

Tundra und Eisgebiete

Gebiet: ganz Aventurien nördlich der Linie Riva-Paavi

W6-4: Anzahl der Begegnungen pro Tag

%	Anz.	Begegnung
05-05	1	Gruppe nivesischer Hirten (Informanten)
06-10	W2	Fallensteller (Informanten)
11-13	W3+2	Orks
14-22	W6	Yetis
23-24	1	Frostwurm
25-26	1	Gletscherwurm
27-32	2W6	Mastodons
33-50	W3	Elche
51-55	W3	Schneedachse
56-60	2W6	Ratten
61-70	2W6	Wolfsratten
		Luchs

DER PLAN DES SCHICKSALS

VADEMECUM

DES

REISENDEN

52-55 W2 Nekromant
56-60 W3 Kylottern
61-62 W2 Scheinbasiliken
63-66 W3+1 Grimwölfe
67-70 W3+2

BEGEGNUNGEN, KATASTROPHEN UND
ALLERLEI ZUFÄLLIGES AM WEGESRAND



Reiseabenteuer

Gewidmet all den Helden ohne Teleport-Zauber

Wer kennt sie nicht die Reisen die aus Rationen abstreichen, Wildnislebenproben, dem obligatorischen Goblinbandenüberfall und ansonsten ereignislosen Nachtwachen bestehen? Solche Reisen hat sicher jeder Spieler im Laufe seiner

Rollenspielkarriere erlebt. Also liebe Meister und Spielleiter, denkt bei einem Reiseabenteuer mehr an Roadmovie mit einer spannenden Geschichte, als an einen Dokumentarfilm, der die Etappen einer Reise nacherzählt.

Überlegungen zu Reisen im Rollenspiel

Ich finde Abenteuer, in denen es vorwiegend um Landschaften, Reisen, Wildnis etc. geht, langweilig. Das Interessante an Abenteuern sind für mich die Geschichten. Interessante Geschichten haben interessante Personen.

Hereticon im Alveranforum

Wenn man Reisen ausspielt, sollte das einen spielerischen Mehrwert erzeugen. Schon beim König der Reiseliteraten Karl May haben kundige Leser die seitenlangen Landschaftsbeschreibungen überblättert bis zu dem Punkt wo die Action kam. Also lass alles Langweilige weg und spiel nur Dinge aus, die interessant sind. Dann wird die Reise von Deinen Spielern auch nicht mehr nur als Verzögerung und Zeitverschwendungen empfunden, sondern als belebendes spannendes Spielerlebnis.

Was kann so ein spielerischer Mehrwert sein? Je nach Vorlieben der Spieler kommt so ein Mehrwert aus ganz verschiedenen Ecken:

- Es können **Informationen** und **Ausrüstungsgegenstände** sein, die die Helden unterwegs erlangen können (und die ihnen in weiteren Abenteuern nützlich sein können).
- Es können **spielerisch interessante Situationen** sein, die taktischer (z.B. das Ressourcenmanagement einer strapaziösen Reise), kämpferischer (die Zufallsbegegnungen in Form der Räuber im finsternen Wald) oder rollenspielerischer Natur (NSC-Begegnungen unterwegs) sind.
- Es kann für manche Spieler das Erleben bestimmter **Highlights der Spielwelt** sein. Zu denken wäre da an den Besuch berühmter sagenumwobener Orte oder das Kennenlernen von Berühmtheiten und Spezialitäten.
- Es kann das **Charakterspiel der Helden** untereinander sein (z.B. die berühmten Lagerfeuerszenen in denen sich die Helden einen Schwank aus ihrem Leben erzählen, Nachhilfestunden im Schwertkampf geben usw.).
- Es kann die **Erholung** zwischen zwei anstrengenden Abenteuerszenen sein (womit nicht nur die Regeneration der Helden gemeint ist, sondern auch Erholung für die Spieler, wenn sie eine Szene lang sich mal nicht Gedanken um das welterschütternde große Ganze machen müssen, sondern sich einfach in banale Kneipenschlägereien, Romanzen und Goblinbandenüberfällen austoben dürfen).
- Es können auch **Abenteuerplots** sein, die sich während der Reise entwickeln und über die die Helden am Wegesrand stolpern..
- Es kann die Gelegenheit für eine **Spotlighttime für Wildnischaraktere** sein. Für bestimmte Spielercharaktere mit besonderem Wissen kannst Du dich beson-

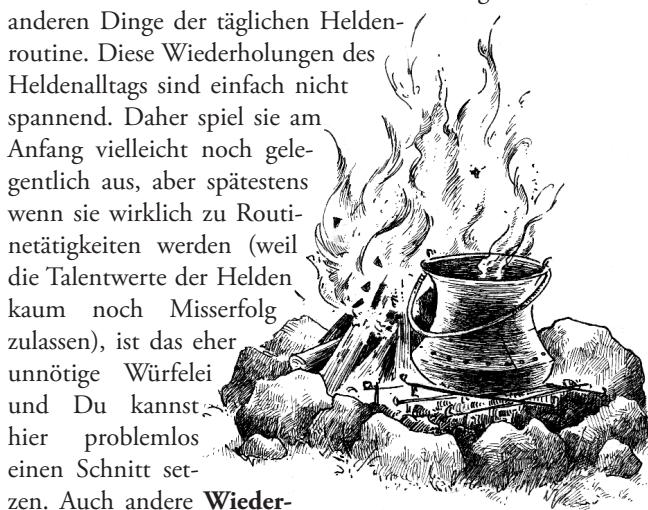
ders vorbereiten und entsprechende Formulierungen und Informationen sammeln. Wenn in der Spielrunde ein Gesteinskundiger dabei ist und die Runde durch ein Kalksteingebirge reist, dann passt es sehr schön, wenn Du in deine Beschreibungen für ihn immer wieder entsprechendes Fachvokabular einflechten kannst. Wenn Du eine Kräuterhexe an Bord hast, kannst Du dir sicher sein, dass eine Liste mit den üblichen Pflanzen der Gegend kein Fehler ist usw. Auch für Spielrunden mit rein städtischen Helden kann ein Wildnisabenteuer natürlich zu einem Abenteuer, der besonderen Art werden, und die Reise kann mehr Raum in Anspruch nehmen.

Wie viel der Reise man ausspielt hängt natürlich auch vom bereisten Terrain ab. Reisen auf sicheren Straßen ist nun mal in der Regel langweiliger und kann stärker gerafft werden, während die Überquerung der Nevercomeback-Mountains vor Herausforderungen strotzt, denen man in zwei mageren nacherzählenden Sätzen nicht gerecht werden würde.

Was man alles besser nicht ausspielt

Beschränke den Anteil an **Landschaftsbeschreibungen** an Deinen Beschreibungen auf das (für die Einschätzung der Situation und für die Stimmung) absolut Notwendigste. Diese Beschreibungen sind nämlich nur Momente, in denen Deine Spieler zu Statisten werden und nichts zu tun haben. Im positiven Fall können sie noch Stimmung vermitteln, dennoch haben sie eher selten mit dem eigentlichen Abenteuer zu tun.

Es ist in der Regel nicht sinnvoll die **Alltagsroutine** auszuspielen. Schick die Helden bspw. nicht jeden Tag auf die Jagd, nur weil sie etwas zu Essen brauchen. Das nutzt sich als interessantes Element schnell ab. Gleiches gilt für all die anderen Dinge der täglichen Heldenroutine. Diese Wiederholungen des Heldenalltags sind einfach nicht spannend. Daher spiel sie am Anfang vielleicht noch gelegentlich aus, aber spätestens wenn sie wirklich zu Routinetätigkeiten werden (weil die Talentwerte der Helden kaum noch Misserfolg zulassen), ist das eher unnötige Würfelei und Du kannst hier problemlos einen Schnitt setzen. Auch andere **Wieder-**



Vademecum des Reisenden

holungen solltest Du schnell aus Deinem Programm streichen. Wenn die Helden zum x-ten mal einen Pass bereisen oder zwischen zwei Städten hin und her pendeln reicht es, das einmal exemplarisch auszuspielen und später auf die Reise nur noch einzugehen, wenn dann auch etwas Relevantes geschieht. Ähnliches gilt natürlich auch für die viel-

leicht typischen aber auch **belanglosen Ereignisse**. Es mag realistisch sein, dass in harten Wintern ein Wolfsrudel jeden Abend um das Lager schleicht aber angesichts der wehrhaften Helden nie angreift. Diese Begegnung ist in der x-ten Wiederholung nicht mehr spannend und kann mit wenigen Worten abgehandelt werden, anstatt ausgespielt zu werden.

Landschaftsbeschreibungen

Landschaftsbeschreibungen sollten wie alle Beschreibungen vor allem kurz sein. Also bitte keine ausformulierten Landschaftsbeschreibungen über zig Zeilen hinweg, sondern eher kurz halten und dafür gelegentlich einflechten. Das funktioniert gerade dann besonders gut, wenn Du das was Du beschreiben möchtest mit Handlungen der Helden verknüpft. Dabei solltest Du vor allem Dinge beschreiben, die jeder irgendwie nachvollziehen kann, weil er sie irgendwann auch schon erlebt hat. Also beschreibe eher so etwas wie dass der Schweiß in der Hitze ins Auge fließt und der Held kaum recht sehen kann, wer da vorne auf sie zukommt oder dass der Held im Gebirge mit jedem Stiefelschritt etwas Geröll lostritt. Um die Regionen zu beschreiben in denen die Helden reisen, kannst Du natürlich Anleihen bei irdischen Pendants nehmen und den

Pass über ein Gebirge mit Erinnerungen an den letzten Wanderurlaub in der Schweiz bestücken. Vergiss bei all optischen Eindrücken nicht, dass es draußen in der Natur überall Gerüche gibt, mal liegt ein schwerer Duft von blühenden Bäumen in der Luft, dann der modrig-würzige Geruch von welken Blättern im Herbst. Je nach Wetterlage ist ein staubig trockener Geschmack auf der Zunge oder es gibt eine feuchte schwere Luft nach einem Regenguss. Außerdem zwitschert, zirpt und raschelt es überall draußen. Der Wind lässt Bäume ächzen, der nasse Boden quietscht unter den Schritten der Helden und in der Ferne schnattert aufgeregter eine Gans. Gerade Geräusche können interessante Spielansätze bieten, wenn wildnisunerfahrene Helden auf ungewohnte Geräusche stoßen und sie fehlinterpretieren.

Reisen als Abenteuer

Motivation der Reise

Die Helden sind nicht grundlos unterwegs, also sorge dafür, dass sowohl Dir (bei der Vorbereitung) als auch Deinen Spielern die Motivation für die Reise auch klar ist, sonst kannst Du unliebsame Überraschungen erleben: Helden die gar nicht reisen wollen, Abkürzungen nehmen, vor sich hin bummeln oder wo ganz anders hin wollen. Wenn den Spielern das Vorankommen nicht wichtig ist, kümmert es sie wenig, ob der Felssturz da vorne sie nun einen oder zwei Tage aufhält und sie werden dementsprechend auch einfach auf eine faule, bequeme und vor allem sichere Lösung hinarbeiten, anstatt die von Dir als Spannungsmoment geplante Spielszene anzugehen.

Auch Reiseabenteuer brauchen einen Spannungsbogen und dürfen nicht nur einfach von Szene zu Szene vor sich hin tröpfeln. Oft kommt die Spannung aus einer Suche, Flucht oder einer Verfolgung. Mit solchen Dingen im Kopf lassen Deine Spieler die Reise nicht nur wie Touristen distanziert interessiert über sich ergehen („schaun mer mal, was als nächstes kommt“), sondern entwickeln selbst ein Interesse daran, dass es (erfolgreich) vorwärts geht.

Die Reise als Herausforderung

Eine Mixtur aus vier Faktoren verleihen einem Reiseabenteuer Pepp:

Klassisch ist der **Faktor Zeit**. Dabei kann es sich um ein Wettrennen, eine Flucht oder eine Verfolgung handeln. Auf jedenfall stehen die Helden unter Zeitdruck. Auch der **Faktor Ressourcen** ist sehr typisch für Reiseabenteuer. In unwirtlicher Gegend spielen die Ressourcen (Wasser, Nah-

rung, Ausrüstungsgegenstände) schnell eine lebenswichtige Rolle, so dass es gar nicht mehr um das Ziel sondern nur noch um den Weg dorthin geht. Wie in allen Abenteuern gibt es den **Faktor Hindernis**, der die Helden beschäftigen und das Abenteuer interessant machen kann. Die denkbaren Möglichkeiten sind vielfältig: Naturkatastrophen, Verfolger oder nervtötende Grenzbeamte. Schließlich kann bei einem Reiseabenteuer der **Faktor Unbekannte Verhältnisse** für Spannung sorgen. In fremden Kulturen und Regionen unterwegs zu sein, kann auch den banalen Alltag zu einer echten Herausforderung werden lassen, wenn man kaum ein Kraut kennt, die Schreie in der Wildnis nicht einordnen kann und sich mit den Einheimischen nur radebrechend unterhalten kann.

Der Weg ist das Ziel!

Wenn Du aus der Reise ein ganzes Abenteuer machen willst (und nicht nur die Verbindung zwischen Ort A und Ort B ausspielen willst), dann solltest Du für die Planung Deines Abenteuers das Ziel der Reise möglichst schnell vergessen. Das Reiseabenteuer sollte nicht nur das Mittel sein, um das richtige Abenteuer zu beginnen, sondern sollte selbst das richtige Abenteuer sein. Also vergiss zunächst einmal was die Helden am Zielort so alles erwartet. Entsprechend solltest Du dann Dein Abenteuer vorbereiten. Arbeitet nicht die rettende Oase aus, die die Helden erreichen müssen, sondern halte Dich an all die Herausforderungen, die sie auf dem Weg dort bewältigen müssen.

Wenn Du während des Abenteuers ständig ans Ziel denkst, werden es Deine Spieler auch bald tun und dann hat mit Sicherheit niemand Spaß an dem Abenteuer.

Vademecum des Reisenden

Typische Wildnis- und Reiseabenteuer

Erforschung

Es gibt eine unbekannte Region, die erforscht werden soll und es gibt einen Grund, warum noch niemand dort war. Die Widrigkeiten der Landschaft und der Flora/Fauna lassen die Erforschung gefährlich werden, weswegen in diesem Zusammenhang das nackte Überleben und Ressourcenmanagement eine besondere Rolle spielen können, wichtiger aber ist das Erforschen und Entdecken verschiedener Elemente. Also sorge dafür dass in dem Forschungsgebiet auch genügend abwechslungsreiche Dinge zu entdecken sind.

Motive für eine solche Forschungsexpedition sind z.B. eine sportliche Herausforderung (der Satz „noch niemand kehrte von dort zurück...“ wirkt bei einigen Helden gera-

dezu anziehend), ein Auftrag (z.B. die militärische Aufklärung eines nahezu unbekannten benachbarten Gebiets oder die Kartierung eines möglichen Siedlungs/Bergbaugebiets) oder schlicht Zwang (gestrandet auf einer Insel müssen die Helden Fluchtmöglichkeiten oder Baumaterialien dazu finden). Das Ziel des Abenteuers ist aber eigentlich diese unbekannte Region zu erkunden und ein möglichst vollständiges Bild davon zu erhalten, denn und man wird leicht für ein Lügner gehalten, wenn man nicht alle Details kennt oder läuft Gefahr entscheidende bzw. besonders wertvolle Dinge zu übersehen.

Schnitzeljagd

Wo bei den Forschungsabenteuern den Helden das Ziel unbekannt ist, ist bei der Schnitzeljagd das Ziel durchaus bekannt. Es gibt Legenden und erste Hinweise auf das Ziel, das die Helden suchen und nun beschäftigen sich die Helden weite Teile des Abenteuers damit weitere Anhaltspunkte zu finden, um dieses Ziel zu erreichen. Weitläufig verteilt befinden sich Hinweise, notwendige Zwischenstationen, Informationen und Gegenstände, die die Helden auftreiben müssen, um an ihr Ziel zu gelangen. Ob die Helden dabei ein bestimmten Zielort suchen (den legendären Schatz des letzten Echsenkönigs, die sagenumwobene Quelle des ewigen Lebens, das legendäre Tor der fremden Welten oder eine verschollene Expedition) oder einfach der Krümmelspur einzelner Etappen (Teile einer Schatzkarte, die Zutaten eines alchemistischen Rezepts die besorgt werden müssen oder die Benachrichtigung verschiedener Personen innerhalb einer gegebenen Zeit (z.B. um sie zu warnen)) folgen spielt dabei keine Rolle.

Mord an Bord

Ein Reiseabenteuer kann aber auch eine Form des Closed-Room-Abenteuers (siehe Seite 21) sein. Dann bietet die Reise nur die Kulisse für das entsprechende Szenario. Solche Szenarien funktionieren besonders gut, wenn es keine Fluchtmöglichkeiten oder externe Hilfe für die Helden geben kann und die Gruppe auf sich gestellt ist. Bei einer Reise wären typische Plots dafür ein Mörder an Bord, unheimliche Umrücke in einer Reisegesellschaft oder ein Verräter, der die Karawane sabotiert. Um Heil ans Ziel zu kommen bzw. um Schlimmes zu verhindern müssen die Helden während der Reise den Schurken entlarven.

Flucht&Verfolgung

Es gibt immer wieder Gründe für die Helden zu fliehen: Vielleicht haben sie sich irgendwo unbeliebt gemacht, sind dem Kerker eines Tyrannen entkommen oder fliehen vor den Häschern eines Schwarzmagiers. Ein Reiseabenteuer zum Thema Flucht & Verfolgung ist besonders vom taktischen Vorgehen und der Paranoia der Helden geprägt. Hier wissen die Helden in der Regel wo es lang geht (oder zumindest wo es nicht lang geht), das Entscheidende daran ist nur welcher Weg ist der vorteilhafteste. Daher ist es wichtig, dass die Helden Optionen für verschiedene Reisewege bekommen. Dabei sollten die Optionen (sicher, schnell, billig usw.) immer mit durch ein „aber“ mit einem Nachteil (teuer, gefährliche Bewohner, hohe Entdeckungsgefahr durch Verfolger, langsam usw.) verknüpft werden. Hier

Hexploration

Eine besondere und sehr interessante Art der Erforschung ist die Hexploration. Hexploration meint die auf Hex-Feldern basierende Bewegung und Erforschung der Helden auf einer Karte. Die Spieler erforschen dabei tatsächlich eine Landkarte Hexfeld für Hexfeld selbst und können damit auch ganz greifbar ihre Erfolge bei der Erforschung der Region erleben, wenn sich die einst weiße Karte allmählich durch ihre Erfolge vervollständigt. Dabei werden den verschiedenen Hexfeldtypen (z.B. Gebirge, Hügellandschaft, Flussauen, Zivilisation, Sumpf usw.) entweder direkt bestimmte Elemente (Ereignisse, Vorkommen und Begegnungen) zuvor zugeordnet oder aber er in dem Moment wo die Helden es betreten ausgewürfelt. Letzteres hat den Vorteil, dass auch Du als Meister noch Spannung am Spieltisch erleben kannst und die Herausforderung bekommst, das ausgewürfelte Ereignis adäquat ins Spiel einzubringen. Hexploration kommt oft ohne einen vorgefertigten Plot aus und die Spieler erforschen die Region in ihrem eigenen Tempo und entscheiden selbst ob, wann und wie sie sich den verschiedenen Herausforderungen darin stellen. So bedeutet ein Erforschungsabenteuer auch beinahe maximale Freiheit für die Spieler.

Ohne einen vorgefertigten Plot zu spielen heißt für Dich statt dessen eine Menge anderes Spielmaterial insbesondere Zufallstabellen und geplante Herausforderungen vorzubereiten.

Beschränke Dich dabei aber nicht auf einfallslose Zufallstabellen, die nur aus einigen wenigen Monstern bestehen. Das sorgt nur für Langeweile und die womöglich spannende Wanderung durch das Hexfeld Gebirge wird zu einem banalen „Goblins kloppen“ und einer um ¾ reduzierten Reisegeschwindigkeit. Das A und O der Hexploration sind also gute Zufallstabellen, die nicht nur Kampfbegrenzungen, sondern das volle Spektrum von Wetterereignissen, Naturerlebnissen, NSC-Begegnungen und bis hin zu magischen Phänomenen beinhalten. Dabei können die Tabellen gelegentlich auch einfache Stimmungselemente in Form von Vignetten enthalten und müssen nicht immer sofort Action für die Helden bedeuten.

Vademecum des Reisenden

steht oft die Reiseplanung im Vordergrund, weswegen auch Nachforschungen der Helden eingebaut werden können, bei denen die Helden sich nach den vorteilhaftesten Wegen für sich erkundigen (und sich dann fragwürdigen Bergführern, windigen Händlern oder zwielichtigem Gossengesindel anvertrauen müssen). Spaß macht das Ganze natürlich vor allem dann, wenn die Helden im Verlauf des Abenteuers immer wieder den Atem ihrer Verfolger im Nacken spüren.

Wettrennen

Eine simple Wette a la „In 80 Tagen um ... „. Neben der Eitelkeit und des sportlichen Ehrgeizes kann es durchaus auch um handfeste finanzielle Interessen gehen, wenn durch das Wettrennen schnellere Handelsrouten aufgetan werden. Aber auch die Schatzsuche mit Konkurrenten oder das Rennen rechtzeitig einen bestimmten Ort zu erreichen, ehe der Erzschurke dort sein Ritual durchziehen kann fallen unter dieses Motiv. Hier können vor allem die Widrigkeiten einer Reiseroute eine Rolle spielen, denn nun macht es einen Unterschied ob die Helden einen sicheren aber längeren Umweg um ein Gebirge herum nehmen oder ob sie den schnellsten aber gefährlichen Weg wählen. Hier geht es nicht darum die sicherste oder interessanteste Route zu wählen, sondern allein die Kürzeste ist hier relevant. Dabei können Gegenspieler allerlei Sabotage betreiben und Brücken, Pässe oder ganze Häfen außer Betrieb setzen, so dass die Helden erhebliche Umwege in Kauf nehmen müssen. Auch eine kleine Bestechung oder gezielte Verleumdung durch die Konkurrenz mag für manchen längeren Aufenthalt an den Stadttoren sorgen bzw. zu Schwierigkeiten beim Finden eines Bergführers oder einer Schiffspassage führen. Gerade der Zeitdruck und das (hinterhältige) Wirken der Konkurrenz sorgen bei diesen Abenteuern für Spannung.

Reisen in extremer Landschaft

Einige Abenteuer spielen in extremen Landschaften, man denke an Hochgebirge, Eis- oder Sandwüsten, schwül-fiebrige Dschungel oder schwefelige Vulkanlandschaften. Die bereiste Region wird hier nicht nur zur Kulisse der Reise, sondern wird zu einer einzigen gewaltigen Herausforderung. Dummerweise heißt das aber noch lange nicht, dass es spannend wäre das auszuspielen. Hier ist die Herausforderung ja nicht, etwas besonderes zu leisten, sondern die Herausforderung besteht darin, zu überleben und ans Ziel zu gelangen.

„Ihr stapft mühsam durch den glühendheißen Wüstensand, ein trockener staubiger Wind bläst Euch immer wieder ins Gesicht. Ihr kommt nur mühsam vorwärts.“ Nach zwei Stunden: „Ihr stapft mühsam durch den glühendheißen Wüstensand, ein trockener staubiger Wind bläst Euch immer wieder ins Gesicht. Ihr kommt nur mühsam vorwärts.“ Und nach ein paar Stunden: „Ihr stapft mühsam durch den....“ usw.

Hier gibt es eigentlich nicht viel auszuspielen, denn die gelegentliche Orientierungsprobe oder ähnliches um das mühsame Vorwärtskommen zu simulieren, wird auf die Dauer gähnend langweilig. Das Überleben der Helden von ein paar Orientierungs-, Selbstbeherrschungs- und Wildnislebenproben abhängig zumachen, wird wohl nur wenigen Meistern einfallen, auch wenn es durchaus realistisch wäre. Anderseits ist es reichlich seltsam, wenn die Helden

NSCs in der Wildnis

Eigentlich ist es eher unwahrscheinlich, dass den Helden in extremen Landschaften NSCs begegnen. Es ist in diesen Regionen in der Regel nicht nur üblich, sondern sogar notwendig sich mit diesen NSCs zu unterhalten, um sich über Gefahren, Erfahrungen und Wegstrecken sich auszutauschen. Das macht die wenigen NSCs also umso interessanter. Dabei kann das noch fürs Spiel einen weiteren interessanten Grund geben, denn wie die Helden selbst brauchen auch die NSCs einen nachvollziehbaren Grund, warum sie sich gerade hier herum treiben. Dieser Grund wird sehr schnell für die Helden relevant oder interessant. Treffen sie im ewigen Eis auf eine Figur stellt sich rasch die Frage: Was gibt es so Interessantes hier, was die Figur hierher verschlägt? Ist es ein Konkurrent/Gegner, der dasselbe sucht wie die Helden? Ist es ein Helfer oder jemand der tatsächlich nur zufällig hier ist und allenfalls ein Hindernis darstellt. Vielleicht ist es auch ein Ureinwohner, der sich in diesem Terrain perfekt auskennt und daher eine große Hilfe sein kann.

die gefährlichsten lebensfeindlichsten Gegenden bereisen, ohne dass Spieler wie Helden die stete Lebensgefahr jemals zu spüren bekommen.

Variiere also das Thema der Region. Wenn die Helden durch die Wüste reisen und Wassermangel vermutlich das Hauptthema ist, dann beschreibe nicht ständig wie durstig sie sind und lass sie dann eine Konstitutionsprobe würfeln. Variiere das Thema Wasser auf und greif es in verschiedenen Szenen auf. Neben den üblichen Wüstenszenen der Wasserlochsuche und dem Karawanenüberfall lass sie das eine Mal einen toten verdursteten Vorgänger finden, dann ein bisschen halluzinieren und eine Fata Morgana-Oase suchen, danach können sie eine komplizierte Kaktus-Anzapf-Methode ausprobieren und lass sie schließlich eine lange Feilscherei mit einer fremden Karawane ausspielen, um an die so dringend benötigte Vorräte zu kommen. Vielleicht treffen sie auch auf einen freundlichen Wüstenstamm mit seltsamen Rituale, der sie mit Wasser versorgt.

Für das **stimmungsvolle Spiel** mit den Umweltbedingungen sind die kurzen Beschreibungen in spieltechnischen Belanglosigkeiten (wie z.B. der Sand im Essen, der Sonnenbrand, der Skorpion im Stiefel usw.) wichtig. Beschreibe dabei vor allem Dinge, die jeder irgendwie nachvollziehen kann, weil er sie irgendwann auch schon erlebt hat (das Quietschen in den völlig durchnässten Stiefeln, die Regentropfen die von den Haaren ständig in die Stirn und die Augen laufen, der kalte Windstoß, der durch die durchnässte Kleidung fährt ...).

Für ein eher **taktisches Spiel** fehlt allerdings noch ein aktiver Teil, der Spieler in das Geschehen einbindet und dafür sorgt, dass sie sich nicht nur auf der erzählerischen Ebene sondern auch auf der spielerischen Ebene mit der extremen Landschaft auseinandersetzen. Mach dabei nicht den Fehler aktiv sein allein mit Begegnungen und Talentproben würfeln lassen zu verwechseln. Die Spieler sollen selbst Entscheidungen treffen und nicht schicksalsergeben Zufallsbegegnungen und Konstitutionsproben über sich ergehen lassen.

Vademecum des Reisenden

Deswegen brauchst Du am Spieltisch Mechanismen, die von den Spielern Handlung und Kreativität erfordern. Denkbar wäre beispielsweise folgendes:

Die Helden müssen für eine Reise durch die Wüste/Dschungel/Eiswüste mit Talentproben eine bestimmte Menge Punkte (TaP*) sammeln, um ein Ziel zu erreichen. Dabei können sie natürlich durch gute Vorausplanung oder besondere Fähigkeiten und Vorteile angemessene Boni erhalten. Überlege Dir wie viele Punkte für die Distanz angemessen

Ressourcenmanagement als Spielreiz

In manchen Spielrunden oder bei manchen speziellen Abenteuern kann das Ressourcenmanagement, also das Planen, Verwalten und Umsetzen der verschiedenen Vorhaben der Helden, ein wesentlicher Teil des Spielreizes sein. Das kann die komplizierte Logistik eines Trecks in die Wildnis sein, die Vorbereitungen auf eine Belagerung oder das Planen der perfekten Reiseroute von A nach B sein. Damit das Organisieren, Beschaffen und Verteidigen der Ressourcen überhaupt einen Reiz entfalten kann müssen die Ressourcen relevant für das Abenteuer sein. Je nach dem ob sie beliebig viel Ressourcen (Reittiere, Proviant, Lampenöl, Baumaterial) haben oder ob diese Ressourcen knapp sind, variieren dann die Herausforderungen für die Helden. Dann werden bestimmte Passagen einer Reise unmöglich (weil Ressourcen fehlen) andere hingegen lohnen sich vielleicht erst (weil man dort den dringend benötigten Proviant auffrischen kann). Eine Relevanz für das Abenteuer kann sich auch daraus ergeben, dass die Helden möglichst viel Ressourcen (z.B. Tiere bei einem Viehtreck) am Ende übrig behalten sollen.

Wenn Du mit Ressourcenmanagement spielen möchtest, dann ist es mit einem simplen „ich geh zum Händler und kaufe 200 Rationen Essen“ und dem anschließenden Abstreichen der Rationen während der Reise nicht getan. Dann braucht es Ereignisse unterwegs, die Einfluss auf das Ressourcenmanagement haben (z.B. Verderben des Provianten, Pferde die lahmen, Ressourcen die einmal eingesetzt verloren gehen, usw.). Außerdem sollte nicht nur das Ressourcenmanagement Einfluss auf die Herausforderungen und das Abenteuer haben. Auch umgekehrt sollten Spielerentscheidungen und Ideen einen spürbaren Einfluss auf die Ressourcen haben.

Wenn Du mit Zufallsbegegnungen spielst, dann solltest Du beim Spiel mit Ressourcenmanagement auch einen Zufallsgenerator (Würfel, Karten) benutzen, um die Ereignisse festzulegen, denn sonst wirken die Zufallsbegegnungen schnell willkürlich und nur darauf ausgelegt den Spielern die Ressourcen wegzunehmen. Wenn dann ein Ereignis die Ressourcen der Helden schmälert dann ist es der Zufall bzw. die Logik der Spielwelt und nicht eine willkürlich anmutende dramaturgische Metaebenenentscheidung des Spielleiters.

sind und kalkuliere dabei mit Werten, die dem Gelände angemessenen sind. Kein Durchschnittsaventurier wird sich auf den Weg durch das Ewige Eis machen, sondern nur jemand Verzweifeltes oder jemand der einschlägige Erfahrung also höhere Talentwerte in den relevanten Talenten

hat. Außerdem kannst du natürlich Modifikatoren für geeignete Fortbewegungsmittel und Faktoren wie Wetter, Terrain, Begegnungen und Ereignisse (zum Vor- und Nachteil der Helden) hinzuziehen. Besondere Ereignisse und Begegnungen solltest Du allerdings bei der Berechnung der zu erreichenden Punkte erst einmal außen vorlassen und sie eher außerhalb von Talentproben abhandeln. Sie können später sowohl zusätzliche Punkte bringen als auch abziehen. Um den kreativen Input der Spieler zu erhöhen empfiehlt es sich, dass während der Reise jedes Talent nur ein einziges Mal und nur von einem einzigen Helden angewandt werden darf. Das macht die Sache für Dich nach einem Blick auf die Talentwerte der Helden etwas berechenbarer und fordert von den Spielern mehr Kreativität im Einsatz ihrer Talente.

Klar werden Deine Spieler zunächst die üblichen Verdächtigen wie Wildnisleben, Selbstbeherrschung, Jagen, Klettern usw. anwenden wollen. Aber irgendwann sind all diese Talente angewandt worden und die Spieler werden mit Dir in Verhandlung darüber treten, welche Relevanz Wettervorhersagen („schließlich können wir dann rechtzeitig vor dem Unwetter ein Lager aufschlagen“), Hauswirtschaft („leicht und energiereich muss der Proviant sein“) oder Sagen&Legenden („in einem Märchen aus Kindheitstagen hieß es immer, dass [plausible Erkenntnis eintragen] wichtig für das Vorankommen und Überleben in der Wüste haben kann“).

Beispiel:

Die Helden sollen durch die Khom in eine bestimmte Oase reisen. Der Spielleiter legt dafür 100 Punkte als Zielwert fest. Krieger Alrik bringt sein Kriegskunstwissen in militärischer Logistik ein und hat 9 Tap. Kharim ben Yakubu, ein echter Wüstensohn führt die Gruppe und kann neben Wüstenkunde (+3 Bonus, die er bei jeder seiner Proben anbringen darf) zunächst seine fundierten Kenntnisse des Wildnislebens mit 10 Tap* +3 Bonus einbringen. Der Spieler von Magus Quendan kann auf seinem Talentbogen nicht so recht erkennen was behilflich sein mag und kann daher einstweilen wenig zum Gelingen der Expedition beitragen. Für das tägliche Teewässeraufsetzen mit Hilfe Magischen Feuers gibt der Spielleiter Quendan immerhin einen weiteren +1 Bonus für dessen Wildnislebenprobe (die auch das Kapitel Lager aufschlagen abdeckt). Somit hätten die drei zunächst $9+10+3+1 = 23$ Punkte gesammelt.*

Am nächsten Tag können die Helden gegen Mittag in der Ferne eine grüne Oase entdecken, die Ruhe und Wasser verspricht. Doch Kharim passt auf, seine Orientierungsprobe klappt trotz der Erschweris für die Fata Morgana (+3) (die er durch seine Wüstenkunde +3 ausgleichen kann) und er hält die Gruppe auf Kurs. Er behält bei seiner Orientierungsprobe 6 Tap. Zwar quält sich Alrik in der Hitze mit dem ganzen Gepäck und der Bewaffnung fürchterlich, da vor allem der Magus kaum sich selbst vorwärts bringt. Aber tapferer Krieger der er ist, beißt er die Zähne fest zusammen und stapft strammen Schrittes hinter Kharim her. Seine Selbstbeherrschung ist vorbildlich und er behält 8 Tap* übrig. Am Abend entdeckt dann auch der Magus seine verborgenen Talente und steuert mit einem nahrhaften Eintopf (selbstverständlich wieder magisch befeuert) und dem Talent Kochen 3 Tap* zur Reise bei (Tagespunkte $6+8+3=17$). Als am nächsten Tag ein wilder Novadistamm droht der Gruppe*

Vademecum des Reisenden

den Garaus zu machen (für dessen überwinden der Spielleiter 10 Punkten angesetzt hat) schlägt die Stunde des Magus, der mit beeindruckendem Auftreten und magischen Spielereien dafür sorgt, dass die Novadi sich von einem Kampf abbringen lassen und statt dessen ihr Stammesältester sich im Kamelspiel mit Magus Quendan misst. Das er dann auch gewinnt was der Gruppe diese 10 Punkte einbringt. Dazu kommen noch Punkte aus einer Reitenprobe von Alrik 5 Tap* und 6 Tap* von Kharim der das Packkamel per Abrichten voran treibt. Abends kann Magus Quendan mit Hilfe von Sternenkunde wertvolle Erkenntnisse über die richtige Richtung für den kommenden Tag gewinnen, was dem Spielleiter allerdings da Quendan

ortsfremd ist und die Helden bereits Orientierung benutzt haben nur noch die Hälfte der 10 TaP* also 5 Punkte wert ist (Tagespunkte $10+5+6+5=26$). Damit hat die Gruppe bereits 66 der geforderten 100 Punkte beieinander. Doch die Helden haben bereits einen Großteil ihrer besten Talentwerte ins Spiel gebracht und müssen nun kreativ werden, welche Talente ihnen hier bei der Hitze, dem Sand, einem Sandsturm, Geröllfeldern, einem übellaunigen Sandlöwen und allerlei anderem Unge- mach noch behilflich sein könnten bis sie dann vielleicht der eine Punkt TaP* aus der letzten Ackerbauprobe an dadurch entdeckten verlassenen Bewässerungsgräben entlang aus der Wüste in Richtung der gesuchten Oase führt.

Zufälle unterwegs

Wozu Zufallsbegegnungen und -tabellen?

Als vor 25 Jahren „Das schwarze Auge (DSA)“ die Spielkeller zu bevölkern begann, gehörten Zufallsbegegnungen und Tabellen zum festen Inventar eines Abenteuers. Doch dann gerieten sie mit der Zeit immer mehr in Verruf. Inzwischen, und das nicht erst seitdem die Old-School-Welle durch die Internetgemeinde schwampt, wurden sie rehabilitiert und als EIN möglicher Baustein für unterhaltsames Rollenspiel akzeptiert. Explizit auf Wunsch der Spieler kamen sie jüngst gar bei DSA in „Wege des Meisters“ wieder zu Ehren und erlebten eine prominente Renaissance.

Aber wozu sollte man nun eigentlich Zufallsbegegnungen in ein Abenteuer einbauen? Warum solltest Du Dir nicht einfach irgendwelche Szenen ausdenken oder Szenen passend zu Deinem Abenteuerplot basteln?

Zunächst einmal ist nichts daran verkehrt sich einfach eine handvoll Szenen auszudenken, mit denen man z.B. die Reise durch ein Gebirge spannend ausschmücken will. Gerade wenn ihr eher ein Story-getriebenes Spiel ist das sehr wahrscheinlich die richtige Herangehensweise für Euch. Aber wenn es Euch neben einem Abenteuerplot auch um das Erleben und Simulieren der Spielwelt geht, wenn Du auch als Spielleiter überraschende Herausforderungen erleben willst oder wenn Du mit Ressourcenmanagement spielen willst, können Zufallstabellen Euch dabei unterstützen. Hier einmal kurz aufgelistet wozu Zufallsbegegnungen gut sein können:

- Eine Zufallstabelle beschreibt immer auch in strukturierter Form die Spielwelt und erzählt, was typischerweise in der Situation geschieht. Sie bieten also eine andere Form der Spielweltbeschreibung und vermitteln damit, was die Autoren eines Spieles als wahrscheinlich und was sie für eher ungewöhnlich in einer Spielwelt halten. Wenn z.B. in einer Tabelle mit 50% Wahrscheinlichkeit ein Überfall auf einer belebten Straße geschieht, was sagt das über die Region aus? Richtig, dass der Herrscher dieses Landstrichs seinen Laden absolut nicht im Griff hat...
- Die Zufallstabelle hilft Dir vor allem die kreative Leistung vom Spieltisch in die Vorbereitung zu verschieben. Du musst dann nicht mehr im Spiel Ereignisse und Begegnungen aus dem Hut schütteln, sondern hast bereits eine Basis aus der Du schöpfen kannst ,was

also das Improvisieren erleichtert. Das gibt dann auch deinen Spielern wieder mehr Möglichkeiten, weil sie die freie Bewegung der Helden innerhalb eines Settings unterstützen, sie also nicht mehr dazu gezwungen sind gescritpete Szenen abzuklappern, um etwas zu erleben.

- Zufallstabellen funktionieren gut als Kreativwerkzeug. Ihre Ergebnisse können Dir (gerade wenn sie absurd oder abstrus klingen) neue und ungewohnte Ideen einflößen. Seltsame Ergebnisse solltest Du also nicht sofort bei Seite legen, sondern Dir überlegen, wie diese Ergebnis vielleicht Sinn machen könnten.
- Mit Zufallsbegegnungen zu spielen, kann dazu dienen das Ressourcenmanagement effektiv ins Spiel zu bringen. Wenn die Helden einen Verdurstenden in der Wüste treffen und nun vor der Frage stehen ob sie ihre kostbaren Ressourcen auf einen Kopf mehr verteilen wollen bzw. welche Konsequenzen ihre Reaktion auf diese Zufallsbegegnung womöglich hat, ist es egal ob dieser NSC für den Plot relevant ist oder nicht.
- Zufallsbegegnungen können der Spielwelt mehr Tiefe verleihen, weil sie dem Kosmos um die Helden herum mehr Platz einräumen und so den Alltag der Spielwelt erlebbar machen. Wenn die Wahrscheinlichkeiten in der Tabelle stimmen und auf die Wahrscheinlichkeiten der Spielwelt abgestimmt sind wird dadurch die Plausibilität der Spielwelt erhöht. Das gilt auch für ein realistischeres Handeln der Helden. Spielst Du mit Zufallstabellen dann sind Deine Helden in einer gefährlichen Region für jeden Tag ohne lebensgefährliche Begegnungen froh und beeilen sich das Gebiet rasch zu verlassen. Spielst Du ohne, dann gibt es keinen Grund sich zu beeilen, denn was auf der Strecke geschehen soll, steht ja bereits fest, egal ob die Helden nun 5 oder 10 Tage für die Strecke benötigen.
- Wird auf Zufallsbegegnungen gewürfelt wirkt das dem Eindruck entgegen, dass das Abenteuer nur nach Ermessen des Spielleiters abläuft, denn eine Tabelle und der Würfelwurf darauf sind unbestechlich. Dann wissen sowohl Spieler wie Spielleiter nicht was als nächstes kommt. Das kann das Spiel auch für den Meister bereichern. Denn nun gibt es auch für ihn Überraschungen und Herausforderungen, wenn er die zufälligen Begegnungen sinnvoll in das bisherige Abenteuergeschehen einfügen muss.

Vademecum des Reisenden

- Wenn Du die Reise durch die Wildnis als gefährlich und unberechenbar darstellen möchtest, bietet der Wurf auf einer Zufallstabelle die Möglichkeit diese Unberechenbarkeit auch als Spielmechanik an den Spieltisch zu bringen.
- Spieler können bzw. müssen nicht Metagame-Überlegungen anstellen, was der Spielleiter sich wohl bei einer bestimmten Szene denkt und was der Plot von ihnen hier erwartet, denn es geschehen ja auch allerlei zufällige Dinge rund um die Helden, die nicht unbedingt für den Plot und das Abenteuer relevant sind. Spielt man ohne Zufallsbegegnungen, dann hat jede Handlung und jedes Ereignis eine Bedeutung für den Plot oder die Helden. Die Spieler orientieren sich dann bei ihren Handlungen an den Erfordernissen des Plots und nicht an der Logik der Spielwelt.



Würfeln oder nicht?

Die grundlegende Frage beim Spiel mit Zufallsbegegnungen ist welche Rolle man dem Zufall bei den „Zufallsbegegnungen“ tatsächlich überlässt.

Beruhrt die Handlung des Abenteuers auf Schicksal (es ist den Helden durch die Götter [und ihrem ausführenden Organ dem Spielleiter] vorherbestimmt das Abenteuer zu erleben) oder auf Zufall (die Helden schlittern zufällig oder durch ihre willentliche Entscheidung in ein Abenteuer)? Für die Zufallsbegegnungen könnte man das zusitzen auf: Stammen die Zufallsbegegnungen aus dem Abenteuerbuch oder stammen sie aus der Weltbeschreibung im Settingbuch und den daraus entwickelten Zufallstabellen?

Je nachdem bekommen die Begegnungen ihren Sinn also durch den Abenteuerplot oder durch die Logik bzw. die Wahrscheinlichkeiten der Spielwelt verliehen.

Wenn Du und Deine Spielrunde generell eher Storyorientiert mit einem vorbereiteten Abenteuerplot spielt, dann macht es wenig Sinn auf einer Tabelle Ereignisse auszuwürfeln, da sie Deine Spieler nur vom vorbereiteten Abenteuer ablenken und für Verwirrung sorgen. Dann pickst Du Dir aus der Tabelle die Elemente heraus, die gerade eben zur Situation im Plot passen oder lässt Dich vielleicht noch davon inspirieren.

Wenn Du mit Deinen Spielern eher in einer Sandbox (siehe) ohne konkret vorbereiten Plot spielst, dann kann es sinnvoll sein zu würfeln, denn dann soll ja die erlebbare simulierte Spielwelt mit ihren Ereignissen eine wichtige Rolle spielen.

Auch wenn ihr gerne in den Alltag der Spielwelt eintauchen wollt und ihn simulieren wollt, kann der Zufall in Form des Würfels dabei helfen, diesen Alltag mit seinen Ereignissen gemäß den Wahrscheinlichkeiten der Spielwelt darzustellen.

Generell gilt also es hängt von Eurem Spielstil ab, ob ihr wirklich den vollen Zufall an Bord haben wollt oder ob Du als Meister die Zufallsbegegnungen eher als Mittel zur Inspiration und als Vorschläge verwendest.

Was machen gute Zufallsbegegnungen aus?

1. Sie sind möglichst **abwechslungsreich** und sprechen verschiedene Heldenfähigkeiten (z.B. soziale und körperliche Fertigkeiten) und Aspekte der Spielwelt (z.B. Natur, NSC, Plot, Hintergrund der Spielwelt) an.
2. Sie sind **für die Umgebung typisch** (Wegelagerer, Leichenfund, Brückenzoll, Kletterpartien, Begegnungen) und unterstützen das Setting, in dem sie das Besondere (besondere Herausforderungen, Bewohner, Situationen) und den Hintergrund (Der Händler, der über die Wirtschaftskrise und die vielen Söldner im Land seit dem Tod des alten Königs jammert) des Settings vermitteln.
3. Sie **verlangen eine Reaktion** von den Helden (eine Entscheidung, Kampf, Beschreibung und Talentproben, soziale Interaktion).
4. Sie sind in ihrer Mehrheit **relevant** für das Abenteuer, die Helden oder für die Spieler (gehen den Helden wie Spielern also nicht am gepflegten Allerwertesten vorbei). Einfach nur das Wetter auszuwürfeln, nur weil man es kann, ist überflüssig. Es muss relevant sein, weil es den Helden nützt oder schadet (sie holen sich einen Schnupfen, brauchen länger für eine Wegstrecke usw.) oder weil es den Verlauf des Abenteuers beeinflusst (z.B. weil bestimmte Begegnungen nun anders verlaufen).
5. Sie sind **logisch** und die Figuren/Monster verhalten sich angemessen. Jede Begegnung muss sich erklären lassen und zu Ort und Zeit passen. Ein scheues Einhorn wird man nicht in der Stadt treffen und die friedliche Goblinsippe nicht in der Vorhöhle eines miesgelaunten Höhlendrachens. Auf den ersten Blick unpassende Begegnungen musst Du entweder streichen oder Dir eine innovative Erklärung einfallen lassen (was übrigens oft die kreativsten und interessantesten Begegnungen ergibt). Denk auch daran, dass die Tiere und Monster nicht aus Jux und Dollerei angreifen, sondern weil sie hungrig sind, weil ihr Revier betreten wurde, weil sie aufgescheucht/gestört wurden und in seltenen Fällen vielleicht auch einmal aus schierer Bösartigkeit (oder weil sie unter Tollwut leiden).
6. Zufallsbegegnungen **haben Konsequenzen**. Intelligente Lebewesen haben ein eigenes Leben, das von der Begegnung mit den Helden beeinflusst wird. Die zerlumpte Räuberbande mal eben aus dem Weg zu räumen, kann halt auch einmal bedeuten, dass im nächsten bettelarmen Bauerndorf plötzlich ein paar Leute fehlen und die Prahlerei der Helden, dass sie vorhin eine Bande Räuber zur Strecke gebracht haben, ihnen dort wenig Freunde machen wird.
7. Sie sind **richtig dimensioniert und platziert**. Deine Ereignisse mögen zwar zufällig wirken, aber sie müssen dennoch gut geplant sein. Die Helden beispielsweise mit willkürlichen Zufallsbegegnungen so zu schwä-

Vademecum des Reisenden

- chen, dass sie am Ziel der Reise nicht mehr einsatzfähig sind (es aber sein sollten, weil dort das Finale des Abenteuers stattfindet) macht wenig Sinn. Wenn die Helden unterwegs gegen einen zufällig vorbei marodierenden Drachen bestehen müssen, werden sie die kleine Räuberbande, um die das Abenteuer eigentlich gehen sollte, nicht mehr als den Höhepunkt des Abenteuers empfinden.
8. Sie **bieten Abenteueraufhänger**. In einer Begegnungstabellen sollte es immer wieder auch Plot Hooks für kleine Nebenplots geben, das schafft dann nämlich einen interessanten Wegesrand. Das können Ruinen im Wüstensand sein, die man erforschen kann, die Begegnung mit einem seltsamen Wesen oder kleine „Heldenaufgaben“ am Wegesrand (findet einen vermissten Jungen, bringt die Botschaft des von Straßenräubern ermordeten Boten an ihr Ziel).

Mit Ereignissen die Region charakterisieren

Um die Region und Landschaft zu charakterisieren, notiere Dir einfach welches Etikett Du auf die Region pappen willst. Mit diesen durchaus platten Schlagworten ausgestattet (z.B. für eine Gebirgsregion: karge Landschaft, feindselige Einwohner, abgelegenes Eck der Welt) suchst Du Dir zu jedem Begriff ein Ereignis, Begegnung oder Vignette, die diesen Begriff illustrieren können.

Karge Landschaft = (In Form einiger kleiner Vignetten) Auf dem Weg der Helden kommen sie an Symbolen für Armut der Landschaft vorbei: eine verlassene Berghütte, ein verlumpter Hirte hütet eine kleine Herde ziemlich abgemagerter Ziegen, ihr nächtlicher Unterschlupf führt sie zu einer Höhle, in der der Kadaver eines im Winterschlaf verendeten Bären liegt. Tagsüber kreist über ihnen einsam ein Geier. Feindselige Einwohner = Bei der Ankunft der Helden in einem Dorf. Ein Ork baumelt am Galgen vor dem Dorf. Kinder bewerfen den Leichnam mit Stecken und Steinen und spielen Orkjagd. Kaum beginnen die Kinder den Helden die Geschichte des Orks zu erzählen tauchen Eltern auf und scheuchen die Kinder ins Dorf „Was habe ich Euch Gören immer über Fremde erzählt? Passt auf mit denen!“ Abgelegenes Eck = Die etwas verschrobene Bewohner des Bergdorfes halten die Helden für Gesandte eines längst verstorbenen Herrschers, dem sie glauben noch Tribut zu schulden. Entsprechend hoffieren sie die Helden zunächst und versuchen sie dann rasch loszuwerden. Aufklärungsversuche der Helden halten sie für hinterhältige Tricks der raffinierteren „Steuereintreiber“. Je nach Laune kann das eher lustig oder aber auch gefährlich werden (wenn die Dörfler die „Steuereintreiber einfach beseitigen wollen).

Reisen und Begegnungen als Zwangsbeglückung

Wenn ihr ein eher Story-lastiges Spiel bevorzugt, können Deine Spieler diese Begegnungen als Zwangsbeglückung empfinden. Sie haben sich die Situation nicht selbst ausgesucht, sondern sind nur „zufällig“ hineingeschlittert und reagieren nur auf die ihnen entgegen geworfene Gegebenheiten der Spielwelt (die zerbrochene Achse des Wagens, der Steinschlag, der Räuberüberfall usw.), anstatt selbst die Geschicke zu bestimmen. Das kann (!) dazu führen, dass die Spieler mit dem Ereignis nicht viel anzufangen wissen

bzw. nicht so recht mit dem Herzen dabei sind, weil es ja „nur“ eine Zufallsbegegnung ist, die nichts mit dem Plot zu tun hat.

Abhilfe kannst Du schaffen, in dem Du einen **interessanten Wegesrand** machst und Angebote schaffst. Die Helden müssen den interessanten Dingen am Wegesrand nicht nachgehen, können es aber und es wird dann zu ihrer Entscheidung was aus dem Ereignis wird. Vielleicht gibt es etwas abseits des Weges eine alte Ruine, die das Interesse der Helden weckt oder ein Bauer erzählt den Helden vom legendären Zwergenbier, das es hier gleich um die Ecke in einer Zwergenbinge geben soll, was für den trinkfreudigen Thorwaler natürlich einer direkten Einladung gleichkommt. Einiges davon wird nicht plotrelevant sein, anderes hingegen kann den Helden durchaus nützen/schaden. Eine andere Lösung den Spielern mehr Entscheidungswelt über die möglichen Ereignisse zu geben ist die **Reiseplanung** in die Hände der Spieler zu legen. Sie können sich selbst die Route anhand von mehr oder weniger interessanten Merkmalen auswählen. Leg ihnen dazu eine sehr grob gehaltene „Blankokarte“ vor und lass sie ihre Reise planen. Vielleicht können sie eine genauere Karte aufstreben, Gerüchte, Erfahrungsberichte und Informationen können ihnen weitere Anhaltspunkte für die Reise geben. Ob sie nun durch den Sumpf des Todes mit all seinen Gefahren und Widrigkeiten gehen wollen, lieber durch die Baronie Schwarzgrafengrund mit ihrem despatischen Herrscher aber sicherer Straßen reisen wollen oder sich lieber der Führung eines zwielichtigen Burschen anvertrauen wollen, der verspricht sie über geheime Gebirgspfade an ihr Ziel zu bringen? Egal wie die Helden sich entscheiden es hat Konsequenzen auf das was ihnen unterwegs begegnet. Selbst wenn Deine Helden sich für die Reichsstraße mit bequemen Gasthäusern und regelmäßigen Patrouillen entscheiden: dann geschieht eben auf der ganzen Reise ... nichts. Auch kleine **Abenteueraufhänger** (eine Leiche am Wegesrand, ein alter Freund in Schwierigkeiten) und **Hingucker** (Dinge die nach Erklärungen geradezu schreien wie z.B. das Bordell neben dem Praiostempel, das seltsame Verhalten der Dorfbewohner) sind solche Elemente, die es den Spielern überlassen, ob sie etwas unternehmen wollen oder nicht. Aber zur Sicherheit noch eine Warnung: Du solltest Dir klar sein, dass Du mit all diesen Dingen Kontrolle über das Spielgeschehen an Deine Spieler übergibst. Das kann Dein Abenteuer unter Umständen in ganz andere Richtungen weit ab von Deinem ursprünglich geplanten Plot führen (und dennoch für interessante Abenteuer sorgen).

Zufallstabellen basteln – ein paar Hinweise

In der Tabelle steckt Action!

Die Situationen in der Tabelle sind nicht auf ganz bestimmte seltene Momente beschränkt. Eine Tabelle bei der nur bei einer 1 oder bei einer 20 etwas geschieht und 2-19 ereignislose Tage darstellen braucht kein Mensch. Die Tabelle soll ja schließlich für Abwechslung sorgen und den Spielleiter bei der Improvisation unterstützen. Deswegen sind zu spezielle Tabellen ebenfalls wenig sinnvoll. Eine Tabelle für Ereignisse in den frühen Morgenstunden an einem Osthang

Vademecum des Reisenden

eines Schiefergebirges jenseits der 5000 Meter ist eher sinnlos. Für diese Ereignisse bastelt man in der Regel keine Zufallstabelle, allenfalls wenn man hier eine längere Kampagne spielt könnte man wieder darüber nachdenken.

Notwendige Begegnungen gehören zum Plot und nicht in eine Zufallstabelle!

Wenn bestimmte Ereignisse für den Fortgang des Abenteuers geschehen müssen, dann gehören sie nicht in eine Zufallstabelle. Diese „Notwendigen Begegnungen“ sind eigenständige Szenen des Abenteuers und sollten entsprechend gekennzeichnet und außerhalb der Zufallsbegegnungen stehen.



Alle Ereignisse der Tabelle sind zugelassen!

Wenn Ereignisse von vornherein ausgeschlossen sind (weil sie bspw. sofort das Abenteuer beenden), dann haben sie in der Zufallstabelle nichts verloren. Kraxeln die Helden in einem Vulkankrater herum, sollte die Zufallstabelle „Ereignisse im Krater“ das unerwünschte Ereignis „Der Vulkan bricht aus und alles Leben im Krater wird ausgelöscht“ besser nicht enthalten.

Reine Stimmungselemente gehören nicht in eine Begegnungstabelle!

Die Ereignisse sollen relevant sein. Wenn Du Stimmungselemente in Tabellenform haben möchtest, um am Spielisch Hilfe beim Improvisieren zu haben, bastel Dir eine Tabelle, mit ausschließlich Stimmungselementen. Auf der kannst Du dann würfeln oder Dir gleich das Element einfach aussuchen, das Dir im Moment passend erscheint (als Stimmungselement ist es für das Abenteuer ja sowieso nicht relevant, es wird Dir also keiner einen Strick daraus drehen).

Die Zufallstabelle ist so allgemein wie möglich und so spezifisch wie nötig.

Allgemein sollten sie sein, um sie vielseitig einsetzen zu können, spezifisch sollten sie sein, um mit den Ergebnissen auch arbeiten zu können. D.h., dass Du einerseits am Besten eine allgemeine Zufallstabelle „Wälder“ baust in der alle Begegnungen enthalten sind, die für alle möglichen Wälder gelten. Außerdem gehören dort dann noch Platzhalter rein für weitere Begegnungen aus einer spezielleren „Waldtabelle“. Diese „Subtabelle“ enthält dann die Begegnungen, die für diesen speziellen Wald oder diese spezielle Art von Wald (Bergwald, Dschungel, Tundra usw.) gilt. So erhältst Du mit erhöhter Wahrscheinlichkeit plausiblere Ergebnisse.

Je öfter Deine Tabelle im Einsatz ist, um so mehr Ereignisse brauchst Du.

Je umfangreicher Deine Zufallstabelle wird, umso weniger können sich Deine Spieler auf die Ergebnisse einstellen. Sie wird logischerweise variantenreicher und interessanter als eine Tabelle, bei der nur zwei verschiedene Ereignisse möglich sind. Umgekehrt gilt, wenn Dir nur zwei Ereignisse für eine Tabelle einfallen, dann lass es sein.

Halte Deine Tabellen allgemein und passe sie nur für den Einzelfall an.

Die Beschreibungen der Ereignisse sollten nicht zu detailliert sein, denn sonst werden sie schnell unpassend. Sammel lieber erst einmal recht allgemeine Ereignisse, die du dann immer wieder neu verwenden kannst. Pass diese allgemeinen Dinge dann für den konkreten Einsatz in einem bestimmten Abenteuer an. Mal am Beispiel „die Helden treffen auf eine Patrouille“. Erst wenn Du das Ereignis in die Tabelle für Dein konkretes Abenteuer steckst, brauchst Du Angaben wie „zu welcher Partei gehören sie“, „Warum patrouillieren sie und warum hier?“, „Wie reagieren sie auf die Helden?“, „welche Informationen haben sie?“.

Tabellendesign

Du solltest auf keinen Fall einfach hirnlos alle Ereignisse auflisten, die Dir für Deine Tabelle einfallen. Berücksichtige die Wahrscheinlichkeit sowohl in der Spielwelt (also welche Ereignisse sind besonders wahrscheinlich und welche besonders selten) als auch die der Würfel (welche Zahlen fallen besonders häufig).

Es bedeutet häufig Unfug, wenn Du bei einer einfachen Würfeltabelle jeder Würfelzahl ein Ereignis Deiner Tabelle zuordnest. Dann besitzt jeder Eintrag dieselbe Wahrscheinlichkeit. Besser ist es zunächst ein Prüfwurf vorzuschalten, ob denn überhaupt ein Ereignis eintritt (es ereignen sich z.B. 1W6-4 Ereignisse am Tag). Außerdem solltest Du die Wahrscheinlichkeiten des Würfels richtig einsetzen und zwar in dem Du entweder mit einem Zahlenraum (z.B. mit 1-4 auf einem W6) oder in dem Du mit mehreren Würfeln arbeitest.

Vademecum des Reisenden

Ein Zahlenraum ist besonders bequem, weil Du einfach nur die Wahrscheinlichkeit der einzelnen Zahlen addieren musst, um die Wahrscheinlichkeit für den Wurf zu erhalten. Mit mehreren Würfeln zu arbeiten hat den Vorteil, dass durch die Glockenkurve die Extremwerte seltener werden. Nehmen wir als Beispiel die Zufallsbegegnung „Helden treffen auf eine Horde Orks“:

Es wäre ziemlich dumm zu sagen die Horde besteht aus 1W20 Orks. Würfelst Du eine 1, machen Deine Helden mit dem einen Ork kurzen Prozess, würfelst Du hoch, machen die Orks aus den Helden Kleinholz. Hier wäre es besser mehrere Würfel zu nehmen. Das lässt die Extremwerte seltener werden, wenn Du dann noch einen Modifikator drauf schlägst bekommst Du schnell sinnvolle Ergebnisse. Modifikatoren verschieben nämlich die Wahrscheinlichkeit einfach nur um den entsprechen-

den Zuschlag, so dass Du die Extreme kappen kannst. Würfelst Du nun mit 2W6+2 niedrig, können Deine Helden sich ins Gefecht stürzen, vier ausgewachsene Orks können sich sicher so blutig wehren, dass es kein Kinderspiel für die Helden wird. Würfelst Du hingegen hoch, kommen Deine Helden sicher recht ins Schwitzen und müssen sich etwas überlegen, wie sie aus der Konfrontation mit den Orks heil wieder heraus kommen.

Abzüge und Zuschläge auf den Würfelwurf ermöglichen es auch ganz anders mit Tabellen umzugehen und sie wesentlich intelligenter zu machen, in dem Du ihre Ränder ausweitest und sie um eigentlich unzugängliche Bereiche erweiterst.

Eine kleine Würfelkunde

Die Wahrscheinlichkeit einer bestimmten Zahl auf einem einzelnen Würfel zu würfeln ist $100/\text{Anzahl der Würfelseiten}$.

Würfel

W4	25 %
W6	16,6 %
W8	12,5 %
W10	10 %
W12	8,3 %
W20	5 %

Mehrere Würfel

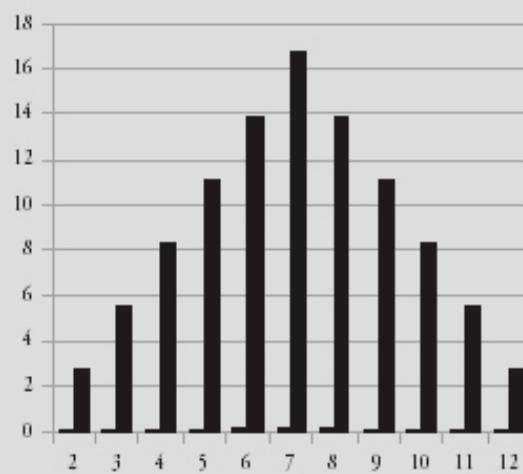
Würfelst Du mit mehreren Würfeln werden die Ränder seltener und die Mitte immer wahrscheinlicher. Je mehr Würfel Du nimmst umso steiler fällt dieser Effekt aus. Das heißt die mittleren Ergebnisse fallen immer höher aus, da sich der Durchschnitt, der sogenannte Erwartungswert ($(\text{Seitenanzahl}+1)/2$, linear verhält und einfach addiert wird. Fällt bei 2W6 durchschnittlich die 7 (2x 3,5) am häufigsten, sind es bei 3W6 10 und 11 (3x 3,5).



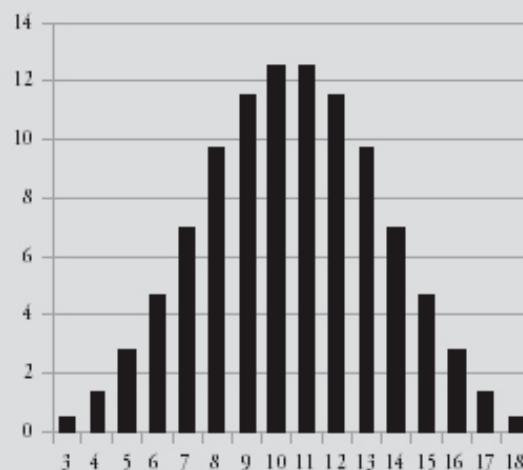
Wahrscheinlichkeiten zuordnen

Um nun aus diesen Wahrscheinlichkeiten entsprechende Tabellen zu bauen, mögen folgende Angaben hilfreich sein. Um beispielsweise bei 2W6 gelegentliche Ergebnisse zu erzielen, müsstest Du in Deiner Tabelle den Zahlenraum 2-4 dafür reservieren, denn die Wahrscheinlichkeit der beteiligten Zahlen werden ja addiert und ergeben in der Summe dann mehr als 15% Wahrscheinlichkeit. Alternativ

Verteilung der Wahrscheinlichkeit in % bei 2W6



Verteilung der Wahrscheinlichkeit in % bei 3W6



würde natürlich auch bereits die Zahl 7 für gelegentliche Ereignisse ausreichen, da hier die Wahrscheinlichkeit bei 2W6 schon 16,67 % beträgt.

sehr häufig	45%
häufig	25%
gelegentlich	15%
selten	10%
sehr selten	5%

Vademecum des Reisenden

Eine Tabelle auf der mit 2W6 gewürfelt wird enthält dann auch noch Ereignisse <2 und >12, die beim Einsatz der Wurf-Modifikatoren möglich werden. Für eine Begegnungstabellen, die eigentlich vornehmlich tagsüber eingesetzt werden soll, wären dann Ergebnisse für die Nacht möglich.

Beispielsweise werden für Ereignisse bei Nacht Zuschläge auf das Würfelergebnis addiert bzw. für die frühen Morgenstunde abgezogen. So lässt sich mit etwas Fummelie eine sehr fein justierte Würfertabelle basteln in der Du bspw. die Würfe für Ereignisse in der Dämmerung mit einem Zuschlag von +2, für Mitternacht + 4 und für die Morgenstunden dann mit -3 versiehst.

- 1-: zwei Bettler streichen durch die Gassen und suchen nach Verlorenem und gestrandeten Nacht schwärmern
- 2-4: ein reiche Patrizier unterhält sich mit einer zwie lichtigen Gestalt in einer Seitengasse
- 5-7: ein Taschendieb versucht sein Glück bei (1w6: 1-2 bei einem Helden, 3-6 Kaufmann)
- 8-9: die Helden werden Zeugen eines Streits auf der Straße (1w6: 1-3 es kommt zu Handgreiflich keiten, 4-5 die Helden werden von einer Streitpar tei als Zeugen angerufen, 6 einer der Kontra henten verfehlt mit seinem Wurfdolch seinen Gegner und trifft einen der Helden)
- 10-11: auf der Straße liegt ein Geldbeutel mit Inhalt (1W6: 1-2 Kleingeld, 3-4 ein Dukaten und ein Siegelring, 5-6 ausländische Münzen und ein Schriftstück in fremder Sprache)
- 12: Ein Lustknabe streitet sich mit einer Kundin und versucht sich aus ihrem Geldbeutel zu bedienen
- 12-13: Gardisten führen zwei Betrunkene ab
- 14+: Der Nachtwächter kontrolliert die Straßen und die Beleuchtung in den Häusern

Entsprechend kann man natürlich auch weitere äußere Umstände in das Tabellendesign mit einbeziehen. Beispielsweise könnte eine Begegnungstabellen für einen Wald vornehmlich eher harmlose Begegnungen enthalten, wobei an ihren Rändern und vor allem darüber hinaus auch sehr

gefährliche Biester drin stecken. Je weiter die Helden nun in den Wald eindringen, um so höher fällt der Zuschlag auf der Ereignistabelle aus. Wenn sie dann ihre Füße auf den vermoosten Waldboden einer Lichtung setzen, den noch nie ein Mensch betreten hat können ihnen dort auch Mons ter entgegen treten, die noch nie ein Mensch gesehen hat.

Mit Zufallsbegegnungen spielen

Das Kartenspiel*

Wenn Du Dir mehr Arbeit mit Deiner Tabelle machen willst und einen höheren Spielnutzen daraus ziehen willst, lohnt es sich Dir ein Kartenspiel mit Karteikarten für die Begegnungen zusammenzustellen. Statt einer Zufallstabellen, langen Fließtexten oder Aufzählungen hast Du dann ein Kartenspiel, indem die verschiedenen Begegnungen in einem strukturierten Format vorliegen.

Während einer Reise oder eines Aufenthalts an einem bestimmten Ort (z.B. Stadt, Kloster oder Oase) ziehst Du dann eine handvoll Karten aus dem entsprechenden Pool und wählst das in der Situation passende aus (oder baust alle im Verlauf des Abenteuers ein).

Der Vorteil dieser Methode ist, dass Du die Karten, im Gegenstaz zu einer für einen bestimmten Anlass konzipierten Zufallstabellen, immer und immer wieder (in abgewandelner Form) verwenden kannst und Du sie auch unabhängig von einem bestimmten Abenteuer kreieren kannst. Wann immer Du eine Idee für eine Begegnung hast, schreib sie auf. Im Gegensatz zu einer Zufallstabellen wird das Kartendeck dadurch auch etwas dynamischer, weil Du immer je nach Laune und Kreativität einzelne Dinge hinzufügen kannst ohne, dass Du eine Zufallstabellen neu berechnen oder zusammenstellen müsstest.

Natürlich musst Du nicht alle Punkte einer Karte immer ausfüllen, oft wirst Du z.B. auf Anhieb keine Idee haben wie das Ereignis „einstürzende Brücke“ den Helden bitte eine

NAME DES EREIGNIS

Ereignis

In der Rubrik „Ereignis“ werden die Begegnungen kurz zusammengefasst und die Spielansätze, die sich aus der Begegnung ergeben könnten beschrieben.

Ort&Zeit

Unter „Ort“ wird zunächst die grobe Einordnung nach Region und Genre (südliche Stadt, Gebirge, Meer, nördliche Sümpfe) vor genommen, ehe dann noch die spezifischen Details dazu beschrieben werden.

Hilfe & Information

Hier wird aufgezählt welche Informationen, Unterstützung oder Vorteile die Begegnung den Helden liefern kann.

Hindernis

Eine Begegnung kann für die Helden auch ein Hindernis sein, sie verlieren Zeit oder Ressourcen bzw. müssen zusätzliche Anstrengungen und Gefahren bewältigen um an ihr Ziel zu gelangen. Ideen dazu werden hier aufgezählt

Abenteueraufhänger

Inwiefern könnte diese Begegnung als Plot Hook dienen oder Ansätze für ein eigenes Abenteuer bieten?

Action

Die Begegnung kann dazu benutzt werden ein wenig Action ins Spiel zu bringen, sei es durch einen Kampf oder durch andere gefährliche, riskante oder spektakuläre Situationen, die Action von den Helden verlangt.

* Nach einer Idee von Christopher Magoun.
www.roleplayingtips.com/articles/random_encounters.php

Vademecum des Reisenden

Hilfe oder Information sein könnte. Das macht nichts, die Karte funktioniert ja trotzdem. Dennoch lohnt es sich bei solchen „Problemen“ auch einmal um die Ecke zu denken. Was wäre, wenn in den Trümmern der Brücke etwas interessantes hervor käme, das den Helden bei ihrer Aufgabe weiter hilft oder wenn die einstürzende Brücke dafür sorgt, dass der Flüchtende hinter dem die Helden her sind ebenfalls von dem Einsturz betroffen ist und die Helden es daher nun leichter haben ihn zu finden, weil er in eine Region fliehen musste, die den Helden eher gelegen kommt?

Im Anhang auf Seite 141 findest Du neben einer Druckvorlage auch einige Beispiele für solche Karten.

Zufallsbegegnungen richtig nutzen

Nebenplots

Am Wegesrand lauert eigentlich hinter jeder Kurve ein Abenteuer. Wenn die Helden fernab der Zivilisation sind kriechen sie bereitwillig in jedes Gemäuer, wenn es in einer stürmischen Nacht nur ein trockenes Dach über dem Kopf verspricht, da mag der Hausherr noch so sehr wie ein Vampir aussehen. Auch die Leiche am Wegesrand, ein wertvolles Schwert das herrenlos auf der Straße liegt, Bauer Alrik entlaufene Kuh oder eine Räuberbande, die den Helden im Nacken sitzt, kann für wahre Helden Arbeit bedeuten. Zwar solltest Du das Ganze etwas vorbereiten, damit eben nicht jeder Bauer Alrik heißt und Du auch was zu bieten hast, dennoch solltest Du aber auch nicht zu viel Aufwand in diese kleinen Nebenplots stecken. Denn oft genug werden Deine Mitspielenden Ignoranten am Spieltisch gar nicht auf Deine Idee eingehen oder vielleicht auch was ganz anderes daraus machen. Um diese Plots am Spieltisch schnell aus dem Handgelenk schütteln zu können sind Konfliktnetze ein hervorragendes Mittel (siehe Seite 32). Sie helfen dir schnell kleine nicht allzu komplizierte Plots zusammen zu zimmern, die plausibel sind und funktionieren.

NSC-Begegnungen

Da eine Reise häufig wenig soziale Interaktion von den Spielern erfordert ist es eine gute Abwechslung ihren Helden interessante Figuren über den Weg laufen zu lassen, mit denen sie interagieren können und die sie vor Herausforderungen stellen. Damit die Spieler sich aktiv mit diesen NSCs auseinandersetzen und nicht nur gepflegt langweiligen Smalltalk betreiben, müssen die NSCs mehr zu bieten haben als nur Gespräche über Ernte und Wetter.

Ein zwielichtiger Reisender, der die Helden beim Lagerfeuer beim Würfeln übers Ohr hauen will, ein verschrobener Forscher, den sie in der tiefsten Wildnis treffen, mag über die Vergangenheit oder die Bewohner der Gegend interessante Erkenntnisse haben und der weit gereiste Kaufmann mit seiner hübschen Tochter, die den Helden schöne Augen macht, mag auf ein Techtelmechtel eines Helden recht gereizt reagieren. Vielleicht begegnen die Helden auch einem Trupp Bannstrahler, die sie erst einmal von ihrer eigentlich ja präiosgefälligen Gesinnung überzeugen müssen.

Je nachdem was es da zu erzählen und zu tun gibt, kann daraus auch schnell ein kleiner Nebenplot werden.

Künftige NSCs aufbauen

In längeren Kampagnen kann es sich lohnen zukünftige Bösewichte, potentielle Helfer oder relevante Personen den Helden schon zu einem frühen Zeitpunkt der Kampagne über den Weg laufen lassen. Das erhöht die Dichte der Story und macht die Figuren prägnanter, wenn sie später nicht allzu konstruiert vom Himmel fallen. Dann könnten die Helden z.B. bereits einmal die Gauklertruppe getroffen haben (und sich mit ihnen vielleicht angefreundet haben), die sie später auf das große Fest des Tyrannen einschmuggeln kann oder die Helden treffen früh im Kampagnenverlauf auf einen knurrigen unsympathischen Adligen, der sich später als der Schurke herausstellt. Übertreibe es damit aber nicht, denn zu viele NSCs sorgen verwirren doch wieder nur und die Spieler sind mit zu vielen parallel verlaufenden Handlungssträngen auch schnell etwas überfordert.

Tiere & Monster

Auch wenn es manchem Spielleiter schwer fallen mag es zu glauben: Auch Tiere und Monster haben einen Überlebensinstinkt. Sie greifen also eine bewaffnete Heldengruppe nicht immer und überall grundlos an! Da nun Zufallsbegegnungen a la „Ihr begegnet einer Wildsau, die bei eurem Erscheinen erschreckt im Unterholz verschwindet“ recht uninteressant sind, gilt es tierische Begegnungen richtig einzusetzen, so dass sie interessant und relevant für Helden wie Spieler werden.

Auch ansonsten eher friedliche Tiere können aggressiv werden, wenn sie hungrig sind, wenn die Helden ihr Revier betreten, wenn sie überraschend aufgescheucht/gestört wurden und sie sich bedroht fühlen (die sprichwörtliche Ratte in der Ecke oder die Bache, die ihre Frischlinge beschützt). In seltenen Fällen mag ein Angriff auch einmal aus schierer Bösartigkeit statt finden, das vor allem dann wenn das Tier unter Tollwut leidet oder bereits angegriffen wurde (z.B. von einem anderen Jäger verletzt wurde).

Denkbar wäre natürlich auch, dass das Tier selbst gar nicht das interessante ist, sondern die Umstände unter denen die Helden auf es treffen. Ein von einem vergifteten Pfeil getroffenes und daran elendiglich verendetes Tier ist recht unspektakulär, gibt den Helden aber unter Umständen überlebenswichtige Hinweise auf die Jäger der Umgebung und deren Waffen. Entsprechendes mag für andere Fallen und Verletzungen gelten, die Hinweise auf Jäger und Monster der Region geben können.

Ein angeschossenes Reh, das vor den Helden humpeln zu fliehen versucht mag leichte Beute sein, kann für die Helden aber auch bedeuten sich schnell Ärger mit dem ursprünglichen Jäger einzuhandeln. Im ungünstigsten Fall trifft sie eine erfolglos jagende und daher frustrierte adlige Jagdgellschaft gerade über dem toten Tier an, was den Helden schnell den Vorwurf der Wilderei einbringen kann. Ein verletztes Tier, das den Weg der Helden kreuzt mag (wenn sie ihm denn folgen) aber auch ganz einfach die Helden an einen interessanten Ort führen.

Auch ungewöhnliches Verhalten der Tiere (scheue Tiere, die sich aggressiv zeigen, Höhlenbewohner in der freien Natur, Nachttiere, die am Tage unterwegs sind, Herdentiere alleine

Vademecum des Reisenden

unterwegs usw.) kann den Helden etwas über die Umgebung verraten. Vielleicht scheuchen eventuelle Verfolger, Monster und andere Gefahren die Tiere auf? Vielleicht verhalten sich die Tiere auch so merkwürdig weil sie unter einem Zauberbann oder unter Drogeneinfluss (durch Pilzsporen, vergorene Früchte oder andere psychoaktive Stoffe) stehen. Eventuell ist das Verhalten der Tiere aber auch nur der Vorbote von einer größeren Bedrohung wie einem Buschbrand, einem jagenden Monstrum oder einer Naturkatastrophe.

Zufallsbegegnungen an Helden anpassen?

Einmal im Spiel angewendet solltest Du Deine Zufallstabelle nicht mehr an die Fähigkeiten der Helden anpassen. Den 5W6 Goblins hinter der Hecke ist es zunächst recht egal wie viele Helden da kommen, sie werden nicht ein paar Kumpaten in die Vesperpause schicken, damit es ein sportlich fairer Kampf wird. Im Gegenteil...

Vielmehr ist entscheidend was die Reaktion der Befreifenden ist. In der Regel passt sich nicht das Ereignis, sondern die Reaktion der Beteiligten an. Sind die Gegner zu schwach, werden sie nicht angreifen, sind sie für die Helden zu stark, dann müssen sich die Helden eine Strategie überlegen damit klar zu kommen.

Tabelle „TaP*“ (in Klammer der TaW)

Eigenschaft	Unerfahren (3)	Erfahren (6)	Durchschnittlich (9)	Kompetent (12)	Meisterlich (15)	Brillant (18)	Vollendet (21)	da er bei jeder Probe durchschnittlich 1,0 TaP* ansammeln kann. Wäre Alrik nicht so ein Stadt-kind, sondern ein kompetenter Kletterer, dann wäre er im Schnitt in weniger als 10 Minuten oben, da er in mit einer Talentprobe bereits 7,9 TaP* sammeln kann, also nach zwei Proben recht sicher bereits deutlich mehr als die geforderten 10 TaP* beisammen hätte.
8	0,3	0,8	1,7	3,1	5,0	7,2	9,7	
9	0,4	1,1	2,2	3,9	6,1	8,6	11,3	
10	0,5	1,4	2,8	4,8	7,3	10,0	12,8	
11	0,6	1,8	3,5	5,8	8,5	11,3	14,3	
12	0,8	2,2	4,3	6,9	9,7	12,6	15,6	
13	1,0	2,7	5,1	7,9	10,8	13,8	16,8	
14	1,3	3,3	6,0	8,9	1,8	14,8	17,9	
15	1,5	3,9	6,8	9,8	12,7	15,7	18,8	
16	1,8	4,5	7,5	10,5	13,5	16,4	19,5	
17	2,2	5,1	8,1	11,1	14,0	17,0	20,1	
18	2,6	5,5	8,5	11,5	14,5	17,5	20,6	
19	2,8	5,8	8,8	11,8	14,8	17,7	20,9	
20	3,0	6,0	8,9	11,9	14,9	17,9	21,0	
21	3,0	6,0	8,9	11,9	14,9	17,9	21,0	

Tabelle „effektiver Talentwert“

Eigenschaft	Lotteriespiel (<15%)	Riskant (>15%)	Wahrscheinlich (>50%)	Routine (>85%)	Kinderspiel (>97%)
8	3	4	11	20	27
9	1	2	10	17	24
10	0	1	8	15	21
11	-1	0	6	13	18
12	-2	-1	5	10	15
13	-3	-2	4	8	13
14	-4	-3	3	6	10
15	-5	-4	1	5	8
16	-6	-5	0	4	6
17	-7	-6	-1	3	4
18	-8	-7	-2	1	2
19	-9	-8	-3	0	1
20	-10	-9	-4	-1	0
21	-11	-10	-5	-2	-1

Vor dem Spiel allerdings kann es notwendig sein Deine einst kreierte Begegnungstabelle an die aktuelle Heldengruppe anzupassen, denn wie gesagt unerwünschte Ergebnisse haben darin ja nichts verloren. Ein Zufallsereignis beispielsweise, das eigentlich nur als eine Dehnübung für die erfahrenen Helden der einen Spielrunde gedacht war und die Anfängerhelden einer anderen Spielrunde vor unlösbare Aufgaben stellt, gehört entweder aus der Tabelle gestrichen oder angepasst. Hilfreich dabei ist folgende Tabelle als Übersicht, welchen effektiven Talentwert (TaW) die Helden bei einem durchschnittlichen Eigenschaftswert haben müssen, um eine Probe mit entsprechender Wahrscheinlichkeit zu schaffen.

Alrik hat durchschnittlich den Wert 14 bei den an der Talentprobe beteiligten Eigenschaften. Hat er einen TaW von weniger als 3 ist die Aktion für ihn zumindest mit einem Risiko verbunden. Hat er gar nach Zuschlügen einen effektiven TaW von weniger als -4 kommt sein Vorhaben einem Lotteriespiel gleich. Ist sein TaW hingegen höher als 6 ist die Aufgabe eher Routine, bei einem TaW von jenseits der 10 ist es ein Kinderspiel für ihn. Die Tabelle „TaP“ kann Dir dabei helfen abzuschätzen wie viel TaP* ein Held durchschnittlich bei einer Talentprobe (wieder mit einem Durchschnittswert für die Eigenschaften) übrig behält. Noch ein Lesebeispiel:*

Alrik muss einen Geröllhang hoch klettern wozu er insgesamt 10 TaP benötigt. Für jede Probe setzt der Meister 5 Minuten an. Die beteiligten Eigenschaften hat er auf 13. Durchschnittlich bräuchte ein unerfahrener Alrik 50 Minuten dafür,*

da er bei jeder Probe durchschnittlich 1,0 TaP ansammeln kann. Wäre Alrik nicht so ein Stadt-kind, sondern ein kompetenter Kletterer, dann wäre er im Schnitt in weniger als 10 Minuten oben, da er in mit einer Talentprobe bereits 7,9 TaP* sammeln kann, also nach zwei Proben recht sicher bereits deutlich mehr als die geforderten 10 TaP* beisammen hätte.*

Wenn es hingegen eher pauschal um die Zahl der Gegner geht, die Du anpassen willst, kannst Du auch mit folgender Faustformel, sozusagen einem Gefahrenfaktor, arbeiten: Je nach Kampffähigkeiten der Helden multiplizierst Du die Anzahl der Gegner bzw. die erforderlichen Proben z.B. für mächtigen Helden mit 2, mit 1,5 für starke Helden und für kampfschwache Helden mit 0,5.

Lange Reisen darstellen

[Quengel-Modus AN] Sind wir bald daaaaaaaa??? [/Quengel-Modus AUS]

Monotonie vermeiden

Ja, viele Reisen sind langweilig, monoton und ereignislos und ja, die Spieler dürfen schon mal merken, dass ihre Helden gerade eine anstrengende monotone Reise unternehmen und was das für ihre Charaktere bedeutet. Aber das heißt nicht, dass Du das ebenso ermüdend monoton ausspielen sollst. Kürze die lange monotone Reise durch die endlosen Sandhügel einer nie enden wollenden Wüste ein und reduziere es auf einige für diese Art Reisen besonders typische Episode(n). In denen kannst Du dann exemplarisch zeigen, was es heißt langweilige Reisen zu unternehmen, wie die drögen wieder kehrenden Routinen aussehen usw.

Lange Reise ungleich viele Ereignisse

Vorsicht auch vor einem gern gemachten Fehler, nämlich eine lange Reise mit vielen Ereignissen gleich zu setzen. Diese Gleichung stimmt natürlich nicht. Arbeitet hier lieber mit Schnitten und spule immer wieder ein paar Tage vor: „inzwischen sind drei Tage vergangen, in denen ihr gut vorwärts gekommen seid. Jetzt könnt ihr bereits die Gipfel des Nebelgebirges sehen und werdet wohl noch eine Woche reisen, bis ihr an euer Ziel kommt“.

Vignetten für Stimmung und Infos

Neben einzelnen ausgespielten Ereignissen kannst Du auch mit illustrierenden Vignetten* arbeiten, in denen Du mit wenigen Worten typische Szenen für die Region und die Reise beschreibst. Sinnvoll ist es mit diesen Vignetten und Begegnungen die Helden schon auf die kommenden Aufgaben einzustimmen. Der Tratsch der Landbevölkerung kann sie schon vorwarnen, was in der nächsten Stadt auf sie wartet, während die Beschreibung abgebrannter Bauernhöfe die Stimmung der Region vermittelt.

Wer mehr auf Handouts steht, kann natürlich die sprachlichen durch optische Vignetten ersetzen und beispielsweise mit einer Karte und einigen illustrierenden Fotos (Zeichnungen/Grafiken) arbeiten. Denk dabei an ältere Western. Dort wurde auf einer Landkarte die Reise des Trecks nachvollzogen und nebenher nur kurz erzählt, was unterwegs geschah ehe dann zum nächsten Akt der Handlung gesprungen wird.

Relevante Szenen

Achte darauf, dass Du Deine Spieler mit diesen Beschreibungen, in denen sie selbst kaum aktiv werden können, nicht langweilst. Neben seltenen Roten Heringen, sollten diese Beschreibungen für die Spieler daher relevante Informationen haben, mit denen sie später etwas anfangen

* http://www.wolkenturm.de/index.php?page=rst_vorbereitung#vignetten

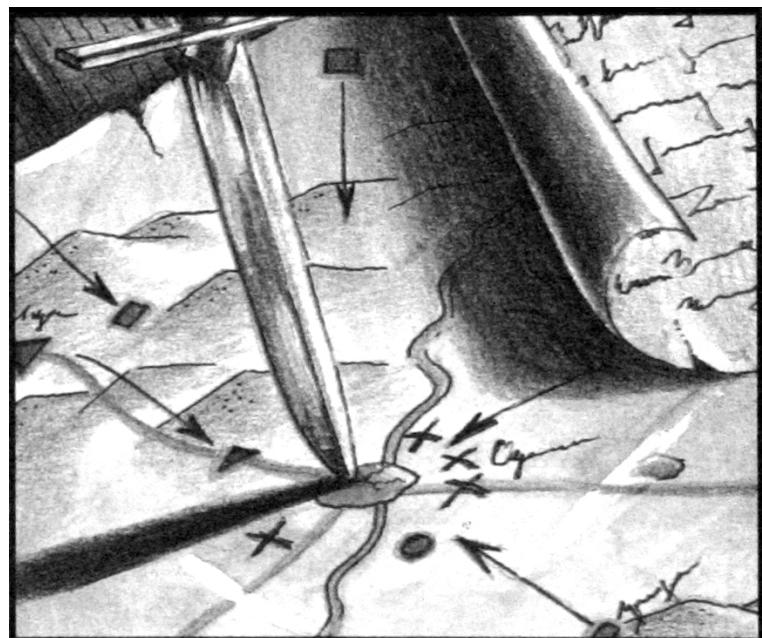
können und die nicht nur dem Geografie-Unterricht dienen. Also z.B. etwas über hier drohende Gefahren verraten, über Versorgungsmöglichkeiten (Gasthäuser, bekannte Händler und besondere Handwerker) Auskunft geben oder Informationen über Land&Leute vermitteln, die sie später bei Nachforschungen wieder verwenden können.

Spieler beschreiben lassen

Damit die Reise für die Spieler mehr Aktivität mit sich bringt, kann es mitunter auch eine gute Abwechslung sein, wenn Du die Spieler selbst beschreiben lässt, wie ihre Helden die Reise erleben und was ihre Beschäftigung und Highlights während der Reise waren (das Techtelmechtel im Gasthaus, der Besuch in einem Heiligtum, die tägliche Kampfübungen usw.). Gib ihnen dazu ruhig ein wenig erzählerische Freiheit (im Rahmen des Player Empowerment „Spielerbeteiligung (Player Empowerment“ auf Seite 121) und lass sie Dinge am Wegesrand erfinden (solange sie es damit nicht übertreiben und es gut in die Szenerie passt).

Heldentagebuch

Manche Spieler haben großen Spaß daran den Hintergrund ihrer Helden und der Spielwelt auszugestalten. Das kannst Du Dir hier zu nutzen machen und die lange Reise nur off-play abhandeln. Damit wird die Reise in ein von den Spielern geführtes Heldentagebuch verlagert. Das funktioniert natürlich nur, wenn auf der Reise keine für einen Abenteuerplot relevanten Ereignisse geschehen. Wenn es richtig gut läuft findest Du sogar in den Geschichten der Spieler auch wieder Anknüpfungspunkte für künftige Begegnungen der Helden oder mögliche Abenteueraufhänger.



DSARoute**

Routenplanung in Aventurien

Gerade bei langen Reisen, aber auch bei anderen Abenteuern können Entferungen und die Frage „wie lange benötige ich von A nach B“ eine große Rolle spielen. Die farbigen DSA-Karten in Kombination mit dem Meisterschirm (in dem u.a. die Reisegeschwindigkeiten) enthalten sind, bieten hier bereits eine gewisse Orientierung, doch spätestens wenn man kurvige Reichsstraßen und geschlungene Flusstaler entlang reisen muss, beschleicht einen schnell mal das Gefühl, dass es sich hier allenfalls um eine grobe Schätzung der Entfernung handelt. Wer es also genau wissen will bzw. genau wissen muss, muss sich etwas einfallen lassen. Im Internet kursieren dazu eine Reihe verschiedener Tools, um einen Routenplaner für DSA bzw. Aventurien zu realisieren.

DSA-Desktop*

Das Tool lebt angeblich noch befindet sich aber nicht mehr in einem stetigem Entwicklungsstatus. Es ist nicht gerade gut dokumentiert, doch wenn man sich damit etwas beschäftigt hat, kann man damit rudimentär arbeiten. Um es als Routenplaner zu benutzen arbeitet man mit dem Kartenwerk und Distanz-Rechner.

Zunächst lädt man im Kartenwerk die gewünschte Karte und kalibriert die Karte, d.h. gibt an wie viel Meilen eine bestimmte Zahl Pixel entspricht. Dazu am besten auf der Karte eine bekannte Länge als Route anklicken (z.B. den Maßstab der DSA-Farbketten). Nun taucht oben links im Routenfenster die Pixelzahl auf. Diese überträgt man unten links in die Kalibrierung im Stil von 298 Pixel sind 50 Karteneinheiten und drückt anschließend den Button „kalibrieren“. Nun hat man diese Karte so eingestellt, dass bei der Berechnung der Route 298 Pixel 50 Meilen entsprechen. Um nun nähere Angaben über die Reisedauer zu erhalten, klickt man sich zunächst eine Reiseroute auf der Karte zusammen. Dann öffnet man im DSA-Menu von DSA-Desktop den Distanzrechner. Anschließend geht man zurück zum Kartenwerk und drückt in der linken Box „Tools“ auf den Button „zum Distanz-Rechner übertragen“. Im Distanzrechner wurde dann die Länge der Route übertragen. Hier kann man nun alles weitere zur Reise (Wetter, Gelände, Fortbewegungsmittel) einstellen, ehe man mit dem Button „Berechnen“ dann die Dauer der Reise in Tagen erhält. Hier ist zu beachten, dass ein Ergebnis wie 2 Tage und 20 Stunden etwas missverständlich ist. Es bedeutet nämlich nicht, dass die Helden 68 Stunden marschieren, sondern dass sie beinahe 3 Reisetage dafür benötigen. Um genau zu sein 2 Tage und einen 5/6 Tag.

Insgesamt ist das Tool leider nicht als Routenplaner zu gebrauchen, da man seine Routen nicht abspeichern kann, nicht in einzelne Abschnitte untergliedern und die Umrechnung auch ein wenig verwirrend ist. Sehr gut ist allerdings, dass es recht flexibel mit den Karten umgeht und auch individuelle Modifikatoren für die Reisebedingungen anbietet.

Das Tool wird nicht mehr aktiv entwickelt ist aber in einem funktionsfähigen Zustand und gut dokumentiert.

Die Funktionalität ist recht gut durchdacht, auch wenn die mitgelieferten Daten zunächst merkwürdige Routen ermitteln (warum muss ich von Perricum nach Rommily über Gareth reisen?). Das liegt vermutlich daran, dass es dem Autor mehr darum ging die Funktionalität herzustellen, als perfekte Daten in das Tool rein zu kloppen. Aber diese merkwürdigen Routen sind eigentlich egal, denn die Stärke des Tools ist es, dass man sehr viele Dinge selbst editieren kann. So kann man sich die bereiste Region selbst zusammen stellen und zahlreiche verschiedene Reisemöglichkeiten mit allen Schleichwegen und Abkürzungen einbauen. Übrigens: Die Taste „M“ drücken und die Maus auf das Ziel ziehen ermittelt die Luftlinie zwischen den Punkten in Meilen ;-).

Es lassen sich Geländeart der Wegstrecke editieren und für die Berechnung der Reisedauer auch das Reisemittel wählen. Legt man eine Flusspassage als Reiseweg an, sollte man unbedingt darauf achten die Reiserichtung richtig einzugeben. Daher also immer Flussabwärts beginnen und gegen die Strömung arbeiten. Falls man es mal verkehrt herum angeht, lässt sich aber die Reiserichtung jederzeit im Editor via „Umdrehen“ auch ändern.

Grundsätzlich kann man auch eigene Karten, statt der mitgelieferten englisch-sprachigen (niedrigauflösenden) Karte verwenden. Hier ist das Implementieren allerdings etwas aufwändig und hat bei mir beim Editieren der Ortschaften dann immer wieder für Abstürze gesorgt.

Die mitgelieferten Karten des Mappacks*** stellen Aventurien allerdings ausreichend dar, so dass man zumindest als DSA-Spieler problemlos damit arbeiten kann.

Auch die verschiedenen Elemente (Reisemittel mit Geschwindigkeiten, Terrainmodifikatoren usw.) lassen sich in den mitgelieferten XML-Dateien editieren.

Das Tool macht einen sehr guten Eindruck, auch wenn man sich an das Handling mit Hilfe des Scrollrads erst einmal gewöhnen muss. Aber da kommt man schnell rein. Die Besonderheit gegenüber den anderen Tools liegt darin, dass es als einziges bislang in der Lage ist die schnellste bzw. kürzeste Route zwischen zwei Orten selbstständig zu berechnen.

Einige Hinweise für das Editieren stehen bereits im Readme-File des Programms. Im Ulisses-Forum**** hat der Entwickler noch einige weitere Hinweise gegeben, wie sich das Programm anpassen lässt.

Via Aventurica*****

Das Tool Via Aventurica lebt noch und wird weiter entwickelt. Die letzte Wasserstandsmeldung gab es am 24.10. diesen Jahres.

In seiner Funktionalität kann es mit DSARoute nicht mithalten, dafür ist es wesentlich intuitiver und kommt mit neuen Karten wesentlich besser zurecht, so dass es auch jen-

** <http://festini.device-zero.de/Programming/Downloads/index.xml>

*** <http://festini.device-zero.de/mappack.rar>

**** <http://bit.ly/7mMaVK>

***** <http://viaaventurica.sourceforge.net/>

* <http://dsadesktop.chrisimnetz.com/>

Vademecum des Reisenden

seits von DSA vielleicht eher Verbreitung finden könnte. Im Handbuch sind die wenigen Funktionen (beinahe vollständig, der Notizenmodus fehlt) dokumentiert, so dass man eigentlich rasch damit klar kommt. Um eine Route anzulegen lädt man die Karte und klickt sich dann die Reiseroute zusammen. Lädt man neue Karten in das Tool muss man den Maßstab einmalig angeben (also so etwas wie: 10 Pixel entsprechen einer aventurischen Meile). Das Tool rechnet anhand dieses Maßstabs dann später einfach die Pixelstrecke auf dem Bild um in Meilen. Für eine Kampagnenplanung recht praktisch ist der Notizenmodus, in dem man verschiedene Logos mit Beschriftung auf der Karte platzieren kann. Leider habe ich noch nicht entdeckt, wie Notizen wieder gelöscht werden können.

Insgesamt ein Tool das vor allem für eine Kampagnenplanung bzw. -verwaltung nützlich sein könnte und ansonsten für ein schnelles Abchecken, wie weit ist es von A nach B mit dieser Route sehr gut geeignet ist. Hier fehlt allerdings noch die Möglichkeit die reine Entfernungswert je nach Reisemittel (Ochsenkarren, Schnellsegler, Eilmarsch) und Gelände gleich in die benötigte Reisezeit um zurechnen.

Dere Globus*

Das optisch sicherlich coolste Projekt für eine Reiseplanung ist der Dere Globus, der auf Google Earth aufsetzt. Stets in der Entwicklung und bereits mit sehr viel Daten ausgestattet kann damit ähnlich wie bei Via Aventurica sich

* <http://sites.google.com/site/dereglobus/>

mit Hilfe des Lineals eine Reiseroute zusammenklicken und erhält dann eine Gesamtlänge in Kilometern**. Soweit ich das verstanden habe muss diese Zahl bislang noch mit 0,9 multipliziert werden, um eine korrekte Länge zu erhalten, da Dere etwas kleiner ist, als die Erdkugel, die dem Dere Globus zugrunde liegt.

Für eine Reiseplanung im Rahmen einer Kampagne ist Dere Globus sicherlich ein sehr mächtiges und cooles Tool, das viele Möglichkeiten bietet eigene Orte einzutragen, Bemerkungen einzufügen oder Informationen aus der Wiki Aventurica zu den Orten abzugreifen. Gerade wenn man mit offiziellen DSA-Abenteuern spielt könnte es besonders geeignet sein, da einige bereits dort eingetragen sind. Die Schwäche des Tools liegt unter anderem darin, dass man Online sein muss, um auf die Daten von Dere Globus zugreifen zu können. Auch die Komplexität ist nicht zu unterschätzen, wobei hier das DG-Team sehr gute Arbeit leistet und eine gute Dokumentation des Tools anbietet***. Ich selbst habe gerade wegen der Komplexität lange gezögert mich mit dem Tool zu beschäftigen, doch mit zwei-drei Stunden herum spielen und Dokumentation lesen kommt man wirklich schon recht weit. Es bleibt spannend was sich aus diesem Projekt noch entwickelt, es lohnt sich sicherlich den Fortgang weiter zu beobachten.

** <http://bit.ly/8jX0bw>

*** <http://sites.google.com/site/dereglobus/dokumentation>

Reise-Knowhow

Orientierung

Nicht immer bereisen die Helden gut beschilderte Reichsstraßen und ausgetrampelte Pfade zahlloser Heldengruppen vor ihnen. Spieler stellen sich die Orientierung oftmals sehr einfach vor, in Zeiten von GPS, Kompass, Lichtsmog und dichter Zivilisation kann man sich echte Wildnis gar nicht mehr vorstellen und unterschätzt es wie leicht man sich völlig verlaufen kann. Oftmals haben nur Ortskundige eine gute Chance sich zu orientieren, sie kennen die Landschaftsmarken (Gewässer, Bäche, Berge, besondere Bäume und Landschaftsmerkmale) an denen man sich orientieren kann. Gelegentlich muss man auch einfach eingeweihst sein, um die Zeichen recht deuten zu können. So sind die Karawanenwege in der Wüste vielleicht mit kleinen Steinformationen und Markierungen gekennzeichnet oder die Pfade im Dschungel womöglich durch absichtlich gebogene Zweige oder abgerissene Blätter. Ein Unkundiger übersieht das leicht und ist nicht in der Lage diese Zeichen richtig zu deuten. Wer also nicht in vertrautem Gelände unterwegs ist muss mit erheblichen Abzügen auf sein TaW Orientierung rechnen. Jeder der mal im Wald stand und den Weg suchte weiß, dass es so nur selten läuft. Da wird viel diskutiert und mal der eine mal der andere Weg ausprobiert, bis man sich endgültig verlaufen hat oder doch wieder auf den richtigen Pfad zurückgefunden hat.

Wann würfelt man am besten eine Orientierungsprobe?

Meist wird das Talent Orientierung recht uninspiriert angewandt. Dann würfelt ein Held nach dem andern solange eine Talentprobe, bis sie bei einem gelingt. Die Konsequenzen der misslungenen Orientierungsproben sind dann so etwas wie „Helden kommen erst bei Dunkelheit ins Gasthaus und bekommen statt der Luxussuite nur den Strohsack“ oder „die Helden müssen in der Wildnis kampieren, da sie nicht bis zur nächsten Herberge kommen“. Meist werden diese Folgen also harmlos bzw. irrelevant sein.

Die Konsequenz aus diesem langweiligen Orientierungsproben würfeln ist daher:

Entweder gar nicht erst eine Orientierungsprobe zu würfeln, wenn es egal ist wann die Helden ihr Ziel erreichen bzw. wenn es egal ist wo die Helden nächtigen bzw. sich gerade aufhalten.

Oder aber Du sorgst dafür, dass genau die Fragen des Wann und Wo wichtig werden. Angeschlagene Helden erhalten bei der Übernachtung im freien Feld vielleicht Abzüge bei der Regeneration, die Chancen einer gefährlichen Begegnung sind beim Kampieren im Wald sicherlich höher, als im bequemen Federbett des Gastes „Zur sicheren Einkehr“. Vielleicht spielt auch die Zeit eine Rolle und die Helden müssen innerhalb einer bestimmten Zeit einen Ort erreichen (oder werden verfolgt), so dass langwieriges Wegsuchen kostbare Zeit kostet...

Wie würfelt man am besten eine Orientierungsprobe?

Damit nun nicht jeder Held sein Glück probiert und die einzige erfolgreiche Probe, dann den Helden den Tag rettet, solltest Du für das Talent Orientierung eine der folgenden Strategien benutzen:

Variante 1:

Die Gruppe bestimmt einen Führer, der dann (und nur er!) die Orientierungsprobe für die Gruppe würfelt bzw. für den der Meister die Probe verdeckt würfelt.

Variante 2:

Natürlich kannst Du auch alle Helden würfeln lassen bzw. alle die sich beteiligen wollen, wobei jeder misslungene Wurf die Reise potentiell verzögert (wegen der Diskussionen um den Weg, wegen des einen oder anderen Umwegs, den man deswegen ging usw.) bzw. die TaP* in irgendeiner Form in das Gesamtergebnis einfließen. Denkbar wäre so etwas wie: Jede misslungene Orientierungsprobe reduziert die TaP* um -3 bzw. es wird der Durchschnitt der TaP* der beteiligten Helden genommen (alternativ es wird das beste Ergebnis genommen und von den anderen Proben TaP*/3 hinzuaddiert).

Das Nachtlager

Wenn die Helden sich verlaufen haben oder schlicht in einer Gegend unterwegs sind, in der sie nicht immer in die bequemen Federn eines Gasthausbettes fallen können, werden sie sich ein sicheres, bequemes, praktisches und trockenes Plätzchen suchen müssen.

Dabei kann es schon bei der Suche nach einem geeigneten Nachtlager zu manchen interessanten Begegnungen kommen, denn die Helden sind vielleicht nicht allein auf der Suche oder müssen sich mit Vormietern, ungebetenen Gästen und merkwürdigen Nachbarn herumschlagen. Üblicherweise wird die Suche nach nach einem geeigneten Nachtlager durch eine Wildnislebenprobe abgehandelt. Sofern die Helden sich nicht in besonderem Gelände aufhalten (Hochgebirge, Ewiges Eis, Schwarze Lande) reicht eine einfache Wildnislebenprobe sicherlich aus. Nicht vergessen sollte man hier den Vorteil Geländekunde, denn wer sich in einem Gelände gut auskennt dürfte in der Regel überhaupt kein Problem haben unter normalen Umständen einen angemessenen Lagerplatz zu finden. In solchen Fällen kann eine Wildnislebenprobe auch entfallen.

Lässt man hingegen Städter und andere Inkompetente das Nachtlager suchen kann es natürlich immer zu bösen Überraschungen kommen. Der trockene und geräumige Höhleneingang in dem die Helden lagern, führt vielleicht in eine eingestürzte Höhle voller Kadaver, die bald beginnen einen höchst unangenehmen Geruch verbreiten, das bequeme Moos in der Senke beherbergt vielleicht allerlei Krabbeltiere oder das kleine Wäldchen in dem die Helden ihr Nachtlager aufgeschlagen haben ist auch der Lagerplatz eines Krähenschwärms und um die Nachtruhe ist es bald geschehen. Doch es geht noch schlimmer: Höhleneingänge mit monströsen Bewohnern, trockene Felsüberhänge, die bei dem nächtlichen Regen von einem Erdrutsch/Einsturz bedroht sind, idyllische Waldlichtungen mit seltsamen Pilzen und Pflanzen, die Nachts giftige Sporen oder Dämpfe

Vademecum des Reisenden

abgeben usw. Die folgende kleine Tabelle kann Dir ein paar Ideen liefern wie ein gemütliches Plätzchen für die Nacht aussehen könnte (nach einer Idee von Chaos am Spieltisch*). Für zivilisierte Gegenden kannst Du je nach Zivilisationsgrad bis zu 3 Punkte vom Ergebnis abziehen. Für Regionen die man gemeinhin mit absoluter Pampa umschreibt kannst Du entsprechend bis zu 3 Punkte auf das Würfelergebnis addieren.

Das Metatalent „Wache halten“

Um das Wache halten am Lagerfeuer in Talentproben zu gießen empfiehlt es sich mit dem Metatalent „Wache halten“ zu spielen, das spart eine Menge Würfelei und vereinfacht damit das Spiel. Als Metatalent beinhaltet es Selbstbeherrschung (wie ist es um die Müdigkeit des Helden bestellt?), Sinnenschärfe (wie aufmerksam ist er und was hört/sieht

1W20 Tabelle Nachtlagerplatz

Die Helden finden ...

- < 0 eine Schar junger Stadtbürger, die um ein Lagerfeuer herum kampieren. Bei der Ankunft der Helden tun sie recht geheimnisvoll. Sie sind hier um (Drogen zu konsumieren / einem frivolen oder mysteriösen Kult zu huldigen / eine kleine Verschwörung für ein kommendes Fest in ihrer Stadt zu planen oder um jemandem einen Streich zu spielen)
- 1 das Lager von Soldaten oder anderen Reisenden (Händler / Pilger / Bittsteller auf dem Weg zu Hofe / Kranke auf dem Weg zu einem [Tempel / Heiler])
- 2 ein einsamer Heuschober umgeben von einigen Wiesen.
- 3 (praios- / efferd- / ingerimm- / peraine- / tsa- / hesinde- / boron- / rahja-)gefällige Pilger unterwegs haben bereits ein Lager aufgeschlagen.
- 4 ein einsames Gehöft mit einem Heuschober. Die Bewohner begegnen den Helden (traviergefällig und freundlich / sind sehr vorsichtig und lassen die Helden nicht ins Haus (wohl aber in den Heuschober) / öffnen die Türe nicht und weisen die Helden ab).
- 5 ein Holzfällerlager
- 6 eine kleine Quelle mit frischem Wasser, die zur Rast einlädt. Es scheint ein guter Ort für Beeren und Kräuter zu sein...
- 7 eine adlige Jagdgesellschaft, die (nicht mehr rechtzeitig die Jagd beendet hat bzw. sich verirrt hat und nun (frirend und hungrig unbeholfen ein Lager aufschlägt / auf freiem Feld kampiert und ausgelassen feiert)
- 8 eine Schutz- oder Jagdhütte.
- 9 eine alte Feuerstelle, die schon häufiger Reisenden als Nachtlager gedient hat.
- 10 eine verlassene Hütte, in deren einen Ecke man den Nachthimmel bereits sehen kann. Doch sonst wirkt sie noch recht stabil und bietet immerhin einen gewissen Schutz vor den Unbillen der Natur dort draußen.
- 10 einen mächtigen alten Baum, der von weichem Moosboden umgeben ist.
- 11 zwischen mehreren großen Felsbrocken auf dem freien Feld ein Plätzchen, das Schutz bietet. Dass sie nicht die Ersten sind, die hier kampieren ist leicht zu erkennen, da an einem der Felsen Rußspuren von früheren Feuern zu sehen sind.
- 12 einen kleinen Pfad, der zu einem windgeschützten kreisrunden Platz führt, der zwischen einigen schritthohen Beeresträuchern gelegen ist.
- 13 einen großen Findling, in dessen Windschatten es sich recht angenehm und sicher lagern lässt.
- 14 eine kleine Lichtung mit einem weichen Grasboden, der ein bequemes Nachtlager verspricht.
- 15 einige mächtige Felsbrocken, zwischen denen ein kleines Bächchen entspringt. An der Quelle gibt es in einem der Felsen sogar fast so etwas wie eine natürliche Badewanne.
- 16 nahe eines kleinen Baches eine kleine Senke, die Sicht- und Windschutz bietet.
- 17 eine alte Trauerweide mit langen bis auf den Boden reichenden Zweigen. Sie bietet unter ihrem Dach Schutz vor Wind und Wetter.
- 18 einen kleinen Quellbrunnen mit einem verwitterten Efferdsymbol und herrlich frischem Wasser. Eine verrottete hölzerne Tränke legt den Verdacht Nahe, dass hier vor längerer Zeit Hirten ihre Tiere zur Tränke führten.
- 19 einen Felsüberhang, der genug Platz für alle bietet, um trocken und windgeschützt durch die Nacht zu kommen.
- 20 die Ruine eines Bauernhofs. Teile des Dachs sind noch intakt, so dass man dort einen gewissen Schutz vor Wind und Wetter finden kann.
- 21 eine verlassene und allmählich verfallende Herberge.
- 22 die Hütte/Höhle eines Eremiten, die aber anscheinend (zur Zeit?) leer steht.
- 23 eine verfallene Burg, die vor vielen Jahren in einem längst vergessenen Krieg wohl zerstört wurde. Einige Gänge des Gemäuers sind noch intakt, so dass man dort ein Dach über dem Kopf finden kann.

* <http://www.chaosamspieldisch.org/?p=221>

Vademecum des Reisenden

er?) und Wildnisleben (wie gut kann er die normale Wildniskulisse von bedeutsamen Geräuschen und Schatten unterschieden?). Die Formel lautet also:

(Selbstbeherrschung+Sinnenschärfe+Wildnisleben) / 3

Die Probe darauf wird auf (MU / IN / KO) abgelegt. Als Metatalent kann es selbst nicht gesteigert werden, außerdem darf der TaW des Metatalents nicht größer als das Doppelte des schlechtesten beteiligten TaW sein.

Üblicherweise werden die Nachtwachen in mehreren Wachen mit jeweils 2 Stunden gehalten, dabei ist die zweite und insbesondere die dritte Wache, die sogenannte Hundswache, besonders anstrengend, da dort die Müdigkeit besonders hoch ist. Werden die Wachen verlängert, zu zweit oder überlappend gehalten, können sich die entsprechenden Modifikatoren ändern.

Dauer	1.Wache	2.Wache	3.Wache	4.Wache
2h	0	+1	+2	0
3h	+1	+2	+1	-
4h	+2	+2	-	-

Weitere mögliche Modifikatoren sind u.a.:

Erschöpfung (je nach Grad) +1/+2/+4

SF Aufmerksamkeit -1

Gabe Gefahreninstinkt -(TaW/2)

Vorteil Ausdauernd -(Pkt/3)
 Vorteil Dämmerungssicht -1
 Vorteil Nachtsicht -3
 Vorteil Herausragender Sinn (Gehör, Sicht) -1
 Nachteil Einäugig +2
 Nachteil Einbildungen +2
 Nachteil Dunkelangst +3
 Nachteil Eingeschränkter Sinn (Gehör, Sicht) +1
 Nachteil Nachtblind +3
 Nachteil Unstet +2
 SF Geländekunde (passend) -3

Und wenn mal was schief geht...

Wenn die Probe auf „Wache halten“ einmal schief geht, kann das verschiedene Folgen haben. Längst nicht immer, müssen es gleich Katastrophen sein, oftmals verzögert sich vielleicht einfach nur die Weiterreise oder die Nachtruhe der Helden wird gestört (was dann wiederum zu Abzügen beim Regenerationswurf führt). Die Auswirkungen einer gestörten Nachtruhe können in WdS S. 159 bzw. Basisbuch S. 195 en Detail nachgelesen werden, in der Regel werden zwischen -1 und bis zu -5 vom Regenerationswurf abgezogen.

1W20 Tabelle „Folgen einer misslungenen „Wache halten-“Probe (für Patzer addiere +4)

1	Der Wächter schlafst ein und kann den Abzug für „Wache gehalten“ bei 1-3 auf W6 bei der Regeneration ignorieren.
2-3	Das Feuer breitet sich allmählich etwas aus. Folge kann sein, dass Ausrüstung angesengt oder die Nachtruhe gestört wird, da es einem Schlafenden zu heiß wird.
4-5	Das Feuer geht aus (je nach Nachttemperatur kann dann die Nachtruhe empfindlich gestört sein).
5-9	Ein eigentlich harmloses oder leicht zu vertreibendes Tier (Schlange, Nagetier, Fuchs, kleiner Bär) richtet womöglich Schaden an (in dem es Proviant frisst, Ausrüstung kaputt macht oder die Nachtruhe eines Schlafenden stört).
10-15	Die Helden schlafen aus und kommen dadurch eventuell später los als gewünscht, davon abgesehen gibt es keine weiteren Folgen.
16-17	Es kommt zu Funkenflug des Lagerfeuers und ein Schlafender wird durch glühende Funken geweckt oder gar angesengt (womit auf jeden Fall seine Nachtruhe gestört ist), eventuell wird aber auch „nur“ die Ausrüstung (z.B. eine Decke oder Kleidung) etwas angesengt.
18	Der Wachhabende lauscht paranoid in die Nacht und hört immerzu gefährliche Dinge. Daher weckt er immer wieder die Gefährten, um bereit zu sein. Das beeinträchtigt deren Nachtruhe und kann in den folgenden Nächten auch dazu führen, dass sie bei ernster Gefahr nicht oder nur langsam reagieren, da sie seine Warnungen nicht mehr ernst nehmen.
19	Das Feuer lodert zu hell oder beginnt zu qualmen und lenkt damit die Aufmerksamkeit von Verfolgern oder ungebetenen Gästen (Räuber, Goblins, Monster) auf die Helden.
20	Der Wachhabende nickt mit seiner scharfen Waffe in der Hand ein und verletzt sich dabei (1W6 SP). Sein Schreckensschrei aufgrund der Schmerzen weckt seine Mitreisenden und stört ihre Nachtruhe.
21+	Der Wächter überhört ein Monster, Gegner oder gefährliches Tier, so dass die Heldengruppe von einem Angriff überrascht wird.

Vademecum des Reisenden

Nächtliche Ereignisse

So sind die Biester dieser Gegend von erstaunlicher Schläue, scheinen sie doch mit bewundernswerter Zuverlässigkeit und Geduld immer den Moment der Nacht zu treffen, in der die Wache für einen Moment unaufmerksam ward. So geschehen in der ersten Nacht in diesen Wäldern während der zweiten Wache, als Don Varelio über der Komposition eines Gedichts am Lagerfeuer einschlief. Ebenso in der dritten Nacht, als wir an einem mächtigen Granitfindling inmitten einer Lichtung lagerten. Hier waren es der Starke Praiosson und seine Gefährtin Lara, welche wohl für einen Moment nicht auf die Geräusche der Nacht achteten, sondern anderen Dingen nachgingen. Diese merkwürdigen Zufälle und die Nachlässigkeit meiner Gefährten kostete uns nicht nur wertvollen Proviant, den ein gerissener Bär entführte, sondern brachte auch Lara eine hässliche Wunde am Bein ein, als sie im letzten Moment einen all zu forschen Fuchs mit ihrem Stab vom Proviant vertreiben wollte.

Aus den Adventurien des Alrico von Gareth Solche Erzählungen kommen sicher manchem Spieler bekannt vor. Denn anscheinend gibt es ein unausgesprochene Gesetz wonach misslungene Talentproben in direktem Zusammenhang mit nächtlichen Ereignissen stehen. Ursache kann das „dramaturgische Strippen ziehen“ des Meisters sein („die Situation wäre ja langweilig, wenn die Helden die Gefahr gleich bemerken...“) oder aber, der Eindruck, dass

nur bei vermurksten Talentproben etwas geschieht, röhrt vom Spielen mit Schnitten her. Also wenn all die ereignislosen Nachtwachen gar nicht ausgespielt werden, sondern nur die ereignisreicherer Nachtwachen thematisiert werden. Entgegenwirken lässt sich dem Eindruck zunächst in dem z.B. bei den Schnitten gelegentlich in wenigen Worten Ereignisse der Nacht nacherzählt werden, die nicht weiter ausgespielt wurden. Hier gehören z.B. Ereignisse rein, die der aufmerksamen Nachtwache eben aufgefallen sind und die vielleicht deswegen einfach nie eine dramatischere Wende genommen haben. Vielleicht konnte ein gezielter Steinwurf auf einen herumschleichenden Fuchs das Tier vertreiben oder das Knacken im Gebüsch, das ein Held hörte stellte sich nicht als hungriger Oger heraus, sondern nach einem kleinen Erkundungsgang als eine scheue Hirschkuh usw.

Dem Eindruck, dass die ganzen Ereignisse nur dramaturgisch bedingt dem meisterlichen Willen entsprungen sind kannst Du aber auch mit dem konsequenten Benutzen von Zufallstabelle entgehen. Ein Beispiel dafür findest Du hier: Haben die Helden sich als kompetent und erfahren im Lager suchen und aufschlagen erwiesen kannst Du vom Würfelwurf 3 Punkte abziehen, haben sie hingegen eher schlecht als recht ein Lagerplatz gefunden oder haben sie gar die Wildnislebenprobe versaut bzw. nächtigen in einer gefährlichen Umgebung kannst Du 3 Punkte auf den W20 addieren.

W20 Tabelle Nächtliche Ereignisse

<0-2	Siehe Tabelle „Positive Überraschung“
3-11	Sofern die Helden selbst nichts unternehmen wird es eine ereignislose Nacht. Aber wer weiß das schon (bei Bedarf auf Tabelle „Nächtliche Kulisse“ würfeln)?
12	In etwas Entfernung sind heulende Wölfe zu hören. Lag das eben an der geänderten Windrichtung oder kommen sie tatsächlich näher? Antwortet dem Rudel etwa noch ein anderes? Bald darauf schleichen zumindest 1W6+3 Wölfe ums Lager.
13	Goblins werden auf die Helden aufmerksam. Sind die Helden unvorsichtig könnten die gerissenen Rotpelze auf die Idee kommen sich an ihren Vorräten und ihrer Ausrüstung zu vergreifen. Bieten die Helden von sich aus den Goblins etwas an, haben sie bald die ganze Sippe an der Backe.
14	Ein Bär tappt eigentlich auf der Suche nach etwas Essbarem harmlos ums Lager, wird er aber provoziert oder liegt allzu offensichtlich eine Leckerei in Nasenweite (wozu so ein Betthupferl manchmal führen kann) lässt sich Meister Petz vom Feuer und einer blanken Waffe nicht mehr so ohne Weiteres abweisen.
15	Ein Schwarm Vögel beginnt in der Nähe zu kreischen, anscheinend schleicht dort etwas durch Unterholz (Es handelt sich dabei um (ein Raubtier / einen Reisenden, der vom Lagerfeuer der Helden angelockt wurde / Räuber, die auf die Helden aufmerksam wurden / einen Jäger auf dem Nachhauseweg)).
16	Zwei glänzende Augen starren aus der Dunkelheit auf das Lager der Helden und kann einen unaufmerksamen oder unerfahrenen Wächter recht nervös machen. Erst nach genauerem Nachschauen stellt es sich heraus, dass das Augenpaar zu (einem kräftigen Wolf / einem prächtigen Fuchs / einer Wildkatze) gehören. Das Tier schleicht um das Lager und nähert sich immer wieder vorsichtig. Anscheinend hat es Hunger.
17	Ein metallisches Klicken in einigen Schritt Entfernung lässt die Nachtwache aufmerksam werden. Nach einigen Minuten ist nichts mehr zu hören. Gehen die Helden der Sache nach, finden sie im Gebüsch den verwesenden Leichnam eines Bewaffneten, der anscheinend von einem wilden Tier getötet wurde. Irgend ein Aasfresser hat am Leichnam kräftig genagt und dabei wohl mit dem Schwertgurt das Klicken ausgelöst.
18	Das Knacken im Gebüsch kündigt ein größeres Tier an. Wenig später ist auch schon ein Grunzen zu hören und (ein mächtiger Eber kommt zwischen zwei Büschen hervor, bleibt irritiert stehen, um dann rasch hinter einem anderen Busch wieder zu verschwinden / 1W6+1 Wildschweine brechen durchs Unterholz und bleiben interessiert am Proviant der Helden hängen / 1W6+1 Wildschweine stieren das Lager der Helden irritiert an [je nach Reaktion der Helden verschwinden sie einfach wieder, lassen sich mit etwas Proviant abspeisen oder gehen bei Provokation zum Angriff über]).
19-20+	Siehe Tabelle „Negative Überraschung“

Vademecum des Reisenden

W6 Tabelle Positive Überraschungen

- 1 Es stellt sich heraus, dass der Ort eine gute Wahl war. Eine positive Kraft geht von ihm aus und die Helden erwachen gut erholt (Regeneration LE +1).
- 2 Magiebegabte Helden verbringen eine sehr inspirierende Nacht (Regeneration AE +1).
- 3 Träume treiben einen Helden in der Nacht um (vermutlich denjenigen mit der höchsten Intuition oder der Gabe Prophezeien. Ihn kosten diese Träume auch -1 Regeneration). Sie geben allgemeine Hinweise auf Gefahren oder Ereignisse des aktuellen/vergangenen/künftigen Abenteuers.
- 4 Ein Held träumt und phantasiert über die kommenden Ereignisse. Dabei redet er auch immer wieder im Schlaf, bei seinem letzten dahin gemurmelten Satz fällt gleichzeitig eine Sternschnuppe vom Himmel. Das ist sicherlich ein göttliches Zeichen...
- 5 Es raschelt im Gebüsch und wenig später fällt der Nachtwache ein Reh (oder anderes jagdbares Wild) tot vor die Füße. Es wurde verletzt (von einem Jäger oder Raubtier) und hat sich noch bis hierher geschleppt. Damit ist das Menu des kommenden Tages geklärt.
- 6 Ein Naturgeist (Berg- oder Baumgeist, Quellnymphe o.ä.) langweilt sich und versucht sich mit dem Wachhabenden zu unterhalten. Er kann dabei durchaus von Nutzen sein und Informationen über die Umgebung und ihre Gefahren liefern oder Hinweise auf nützliche Pflanzen oder andere natürliche Phänomene (z.B. eine besonders erfrischende Quelle in der Nähe geben).

W6 Tabelle Negative Überraschungen

- 1 Irgendwie geht etwas Ungesundes von diesem Ort aus und zehrt an den Kräften der Helden. Mit müden Knochen erwachen die Helden am nächsten Morgen (Regeneration -1).
- 2 Immer wieder lassen seltsame Lichter und Geräusche die Helden Nachts aufschrecken, doch sobald sie der Sache auf den Grund gehen wollen, löst sich der Spuk auf. So verbringen sie eine unruhige Nacht (Regeneration -1).
- 3 Eine nächtliche Sintflut weckt die Helden und bringt sie um den Schlaf (Regeneration -2).
- 4 Ein Held hat Alpträume und weckt durch seine wilden beunruhigende Träume seine Mitreisenden, so dass deren Nachtruhe gestört wird (Regeneration -1).
- 5 Ein Geist oder eine Erscheinung taucht auf und stört die Nachtruhe der Helden (Regeneration -1). Ein Nachtalp oder ein Irrlicht mag für die Helden ein ernstes Problem werden, eine gefesselte Seele oder ein Spuk mögen.
- 6 Ein Naturgeist (Berg- oder Baumgeist, Quellnymphe o.ä.) fühlt sich durch die Anwesenheit oder Aktionen der Helden gestört und beginnt sie im Rahmen seiner Möglichkeiten zu piesacken (z.B. durch herabfallende Äste, lautes Rauschen, Steinschlag usw.) und stört damit zumindest die Nachtruhe (Regeneration -1). Seine Aktivitäten können aber auch durchaus gefährlichere Folgen haben.

W6 Tabelle Nächtliche Kulisse

- 1 In der Ferne ist (immer wieder) ein Licht zu sehen (vielleicht [|ein einsames Haus|ein nächtlicher Wanderer|ein anderes Lagerfeuer]).
- 2 Der Todesschrei eines Tieres ist zu hören und lässt die Helden kurz hoch schrecken. Offensichtlich gib es in der Dunkelheit einen erfolgreichen Jäger.
- 3 Ein Held spricht im Schlaf etwas wirr über seine Vergangenheit, was amüsant, für ihn peinlich oder vielleicht auch erschreckend sein kann.
- 4 Seltsame Schreie und ein Kreischen dringen durch die Nacht. Was mag das sein? Brünstige Tiere, ein schreiendes Kind oder tobt da ein wilder (Revier)Kampf? Wer sich in der Wildnis auskennt wird es identifizieren können (Wildnislebenprobe +3).
- 5 Die Nachtwache wird auf ein seltsames Geräusche und einen großen dunklen Schatten im Gebüsch aufmerksam. Es handelt sich um eine entlaufene Kuh, aber was tun mit ihr mitten in der Nacht und wie kommt sie hierher? Vielleicht ist es aber auch ein verletzter Rinderbulle, der schon etwas gereizt ist?
- 6 Am Nachthimmel schwebt ein größerer dunkler Schatten kurz vorüber und verschwindet dann aber bald aus dem Blickfeld. War es ein großer Greifvogel? Eine Hexe auf dem Weg zum Tanz? Oder ein anderes geflügeltes Monstrum?

Reisegepäck

Nach einer Idee von Scra'Nagar

Wenn man nicht gerade auf der Reichsstraße von Gasthaus zu Gasthaus zieht, benötigen Reisende immer auch eine gewisse Grundausstattung. Ob es nun eine Trinkflasche ist oder ein kleiner Dolch um die Hartwurst zu schneiden oder schlicht einen Beutel oder Rucksack in dem das ganze Gerümpel transportiert werden kann.

Wenn die Helden also nun dem Ruf Aves folgen werden sie zwangsläufig immer eine ganze Reihe von Gegenständen dabei haben, ohne dass sich der Spieler immer genau Gedanken darum gemacht hat, was sein Held denn en Detail wirklich immer dabei hat. Zwar mag manchem Spieler (und Meister) dieses Mikromanagement Spaß machen, doch für die meisten dürfte es einfach nur ein bürokratischer Akt sein. Daher bietet es sich als Lösung an mit den „Aves Reisepaketen“ zu spielen, die es in verschiedenen Varianten gibt:

- Ein leichtes Paket für das Notwendigste
- Ein mittleres Paket, das Alles enthält, was man so auf langen Reisen braucht
- Ein großes Paket, mit allerlei Nützlichem, für das allerdings ein Packtier nützlich ist, da es recht umfangreich ist.

- Ein Luxuspaket mit dem Notwendigen, aber auch mit vielen angenehmen und hochwertigen Dingen. Da es recht umfangreich ist, sollte man auch hier an ein Packtier denken.

Während das Luxuspaket sicherlich nicht überall erhältlich ist, sollten die anderen Pakete eigentlich überall dort zu bekommen sein, wo es einen halbwegs

gut sortierten Krämer gibt. Übrigens enthalten die Reisepakete natürlich noch keinen Proviant und auch noch keine Bekleidung (und erst recht keine Kleidung zum Wechseln).



Aves Reisepaket (leicht):

Ein Lederrucksack (Kosten 40 H/ Gewicht 40 U) der ca. 15 Stein Gewicht tragen kann dazu:

- ein Holzbecher (1 H/2 U), Essbesteck (Messer & Löffel) (31 H/8 U) & ein Teller (4 H/ 4 U)
- einfacher Fellschlafsack (100 H/ 80 U)
- Feuerstein mit Stahl & Zunderkästchen (26 H/ 13 U)
- drei Kerzen (3 H/ 6 U)
- 1 Pechfackel (5 H/ 20 U)
- Tuchbeutel (4 H/ 15 U)
- Eisenpfanne (80 H/ 80 U)

Das leichte Reisepaket wiegt etwa 268 Unzen (ca. 7 Stein) und kostet 294 Hellern (ca. 3 Dukaten).

- eine 1 Liter Feldflasche (20 H/ 8 U)
- drei Angelhaken und drei Schnüre (6 H/ 3 U)
- ein Handbeil (150 H/ 40 U)
- ein Set Nähzeug (80 H/ 2 U)
- eine Seife (2 H/ 20 U)
- ein Set Spielkarten oder fünf Würfel mit Würfelbecher (50 H/ 10 U)
- ein Waffenpflegeset mit Schleifstein, Glanzkohle, Fett, Tücher und Bürste (150 H/ 40 U)

Die große Variante bringt 515 Unzen auf die Waage (wiegt also knapp 13 Stein) kostet damit 981 Heller (oder beinahe 10 Dukaten).

Aves Reisepaket (mittel):

Das mittlere Reisepaket beinhaltet das leichte Reisepaket und zusätzlich :

- warme Wolldecke (20 H/ 60 U)
- 10 Schritt Hanfseil (70 H/ 50 U)

Die mittlere Version wiegt etwa 358 Unzen (ca. 9 Stein) und kostet 384 Heller (fast 4 Dukaten).

Aves Reisepaket (Luxus):

Das Luxusreisepaket ist nicht überall erhältlich! Es enthält statt der vorangegangenen Reisepakete in der Regel höherwertigere Ausrüstung. Ein wasserfester Lederranzen für ca. 8 Stein Inhalt (250 H/ 25 U):

- Angel mit 5 Haken & 5 Schnüren (20 H/ 40 U)
- Trinkhorn oder Silberpokal (100 H/ 10 U)
- zwei Set silbernes Essbesteck (Messer + Löffel) (600 H/ 30 U)
- zwei Silberteller (400 H/ 20 U)
- Set Feuerstein mit Stahl & wasserdichtem Zunderkästchen (76 H/ 15 U)
- Set Nähzeug (80 H/ 2 U)
- Elfenbeinkamm (50 H/ 5 U)
- warmer, wasserfester Schlafsack (1000 H/ 80 U)
- dreimal Duftseife (90 H/ 60 U)

Aves Reisepaket (groß):

Neben dem beiden grundlegenden Reisepaketen leicht bzw. mittel enthält das große Reisepaket folgendes:

- statt drei Kerzen/Pechfackel eine Sturmlaterne (120 H/ 30 U)
- dreimal Lampenöl (15 H/ 30 U)
- eine Gürteltasche (4 H/ 4 U)

Vademecum des Reisenden

- zweimal 20 Schritt Hanfseil (280 H/ 200 U)
- ein großes Set Spielkarten oder ein gutes Set Jongliergegenstände (12 Bälle oder etwas vergleichbares) oder ein gutes Würfelset mit 9 Würfeln und einem Würfelbecher (80 H/ 10 U)
- Sturmlaterne mit fünfmal Lampenöl (150 H/ 80 U)
- Pfeife plus verschiedene bessere Tabaksorten ca. 12 Anwendungen (650 H/ 20 U)
- Set von guten Waffenpflegeutensilien (200 H/ 40 U)
- zwei Wolldecken (40 H/ 120 U)
- ein gutes Zweipersonen Zelt (800 H/ 600 U)
- EXTRA: 10 mal Gänsekiel + 50 Blatt Pergament + großes Fläschchen Tinte + 10 Kerzen + 10 Kreide + ein Tagebuch mit 150 Seiten oder eine Handharfe + einer edlen Flöte (oder anderes gutes Musikinstrument im Wert von ca. 150 Silbertalern) oder Schminkset + Schmuck (im Wert von ca 150 Silberlingen) + zwei Fläschchen Duftöl oder sonstiger nützlicher Handwerksbedarf im Wert von 200 Silbertalern (ca. 40 U)!

1395 Unzen oder fast 35 Stein bringt das Luxuspaket auf die Waage seine Kosten betragen sich auf 6866 Heller oder fast 70 Dukaten.

Die Tagesration:

Sieht man vom Gasthaus am Wegesrand und der travia-gefälligen Bewirtung einfacher Bauersleute ab, werden die Helden sich oft genug Gedanken über ihre Verpflegung und diejenige ihrer Tiere machen müssen. Gerade letzteres ist kein billiges Vergnügen, denn soll das treue Ross seinen Reiter über längere Strecken tragen, so reichen die paar Grashalme am Wegesrand nicht aus (siehe dazu auch ZooBot S. 28f).

Dass die Helden für die Füllung ihrer Mägen selbst sorgen ist nur in abgelegenen Regionen üblich, denn ansonsten sprechen Zeitaufwand und weitreichende Jagdprivilegien des Adels oft dagegen. So kommt es, dass sie sich mit der scheinbar allgegenwärtigen Hartwurst, Brot und Trockenfrüchten eindecken müssen, um sich abends nicht hungrig in ihren Schlafsack zwängen zu müssen. Um auch hier nicht en Detail Buch führen zu müssen, wie viel Wurst, Brotscheiben und Äpfel sie nun so dabei haben nutzt man die Tagesration.

Die Eiserne Ration wiegt 40 Unzen (1 Stein) und kostet 5 Heller (dazu kommen dann je nach Durst und Region noch bis zu drei Liter Wasser am Tag mit den entsprechenden Behältnissen weitere ca. 50 Unzen/ je Liter). Selbstverständlich können hier die Preise auch massiv variieren, wer noch Pastetchen mitnehmen will wird mindestens einen Dukaten je Ration springen lassen müssen, wer einfach nur einen Eimer Brei mitführen will, kann auch mit einem Heller den größten Hunger stillen (Details dazu im DSA4-Meisterschirm auf S. 31).

Damit das Pferd übrigens nicht das Klappern anfängt, braucht es ebenfalls Futter, das in einer ähnlichen Preislage wie der Proviant seines Herrn liegt (8 ST/Woche).

Die übliche Tagesration hält etwa eine Woche, danach gilt die Hälfte davon als verdorben, während die andere Hälfte noch einmal eine Woche zu genießen (aber kaum noch wohlgeschmeckend zu nennen) ist.

