

DAS MEISTERHANDWERK

B A N D 2

☺ DON'T
PANIC!

DAS ABENTEUERKOCHBUCH

Gefährliche Begegnungen

Natürlich nicht in Form als Mäxchen während der wichtigen Reise in der Goldenen Ebene des riesigen, riesigen Zeltlagerplatzes...

Thema: Die Helden erregen die Aufmerksamkeit durch ihre Schritte gegen die Ungeheuer, die im großen Wald...

MU 10 LE 05 AT 217 PA 437 MS 1
TP 2002 (Gebrauch) 1004 (Wasser) 1007 (Wasser)
GR 422 AU 15 MR 12 GW 15

1. Stufe: Ihre Abenteurer müssen Wege zu den gefährlichen Gegenden zum Vorkommen bringen, um die gefährlichsten...

Kampagne: Das Buch ist ein sehr spannendes Abenteuer, das sich...

MU 11 LE 05 AT 217 PA 437 MS 1
TP 2002 (Gebrauch) 1004 (Wasser) 1007 (Wasser)
GR 422 AU 15 MR 12 GW 15

Die Silberhalb-Stippe

Das ganze Abenteuer in der Goldenen Ebene ist natürlich durch die...

Das Helden sind zu einem großen Abenteuer...

Maßstab: Die Helden können...

MU 11 LE 05 AT 217 PA 437 MS 1
TP 2002 (Gebrauch) 1004 (Wasser) 1007 (Wasser)
GR 422 AU 15 MR 12 GW 15



Vorwort

Es ist schon einige Jahre her als ich begann mich für das theoretische Rüst- und das praktische Handwerkzeug des Abenteuerschreibens zu interessieren. Es entstand mit der Spielhilfe „[Heldentaten & Schurkenpläne](#)“ daraus ein gutes Beispiel geisteswissenschaftlicher Gelehrsamkeit und für einen trockenen Lesestoff, der sich vor allem als eine Hilfe zum tatsächlichen Niederschreiben und Ausformulieren eines Abenteuers verstand.

Heute, unzählige Forenthreads und meisterliche Erfahrungen später, soll mit der vorliegenden Spielhilfe der Versuch unternommen werden spielnahe Tipps, Tricks und Ideen zu liefern, die jedem Spielleiter helfen schnell eigene Abenteuer für den heimischen Spieltisch zu entwickeln.

In diesem Sinne wünsche ich erfolgreiches Abenteuerbasteln!

Baden-Baden im Oktober 2007

Ulrich Lang

Inhaltsverzeichnis

Das Abenteuer	3
Das Abenteuerkochbuch.....	5
Der Plot.....	5
Abenteueraufbau.....	7
Abenteuer-Brainstorming.....	17
Typische Plots.....	17
Typische Motivationen	18
Typische Komplikationen.....	20
Ausgestaltung des Plots.....	22
Das Spiel mit „Flaggen“ - Flag Framing.....	24
Konfliktnetze (conflict webs).....	26
Planen und Organisieren Deiner Abenteuerideen.....	32
Abenteuer vorbereiten.....	36

Das Abenteuer

Früher waren die Helden noch seelenlose Kleptomane und mit endlosen Dungeons zufrieden, heute wollen sie auch noch einen spannenden Plot.

N.N. gestresster Spielleiter

Versuch nicht Filme und Bücher 1:1 nachzuspielen

Die meisten bekannten Filmplots sind schwierig in einem Abenteuer umzusetzen. Sie hängen sehr stark davon ab, dass jemand zur richtigen Zeit am richtigen Ort das Richtige tut und mal ehrlich: Gehören Deine Spielerhelden zu diesen Leuten? Wahrscheinlich müssen sie doch allzu oft erst an den richtigen Ort gebracht werden, wobei ihr Timing miserabel ist und die richtige Entscheidung auch nicht selbstverständlich ist.

Ein guter Abenteuerplot muss also so flexibel sein, dass er auf die Unwägbarkeiten der Spielerentscheidungen Rücksicht nimmt und möglichst viele verschiedene Lösungswege zulässt. Daher solltest Du mindestens zwei verschiedene Spuren Brotkrumen ausstreuen, die vom Start Deines Abenteuers zum Finale führen. Keine Angst, Deine Spieler werden sicher noch mindestens drei weitere obskure Wege zum Ziel finden.



Lass die Spieler agieren

Denke daran, dass die Adressaten Deines Plots die Spieler sind. Du kannst die größte Freude daran haben, Dir Dutzende hochinteressante, komplexe, aber auch hoch geheime Hintergrundinformationen auszudenken, wenn die Helden keine Chance haben, darüber etwas zu erfahren oder nur als kleine Schachfiguren in einem großen Spiel agieren, dann taugt der Plot nichts. Deine Spieler wollen selbst aktiv sein, sie wollen nicht Deinem Überhelden beim Probleme lösen zu sehen. Dein Plot muss ihnen also die Möglichkeiten dazu bieten selbst das Spiel zu gestalten.

Geh auf die Vorlieben Deiner Spieler ein

Überlege Dir welche Abenteuertypen (Horror, Action, Detektiv) Deine Spieler bevorzugen und was sie nicht leiden können. Deine Spieler haben einen auch bestimmten Grund, warum sie diesen und keinen anderen Helden spielen. Sie verknüpfen mit ihrem Helden etwas, das ihnen Spaß macht (Coole großkotzige Sprüche ablassen, mal direkt auch mit Gewalt Probleme zu lösen ohne lange Debatten und Kopfzerbrechen, eloquent und gebildet sein und damit Probleme lösen usw.). Deswegen sollte Dein Abenteuer darauf eingehen und die entsprechenden Szenen liefern in denen die Spieler mit ihren Helden so agieren können.

Vergiss die Helden nicht

Stell dafür unterschiedliche Anforderungen an die verschiedenen Fähigkeiten der Helden. Ein Kampf für die Kämpfer, ein magisches Ritual für den Magus oder ein kompliziertes Schloss für den Dieb. Denk auch an den persönlichen Hintergrund der Helden und binde ihn immer wieder in das Geschehen ein (z.B. durch Begegnungen mit alten Bekannten, durch Möglichkeit ihre Stärken und Schwächen auszuspielen oder durch Anknüpfungspunkte zu ihrer Hintergrundgeschichte). Außerdem vergiß nicht die Motivation der Helden. Die Helden wollen einen Grund dafür haben, allerlei Strapazen und Gefahren auf sich zu nehmen.

Spaß und Relevanz sind wichtiger als Logik und Realismus

Wie Deine Helden zu einem Kletterseil kommen, wie sie von Ort A nach Ort B gelangen oder wie sie sämtliche Bettler der Stadt befragen kann Spaß machen und relevant sein, muss es aber nicht. Mach deswegen gedanklich immer die Qualitätskontrolle für Dein Abenteuer und die Szenen darin. Stell Dir dabei zwei Fragen: Macht es Dir und Deinen Spieler Spaß diese Szene auszuspielen? Ist das Ausspielen der Szene relevant für das Abenteuer?

Konzentriere Dich auf das Wesentliche

Spar Dir unnötige Arbeit und konzentriere Dich auf das Wesentliche! Die ganzen Nebenkriegsschauplätze wie z.B. Nebenhandlungen um unwichtigere NSCs oder illustrative Stimmungsszenen solltest Du zunächst nur als lose Fäden und grob skizziert anlegen. Wenn Du dann beim Spielen merkst, dass Deine Spieler sich darauf stürzen (und ihr auch die Zeit habt das auszuspielen) dann kannst Du es immer noch vertiefen und ausbauen.

Halt es einfach

Keine scheu vor simplen Plots und Klischees. Dein „einfaches“ Abenteuer wird nachher ganz von alleine kompliziert, wenn sich Deine Spieler einmischen. Eine einfache Grundstruktur hilft Dir die Orientierung zu behalten, verkomplizieren kannst Du Dein Abenteuer immer noch während dem Spielen.

Das Abenteuerkochbuch

Die hier vorgestellte Methode ein Abenteuer zu erstellen ist nur eine unter vielen. Die Entscheidung ist auf diese gefallen, da sie eine der gängigsten ist und sich viele offizielle Abenteuer an ihrem Aufbau orientieren. Eine Alternative dazu wird im Kapitel „Konfliktnetze“ auf S. 25 vorgestellt.

Der Plot

Der erste Schritt für Dein Abenteuer ist es Dir einen Plot auszusuchen. Er fasst die Handlung bzw. das Thema Deines Abenteuers in stark verkürzter und grober Form zusammen.

In der Regel folgt ein Plot meist dieser Grundstruktur:

Akteur:

Der Ausgangspunkt des Plot. Der Akteur unternimmt etwas, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen. Damit das nicht zu langweilig wird, führt seine Handlung zu einer Reaktion eines Gegenspielers.

Gegenspieler:

Der Gegenspieler ist derjenige, der den Akteur am Ausführen seiner Aktion hindern will. Das kann ein alter Feind sein, der aus Prinzip alles seitens des Akteurs bekämpft, das kann ein Konkurrent sein oder vielleicht auch jemand der ganz eigene Interessen hat, die durch das Handeln des Akteurs gefährdet sind.

Methode:

Auf diese Art und Weise versucht der Akteur sein Ziel zu erreichen und so versucht der Gegenspieler dem Akteur Knüppel zwischen die Beine zu werfen. Nutzt er rohe Gewalt, eine raffinierte Intrige, schickt er erst einmal Kundschafter aus ehe er selbst eingreift, ist es ein ausgeklügelter Plan mit zahlreichen Details, ein magisches Ritual oder ein schlichter Feldzug?

Ziel:

Was wollen Akteur und Gegenspieler erreichen? Weltherrschaft, ewiger Friede, einen Arsch voll Gold, die Liebe ihres Lebens usw... Überlege Dir auch was die Konsequenzen sind, wenn die Helden erfolgreich sind, was wenn sie scheitern oder gar nicht eingreifen?

Überlege Dir wofür die vier Elemente stehen könnten und denk daran, dass sowohl Akteur als auch Gegenspieler keine Personen sein müssen, sondern auch natürliche Hindernisse (z.B. der tödliche Dschungel, ein Vulkanausbruch, Hochwasser und andere Katastrophen) sein können. Deine Spieler werden als Akteur versuchen die Methode erfolgreich einzusetzen um das Ziel zu erreichen. Als Gegenspieler werden sie umgekehrt eben versuchen den Akteur daran zu hindern das Ziel zu erreichen:

Magus Aspirigius ist in Besitz einer alten Schatzkarte, die ein wichtiges Puzzleteil einer Gesamtkarte darstellt, die wiederum größtenteils im Besitz der Piratencrew ist. Diese versucht nun das fehlende Stück zu ergattern (Plot). Die Piraten (Akteur) starten einen Angriff (Methode) auf den Turm des Magiers (Gegenspieler), um den fehlenden Teil der Karte in die Finger zu bekommen (Ziel).

Deine Spieler könnten nun auf Seiten der Piraten versuchen den Magier zu vertreiben bzw. die Schätze zu bergen oder aber auf Seiten des Magiers versuchen die Piraten loszuwerden.

Im Gegensatz zu Filmen müssen Plots im Rollenspiel gar nicht besonders kompliziert und nicht besonders innovativ sein. Die besondere Note kommt später bei der Ausgestaltung der einzelnen Szenen und der Details Deines Abenteuers von ganz alleine.

Sie werden auch ganz wesentlich von dem gesteuert, was Deine Spieler zum Spiel beitragen und was sie daraus machen. So wird Dein Abenteuer durch die Brille der Spieler betrachtet und von ihrer Paranoia und Wahrnehmung beeinflusst schnell wesentlich komplizierter, als es für Dich zunächst vielleicht aussah. Harmlose NSCs, die Du als Komparsen einbringst, sind für Deine Spieler erstmal potentielle Schurken, die Einladung eines reichen Kaufmanns ist sicher eine Falle und natürlich hat die beiläufige Erwähnung, dass der Wirt einen südländischen Dolch trägt eine tiefere verborgene Bedeutung.

DIE W-FRAGEN

Eine Variante beim Plotting vorzugehen stellt Dru Pagliassotti in ihrem Essay [„Adventure Design: The Focus“](#) vor. Dabei geht es darum das Abenteuer anhand der Fragen Wer, Was, Wo, Wann, Warum, Wie und Na und aufzubauen. Durch das Beantworten dieser Fragen baut man sich den ganzen Abenteuerplot zusammen.

Was?

Was ist das Ereignis, worum es in dem Abenteuer gehen soll bzw. was ist der zentrale Konflikt des Abenteuers?

Warum?

Warum geschieht das Ereignis was sind die Motive der Akteure? Was ist die Logik hinter den Ereignissen des Abenteuers?

Wie?

Was ist die Methode mit der der Schurke vorgeht, wie funktioniert die Weltuntergangsmaschine und wie kommen die Helden an das Gegenmittel für das Gift?

Na und?

Warum interessieren sich die Helden für das Abenteuer? Was ist ihnen wichtig?

Wer?

Welche NSCs werden beteiligt sein, wer startet das Abenteuer, wer tritt im Finale auf und wer überlebt das ganze? Wer liefert den Helden die Anhaltspunkte, die ihnen helfen den Fall zu klären und wer stört sie dabei?

Wo?

Wo finden die einzelnen Szenen und das ganze Abenteuer statt? Welche Umgebung, Gebäude und Landschaften tauchen im Abenteuer auf? Wird es ein Wildnis- ein Stadt- oder ein Closed Room-Abenteuer.

Wann?

Wann ereignet sich das Abenteuer, was ist der zeitliche Kontext? Sind die Helden unter Zeitdruck, welche Ereignisse finden im Hintergrund statt? Gibt es eine feste Chronologie nach der die Ereignisse stattfinden müssen?

Denk bei der Planung Deines Abenteuers außerdem daran, dass sich Deine Spieler schnell ablenken lassen und sich mit sich selbst beschäftigen können (wer kennt sie nicht, die Einkaufsorgien, Liebschaften und Kneipenschlägereien). Dein Abenteuer wird also ganz von alleine größer, länger und verworrener.

Damit Dein Abenteuer glaubwürdig wird, muss Dein Plot plausibel sein. Dazu musst Du dem Akteur und dem Gegenspieler **sinnvolle Motive** bzw. Begründungen für ihr Ziel geben und außerdem **passende Methoden** für sie wählen. Das muss auch gar nichts so kompliziertes sein: Rache, Habsucht und Ehrgeiz sind verdammt verbreitete Sachen und funktionieren in praktisch jedem Setting. Fast jeden Plot Hook (siehe S. 6), der die Motivation der Helden liefern soll, kannst Du genauso auch für Deine Meisterpersonen verwenden.

Viele direkte (gewalttätige) Methoden sind gut geeignet den gesellschaftlichen Ruf zu ruinieren, für komplizierte Intrigen hingegen benötigt man den entsprechenden Einfluss und viel Zeit. Einem Heer von Schergen muss man etwas überzeugendes bieten, damit sie für einen den Kopf hinhalten und für einen Giftanschlag braucht es das Wissen um die Giftwirkung und das Gift muss irgendwoher beschafft werden. Die Methoden der Akteure hängen also ganz wesentlich von ihren Ressourcen, ihren Fähigkeiten und ihrem gesellschaftlichen Status ab.

In unserem Beispiel sind die Motive für die Piraten offensichtlich (Schätze), doch was sind sinnvolle Methoden für traditionell eher abergläubische Piraten, die nun gegen einen Magier vorgehen wollen? Sie suchen sich vielleicht jemanden, dem sie zutrauen, dass er das Problem Magier bewältigen kann und den sie selbst wiederum auch glauben im Griff zu haben. Klingt das nicht nach den Spielercharakteren, die für die Piraten das heiße Eisen aus dem Feuer holen sollen?

Richtig sinnvoll wird diese Methode vor allem dann, wenn sie sich schon eine blutige Nase beim Magier geholt haben. Für den Magier hingegen stellt sich sowohl die Frage nach dem Motiv (Was ist so toll an der Insel, dass er

nicht geben will bzw. warum kann er noch nicht geben? Was will er überhaupt mit der Karte?) als auch nach der Methode (was ist die effizienteste Methode und welche passt am Besten zu ihm?). Als Motiv kommen für ihn viele Dinge in Frage, die Abgeschiedenheit der Insel, die ihm seine Studien erleichtern, vielleicht auch die besondere geografische Lage der Insel an einem magischen Ort. Vielleicht hat er aber auch ein großes aufwändiges Experiment gestartet, das schlicht noch etwas Zeit braucht und kann deswegen (noch) nicht geben. Passende Methoden wären für ihn sicher magische Hindernisse wie z.B. Wasserelementare o.ä. Wesen, die herannahende Schiffe in Schwierigkeiten bringen. Auch magische Wächter auf der Insel selbst oder Illusionszauber die die Insel oder den Eingang zum Turm verstecken könnten zu ihm passen.

Wenn er gute Kontakte hat, wäre eine sehr gute Methode für ihn auch, den Piraten deren eigene Gegner auf den Hals zu betzen, z.B. ein konkurrierendes Piratenschiff oder die Kriegsschiffe der örtlichen Seemacht. Ein guter überzeugender Tipp ins richtige Ohr, kann den Piraten viel Ärger bereiten und sein Problem lösen ehe die Piraten überhaupt nur in der Nähe seines Turmes sind.

Abenteueraufbau

Bevor Du Dich mit Einstieg, Komplikationen und Finale auseinander setzt, überlege Dir zunächst wie die Auflösung Deines Abenteuers im Idealfall aussehen soll und was das Ziel im Abenteuer sein soll. Überlege Dir schon einmal wo diese Auflösung statt finden soll, wer daran beteiligt ist, wer überlebt es (und taucht später mal wieder auf) und was soll das Ergebnis Deines Abenteuers sein?

Damit hast Du für Dein Abenteuer immer eine Orientierungsmöglichkeit, die sich vorwärts auf ein bestimmtes Ziel hin richtet, ob es genauso eintritt ist dabei noch völlig offen. So vermeidest Du aber dass Dein Abenteuer ohne Richtung vor sich hin plätschert.

Bei diesen Überlegungen kannst Du auch eine „Heldenlose Perspektive“ einnehmen und Dir überlegen, was würde geschehen, wenn die Spielerhelden nicht in das Geschehen eingreifen. Dieses „heldenlose“ Geschehen im Hintergrund sollte immer weiter eskalieren und immer extremer werden, bis die Helden direkt damit konfrontiert werden und handeln müssen. Denke Dir also Ereignisse dieser Eskalation aus und Möglichkeiten diese Deinen Spielern zu vermitteln. Damit kriegst Du sie dann vielleicht doch noch irgendwann zu packen und Du kannst das Geschehen im Abenteuer immer weiter voran treiben, so dass es nicht zu einem Stillstand kommt.

Der Einstieg - Plot-Hook

Damit die Geschichte nicht ohne Deine Helden statt findet musst Du sie irgendwie in Dein Abenteuer bringen. Dieser Teil des Abenteuers heißt Plot Hook oder auch Aufhänger. Ganz banal enthält der Plot Hook zunächst den Ort und die aktuellen Umstände in denen sich die Helden befinden (Schlafend im Bett, Verfolgt von einer Horde Barbaren oder in einer Kneipe sitzend), wenn sie mit Deinem Plot in Berührung kommen. Hier solltest Du den Spielern rasch klar machen „die Downtime ist vorbei, das Abenteuer beginnt“.

Sinnvoll ist es auch hier bereits den Spieler zu vermitteln, was sie im Laufe des Abenteuers erwartet. Das kann das Abenteuerziel sein (Schatzsuche, Mord aufklären) oder auch ein erster Eindruck, welches Thema bzw. welche Stimmung heute angesagt ist (Horror, Humor, Action). Dann haben die Spieler eine Orientierung darüber, was sie im Abenteuer (scheinbar) machen und erreichen sollen und das Spiel versendet nicht so leicht in sinnlosem Herumstochern „was man alles machen könnte“. Damit verbesserst Du außerdem die Chance darauf, dass Deine Spieler auch Deinen Planungen halbwegs folgen und nicht plötzlich in ganz andere Richtungen abschweifen.

Ein Plot Hook muss die Helden nicht immer aktiv anspringen, sondern kann auch passiv sein und auf die Aktion der Helden warten. Es muss nicht ein mysteriöser Auftraggeber sein, der den Helden die ominöse Schatzkarte in die Hand drückt und sie bittet den Schatz für ihn zu bergen. Genauso könnte in einer Taverne am Nebentisch ein heftiger Streit unter unseren Piraten ausbrechen in dessen Verlauf es zu einer zünftigen Schlägerei kommt und das Streitobjekt (nämlich die

Downtime

Als Downtime wird die Spielzeit bezeichnet, die die Charaktere außerhalb Deines Abenteuers in Nebenplots, mit ihrer eigenen Hintergrundgeschichte oder mit Dingen des „Heldenalltags“ verbringen. Das kann also das Einkaufen, das Ausspielen von persönlichen Beziehungen innerhalb der Spielwelt oder auch ganz profan die Verbesserung der Fähigkeiten sein (Trainieren, Lehrmeister oder Bibliotheken besuchen, etc.).

Schatzkarte) unter den Tisch kullert, wo sie sich ein aufmerksamer/ neugieriger Held schnappen kann. Wenn sie nicht darauf ansprechen, kann immer noch einer der Helden im Verlauf der Schlägerei zufällig direkt neben der Karte landen oder der Streit wird dadurch geschlichtet, dass die Streithähne die Helden als Schiedsrichter benutzen. So haben die Helden auch die Wahl ob sie mit den Piraten auf Schatzsuche gehen wollen oder ob sie denen den Schatz vor der Nase weg stibitzen wollen.

Um einen Plot Hook zu basteln benötigt es **zwei Elemente**, nämlich eine **Motivation** für Spieler und Helden und dazu noch einen konkreten **Auslöser**, der diese Motivation anspricht bzw. sie mit Deinem Plot verbindet.

Die ewigen Wiedergänger unter den Plot Hooks

An einer Hauswand hängt ein großes Poster „Wanted... Belohnung 1000e Goldstücke“

„Du wachst auf und Dein magische Weltvernichtungsgerät fehlt...“

„... und dort bei den Zwergen hinter den Bergen liegt der sagenhafte Schatz des Königs Goldenreich, hunderte haben nach ihm gesucht, aber noch keiner kam zurück, um davon zu erzählen...“

„...sterbend bricht der Bote in Deinen Armen zusammen und röchelt noch...“

In der Taverne in einem dunklen Eck sitzt ein Mann in dunkler Kleidung allein. Als ihr Euch setzt steht er auf und kommt zu Euch herüber: So jemanden wie Euch habe ich lange gesucht, ihr könnt mir sicher helfen, es soll euer Schaden nicht sein...“

Motivation der Helden und der Spieler?

Sobald sich Held wie Spieler fragen was mache ich hier eigentlich, dann ist etwas mit Deinem Plot gründlich schief gelaufen. Du brauchst also ein deutlich erkennbares Ziel und eine glaubwürdige Motivation für die Helden. Die Motive Deiner Spielerhelden für ihre Rolle als Akteur oder Gegenspieler müssen deswegen nicht besonders innovativ oder komplex sein (eine Liste mit typischen Motivationen findest Du auf S.18), sie müssen in erster Linie glaubhaft sein und erst in zweiter Linie auch abwechslungsreich. Versuche diese Motivation während des Abenteuers Dir und Deinen Spielern immer wieder vor Augen zu führen, in dem Du diese Motivation z.B. durch NSCs oder Ereignisse noch einmal explizit ansprichst (der Konkurrent, der noch einmal großspurig seinen Sieg ankündigt, eine Legende, die den zu suchenden Schatz noch größer macht oder das Unwetter, das die Situation der Charaktere noch weiter verschärft). So fällt es Dir und Deinen Spielern leichter Euch nach Ausflügen in Nebenhandlungen wieder auf das eigentliche Ziel zu konzentrieren.

Wichtig bei der Motivation ist, dass sie sowohl die Helden als auch die Spieler anspricht. Wenn sie die Helden nicht anspricht, gibt es Probleme mit der Plausibilität des Abenteuers, da die Helden gegen ihr Charakterkonzept oder gar irrational handeln müssen. Den asketischen Magier mit der Aussicht auf unermesslichen Reichtum und die Königstochter aus seinem Turm ins Abenteuer zu locken wäre beispielsweise keine besonders gute Idee. Den Zwergen mit einer Expedition in das geheimnisvolle Reich der Elfen zu schicken dürfte auch eher anstrengend werden, als das es glatt läuft. Denke auch daran, dass die Helden (vor allem bei neu zusammen gestellten Gruppen oder wenn sie erst noch zusammen geführt werden müssen) auch eine Motivation benötigen zusammen zu arbeiten. Der einem einzelnen Helden untergeschobene Mord ist als Motivation völlig ungeeignet, wenn die anderen Spielerhelden keinen Grund haben ihm zu helfen.

Die beste Motivation für den Helden nutzt aber nichts, wenn der dazugehörige Spieler nicht damit motiviert wird. Dann wird der Spieler nämlich nicht auf Dein Abenteuer anspringen und schnell die Lust daran verlieren. Du musst

Die Helden müssen immer wissen, warum sie sich das alles antun.

Red Hering

Mit dem roten Hering ist ein Plot Hook gemeint, der die Spieler durch das Vortäuschen einer attraktiven Fährte in die falsche Richtung lockt bzw. sie unter falschen Annahmen ins Abenteuer lockt. Hin und wieder verwendet kann das Spielen damit sehr spannend und unterhaltsam sein. Aber bei häufigem Gebrauch nervt es die Spieler und der Lockeffernt nutzt sich ab. Wenn also das Lockmittel „unermessliche Schätze“ jedes Mal enttäuscht wird, werden die Helden irgendwann nicht mehr darauf anspringen. Wenn sie immer wieder von ihrem Auftraggeber aufs Kreuz gelegt werden, werden sie keinem Auftraggeber mehr vertrauen usw.

Vergiss nicht auch die Spieler für das Abenteuer zu motivieren!

also einen Plot Hook finden, von dem Deine Spieler auch wollen, dass ihre Helden ihn annehmen und die Helden dann die vorgesehene Rolle im Abenteuer auch einnehmen können. Das heißt Du musst die Spieler auch mit etwas locken, das sie als Spieler interessiert und ihnen Spaß macht. Sie mit der Aussicht auf ein Horrorabenteuer zu locken, wenn sie überhaupt keine Lust auf Horrorabenteuer haben wird Euch keinen erfolgreichen Spielabend bringen. Wenn sich Deine Spieler schon seit Wochen mit der Ausrüstungsliste befassen und sich überlegen, welche coole neue Waffen sie sich kaufen wollen wirst Du sie auch nur schwer davon überzeugen können aus reiner Nächstenliebe einem alten Mütterchen zu helfen. Sorge auch dafür, dass Deine Spieler merken, dass das eben die Motivation für ihre Helden sein sollte. Dann müssen sie nämlich auch etwas Verantwortung dafür übernehmen, dass das Spiel in Fahrt kommt.

Gönne Deinen Spielern auch schnell erste Erfolge, damit Sie merken, dass sie auf der richtigen Fährte sind. Gerade wenn es um große Geheimnisse und ganz besonders mächtige Gegner geht springen Deine Spieler sonst vielleicht schnell wieder von Deinem Plot ab, weil sie denken, dass es ein anderes „kleineres“ Abenteuer ist.

Achte auch darauf, dass jeder Held eine Motivation für das Abenteuer hat und denk daran, dass je nach Gruppenkonstellation die Helden sogar noch eine Motivation für die Zusammenarbeit benötigen.

Du siehst schon: Das sind alles weitere Gründe auf allzu komplizierte Dinge beim Plot Hook zu verzichten und lieber direkt und klar zu kommunizieren, was die Helden motivieren soll, sich hier ins Abenteuer zu stürzen.

Ein letzter Tipp dazu:

Hör Dir immer genau an, was Deine Spieler während dem Spiel so von sich geben, sie liefern Dir nämlich oft genug Plot Hooks in Massen frei Haus in dem sie laut spekulieren was „hinter irgendetwas wohl tatsächlich steckt“, wohin ihre Charaktere mal wollen und was sie für ihre Helden einmal haben wollen.

Der Auslöser des Abenteuers

Neben der Motivation brauchst Du noch den Auslöser um Deinen Plot Hook zu vervollständigen. Mit ihm ist die konkrete Handlung gemeint, mit der die Motivation Deiner Helden mit dem Plot und dem Abenteuer verbunden wird. Der Auslöser sollte von Deinen Spielern auch sofort erste Handlungen erfordern, damit das Abenteuer schnell an Fahrt gewinnt und nicht von Beginn an langsam vor sich hin dümpelt. Am Besten ist es eine Mischung aus den folgenden Elementen zu verwenden, dann hast Du die beste Chancen alle Deine Helden/Spieler damit zu erwischen.

Auftraggeber

Ein Auftraggeber spricht mehr oder weniger unverhüllt die Motivation der Helden an und bietet ihnen beispielsweise Geld, lockt sie mit dem Versprechen auf ewigen Ruhm, bittet sie überzeugend um Hilfe oder erinnert sie an ihre Verpflichtungen. Damit der Auftraggeber als Auslöser funktioniert braucht es gute Motive sowohl für ihn, warum er überhaupt die Helden als Agenten seiner Sache auswählt als auch für die Helden, warum sie seinen Auftrag annehmen. Eine ausführliche Behandlung typischer Auftraggeber wird in Zukunft folgen.

In unserem Beispiel könnten die Piraten tatsächlich die Helden anheuern in den Turm des Magiers einzusteigen, da sie ihnen zutrauen mit den magischen Kräften des Magiers fertig zu werden (oder weil sie die Helden als Ablenkung verwenden wollen).

Zufall

„Zufällig“ treffen die Helden auf eine Situation, die sie motiviert aktiv zu werden. Den Helden fällt „zufällig“ eine alte Schatzkarte in die Hände, sie stolpern zufällig über eine Leiche mit einer geheimnisvollen Botschaft oder sie hören zufällig von einem Ausrufer, dass ein Turnier oder Wettrennen statt finden soll. Auch das „zur falschen Zeit am falschen Ort“ ist eine Form von Zufall und so könnten Deine Helden auch in ein Closed Room-Szenario geraten (siehe dazu unten), aus dem sie nur wieder heil heraus kommen, wenn sie das Problem beseitigt haben. Vielleicht begegnen sie auch zufällig ihrem alten Widersacher und beschließen ihn zu verfolgen, da er hier sicher nichts Gutes im Schilde führt.

Charakterkonzept

Einer oder auch mehrere der Helden werden durch ihren persönlichen Hintergrund oder ihr Charakterkonzept in das Abenteuer gebunden. Sieht man mal von alten Bekannten als Auftraggebern und persönlichen Neigungen (Neugier und Goldgier!) der Helden ab, die als Auslöser fungieren können, gibt es noch weitere Elemente im Charakterkonzept die als Auslöser benutzt werden können. Ein ritterlicher Charakter wird vielleicht von sich aus nach einem Turnier oder Wettbewerb suchen, ein Magus dem Geheimnis einer alten Inschrift auf die Spur kommen wollen. Vielleicht wird ein naher Verwandter entführt, ein alter Freund ermordet oder die Geliebte beginnt sich sehr seltsam zu verhalten. Solche Auslöser musst Du nur mit dem betreffenden Spieler vorher absprechen bzw. anspielen (sonst reagiert der nämlich unter Umständen nicht wie erwartet) und schon kannst Du mit Deinem Abenteuer loslegen.

Spielerinitiative

Manchmal musst Du aber auch gar nicht selbst nach einem Auslöser suchen, weil Deine Spieler mit einer Idee dafür zu Dir kommen. Das kann ein loser Faden eines (vergangenen) Abenteuers sein, den sie nun weiter verfolgen möchten (ein nebenbei eingestreutes Gerücht, ein entkommener Schurke oder Elemente aus dem Metaplot der Spielwelt). Das kann aber auch etwas im Rahmen ihres Charakterkonzepts sein, das sie Dir als Auslöser vorschlagen. Z.B. will ein Spieler für seinen Helden irgendein superteuren oder schwierig zu beschaffenden Ausrüstungsgegenstand und sein Spieler schlägt Dir vor daraus ein Abenteuer zu machen.

Prolog

Eine Möglichkeit den Einstieg in Dein Abenteuer gezielt zu steuern ist der Prolog. Damit kannst Du auch Informationen vermitteln, die Du sonst nur umständlich oder langweilig auszuspielen an Deine Spieler bekommst. Einen Prolog in Kurzgeschichtenform kannst Du Deinen Spielern vor dem Start zukommen lassen. Darin kannst Du sowohl allgemeinen Hintergrund des Abenteuers vermitteln (z.B. ein Gespräch zwischen zwei Bauern, die den drohenden Krieg besprechen, in den die Helden bald verwickelt werden), NSCs vorstellen oder auch konkret den Vorspann zur ersten Szene beschreiben, so dass Du diese dann ohne große Erklärungen direkt mit der Action beginnen lassen kannst. Hier ein Beispiel eines Prologs für ein Detektivabenteuer vor dem Hintergrund des Baronsrat in Baliho¹:

*Im Hinterhof einer Bäckereistube im Südviertel Balihos – Ende Peraine 1028 BF, kurz nach dem Sonnenaufgang
Der dicke Mann mit den roten Backen und der Knollnase, sah von seinem Baliboer Fladen auf und blickte überrascht in das Gesicht seines Gegenüber.*

„Was sagst Du? Der darpatische Marschall, dieser Finn Wittenberg von Gugelbupf...“

„Er heißt Finn Weitenberg von Drölenborst!“ sagte der dünne Schlaksige.

„Wie auch immer, dieser Fenn, der ist verhaftet worden? Ich dachte das wäre ein hoher Herr oben aus der Sichel?“

„Das dachten viele, aber...“ jetzt sprach der Lange etwas leiser, „...anscheinend haben sie sich alle getäuscht! Er scheint ein wahrer Räuberbaron zu sein, wie der Mörder Terkol!“

„Fie Terkol?“ sprach der Dicke mit vollem Mund und spuckte dabei einige Brocken des Baliboer Fladens aus dem Mund. „Nanana das fohl kaum, ein fo flimmer Mörder kann er fohl nicht sein...!“

„Das glaubst Du! ...es gibt Gerüchte, dass er sogar am Tod des Reichsoberst schuld sei!“

„Des Reichsoberst?“ sagte Knollnase nun so laut, dass man es noch eine Gasse weiter hören konnte. „Den man um der Ecke in einem Haufen Pferdescheiße gefunden hat?“

„Nicht so laut! Ja, dieser Falkenau oder Falkensee scheint oben auf Ränbarsch ständig mit ihm aneinander geraten zu sein und nun gibt es Stimmen, die behaupten dieser Fenn sei es gewesen...“

„Waf foll auf unserem Land blof ferdn, wenn...“ Doch weiter kam der Geselle nicht.

„Was soll das hier, häh? Schon wieder Pause?“ Aus der Tür zur Backstube war der Kopf der Meisterin erschienen, die mit hochrotem Kopf und motziger Stimme fortfuhr: „Was meint Ihr wohl wofür ich Euch bezahle? Meint Ihr ich habe die Dukaten geschissen oder was? Seht zu das Ihr rein kommt und am Ofen steht, faules Gesindel!“ ...

Mit Hilfe dieses kurzen Prologs sind die Spieler über den groben Hintergrund und den Hauptverdächtigen des kommenden Abenteuers informiert, in dem es um die Aufklärung des Mordes an dem Reichsoberst Hardenfels gehen soll.

1 Quelle: Patrick Reed im Rahmen des Weidener DSA-Briefspiels.

Alternative Methoden für den Abenteurereinstieg

"...und ihr seid jetzt alle Freunde und geht auf Abenteuersuche"

Aus den Gründerzeiten einer DSA-Runde

Closed-Room-Abenteurer

Mit einem Closed-Room-Abenteurer kannst Du Deine Spieler und ihre Helden relativ elegant dazu zwingen zu kooperieren. Ein Closed-Room-Abenteurer bezeichnet ein Abenteuer, das an einem von der Außenwelt abgeschlossenen Schauplatz ohne Ausstiegsmöglichkeit spielt.

Damit so ein Abenteuer funktioniert braucht jeder Held einen Grund, warum er an diesem Ort des Geschehens überhaupt anwesend sein soll (z.B. ein Gasthaus, Schiffsreise o.ä.). Zu diesem Handlungsort ohne Fluchtmöglichkeiten (siehe auch die Beispielszenarien unten) solltest Du dann noch eine starke Motivation hinzufügen, warum die Helden auch tatsächlich zusammen arbeiten. Das könnte ein gemeinsamer übermächtiger Feind oder eine Gefahr bzw. Aufgabe sein, die nur gemeinsam gemeistert werden kann. Achte darauf, dass Deinen Spielern schnell klar wird, wohin der Hase läuft, also dass es auf ihre Kooperation ankommt, sonst sind sie mehr mit Fluchtmöglichkeiten beschäftigt, als mit der kooperativen Lösung Deines Abenteurers.

Als Motivation wäre der einem einzelnen Helden untergeschobene Mord natürlich ungeeignet, weil er nur diesen Helden betrifft und die anderen zunächst keinen Grund haben ihm zu helfen.

Wesentlich besser geeignet sind die „10 kleine Negerlein“, so dass nach dem ersten Mord schnell einige weitere geschehen und die Helden sich an einer Hand abzählen können, dass sie früher oder später selbst dran sind. So haben sie den Zwang die Morde aufzuklären (fliehen können sie bei einem Closed-Room-Abenteurer ja nicht) und es entsteht eine Kooperation aus persönlichem Interesse jedes Charakters. Um den Spielern zu zeigen was Sache ist, hilft es einen relativ mächtigen NSC früh als Mordopfer zu präsentieren, denn dann wird ihnen klar, dass sie alleine ebenso enden könnten.

Beispielhafte Szenarien:

- Schiffbruch auf einer kleinen Insel/Oase/Planeten
- die Suche nach dem Verräter (Mörder, Dieb) in der von der Außenwelt abgeschnittenen (belagerten, eingeschneiten, durch Erdbeben abgeschnittenen) Burg
- Ein abgesperrtes Seuchengebiet
- Ein sich in Fahrt befindendes Transportmittel (Schiff, Zug, Flugzeug)
- Reisen durch eine lebensfeindliche Wildnis (Wüste, Dschungel, Sumpf)
- Konflikt mit einem für den einzelnen zu mächtigen Gegner
- Als Fremde in einer exotischen Kultur

Im Prinzip muss so ein Szenario nicht mal streng genommen ein Closed Room- Abenteuer sein, es müssen nur die Helden auf die Exit-Option, also die individuelle Flucht vor der Bedrohung, verzichten. Entsprechend könnte es z.B. bei Reisen durch ein unwegsames Gelände (Wüste, Sumpf, Winterlandschaft, Unwetter usw.) dem Einzelnen ratsam erscheinen lassen besser in einer Gruppe zu reisen, als sich der Gefahr allein auszusetzen. Genauso kann es eine sehr gute Motivation sich zu einer Gruppe zusammen zu schließen, wenn die Charaktere als Fremde in einer fremden Kultur unterwegs sind.

Ins Kalte Wasser (In medias res)

Vor allem wenn Du es eilig hast und Dich nicht lange mit dem Ausspielen der Zusammenführung aufhalten willst bietet es sich an „In medias res“ (lateinisch für: in die Mitte der Sache) zu gehen und die Helden direkt ins Abenteuer zu werfen anstatt den „normalen“ Anfang zu wählen. Du erklärst nur das Allernotwendigste (die direkte Umgebung der Helden oder verwendest einen Prolog dazu) und beginnst dann möglichst direkt mit einer Action-Sequenz, die sie sofort zu Kooperation und Handlung zwingt, z.B. eine Flucht- oder Kampfszene. Wenn diese Szene dann abgehandelt wurde und die Helden etwas zum durchschnaufen kommen kannst Du dann die Hintergründe nachliefern, wie diese Szene denn überhaupt zu Stande kam, wenn Du das nicht vorher schon mit Hilfe eines Prologs gemacht hast.

Wann auch immer Du die Situation dann erklärst orientiere Dich dabei immer an den Charakterkonzepten der Spieler, lass ihre Helden stimmig agieren und dabei auf keinen Fall dumm aussehen. Denkbar wäre auch mit einer kollektiven Amnesie zu arbeiten (die ja in fast allen Rollenspielsystemen auf eine medizinische, technische oder magische Möglichkeit erklärt werden könnte). Dann sind die Helden tatsächlich so planlos wie ihre Spieler und wissen nicht wo sie sind, wie sie hier her gekommen sind und was sie hier eigentlich machen. Dann bietet es sich natürlich auch an das ganze Abenteuer um das Wiedererlangen des Gedächtnisses bzw. dem Zusammensetzen des Puzzles aus Erinnerungsbruchstücken zu gestalten.

Eher abzuraten ist von der althergebrachten Methode die wildfremden Helden „zufällig“ in dieselbe Gefängniszelle zu stecken, wo sie sich zwangsweise kennenlernen und gemeinsam ausbrechen müssen. Spieler mögen es nicht, wenn man ihnen gleich mal pauschal eine Niederlage einredet (und als solche werden sie ein Gefangennahme betrachten) und sie sich nicht dagegen wehren konnten.

Vorderlader (Front-Loading)

Natürlich kannst Du Dir auch die ganzen mühsamen Methoden sparen und Dich mit Deinen Spielern einfach absprechen. Besonders für One-Shot-Abenteuer oder wenn es einfach schnell gehen soll eignet sich dann dieser Vorderlader- oder "Front-Loading-" Start.

Anstatt im Spiel die Helden zu einer Gruppe zusammen zu bringen legst Du mit Deinen Spielern schon vorher gemeinsam fest woher die Helden sich kennen, welche Beziehung sie zu einander haben und warum sie gemeinsam in Abenteuer ziehen.

Thematische Gruppen

Eine besondere Form des Vorderlader-Starts sind Themengruppen, die auf das jeweilige Abenteuer oder die Kampagne zugeschnitten sind. Das bietet den Vorteil auch selten spielbare Exoten einmal stimmungsvoll zu spielen ohne allzu viel Kompromisse hinsichtlich der Logik (warum ziehen ein Zwerg, ein Elf und ein einbeiniger Ninjahalbling gemeinsam ins Abenteuer?) eingehen zu müssen. Mögliche Konstellationen dafür sind:

- Exotengruppen (reine Ork-, Goblin-, Elfengruppen, Mitglieder eines Dschungelstamms oder entlegenen Klosters, Kinder [Für DSA gibt es ein [Fanprojekt](#)², das ein solches Kinder-Konzept umsetzt.]
- Konzeptgruppen (Söldner, Unterweltgang, Gauklertruppe, Wissenschaftler, Polizei- oder Militäreinheit, Schiffsbesatzung)
- Hierarchiebezogen (ein Ritter, ein Adelige, ein Diplomat ein Lehrer oder sonstiger Auftraggeber mit Gefolge und Personal)

Szenariovorschläge:

- Ein Baron mit seinem Jagdfolge (Jäger, befreundeter Adelige, Pferdeburche, seine Liebste, die er beeindrucken will etc.) stoßen auf eine seltsame Fährte, die sie nicht deuten können.
- Eine Söldnereinheit wird für ein Kommandounternehmen angeheuert irgendwo einzudringen und etwas herauszuholen (ein Shadowrun-Klassiker)
- Der Schamane des (Ork-, Goblin-, Dschungel-)Stammes hat seltsame Traumgesichte erhalten und schickt daher eine Gruppe junger Krieger der Sache nachzugehen.
- Seltsame sphärologische Phänomene beunruhigen die Wissenschaftler, so dass sie eine Delegation aus ihrer Mitte losschicken.
- Die Dorfjugend eines kleinen Dörfchens durchlebt die üblichen Mannbarkeitsrituale und die dazugehörenden "Mutproben".

2 <http://www.kleine-helden-dsa.de/>

Komplikationen und Plot Twists

Natürlich würde es eigentlich ausreichen Deinen Plot mit einem Einstieg, einem kurzen Weg Richtung Ende hin und einem Knaller-Finale zu versehen. Bei diesem Abenteuer wäre aber der Geschmack des Sieges für Deine Spieler sicher eher schal und fad. Du musst also dafür sorgen, dass Deine Spieler auch das Gefühl haben sich den Sieg „verdient“ zu haben. Mach es also etwas komplizierter und schwieriger, um im Finale an ihr Ziel zu gelangen. Du musst dabei nicht auf banale Schikanen und Hindernisse a la „noch mehr und noch größere Monster“ alleine zurück greifen. Es gibt zahlreiche andere Hindernisse und Hürden, die sich Deinen Helden in den Weg stellen können und den Heldenalltag schweiß- und tränenreich werden lassen. Anregungen dazu findest Du auch im Kapitel „Brainstorming“ auf S. 16.

- **Gegenmaßnahmen des Schurken**

Je nachdem wann der Magier von der baldigen Ruhestörung durch die Helden erfährt kann er Gegenmaßnahmen ergreifen. Ein (bestochener) Freund bei der Hafenvache könnte früh schon dafür sorgen, dass das Schiff der Helden erst verspätet auslaufen kann. Er könnte (weiteren) Piraten oder einem feindlichen Kriegsschiff einen (falschen) Tipp geben, so dass sie das Schiff der Helden angreifen. Natürlich könnten seine Schergen schon die Helden schon beim in See stechen sabotieren und ihnen eine gefälschte Seekarte verkaufen oder ihren Proviant ungenießbar machen.

- **Örtliche Schwierigkeiten**

Neben der schwierigen Anreise mit den Gefahren der Seefahrt (Stürme, Piraten, Seeungeheuer), könnte der Turm des Magiers so platziert sein, dass die Helden kaum unbemerkt in seine Nähe gelangen können. Auch die Grotte, die den Geheimgang in den Turm des Magiers beherbergt ist vielleicht nicht mehr ohne weiteres zugänglich. Vielleicht ist sie nur zu bestimmtem Stand der Gezeiten zu passieren oder sie wurde von einer jungen Seeschlange besetzt, die die Grotte als neues Heim auserkoren hat...

- **Zeitdruck**

Konnten sich die Helden nicht mit den Piraten einigen drohen diese nun vor den Helden vor Ort zu sein und sich den Schatz unter den Nagel zu reißen. Machen sie hingegen mit den Piraten gemeinsame Sache, dann lassen vielleicht Gerüchte im Hafen darauf schließen, dass der Magier bereits einen größeren Transport von der Insel weg plant und den Schatz also bereits entdeckt hat und nur noch nicht weg schaffen konnte.

- **Erschwerte Bedingungen für die Helden**

Die Helden haben heute nicht die freie Wahl der Waffen. Das Glück im Unglück lässt sie zwar den Schiffbruch ihres Schiffes gut überstehen und sogar unbemerkt auf die Insel des Magiers gelangen. Ärgerlich nur, dass mit dem Schiff auch die ganze Ausrüstung der Helden unbrauchbar wurde. Außerdem dürfte eine direkte Konfrontation mit dem mächtigen Magier zu gefährlich sein, es gilt also unbemerkt in den Turm einzudringen.

- **Überraschungen&Zufälle**

Einiges von aus den vorangegangenen Beispielen könnte sich statt aufgrund eines Planes des Magiers genauso auch einfach aus Zufall ereignen. Der Kapitän des Schiffes der Helden wird schwer krank, das Schiff kann ohne ihn nicht auslaufen. Eine korrupte Zollkontrolle hält die Spielercharaktere auf, ihre Schatz-und Seekarte wird unter Umständen vielleicht gar als „die Staatssicherheit gefährdendes Material“ zunächst beschlagnahmt.

- **Zielkonflikte**

Die Helden gelangen tatsächlich bis zum Schatz und müssen dort feststellen, dass der Magier wirklich Finsteres im Schilde führt, das sofort verhindert werden sollte, ehe es zu spät ist. Doch das schließt das Bergen des Schatzes aus, da die Piraten sich für den finsternen Plan des Magiers nicht interessieren und nur den Schatz wollen. Was sollen die Helden also tun, wenn sie sich entscheiden müssen und zwischen der Bergung des Schatzes und der Verhinderung des schurkischen Rituals des Magiers wählen müssen?

Plot Twist

Neben den Hindernissen und Komplikationen kannst Du dem geraden Weg ins Finale noch mit einem Plot Twist eine scharfe Kurve in Form einer überraschenden Wendung geben. Ein Plot Twist ändert immer grundsätzlich die Richtung innerhalb des Abenteuers. So werden die Helden bei einer scheinbar einfachen Schatzsuche in politische Intrigen verwickelt, die zu rettende Jungfrau stellt sich als ausgerissene Göre heraus, die gar nicht gefunden werden will oder der Job als Leibwächter läuft dermaßen schief, dass die Helden (um ihre Reputation zu retten) den Mord an ihrem ehemaligen Schützling aufklären müssen. Wichtig dabei ist, dass der Plot Twist nicht allzu nahe am Finale ist und der zweite Teil des Abenteuers noch einmal etwas Neues und eine erkennbare (Spannungs-)Steigerung bringt. Ideen für Plot Twists können Dir Filme und Bücher liefern, da sie häufig damit arbeiten. Einen Ideenlieferanten dazu gibt es auch im [Internet](#)³. Davon unabhängig können Dir folgende zwei Methoden helfen einen eigenen Plot Twist zu entwickeln:

Zunächst denke an den klassischen Spannungsaufbau in Film&Theater! Dort gibt es beinahe immer das so genannte **retardierende Moment**. Dort wird mit den Erwartungen der Zuschauer gespielt und der Höhepunkt gezielt hinaus gezögert indem das Gegenteil des Erwarteten als wahrscheinlich angedeutet wird. Meist ist es eine mittlere Katastrophe, die sich ereignet und die die Niederlage des Protagonisten wahrscheinlich macht (in einem Drama verhält es sich natürlich genau umgekehrt und dem Zuschauer wird die Hoffnung auf ein glückliches Ende für den Helden eingeflößt). Also überlege Dir welche Katastrophe den Helden auf ihrem Weg ins Finale widerfahren könnte, die ihnen nicht nur Knüppel zwischen die Beine wirft, sondern sie grundsätzlich an ihrem Erfolg zweifeln lässt. Da taucht plötzlich Verstärkung im Lager des Feindes auf, ein Verräter im eigenen Lager macht alle Pläne zunichte, der Hauptverdächtige in einem Mordfall wird selbst zum Opfer und bringt die Helden wieder an den Anfang ihrer Nachforschungen usw. Aber Achtung! Um harten Frust für Deine Spieler zu vermeiden solltest Du ihnen nach dem retardierenden Moment schnell wieder einen Silberstreif am Horizont zeigen.

Ein anderer einfacher Trick einen Plot Twist zu generieren ist schlicht **einen neuen Plot starten** zu lassen. Die Helden jagen dem ursprünglichen Plot nach bis sie an einen Punkt geraten an dem der neue Plot einsetzt. Der Plot Twist ergibt sich dann aus der Erklärung wie die beiden Teilplots miteinander verknüpft werden können. Am Besten funktioniert das wenn Du unterschiedliche Aufgaben in den Plots (siehe Brainstorming auf S. 16) miteinander kombinierst.

Ein Plot Twist in unserem Beispiel könnte sein, dass die Helden zunächst die Insel überhaupt finden müssen und den Schatz bergen (Plottyp: „Findet es...“). Dann aber dort durch Schiffbruch/Verrat der Piraten stranden und nicht mehr weg kommen (Plottyp: „Ich will heim...“).

³<http://nine.frenchboys.net/plottwist.php>

Das Finale – Ein Feuerwerk zum Schluss

Das Finale muss alles davor Geschehene toppen und klar den Höhepunkt Deines Abenteuers markieren. Wenn es vorher Scharmützel waren, dann ist jetzt die Zeit für die große Schlacht. Hatte man es bisher mit den Schergen zu tun ist jetzt die Konfrontation mit dem Erzschurken angesagt. Dein Finale muss eine erkennbare Steigerung zum Vorhergehenden sein und auch ein klar erkennbares Ende haben.

Ein Finale ohne klares Ende ist sehr unbefriedigend und hinterlässt bei Spielern wie Meister schnell das Gefühl etwas falsch gemacht zu haben. Am Ende müssen Deine Spieler in der Lage sein zu sagen: „OK, das war das Abenteuer, jetzt gibt es noch Kohle&Karma und dann gehen wir nach Hause“. Sie müssen also klar erkennen, dass das eben das Finale des Abenteuers war. Dazu muss vor allem eine befriedigende Lösung für das Problem gefunden worden sein, das das Abenteuer ursprünglich ausgelöst hat. Wenn Deine Helden eine Jungfrau retten sollten, muss am Ende das Problem „Jungfrau“ in welcher Form auch immer gelöst sein. Für eine längere Kampagne oder zusammenhängendes Spielen ist aber natürlich sinnvoll auch nach dem Finale noch lose Fäden zu haben, die Du dann in den nächsten Abenteuern aufgreifen kannst. Diese losen Fäden brauchst du umso mehr, wenn Deine Helden mal gegenüber dem Schurken den Kürzeren ziehen. Dann musst Du den Helden die Gelegenheit zur Wiedergutmachung geben. Deine Spieler wollen schließlich erfolgreich sein, verlieren tut niemand gerne und das ist es ja worauf es insgesamt ankommt. Es soll ja Spaß machen.

Das Finale ist auch Deine letzte Gelegenheit auf die Wünsche Deiner Spieler einzugehen, also solltest Du es entsprechend konzipieren. Wenn sie tendenziell mehr auf Action und Kampf stehen, dann lass das Finale auch damit enden und löse die Intrige nicht im Gerichtssaal sondern im Rahmen eines Duells oder in einer Verfolgungsjagd auf. Sind die Charaktere in ihrem Charakterkonzept als strahlende Helden angelegt, dann lass sie auch ein glorreiches Finale erleben. Sind es dagegen eher tragische Helden, dann geh darauf ein und lass die Helden vielleicht nur einen Teilsieg erringen oder stell sie in Deinem Finale vor ein Dilemma, so dass Deinen Spielern Material für das tragische in ihren Helden geliefert wird.

Verschärfte Zutaten für das Finale

Als Höhepunkt Deines Abenteuers musst Du für das Finale auch die besonderen Geschütze der Spielelemente auffahren. Zutaten dazu wären:

Schauplatz

Such Dir einen Schauplatz, der den Helden Platz gibt für heroische, komische oder dramatische Aktionen. Über den Dächern der Stadt, der verzweifelte Kampf auf einer schmalen Brücke oder der Ballsaal für den Mantel&Degen-Stil.

Last Exit...

Verzweiflungstaten: Das Finale ist die letzte Chance Deiner Helden das große Übel zu verhindern, kein Achselzucken und ein „dann halt nicht“, sondern ein verzweifelt „Jetzt oder nie“ soll die Devise Deiner Helden sein.

Kampf gegen die Uhr

Die Uhr tickt unerbittlich, bald ist das große Ritual komplett... Überlege Dir dafür Elemente, mit denen Du dieses Voranschreiten der immer knapper werdenden Zeit Deinen Spielern vermitteln kannst.

Die Gunst des Publikums

Eine Möglichkeit den Spielern/Helden die Bedeutung ihres Handelns direkt zu vermitteln ist es die Helden vor einem Publikum agieren zu lassen. Das kann bei einem Turnier oder auf einem Schlachtfeld sein. Denk dann daran die Reaktion des Publikums auf die Aktionen der Helden immer wieder einzubauen, sei es dass sie mit den Helden mitleiden, ihren Namen rufen oder sich von ihnen im Kampf moralisch anstecken lassen.

Verrat

Die Helden glauben Oberwasser zu haben und halten sich für das Finale gut gerüstet? Dann lass einen Verbündeten der Helden überraschend zum Gegner überlaufen.

Ein würdiger Gegner

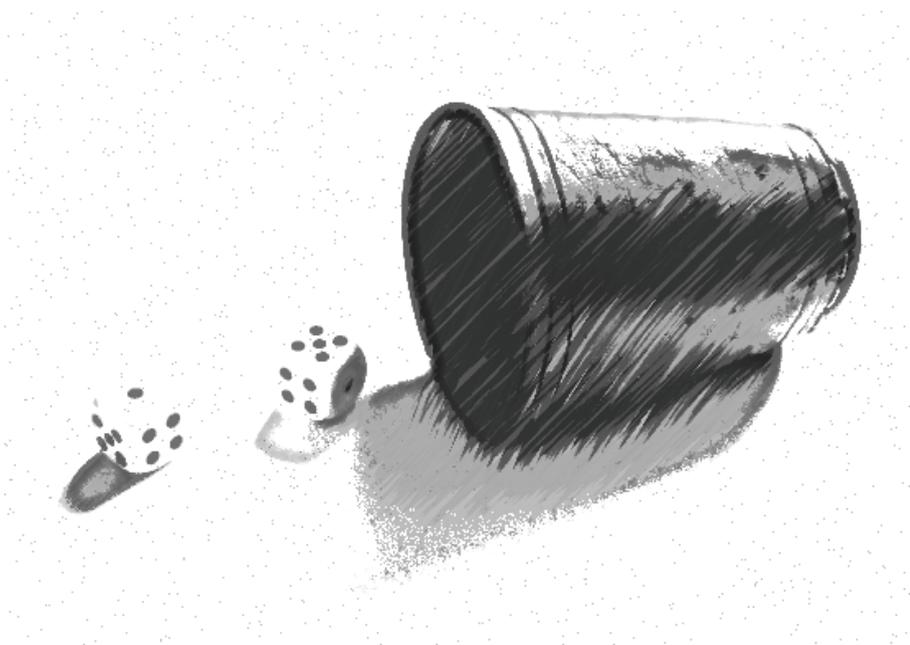
Ein großes Finale lebt auch von einem großen Gegner. Coole Sprüche, besondere (mächtige) Aktionen, eine besondere Bedeutung des Gegners sind Mittel, die den Sieg der Helden größer werden lassen. Auch das Duell eines einzelnen Helden mit dem (scheinbar übermächtigen) Gegner kann ein unvergessliches Finale werden (vor allem wenn Du ausnahmsweise mit offen Karten spielst und offen würfelst).

Nachschlag/Abspann/Epilog

Der Schurke ist tot, die Maid gerettet und dann? Wenn Du das glorreiche Ende oder das dramatische Versagen nicht erzählen kannst oder willst, ist ein Epilog in Form einer kurzen Erzählungen auch ein gutes Mittel um Deine Geschichte zu Ende zu bringen. Zumal diese Art ein Abenteuer zu beenden auch eine ganz besondere Art der Belohnung für das erfolgreiche Bestehen des Abenteuers sein kann. Denn Deine Spieler werden schnell die Abenteuerpunktezahl und Goldberge bei Spielende vergessen, aber die Beschreibung ihrer Adellung, der glorreiche Empfang am Kaiserhof und die Verleihung eines Ordens hingegen sind Belohnungen, von denen Deine Spieler auch später noch zehren können (und die sie in die Entwicklung der Persönlichkeit ihres Helden einbauen können).

In einem solchen Epilog kannst Du auch beschreiben, was sich in der Welt nun (vielleicht dank der Taten der Helden) tut, wie sich die Spielwelt in Folge des Abenteuers entwickelt und weitere Hintergründe des Abenteuers erzählen, die Du so im Spiel nicht vermitteln konntest. Hier kannst Du auch leicht eine Erzählerperspektive einnehmen und einen ungewöhnlichen Blick auf das Abenteuer werfen. Vielleicht erzählst Du im Epilog, wie der Schurke beim Oberschurken beichten muss, dass er wegen der Heldenintervention versagt hat oder Du erzählst wie sich zwei Bauern über einige Helden unterhalten, die angeblich einen mindestens hausgroßen Drachen erschlagen haben, wenn nicht sogar zwei der Sorte...

Das lässt dann nicht nur die Brust Deiner Spieler weiter anschwellen, sondern verknüpft auch die Spielwelt enger mit den Charakteren und bringt sie den Spielern näher.



Abenteuer-Brainstorming

Typische Plots

1. Rettung

Die Helden müssen jemanden retten. Mögliche Ziele wären beispielsweise die entführte Prinzessin, ein verschollener Bote, ein verirrter Jäger, eine tragisch verliebte (und irreführte) Dame oder ein Katastrophenopfer. Der Gegenspieler ist neben den üblichen Schurken (Schwarzmagier&Dämonenpaktierer) vielleicht ein Konkurrent, eine verschmähte Geliebte oder eine mächtige bzw. fremdartige (magische) Wesenheit (Drachen, Echsen, Troll oder Oger). Als Hindernis könnte aber auch die Natur dienen in Form von unwegsamem Gelände (Sumpf, Gebirge, dichter Wald) und den Bewohnern dort.

Weiterführende Quellen:

[Demonwright Abenteuergenerator](#)

[Big List of RPG Plots](#)

[Big List \(dt. Bearbeitung\)](#)

[Georges Poltis 36 dramatic situations](#)

[The Net Book of Plots](#)

[The Instant Plot Hook](#)

[1000 Abenteuerideen in einem Satz](#)

2. Botendienst

Die Helden müssen einen Gegenstand von Ort A nach Ort B bringen. Der Gegenstand muss nicht ein Objekt sein (Geld, Waren, Artefakte), sondern kann auch eine Person oder eine Nachricht sein. Als Hindernisse kämen in Betracht Grenzen über die die Helden etwas schmuggeln müssen, Räuber, die es auf ihr Transportgut abgesehen haben, unwegsames Gelände, das den Transport erschwert oder unmöglich macht oder die Sabotage durch einen Gegner, der die Helden am Überbringen des Gegenstands hindern will. Vielleicht ist der Gegenstand selbst ja auch das Hindernis (z.B. ein gefährlicher Gegenstand oder ein Gefangener)

3. Findet es ...!

Die Helden müssen etwas finden und beschaffen. Das kann ein Ort (der Aufenthaltsort eines verschleppten Opfers, der Sitz der Räuberbande, den sagenhaften Heiler, der den König heilen kann), eine seltene alchimistische Ingredienz oder auch eine Art Schnitzeljagd sein, bei der die Helden in mehreren Etappen etwas zusammen suchen müssen.

MacGuffin

Eine besondere Form des Plots ist der MacGuffin. Hier geht es in dem Abenteuer nur um das Erreichen des Ziels, das Ziel selbst bleibt eigentlich irrelevant (und abstrakt). Die Helden jagen dem MacGuffin hinterher, ohne dass sie ihn letztlich irgendwann zu Gesicht bekommen. Das können relativ beliebige Objekte oder Personen sein, die im Plot nur dazu dienen, die Handlung auszulösen oder voranzutreiben, selbst aber für den Plot ohne tiefere Bedeutung sind. Typische Beispiele dafür sind Papiere in Aktentaschen und Schatzkisten die nie geöffnet werden, aber hinter denen alle her jagen ohne sie jemals in die Finger zu bekommen oder ihren Inhalt in Augenschein nehmen zu können.

4. Was plant er?

Die Helden müssen herausfinden was jemand vor hat oder macht. Das können geheime Kulte sein, Revolutionäre und Verschwörer, Konkurrenten (Händler, Sportmannschaften, Alchimisten, Magier), der benachbarte Potentat (ist das Friedensangebot echt, rüstet er heimlich auf, verhandelt er mit meinem Erzfeind?) oder gar das Heerlager des Feindes.

5. Bewacht etwas oder jemanden

Die Helden müssen etwas oder jemanden beschützen. Das kann eine Burg vor dem herannahenden Feind sein, der Tresor einer Bank, den Wagenzug eines Händlers oder die hübsche Tochter des Grafen sein.

6. Erkundet ein Gebiet

Die Charaktere erforschen eine ihnen unbekannte, gefährliche Landschaft. Denke dabei an die klassischen Abenteuerfilme! Entsprechend bieten sich Sümpfe, Dschungel, Höhlensysteme, Gebirge, (Eis-)Wüsten und andere menschenleere Gegenden an. Normalerweise begegnen die Helden nur

wenigen Meisterpersonen, dafür umso mehr seltsamen und gefährlichen Wesen und geraten in zahlreiche gefährliche Situationen.

7. Holt die Kammerjäger!

Es gibt eine Plage unbekanntem Ursprungs oder Ausmaßes. Die Helden müssen den Ursprung feststellen, das Problem abstellen und gegebenenfalls ein Gegenmittel beschaffen. Dabei kann es um eine Seuchenbekämpfung gehen, um eine klassische Plage (Ratten, Insekten, Untote oder andere Ungeheuer) oder um das Vertreiben einer Räuberbande gehen.

8. Ich will heim!

Die Helden sind an einen Ort gelangt, an den sie nie hin wollten. Jetzt wollen sie nur noch weg und nach Hause. Denk dabei an eine Rettung nach einem Schiffbruch, den Ausbruch aus einem Gefängnis oder das Überleben in gefährlichen Situationen.

9. Planung&Organisation

Die Helden stehen vor einem Problem, das sie nur mit sorgfältiger Planung oder Organisation gelöst bekommen. Dazu müssen sie sich erst einmal Informationen beschaffen, um vernünftig planen zu können, vielleicht müssen sie noch dafür Material besorgen ehe sie schließlich den einmal gemachten Plan in die Tat umsetzen können.

10. Was ist das?

Die Helden gelangen an einen seltsamen Gegenstand, hinter dem mächtige Unbekannte her sind oder der seltsame Dinge auslöst. Warum will jemand dieses Ding haben oder woher stammt das Ding und wie bediene ich es/schalte es ab?

11. Wer ist das?

Die Helden treffen auf einen Fremden. Er stirbt unter mysteriösen Umständen, benimmt sich verdächtig oder es tauchen ebenso seltsame Verfolger des Fremden auf. Die Helden müssen herausfinden wer er ist bzw. was er vor hat.

12. Jäger und Gejagte

Die Helden werden verfolgt und müssen möglichst schnell heil ans rettende Ufer bzw. ins Ziel gelangen. Oder aber die Helden verfolgen einen Flüchtigen und müssen verhindern, dass er sein Ziel erreicht bzw. entkommt.

13. Detektive gefragt

Ein Mörder oder Verräter wird gesucht oder ein Problem tritt auf und die Helden müssen es beheben. Was die Helden herausfinden müssen kann vieles sein: ein Mörder bzw. ein Verbrecher oder die Ursache eines Ereignisses (warum werden alle Dorfbewohner krank, wieso schneit es im Sommer, was bedeutet das seltsame Verhalten der Tiere, warum planen die Nachbarn Krieg).

14. Wettbewerb

Die Helden nehmen an einem Wettbewerb oder Turnier teil und wollen gewinnen. Denk dabei nicht nur an das klassische Ritterturnier! Es gibt zahlreiche andere Varianten: Preisboxen auf dem Jahrmarkt, Pokerturniere, Wettrennen, rituelle Kämpfe zwischen zwei verfeindeten Dörfern/Stämmen, das Duell um die Liebste, Mutproben usw.

Typische Motivationen

Gewinnstreben

Die Helden streben nach einer Belohnung. Das muss nicht zwangsläufig der schnöde Mammon sein, auch magische Artefakte, wertvolle Ausrüstungsgegenstände oder (geheimes) Wissen sind Dinge die für die Helden interessant sein können. Auch eine Geliebte kann so eine Belohnung im weiteren Sinne sein (und ein guten Einstieg in ein Abenteuer liefern, wenn einer der Helden dabei den Plänen eines Schurken in die Quere kommt).

Ruhm und Ehre

Vielleicht sind die Helden aber auch gar nicht so materiell eingestellt und interessieren sich mehr für ihr gesellschaftliches Ansehen? Denk dabei auch an ihre Eitelkeit und ihren Stolz, an denen Du sie packen kannst. So könnten Titel, Beförderungen, Einladungen in illustre Kreise und andere Formen der gesellschaftlichen Anerkennung (ein Fest zu Ehren der Helden, der landesweite Ruf ein Drachentöter zu sein etc.) die Helden ebenfalls zu einem Abenteuer motivieren.

Überleben

Die Helden geraten in eine Situation, in der sie etwas unternehmen müssen, wenn sie nicht sterben wollen bzw. eine große Katastrophe vermeiden wollen. Das können Weltbeherrschungspläne des Dämonensultans sein, der feindliche Bote, der das feindliche Heer nie erreichen darf oder das Verhindern eines Dammbrochs.

Neugier

Die Helden stoßen auf Begebenheiten, die sie neugierig werden lassen. Das kann der mysteriöse Tod einer bekannten Meisterperson sein oder die Beobachtung von Aktivitäten auffällig unauffälliger zwielichtiger Gestalten. Manchmal fällt den Helden auch ein seltsamer Gegenstand (Artefakt oder Schriftstück) in die Hände, der Fragen aufwirft.

Hilfsbereitschaft und Verantwortungsgefühl

Die Helden treffen auf eine Notlage (oder haben sie durch unbedarftes (voreiliges) Handeln selbst ausgelöst) und erklären sich zur Hilfe bereit. Der Gerechtigkeitssinn der Helden kann Dir hier ebenfalls etwas in die Hand geben, mit dem Du als Motivation arbeiten kannst. Außerdem fällt hier auch das typische Fantasy-Klischee darunter, nämlich die Pläne des finsternen Erzschorken und potentiell Weltvernichter die unbedingt gestoppt werden müssen.

Revanche & Rache

Eine gute Motivation ist Rache, da sie oft nicht nur den Helden sondern auch seinen Spieler anspricht. Ansprechen lässt sie sich über eine glaubwürdige „hassenswerte“ Meisterperson, die entweder über eine Kampagne hinweg aufgebaut wurde oder über eine Verknüpfung mit dem individuellen Charakterkonzept der Helden. Rache nimmt man selbst oder für engen Freunden/Verwandten aufgrund von verletzten Gefühle und erlittenem Schaden. Darunter kann der Tod von dem Helden nahestehenden Personen ebenso fallen wie verschmähte Liebe oder eine als unberechtigt empfundene unfaire Niederlage (z.B. aufgrund von Betrug).

Wettbewerb

Konkurrenzdenken und Größenwahn der Helden sind ebenso gute Mittel wie die lang gehegte persönliche Rivalität und gezielte Provokationen eines Gegners um einen Wettstreit zwischen den Helden und einer (oder mehreren) Meisterpersonen zu initiieren. Das kann ein klassisches sportliches Turnier sein, ein Wettrennen von A nach B oder ein Wettkampf um die Gunst der Königs-tochter.

Verpflichtung

Die Helden fühlen sich einem Vorgesetzten, einer Idee, Gesinnungsgenossen, Kollegen Freunden oder der Familie gegenüber verpflichtet. Vielleicht haben Sie auch noch alte Schulden bei jemandem, die sie nun begleichen müssen/können. Daher unternehmen sie etwas um es zu schützen, zu retten oder zu unterstützen.

Persönliche Ziele

Die plausibelste Motivation ist diejenige, die ihren Ursprung in den Helden selbst und ihrem individuellen Hintergrund hat. Das kann ein Element sein, das sich aus dem Spiel heraus ergeben hat (eine noch offenstehende persönliche Rechnung mit einer Meisterperson oder der [drohende] Verlust der großen Liebe, die einer der Helden im letzten Abenteuer kennen gelernt hat) oder ein bereits im Charakterkonzept der Helden angelegtes Ziel (Familienfehden, tragische Vergangenheit, die den Helden nun einholt/sich aufklärt).

Zwang

Bei dieser Form der Motivation werden die Helden meist ohne ihr eigenes Zutun in eine Sache (und damit in das Abenteuer) verstrickt. Das mag der Zwang sein, die eigene Unschuld zu beweisen (wie z.B. durch eine Verwechslung, bei der sie als Sündenbock für andere herhalten müssen oder durch Verdächtigungen gegenüber den ortsfremden Helden) oder Zwang der sich durch eine Erpressung oder gar durch die physische Bedrohung durch eine übermächtige Meisterperson ergibt. Zwang ist eine riskante Motivation, da die Helden das ganze Abenteuer über versuchen werden, sich dem Zwang zu entziehen und daher u.U. gar nicht auf die von Dir geplante Lösung des Abenteuers aus sind, sondern sich nur darum kümmern alternative Möglichkeiten zu suchen den Zwang los zu werden.

Typische Komplikationen

Örtliche Schwierigkeiten

Die Helden befinden sich in einem Gelände, das ihnen das normale Vorgehen deutlich erschwert. Dabei hat ihr Gegner vielleicht auch den Heimvorteil und kennt sich daher besser aus ,ist besser an das Gelände angepasst und muss mit weniger Schwierigkeiten zurecht kommen als die Helden.

- **Geografische Schwierigkeiten** erschweren den Helden die Fortbewegung. Im Gebirge oder im Sumpf sind die Helden nicht nur langsamer unterwegs, sondern es lauern allerlei Gefahren, wie Geröll, Steinschlag, unsicherer Untergrund, Treibsand, wilde Tiere. Fehlende Brücken erfordern unbequeme, umständliche Umwege, die die Helden vielleicht an Orte führen, wo sie nie hin wollten.
- Das **Wetter, Klima und Naturkatastrophen** können Ausrüstung der Helden unbenutzbar machen, Wege erschweren oder ganz versperren. Sie können echte Gefahren bergen (Sintfluten, Wirbelstürme, Blitzschlag, Vulkanausbrüche) und extreme Witterungsbedingungen lassen selbst einfache Tätigkeiten zu echten Herausforderungen werden.
- Eine (kulturell) **fremde Umgebung** oder ein **Kriegsgebiet** erschweren den Helden selbst einfache soziale Aktionen. Das können einfache sprachliche und kulturelle Barrieren sein oder schlicht eine feindselige, misstrauische Stimmung gegenüber den Helden.
- Die Helden können nicht in gewohnter Manier agieren, sondern müssen sich verkleiden und sich auf unbekanntem heiklen Terrain bewegen (Hofball, Kultistenkloster, fremde Kultur etc.). Vielleicht müssen sie sich auch schlicht an bestimmte Regeln halten (die ihnen ihre nahe liegende Methoden verbieten, so dass sie beispielsweise eben keine Magie, Gewalt oder hochnotpeinliche Befragung vornehmen können) weil es ihr Auftraggeber so will oder es die Umstände erfordern.
- **Sicherheitsmaßnahmen** aller Art (wie z.B. Burgmauern, Wachen, Fallen etc.) hindern die Helden an der direkten Vorgehensweise oder der freien Bewegung an dem Ort.

Zeitdruck

Immer wieder gerne gesehen ist der Zeitdruck als Hindernis für die Helden. Sie können so keine besonders komplexe Pläne schmieden und manche Optionen (Hilfe holen, aufwändige Maßnahmen und Hilfsmittel) stehen nicht zur Verfügung.

- Es gibt Konkurrenten oder Kontrahenten die drohen schneller da zu sein.
- Wenn die Helden nicht schnell genug sind ist das Ziel nicht mehr zu erreichen (das Schiff gesunken, die Höhle eingestürzt, das Haus abgebrannt und die Burg erobert).

Falsches Ziel

Mitunter jagen die Helden dem falschen Ziel nach und entdecken erst spät das wahre Ziel.

- Die Helden entdecken etwas, das ihr Ziel plötzlich ändert und ihm eine andere Dimension oder Natur verleiht (die Bande Schmuggler die sie fangen sollen, sind eigentlich ein Terrorkommando eines feindlichen Staates. Es geht nicht mehr um die Überführung des korrupten Hafenbeamten, sondern um das Verhindern eines Attentats).
- Das Ziel selbst ist nicht das was es sein sollte (die entführte Prinzessin will nicht gerettet werden, der große Schatz ist verflucht und muss erst gereinigt werden, das mächtige Artefakt dient nicht einem guten Zweck, sondern soll missbraucht werden)
- Der Verdächtige hatte gute nachvollziehbare Gründe für sein Handeln, so dass die Helden nun gar nicht mehr sicher sind, ob er ihr Feind ist.

Erschwerte Bedingungen für die Helden

Die Helden müssen ihre Aufgabe unter erschwerten Bedingungen vollbringen, weil die Aufgabe auf eine ganz bestimmte Art und Weise erfüllt werden muss oder weil sie nicht im Vollbesitz ihrer Kräfte/Ausrüstung sind.

- Eine Krankheit oder Vergiftung schwächt die Helden und zwingt sie zu einem anderen Vorgehen.
- Heimlichkeit ist Pflicht, was auch immer die Helden unternehmen, sie dürfen dabei nicht gesehen werden und sie dürfen nachher nicht verdächtigt werden.
- Das Schwert muss zu Hause bleiben und ein diplomatisches Vorgehen ist erforderlich.
- Die Helden müssen den Schurken oder das Monster lebend fangen, was bei dessen Kräften, Ausmaßen oder Lebensweise schwierig ist.
- Magieverbot (am Ort der Handlung ist Magie verboten bzw. unmöglich, der Auftraggeber sieht es nicht gerne oder das Magie wirken birgt unvorhersehbare Risiken)

Zielkonflikte

Wer das Charakterspiel liebt wird seine Helden vielleicht auch mal mit dramatischen Fragen konfrontieren wollen, bei denen die Spieler moralische/ethische Fragen zu beantworten haben.

- Die Helden werden vor eine moralische Entscheidung gestellt (z.B. opfern sie einen Freund sicher, um zahlreiche Unschuldige vielleicht retten zu können? Es gibt zwei Bedrohungen, aber sie können nur eine bekämpfen).
- Die Helden erhalten zwei Aufträge gleichzeitig, bei denen es sich herausstellt, dass sie sich in der Praxis teilweise widersprechen.
- Der Schurke hat nachvollziehbare Gründe für sein Schurkendasein (will seine Frau/Kind retten, wird erpresst etc.), kann nicht damit aufhören, die Helden ihn aber auch nicht gewähren lassen.

Überraschende Informationen

Wie langweilig ist ein Abenteuer, bei dem alles nach dem Plan der Helden läuft. Dabei können doch ständig neue Informationen auftauchen, die den eben gemachten Plan hinfällig werden lassen können.

- Der Gegner ist stärker oder näher/schneller als erwartet.
- Das Problem oder die Gefahr mit der die Helden rechnen ist größer als erwartet.
- Die Helden sind einer falschen Fährte gefolgt und haben den Falschen verdächtigt. Ein NSC ist vielleicht nicht derjenige der er vorgibt zu sein, der Freund wird zum Feind und der Feind zum Freund.
- Ein totgeglaubter Freund/Feind/Informant, den die Helden schon von ihrer Agenda gestrichen haben, ist doch lebendig und muss gefunden/befreit/besiegt werden.
- Wichtige Ausrüstung, Informationen oder Fähigkeiten der Helden fallen kurzfristig aus (gestohlen, kaputt, verbraucht oder außer Gefecht gesetzt).

Gegenmaßnahmen des Schurken

Ein intelligenter Gegner wartet nicht, bis die Helden vor der Türe stehen und ihm im Finale den Garaus machen wollen, sondern fängt schon früher an ihnen Knüppel zwischen die Beine zu werfen oder entwickelt Pläne sie zu beseitigen.

- Durch gezielt gestreute Fehlinformationen versucht er die Helden in die Irre zu führen.
- Durch falsche Verdächtigungen werden bürokratische Hürden aufgebaut, die Obrigkeiten oder die Öffentlichkeit gegen die Helden aufgebracht, so dass die Helden (zunächst) nicht mehr auf Kooperation zählen können.
- Auch Anschläge und Sabotage zählen zum Arsenal eines guten Schurken, mit dem er einfache Lösungen zunichte machen kann oder für die Helden Gefahr heraufbeschwören kann. Besonders fies sind dabei natürlich Verräter und Spione, die für ihn die Drecksarbeit erledigen.

Zufall

Wer sagt, dass immer nur die Spieler Glück haben müssen und sie zufällig Zeuge von irgendwas werden oder zufällig etwas finden? Warum nicht auch zu Lasten und Ärgernis der Helden den Zufall bemühen?

- Ein NSC der eigentlich da sein sollte ist gerade nicht an seinem Platz (Tod, Urlaub, Krankheit, Verspätung, beruflich abwesend).
- Eine Wache oder Gegner taucht an einem Ort auf, an dem er eigentlich nicht sein sollte (weil er zu einem Techtelmechtel eilt, aufs Klo muss, Hunger hat usw.).
- Die Helden verlieren den Kontakt zu ihrem Auftraggeber oder Informanten und sind plötzlich auf sich gestellt.
- Ein NSC stellt sich den Helden in den Weg und muss erst überzeugt werden, dass sie ihrer Aufgabe nachgehen können (Bürokrat, Grundbesitzer, dessen Grund sie passieren müssen, harmloser Wächter, der eine Kontrolle durchführen will).
- Die Helden stoßen auf eine Situation, die sie falsch interpretieren und müssen die Sache wieder gerade biegen, um nicht auf noch mehr Hindernisse zu stoßen bzw. um Unterstützung zu gewinnen.
- Ein für den Plot und den Plan der Helden wichtiger Ort wird überraschend von gefährlichen Kreaturen oder Gegnern besetzt bzw. durch Umwelteinflüsse (alchemistisch/magischer Unfall, Flutkatastrophe) schwer zugänglich.
- Das wichtige Artefakt, Orakel oder Technik funktioniert überraschend nicht oder wurde gestohlen.
- Die Helden stolpern in das Problem eines anderen und um ungestört ihren eigenen Plänen nachgehen zu können oder seine Hilfe zu erhalten, müssen sie sein Problem lösen.

Ausgestaltung des Plots

Um Deinem Abenteuer den richtigen Pfiff zu geben musst Du etwas mit den Bestandteilen jonglieren und es auf Spielwelt, Spielsituation und vor allem auf Deine Spieler und ihre Helden anpassen. Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten sich Inspirationen zu holen:

Spielmaterial

Du musst es Je nachdem wo sich die Charaktere gerade befinden lässt sich vielleicht etwas aus dem vorhandenen Hintergrund entwickeln. Gibt es dort schon bekannte NSCs, die man als Aufhänger verwenden könnte? Was für einen Herrscher oder Herrschaftsform gibt es in der Gegend, gibt es besonders interessante Orte (Höhlen, Bibliotheken, Tempel, Heiligtümer, Wege...)? Wenn die Region ein irdisches Vorbild hat gibt es vielleicht auch irdische Sagen und Legenden, die man als Abenteuer aufgehänger verwenden könnte?

Charakterkonzepte der Spieler

Vielleicht bieten auch die Charakterkonzepte der Spieler Ansätze für einzelne Elemente. Darin sind oft schon viel potentiellen Abenteuer in Form von Zielen, Wünschen, Ängsten, alten Freunden/Feinden oder Eigenschaften verankert, die man nur noch etwas mit Leben füllen muss. Lass Dir von Deinen Spielern die vorhandenen Hintergrundgeschichten oder die berühmten „20 Fragen“ geben und schmökere darin, ob sich da nichts für Deinen Plot finden lässt.

Lose Fäden aufnehmen

An welche Elemente aus vergangenen Abenteuern könnte man hier wieder anknüpfen? Taucht beispielsweise ein alter Widersacher wieder auf, könnte ein guter Bekannter und Freund hier als Verräter dienen, birgt das Artefakt aus der letzten Siegerbeute ein düsteres Geheimnis usw.?

Ins Gegenteil verkehren und skurile Variationen

Denk auch daran, dass Du als Variation und Überraschung nicht nur das Erwartete ins Gegenteil verkehren kannst, sondern auch das skurile oder all zu menschliche Deinem Abenteuer Deinem Abenteuer die besondere Note verpassen kann. Der Erzschorke ist ein richtiges Muttersöhnchen, der Ritter, auf dessen Unterstützung die Helden angewiesen sind leidet unter Größenwahn oder verliebt sich in eine Heldin (und weil er sie beeindruckt will versaubert er die tollen Pläne der Helden) usw.

Buch, Film & Musik

Welche Bücher oder Filme hast Du zuletzt gelesen und gesehen oder an welche erinnerst Du Dich besonders gut? Könnte man aus der Story von Mozarts Zauberflöte ein Abenteuer machen? Wie wäre es den Refrain einer Ballade als Motto Deiner Geschichte zu verwenden? Taugt der Plot deines letzten Krimis für ein Abenteuer? Welche Abenteuergeschichte könnte man aus den aktuellen Schlagzeilen der Klatschblätter und Zeitungen machen? Welcher Teil Deiner Vorlage lässt sich als Plot bzw. Abenteuer ausschichten? Was musst Du ändern damit es in die Spielwelt passt und damit es nicht zu sehr auffällt? Überlege Dir bei solchen Vorlagen auch die Variante „Was wäre wenn...?“ und spiele alternative historische Entwicklungen mal gedanklich durch.

Märchenfee

Spiel doch mal die Märchenfee. Lass jeden Deiner Spieler drei Wünsche bezüglich der Dinge, die im Abenteuer vorkommen sollen (Ein Drachen, ein Wirtshausgelage, mystische Legende, ein Pokerturnier, eine schnuckelige Blondine, ein philosophisches Problem...) aufschreiben. Jetzt versuchst Du aus diesem Pool von Ideen und Vorschlägen von möglichst jedem Spieler mindestens eines der Dinge in Dein Abenteuer einzubauen.

Brainstorming

Ähnlich wie bei der Märchenfee kannst Du den Spielern vor dem Spiel auch eine Liste mit Themen geben, zu denen sie jeweils ein Stichwort aufschreiben sollen. Aus diesen Stichworten versuchst Du dann Deinen Abenteuerplot zu entwickeln. Wähle aber aus und versuch dabei nicht die eierlegende Wollmilchsau zu zeugen, die alles beinhaltet. Mögliche Themenvorgaben wären:

- Nenne ein Motto, das sich als roter Faden durch das Abenteuer ziehen soll
- Nenne einen Titel für das Abenteuer
- Beschreibe einen NSC
- Beschreibe ein Land oder Ort
- Nenne ein Genre
- Welches Ziel soll das Abenteuer haben
- Nenne ein Hindernis
- Nenne einen Gegenstand, der im Abenteuer eine Rolle spielt
- Nenne ein Tier, das im Abenteuer eine Rolle spielt
- Beschreibe ein Ereignis

Das Spiel mit „Flaggen“ - Flag Framing

Flaggen (engl. Flags)

Flaggen sind all die Dinge, die helfen die Wünsche der Spieler an das Abenteuer zu artikulieren. Sie beschreiben was die Spieler im Abenteuer erleben und ausleben möchten. Flaggen werden, obwohl sie häufig im Helden angelegt sind, vom Spieler (nicht dem Helden) dem Spielleiter angezeigt, sie werden also Out-of-character benutzt.

Quellen zum Thema Flag-Framing:

Diskussion im Grofafo: Abenteuer entwerfen

Norbert G. Matausch: Flags und Flag Framing

Chris Chinn: Flag Framing

Um mit Deinem Abenteuer und den darin enthaltenen Szenen zielgenau auf Deine Spieler eingehen zu können musst Du erst einmal wissen was sie eigentlich wollen.

Häufig sind es die Spieler nicht gewohnt, konkret nach ihren Vorlieben gefragt zu werden und können Dir daher auch oft gar nicht genau sagen, was sie wollen. Als Meister bleibt einem da nur die Erfahrung, die man im Trial-and-Error-Verfahren gemacht hat. Ein Hilfsmittel näher zu erfahren, was Deine Spieler wollen ist das Arbeiten mit so genannten Flaggen (Flags). Um diese Flaggen zu erkennen gibt es verschiedene Methoden.

Achte auf besondere Fähigkeiten und Eigenschaften auf dem Charakterblatt

Zunächst kann Dir das **Charakterblatt** des Spielers schon einiges über die Flaggen des Spielers verraten. Einfache Hinweise auf die Wünsche des Spielers lassen sich hier schon aus gewählter Charakterklasse, Rasse, Profession etc. ablesen. Wer einen wahren Exoten als Charakter ausgewählt hat, will vermutlich nicht wie alle anderen „normalen“ Charaktere behandelt werden. Wer seinem Helden Muckis a la Arnold Schwarzenegger verpasst, will die im Abenteuer auch einsetzen. Wer sich den Vorteil Herausragendes Aussehen verschafft hat, möchte dass die Spielwelt auf seinen Helden entsprechend reagiert. Achte dabei aber nur auf wirklich extrem hohe oder auffallende, eher unerwartete, Werte und Eigenschaften.

Wenn die Spieler eine ausgearbeitete **Hintergrundgeschichte** ihres Helden haben schau rein und achte auf die Beziehungen die der Held in und zu der Spielwelt hat. Was sind besondere Ereignisse aus der Vergangenheit des Helden, was sind seine Ziele und was daran auszuspielen interessiert den Spieler? Nur was Dir hier in Charakterhintergrund und Datenblatt auffällt solltest Du Dir aufschreiben. Alles andere scheint dem Spieler ja auch nicht so wichtig zu sein.

Was will Dir der Spieler mit seinem Helden sagen?

Deine Entdeckungen solltest Du auch noch **mit den Spielern besprechen** und nachfragen: "Was ist Dir wichtig an Deinem Helden auszuspielen, was ist cool und was stört Dich an Deinem Helden?" Am besten ist es diese Flaggen gemeinsam mit allen Spielern zu besprechen, damit auch die anderen Spieler Bescheid wissen und sich gegebenenfalls entsprechend verhalten können (z.B. so eine Flagge unterstützen oder provozieren). Außerdem ist es sinnvoll in gemeinsamer Runde immer wieder mal diese Flaggen zu überprüfen, ob die Mitspieler das an den Charakteren der anderen Mitspieler überhaupt so wahrnehmen, wie es der Spieler selbst sieht oder ob es Flaggen gibt, die die anderen Mitspieler extrem stören.

Kläre im direkten Gespräch, wohin die

Aus all diesen Fragen erfährst Du dann nach und nach wie die Spieler ihre Charaktere selbst sehen und kannst ihnen von Deiner Seite aus Unterstützung geben ihre Charaktere so zu erleben und auszuspielen, wie sie selbst es wollen. Das Auskundschaften der Flaggen solltest Du immer wieder machen, da Spieler in ihre Charaktere allmählich hineinwachsen und sich ihre Vorlieben für das Spiel deswegen auch gelegentlich ändern.

Um die Flaggen Deiner Spieler zu erfahren sind verschiedene Fragen hilfreich⁴:

- Was wären die letzten Worte des Charakters, was wäre sein Schlachtruf oder sein Lebensmotto?
- Was macht Dir Spaß an Deinem Charakter? Warum spielst Du ihn?
- Wer bzw. was ist Deinem Charakter besonders wichtig?
- Was sind die Leidenschaften (Hobbys, Neigungen, Wünsche, Ziele) Deines Charakters?
- Welche (unveränderlichen bzw. weltanschaulichen) Überzeugungen und Prinzipien sind Deinem Charakter wichtig?

4 Einen Fragebogen mit Erläuterungen dazu bietet Dom Wäsch im Metstübchen.

Flaggen im Spiel

Benutze Deine NSCs um gezielt die Flaggen anzusprechen.

Sind die Flaggen dann erkannt musst Du Dir die Werkzeuge beschaffen, mit denen Du diese Flaggen verarbeiten kannst. Das sind zunächst vor allem Deine NSCs, die gegen die Flagge stehen, die auf sie eingehen oder die sie benutzen wollen, um damit etwas zu erreichen.

Wenn ein Spieler für seinen Charakter die Flaggen "moralisch handeln" und "Loyalität zur Familie" hat, dann bietet sich ein NSC an, der sowohl lügt und betrügt als auch noch zur Familie des Helden gehört. In dem Dein NSC gegen zwei der Flaggen steht, sprichst Du auch gleich beide Flaggen an. Dieser NSC (sagen wir der jüngere Bruder des Helden) ist in finstere Geschäfte verwickelt und droht damit die Familie des Helden zu ruinieren (weil er erwischt werden könnte oder weil er erpresst wird). So hättest Du schnell einen guten Abenteureraufhänger, der den Spieler sicher packt und in Dein Abenteuer bringt. Um Dir das Entwerfen solcher NSCs zu erleichtern gibt es ein gutes Hilfsmittel, nämlich den „[NSC-Planer](#)“ von Holger „Purzel“ Müller⁵.

Lege Dir Szenen zurecht, in denen die Spieler ihre Flaggen ausleben können

Auch **Abenteuerszenen** können ein Werkzeug sein, das die Flaggen der Spieler anspricht. Ein Spieler, der für seinen Helden als Flagge „Immer gerade aus direkt auf das Problem zu“ gehisst hat, wird sich lieber mit den Gardisten am Tor kurz prügeln um irgendwo hinein zu gelangen, als umständlich in Erfahrung bringen zu wollen, wie man heimlich irgendwie hinein kommt. Also gib ihm die Möglichkeit entsprechend zu handeln, in dem Du Spielszenen anbietest, in dem er sich seinen Flaggen gemäß austoben kann.

Wenn Du Dich auf ein Abenteuer vorbereitest, solltest Du alle Deine Szenen und NSCs darauf prüfen, ob sie zu einer Flagge Deiner Spieler passen, wenn nicht kannst Du sie auch wieder rauswerfen, anscheinend sind sie ja dann überflüssig. Umgekehrt solltest Du die Flaggen Deiner Spieler als Inspiration benutzen und Abenteureraufhänger, NSCs und Szenen daraus entwickeln.

Für wen ist das geeignet?

Um mit Flaggen zu spielen musst Du vor allem Deine Spieler beobachten und von ihnen Feedback und Aktionen einfordern, die Dir die Flaggen anzeigen. Es ist also von Deiner Seite aus ein starkes Reagieren auf die Spieler und weniger ein eigenes Agieren. Das Spielen mit Flaggen ist deswegen aber auch nicht für jede Spielrunden geeignet:

Es ist gut geeignet für Spielrunden, die ein charakterzentriertes Spiel mit aktiven Spielern wollen. In Runden, die keinen Input von Seiten der Spieler wollen (weil z.B. die Spieler eher einer Konsumhaltung frönen oder weil sie eher plotorientiert spielen, ist das Flag Framing dagegen schwerer umzusetzen. Genauso können sich Spieler die sich für ein intensives Stimmungsspiel begeistern können durch das häufig präsente Meta-Gaming gestört fühlen. Das Gespräch und die Diskussion über das Spiel ist also nicht jedermanns Sache.

5 Im Schriftenverzeichnis des Metstübchens: <http://www.metstuebchen.de/>

Konfliktnetze (conflict webs)

Eine zusammenfassende Ergänzung eines Workshops von
Holger "Purzel" Müller
auf dem Wolkenturm-Con 2007

Das Konfliktnetz (Conflict Web) als Werkzeug zur Abenteurvorbereitung könnte man als Brainstorming mit Hilfe von Beziehungsnetzen (Relationship-Maps oder R-Maps) bezeichnen. Mit Hilfe von Pfeilen, Beschriftungen, kleinen Kästchen und geometrischen Formen wird eine Karte gezeichnet, die die (konfliktreichen) Beziehungen der verschiedenen NSCs Deines Abenteuers darstellen. Diese Technik hilft einen Überblick über die Figuren zu bewahren und flexibel im Abenteuer zu agieren.

Wie komplex Dein Abenteuer wird hängt davon ab wie viele Parteien Du einbaust

und wie viele widerstreitende Motive, Gefühle und Loyalitäten diese Parteien haben. Das klassische Schwarzweiß-Schema Gut versus Böse hat nur eine geringe Komplexität, Romeo und Julia hat da schon mehr zu bieten und eine ausgefeilte Intrige mit zahlreichen Handlangern (mit wieder jeweils eigenen Interessen), Erpressungsoffern und individuellen persönlichen Abhängigkeiten dürfte eine sehr hohe Komplexität haben. Aber Vorsicht vor zu komplexen Netzen, dann wird es nicht nur für Dich unübersichtlich, sondern auch für Deine Spieler und es kann dann sehr zäh werden. Für ein flexibles und dennoch übersichtliches Netz sind drei Parteien eine ideale Zahl.

Für wen sind Konfliktnetze geeignet?

Mit Hilfe von Konfliktnetzen kannst Du Dir mit wenig Aufwand schnell ein Abenteuer zimmern, das spielbar ist. Konfliktnetze ergeben sehr flexible dynamische Abenteuer und sind in ihrem Ergebnis offen. Das kann für Dich aber auch zum Problem werden! Wenn Du einen starken Einfluss auf Richtung und Ergebnis des Abenteuers nehmen willst (z.B. weil Du Dich gerne an einem Metaplot orientierst oder allgemein im Rahmen einer längeren Kampagne spielst, bei der bestimmte Ergebnisse und Stationen bereits feststehen). Außerdem erfordert das Spielen mit Konfliktnetzen von Deinen Spielern mehr Verantwortung für die Entwicklung des Abenteuers.

*Je mehr Parteien
und je mehr wider-
streitende
Emotionen umso
komplexer wird
Dein C-Web*

Quellen:

[Original von Chris Chinn](#)
[Beispiel im Grofafo](#)

"Und der Herr sprach und sagte:

'(...) Drei allein soll die Nummer sein, die du zählst, und die Nummer, die du zählst, soll drei und nur drei sein. Weder sollst du bis vier zählen, noch sollst du nur bis zur zwei zählen, es sei denn, dass du fortfährst zu zählen bis zur Drei. Die Fünf scheidet völlig aus. "

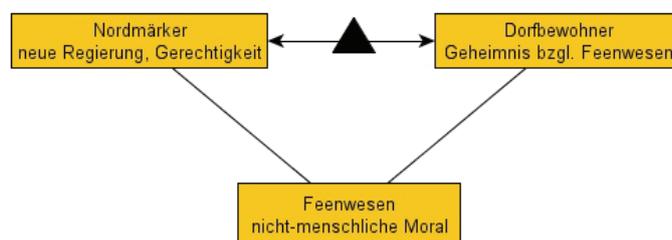
Monty Python „Ritter der Kokosnuss“

*Drei ist die magi-
sche Teilnehmerzahl
für einen guten
Konflikt.*

Damit das Spiel auch in Fahrt kommt braucht es einen Konflikt der sich dynamisch entwickelt und nicht nur auf kleiner Flamme vor sich hin köchelt. Nützlich sind da mindestens zwei Parteien mit erkennbaren entgegengesetzten Zielen und mindestens eine davon sollte auch Grund oder Mittel haben etwas zu unternehmen. Weitere zusätzliche Konfliktparteien können dann Ziele verfolgen, die für die ersten beiden negative Folgen haben oder aber sie verhalten sich zunächst neutral und werden durch die Entwicklung des Abenteuers erst in das Geschehen einbezogen.

Wo anfangen?

Beginne mit den grundlegenden Konflikten zwischen den Gruppen in dem Du sie ganz allgemein benennst und sie mit einer Linie miteinander verbindest. Bei den Parteien, zwischen denen ein Konflikt besteht, malst Du ein Dreieck an die Enden der Linien (für diese zentralen Konflikte



kannst Du auch zur Verdeutlichung mitten drin ein größeres Dreieck platzieren). Danach solltest Du noch stichwortartig ihre Position charakterisieren. In unserem Beispiel sind es „Feenwesen“ (nicht-menschliche Moral), „Nordmärker“ (neue Regierung, Gerechtigkeit) und „Dorfbewohner“ (Wissen/Geheimnis über die Feenwesen).

Anschließend kannst Du rund um diese beiden zentralen Konfliktparteien weitere Figuren herum platzieren, die möglichst den Konflikt weiter anheizen oder überhaupt erst in Gang bringen. Im Beispiel sind das der Kobold, der das ungeborene Kind des Barons für sich (aufgrund eines uralten Pakts des Dorfes mit den Feenwesen) beansprucht, der Praiosgeweihte im Gefolge der Nordmärker, der sich strikt gegen alles Magische (und damit gegen die Feenwesen und mit ihnen Verbündete) wendet oder der ehrgeizige Dorfschulze, der sich bei der neuen Herrschaft einschmeicheln will.

Damit die Beziehungen zwischen den Figuren etwas übersichtlicher werden kannst Du natürlich außer dem Dreieck noch weitere Symbole benutzen, um die Beziehungen der NSCs näher zu beschreiben:



Feind

Zwischen den Figuren besteht ganz allgemein ein Konflikt, der eine ganz unterschiedliche Intensität haben kann von sportlicher Konkurrenz bis hin zu mörderischem Hass.



Freund

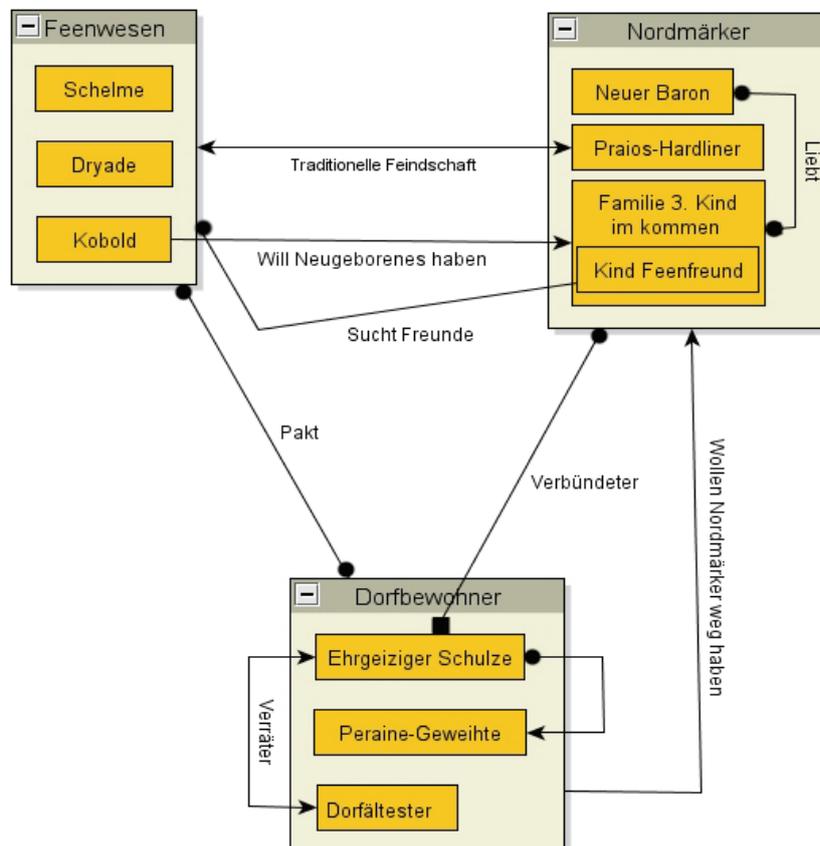
Die Figuren haben eine positive Beziehung, die auf persönlicher Beziehung (Verwandschaft, Freundschaft, Liebe) oder gemeinsamen Interessen beruht.



Abhängiger

Zwischen den Figuren besteht ein Abhängigkeitsverhältnis irgendeiner Art (das kann Vater-Kind, Herr-Knecht, Gläubiger-Schuldner, Lehrer-Schüler).

Denke daran, dass deine Linien immer zwei Enden haben und Du also an beide Enden ein Symbol setzen solltest, schließlich sind auch unterschiedliche Beziehungen innerhalb einer Konstellation denkbar. Der Schüler der seinen Lehrer hasst, ein falscher Freund, der Sohn, der seinen schwachen



Vater verachtet usw. In diesen Fällen bekommt immer das „Ziel“ der Beziehung das dazugehörige Symbol. Wenn im Beispiel der ehrgeizige Dorfschulze seine Tante die Perainepriesterin am liebsten aus dem Weg hätte, weil sie seine Pläne behindert, käme auf ihrer Seite das Dreieck hin, während auf seiner Seite ein Kreis platziert wird (da seine Tante ihn immer noch liebt). Wobei hier schon das nächste Problem auftaucht: Was tun wenn zwei Arten Beziehungen denkbar wären wie hier z.B. die Abhängigkeit durch die Familienbande und die Liebe/ Feindschaft der Geschwister? In diesem Fall bleibt Dir nichts anderes übrig, als Dich zunächst einmal festzulegen, welches die stärkere Beziehung ist. Ändern kannst Du das dann später immer noch.

Diese Beziehungen kann man optisch natürlich noch weiter ausdifferenzieren, in dem man verschiedene Farben (z.B. für die Parteien) und unterschiedliche Symbolgrößen (für die Intensität der Beziehung) verwendet. Es kann auch sinnvoll sein die Linien stichwortartig zu beschriften, um die Bedeutung des Symbols näher zu beschreiben und die Motive bzw. Interessen dort zu notieren. Aber notiere das nur wenn Du es auch wirklich brauchst, denn der Charme des Konfliktnetzes ist ja, dass es durch seine Abstraktion schnell den Spielerwünschen und den Spielentwicklungen angepasst werden kann. Das würdest Du durch zu viele Angaben in Deinem Netz aber wieder einschränken.

Notiere nur das Nötigste, sonst wird Dein Netz unübersichtlich und starr.

Zwei Freunde braucht der Mensch....

Gib jeder der zentralen Konfliktparteien mindestens zwei Freunde, die dann zwei verschiedene Aspekte seiner Seite repräsentieren. In ihnen können sich dann die extremen oder auch widersprüchlichen Positionen der Konfliktpartei ausdrücken. In unserem Beispiel wären das der Praisogeweihte und die Familie auf Seiten des Barons. Während der eine den Law&Order-Aspekt des Barons repräsentiert („wir müssen ein Exempel statuieren, sonst werdet ihr hier nie einen Heller Steuern sehen“) könnte der Sohn des Barons für das kritiklose „gute Miteinander“ stehen, der vielleicht als „Feenfreund“ sogar einen guten Draht zu den seltsamen Feenwesen hat. Mit solchen Figuren kannst Du Deinen Konflikt gut sichtbar in seine Einzelteile zerlegen und erhältst auch noch weitere (Neben-)Konflikte, neue Allianzen und dynamische Elemente für Dein Abenteuer, die Du im Spiel dann weiter ausbauen kannst.

Wo bleiben die Charaktere?

Um Deine Spieler bzw. ihre Charaktere in Dein Konfliktnetz zu bringen gibt es drei Wege. Die erste Möglichkeit ist sie **eine der beteiligten Konfliktparteien** sein zu lassen. Das setzt allerdings voraus, dass Du die Charaktere und ihren Hintergrund gut kennst. Am besten funktioniert das im Rahmen eines One-shot-Abenteuers, wo Du selbst von vorne herein einen starken Einfluss auf die möglichen Spielercharaktere nehmen kannst, wenn nicht sogar direkt festlegst, was gespielt werden kann und so die Rollen vergibst.

Hervorragend geeignet für ein Konfliktnetz ist das **Spielen mit Flaggen** (ausführlich dazu auf S. 23). Hier ordnest Du jedem Spielercharakter jeweils ein oder zwei NSC Deines Konfliktnetzes zu, die den Flaggen des jeweiligen Spielers entgegenstehen oder das Erreichen entsprechender Ziele erleichtern können. So werden die Spieler beinahe automatisch in den Konflikt hineingezogen.

Die dritte Möglichkeit ist eher ein Notbehelf und arbeitet mit **generischen Flaggen**, die Spielercharaktere eben üblicherweise haben und die man mit seinem Konfliktnetz ansprechen kann. Typische generische Flaggen sind z.B. Hilfsbereitschaft, Geheimnisse aufdecken, Bezahlung, usw.

Das Konfliktnetz im Spiel

Ein Konfliktnetz lebt von seiner Dynamik und verändert sich ständig. Deswegen solltest Du nach jeder Spielsitzung Dein Netz überprüfen, ob noch alles passt und es gegebenenfalls (also beinahe immer) aktualisieren. Dann ist Zeit um neue NSCs hinzuzufügen (und bislang unwichtige NSCs ins Zentrum zu rücken), andere zu entfernen (die Toten und unwichtig gewordenen) oder die Beziehungen neu zu definieren (z.B. der Freund der zum Feind wurde). Orientiere Dich bei diesen Änderungen immer auch an den bestehenden Beziehungen und prüfe die Verknüpfungen, ob das Zupfen am einen Ende des Netzes nicht auch spannende Konsequenzen am anderen Ende haben könnte. Aus diesen Änderungen ergeben sich dann schnell wieder neue Situationen für die nächste Spielsitzung die das Geschehen weiter voran treiben.

Ein paar Tipps zum Spielen mit Konfliktnetzen

Überfrachte Dein Konfliktnetz nicht mit Figuren und Konflikten!

Nur wer und was relevant ist sollte rein kommen, alles andere kannst Du erst einmal weglassen, um es dann später sollte es an Bedeutung gewinnen bei Bedarf einzuführen. Das Netz soll Dir als Orientierung und Hilfe dienen, es ist nicht als „idiotensichere“ Betriebsanleitung für andere gedacht.

Mach Dir Gedanken zu den Handlungsgrenzen der NSCs!

Wie weit gehen sie, um ihre Ziele durchzusetzen? Auf welche Weise reagieren sie (emotional, physisch)? Überlege Dir wie sich der Konflikt entwickeln würde, wenn die Helden gar nicht auftauchen/sich einmischen würden. Mit diesen Überlegungen hast Du immer etwas in der Hinterhand, wenn die Spieler nicht reagieren. In diesem „Notfall-Plot“ sollte es dann aber richtig dramatisch zugehen und reichlich Eskalationspotential bieten. So merken die Helden dann, wenn sie müßig in der Schänke herum sitzen und nicht eingreifen, dass es da draußen richtig knallt und schlimme Dinge geschehen, die sie hätten verhindern können.

In unserem Beispiel: Der ehrgeizige Dorfschulze macht sich beim Dorf unbeliebt, der Baron setzt das Dorf unter Druck. Es kommt zu einer offenen Konfrontation zwischen Albernern und Nordmärkern. Das Kind des Baron wird durch die Kobolde gestohlen. Der Baron gibt den Dörflern die Schuld. Der Schulze wird darauf hin ermordet. Der Praios-Hardliner fällt den heiligen Baum und verbrennt die Peraine-Geweihte als Ketzerin auf dem Scheiterhaufen, der aus dem Holz des heiligen Baums aufgeschichtet wird.

Spiel nicht mit dem „unbekannten Dritten“

Die drei grundlegenden Gruppen müssen als solche auch im Lauf des Spieles für die Spieler erkennbar sein. Der „unbekannte Dritte“, der aus dem Hintergrund agiert und nie zu fassen ist taugt daher nicht als Konfliktpartei. Besser ist es ihn bzw. seinen Handlanger ordentlich mitmischen zu lassen und lieber ihre Motive im Unklaren zu lassen.

Stell den Spielern die Situation vor ehe sie sich positionieren müssen.

Der beste Einstieg in ein Konfliktnetz ist, die Spieler erst einmal (fast) alle NSCs kennenlernen zu lassen und sie merken zu lassen, welche Ziele und Motive die NSCs selbst haben (könnte man alternativ auch durch einen Prolog, in dem die Situation erzählt wird, erreichen). So bleibt den Spielern Zeit für Rollenspiel (und sich gegenseitig besser kennenlernen) und sie können schon einmal anzeigen, welche Positionen sie zur Situation beziehen. Erst dann solltest Du die dramatischen Bomben auspacken und es allmählich eskalieren lassen, bis die Helden richtig mitten drin im Abenteuer sind.

Keine Angst vor Verlusten!

Ein so dynamisches Konstrukt wie ein Konfliktnetz kann schon mal zusammenbrechen, wenn der Hauptprotagonist von den Helden ausgeschaltet wird. In so einem Fall such Dir einfach neue NSCs, die in die Lücke springen. Wichtige Figuren haben vielleicht Verwandte, Vasallen, alte Freunde oder Kriegsgefährten, die ihre Position einnehmen können, solange es nötig ist, bis der aktuelle Plot aufgelöst ist.

Deduktives Netzstricken

Ein Konfliktnetz lässt sich mit einer Schablone erstellen mit deren Hilfe Du deduktiv, also von der abstrakten Anordnung der Gruppen hin zu einem konkreten spielfähigen Konfliktnetz kommst.

Einer der drei Gruppen gibst Du dazu einen Namen und eine Charakterisierung. Danach musst Du nur noch mit Hilfe generischer Beziehungen (wie sie unten beispielhaft aufgezählt sind) die weiteren Figuren Deines Konfliktnetzes entwickeln. Achte dabei darauf, dass zwischen den einzelnen Gruppen tatsächlich Konflikte bestehen (und sich nicht alle lieb haben). Weiter solltest Du prüfen, dass es jeweils mindestens zwei weitere Figuren je Gruppe gibt, die zusätzlichen Konfliktstoff bieten, sei es dass sie Beziehungen zu denen anderen Gruppen haben, die im Widerspruch ihrer „eigenen“ Gruppe stehen, sei es dass es einen Konflikt innerhalb der Gruppe gibt.

Feind

- hasst
- ist neidisch auf
- fühlt sich unterlegen
- fühlt sich ungerecht behandelt
- verachtet
- ist Konkurrent von
- wurde enttäuscht von
- hat Angst vor
- Opfer von

Freund

- ist befreundet mit
- hat Mitleid mit
- fühlt sich verpflichtet gegenüber
- gehört derselben Gruppe an wie
- liebt
- verehrt
- hat gemeinsames Ziel mit

Abhängigkeit

- schuldet ihm/ihr etwas (Geld, Gefallen)
- ist funktional abhängig von (Schüler, Gefolgsmann, Hierarchie)
- ist Partner von
- Unterlegenheit/Angst
- Untergebener/Verpflichtung
- wird erpresst von

Grundlage der Beziehung

- Position
- Besitz
- persönliche Beziehung/Vergangenheit
- familiäre Beziehung
- Beziehung über eine dritte Person (Freund, Feind,...)
- Fähigkeiten
- Herkunft

Planen und Organisieren Deiner Abenteuerideen

Nachdem Du nun in Deinem Kopf sicher zahllose Ideen für den Plot, einzelne Szenen und den ganzen Abenteuerhintergrund herum schwirren hast wird es höchste Zeit aus diesem ganzen Wust eine Struktur zu schaffen, die Du am Spieltisch gebrauchen kannst. Dazu ist es sinnvoll Dein Abenteuer in einzelne Szenen zu zerlegen und diese dann anschließend der Abenteuerstruktur entsprechend zu arrangieren. Überlege Dir, ob Dein Abenteuer eher statisch an einzelne Orte, ob es eher dynamisch an bestimmte Ereignisse und deren Abfolge oder ob es in besonderem Maße an Personen gebunden ist. Diese Schwerpunkte bilden dann Deine Abenteuerstruktur bzw. die Grundlage für Deine Vorbereitungen.

Ortsbezogene Abenteuer

Die häufigsten ortsbezogenen Abenteuer sind Wildnis- und Dungeonabenteuer in denen die Helden die Aufgabe haben eine Region zu erforschen, als Kammerjäger zu säubern oder schlicht zu durchqueren. Im Mittelpunkt des Abenteuers stehen Schauplätze, an denen die einzelnen Szenen sich ereignen, sobald die Helden den Ort betreten. Es ist also die Geografie im weitesten Sinne die hier den Plot vorgibt und Deine Spieler sind es die für das Tempo verantwortlich sind. Sie entscheiden dabei ob sie links oder rechts gehen oder ob sie noch einmal umkehren...

Für diese Abenteuer bereitest Du die Beschreibung der Örtlichkeiten vor und was sich dort jeweils gerade ereignet, wenn die Helden den Ort betreten.

Um Dein Abenteuer zu organisieren überlege Dir welche Orte Du hast bzw. einbringen willst und arrangiere sie dann unter den Gesichtspunkten **Logik** („Was passt wohin? Was gehört logischerweise zusammen?“) und **Dramaturgie** („Was soll der Höhepunkt werden? Wo kann es mal Abwechslung&Entspannung geben“) auf einer Karte. Denke auch daran, dass Orte nicht statisch sein müssen, sondern auch eine **Dynamik** enthalten können, die sich aus der Anwesenheit der Helden entwickelt. Z.B. aufmerksam gewordene Wachen, Zugänge die sich auf tun/schließen oder ein Rückweg der nun versperrt ist.

Nummeriere Deine Szenen durch und trage die Zahlen dann auf Deiner Karte ein. Markiere dynamische Elemente mit einem zusätzlichen Symbol und einem Verweis auf die entsprechenden Szenen. Die Beschreibungen und das Material zu den Szenen selbst bringst Du am besten getrennt von der Karte noch einmal zu Blatt Papier und nummerierst das dann entsprechend. So hast Du später alles immer schnell beieinander und der Durchblick ist Dir sicher.

Ereignisbezogene Abenteuer

Bei einem ereignisbezogenen Abenteuer stehen nicht die einzelnen Orte, sondern die Ereignisse im Mittelpunkt. Diese Ereignisse können von Deinen Helden ausgelöst werden oder sich im Hintergrund der Spielwelt ereignen ist. Wichtig dabei ist, dass Deine Helden darin involviert sind bzw. die Ergebnisse davon erfahren. Außerdem müssen die Ereignisse miteinander verbunden sein bzw. aufeinander aufbauen. Es muss also immer auch einen Weg voran geben, der von einem Ereignis zum nächsten führt. Hier fällt mit der ersten Szene also nicht der Sandsack in China um, sondern der erste Dominostein einer mehr oder weniger komplexen Abfolge von Dominosteinen. Bei ereignisbezogenen Abenteuern bestimmen die Ereignisse (und damit größtenteils Du als Meister) Plot und Tempo des Abenteuers.

Typische ereignisbezogene Abenteuer werden von zwei Mechanismen geprägt. Zum einen von „Wenn-Dann“-Beziehungen („Wenn die Helden das machen, dann ereignet sich das...“) und zum anderen von einem für die Spieler meist unsichtbaren Zeitplan, in dem von Dir als Meister festgelegt wird, wann sich etwas ereignet (1. Tag: Ankunft der Helden, 2. Tag Mord an Baron Xandros, 3. Tag Verschwinden von Ritter Laromir...).

Dementsprechend kannst Du diese Abenteuer am besten mit einem Ablaufdiagramm oder mit Hilfe einer Zeitleiste planen.

Bei einem Ablaufdiagramm ordnest Du die einzelnen Szenen in dem Du die Szenen einfach in „wenn-dann-Beziehungen“ setzt. Wenn die Helden Ort A erreichen, dann können sie B, C oder auch D unternehmen. Damit Du hier den Überblick wahrst, hilft es Dir klar zu machen, was die Schlüssel für die jeweiligen Szenen sind. Schlüssel sind die Elemente, die die Helden benötigen um

von einer Szene zur anderen zu gelangen. Was müssen die Helden wissen und können, wem müssen sie begegnen und was müssen sie besitzen um den Schlüssel zu erhalten.

Dieses Ablaufdiagramm kannst Du dann noch mit zusätzlichen Notizen zu wichtigen Personen und besonderen Orten ergänzen. Auch hier solltest Du mit einer Nummerierung arbeiten und in Deinem Ablaufdiagramm dann die entsprechenden Verweise auf Deine Notizen eintragen.

Für all diejenigen, die der eigenen Sauklaue und den handschriftlichen Notizen misstrauen gibt es verschiedene Programme, mit denen solche Diagramme gezeichnet werden können. Neben allen gängigen Textverarbeitungsprogramme wie Word oder Open Office gibt es beispielsweise auch noch das kostenlose Programme yEd⁶ mit dem man recht einfach Textkästen und Pfeile für solche Ablaufdiagramme erstellen kann.

Dein Abenteuer mit einer Zeitleiste zu organisieren, macht vor allem dann Sinn, wenn den Spielern recht schnell klar wird, dass es eine gewisse absehbare Chronologie in dem Abenteuer geben wird. Bei einer Belagerung könnte das so aussehen: Aufmarschieren des feindlichen Heeres, Schließung des Belagerungsringes, erste Angriffe, Verstärkung der Angriffe, mysteriöses Werkeln des Feindes, Auftritt der Wunderwaffe des Feindes usw. Eine gute Zeitleiste eskaliert übrigens immer weiter bis hin zu einer ausgewachsenen Katastrophe, so dass die Spieler immer unter (Zeit-)Druck stehen. Das heißt die Ereignisse werden (wenn die Helden nichts erfolgreiches unternehmen) grundsätzlich immer größer und auffälliger und führen automatisch immer näher an die Auflösung des Abenteuers (weil z.B. alle Verdächtigen nach und nach wegsterben...), wobei dann die Auflösung eben auch die Katastrophe sein kann. Beim Spielen mit einer Zeitleiste tickt natürlich nicht wirklich eine Uhr. Du als Meister schiebst den Zeiger auf der Uhr immer dann vorwärts, wenn es inhaltlich zwingend logisch ist bzw. wenn Du meinst, dass die gerade gespielte Szene ausgereizt ist, es also Zeit ist wieder Dampf zu machen.

Um zu vermeiden, dass Deine Spieler sich im Kreise drehen und der Plot nicht voran kommt, kannst Du Dir auch ein Drei-Schienen-Modell Deines Abenteuers überlegen.

Schiene 1: Gas geben – Hier sind Szenen enthalten, die das Abenteuer voran treiben bzw. Einfluss nehmen auf die Handlungsoptionen der Spieler (Hinweise liefern, die Helden zum Handeln zwingen, Ereignisse voran treiben usw.).

Schiene 2: Idealer Ablauf – Hier ist der ideale Abenteuerverlauf enthalten, in dem die Helden so agieren, wie Du es Dir am Schreibtisch vorstellst bzw. wie Du es von ihnen erwartest.

Schiene 3: Heldenlos – Hier steht der Ablauf der Ereignisse, wie sich das Abenteuer entwickeln würde, wenn die Helden gar nicht eingreifen.

Mit Hilfe dieser drei Schienen hast Du während des Spielens immer eine Orientierung zur Verfügung, was sich ereignen soll bzw. was sich ereignen könnte, wenn Du oder Deine Spieler auf dem Schlauch stehen.

Personenbezogene Abenteuer

Ein typisches personenbezogenes Abenteuer lebt von den Beziehungen und Zielen, die die Figuren Deiner Spielwelt haben. Typische Vertreter sind Intrigen- und Diplomatieabenteuer aber auch Abenteuer im Stile einer Seifenoper. Die Hauptsache ist, dass immer die Figuren im Mittelpunkt des Abenteuers stehen, Ort und Zeit hingegen sind (mehr oder weniger) austauschbar. Diese Form von Abenteuer bietet Dir und Deinen Spielern das wahrscheinlich höchste Maß an Freiheit und Flexibilität. Allerdings zu dem Preis, dass es von Dir als Spielleiter während des Spielens viel Improvisieren erfordert, da Du nur wenig Szenen konkret vorbereiten kannst. Du musst dafür vor allem Deine NSCs intensiv vorbereiten. Dazu gehören neben ihrem Hintergrund auch individuelle Züge und Eigenheiten damit Du sie im Spiel leichter darstellen kannst und sie für die Spieler auch unterscheidbar werden (wenn alle NSCs dieselbe Stimme haben und dieselbe Sprache haben, verwirrt das Deine Spieler schnell). Besonders wichtig ist, dass Du ihnen glaubwürdige Motive, Ziele und ihre Handlungsmöglichkeiten bzw. -grenzen mit auf den Weg gibst. Denn wenn Du diese verinnerlicht hast läuft das Spiel später eigentlich von alleine. Deine Spieler genießen eine große Freiheit im Spiel und Du besitzt mit Deinen NSCs sehr flexibles Handwerkszeug. Du musst sie ja nur noch entsprechend ihrer Motive, Ziele und Möglichkeiten handeln lassen. Denk daran, dass Du

6 <http://www.yworks.com>

den NSCs auch Ziele mit Konfliktpotential verpasst (gerne auch Konflikte mit den Spielercharakteren). Das sorgt dafür, dass Dein Abenteuer immer einen gewissen Vorwärtsdrang hat und in Schwung bleibt. Ziel des Abenteuers ist für Deine Spieler und ihre Charaktere schließlich diese Konflikte lösen. Ein gutes Hilfsmittel um solche personenbezogene Abenteuer zu erstellen sind die zuvor schon vorgestellten Konfliktnetze (siehe S.25).

Szenenaufbau

Die Szene muss interaktiv sein

Denke bei jeder Szene daran, dass das Rollenspiel davon lebt, dass die Spieler möglichst frei und jederzeit agieren können. Verzichte deswegen auf all zu lange Vorlesetexte und biete immer Ansatzpunkte, an denen deine Spieler einhaken können. Biete deinen Spielern NSCs mit denen sie interagieren können und halte Deine Beschreibungen so, dass sie vor allem Atmosphäre vermitteln und die Spieler die benötigten Informationen dann durch Nachfragen erhalten können. Z.B. erwähnst Du bei der Beschreibung einer Leiche vor allem das schreckverzerrte Gesicht, die große Blutlache samt irgendwelcher verschmierter Spuren darin und die umgestürzten Möbel. Die für die Spieler wichtigen informativen Details können sie dann bei ihren Fragen erhalten (z.B. die Art der Wunde, ist das Blut getrocknet, fehlt etwas im Raum, sind Fußspuren im Blut zu sehen usw.).

Wenn sich Railroadding nicht vermeiden lässt: Dann mach es kurz und schmerzlos und eier nicht herum

Wenn es sich einmal nicht vermeiden lässt, dass Du Deine Spieler durch eine Szene auf genau diese Weise durch prügeln musst und sie quasi nur im Kinossessel sitzen, dann halte diese Szene kurz. Versuche erst gar nicht künstlich durch X Nachfragen „Was wollt ihr tun“ eine Interaktivität zu suggerieren, wo es für die Helden nichts sinnvolles zu tun gibt, denn das frustriert nur.

Checkliste für Szenen

Im Folgenden findest Du eine Checkliste mit den wichtigsten Punkten beim Aufbau Deiner Szenen:

1. **Voraussetzungen/Auslöser:** Die Spielwelt lebt auch ohne die Helden, was tut sich also bis zu dem Zeitpunkt an dem die Helden die Bühne betreten? Was würde geschehen, wenn die Helden gar nicht eingreifen? Wodurch wird die Szene ausgelöst? Sind es die Helden, die den Auslöser betätigen (Begegnung mit einem NSC, finden eines Gegenstands, unternehmen einer bestimmten Aktion) oder wird die Szene auch unabhängig von den Helden ausgelöst (Faktor Zeit, Handlungen von NSCs).
2. **Auftritt der Helden:** Wodurch werden die Helden in das Geschehen dieser Szene verwickelt? Warum haben die Helden überhaupt ein Interesse an dem Geschehen? Was ist die Motivation für die Helden sich überhaupt diesen Stress anzutun? Wie und wann gelangen sie an den entsprechenden Ort?
3. **Dramaturgische Bedeutung:** Welche Rolle spielt diese Szene in deinem Abenteuer? Ist es eine Action-Sequenz oder dient es als Ruhepunkt zwischen zwei anderen Szenen. Sollen die Helden sich hier in Sicherheit fühlen oder soll die Spannung gesteigert werden. Liegt der Fokus der Szene auf einer einzelnen Person oder Gegenstand, befassen die Helden sich mit sich selbst oder mit anderen?
4. **Entdeckungen:** Was können die Helden entscheidendes in der Szene entdecken? Das können Informationen sein, die ihnen ein Verständnis des Plothintergrunds geben oder handfeste Informationen, die ihnen beim Lösen des Abenteuers helfen. Schreib Dir diese Entdeckungen gesondert in einem Satz auf und prüfe am Ende Deiner Vorbereitungen nach, ob Dein Weg zum Ziel für Deine Spieler später im Spiel tatsächlich schlüssig ist. So erkennst Du auch wo Du eventuell noch mehr Informationen liefern musst und wo die entscheidenden Punkte sind, die Du Deinen Spielern auf jeden Fall vermitteln musst. Verkürze diese Entdeckung möglichst auf einen Satz („der Mörder hinkt mit dem linken Bein“), dann kannst Du später leichter Alternativen entwickeln, wenn Deine Helden gerade diese Szene verpassen.
5. **Action:** Was geschieht in der Szene? Welche NSCs treten auf, was ereignet sich auf jeden Fall, was müssen und was können die Helden tun? Was sind die Ziele der Helden in der Szene, wollen sie den Schurken gefangen nehmen oder nur vertreiben? Wenn Du ihr Ziel

kennst, dann hast Du auch gute Chancen Dich auf ihre Methoden und Ideen vorzubereiten.

6. **Das gewisse Etwas:** Welche spektakulären Aktionen könnten die Helden hier unternehmen (z.B. sich am Kronleuchter schwingend auf den Schurken stürzen), was sind klassische dramatische Elemente an diesem Schauplatz (z.B. bei einem Kampf auf einem Dach, das Abstürzen und festhalten an der Regenrinne)?
7. **Finale:** Womit endet die Szene? Was ist das Ergebnis? Was ist der Worst- und was ist der Best Case?
8. **Nachspiel:** Was sind die Konsequenzen der Szene? Womit geht es für die Helden weiter? Was ist die nächste Szene?

DAS NADELÖHR

Durch diese hohle Gasse muss er kommen

Wilhelm Tell

Wenn Du Dein Abenteuer planst und die einzelnen Szenen durchgehst dann achte auf mögliche Nadelöhre (auch als Flaschenhals oder Bridge Scene/Brückenszenen bekannt). Das sind Szenen die sich zwingend ereignen müssen und deren Ergebnis schon feststeht (die Flucht gelingt, die Helden gelangen in die Burg, das Attentat gelingt usw.). Hier wird von den Helden ein bestimmtes Verhalten erwartet bzw. es wird erwartet, dass sie die Szene so akzeptieren.

Versuche solche Szenen so weit es eben geht zu vermeiden (auch wenn sie Dir das Leben beim „Geschichten erzählen“ einfacher zu machen versprechen). Damit Deine Spieler selbstständig handeln können und nicht von Railroading geplagt werden, solltest Du Dir bei diesen Szenen immer das jeweilige Ziel vergegenwärtigen und in den Vordergrund stellen. Den Weg dorthin überlässt Du hingegen möglichst den Spielern. Also gib ihnen das Ziel vor („in die Burg gelangen“) aber überlasse Deinen Spielern die Wahl der Methode („über die Zinnen steigen“, einen Geheimgang suchen, die Wächter bestechen'/überwältigen, sich mit der Gauklertruppe einschmuggeln usw.). Natürlich schadet es nicht, wenn Du Dir grundlegende Gedanken über die Methoden machst, nur solltest Du Deine Spieler nicht dorthin drängen oder ihnen gar alle anderen (nicht vorbereiteten) Methoden verbieten.

Don't ask what the Plot can do for you, ask what you can do for the Plot!

Allerdings haben auch die Spieler eine gewisse Verantwortung für den Plot und wenn sie Gandalf in der ersten Szene des Abenteuers töten wollen, dann dürfen sie sich nicht wundern, wenn das Abenteuer schief geht und sie keinen Spaß daran haben.



Abenteuer vorbereiten

Das Wichtigste in der Vorbereitung ist das eigentliche Abenteuer. Lese es einmal gründlich durch, um die Handlung und die Personen darin kennenzulernen. Bereite vor allem den Anfang gründlich vor, damit das Spiel schnell in die Gänge kommt. Das nächst wichtigste ist der Schluss, damit das Abenteuer nicht irgendwie im Sand verläuft und kein befriedigendes Ende hat, der Rest kommt dann als letztes.

Dann mach Dir Gedanken über den voraussichtlichen Handlungsablauf. Gerade bei fertigen Abenteuern von der Stange ist es hilfreich wenn Du Dir in eigenen Worten eine Zusammenfassung der Handlung schreibst. Aber nicht nur bei denen solltest Du auf folgende Fragen achten:

- Warum findet ein Ereignis/Szene statt?
- Welche Ergebnisse/Konsequenzen kann eine Szene haben (inkl. Worst- und Best Case-Szenarien)?
- Muss eine Szene genau so gespielt werden, kannst Du sie auch anders spielen oder gleich darauf verzichten?
- Wie gelangen die Helden denn an die benötigten Informationen? Gibt es (unerwünschte) Alternativen dazu (denke an die Plotkiller siehe S.)?
- Was in dem Abenteuer können/dürfen die Helden beeinflussen, was muss im Hintergrund möglichst ohne ihren Einfluss stattfinden und wie bekommst Du das hin?

Etappenziele

- Welche Punkte im Abenteuer sind logisch zwingend?
- Gibt es eine logisch zwingende (chronologische) Abfolge der Szenen, wie sieht sie aus?
- Welche zusätzlichen Elemente kannst Du bringen, um den Helden auf die Sprünge zu helfen und welche Knüppel kannst Du ihnen zur Not noch zusätzlich zwischen die Beine werfen?

Finale

- Verspricht das Finale spannend zu sein, können die Helden darin auch wirklich etwas tun (oder sind sie etwa nur Zuschauer)?
- Wie verläuft das Finale im Optimalfall und wie bei einem Super-GAU?
- Was benötigen die Helden für das Finale(Ausrüstung, Wissen), wem müssen sie (logischerweise) zuvor begegnet sein?
- Welche verschiedenen Interessen treffen im Finale aufeinander und wie versuchen die Beteiligten ihre Ziele zu erreichen.
- Geraten die Charaktere (zu) früh in Schwierigkeiten (und werden dadurch für das Finale geschwächt)? Wie können sie sich daraus befreien wie kommen sie fit und vorbereitet ins Finale?
- Ist das Finale wirklich der Höhepunkt und ist es als solches auch zu erkennen? Wie willst Du es beenden (und was wären im Idealfall Deine letzten Worte)?
- Ist das Ergebnis für die Spieler klar erkennbar? Denn egal ob das Finale mit einem Erfolgserlebnis oder einem Rückschlag endet, die Spieler müssen erkennen, welche Auswirkungen ihr Handeln hat.

Vignetten

Vignetten sind kleine Beschreibungen, die nur der Stimmung dienen und nicht zur Vermittlung „harter“ Fakten. Sie haben meist eine symbolhafte, alltägliche oder typische Situation zum Inhalt (spielende Kinder, Bettler, die sich mit Straßenkötter um Abfälle streiten, ein Verkehrsunfall mit Sanitätern und Polizisten, ein Raubtier, das gerade seine Beute verzehrt etc.).

Vignetten sind kurz und knackig und weder eine mit Details gespickte unendlich lange Beschreibung noch eine simple massenhafte Aufzählung von alltäglichen Dingen. Sie sind symbolträchtige, aktive Bilder, die bei den Spielern für Assoziationen und einen Wiedererkennungseffekt sorgen, ohne dass die Spieler sie als überflüssige Information empfinden.

Häufige Fallstricke

Vergiss die Plotkiller-Fähigkeiten und das Charakterkonzept Deiner Helden nicht. Denk dabei an so Dinge wie Hellsichtzauber bzw. andere entsprechende Fähigkeiten (Talente, Liturgien etc.), die jedes Lügen und Verstecken überflüssig machen oder flugfähige Helden (Hexenbesen, Magische Teppiche, Elementargeister usw.), die beschwerliche riskante Wege einfach umgehen. Hat einer der Helden etwas in seinem Charakterhintergrund, das für das Abenteuer relevant sein könnte, das ihm vielleicht einen einfachen Zugang zu etwas gewährt (Connections, Standeszugehörigkeit) oder das ihm zusätzliche Probleme (gesellschaftlicher Status, Vorurteile, Aberglaube) bereiten könnte? Verliere dabei auch nicht die Charakterzüge (Ängste, Vorlieben, Vorurteile usw.) und besondere Vor-/Nachteile (Magiegespür, Immunitäten) der Helden aus den Augen!

Schließlich überlege Dir allgemein wie eine Strategie der Helden aussehen könnte und wie Du darauf reagieren kannst. Was tun wenn sie mit roher Gewalt den direkten Weg wählen, was wenn sie sich ängstlich das Risiko scheuend nicht aus dem Haus trauen?

NSCs

Überlege Dir, wie Du die jeweiligen NSCs darstellen willst, such Dir vielleicht als Anschauungsmaterial passende Bilder dazu aus. Denk Dir dazu auch Marotten, Ticks und Sprechgewohnheiten für Deine NSCs aus und übe schon mal, wie Du das darstellen kannst. Überlege Dir gut, wie die Personen auf die Helden reagieren und wie sich diese Reaktionen darstellen lassen. Dazu kannst Du Dich an folgenden Fragen orientieren:

- Was ist die Ingame logische Reaktion des NSCs auf die Charaktere?
- Was ist die dramaturgisch gewünschte Reaktion des NSCs auf die Charaktere und wie lässt sie sich begründen?
- Wie soll der NSC wirken? Wie kann ich diese Wirkung erzielen?
- Wie werden die Charaktere vermutlich auf den NSC reagieren?
- Wie bringe ich die Spieler dazu den NSC "richtig", im Sinne des Abenteuers, zu sehen?
- Was ist die dramaturgisch Funktion des NSCs? Wie unterstütze ich diese Funktion bzw. wodurch kann ich sie ggf. ersetzen?

Schauplätze

Für relevante Schauplätze solltest Du zumindest grob die harten Fakten skizzieren (Aussehen, Lage, regeltechnische Besonderheiten usw.). Sinnvoll sind auch kleine Beschreibungen, die eine typische Situation dieses Ortes darstellen (siehe Kasten Vignetten), z.B. ein paar Zitate für die Marktschreier auf dem Marktplatz, eine Beschreibung der spielenden Kinder im Hof der Burg oder von Gardisten, die einen Gefangenen transportieren. Das entlastet Dich später beim Spielen und Du musst nicht alles improvisieren. Ansonsten helfen Dir vielleicht noch folgende Fragen:

- Werden die Charaktere dort überhaupt auftauchen oder werden sie den Schauplatz eher meiden? Haben sie einen guten Grund dorthin zu gehen und wenn nicht warum nicht?
- Spieler fragen gerne Nachbarn aus oder müssen später durch die Nachbargärten fliehen. Wie sieht die Umgebung des Schauplatzes aus?
- Benötigst Du besondere Regeln für eine Region (Wüste, Eismeer) oder für eine Situation (bei der Kneipenschlägerei den waffenloser Kampf)?
- Ist eine Karte des Schauplatzes wirklich nötig? Gibt es vielleicht schon eine davon oder kannst Du Dir den Aufwand sparen?
- Was sagt der offizielle Hintergrund zu Deinem Schauplatz (passen meine Ideen? Liefert er neue Ideen? Gibt es schon Material)?

Spielercharaktere

Nicht ganz unwichtig sind natürlich auch die Helden und ihre Spieler. Also überlege Dir ob Du in Deinem geplanten Abenteuer auch allen Beteiligten ihren Platz gibst, so dass alle zum Zuge kommen und ihren Spaß haben. Achte dabei auf die Charakterkonzepte der Helden, also nicht nur darauf was auf dem Heldenbogen steht, sondern auch was die Spieler damit spielen wollen. Welche zusätzlichen Ereignisse, NSCs oder Szenen kannst Du noch bringen, um einzelne Helden und Spieler stärker einzubinden? Welche Probleme könnten mit den Charakterkonzepten und Deinem Abenteuer auftreten? Was aus der Hintergrundgeschichte der Helden und was aus ihrem Charak-

terkonzept passt gut zu Deinem Abenteuer, so dass Du es gezielt einbauen kannst? Die Helden haben vielleicht auch eine bewegte Vergangenheit (aus früheren Abenteuern) aus der es noch lose Fäden gibt, die Du hier wieder aufgreifen könntest?

Handwerksmaterial

Zu guter Letzt gibt es noch einige handwerkliche Dinge, die Du vorbereiten kannst. Zu denken wäre dabei an:

- Namenslisten für improvisierte NSCs, Wesen und Schauplätze.
- Handouts, wie z.B. Karten, Schriftstücke oder spezielle Informationen.
- Spielwerte für NSCs, Wesen, Gegenstände.
- Eine Mindmap die den Handlungsablauf oder die Personenkonstellationen abbildet.
- Relevante Regeln nachgelesen und/oder griffbereit deponiert
- Eine Stoffsammlung mit allgemeinem Tratsch&Klatsch, um Gespräche der NSCs zu gestalten.
- Musik zusammenstellen.