Spielerinformationen einzuhalten. Um einen Versprecher des späteren Spielleiters zu verhindern, in dem er das Geheimnis unfreiwillig ausplaudert, sollte man dieses Geheimnis nur bei der ersten Nennung der Figur lüften (falls sie im Anhang genannt wird auch dort) und ansonsten sowohl bei den Spielleiterinformationen wie den Spielerinformationen strikt bei der Tarngeschichte der Figur bleiben.

Nicht nur die Spekulationen der Spieler über ein Geheimnis können als Spin-Off dienen, der Abenteuerautor kann das Geheimnis auch als Grundlage für ein Spin-Off oder ein Mysterium mit enormer Reichweite angelegt haben. In diesem Fall bezieht sich das Geheimnis auf Entwicklungen, die der Autor nicht abse-

hen und gezielt als zukünftige Abenteuermöglichkeit offen halten möchte.

Das könnte dann folgendermaßen ablaufen: Das Amulett, das die Helden aus dem Ewigen Eis geborgen haben, kann dazu benutzt werden, finstere Pforten aufzuschließen. Die Helden haben dieses Amulett nun in gutem Glauben und ohne zu wissen, wozu er es benutzen will, ihrem Auftraggeber übergeben. In einem späteren Abenteuer könnten die Helden auf das Geheimnis des Amuletts stoßen und beginnen nachzuforschen, was ihr ehemaliger Auftraggeber damit vorhat. Vielleicht will er in üblicher Bösewichtmanier eine günstige Sternkonstellation abwarten, um seine Beschwörung zu vollbringen, oder er ist als Besitzer des Amuletts in Gefahr, da irgendwelche Schurken ihm das Amulett abjagen wollen ...

Das Geheimnis besitzt in diesem Fall eine solche Tragweite, dass seine wahre Bedeutung noch nicht gelüftet werden kann, sonst wäre dem Autor die Butter vom Brot genommen. Die Andeutung des Geheimnisses sollte dann aber nicht in der Art geschehen „und was es damit auf sich hat, wissen wir, liebe Spielleiterin, auch nicht“, sondern „noch bleibt das Geheimnis um die wahre Funktion des Amuletts ungelüftet, aber wir dürfen Ihnen, liebe Spielleiterin, schon einmal verraten, dass es in nicht all zu ferner Zukunft noch einmal eine bedeutende Rolle spielen wird, denn es birgt ungeahnte Kräfte, die – einmal entfesselt – unvorhersehbare Ereignisse heraufbeschwören werden“.

Meisterfiguren

In die Ausarbeitung von Meisterfiguren gehören viele Dinge. Selbstverständlich natürlich der **Name** samt eventuellen Titeln. Eine Beschreibung des **Aussehens**, die möglichst kurz und bezeichnend sein und ergänzt werden sollten durch **Besonderheiten** (Sprachfehler, Hakennase, ständiges Augenzwinkern etc., auch Hobbys wie Rosenzüchten, Hasenjagd, echsische Mythologie). Dabei darf ruhig etwas übertrieben werden, denn es ist für die Spieler, wie für den Spielleiter einfacher, sich solche Besonderheit zu merken.

Dann kann noch das **Auftreten** folgen, mit dem die Außenwirkung einer Person (arrogant, Schönling, Snob, hilfsbereit) und ihrem Verhalten beschreiben werden. Oft können hier noch für die Figur typische **Zitate** genannt werden – am besten solche, die er vermutlich im Verlauf des Abenteuers an die Helden richtet („Was will das Gesindel von Uns?“ oder „... wenn man nun aber die Evidenz dieser Ausführungen unter Berücksichtigung dessen, was schon in Rohals Traktat über den alveranischen Frieden steht, zur Kenntnis nimmt ...“).

Je nach Wichtigkeit der Figur gehören in die Ausarbeitung auch der Hintergrund und die Motivation. Während mit dem **Hintergrund** die Rolle der Meisterperson im Abenteuer, seine gesellschaftliche Position, seine Querverbindungen zu anderen Figuren sowie alle Hintergrundinformationen, die für die Darstellung des Charakters im Abenteuer benötigt werden, gemeint sind („Der Akademieleiter ist absolute Respektsperson. Sein Wort ist Gesetz innerhalb der Akademie und wird selbst von der Jurisdiktion der Stadt respektiert. Er stammt aus einer alteingesessenen Familie und hat gute Beziehungen zum Magistrat der Stadt.“), fällt unter die **Motivation** die Gesinnung, die persönlichen Ziele und Beweggründe (Jener Leiter möchte zunächst jeglichen Schaden von seiner Akademie abhalten und sich schützend vor seine Zöglinge stellen).

Unter Umständen können **Handlungsvorgaben** für im Abenteuer auftretende Situationen gegeben werden, in denen beschrieben



wird, wie die Meisterperson sich dann verhalten wird („Sollten die Helden einem Zögling der Akademie borbaradianisches Treiben beweisen können, wird der Akademieleiter versuchen, die Einschaltung der Inquisition zu verhindern und eine stille Lösung des Problems anstreben.“). Dabei sollte aber immer darauf geachtet werden, dass zumindest dem Spielleiter klar ist, warum eine Meisterperson so oder so handelt. Bleibt die Begründung der Handlungsweise unklar, können Probleme bezüglich der Darstellung der Figur entstehen. Der Spielleiter kann in arge Bedrängnis geraten, falls die Helden z.B. die Ursachen dafür wissen wollen.

Ein Negativ-Beispiel dazu stammt aus dem Abenteuer **Stein der Mada** S. 46: „Tragen die Helden die Bitte an Shayariel Silberlöwin heran, sie in die Salamandersteine zu führen, wird sie sich wortlos umdrehen, da sie sie für eine weitere Gruppe von Abenteurern auf der Suche nach dem Elfenkönig oder dem Dunklen Brunnen hält (...). Zeigen die Helden ihr jedoch den Madamanten, betrachtet sie ihn lange und nickt dann stumm. Sie bittet die Helden zu warten, während sie ihre Sachen holt.“

Hier wird mit keinem Wort erklärt, *warum* die Elfe derart auf das Vorzeigen des Steins reagiert. Es ist aber wichtig für den Spielleiter, dies zu wissen – einmal, um das Handeln der Elfe im folgenden stimmig darstellen zu können: Wenn die Elfe tatsächlich ein Interesse an jenem Stein hat, warum verlässt sie die Helden kurze Zeit später wortlos? Wenn dieses Interesse nicht vorliegt, warum hilft sie denn dann eigentlich den Helden? Was soll die Spielleiterin in Gestalt der Elfe antworten, wenn die Helden sie zu ihren Motivationen und ihrem Wissen über den Stein befragen? Des weiteren weist die Verbindung zwischen dem Madamanten und den Waldelfen, die hier vorzuliegen scheint, auf weiteres, möglicherweise wichtiges Hintergrundwissen über den Stein selbst hin, das man dem Spielleiter nicht vorenthalten sollte.

Wichtig dabei ist eine Vorstellung zu vermitteln, was die Meisterfigur interessant macht und wie sie dargestellt werden könnte. Eine genaue Beschreibung der Motivation und Hintergrundgeschichte einer Meisterperson ist zwar für das Spiel selten zwingend notwendig, und man könnte meinen, darauf verzichten zu können. Dennoch ist es nicht ein „Perlen vor die Säue werfen“. Derartige Beschreibungen sind gerade für Stadtabenteuer (bzw. Intrigen-, Gesellschafts- oder Kriminalabenteuer) nützlich, das sie die Improvisation und Darstellung des Verhaltens der Figuren durch den Spielleiter sehr erleichtern. Allerdings sollte man es nicht übertreiben, denn die Farbe der Unterhose und das Lieblingsessen sind selten relevant für das Spiel.

Meist werden in der Ausarbeitung der Meisterpersonen auch wichtige **Spielwerte** genannt. Um es mit Albert Einstein zu sagen: Es ist nicht anzunehmen, dass Gott mit dem Kosmos würfelt (wobei in diesem Fall der Spielleiter als Gott fungiert)¹⁵. Wichtiger als konkrete Zahlen sind zunächst besondere Fähigkeiten (Zauber, Talente, Sonderfertigkeiten, Vorteile und Nachteile). Herausragende Talent/Zauberwerte können für den Spielleiter

durchaus genannt werden, um das Potential und die Macht der Figur zu verdeutlichen.

Schließlich können noch **Rollenspielhinweise** (Stift in den Mund nehmen und damit sprechen, um ein nuscheln zu simulieren, aufstehen und mit verschränkten Händen auf dem Rücken hin und her gehen, nervöses Fingertrommeln auf dem Tisch etc.) gegeben werden, wie der Spielleiter die rollenspielerischen Eigenheiten der Meisterfigur den Spielern am besten vermitteln kann.

Die Rolle der Meisterfiguren

Neben den zuvor genannten Hinweisen zur Ausarbeitung von Meisterpersonen ist ein weiteres wichtiges Thema deren Rolle bzw. Stellung innerhalb des Abenteuers.

Abstrakt gesehen gibt es **drei Positionen**, die eine Meisterperson gegenüber den Helden einnehmen kann: positiv, neutral oder negativ. Die zahlreichen Informationslieferanten und Komparsen, die ein Abenteuer bevölkern, stehen den Helden in der Regel mehr oder weniger neutral gegenüber. Sie spielen für das Abenteuer und die Ausarbeitung eine geringe Rolle.

Letztlich existieren **drei Figurentypen**, die über den Informationslieferant oder atmosphäreschaffenden Komparsen hinausgehen. In einem Abenteuer können alle drei, keiner von ihnen oder Mischformen aus den Typen auftauchen. **Der Begleiter** wird den Helden mitgeschickt und steht ihnen meist neutral oder positiv gegenüber, weil er ähnliche Ziele wie sie verfolgt, von ihnen angeheuert wurde oder selbst die Helden angeheuert hat. **Der Auftraggeber**, der den Helden ebenfalls meist neutral oder positiv gegenübersteht, verteilt zu Beginn jenen Auftrag, taucht dann aber während des Abenteuers kaum noch auf und greift ebenso selten ein. Schließlich gibt es mit **dem Schurken** noch den Antagonisten der Geschichte, der den Helden selbstverständlich negativ gegenübersteht. Bei allen drei Typen können spezifische Probleme entstehen, um deren Vermeidung es nun gehen soll.

Der Begleiter:

In manchen Fällen wird den Helden eine Meisterperson als Begleitung, Führer, Schützling, Auftraggeber oder Befehlshaber durch das Abenteuer mitgegeben. Für jede dieser Personen sollte die Funktion genannt werden, welche er im Abenteuer erfüllt bzw. welche Lücken innerhalb der Heldengruppe seine Fähigkeiten füllen sollen. Hier ist außerdem zu klären, ob diese Figur für das Abenteuer zwingend notwendig oder nur optional ist und wie sie in die Gruppe integriert werden kann, ohne dass sich einzelne Helden oder gar alle überflüssig vorkommen.

„Die Helden werden auf ihrer Expedition nach verschollenen Echsenartefakten von Magistra Livia Welzelin begleitet, damit eine stimmige Erklärung gegeben ist, wie die Helden an einigen Stellen des Abenteuers an die Übersetzungen altehsischer Inschriften gelangen. Diese Figur ist optional angelegt, da es letztlich nur um die Fähigkeit geht, die echsische Schrift Chrmk zu entziffern. Sollte eine Heldin dazu ebenfalls in der Lage sein, kann/sollte beim Spielen des Abenteuers auf die Figur der Magistra verzichtet werden, damit diese Heldin ihre seltene Fähigkeit auch anbringen kann.“

Im nächsten Beispiel dagegen wäre die Figur zwingend notwendig: „Die Figur des Goblinfährtenslesers Shubruz wird den Helden zunächst als Begleitung mitgegeben, damit sie nicht schon an der Wildnis im Bornland scheitern. Im Laufe des Abenteuers werden die Helden aber mit einer alten Kultstätte der Goblins in Berührung kommen und benötigen dann Shubruz, um zum einen die Hintergründe zu erfahren, und zum anderen, um mit

¹⁵ Es ist eine häufige Debatte ob wie und wann der Spielleiter verdeckt würfeln soll. Inwiefern es daher sinnvoll ist konkrete Werte anzugeben, hängt vor allem vom jeweiligen Spielstil der Gruppen ab. Da dies ein Autor aber kaum vorhersehen kann, sollte er immer dann Werte angeben, wenn sie von Relevanz sind. Bei hochrangigen oder gottähnlichen Figuren erübrigen sich dagegen konkrete Werte – vielmehr sollte hier ihre Macht und ihre Fähigkeiten im allgemeinen skizziert werden.



dem dort ansässigen Goblinstamm verhandeln zu können, da Shubruz demselben Stamm angehört.“

Ein Problem, das sich durch die Rolle einer befreundeten oder verbündeten Meisterperson innerhalb eines Abenteuers stellt, ist, dass diese die Arbeit der Helden alleine erledigen oder ganz wesentlich erleichtern könnte. Um dies zu umgehen, wird recht häufig auf Figuren zurückgegriffen, die sich in der entscheidenden Szene plötzlich mysteriös geben und schicksalsträchtig murmeln, dies wäre jetzt die Aufgabe der Helden und man selbst könne jetzt hier nicht mehr eingreifen. Die eigene Aufgabe wäre getan (indem man die Helden z.B. hergebracht hat), und die Helden müssten nun den Rest allein bestehen. Gerade Elfen scheinen für solch einen Einsatz prädestiniert zu sein, aber auch verschiedene Geweihte und Magiebegabte.

Es wird dabei leider selten darauf eingegangen, warum ausgerechnet die Helden die Aufgabe erfüllen müssen und sich die Meisterperson nicht daran beteiligt. Es muss zumindest dem Spielleiter angegeben werden, warum die Meisterfigur jenseits der dramaturgischen auch auf der aventurischen Ebene aussteigen muss. Die Helden sollten im Abenteuer ebenfalls zumindest eine vage Ahnung davon bekommen können, warum die Figur nicht an der Szene teilnimmt. Ansonsten besteht die Gefahr, dass die Spieler den Eindruck einer stark willkürlich manipulierten Szene erhalten. Dadurch würde die Atmosphäre des Abenteuers schwer beschädigt.

Gründe dafür könnten z.B. sein: da die Elfe niederhöllische Angst vor geschlossenen Räumen hat und deswegen nicht mit in die Höhle kommt, weil der NSC von einer Schlange gebissen wurde und deswegen nur noch langsam humpeln kann, die ehrenwerte Magistra für den beschwerlichen Weg nicht fit genug ist, eine Meisterperson versprochen hat, beim vollen Madamal wieder zu Hause zu sein oder eine Hexe einen dringenden Hilferuf durch ihren Vertrauten übermittelt bekommt und diesen für wichtiger erachtet usw.

In ähnlicher Weise trifft man häufig das Problem an, dass die Helden befreundete oder zumindest verbündete Meisterpersonen (beispielsweise ihre Auftraggeber) begleiten, die über Wissen und Fähigkeiten verfügen, die die Helden zwar benötigen, die ihnen aber dennoch aus dramaturgischen Gründen verwehrt werden sollen, da der Spielreiz höher liegt, wenn die Helden die jeweiligen Aufgaben selbst erledigen:

Beispiel: Die Helden wurden als Schutz für eine Karawane angeheuert. Während der Reise durch die Wüste ist vorgesehen, dass die Spieler ständig *Wetterkunde*- und *Orientierungs*-Proben würfeln, um z.B. den herannahenden Sandsturm rechtzeitig erkennen zu können. Der Karawanenführer aber hat natürlich sehr viel mehr Erfahrung in der Wüste und bessere Werte in *Wetterkunde* als die Helden, so dass es eigentlich völlig unsinnig ist, die Helden diese Proben würfeln zu lassen, wenn der Führer den Sandsturm auf jeden Fall eher entdecken wird und ebenso wenig daran interessiert ist, von diesem überrascht zu werden wie die Helden. Es liegt für die Helden nahe, bei der kleinsten Unsicherheit über die Vorgehensweise bzw. das zu erwartende Wetter zum Karawanenführer zu gehen, um sich den Rat und Bestätigung einer wüstenkundigen und erfahrenen Person zu holen. Wenn die Helden nun den ganzen Weg lang gesagt bekommen, was sie zu tun haben, führt das zu einem unerwünschten Handlangerstatus der Helden, der die Interaktivität des Abenteuers (siehe auch S. 10) einschränkt und den Reiz dieser Wüstenszene mindert. Das Gegenteil kann aber ebenso das Ziel verfehlen und

zu unerwünschten Effekten führen: Wenn sich der Karawanenführer nun in geheimnisvolles Schweigen hüllt, sich beständig von den Helden absondert und ihnen ihr Anliegen verweigert, führt das zu Frustration und Misstrauen, was eventuell sogar kontraproduktiv sein kann, wenn der Karawanenführer später noch eine wichtige Rolle auf Seiten der Helden spielen soll.

Um für die Helden den dramaturgisch erwünschten Zwang zu eigenen Handlungen und Entscheidungen dennoch zu schaffen, stehen zwei Möglichkeiten offen. Zum einen ist es die Frage, ob die Meisterfigur dieses Wissen und diese Fähigkeiten zwingend besitzen muss. Vielleicht stammt der Führer und die Karawane aus dem Norden, so dass er die Wüstenerfahrung gar nicht besitzt? Zum anderen aber kann die Meisterperson für die benötigte Zeit aus dem Verkehr gezogen werden. Der Karawanenführer könnte aus dem Spiel genommen werden, in dem er von einem Skorpion oder Schlange gebissen wird und einige Zeit (während der Wüstenetappe) im Fieberwahn flach liegt.

Der Auftraggeber:

Ist im Abenteuer ein Auftraggeber vorgesehen, sollte sich der Autor über die Motive und die Natur des Auftraggebers Gedanken machen. Das betrifft vor allem die Motive, aus denen die Figur einen Auftrag vergibt – und warum ausgerechnet an die Helden.

Die Art des Auftrags hat Einfluss auf die Natur des Auftraggebers und umgekehrt. Den Auftrag, die Orks aus dem Wald zu vertreiben, wird nicht ein Bettler auf der Straße vergeben, den deren Treiben kaum oder gar nicht berührt, während der reiche Händler seinen Handelsweg bedroht sieht und die Stadtoberen sich allgemein für die Sicherheit der Stadt und deren Umgebung zuständig fühlen. Umgekehrt kann ein Bettler auch nur eine bestimmte Art Aufträge erteilen, da er in seinen Möglichkeiten die Helden zu belohnen ja sehr eingeschränkt ist. Er könnte sie also bspw. bitten seine alte Schatzkarte zu überprüfen oder durch einen Appell an ihre Ehre ihn vor einem Unrecht zu schützen, während er kaum in der Lage sein dürfte die Helden auf eine Expedition in den weit entfernten Dschungel zu schicken.

Die wichtigste Frage in Zusammenhang mit einem Auftraggeber ist, warum er sich an die Helden wendet. Helden sind oft ein Horde dahergelaufener, zwielichtiger Gestalten zweifelhafter Reputation. Warum sollten gerade sie als geeignet erscheinen, wenn es doch meist ordentliche Dienstleister für das Problem gibt. Warum wendet sich ein Auftraggeber nicht an die Stadtgarde, an die Magierakademie, an Kurierdienste oder Söldner?

Eine stimmige Antwort kann absolut notwendig werden, wenn die Helden selbst anfangen, Fragen zu stellen, was vor allem bei Intrigen und Detektivabenteuern der Fall sein wird. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten die Anwerbung der Helden bzw. die Motivation des Auftraggebers zu erklären.

- Die Helden wissen zuwenig um die Gefahr einschätzen zu können und nehmen deswegen den Auftrag an, den alle anderen ablehnen würden. Dass es schon 20 Vorgänger gab, von denen noch keiner lebend den Wald verlassen hat, brauchen die Helden in den Augen des Auftraggebers nicht zu wissen. Es war schließlich schwer genug einige Dumme zu finden, die jetzt für ihn den Dolch des Druiden im verfluchten Wald holen würden.

- Der Auftraggeber will unbekannt bleiben und wählt deswegen ortsfremde Helden, die ihn nicht kennen. Graf Odo möchte sein pikantes Geheimnis, das er in seinem Tagebuch stehen hat bewahren. Dummerweise wurde ihm das von seiner Geliebten ge-



stohlen, weswegen er verständlicherweise nicht zur Garde gehen kann ...

- Die Profis sind zu teuer, nicht verfügbar (abwesend oder zu weit entfernt) oder zu bekannt.
- Andere haben schon erfolglos versucht das Problem zu lösen. (siehe erste Möglichkeit)
- Der Auftrag ist illegal oder gefährlich, so dass die Profis ihn nicht annehmen. (siehe erste Möglichkeit)
- Seine Naivität lässt dem Auftraggeber die Helden als wahre Nahemas und Raidris erscheinen.
- Die Helden dienen nur als Ablenkung oder Sündenböcke.
- Reiner Zufall lässt die Helden zur rechten Zeit am rechten Ort sein v.a. kombiniert mit dem dritten Punkt. Die völlig aufgelöste Mutter kommt in die Dorftaverne gestürzt und erzählt von der Entführung ihres Kindes. Was bleibt da schon anderes übrig für einen "Helden" als zu helfen.

Die Antwort darauf, warum ein Auftraggeber die Helden anheuert, klärt auch ob er den Helden positiv, neutral oder negativ gegenüber steht. Diese Haltung beeinflusst dann neben seiner gesellschaftlichen Position maßgeblich das Verhalten, das er an den Tag legen wird. Daher ist also die Motivation des Auftraggebers von großer Wichtigkeit, um den Auftraggeber später während des Spiels korrekt darstellen zu können und um logische Brüche zu vermeiden. Denn dann wird klar welche Ressourcen er den Helden zur Verfügung stellen wird bzw. unter welchen Umständen er weitere Hilfe anbieten kann. Dabei ist allerdings ebenfalls zu beachten, was oben ("Der Begleiter") im letzten Beispiel mit dem Karawanenführer gesagt wurde. Es sollte vermieden werden, dass der Auftraggeber den Einsatz der Helden überflüssig macht, auch wenn das zunächst plausibel erscheint.

Der Schurke:

Ein guter Schurke (im Sinne von interessant) ist ein wichtiges Element für das Gelingen eines Abenteuers. Er kann für Spannung sorgen, indem er den Helden Paroli bietet und sie ernsthaft fordert. Wenn er vom Autor gut gestaltet ist und von dem Spielleiter gut verkörpert wird, kann er die Spieler kitzeln und eine erhebliche emotionale Beteiligung hervorrufen. Dadurch steigt die Motivation der Spieler, den Schurken zur Strecke zu bringen. Ein Schurke mit gut ausgearbeiteten Stärken und Schwächen bietet den Spielern mehr Anhaltspunkte, die ihre Helden ausnutzen können, um den Schurken zu besiegen oder unschädlich zu machen. Soll der Schurke also diese Funktion übernehmen, gibt es einiges zu beachten, um ihn interessant zu gestalten.

Zunächst muss ein Schurke gute Gründe für sein Tun haben. Im seltensten Fall ist ein Schurke grundlos böse. Es muss nicht gleich eine psychologische Analyse der verkorksten Jugend eines Schurken sein, um diese Motive zu erklären. Die Motivation des Schurken muss aber nachvollziehbar sein, um dem Spielleiter ein Gerüst zu geben, an dem er sich orientieren kann. Wo liegen die Grenzen für den Schurken, wie weit würde er gehen um sein Ziel zu erreichen, welche Mittel ist er bereit einzusetzen usw. Motive gibt es für Schurken zuhauf: Rache und Liebe, das Streben nach Macht, Wissen, Geld, philosophische oder religiöse Ansichten ...

Ein interessanter Schurke muss auch verfügbar sein und in der Reichweite der Helden liegen. Auf diese Weise entstehen erst die Reibungspunkte, an denen sich der Ärger, Hass oder Jagdinstinkt der Spieler auf den Schurken entzündet. Die Motivation der Helden wächst beispielsweise enorm, wenn der Schurke recht

früh bereits einen Auftritt hat, bei dem er die Helden provoziert und seine Arroganz und ihre Machtlosigkeit spüren lässt. Dadurch kann eine sehr förderliche „Dem-Zeigen-Wir-Es“-Haltung entstehen. Eine Begegnung mit dem Schurken (oder gar seine Enthüllung) sollte also schon während des Abenteuers möglich sein und nicht erst zum großen Finale. Dadurch kann Platz geschaffen werden, um den Schurken ausführlicher darzustellen und die direkte Konfrontation hinauszögern. Was nützt ein komplex ausgearbeiteter Schurke, wenn die Helden bei seinem ersten und finalen Auftritt sofort über ihn herfallen, weil er im Pentagramm steht und Dämonen zu beschwören versucht. Diese letzte Szene des Schurken will sorgfältig geplant sein, damit es nicht nur zu einem kampfbetonten Finale kommt, sondern auch rollenspielerisch durch ein Wortduell abgerundet wird. Ein solches Finale kann der Höhepunkt sein, an dem der Schurke seine Motive und Argumente aufzählt und die Helden die Gegenposition vertreten bzw. offene Fragen ansprechen können. Falls der bisherige Verlauf des Abenteuers den Helden/Spielern das Verständnis für die Geschichte noch nicht ausreichend vermittelt hat besteht hier ein letztes Mal die Gelegenheit dazu. Sie können also dadurch noch einmal die Bestätigung für ihre Vermutungen oder Einblicke in die Hintergründe des Abenteuers erhalten. Diese letzte Szene stammt natürlich aus der Filmbranche und da ein Rollenspiel nicht 1:1 dem Film entspricht, wäre ein solche Szene an das Rollenspiel anzupassen. Die Helden bzw. die Spieler würden nämlich sicher nicht 5 Minuten angsterfüllt den Tiraden des Schurken lauschen, sondern sofort versuchen in Aktion zu treten. Daher sollte der Autor seinen Schurken eine gewisse (der Dramaturgie angepassten) Zeit durch Spielmechanismen schützen, ehe die Helden über ihn herfallen. Diese Mechanismen könnten eine Distanz über ein schwieriges Gelände oder weitere Gegner sein, das bzw. die sie erst überwinden müssen, ehe sie an ihn heran kommen. Logisch kann so ein Finale kaum sein, etwas Wahnsinn, Überheblichkeit oder Fehlkalkulation seitens des Schurken bedarf es immer, um zu erklären, warum er lieber den Helden seine Pläne verrät als seinen Dämonen zu rufen, sein Opfer zu schlachten oder die Helden zu vernichten.

Verfügbar heißt aber auch, dass die Helden aventurisch stimmig Einfluss auf den Schurken nehmen können. Wenn Anfängerhelden den Patriarchen von Al'Anfa als Gegenspieler bekommen, liegt er aventurisch gesehen außerhalb ihrer Reichweite, denn so mittelbare Helden haben nun einmal kaum direkten Einfluss auf ihn, allenfalls auf seine Handlanger. Der Schurke muss deshalb auch dem Maßstab des Abenteuers angepasst sein, so dass der Patriarch vielleicht als Bösewicht und Endpunkt einer größeren Kampagne in Frage kommt und die Helden ihm zunächst nur kleine Nadelstiche verpassen, bis er sich persönlich um das "Heldenproblem" kümmert (siehe dazu auch im Kapitel Erfahrung auf S. 24).

Es ist ein beliebtes Mittel, ein Abenteuer etwas komplexer zu gestalten, in dem man die klare Trennung von Schwarz-Weiß aufhebt und die Helden in einen moralischen Konflikt stürzt. Diese Grautöne können durch nachvollziehbare Motive für das verbrecherische Handeln (der Magier, der den Verlust einer Angebeteten nicht verkraftet und deswegen beginnt, merkwürdige Rituale durchzuführen um diese aus dem Totenreich zurück zu rufen) bzw. durch fehlgeleitete gute Absichten (die Zivilisationsbringer einer Geweihtenschaft, die ein Dschungelstamm missionieren wollen), durch die Unwissenheit des Schurken („Er wusste nicht, mit welchen Mächten er sich einlässt ...“) oder die vergleichbar



hohe moralische Integrität des Schurken im Vergleich zu den eigenen Verbündeten sein („Natürlich hat der Druide den Herrn Baron mit einem schlimmen Bann belegt, aber rechtfertigt das die hochnotpeinliche Befragung durch die Inquisition?“).

Bei all diesen Grautönen darf man aber als Autor nie außer Acht lassen, dass sich diese Schattierungen letztlich auflösen sollten. Es sollte eine präferierte Lösung für den Konflikt benannt werden und vielleicht auch einige Hilfsmittel, wie diese erreicht werden kann. In Filmen ist dies die Szene, in der der Schurke nach seiner Lebensbeichte und dem verständnisvollen Zuhören der Helden doch noch zum am Boden liegenden Revolver greift und den Helden nichts anderes übrig bleibt, als ihn zu erschießen. In einem Abenteuer könnten ähnlich Abgänge inszeniert werden, indem der Schurke eine riskante Fluchtmöglichkeit über eine morsche Hängebrücke wählt und dabei abstürzt, oder indem die Helden ihm eine Fluchtmöglichkeit erst gegen sein Versprechen, wegzugehen und nicht wieder zurückzukommen, bieten usw.

Städte und Dörfer

Inhaltlich gehören zur Ausgestaltung eines Ortes eine relativ ausführliche **Beschreibung**, in der die herrschende Atmosphäre, das Aussehen und die Geräusche beschrieben werden, und – soweit sie von belang sind – auch **Karten und Pläne**. Gerade die Atmosphäre eines Ortes wird durch kleine **Zwischenereignisse** oft wesentlich besser transportiert als durch detaillierte Beschreibungen. Diese kleinen Ereignisse, die auch nur den Alltag eines Ortes beschreiben mögen, verleihen einem Ort Farbe (Die Magd im Burghof, deren Wassereimer in den Brunnen gefallen ist, spielende Kinder vor dem Haus, der über seinen Ochsen fluchende Bauer, ein wilder Straßenkötter, der sich auf ein Kind oder die Helden stürzt usw.).

Eventuell rundet man die Beschreibung mit **Musikvorschlägen**, weiterführenden **Lektürehinweisen** und Vorschlägen für die Vermittlung der entsprechenden Atmosphäre (Beleuchtung, Räucherkerzen, Spielort...) ab.

Für die Ausgestaltung von Orten ist es hilfreich, sich zunächst an ein irdisches Vorbild zu halten. Davon ausgehend fällt es leichter, einem Ort Farbe zu verleihen. Wer es beim Spielen multimedial liebt, kann sich mit passenden Bildern und Musik eindecken. Spielt man z.B. auf den Zyklopeninseln, dann wären Dia-Bilder aus Griechenland und den ägäischen Inseln vielleicht sehr stimmungsvoll. Dazu passend könnte als musikalischer Hintergrund Sirtaki-Musik gespielt werden. Der fremde Charakter Maraskans kann durch chinesische oder indische Musik betont werden. Gerade, wenn man in der irdischen Analogie der aventurischen Region schon einmal im Urlaub war, sollte man an diesen Urlaub oder Aufenthalt zurück denken und sich davon inspirieren lassen. Weitere Hilfe ließe sich auch in Romanen oder gar Reiseführern über die entsprechende Region finden. Karl May und sein Buch *Durchs wilde Kurdistan* bieten beispielsweise reichlich Stoff, um das thalussische Bergland mit seinen zahlreichen Räuberbanden zu kolorieren. Für ein einsames Kloster kann man sich gut an Buch und Film *Der Name der Rose* von Umberto Eco halten (wie auch schon in den offiziellen DSA-Abenteuern **Verrat auf Arras de Mott** und **Grenzenlose Macht** geschehen).

Wenn sich der Autor bei der Beschreibung eines Ortes auf Irdisches bezieht, dann sollte er dies erklären, damit der Spiellei-

ter/Leser die Gedanken nachvollziehen und eventuell weiter ausbauen kann¹⁶.

Ereignisse und Schauplätze

Als Ereignisse und Schauplätze werden hier Turniere, Gladiatorenspiele in der Arena, ein großer Warenmarkt oder ein Ball am Fürstenhofe verstanden. Für die Ausgestaltung von Ereignissen können als Inspiration erneut irdische Vergleiche herangezogen werden. Die Atmosphäre einer Arena könnte von Filmen wie **Spartacus** oder **Gladiator** inspiriert sein. Der Besuch eines Stierkampfes in Spanien oder auch nur eines Zirkus' zu Hause könnten ebenfalls Ideen liefern. Um Atmosphäre zu schaffen und dem Spielleiter etwas Arbeit abzunehmen, kann man **Szenenbeschreibungen** wie das Publikumsgetöse, den Zweikampf zweier Gladiatoren oder den Einzug des Herrscherpaares in den Ballsaal anbieten. Dies muss nicht in aller Ausführlichkeit geschehen, denn die Erfahrung zeigt, dass ausformulierte Texte oft „nur“ vorgelesen werden, was der Atmosphäre und Spannung nur in Ausnahmefällen (einem begabten Vorleser) zuträglich ist.

Vor allem Dialoge und Rufe von Personen können als Improvisationshilfe kurz angedeutet werden, so z.B. auf dem Markt die Schreie der Händler („Kauft frische Salzarelen, frische Fische ...“, „Haltet den Dieb!“, „Ein schönes Tuch für die Dame?“). Ebenfalls wichtig für die plastische Ausgestaltung eines Schauplatzes sind kleine **Zwischenereignisse**. Sie sorgen dafür, dass ein dieser nicht zur bloßen Kulisse verkommt, sondern den Spielern das Gefühl vermittelt, dass auch ohne ihre Anwesenheit ihre Umwelt lebt. Der Gefahr, dass es zu einer Vertauschung der Rollen kommt, und die Helden sich plötzlich in der Rolle der Kulisse befinden, kann auch dadurch begegnet werden, dass man sie in das Geschehen einbindet, ohne dass es näher mit dem Abenteuer zu tun haben muss. Solche Zwischenereignisse können ein entdeckter Taschendieb, ein durchgehendes Pferd, ein Achsbruch eines Händlerkarrens, ein stolpernder und den Wein verschüttender Diener, ein bettelnder Krüppel, schrecklich falsch spielende Musikanten, Hahnenkampfwetten oder ein knutschendes (fremdgehendes) Pärchen sein. Auch hier kann man die Beschreibung mit **Musikvorschlägen** und weiterführenden **Lektürehinweisen** abrunden. Der Bezug bzw. die Inspiration auf/aus irdischen Quellen sollte benannt werden, damit der Spielleiter/Leser die Gedanken nachvollziehen kann und eventuell weiter ausbauen kann.

Regelergänzungen

Es kommt öfters zu der Situation, dass ein Ereignis den Rahmen der bestehenden Regeln sprengt, es nicht praktikabel erscheint, das Ereignis mit diesen Regeln durchzuspielen oder dass schlicht keine Regeln dazu existieren. Beispiele dafür wären Regeln für ein Turnier oder ein Pferderennen, aber auch detailliertere Regeln für das Spielen in bestimmten Regionen wie die (Eis-)Wüste. Für ein Turnier müssten Duellregeln, Punkte und Punktestandsregelungen, eventuelle Gegner bzw. deren Punktestand und Werte festgelegt werden. Für ein Pferderennen wäre – je nachdem, ob die Spieler selbst daran teilnehmen – an Wettein-

¹⁶ Ein sehr gelungenes Beispiel ist die inoffizielle Regionalspielhilfe Chababien (<http://www.unet.univie.ac.at/~a9304690/Chababien/>) von Michael Hasenöhrli zu finden unter: (Vis. 10.04.2003).



sätze und Wettquoten, oder aber an Reiten- und Rennregeln zu denken. Für die meisten aventurischen Regionen existieren in den Regionalspielhilfen inzwischen Regeln für die jeweiligen Besonderheiten – wie dem Wasserverbrauch in der Wüste oder dem Kälteschaden im ewigen Eis. In diesem Fall sollten zumindest Hinweise gegeben werden, wo diese Regeln zu finden sind.

Ist es absehbar, dass solche Regeln benötigt werden und keine adäquaten Regeln existieren, dann sollten Vorschläge gemacht werden, wie diese gestaltet werden könnten. In einigen Abenteuern ist es vielleicht sogar ratsam, ein kleines Brett- oder Kartenspiel zu integrieren, wenn damit zentrale Szenen nachgespielt werden können. Die Mini-Tabletops, die aus einigen älteren DSA-Publikationen (wie z.B. in **Der Streuner soll sterben** oder in **Mehr als 1000 Oger**) bekannt sind, sind aber nur bedingt geeignete Beispiele, da die Helden selten die entsprechenden Funktionen übernehmen (als Kapitän in einer Verfolgungsjagd auf dem Meer bzw. als Feldherr in der Schlacht).

Aber vielleicht besteht eine Lösungsmöglichkeit des Abenteuers darin, einen Teil der Schatzkarte beim Boltanspielen oder beim Kamelspiel zu gewinnen? Dann könnten Kurzregeln dazu entworfen werden, wie eine solche Partie mit Hilfe eines Skatblattes am Spieltisch real nachgespielt werden kann.

Handouts

Nahezu jedes offizielle Abenteuer liefert auf den letzten Seiten noch einige Handouts. Sie erscheinen damit praktisch unverzichtbar und tauchen in Form von Karten, Plänen, Portraits, Briefen, Zeitungsartikeln, Gegenständen oder Hintergrundwissen einzelner Helden auf. Handouts haben in der Regel eine der folgenden vier Funktionen:

Zu aller erst dienen sie der **Illustration** des Abenteuers und der Vermittlung von Atmosphäre. Damit wird den Spielern etwas in die Hand gegeben, das sie real fühlen und betrachten können. Vor allem Portraits, Zeitungsartikel oder Dokumente können diese Funktion übernehmen. Sie sind für das Verständnis und die erfolgreiche Lösung des Abenteuers nicht zwingend notwendig und könnten auch durch eine Beschreibung ersetzt werden. Das Aushändigen eines Reisedokuments an einer Zollstation ist für das Abenteuer nicht relevant, doch ist es geschmückt mit einem hübschen bunten Wappen und vielen Paragraphen, fällt es den Helden vielleicht auch etwas leichter, die entsprechenden Taler an die Zollwächter abzdrukken.

Zudem kann ein Handout als **Motivations- oder Manipulationshilfe** dienen. Eine auf die Ereignisse des Abenteuers zugeschnittene Tageszeitung mag die Helden motivieren, etwas zu unternehmen, da sie so schwarz auf weiß sehen können, welchen Einfluss sie haben. Vor allem können Handouts stimmungsvoll und stilecht die Helden in eine bestimmte Richtung steuern. Sollen die Helden von A nach B reisen, und es stehen dazu zwei Wege offen, könnte eine Schlagzeile der Zeitung oder der Anschlag des Herolds über den Einfall des Feindes, eine gefährlichen Seuche oder ein Naturereignis berichten und damit verdeutlichen, dass einer der Wege nur schwer oder gar nicht begehbar ist.

Im Abenteuer überwiegt meist der manipulative Charakter, während zu Beginn eines Abenteuers das Lesen eines Zeitungsartikels über Orküberfälle als Einstieg und Motivation der Helden denkbar ist.

Die reale Existenz eines Handouts spielt dann eine Rolle, wenn es für die **Darstellung** von Rätseln, Fallen oder Hinweisen genutzt und benötigt wird. So könnte vor einer Tür eine Platte an-

gebracht sein, auf der Steine mit verschiedenen Symbolen so angeordnet werden müssen, dass sie ein Muster oder Bild ergeben (also ein klassisches Puzzle). Dazu haben die Helden zuvor vielleicht Hinweise in Form von Puzzlestücken erhalten, die ihnen nun weiter helfen sollen.

Auch die Darstellung eines Wahrnehmungszaubers wie dem ANALYS ARCANSTRUKTUR könnte man so auf diese Weise zeigen und dem Spieler – abhängig vom Erfolg des Zaubers – eine gewisse Anzahl von Puzzleteilen zukommen lassen. Schon beinahe klassisch mutet der Fall der Schatzkarte an, die Helden in Einzelteilen von einem Händler kaufen, vom trinkenden Kapitän gegen eine Schnapsflasche tauschen und vom Gegner durch einen Kampf gewinnen müssen, um sie dann zu einem lesbaren Ganzen zusammen zu setzen.

Auch die **Vermittlung von schriftlichen Hinweisen** findet oft durch Handouts statt. Beispiele sind Tagebücher, Briefe, Geschäftsunterlagen oder Urkunden, die den Helden in die Hände fallen und Hinweise für sie enthalten. Verschlüsselte Schriften können in einer Symbolschrift dargestellt werden, deren Alphabet oder Decodiermöglichkeit den Helden als Handout übergeben wird. Gerade bei schriftlichen Handouts bietet es sich an, zwei Versionen zur Verfügung zu stellen. Eine Version mit dem (lesbaren) Text in einer passenden Schriftart, und eine zweite Version in unlesbaren merkwürdigen Schriftzeichen. Während die erste für Helden ist, die Lesen/schreiben können (bzw. sich eine Übersetzung haben anfertigen lassen), ist die zweite Version für all die Analphabeten und Fremdsprachenhasser, für die die Schrift nur wildes Gekrakel bedeutet. Auf diese Weise kann unter Umständen ein Extra-Abenteuer allein dadurch entstehen, dass die Helden einen Übersetzer oder Lesekundigen suchen. Auch die Tatsache, dass die Helden ein gefährliches oder gar ketzerisches Dokument mit sich führen, ohne den Inhalt zu kennen, kann Stoff für neue Heldentaten bieten.

Ein weiterer Nutzen von Handouts ist die **Vermittlung von speziellem Wissen** einzelner Helden. Das kann dann Hintergrundwissen sein (Der Held kennt die Gegend und kann daher eine Person oder Situation besser einschätzen - und erhält vom Spielleiter entsprechende Informationen per Handout) oder aber spezielles Wissen, das durch eine Fähigkeit oder ein Ereignis erworben wurde (das Ergebnis eines ANALYS ARCANSTRUKTUR oder einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis*, aber auch Träume und Visionen fallen darunter). Das Erstellen von Handouts für diesen Zweck sprengt oft den Rahmen von zu veröffentlichenden Abenteuern, denn dazu müssen die Handouts auf die teilnehmenden Helden, ihre Fähigkeiten und ihren jeweiligen Hintergrund relativ genau zugeschnitten sein.

Dennoch kann man aber zumindest anmerken, dass es für diese oder jene Situation sinnvoll ist, dem entsprechenden Spieler ein solches Handout zukommen zu lassen, das der Spielleiter selber ausformulieren und gestalten sollte.

Im engeren Sinne kann man zwar nicht von einer Funktion sprechen, doch Handouts können auch als **Belohnung** eingesetzt werden. Die Verleihung eines Ordens oder Adelstitel an einen Helden mit Hilfe eines wichtig aussehenden Pergaments oder gar einem selbst gebastelten Orden aus Kronkorken und Aluminiumfolie wären Beispiele dafür.

Ebenfalls bewährt hat sich die Vergabe von verschlossenen (versiegelten) Briefen, in denen die Funktion von (noch) nicht identifizierten Artefakten, Geräten und Tinkturen steht. Wie oft finden Helden irgendwelchen Plunder und schlucken wahllos jede rauchende und stinkende Flüssigkeit, die ja im Zweifelsfall ein Heiltrank ist. Solche Briefe können den Reiz des Unbekannten enorm



fördern, nehmen aber natürlich dem Spielleiter ein Manipulationspotential, das er zu Gunsten der Helden im Notfall einsetzen könnte.

Saria (7 LE) erinnert sich an eine seltsame Phiole mit einer grünen Flüssigkeit und beschließt in ihrer Not (da vorne kommen zwei übellaunige Orks auf sie zu), das Zeug zu kippen – in der Hoffnung, dass es ein Heiltrank ist. Schnell öffnet sie den Brief des Meisters und liest: „Ein seltsames Brennen entsteht im Hals,

und die Flüssigkeit schmeckt sehr bitter. Das Atmen fällt zunehmend schwerer (- 1W6 AU für W20 KR)“. Ohne Brief hätte der Spielleiter unterstützend eingreifen und den Inhalt als Heiltrank bezeichnen können.

Der Einsatz solcher Handouts empfiehlt sich also eher nur für die eigene Spielrunde, für die Veröffentlichung sind selbst gebastelte Orden und die verschlossenen Briefe kaum geeignet, diese kann man nur als Bastelanleitung und Hinweis anfügen.

Ein Abenteuer als Spielhilfe

Ein Abenteuer kann als ein zusätzliches Bonbon der Spielleiterin als Spielhilfe dienen, wobei diese Funktion eindeutig optionalen Charakter hat. Dabei ist an Hilfen gedacht, die das Leiten des Abenteuers erleichtern sollen und die das ganze Abenteuer umspannen (und nicht um einzelne Elemente, wie sie im Kapitel Ausarbeitung 38 behandelt werden). Dabei müssen diese Tipps nicht spezifisch auf das Abenteuer ausgerichtet sein, weshalb sie auch in Form eines Anhangs dargebracht werden können.

Eine solche Hilfe könnten **Namenslisten** sein – angefangen von Personen über Händler, Orte, Tavernen bis hin zu Tieren und Pflanzen. Damit sollten existierende Spielhilfen (wie z.B. die Namenslisten aus **Aventurischen Helden**) nicht einfach abgeschrieben, sondern ein stimmungsvolles Leiten des Abenteuers ermöglicht werden, ohne Berge von Spielmaterial um sich haben zu müssen. Vor allem der regionale Hintergrund des Abenteuers ist zu berücksichtigen, und ein Verweis auf die entsprechende offizielle Spielhilfe und deren vielleicht ausführlichere Beschrei-

bung sinnvoll. So könnten für ein Abenteuer in Havena eine kurze Liste mit je zehn weiblichen und männlichen albernischen Namen sowie zehn Nachnamen genannt werden, dazu einige Namen für Wirts- und Gasthäuser und eine Reihe von Gassen- und Straßennamen, um die Ortsbeschreibungen eines Einheimischen zu illustrieren.

Nicht nur für den Schauplatz Wildnis, sondern auch für die Stadt sind Beschreibungen von **Begegnungen** sinnvoll. Während es für die Begegnungen in der Wildnis mit **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** eine offizielle Spielhilfe gibt, an der man sich orientieren kann, existiert eine solche für Begegnungen in der Stadt nicht. Begegnungen sollten nicht in Form einer Zufallstabelle mit kurz und knapp angegebenen Werten präsentiert werden (siehe dazu auch Fußnote 12 auf Seite 18), sondern durch eine Beschreibung und entsprechende Daten, wie ein beispielhaftes Zusammentreffen stattfinden könnte. Die Begegnung im Dschungel mit einer Mysobvipper könnte dann folgendermaßen aussehen:

Das passiert, wenn der Meister nicht so kreativ bei der Namensvergabe der Nichtspieler-Charaktere war...





Mysobviper (Bestiarium, S. 153): Vor euch liegt ein kleiner Fluss, der sich langsam Richtung Meer wälzt. Er ist vielleicht 5 Schritt breit und führt eine braun-grüne Brühe, die nicht nur brackig riecht, sondern auch so schmeckt. Während ihr euch einen möglichst kurzen Weg durch das Nass sucht, könnt ihr am Ufer eine zwei Schritt lange, blaugrau gebänderte Wasserschlange entdecken, die sich träge durch das Wasser schlängelt. (aggressiv nur bei Bedrohung, LE 15, AT 10 PA:6 TP: 1W+1 +Gift (Sonderregeln **DGSL**: Ruhig Blut S. 61, Hinterhalt S. 63)

Wenn das Abenteuer z.B. eine Reise durch Garetien beinhaltet, dort aber keine festen Stationen vorsieht, kann der Autor kleine Szenen beschreiben, die die Helden in den Dörfern erleben. Mit diesen Szenen, die das aventurische Leben außerhalb des unmittelbaren Abenteuers deutlich machen, wird den Spielern das Gefühl gegeben, eine wirklich lebendige Welt zu erleben. Das Flair Aventuriens wird so besser vermittelt als durch seitenlange abstrakte Beschreibungen. Für diese Begegnungen kann komplett auf die Angabe von Werten verzichtet werden, da ein Kampf oder andere Auseinandersetzungen nicht vorgesehen sind. Dafür könnten mögliche Konsequenzen für die Helden aus der Begegnung erwähnt werden. Eine solche Szene könnte sich folgendermaßen darstellen:

„**Dorfjugend:** Schon aus einiger Entfernung hört ihr helle Kinderstimmen, die laut schreien und jubeln. Als ihr näher kommt, seht ihr, wie die Kinder mit Stöcken und Steinen Jagd auf einen ausgemergelten alten Straßenkötter machen, der sich müde winzelnd immer wieder den Steinwürfen entzieht und bei eurer Ankunft schnell an euch vorbeirennst und hinter einem Handkarren Deckung sucht. (Einem unvorsichtigen Helden mag hier schon einmal ein Stein an den Kopf fliegen.)

Schnell nähern sich euch die Kinder, vergessen ob eurer Ankunft aber ebenso schnell ihre Jagdbeute und umringen euch neugierig. (Die Kinder können vielleicht Informationen oder Proviant und ein Nachtlager ermöglichen.)“

Je nach Umfang des Abenteuers und vermutetem Bedarf kann die Anzahl dieser Begegnungen von einer Handvoll bis hin zu Dutzenden Vorschlägen reichen.

Unter dem Stichwort **Regieanweisungen** können von der Autorin Hinweise und Empfehlungen für die Verstärkung der Atmosphäre gegeben werden. Das können Tipps zum Spielort und dessen Ausstattung sein (wie z.B. Zimmerbrunnen, geschlossene Fenster und aufgedrehte Heizung für ein Dschungel-Setting). Weitere Vorschläge könnten die Beleuchtung des Spielortes betreffen (z.B. grünes Licht für den Dschungel, Schummerbeleuchtung mit Kerzen für ein Tunnelsystem), oder die akustische Unterlegung des Abenteuers mit Musik und/oder Soundeffekten. Man sollte es dabei nicht bei zu allgemein gehaltenen Hinweisen (Dschungelabenteuer durch einen Soundtrack mit „Dschungelgeräuschen“ zu unterlegen) belassen. Es ist sehr hilfreich, die Bezugsquellen oder gar spezielle Titel der Musik und Soundeffekte zu benennen, um dem Spielleiter später die Mühe des ausführlichen Suchens zu ersparen (siehe dazu auch den Anhang). Zu den Regieanweisungen können auch Tipps zur schauspielerischen Darstellung von Personengruppen gehören, wie z.B. das Vermeiden des direkten Augenkontakts bei einem Dschungelstamm (der glaubt, durch den Blickkontakt einen Teil der Seele zu verlieren), wildes Armfucheln für südländisch impulsive Ge-

genden oder zackige Bewegungen und kurze abgehackte Sätze für Wehrheimer Offiziere.

Schließlich könnten auch kleine Ansätze für erweiternde Spielelemente erwähnt werden. Zu denken wäre da an Table-Top-Regeln, um bestimmte Szenen auszuspielen, wie Schlachten, Seegefechte oder auch Brettspiele wie das Kamelspiel. Außerdem könnten auch kleine Live-Szenen vorgeschlagen werden, mit deren Hilfe eine Situation des Abenteuers ausgespielt werden könnte. Bspw. könnte man vorschlagen das Tasten der Helden im Dunkeln real auszuspielen: das Licht ausschalten dazu dann den glibbschigen Untergrund durch etwas feuchtes kaltes auf einem Teller unter dem Tisch reichen bzw. die Reste des verbrannten "Etwas" in Form eines Pulvers den Spielern geben, so dass sie vielleicht aus dem Geruch real auf die ursprüngliche Substanz schließen können.

Regieanweisungen:

- Tipps zum Spielort und dessen Atmosphäre.
- Beleuchtung.
- Musik- und Geräuschtips.
- Hinweise zur schauspielerischen Gestaltung.
- Hinweise zu erweiternden Spielelementen.

Eine weiteres Mittel, den Spielhilfencharakter eines Abenteuers zu fördern, sind **ausformulierte Geschichten, Lieder und Gedichte**, mit deren Hilfe während des Spielens die Szene eines Barden am prasselnden Kaminfeuer oder die eines tulamidischen Haimamud, der seine Geschichten auf dem Basar in Rashdul erzählt, ausgestaltet werden kann. Manche Autoren sprühen vor Ideen und haben eine Schublade voll mit Geschichten, für die sie eine Heimat suchen.

Der optionale Charakter der Geschichten soll aufgrund des enormen Aufwandes noch einmal betont werden. Nicht jedem geht das Schreiben und erst recht das Dichten so leicht von der Hand. Eventuell bietet sich aber die Gelegenheit auf bereits Existierendes zurückzugreifen oder auf irdische Vorlagen auszuweichen, und diese entweder als mögliche Quellen dafür anzugeben oder als Vorlage für ein eigenes Werk zu benutzen. Was spricht dagegen, den Haimamud Sanshied auf dem Rashduler Basar Geschichten aus 1001 Nacht erzählen zu lassen oder die Bardin am Hofe ein vielleicht unbekanntes Märchen der Brüder Grimm?

Neben den für das Abenteuer sowieso schon mitgelieferten Handouts können in den Anhang auch Bastelanleitungen und Vorschläge für **eigene Handouts des Spielleiters** gestellt werden. Vor allem Handouts mit der Funktion einer Belohnung fallen in diese Kategorie, da das Abenteuer auch ohne sie problemlos spielbar ist. Eine Abenteuerautorin muss vielleicht aus Platzgründen, fehlenden technischen Mitteln, zu hohem Aufwand für ein entsprechendes Layout oder Zeitgründen (vor allem, wenn es um Abenteuer für Wettbewerbe geht) darauf verzichten, möchte aber die Idee nicht völlig unter den Tisch kehren. In diesem Fall könnte sie die Idee für das Handout kurz skizzieren und es dem späteren Spielleiter überlassen, diese Idee umzusetzen oder nicht. Ein Beispiel wäre die Ausstellung offizieller Reisedokumente für die Helden, die ein Spielleiter den Spielern auch irdisch dokumentieren könnte, in dem er ihnen tatsächlich eine Urkunde mit Siegel in die Hand drückt. Als Beispiel für fehlende technische Mittel mag der bereits erwähnte Orden herhalten, der den Helden am Ende des Abenteuers durch eine hohe Persönlichkeit verliehen wird. Eine Bastelanleitung könnte dem Spielleiter helfen, aus Alufolie, Kronkorken und einem roten Schmuckband einen



„Silbernen Adlerorden am Band“ herzustellen. (Zugegebenermaßen ein extremes Beispiel, aber auch ein brauchbares, denn es zeigt, warum manche Handouts nicht in einem Abenteuer geliefert werden können.)

Wie schon in der Ausarbeitung von Orten und Ereignissen erwähnt, gehören auch **umfassende Literaturvorschläge** zu den Spielhilfen. Das können Vorschläge zu Büchern sein, die ein vergleichbares irdisches Thema behandeln. Die Buchreihe *Was ist Was* wurde bereits erwähnt, ähnliche Bücher gibt es auch aus der Reihe *So lebten sie zur Zeit der ...*. Natürlich gibt es viel mehr dicke wissenschaftliche Sachbücher zu Themen wie Burgenbau oder Seefahrt, als man je lesen könnte. Vielleicht kann die Autorin auch einen Roman als einführende Lektüre empfehlen, z.B. für ein Piratenabenteuer die **Piraten des Südmeers**-Trilogie von Hans Joachim Alpers oder für die komplexe Heiratspolitik des Hochadels im Mittelreich **Die hässliche Herzogin** von Lion

Feuchtwanger. Bei all diesen weiterführenden Literaturhinweisen sollte natürlich das offizielle Spielmaterial nicht vergessen werden. Die detaillierte Ausarbeitung Aventuriens ist umstritten, doch für eine Autorin und ihre spätere Spielleiterin stellt es eine enorme Arbeitserleichterung dar, wenn es zu beinahe allen Themen irgendwo einen offiziellen Artikel in einer Spielhilfe, Abenteuer, Regelheft oder **Aventurischen Boten** gibt. Gerade bei Abenteuern mit weitreichenden Hintergründen oder prominenten Aventuriern sollten diese Hinweise möglichst genau gegeben werden, damit der Spielleiter diese Dinge aventurisch stimmig darstellen kann. Der Autor sollte sich dabei nicht auf zu allgemeine Angaben beschränken. Statt „In den Aventurischen Boten könnte über Prinzessin Yppolita auch noch etwas stehen“ sollte in diesem Beispiel möglichst die genaue Botennummer mit Seitenzahl genannt werden: „Siehe auch AB Nr. 98, S. 12“. Dann bleibt dem Spielleiter die Entscheidung überlassen, ob er sich in Widerspruch zum offiziellen Aventurien begeben möchte oder nicht.

EIN KLEINES SCHLUSSWORT

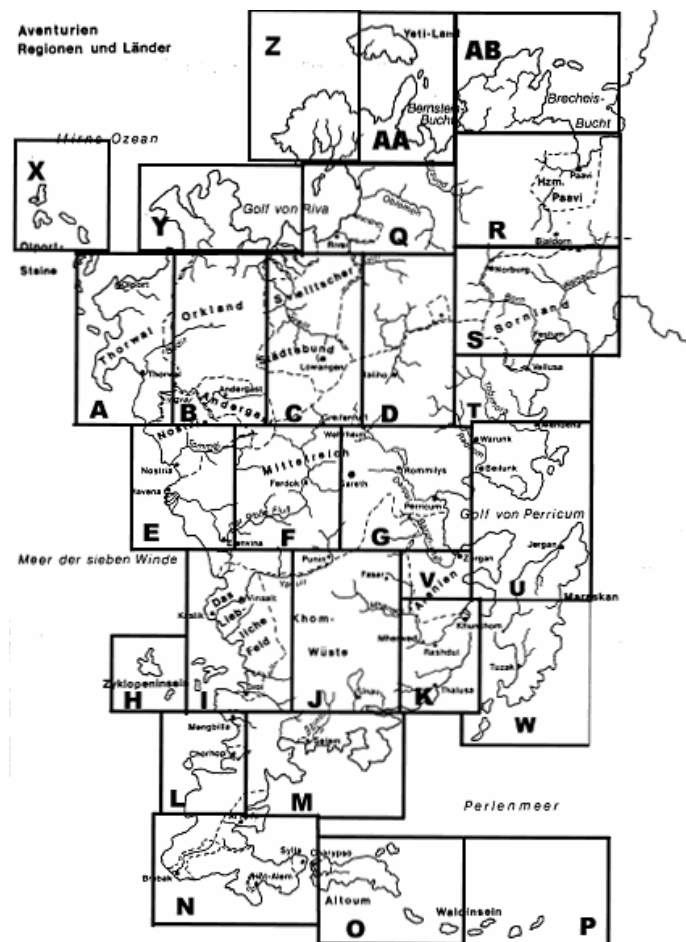
Hier nun endet vorläufig das Kompendium **Heldentaten & Schurkenpläne**. Mit Sicherheit wurde bei weitem nicht alles, was man zum Thema „Gute DSA-Abenteuer“ schreiben kann, hier erwähnt. Dennoch hoffen wir natürlich, mit diesem Text zunächst einmal eine ganze Reihe von Anregungen gegeben zu haben, um jungen und motivierten Abenteuer-Autoren zu ihrem Ziel – gute, spielbare, innovative und qualitativ hochwertige A-

benteuer für Aventurien (und auch andere Systeme) zu schreiben – ein wenig näher bringen können. Über kritisches Feedback, Fragen und Anregungen freuen wir uns ebenso – und insbesondere letzteres wird sicherlich Motivation genug sein, dieses Kompendium künftig noch zu erweitern. Wir wünschen also viel Spaß und viel Erfolg – und immer eine spitze Feder!

ANHANG – Wo finde ich was?

Im folgenden werden einige Hilfsmittel genannt, die bei der Arbeit an einem Abenteuer von Nutzen sein können. Während die **Tools** primär dazu gedacht sind, die Arbeit zu erleichtern bzw. zu unterstützen, bedeuten die **Literaturhinweise für die aventurischen Regionen** zunächst ein Mehr an Arbeit. Dafür können sie

wesentlich dazu beitragen, dass handwerkliche Fehler (z.B. Unstimmigkeiten mit dem aventurischen Hintergrund) vermieden werden und können außerdem als zusätzliche Inspirationsquelle zu einem farbenreicheren Abenteuer beitragen.



Gebiet	Boxname
A\$(#3) Thorwal, Meer der sieben Winde	Thorwal
B\$ Orkland und Andergast	Das Orkland
C\$(#4) Svellttal und Lowangen	Das Orkland
D+ Hzt. Weiden, Neunaugensee	Dunkle Städte, Lichte Wälder
E+ Fürstentum Albernia	Fürstentum Albernia
F+ Kosch und Garetien	Stolze Schlösser, Dunkle Gassen
G+ Garetien, darpatien, Aranien	Stolze Schlösser, Dunkle Gassen
H* westliche Zyklopeninseln	Fürsten, Händler, Intriganten
I* westliche Zyklopeninseln	Fürsten, Händler, Intriganten
J* Wüste Khom	Wüste Khom und die Echsansümpfe
K* Wüste Khom	Wüste Khom und die Echsansümpfe
L* Regengebirge	Al'Anfa und der tiefe Süden
M* Echsensümpfe, nördl. Regengebirge	Wüste Khom und die Echsansümpfe
N* Mysobien, Syllaner Halbinsel	Al'Anfa und der tiefe Süden
O* Altoum u. d. westlichen Waldinseln	Al'Anfa und der tiefe Süden
P* östliche Waldinseln	Al'Anfa und der tiefe Süden
Q\$(#1) westliches Nivesenland, Riva	Rauhes Land im Hohen Norden
R\$ östl. Nivesenland, Ehernes Schwert	Rauhes Land im Hohen Norden
S+ (#2) Bornland	Rauhes Land im Hohen Norden
T+ Tobrien	Borbarads Erben
U+ Golf von Perricum, nördl. Maraskan	Borbarads Erben
V+ Aranien	Borbarads Erben
W+ südliches Maraskan	Borbarads Erben
X\$ Nördliche Olportsteine	
Y\$ Gjalskerland/Brinasker Marschen	
Z\$ Firnklippen/Schwadenküste	Firuns Atem
AA\$ Yeti-Land/Bernsteinbucht	Firuns Atem
AB\$ Grimfrostöde/Brecheisbucht	Firuns Atem

(*) sind auch Inhalt im "Aventurischen Kartenwerk 1: Von Brabak nach Grangor - Südaventurien 10272"

(+) sind auch Inhalt im "Aventurischen Kartenwerk 2: Von Notmark nach Elenvina - Mittelaventurien 10276"

(S) sind auch Inhalt im "Aventurischen Kartenwerk 3: Von Thorwal nach Frigorn - Nordaventurien 10277"

(#1) befindet sich auch im Abenteuermodul: A61 "In Liskas Fängen" von Ralf Hlawatsch © 1995 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Echting

(#2) befindet sich auch im Abenteuermodul: A24 "Stromaufwärts" von Michelle Melchers © 1990 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Echting

(#3) befindet sich auch im Computerspiel: "Die Schicksalsklinge" von Attic

(#4) befindet sich auch im Computerspiel: "Sternenschweif" von Attic

Grundlegende Regelwerke

Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos	Enthält sämtliche Pflanzen und Tiere Aventuriens, sowie nähere Regeln zu Haustieren und Jagd.
DSA-Lexikon	Nachschlagewerk aventurischer Begriffe mit kurzen Beschreibungen
Aventurischer Almanach	Ergänzungen zum Lexikon auf dem Stand von 28 Hal
Zauberei&Hexenwerk	Regelwerk zu aventurischer Magie (DSA4)
Schwerter&Helden	Regelwerk zu aventurischen Kulturen und der Kämpfe im Spiel (DSA4).
Geographica Aventurica	Enthält Einträge zu allen wichtigen Regionen und Kulturen Aventuriens
Götter&Dämonen	Regelwerk zu aventurischen Göttern, Glauben, Geweihten und Dämonen (DSA4)

Hintergrundmaterial im Internet

Aventurisches Geschichtsbuch	http://www.koeln.netsurf.de/~dirk.werres/starthis.htm bietet einen ausführlichen Überblick (mit histori-
-------------------------------------	--

	schen Karten) über die Aventurische Geschichte bis 21 Hal.
DSAIndex	http://13s187.zeus01.de/DsAbase/ Der DSAIndex ist eine umfangreiche DSA-Datenbank, die die Suche nach bestimmten DSA-Begriffen erleichtert, in dem sie genaue Referenzen zu den offiziellen Materialien gibt.
Limbus-Glossar	http://dsalimbus.de/index2.php Das Glossar des DSALimbus bietet per Tooltip Kurzinformationen zu aventurischen Begriffen sowie nähere Quellenangaben.
Elfenlande	http://www.elfenlan.de/ Elfenland bietet sehr umfangreiche Hintergrundinformationen zum Thema Elfen.
Windfeders Wolkenturm	http://www.wolkenturm.de/ - Im Wolkenturm finden sich viele Informationen zu Elfen im Rollenspiel, zu elfischer Magie, Elementarismus und anderen Magieformen.
Aventurische Heraldik	http://www.albernia.de/Heraldik/ Hier wird eine Einführung in die aventurische Heraldik gegeben, allerdings mit besonderem Schwerpunkt Albernia.

Weiterführende Links

Allgemein

DSA-Suite	http://www.dirkoz.de/ , Bietet umfangreiche Funktionen, wie Metrik (Umrechnungsfunktionen aller aventurischen Maße, Währungen, Zeitmaße und Gewichte), Retorte (Zufallsgenerator für Bibliotheken, Schätze, Namen, Alchimielabors und Tool zur Verschlüsselung von Texten), Reise (Wettergenerator, Mondphasen und Feiertage) und Locator (Städte und Regionen finden).
Buchdruck v0.1b	von http://www.sunset-team.de ist ein kleines Tool, das dazu dient, die korrekte Reihenfolge der Seiten für einen Ausdruck anzugeben, wenn man ein DIN A5 Heftchen aus gefalteten DIN A4 Blättern erstellen möchte. Besonders für den Konzeptausdruck eines Abenteuers geeignet.
Game Book Player	www.sandman.connectfree.co.uk ist ein Tool um Solo-Abenteuer sofort mit nummerierten Abschnitten zu erstellen. Es bietet dazu auch RTF- oder HTML-Export

Namensgeneratoren

Everchanging Book of Names (EboN)	http://ebon.pyorre.net/ , EboN ist ein Shareware-Tool kostet 10 Euro, bietet die Möglichkeit zahlreiche Namen verschiedener Herkunft zufällig zu erstellen und ist in Englisch. Beispiele der Namensgattungen: Afrika, Naher Osten, Osteuropa, Nordeuropa, Südeuropa, Star Trek, Warhammer, World of Greyhawk, zahlreiche Namen aus Tolkiens Werken.
Fantasy Name Generator	http://spitfire.ausys.se/johan/names/ Freeware, Englisch
The Page of Generators	http://www.seventhsanctum.com/gens/index.html Englische Seite mit sehr vielen Online-Generatoren für alles mögliche. Z.B. Namen für „Martial Arts“-Schläge, Schwertbeschreibungen, Namen für militärische Einheiten, Beschreibungen von Tränken, Elfenamen, Zwergennamen usw.
What's my pirate'Name?	http://www.indifferenthonest.com/quiz/pirate.php , Online Englische Piratennamen erstellen. Eine entsprechende deutsche Übersetzung dürfte dann nicht mehr schwer fallen.

Kartentools

Izandawo	http://www.realmcreator.com/ Freeware
Irony RPG-Tools	http://www.irony.com/webtools.html Online Karten erstellen und als GIF downloadbar
Dungeoncrafter	http://www.dungeoncrafter.com/ Freeware
Autorealm	http://www.gryc.ws/autorealm.htm , ein bekanntes Freewareprogramm (deutsch und englisch)
Campaign Cartographer	http://www.profantasy.com kostenlose Testversion, sehr viele Funktionen, aber auch sehr teuer, billigstes Angebot zuletzt gesehen mit 69 Euro im F-Shop.

Rätsel, Knobeleien

Fantasy-Rollenspiel	http://www.fantasy-rollenspiel.de/~Raetsel.html , Linkliste mit den wesentlichen Seiten zum Thema Rätsel
Knobelecke	http://www.knobelecke.de/knobelecke/index.htm , Zündhölzer, Münzen, Papier, Schnur, Würfel
Rätselmann.de	http://www.raetselmann.de/index.html , Unmengen an Rätseln aus den verschiedensten Bereichen
Janko.at	http://janko.at/Raetsel/index.htm , eine der umfangreichsten Rätselsammlungen mit sehr vielen verschiedenen Kategorien.
Helden.de	http://www.helden.de/raetsel/ , eine Sammlung rollenspielbezogener Rätsel

Musik / Soundeffekte

Sounddogs.com	http://www.sounddogs.com/catsearch.asp?Type=1 Ist eine englische Seite, mit einer reichhaltigen Auswahl von frei verfügbaren MP3-Dateien, die gut sortiert und dokumentiert sind. Hier sind vor allem Soundeffekte und Hintergrundgeräusche zu finden.
Bill Brown	http://www.billbrownmusic.com/index.htm Auf der Homepage des Hollywood-Filmkomponisten Bill Brown finden sich nach Filmkriterien sortierte (Suspense, Horror, Action) MP3-Dateien seiner Filmmusik zum freien Download.
DSA-Limbus	http://www.dsalmibus.de/index.php Unter Bardensänge findet sich eine ausführliche kommentierte Liste mit CDs, gegliedert nach Interpret, Album, Titel, mögliche Spielsituation und Kommentar.
Baldur's Gate	http://www.interplay.com Die Produktionsfirma von Baldur's Gate bietet die Soundfiles des Spieles und anderen PC-Spielen zum freien Download.
Das Tonarchiv	http://www.tonarchiv.de bietet einige Geräusch-MP3 zum freien Download der größere Teil ist jedoch kostenpflichtig.



QUELLENVERZEICHNIS

- Florian Don-Schauen et al: Mit Flinken Fingern, Erkrath 2002
- Thomas Finn: Vortrag zum Thema „Abenteuer schreiben“ auf dem NordCon 2000, zusammengefasst durch Andreas Schneider (<http://ds2.etcch.fh-hamburg.de/~andreas/dsa/abenteuerschreiben.shtml>) (Vis. 16.05.2003)
- Ludger Fischer: Der Auftraggeber (<http://www.midgard-online.de>) (Vis. 20.03.2003)
- Marcus Johanus: Spielleitertipps (<http://www.spielleiter-tipps.de/>) (Vis. 10.06.2003)
- Thomas Kathmann: Pfad zur Abenteuergestaltung (http://www.dsa-toolbox.de/texte/gestaltung_abenteuer.htm) (Vis. 16.05.2003)
- Hanna Zwiener: „Wie schreibt man ein Abenteuer“ (http://www.mordor.ch/imandra/Eingang/ingang_body.html) (Vis. 16.05.2003)
- Orkenspalter-Forum (<http://www.rollenspiel-community.de/orkenspalter/phpbb/index.php>)
- Fanpro-Forum (<http://www.fanpro.com/forum/>)
- Helden-Forum (<http://www.helden.de/>)
- Fagamo-Forum (<http://www.fagamo.midgard-forum.de/>)
- Alveran-Expertenforum (<http://www.alveran.org?pageID=205>)
- GroFaFo-Forum (<http://www.grofafo.org/>)

Zitierte Abenteuer:

- Lena Falkenhagen (2001): **Stein der Mada**, ISBN: 3-89064-355-8
- Thomas Finn (2000): **Namenlose Dämmerung**, ISBN: 3-89064-347-7
- Bernhard Hennen (1999): **Phileasson-Saga**, ISBN: 3-89064-339-6
- Michael Johann (1998): **Die letzte Bastion**, ISBN: 3-89064-324-8