FanWerk

ABOREA

Text, Idee: © Sven „Swidger“ Müller 2007-2016
Lizenz: Inoffizielle Spielhilfe für private Zwecke verwendbar
Layout: Blau, weil allgemeine Spielhilfe
Regeln: 2. Auflage der Aborea-Box
Aborea: Rechte liegen beim 13Mann-Verlag

„Es existieren mannigfaltige Gründe
ein Abenteuer zu bestreiten.“

- Meister zu seinen Schülern

MEISTERDIENER AUFTRÄGE

-EINE SPIELHILFE FÜR DEN MEISTER

ERSTE WIEDERBELEBTE FASSUNG

FanWerk ABOREA

MEISTERDIENER AUFTRÄGE

-SPIELHILFE FÜR DEN MEISTER

VORWORT

Ihr haltet eine Spielhilfe für das Aborea-Tischrollenspiel von mir in euren Händen. Es handelt sich um eine Spielhilfe, die ich damals zunächst universal, später (2007) dann auf ein anderes Rollenspiel spezifiziert hatte. Mir kam es nun in den Sinn, diese für Aborea umzuschreiben, damit sich vor allem Neulinge besser orientieren können.

Text, Idee: © Sven "Swidger" Müller 2007-2016
Aborea: Rechte liegen beim 13Mann-Verlag

INHALT

Zu dieser Spielhilfe 1
Meine Motivation 1
Ziele dieser Spielhilfe 2
Aufträge erteilen 2
Einführung – Die Methoden 2
Direkte Methoden 3
Indirekte Methoden 5
Auftragsarten 7
Einführung 7
Beschaffung 9
Beobachten 10
Bewachung 10
Expedition 11
Geleitschutz 11
Handwerkliches 12
Lehren & Lernen 13
Magisches 13
Transport 14
Unmoralisches 15
Auftragsoptionen 15
Wie man Charaktere zusammenführt 16
Einführung 16
Direkte Methoden 16
Indirekte Methoden 16
Gerechte Entlohnung 18
Klingende Münze 18
Waren & Dienstleistungen 19
Erfahrungspunkte 20

ZU DIESER SPIELHILFE

MEINE MOTIVATION

Wer kennt es nicht? Das Regal ist zum Zerbersten voll mit allerlei Regelheften, Erweiterungen, Spielhilfen sowie Romanen und dennoch findet man nie genau die Details, die man gerade braucht oder man fühlt sich irgendwann dazu genötigt, seine eigenen kleinen Spielhilfen zu kreieren.

SL: „Ihr befindet euch auf einer Landstraße in Richtung der beeindruckenden Stadt Padova…“
SP: „Mensch, da hat dich die Muse wieder geküsst, was?“
SL: „Hey, so beginnen doch alle Abenteuer!“
SP: „Aber ich kenne die anderen doch überhaupt nicht!“
SL: „Doch ihr habt euch zufällig getroffen und beschlossen, den Weg gemeinsam zu gehen.“
SP: „So ein Quatsch! Sonst laufen wir Tage auf den Handelsstraßen und begegnen überhaupt Niemanden und nun treffe ich gleich vier Gleichgesinnte?“

- Auszug aus dem Folianten der Gespräche

Manchmal ist man aber auch nicht im Besitz aller Produkte und muss sich vieles mühselig selbst erarbeiten oder ausdenken, was letztlich zu einigen Unstimmigkeiten mit anderen Gruppen, Meistern und letztlich zum Systemsetting und ihren offiziellen Regeln führt.

Denkt man doch an die Abenteuer, die speziell für eine Gruppe geschrieben wurden und ohne tiefer gehende Hintergrundmaterialien mehr auf der persönlichen Fantasie des Meisters beruht, und sie früher oder später ihr Dasein im Internet im Download-Bereich eines Abenteuer-Archivs fristen.
Kommentare wie gut oder wie schlecht die Abenteuer ausgearbeitet sind und die mangelnden

Kenntnisse der tatsächlichen Hintergrundgeschichten, kennt wohl jeder von uns zu genüge.
So wie es viele unterschiedliche Spielertypen und Spielergruppen gibt, sind auch Meister grundsätzlich verschieden. Ein Extrem von „uns“ sind wohl die regelkonformen Juristen, die sämtliche Regeln und historische Ereignisse herunterbeten können und nicht gewillt sind anderes außerhalb der vorgesetzten Welt gelten zu lassen.
Das andere Extrem stellen wohl die Freigeister dar, die sich grob an die Weltenkonzepte halten, aber letztlich alles flexibel handhaben und somit kaum das Regelvertrauen bei den Spielern wecken. Der Großteil liegt irgendwo dazwischen.

Die Ansprüche einer Gruppe können ganz unterschiedlich sein und damit die verbundenen Aufgaben und Herausforderungen an den Meister selbst. Es ist nicht einfach eine allgemeingültige Spielhilfe zu verfassen, die allen Ansprüchen genügt.

ZIELE DIESER SPIELHILFE

Meine Ziele mit dieser Spielhilfe sind relativ schlicht. Es existieren zwar einige Hinweise in den unterschiedlichen Regelheften und Erweiterungen, aber oftmals werden sie zum Thema „Spielleitung“ nur recht spärlich formuliert.

Die Meisterei umfasst viele Punkte und Aspekte, die mannigfaltig und sehr komplex sind. Ich versuche mich in dieser Spielhilfe mit einem **konkreten** Bereich zu befassen und zwar mit der **Thematik Aufträge und Entlohnung**! Wie können Aufträge eingeteilt werden, welche Arten von Aufträgen gibt es sowie die gerechte Entlohnung. Es geht also primär darum, was der **Gegenstand** eures Abenteuers sein kann und was dabei zu beachten ist.

Trotz meiner Überlegung und meiner Erfahrung, habe ich vermutlich vieles übersehen und noch mehr vergessen, aber diese Spielhilfe erhebt auch gar nicht den Anspruch auf Vollständigkeit. Seht es als **Ideenhalde und Anregung** an, bei der euch eventuell weitere oder hier unbeachtete Optionen einfallen.

Nun bleibt mir nur noch euch viel Spaß mit dieser Spielhilfe zu wünschen. Ich drücke euch die Daumen, damit ihr hier etwas Brauchbares findet, mit dem ihr viele neue Abenteuer entwickeln könnt und vielleicht entlastet euch diese Spielhilfe ja sogar.
Nur um das hier bereits zu Beginn klarzustellen, es werden **keine** Abenteuerplots geliefert! Der Meisterdiener Aufträge befasst sich mit dem Schritt davor und mit dem Schritt nach einem Abenteuer.

Euer Swidger im Jahr 2016 NZ

~AUFTRÄGE ERTEILEN~

"KEINE SORGE, MEIN KIND.
ICH WERDE MICH DEINER ANNEHMEN!"
-VON ALRIK DEM KRIEGER

EINFÜHRUNG - DIE METHODEN

Es gibt zwei grundlegende Methoden, wie man Aufträge erteilen kann. Zunächst die **direkte** Methode, welche die klassischste Art und Weise ist, mit der man Charaktere beauftragt ein Abenteuer zu beginnen. Solche Abenteuer zeichnen sich dadurch aus, dass der Held über sein bevorstehendes Abenteuer direkt in Kenntnis gesetzt wird und oftmals die Möglichkeit erhält, nähere Informationen zum erteilten Auftrag einzuholen. Ihm ist demnach bewusst, auf was er sich einlässt. Mal abgesehen von intriganten Fallen und Geheimnisse, in die der Held von seinem Auftraggeber nicht eingeweiht wird. Darüber hinaus werden in dieser Spielhilfe alle Anwerbungen als direkt bezeichnet, die dem Charakter vorgesetzt werden oder aus einer „bekannten“ Gegebenheit heraus entstehen bzw. entstanden sind, das schließt auch vorgesetzte Szenarien mit ein (siehe weiter unten). Ferner ist es möglich, in aktive und passive Erscheinungsformen zu differenzieren.

Aktive Erscheinung meint hier, dass die Charaktere an dem Auftragsprozess direkt beteiligt sind, wogegen die **passive** Erscheinung die SC‘s mehr vor vollendete Tatsachen setzt, aber vor dem Hintergrund, dass sie einen direkten Auftrag erhalten haben.

Bei der **indirekten** Methode existiert kein konkreter Auftrag. Ein Held handelt mehr aufgrund seiner Charakterzüge und Heldentum oder schlittert schlichtweg in ein Abenteuer hinein. Diese Methode ist oft sehr schwierig in die Tat umzusetzen, da

manche Spieler sich nur dann in Abenteuer stürzen, wenn es dafür auch eine gerechte Entlohnung gibt oder diese offensichtlich in Aussicht gestellt wird. Vielleicht interessieren sie sich auch nicht für ihre Umwelt und nehmen latente Abenteuer überhaupt nicht wahr. Es lässt sich nicht vermeiden, dass zunächst indirekte Aufträge in direkte münden (siehe bspw. „schwarzes Brett"), aber es ist dennoch eine indirekte Methode, da meist vorerst eine Entscheidung der Gruppe den konkreten Auftragsinhalt entstehen lassen oder es nur allgemein ohne spezifischen Inhalt in das vom Meister vorbereitete Abenteuer geht, mit all seinen Wirrungen und Irrungen.

Vielleicht mag der eine oder andere sich an der Gliederung und Einteilung stoßen, aber es steht jedem frei dies nach eigenem Gutdünken zu ändern oder für sich das „Wichtige" vom „Unwichtigen" zu trennen. Hier sei nochmals darauf hingewiesen, dass es sich um eine Ideenhalde in einer subjektiven Gliederung und Einteilung und nicht um den „Codex der Meisterei" handelt.

DIREKTE METHODEN

ANWERBEN DURCH NSCS

Die standardisierte Form einen Auftrag zu erteilen. Unter diesem Punkt verstehe ich primär, dass ein direkter Kontakt zwischen dem Auftraggeber und dem Charakter entsteht, d. h. der Auftraggeber ihn gezielt ausgewählt hat und ihn für das Abenteuer anheuern möchte. Wie diese Anwerbung abläuft ist sehr unterschiedlich und kann x-beliebige Formen erhalten. Hier seien nur einige Beispiele **kurz** dargelegt. Es werden keine expliziten Beschreibungen von Personen, Objekten oder Stimmungselementen gegeben.

In der Taverne:

Eine Gruppe kehrt nach langer Reise in eine Taverne ein. Nach dem sie gespeist haben, können sie sich dem herrlich schmeckenden Honigwein widmen. Kaum zwei Krüge später erscheint der Wirt bei ihnen am Tisch mit einer neuen Runde. Noch während sie sich fragen, wer sie von ihnen insgeheim bestellt haben mochte, tönt es aus dem Munde des Wirts: „Der Herr da drüben spendiert euch diese Runde und würde sich gerne mal mit euch unterhalten!"

Selbstverständlich willigen alle ein und ein kurzes Nicken des Wirts zu dem ominösen Herren herüber, lässt ihn zu ihnen an den Tisch kommen. Langsam nimmt er sich einen Stuhl und beginnt sogleich ihnen zu erzählen, weshalb er glaube, sie können ihm einen „Gefallen" tun. Ein Grund ist wohl die imposant, heldenhafte Erscheinung, die ihn auf die Charaktere hat aufmerksam werden lassen. Aber dann erklärt er ihnen… (Das ist eine andere Geschichte!)

Auf dem Marktplatz:

Viele Sonnenläufe waren die Abenteurer unterwegs, bevor sie in diesem kleinen verträumten Städtchen ankamen und sich recht früh in der einzigen Taverne zu Bett legten. Am nächsten Morgen wollten sie sich ein wenig auf dem Markt umsehen, um Proviant für ihre nächste Reise zu organisieren und andere nützliche Utensilien, wie Waffenreinigungsgeräte und dergleichen mehr zu beschaffen. Dort angekommen schlendern sie durch die eng stehenden Stände und entdecken vielerlei nützliche Dinge.
Als sie an die etwas abseits stehenden Stände vorbeigehen, horchen sie auf, denn ein Händler spricht sie direkt an. Natürlich wollen sie wissen, was er von ihnen will und treten näher. Er erzählt ihnen, dass er vor habe in den nächsten Tagen die Stadt zu verlassen und gen Osten zu ziehen, um in der entfernten Stadt Patagor sein Glück zu versuchen. Da er Waffenhändler sei und somit sehr kostbare Güter verkaufe, würde er sich über Geleitschutz freuen… (Hoffentlich hat er keine diebische Gruppe beauftragt!)

Am bewachten Tor:

Kaum haben die Spielerhelden den letzten Hügelkamm erklommen, erblicken sie in der Ferne die Mauern der großen Stadt, welche sie seit Tagen ansteuerten. Endlich stehen sie vor den Toren, doch werden sie ohne ersichtlichen Grund von dem wachhabenden Offizier angesprochen. Ob sie Interesse hätten ihm einen Gefallen zu tun? Sie hören dem Offizier geduldig zu und erfahren, dass er nicht genügend Männer habe, die drei

Tore zu bewachen. Er würde gerne der Geburt seines Kindes beiwohnen, könne dies aber nur, wenn er genügend Wachpersonal finde… (Ob sie dafür bare Münze verlangen?)

So könnten Charaktere an Aufträge gelangen, wenn diese direkt durch NSCs an sie gerichtet werden. Mir ist schon klar, dass die drei Beispiele nicht sehr konkret sind, aber sollten sie doch einen Einblick gewährt haben.

WETTE MIT SC/NSC

Wetten werden ebenso zu den direkten Methoden gezählt, da ja eine konkrete Aufgabe „gestellt" wird. Eine solche Wette kann mit einem anderen Spielercharaktere oder einem NSC entstehen. Wer der Wettpartner ist, spielt dabei keine Rolle. Wichtig ist hierbei nur, dass nicht jede Kleinigkeit als „Auftrag" gesehen wird! Wie solche Wetten zum Abenteuer werden, zeigen nachfolgende Beispiele.

Wie man sein Heldentum misst:
Seit einiger Zeit wird die Gruppe von einem alten Krieger begleitet, der es nicht lassen kann, dem noch jünger wirkenden Krieger zu erklären, wie er sich im Kampf gegen Schwarzwölfe zu verhalten habe. Natürlich führt es ständig zu Streit zwischen den beiden und trägt zur Belustigung der restlichen SC bei. Eines Tages am Lagerfeuer scheint die Situation zu eskalieren, doch der weise Magier schlägt den beiden vor, sie sollen sich in einem tatsächlichen Wettstreit miteinander messen. Gesagt, getan! Beide sind von der Idee nahezu begeistert und schließen eine Wette ab. Als Wettgegenstand wird die Anzahl an Fellen von Schwarzwölfen abgemacht, die innerhalb von zwei Sonnenläufen erbeutet werden. So machen sich beide in verschiedene Richtungen auf, um sich nach zwei Sonnenläufen wieder am Lager einzufinden… (Ob die das überleben?)

Eine Blume auf dem Berg:
In der Taverne „Zum Waldläufer", spielt ein Held mit einem Fremden Karten. Während sie ihr gutes Silber setzen, kommen sie auch ins Gespräch und berichten einander, welch' großartige Fährtensucher sie doch seien. Beide versuchen sich stets zu übertrumpfen mit immer weiteren Geschichten aus alten Tagen. Irgendwann kommt es zum Eklat und beide werfen einander vor, er lüge. Mit den erregten Gemütern beschließen sie eine Wette. Es gebe im nahe gelegenen Gebirgsmassiv eine seltene Blume, die weit oben auf der Bergspitze gedeiht. Um dort hinzugelangen, muss man ein hervorragender Wildniskenner und Fährtensucher sein sowie über eine außergewöhnliche Orientierung verfügen (von dem Talent Klettern ganz zu schweigen). Nun machen sie sich jeder am nächsten Morgen auf und beginnen die Jagd auf diese Blume. (Wie sah die Blume noch mal aus?)

Wenn Du als Spielleiter/in einmal nicht genau weißt, was Du deiner Gruppe für ein Abenteuer vorsetzen sollst, dann entsinne dich, ob nicht einige vor männlichen Hormonen strotzen und packe sie eiskalt an ihrem Ego und „wette" mit ihnen. Das wird sie einerseits Demut lehren, andererseits vielleicht auch ein tolles persönliches Abenteuer erleben lassen, wo sie ihre speziellen Fähigkeiten auch vollends einsetzen können.

VORGESETZTE SZENE

In einer vorgesetzten Szene gelangen wir in den Bereich der eingangs erwähnten **passiven** Erscheinungsform der direkten Methode. Hierunter wird in dieser Spielhilfe verstanden, dass ein direkter Kontakt zum Auftraggeber bestanden hat, dieser aber nicht konkret ausgespielt wurde. Die Charaktere haben alle Informationen bereits erhalten, aber bekommen vom Meister lediglich eine Rückblende präsentiert, wie die Beauftragung ablief und welche Punkte für den Auftrag relevant sind. Das hat den Vorteil der Zeitersparnis und zwingt die Charaktere bereits in die Handlung. Zudem können sie nicht mehr selbst agieren und Fragen stellen, sondern müssen mit den Gegebenheiten zurechtkommen. Die Nachteile liegen auf der Hand, da die Spieler in ihrer freien Spielform stark geschnitten werden.

Der Kalif und sein Lieblingskissen:
Ihr werdet von den vermummten Wachsoldaten hinausgeführt und fragt euch, weshalb ein Kissen so ein Aufwand rechtfertigt. Euch ist es prinzipiell egal warum, solange ihr dafür entlohnt werdet. Der untersetzte Kalif wirkte bedrückt, als er

in Unmengen von Kissen und Decken vor euch lag und euch beauftragte, sein Lieblingskissen wiederzubeschaffen. Seiner Vermutung nach hat sein Handelsrivale einen Dieb entsendet, um das Kissen zu stehlen. Nur weil euer Auftraggeber seinem Rivalen die hübsche Fatima ausgespannt habe… (Auweia!)

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Ebenso eine **passive** Erscheinungsform. Allerdings befinden sich die SC‘s voll im Geschehen. Auch hier wird der direkte Kontakt mit dem Auftraggeber fingiert, aber in Form von Erinnerungen, die sich erst im Laufe des Abenteuers zu einem Ganzen formen. Zu jedem Hinweis im Abenteuer selbst, erfolgt die Erinnerung an die Inhalte des Auftrags. Der Vorteil liegt darin, dass vor allem unerfahrene Spieler somit durch die Handlung geführt werden können. Nachteilig wirkt sich auch hier der enge Handlungsspielraum auf die Charaktere aus.

Der Weg nach draußen:
(…) Mit dem letzten Hieb streckt ihr den Höhlenwurm nieder und verschnauft ein wenig, bevor ihr den Weg wieder aufnehmt. „Ein Wesen, ein Wächter des Gewölbes müsst ihr erlegen“*, hieß es* „und dann den ostwärts versteckten Ausgang finden“. *Ihr lauft weiter durch die stark erhitzen Gänge, bis ihr am Ende des Ganges vor einer massiven Wand steht.* „So tippt dann mit dieser Stimmgabel gegen die Wand und euch wird ein Tor offenbart, durch dieses müsst ihr treten und…“

Mühselig kramt ihr die euch übergebene Stimmgabel aus dem Rucksack und tippt die Wand mit dieser an. Der Ton der Stimmgabel hallt in den Gängen wieder und die massive Wand vor euch erbebt, bis sich der Mörtel aus den Fugen löst und die Steine vor eure Füße fallen. Eine Art Durchgang hat sich geöffnet und ihr erblickt am Ende einen hellen Schimmer, der wie die Strahlen der wohltuenden Sonnenscheibe aussehen.
„…und ihr werdet hinaustreten in das Licht.“
(Geschafft!)

Das vorangegangene Beispiel ist nur ein winziger Auszug und kann je nach deinem Ermessen eingesetzt und stark variiert werden.

INDIREKTE METHODEN

SCHWARZES BRETT/AUSHANG

Nur wenige Spieler nutzen diese Option, da sie entweder nicht an solche Möglichkeiten denken (viele von uns sind visuelle Typen) oder aber die Erfahrung gemacht haben, dass ihr Meister nicht auf diese Variante gefasst ist. Oftmals zeigt sich, dass es an der Meisterin selbst liegt, weshalb die Spieler eine solche Option schlichtweg vergessen. Um unsere lieben Spieler darauf aufmerksam zu machen, müssen wir sie ein wenig auf bestimmte Dinge hin konditionieren. So können wir bei der ersten Beschreibung einer Stadt/eines Dorfes nicht nur auf die schlafenden Wachen am Eingangstor eingehen und der wundervollen Architektur der Steinhäuser huldigen, oder die schlechte Luft aus der engen Gasse beschreiben, die in das Armenviertel führt, sondern auch auf das in der Nähe des Tores stehende schwarze Brett oder am Tor angebrachte Aushänge hinweisen.

Aber bedenke die Nachteile die entstehen, wenn sich die Spieler an ein schwarzes Brett gewöhnen. Es entsteht viel Arbeit und zwar einzig und allein für dich! Natürlich kann das schwarze Brett oder andere Aushänge einfach mal unter den Tisch fallen, dennoch kann es zu einem späteren Zeitpunkt negative Folgen haben, wenn Du z. B. ein Abenteuer auf dieser indirekten Methode aufbaust und die Charaktere nicht drauf eingehen oder es schlicht sabotieren.

Nun wird scheinbar zwischen dem schwarzen Brett und den Aushängen unterschieden. Warum? Sind nicht auch Aushänge am schwarzen Brett angebracht?

Richtig! Obwohl es so ist, kann ein Aushang an jedem beliebigen Ort angebracht werden und somit erst an einem gewissen Vorgehen der Spieler oder einem bestimmten Abenteuerinhalt geknüpft sein. Zu dem ist das schwarze Brett oft lediglich für offizielle Kunde der Stadt und meist auch der Verwaltung oder des Adels vorgesehen, seltener für

Bürger. Auch sind kleinere Gebühren denkbar, die die widerrechtlichen Aushänge unter schwerer Strafe stellen.

Außerdem wird der Platz auf dem schwarzen Brett für Aushänge mit umfangreichen Informationen nur spärlich ausreichen. Daher sind die Informationen am schwarzen Brett meist sehr kurz und enthalten nur wenige Details, wogegen die einzelnen Aushänge (oder auch Anschläge) wesentlich informativer und ausführlicher gestaltet sein können.

Was auf dem schwarzen Brett so stehen kann:

Das schwarze Brett:

- Die Taverne „Zur freudigen Dirne“ sucht Gaukler für die kommenden Feyertage. Gez. Der Wirt

- Die Stadt bietet noch reichliche und gut erhaltene Wohnhäuser im Norden der Stadt an. Interessenten melden sich bitte beim Kanzler.

- Auf Grund von Bauarbeiten wird das Nordtor bis auf weiteres geschlossen. Ihr Stadtverwalter.

- Am morgigen Tage läuft die „Oasenblüte“ gen Norden auf. Sie sucht noch tüchtige Matrosen. Kapitän Elenora

Ein beispielhafter Aushang (Anschlag):

Gauklertruppe Firlefanz:

Wyr streyfen durch das lybliche Land und erfreyen Groß und Klein mit unseren schwebenden Artüsten, denen das Wort Waghals ein Fremdwort ist.

Unsere Feuerschlucker sind überall bekannt. Sie verspeisen das Feuer wie andere Leut’ Muttis Braten.
Das Puppentheater verzückt das kleine Publikum und erfreyt sich großer Beliebtheit.

Hast auch Du die Fähigkeyt andere Leut’ zum Lachen zu bringen oder dergleichen? Dann schließe dich uns an und erlebe viele unsagbare Abenteuyr auf den Marktplätzen dieser Welt.

In diesem Bereich setzt nur deine Fantasie die Grenzen der Anwendungsmöglichkeiten. Findige Abenteurer werden eine Vielzahl von Möglichkeiten entdecken, sich ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Hinsichtlich der Eigenschaften dieser Variante können sie sich „grundsätzlich“ frei entscheiden. Allerdings können sich die Spieler auch darauf verlassen, dass ihre Meisterin vorbereitet ist und sowieso weiß welches Abenteuer die Gruppe wählt.

VOM HEROLD

Ursprünglich ist der Herold ein Begriff aus dem Mittelalter. Seine Aufgaben umfassten die Rechtskunde, Wappenkenntnisse (Heraldik) und diplomatische Botengänge für seinen Lehnsherrn. Hier verwende ich ihn lediglich als allgemeinen Beamten, der die Kunde des Adels verbreitet.

Ein Herold kann sehr offenkundig auf einem Marktplatz eingesetzt werden, der auf einem Podest seine Pergamentrolle zückt und daraus eine öffentliche Nachricht der Verwaltung oder des Adels verliest. Diese Nachricht spricht zunächst alle Interessenten an, aber durch die vorgegebenen Inhalte eignen sie sich meist nur für bestimmte oder fähige Charaktere. Böse Zungen behaupten, es wäre die Grundlage für heutige Stellenausschreibungen, da diese nach dem gleichen Prinzip aufgebaut sind. Ergo mit allen geforderten physischen und psychischen Anforderungen.

ZEITUNG

Auch wenn des Lesens nicht sehr viele Menschen mächtig sind, so ist die Zeitung dennoch ein beliebtes Mittel, um etwas aus entfernteren Regionen zu erfahren. Gar oft finden sich Menschen auf Marktplätzen oder an öffentlichen Plätzen ein, die einer kleinen interessierten Gruppe aus den Nachrichten vorlesen.

Für SC‘s ist es eine Informationsquelle hinsichtlich möglicher Reiseziele, wo sie sich Aufträge erhoffen. Selbst hier dürften sie Annoncen finden, die ähnlich dem „Schwarzen Brett“ lukrative Abenteuer oder Aufgaben anpreisen. Ganz zu schweigen von der Möglichkeit in kleineren Dörfern die gelesenen Zeitungsinhalte in der Taverne wiederzugeben. So manchem gewährte man daraufhin freie Kost und Logis.

Für die Verwendung einer Zeitung solltest Du beachten, dass nur mindestens mittelgroße Städte eine solche hervorbringen. In einem kleineren Dorf außerhalb dieser Stadt, werden sie vielleicht nur durch Wanderer eine Zeitung erhalten. Achte auf

das Einzugs- und Hoheitsgebiet, in dem das Dorf liegt. Eine Zeitung aus einem anderen Hoheitsgebiet, stellt eine Geschichte vielleicht aus einem anderen Blickwinkel dar. Nicht das Du es eventuell für dein Abenteuer missbrauchen könntest (oder doch?).

SC rutscht in die Handlung

Gruppen können auch ohne ihr Wissen in eine Handlung hineinrutschen. Beim Errichten des Nachtlagers finden sie einen geheimen Eingang zu einer Höhle. Sobald sie dort sämtliche Gegner beseitigen und in die nächste Stadt kommen, werden sie beauftragt diese ausfindig zu machen. Der Auftrag erfolgt also erst im Nachhinein.

Fehler des SCs oder der Gruppe

Hin und wieder geschieht es, dass ein Charakter oder eine Gruppe einen schwerwiegenden Fehler im vergangenen Abenteuer gemacht hat. Dabei muss es ihm zunächst gar nicht bewusst gewesen sein, welche Folgen sein Handeln hatte. Ein Held wird sicherlich bestrebt sein, diese Fehler zu korrigieren.

Mitgehörte Gespräche

Menschen leben von ihrer Interaktion und von ihrer Geselligkeit. Da bleibt es nicht aus, dass sie sich über viele unbedeutende und bedeutende Dinge unterhalten. Vielleicht sind es zwei Reisende, die ihre Erlebnisse über merkwürdige Erscheinungen auf ihrem Weg Revue passieren lassen und es ein Grund sein kann, dass sie dort einmal näher nachhaken.

Aufgrund der Charakterzüge

SC mit den Charakterzügen, wie helden-, tugend- und ehrenhaft, sind leichte Beute für Auftraggeber. Aber auch neugierige und intellektuelle Charaktere neigen zur schnellen Zustimmung in ein Abenteuer. Leichte Unterschiede mag es schon geben, aber wenn Du gut vorbereitet bist, dann wird das ein Kinderspiel.

~Auftragsarten~

„Du und Du! Ihr übernehmt die erste Wache!“

- ein Soldat zu den Abenteurern

Einführung

Auftragsarten sind vielfältig und sind kaum überschaubar. Diese Spielhilfe will einige davon aufzählen, um dir die Arbeit zu erleichtern oder dir neue Ideen an die Hand zu geben, welche Möglichkeiten Du für die Gestaltung eines Abenteuers hast. Hinsichtlich der oben erwähnten Vielfältigkeit, ist diese Liste nicht als abschließend zu betrachten. Wenn euch selbst noch einiges mehr dazu einfällt, dann schreibt sie auf und ergänzt sie in euren Unterlagen. Viele der Auftragsarten können **kombiniert** oder auch einzeln als Hintergrund für Abenteuer verwendet werden.

Es bleibt vermutlich nicht aus, dass auch diese Einteilung nicht der deinen entspricht oder Du dir eine bessere Struktur vorstellen kannst. Tja, aber Du hast diese Spielhilfe nicht geschrieben, trotzdem bin ich für jeden Tipp dankbar.

Nun, genug der Schwafelei! Nachfolgend werden die **Auftragsarten** sowie die **Auftragsoption** kurz dargestellt, worauf eine weitergehende Erklärung folgt.

Beschaffung

Umfasst alle Tätigkeiten die der tatsächlichen Beschaffung eines Objektes, einer Person, eines Tieres oder eines Materials dienen. Natürlich wird dem aufmerksamen Leser nicht entgangen sein, dass scheinbar nur materielle Güter hierunter fallen und die immateriellen scheinbar vollends unbeachtet blieben. Hier sei angemerkt, dass eine Idee (immateriell) meist auf Pergament gebannt wurde und somit unter die Beschaffung „eines Objektes“ fällt. Eine neuartige Tinktur, dessen Formel nicht schriftlich fixiert wurde, existiert als Tinktur und somit fällt dies unter beschaffen „eines Materials“. Alchemisten des Auftraggebers oder er selbst können sich dann an eine geeignete alchemistische Analyse machen und die Formel herausfinden.

BEOBACHTUNG

Hierunter fallen alle Tätigkeiten mit beobachtendem Charakter, wie Auskundschaften, die Detektivarbeiten, Infiltration und der Verfolgung. Hierbei werden Orte, Personen oder Gruppen beobachtet und (im Falle der Detektivarbeiten) Beweise und Geschichten gesichtet. Sie dienen in erster Linie der Informationsfindung, sei es für private, wirtschaftliche, religiöse oder militärische Zwecke. Eine Gruppe zu infiltrieren könnte auch unter Bewachung seinen Platz finden, da es aber bei einer solchen Aktion meist um Informationsbeschaffung von Gruppenbewegungen geht, ist sie dieser Rubrik zugeordnet.

BEWACHUNG

Bewachung dient der Sicherheit an einem festen Ort oder Platz. Demnach eine stationäre Form des Schutzes. Orte, Personen und Objekte können bewacht werden. Sie zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass man die örtlichen Gegebenheiten kennt oder vorher inspizieren kann und somit mögliche Überraschungen ausschließen bzw. eingrenzen kann.

EXPEDITION

Ihnen haftet was Geheimnisvolles an, denn sie sind die Reisen ins Unbekannte. Hier seien nur drei typische Arten niedergeschrieben: Ausgrabungen, Kartographierung und die Erkundung. Die Gruppe wird mit neuen Konstellationen konfrontiert, die ihnen meist völlig neu oder fremd sind. Eine solche Expedition ist mitunter sehr gefährlich oder auch sehr langweilig.

GELEITSCHUTZ

Eine Form der Bewachung, die meist (oder gar immer) mit mobilem Schutz interpretiert wird. Anders als bei der Bewachung können Überraschungen selten völlig ausgeschlossen werden. Selbst wenn das Terrain bekannt ist, bietet die Route meist viele Möglichkeiten für Hinterhalte und tierische Gefahren. Geleitschutz geht durch kurzen Schlaf, Wache halten und den wechselhaften Wetterbedingungen sehr an die Substanz der Charaktere.

HANDWERKLICHES

Es muss nicht immer kämpfen sein! Diese Rubrik befasst sich mit dem Aspekt der Schaffenskraft eines Recken. Viele Talente liegen brach, obwohl sich einige Spieler viel Mühe bei der Gestaltung ihrer Charaktere geben und sie mit „nutzlosen“ Talenten ausstatten (oder eben diese steigern). Es kann auch spannend sein, den Kampf mal komplett außen vor zu lassen oder zumindest auf kleinere allabendliche Tavernenschlägereien zu beschränken. Eine Gruppe die sich an einen Bau eines Objektes oder dessen Reparatur beteiligt, kann sehr spannende soziale Verwicklungen erleben.

LEHREN & LERNEN

Ähnlich der Rubrik „Handwerkliches“, lediglich mehr für die denkenden Geister in einer Gruppe gedacht, obwohl auch ein Krieger an einem Seminar teilnehmen kann (siehe dort).

MAGISCHES

Hierbei werden die speziellen Kenntnisse eines Magiekundigen genutzt, der mithilfe seiner Magie das Abenteuer lösen muss.

TRANSPORT

Transport ist auch eine abgewandelte Form des „Geleitschutzes“, wobei der Verlust der geleiteten Ware nicht ohne weiteres zum Misserfolg führen muss. Sicherlich ist es tragisch, wenn die zu überbringende Nachricht an die Reserveeinheiten der Armee niemals ankommt und dadurch das um Hilfe rufende Dorf zerstört wird. Aber das ist nichts im Vergleich zum gescheiterten Geleitschutz einer Prinzessin, die mit einem König verheiratet werden sollte, damit ein Jahrzehnte langer Krieg zwischen zwei Königreichen verhindert wird.

UNMORALISCHES

Dies ist eine Rubrik, die man mit Argwohn betrachten sollte. Schließlich sind wir alles Helden und der Meuchelmord an jemanden sollte nie bzw. selten als „Auftrag“ herhalten (bei einigen Orks kann man dabei beruhigt Ausnahmen in Erwägung ziehen). Auftragsmörder und deren Aufträge seien hier nur der Vollständigkeit halber aufgeführt, aber ihr müsst selbst wissen, ob ihr diese Variante verwenden wollt.

Auftragsoptionen

Unter den Auftragsoptionen ist die Art und Weise aufgeführt, wie ein Abenteuer durchgeführt werden kann. Im Normalfall wird eine Gruppe mit einem Auftrag betraut und nach dessen erfolgreichem Abschluss, gehen sie wieder ihrer Wege. Allerdings gibt es noch andere Wege, die hier erläutert werden.

Beschaffung

Eines Objektes

Welche Objekte alles beschafft werden können, kennt nahezu keine Grenzen. Von einfachen Objekten des täglichen Lebens bis hin zu einem Artefaktunikat ist alles möglich. Hierbei musst Du als Meister allerdings viele Fragen im Vorfeld beantworten, damit Du nicht erstaunt während des Spiels darüber nachsinnen musst, weshalb der Auftraggeber dieses Objekt haben will und wie er Kenntnis von dessen Existenz erlangen konnte. Auch sind für Objekte höherer Qualität oder mit magischen Fähigkeiten bestückte Hintergründe anzulegen. Welche Information Du an die Spieler weitergibst, bleibt dir überlassen.

Einer Person

Personen sind ein kostbares Gut und es versteht sich eigentlich von selbst, dass wahre Helden versuchen sie zu „beschaffen“, es sei denn man müsse sie gegen ihren Willen entführen. In einem solchen Fall, sollten schon plausible Gründe dafür vorliegen, weshalb sich Charaktere auf diesen dunklen Pfad begeben!

Denkbar ist beispielsweise eine Gruppe von fiesen Intriganten, die es sich zur Lebensaufgabe gemacht haben, die Bewohner eines Dorfes umzubringen, da ihr Anführer einst von dem Dorfältesten aus eben diesem verbannt wurde. Um seinen Plan realisieren zu können hat dieser einen Giftmischer angeheuert und vergiftet seit dem den Brunnen und den nahe gelegenen Weiher mit eine bis dahin unbekannten Substanz. Um die Bewohner zu kurieren, benötigen die Heiler allerdings Kenntnisse von dessen Zusammensetzung und dafür muss die Gruppe den Giftmischer entführen.

Eines Tieres

Nicht ganz so spektakulär, ist die Beschaffung eines Tieres. Jedenfalls könnte man das meinen. Viele schöne Fallstricke können sich in einem Abenteuer aus dieser Variante ergeben. Denkt man an die Bedingungen einer „MYCAEL gefälligen Jagd“, so spinnen sich bereits die ersten fiesen Gedanken und es ranken sich bei jedem Meister sofort unendliche Ideen für ein solches Abenteuer in der grauen Masse. Die Beschaffung eines Großwildes ist alles andere als eine leichte Herausforderung. Sie stellt besondere Bedingungen an die Charaktere, denn wie oft kommt es schon vor, dass sie Jagd auf Großwild machen?

Als Auftraggeber dient hier vielleicht ein Zirkus, der entweder ein solches Tier gerne für seinen traurigen Dompteur in den Bestand aufnehmen möchte (Scherz!?). Oder es handelt sich dabei um ein ausgebrochenes Exemplar, welches mit großer Zerstörungswut die nahe gelegenen Dörfer in unmittelbare Gefahr bringt.

Eines Materials

Materialien haftet auf den ersten Blick nichts Sonderbares an, aber das täuscht sehr oft. Spieler dürfen dies ruhig bei ihrer Anheuerung annehmen. Wir als Meister haben uns aber schon eine Wendung einfallen lassen.

Nicht immer ist die Beschaffung eines Materials (wie beispielsweise einer Tinktur) eine wahrlich heldenhafte Tat. Sie könnten herausfinden, dass die vom Auftraggeber geschilderten Tatsachen gar nicht stimmen. Diese Tinktur überhaupt kein böses Machwerk eines intriganten Alchemisten ist, sondern die Arbeit eines Heilers, der ein Mittel gegen eine sonderbare Krankheit gefunden hat, um diese den Menschen zu verabreichen, die solche Höllenqualen erleiden müssen. Charaktere werden sich dementsprechend wohl gegen ihren Auftraggeber wenden und dem Alchemisten helfen.

Beobachten

Auskundschaften

Wichtige Informationen müssen die SC über Gegner oder Gegenden heranschaffen, die ihr Auftraggeber dringend benötigt. Dabei sollten sie sich ruhig verhalten, was sich mit Zwergen sehr schwierig gestalten kann. Hier sind Wahrnehmung und Geschick vom Recken gefordert, mit der er den Auftrag erfüllt.

Detektivarbeit

Kombinieren, Beweise sichten, Verdächtige verhören sind die Stoffe aus denen Detektivträume bestehen. Wer war zu dem Zeitpunkt wo und welche Rolle spielt dabei der Stofffetzen an der Klinke zur Rüstungskammer? Solche Abenteuer zeichnen sich durch ihre Irrungen und Wirrungen sowie die häufigen Ermittlungssackgassen aus. Das verwobene Netz aus Lügen und Intrigen, will erst einmal entwirrt werden. Hohe Anforderung an Meister und Spieler werden hierbei gestellt. Die Vorbereitung ist immens und die Handlungsweisen der Spieler kaum vorherzusehen.

Gruppe infiltrieren

Gruppen zu infiltrieren, erfordert sehr viel Geschick und Mut. Denn einige Gruppen haben feste Rituale und wieder andere sogar Aufnahmerituale, die den Ambitionen eines Charakters durchaus zu wider sein können. In einem solchen Fall musst Du gute Gründe hervorbringen können, weshalb sich ein Held eines dem Heldentum widersprüchliches Ritual unterziehen sollte.
Vielleicht gibst Du den Spielern auch die Möglichkeit, einen beispielsweisen Meuchelmord als Aufnahmeritual nur zu fingieren. Ein Magus könnte mit dem einen oder anderen Zauberspruch den unwissenden Beobachter der Gruppe durchaus täuschen.

Ein SC oder sogar eine ganze Gruppe muss sich den Gepflogenheiten anpassen und dürfen sich nicht auffällig verhalten. Was meist sehr schwer zu realisieren ist, da sie die Kenntnisse schließlich an ihren Auftraggeber weiterleiten müssen. Es ist ein Katz- und Mausspiel, bei dem es auf Einfallsreichtum und Hirnschmalz ankommt.

Verfolgung

Verfolgung ist eine Kunst, die nur sehr wenige beherrschen. Viele Facetten für eine Verfolgung werden schlichtweg übersehen oder vergessen. Denken wir nur an die Stadtwache, die den umher schleichenden Charakter auf sein Verhalten hin anspricht. Ungeschicktes Verhalten bei einer Verfolgung geschehen schnell und haben meist weitreichende Konsequenzen für die Spieler und ihren Auftrag. Vielleicht aber sollte es ja so passieren?

Bewachung

Festivitäten bewachen

Sicherheit wird in jeder größeren Stadt großgeschrieben und ist auch unerlässlich. Selten haben Bewohner die Möglichkeit so richtig auf den Putz zu hauen und nutzen natürlich jede Gelegenheit sich ihren Frust zu entledigen. Dafür eignen sich Feste hervorragend. Eine damit beauftragte Gruppe, für Sicherheit und Ruhe bei einem Feste zu sorgen, wird wohl sehr oft in soziale Interaktion mit den Bewohnern münden. Mal müssen sie einen Streit schlichten, dann wieder Raufbolde auseinanderbringen, die Eltern des weinenden Mädchens finden und dann noch die Verletzten oder Volltrunkenen zum Medikus bringen.
Ein Verhalten wie die „Axt im Walde“, sollte tunlichst untersagt sein.

Personen bewachen

Gefängnisse sowie Gefangenentransporte sind Musterbeispiele für solche Abenteuer. Zunächst ist es ein einfacher Auftrag, denn wer sollte sich für diese Personen interessieren?
Wenn es sich um den Anführer einer gefährlichen Diebesgilde oder schlimmer noch einer Meuchlergruppe handelt, können die Gefahren kaum abzuschätzen sein. Meuchler als auch Diebe werden sich den Charakteren kaum im offenen Kampf stellen, sondern mehr mit Fallen und Hinterhalten arbeiten.

Ort Bewachen

Zumindest sind die örtlichen Gegebenheiten bekannt und die Wahrscheinlichkeit in einen Hinterhalt zu geraten sehr gering. Doch was ist das für ein Ort, denen sie bewachen? Ein Friedhof, ein altes

Schlachtfeld oder vielleicht doch eine Burgruine? Wer weiß, was sich dort alles in der Nacht tummelt. Hatte der alte Mann in der Taverne nicht vor diesem Ort gewarnt?

Objekt bewachen

Objekte bewachen ist nicht selten eine langweilige Angelegenheit, es sei denn, das Objekt ist das Ziel eines Diebes oder eines Magiers. Barden erzählen sie wissen um Geschichten, bei denen eine Gruppe ein Artefakt bewachte und am Tage darauf waren sie ohne jegliche Spuren fort und waren nie wieder gesehen.

Expedition

Ausgrabung

Ausgrabungen erzählen uns etwas über unsere Vergangenheit und sind sehr beliebt beim Adel und den Akademien. Die einen sehen es als Hobby zur Erlangung von Prestige, die anderen als Mehrung an Wissen und Weisheit an.

Doch die lauernden Gefahren –wie Flüche, wandelnde Tote, Monster- sind Aufgabe der Abenteurer dieser Welt und somit meist der Auftakt für viele unüberschaubare Ereignisse.

Kartographierung

Sie erfordert gute Kenntnisse in diversen Talenten, der Zeichenkunst, Orientierung, Leben in der Wildnis und allgemeine Naturkenntnisse. Vom Wissen um die verschiedenen Pflanzen und Tiere ganz zu schweigen.
Solche Aufträge sind sehr spezifisch, so werden Auftragsinhalte meist sehr detailliert verfasst und bieten eine Richtlinie mit denen die Gruppe ihre Aufgabe bewältigen kann.

Erkundung

Der wesentlichste Unterschied zur „Kartographierung“ ist der Aspekt unter denen man eine Erkundung durchführt. Auftragsinhalte sind meist sehr frei und spärlich gefasst und richten sich eher an nicht spezifizierte Inhalte. Es sollen demnach nur oberflächliche Informationen gesammelt werden und gehen den o.g. Expeditionsarten meistens voraus.

Geleitschutz

Händler begleiten

Händler führen nicht nur oft wertvolle Gegenstände mit sich herum, sondern sind sie auch sehr gesprächig und erzählen nur allzu gerne über ihren Lebenslauf und saugen sich tolle Hintergründe für ihre Waren aus den Fingern, welch’ langen Weg sie aus dem Süden hinter sich brachten, um im Warenbestand des Händlers zu gelangen. Oder die Tonkrüge, welche er aus einem unbekannten Dorf erwarb, wo seine große Liebe ihr Dasein fristete oder, oder, oder.

Adel begleiten

Anders als das einfache Volk, gibt es kaum Adel, der mit etwas an den Umständen seiner Reise zusammenhängenden Situation zufrieden ist. Ständig mäkelt dieser herum und stellt unmögliche Ansprüche mitten in der Wildnis. Spieler werden vielleicht trotz ihrer großartigen Taten, wie normales Fußvolk behandelt und es entsteht ein Geduldsspiel für sie.

Die größte Gefahr für sie sind demnach weniger die Banditen oder Heerscharen von Orks, die sie überfallen könnten (wenn es doch nur endlich soweit seien möge). Vielmehr fechten sie den Kampf mit ihrer eigenen Beherrschung aus, damit sie den Adligen nicht lebendig im Erdreich begraben.

Viehtreck begleiten

Reiten, Lasso schwingen, Netze auswerfen und entlaufene Tiere wieder einfangen. Maßgeblich eine Herausforderung für den ganzen Abenteurer. Den Duft von wiederkäuenden und Methan absondernden Viechern, rundet ein solches Abenteuer ab. (Wo ist eigentlich mein Zelt geblieben?)

Kinder begleiten

Kinder benötigen Aufmerksamkeit und wollen beschäftigt werden. Eine Gruppe mit dem Auftrag ein oder gar mehrere Kinder zu begleiten, kann unter Umständen ein sehr lustiges Unterfangen sein und die Gruppe vor ungeahnte Herausforderungen stellen.
Der immer finster dreinblickende Krieger Alrik, der sich todesmutig in jede Schlacht wirft, sich

mutig jedem Gegner stellt, wird schnell einsehen, dass Kinderhüten ihn an seine Grenzen bringt.
(Was machst Du da? Kann ich das haben?)

BAUERSLEUTE BEGLEITEN

Bauersleute sind das Fundament eines jeden Landes. Sie arbeiten von früh bis spät und versorgen die Menschen mit all den Köstlichkeiten, die sie zum (Über-) Leben brauchen. Es ist das einfache Volk und sie sind es gewohnt sich zu fügen und zu beugen. Wenn Spieler eine solche Gruppe begleiten, werden sie immer in die leuchtenden Augen der Bauern und dessen Kinder blicken. Sie werden respektvoll behandelt und ihren Worten wird Folge geleistet und zwar meist *wortwörtlich*. Ein Überfall auf Bauersleute wird im Allgemeinen nicht viel Beachtung geschenkt, denn davon gibt es ja genug und außerdem welchen Sinn sollte es haben, sie zu beschützen, sie besitzen doch nichts von Wert.

Denken deine Spieler ebenso? Dann ist es Zeit, sie daran zu erinnern, was einfache Menschen im Stande sind zu leisten! Und das Heldentum nicht nur bedeutet eine Legende zu schaffen, sondern auch demütig zu sein. Moment! Wenn sie die einfachen Menschen missachten, dann ist niemand da, der ihre Legende verbreitet, oder doch?

Wenn man auf eine düstere Legende als Held wert legt, ist das der Weg dazu. Aber ob solche „Helden“ dann im nächsten Dorf einen guten Preis beim Händler erzielen oder nicht vom gesamten Dorf zum Teufel gejagt werden, sei dahingestellt.
Wie sieht es aus, wenn die SC‘s in Gefangenschaft einer Orkbande geraten und sich aus eigener Kraft nicht befreien können. Die dort versklavten Bauern werden sicher nicht für Fieslinge ihr Leben riskieren und ihnen die Gefängnisschlüssel besorgen!

KARAWANEN BEGLEITEN

Karawanen zu begleiten ist sehr fordernd, denn je größer eine Karawane ist, desto schwieriger ist es den Überblick zu behalten. Eine Flucht mit einer Karawane vor einer angriffslustigen Orkbande, ist so gut wie unmöglich. Eine Unmenge an sozialen Aktionsmöglichkeiten bietet sie jedoch. Oftmals hilft nur eine ausgefeilte Taktik, um eine wertvolle Karawane sicher durch gefährliche Gebiete zu navigieren.
Vielleicht ist die Hierarchie der angeheuerten Gruppen nicht deutlich und somit verfolgt jede seine eigenen taktischen Ziele und sorgt sogar für Zwist unter ihnen und den NSCs. Diese Gelegenheit lassen sich aufmerksame Banditen nur selten entgehen. Das ausgelöste Chaos macht es eventuell notwendig entlaufene Pferde oder Kinder zu suchen.

SONSTIGE GRUPPEN BEGLEITEN

Unter sonstige Gruppen fallen beispielsweise Pilger, die den langen Weg zwischen zwei oder mehreren heiligen Orten auf sich nehmen, um Buße zu tun oder sich von einer schweren Schuld zu reinigen. Solche Abenteuer können ganz besondere Herausforderungen an sie stellen. Denkbar sind Bedingungen die es verbieten Waffen mitzuführen, oder magische Utensilien und dergleichen mehr.

HANDWERKLICHES

EIN GEBÄUDE BAUEN

Baupläne verstehen und umsetzen ist die Quintessenz dieser Abenteuer. Sie gehören nicht zu den heldenhaftesten, aber wie bereits in der Einführung genannt, ist es eine Möglichkeit, die Charaktere in ihrem vollen Anwendungsspektrum agieren zu sehen. Das Leben besteht schließlich nicht immer aus dem Kampf! Ein Bau eignet sich vor allem als „Wettbewerb“ oder „Wettlauf“ (siehe unter Auftragsoptionen). Ein Streik einer Fahrerzunft könnte den ständigen Nachschub von Baumaterialien unterbrechen und die Bauarbeiten enorm verzögern. Sabotage an dem Bauvorhaben fordert ständig Menschenleben usw.

EINE WEHRANLAGE BAUEN

Im Prinzip nichts anderes als der Bau eines Hauses, jedoch liegt hier der Hauptaugenmerk auf die strategische und taktische Bedeutung des Baus. Vielleicht steht ein Krieg bevor oder ein Angriff einer fremden Macht. Manchmal sind es vielleicht nur Holzpalisaden, die zum Schutze gegen die immer mehr steigende Population an Wölfen errichtet wird. Eventuell müssen Charaktere zunächst die Feinde beobachten, um somit etwas über deren militärische Einheiten zu erfahren, damit die Wehranlage auch entsprechend konstruiert werden kann.

Reparaturen durchführen

Einfache Reparaturen sind keine Herausforderung, aber wenn ein Stützbalken einer Brücke, die über einer tiefen Schlucht ragt, erneuert werden muss, dies aber ohne den Reiseverkehr zu beschränken geschehen soll und die ständigen Angriffe von Vogelvieh zu widerstehen gilt, dann kann das den ein oder anderen schnell an seine Grenzen führen.

Tiere abrichten

Hunde abrichten kann mitunter eine sehr langweilige Angelegenheit für einen Spieler sein. Wie wäre es dann mit Großwild oder Raubtieren für den Zirkus o. Ä?

Ein Kunstwerk schaffen

Eine Statur als Buße für die gepriesene Gottheit oder dessen Huldigung, wäre eine denkbare Variante. Vielleicht ist damit auch ein besonderes Ziel verknüpft, wie der Bau der Arche.

Kunst & Gaukelei

Künstlerische Schaffenskraft oder die Zauberei der Gaukelspiele ist für jeden Bürger eine willkommene Abwechslung aus dem tristen Alltag. Zu einer Festivität kann es gar nicht genug Artisten und Feuerspucker geben.

Lehren & Lernen

Stadtführung

Es gibt Situationen, in denen die Charaktere kein sonderliches Aufsehen erregen dürfen, dennoch aber einiges über eine Stadt in Erfahrung bringen müssen. Vielleicht würde man ihre Erscheinung in einem Teil der Stadt als Vorwand nehmen, sie zu meucheln oder sie gefangen zu nehmen.

Unterricht geben

Auf einer langen Reise vom nördlichen zum südlichen Teil des Kontinents einer oder mehrerer Familien, wird es oft notwendig, für die fortführende Bildung der Kinder oder dessen Einstufung für Dorfschulen (soweit vorhanden) zu sorgen. Ein Magus ist geradezu prädestiniert für die geistige Bildung und kann nebenbei allerlei nützliche Dienste zum Schutze beitragen.

Eine etwas andere Form des o. g. Beispiels ist die Berufung/Einladung an eine Akademie und sei es nur um über Erfahrungen zu referieren, die der Held in Bezug auf ein seltenes Artefakt gemacht hat. Es treibt der Spielergruppe mitunter die Tränen in die Augen, jemanden dabei zu beobachten, wie dieser versucht die Erfahrungen, Ereignisse vergangener Abenteuer oder eine magische These vorzutragen.

Krieger oder Diebe könnten praktischen Unterricht geben oder versuchen ihre Techniken zu erläutern. Es ist also eine ganz andere Form, als die häufig übliche: „Ich habe Rang 10 und hau‘ drauf!“ (Wir verstehen uns!)

An einem Seminar teilnehmen

Mag etwas merkwürdig klingen, dass sich Charaktere für ein Seminar anmelden oder einem beiwohnen. Jedoch ist es für Magier durchaus verständlich, denn schließlich gehören sie zur „gebildeten Elite“ Paleas. Krieger werden hingegen an keinem Symposium teilnehmen, aber sehr wohl Unterricht an einer Kriegerakademie mit dem Thema Belagerungswaffen oder einer Lektion Schwertkampf unter der Leitung eines hervorragenden Lehrmeisters absolvieren wollen.
Während dem Seminar könnten sich mörderische Ereignisse zutragen, denen der Held auf die Spur kommen muss. Als Belohnung dafür könnte im Anschluss die kostenlose Nutzung der Bibliothek oder ein toll verziertes Schwert stehen.

Magisches

Analysen

Es ist nicht immer ratsam, ein seltenes Artefakt oder gar ein unbekanntes in die Obhut der Akademien zu geben, da sie oft bestrebt sind, eben solche den anderen Lehrmeistern vorzuführen oder es gar behalten wollen. Wenigstens aber eine schriftliche Abhandlung darüber verfassen, aber wer will schon in einem zugänglichen Folianten namentlich genannt werden, damit alle Welt weiß, wer im Besitz dieses Artefaktes ist?
Daher ist es manchmal besser, sich einem außenstehenden Dritten anzuvertrauen, damit man auf dessen Verschwiegenheit hoffen kann. An dieser

Stelle kann ein Spieler-Magier als Analytiker angeheuert werden.

Bannwerke

Bannwerke sind vielfältig und sollten nur mit erfahrenen Spielern durchgeführt werden. Zumindest sollten sie einen starken NSC an die Seite gestellt bekommen, falls Du dich mit dem zu bannenden Wesen oder Objekt und dessen Wirkung verkalkuliert hast. Natürlich können sie auch lediglich einen Experten beim Bannwerke unterstützen. Wenn ein Held-Magier einen solchen Auftrag erhält, sollten ihm ein oder zwei schlagkräftige Krieger vor eventuellen kriegerischen Aspekten zur Seite stehen.

Sei dir als Meister stets bewusst, dass solche Abenteuer oft sehr gefährlich sind und nicht von Allerweltshelden im Handumdrehen zu meistern sind. Gut, es gibt selbstredend auch diverse Schwierigkeitsgrade und Hintergründe, die zu einem Bannwerke führen, dennoch sollte es für Magier stets eine Herausforderung bleiben. Andernfalls könnte die Magie ihre Mystik verlieren und hinterrücks von den Spielern belächelt werden.

Artefaktherstellung

Artefaktherstellungen können auch mit der Beschaffung von Materialien einhergehen. Denn zur Erschaffung solcher Objekte benötigt man nicht nur die entsprechenden Kenntnisse und Zauber, sondern auch die Materialien (welche das auch sein mögen).
Als eigenes Abenteuer für eine Magiergruppe ist sie dennoch geeignet, denn die Materialien sind vielleicht vom Auftraggeber gestellt worden.

Bei der Durchführung erscheinen vielleicht mindere Geister als Nebeneffekt des magischen Rituals. Ein Patzer könnte die Magier in Lethargie verfallen lassen und sie finden sich in einer Traumwelt wieder, aus der sie den Weg zurück in ihre Körper finden müssen. Aus Vereinfachungsgründen sollte an dieser Stelle die Traumwelt der eigene Geist sein (komatöser Zustand), damit dies nicht fälschlicherweise von den Charakteren als Parallelwelt interpretiert wird o. Ä.

Alchemie

Abgesehen von der klassischen Herstellung der althergebrachten Elixiere und Tinkturen, könnte ein längst verschollenes Rezept als Grundlage für ein Abenteuer herhalten. Vielleicht gibt es ein besonderes magisches Ritual, mithilfe bestimmte Tinkturen verstärkt werden könnten.

Die Durchführung misslingt und der Held nimmt schweren Schaden und muss nun versuchen die bald eintretende Wirkung abzuwenden, wobei er im Verlauf des Abenteuers immer schwächer und gebrechlicher wird.

Aber Vorsicht! Ein solches Abenteuer kann sehr schnell zu einem Todesurteil für einen Charakter werden, wenn dieser hier und da seine Proben nicht schafft. Es erfordert also gute Vorbereitung und eine hilfsbereite Gefährten des Magiers (oder Alchemisten sofern sie einen am Tisch sitzen haben).

Transport

Von Objekten

Tonnenschwere Statuetten auf riesigen Wagen –als Schwersttransport mit Überlänge- sollen zu einem Tempel transportiert werden. Transporte dieser Art fallen hierunter, ebenso die von Handwerksmeistern gefertigten Möbelstücke für den Adel wollen zu ihrem neuen Besitzer gelangen.
Interessante Seiten dieses Abenteuertyps stellen die ständig wechselnden Witterungsverhältnisse und schlecht passierbaren Pfade dar.

Von Tieren

Sie brauchen Auslauf, müssen gefüttert werden und der Wagen, in dem sie transportiert werden, benötigt seit Jahren viele hingebungsvolle Streicheleinheiten, denn der nächste Achsenbruch könnte ihn zerstören und das Tier befreien und wer mag sich dann schon mit einem Mantikor anlegen?

Von Personen

Steht stark im Zusammenhang mit dem „Bewachen von Personen“, aber sind auch eigenständige Szenarien denkbar, wie der Transport von Leichnamen zum Beispiel. Trauerzüge durch mehrere kleinere Dörfer zur letzten Ruhestätte und dergleichen.

Von Nachrichten

Botengänge sind sehr wichtige Aufgaben, die von kleinerem Briefwechsel bis hin zur Kriegserklärung wohl alles beinhalten können. Doch nicht jeder möchte, dass diese Nachrichten auch ankommen.

Unmoralisches

Unmoralische Aufträge sind meist den dunkleren oder schlicht bösen NSCs vorbehalten und haben im Grundkanon eines Fantasy-Rollenspiels der meisten Gruppen nur wenig Relevanz für die eigene Spielweise. Schließlich spielt man i.d.R. Helden und das ist mit unmoralischen Aufgaben unvereinbar.
Es kann aber die Zeit kommen oder sich Gruppen zusammenfinden, die absichtlich düstere Settings bevorzugen oder gerne in die Rolle der Bösewichter schlüpfen, da sind unmoralische Gegebenheiten natürlich selbstverständlich. Daher werden sie hier der Vollständigkeit für die „Anti-Helden“ aufgezählt.
[Achtung Moralpredigt!] Meiner Ansicht nach sollten solche Aufträge aber niemals mit Minderjährigen gespielt werden und ansonsten sehe ich auch keinen Grund solche dunklen Pfade in einem Rollenspiel mit den eigenen Charakteren auszuloten. Sie sind der Grund, weshalb Spieler einen Auftrag erhalten, sie sollten sie selber aber nicht liefern.

Meuchelmord

Bei einem Meuchelmord geht es um den Mord an einer Person oder auch Tier, die sich in den Augen des Auftraggebers schuldig gemacht hat. Sei es, dass der Kredit nicht zurückgezahlt wurde, ein Verrat gesühnt werden soll oder schlicht einen Konkurrenten im Handelsgeschäft aus den Weg räumen. Alle diese Varianten können einen Meuchelmord begründen.

Plünderung

Schließen sich die Spielercharaktere zusammen und überfallen aus niederen Gründen ein Dorf, eine Stadt oder eine Karawane, so handelt es sich dabei um eine Plünderung. Ihr Ziel ist es Reichtümer anzuhäufen, Schrecken zu säen, Mordlust befriedigen, Personen zu versklaven oder Machtansprüche durchzusetzen. Diese blutigen Auseinandersetzungen sind wild, ungestüm und gewalttätig.

Raubmord

Grundsätzlich geht es hierbei um einen Raub, bei dem der Beraubte meist erschlagen wird. Manchmal ist das aber auch so gewollt und soll von einem größeren Zusammenhang ablenken. Beispielsweise will man nicht, dass offizielle Ermittler herausfinden, dass der Beraubte ein sehr wichtiges Artefakt bei sich trug, das für ein dunkles Ritual benötigt wird. Er wurde also auch zum Schweigen gebracht, um das grundlegende Ziel nicht zu gefährden.

Auftragsoptionen

Stinknormales

Hierunter fallen alle Gegebenheiten, die einen standardisierten Ablauf eines Abenteuers beinhalten. Eine Gruppe wird mit einem Auftrag betraut und verfolgt das Ziel linear von Etappe zu Etappe. Sie müssen hierbei lediglich dem Handlungsstrang verfolgen und versuchen das vorgegebene Ziel zu erreichen.

Wettlauf

Ein Wettlauf gestaltet einen Auftrag wesentlich spannender, ist aber mit wesentlich mehr Meistergeschick gepaart. Denn hier gilt nur der Sieg im Wettlauf als erfolgreicher Abschluss eines Auftrages. Ständig werden die Charaktere mit einer weiteren Gruppe konfrontiert, die den gleichen Auftrag und somit das gleiche Ziel haben. Die Gruppe wird laufend von der anderen Gruppe geschnitten und muss sich an deren Erfolge messen.
Rumtrödeln führt über kurz oder lang zum Misserfolg und garantiert auch den Verlust der in Aussicht gestellten Belohnung.

Ablenkungsmanöver

Im Ablenkungsmanöver geht es primär um eine Unterstützung für das eigentliche Vorhaben. Charaktere werden angeheuert, einer anderen Gruppe dabei zu helfen, das vorgesehene Ziel zu erreichen, in dem sie z. B. die Interesse eines Feindes auf sich lenken, damit die andere Gruppe unbehelligt an den Feinden vorbeikommt.

IRREFÜHRUNG

Unter Irreführung fallen Abenteueroptionen, welche zum Ziel haben, Intrigen zu spinnen oder falsche Fährten zu legen. Diese Variante ist sehr anspruchsvoll für Meister und Spieler, da die Handlungen und Ideen einer Gruppe sehr schnell den ursprünglich geplanten Handlungsstrang sprengen können.

~WIE MAN CHARAKTERE ZUSAMMENFÜHRT~

„Die Götter fügen zusammen, was zusammen gehört!“
- ein Meister zu seinem Novizen

EINFÜHRUNG

NEUE CHARAKTERE

Sobald sich eine Spielgruppe zusammenfindet, besteht sie meist aus völlig neuen Charakteren. Diese Tatsache kann einen Meister oft in Erklärungsnot bringen, denn wie soll er diese Spieler zusammenführen? Natürlich besteht immer die Möglichkeit, sie vor vollendete Tatsachen zu stellen und zu behaupten, sie befinden sich auf einer Landstraße. Jedoch ruft das meist bei den Spielern eine gewisse Abwehrhaltung hervor, denn schließlich erfahren sie meist nie, warum sie mit den anderen Recken zusammen gekommen sind und gemeinsam in die nächste Stadt wollen.
Es versteht sich von selbst, dass aufgrund von akuter Zeitnot oft zu diesem kleinen Kniff gegriffen wird, damit das Abenteuer begonnen werden kann, aber bietet es eigentlich auch genügend Stoff für ein eigenes Abenteuer.

EIN NEUER SPIELER

Leichter gegenüber einer völlig neuen Gruppe mit neuen Charakteren, ist der Zugang eines einzelnen neuen Spielers mit seinem Charakter. Das bietet relativ leichte Optionen, wie Sie einen solchen in eine bereits bestehende Gruppe integrieren können.

DIE METHODEN

Wie man sie zusammenführt erfolgt ähnlich der Auftragserteilung (s. o.). Demnach werden in „direkte“ und „indirekte“ Methode unterschieden. Direkte Methoden haben das Ziel der Charakterzusammenführung aufgrund von Situationen. Hingegen die indirekte Methode fingiert, die Charaktere haben sich bereits früher schon einmal gesehen, begegnen sich rein zufällig oder kennen sich sogar.

DIREKTE METHODEN

„HALLO NACHBAR“

Jene Erscheinungsform bietet sich sowohl für mobile als auch für Charaktere mit festem Wohnsitz an. Die neue Spielerin trifft einen oder mehrere Mitglieder aus der bestehenden Gruppe in einem Schlafsaal oder dem Flur einer Taverne und spricht diese an oder wird angesprochen. Sollte dies nicht gelingen, kann unter Zuhilfenahme eines NSC die neue Spielerin und ein alter Charakter in ein Gespräch verwickelt werden. Am Folgetag ist der Essenssaal voll, nur ein Platz ist noch frei, an dem sich die neue Heldin setzen kann usw.

GLEICHER AUFTRAGGEBER

Bei dem gleichen Auftraggeber ist es immer möglich neue Spieler in alte Gruppen zu integrieren. Beispielsweise ist die neue Heldin bereits für einen Auftrag rekrutiert worden. Ihre erste Aufgabe besteht darin eine schlagkräftige Gruppe von Abenteurern ausfindig zu machen und diese zu ihrem Auftraggeber zu bringen. Selbstverständlich wird die neue Heldin zusammen mit der Gruppe den Auftrag erhalten und vielleicht sogar beschließen sich ihnen danach anzuschließen.

GLEICHER AUFTRAG

Der gleiche Auftrag kann von unterschiedlichen Auftraggebern an die Gruppe und die neue Heldin gegeben worden sein, die sich im fortschreitenden Abenteuer ständig über den Weg laufen. Es besteht auch die Möglichkeit, dass ein Auftraggeber die neue Heldin als Verfolgerin hinterherschickt, damit diese den Fortgang des Abenteuers überwacht, aber dann irgendwann von der Gruppe bemerkt wird usw.

INDIREKTE METHODEN

SCHICKSALHAFTE BEGEGNUNG

Schicksalhafte Begegnungen sind mehr oder weniger „Zufallsbegegnungen“, die verschiedene Cha-

raktere dazu veranlassen den vor ihnen liegenden Weg/Abenteuer gemeinsam zu bestreiten. Es liegt auf der Hand, dass dadurch zunächst mindestens zwei unterschiedliche Handlungsstränge von dir als Meister verfolgt werden müssen, die während des Abenteuers irgendwann an einem Punkt zusammenfließen, damit sie sich einander begegnen. Ein Beispiel:

Erster Handlungsstrang:
Die Heldin Saria begleitet einen Wanderhändler als Geleitschutz nach Patagor und genießt die ausschweifenden Geschichten ihres Auftraggebers, mit dem sie gemeinsam auf dem Bock sitzt. Esthion schenkt den beiden sein schönstes Lächeln, während der Wind leicht über das Land streicht. Die vorangegangen Tage war es regnerisch und kalt. Regen weichte den Pfad sehr stark auf und die Karren der Bauern zogen tiefe Furchen hinein. Des Händlers Planwagen schaukelt hin und her und ist kaum zu bändigen. Der alte Wagen hatte schon viele Jahre erlebt und es ist nicht verwunderlich, dass die Achse bricht…

Zweiter Handlungsstrang:
Die Gruppe brach ihr Nachtlager ab und bereitete sich darauf vor, ihren Weg nach Patagor wieder aufzunehmen. Eine kleine Stärkung zuvor brachte den notwendigen Elan mit sich. Sie liefen am Wegesrand auf dem weichen Gras entlang, da der Regen tagelang den Pfad zu Fuß kaum passierbar zurückließ. Einige Stunden waren die Recken bereits unterwegs, als sie in der Ferne ein Planwagen entdecken, der scheinbar eine gebrochene Achse hat. Natürlich boten sie ihre Hilfe an und mit vereinten Kräften reparieren sie die Achse behelfsmäßig. Der Händler lädt sie ein, hinten auf seinen Wagen mitzufahren, was sie sehr gerne annehmen…

Gemeinsamer Handlungsstrang:
In Patagor angekommen trennen sich die Wege von Saria und dem Händler, der sie für ihre Dienste wie vereinbart entlohnt. Auch der Gruppe gibt er einige Silbertaler und die Übernachtung in einer Taverne ist somit gesichert. Saria schließt sich der Gruppe an und der Legende nach, hat sie gemeinsam mit ihnen viele Abenteuer erlebt…

Es wird klar, worauf das hinausläuft. Aber jedes Abenteuer ist zum Scheitern verurteilt, wenn die Spieler nicht in rollenspielerische Interaktion miteinander treten. Wenn sie dies aber tun, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass sie in Zukunft ihren Weg gemeinsam bestreiten.

ALTE SCHULFREUNDE

In den Akademien dieser Welt, sind schon mächtige Magier und heldenhafte Krieger ausgebildet worden. Da bleibt es nicht aus, dass sich die einzelnen „Jahrgänge“ untereinander kennen oder sich zumindest gesehen haben. Es dürfte dir nicht schwer fallen, bei der Charaktererschaffung ein Augenmerk auf die Wahl der Akademien zu werfen, um eine „sinnvolle“ Option zur Charakterzusammenführung zu ersinnen.

Aber von diesem standardisierten Ablauf mal abgesehen. Die Frage, wie sie zueinander während ihrer Ausbildung gestanden haben, ist viel interessanter. Nur weil sie gemeinsam die gleichen Unterrichtseinheiten besucht haben, heißt das noch lange nicht, dass sie sich auch verstanden haben!
Es mag viel schwieriger sein, rivalisierende Schulfreunde zusammenzuführen, als jene die die besten Freunde waren.

RIVALISIERENDE SCHULKAMERADEN

Welche Gründe könnte es für diese beiden geben, ihre Abenteuer gemeinsam zu bestreiten? Das Problem wird zum Meisterglück, denn Rivalen waren schließlich in der Vergangenheit bestrebt den anderen stets zu übertrumpfen. Sie schienen gleichwertige Studienerfolge zu haben und wurden durch ihre Rivalität zu den besten ihres Jahrgangs. Weshalb sollte sich diese Rivalität nicht fortsetzen lassen? Vielleicht werden sie dadurch noch viel besser und freuen sich insgeheim auf ein Wiedersehen, denn seit sie ohne ihren Rivalen ganz alleine in die Welt hinauszogen, litt auch ihr Ehrgeiz der „Beste“ zu sein.
Führen sie dies den in Frage kommenden Charakteren vor Augen und nutzen sie eventuelle Charaktergeschichten schamlos aus (dafür schreibt man „gute“ Charakterhintergründe schließlich)!

Die besten Freunde

Weshalb haben sich die besten Freunde nach ihrem Abschluss aus den Augen verloren? War es eine Frau, die der eine bekam, obwohl der andere unsterblich in sie verliebt war? Wie Du siehst, scheint es einfacher zu sein, rivalisierende Schulfreunde zusammenzuführen, als die besten Freunde.

Andererseits könnte der eine den anderen suchen, um sich bei ihm für sein schlechtes Benehmen zu entschuldigen. Vielleicht haben sie sich auch gestritten oder einer von ihnen nahm als Lehrmeister einen Lehrstuhl an einer renommierten Akademie an, während es den anderen hinaus in die freie Welt trieb. Natürlich könnte es sein, dass ein alter Freund um Hilfe bittet.

Alte Zeiten

Ähnlich dem Prinzip der „alten Schulfreunde“, können vergangene Ereignisse für eine Zusammenführung verwendet werden. Eine große Schlacht, ein magisches Seminar oder ein großer Treck vor vielen Jahren, wo die Recken Seite an Seite ihren Mann standen zum Beispiel.

Diese Variante setzt voraus, dass ihre Spieler sehr detaillierte Charaktergeschichten besitzen oder genügend Freiraum für von dir vorgesetzte Aspekte bieten.

Feiertage & Festivitäten

Viele Feiertage und Festivitäten zieren den Kalender. Es gibt Feiertage zu Ehren aller Götter und viele Feste und andere spektakuläre Ereignisse. Sie bieten Optionen für die Zusammenführung von Charakteren zuhauf.

~Gerechte Entlohnung~

„Hey, such‘ dir Arbeit!“

- von einem ungekannten Händler zu einem Streuner

Klingende Münze

Nur Bares ist Wahres

Wie viel darf ein Abenteurer für einen Auftrag verdienen? Mit dieser Frage befinden wir uns in einem sehr metaphysischen Bereich des Meisterhandwerks, schenkt man den Diskussionen in vielen Foren glauben.
In einigen Abenteuern wird das Gewicht der SC in Gold aufgewogen, obwohl sie lediglich einen alten in die Jahre gekommenen Wolf töteten und wieder andere erhalten gerade genug für eine warme Mahlzeit, obschon sie eine Dämonenplage niederschlugen.

Ist das gerecht? Wohl kaum! Dennoch liegt es am Meister und seinen Spielern einen Kompromiss zu finden.
Wie ein solcher aussehen kann, lege ich hier dar.

Reputation

Reputation ist ein zweischneidiges Schwert, da man fingieren kann, dass bekannte und heldenhafte Charaktere ausschließlich schwierige Aufträge erhalten und somit entsprechend entlohnt werden. Jedoch schürt eine hohe Reputation auch die Hoffnung vieler einfacher Menschen, die Charaktere würden sich (natürlich kostenlos) um ihre kleinen Belange kümmern. Schließlich sind sie doch HELDEN!

Warenwert

Wenn Charaktere entsendet werden, um einen kostbaren Schatz zu bergen oder ein seltenes Artefakt zu beschaffen, kann deren Grundwert in Goldfalken als Richtlinie dienen. Sie erhalten einen Anteil oder einen entsprechenden prozentualen Wert des theoretischen Verkaufswertes als Entlohnung. Wie hoch dieser Anteil bzw. der prozentuale Wert ist, richtet sich nach der Länge und der Komplexität des Abenteuers. Müssen die Charaktere mehrere Tage, Wochen oder gar Monate investieren, dient die Anzahl an Tagen, Wochen oder Monaten als Grundlage für den Anteil in Prozent. Natürlich kannst Du auch die Spielminuten als Faktor verwenden oder vergleichbar sinnvolles.

Menschenleben

Retten die Charaktere einen Menschen vor einer drohenden Gefahr (Jungfrauenopferung o. Ä.), dann sollten sie auch eine hohe Belohnung erhalten, denn Menschenleben sind nun mal unbezahlbar! Allerdings können sie feine Abstufung entsprechend ihres finanziellen Standes sowie in deren „Standes-Wertigkeit“ für die Personen gegeben

sein. Ein guter Lehnsherr bezahlt vielleicht selbst das Entgelt für seine entführten Bauern.

Stand	Entgelt
Adel	Ab 50 GF
Bürger	10 - 100 GF
Klerus (schließlich Götterdiener)	10 – 25 GF
Bauern (SCs sind Helden)	Bis 10 GF

Immaterieller Wert

Hierbei dreht es sich oft um Gegenstände mit einem persönlichen Wert für den Auftraggeber. Dieser sollte dann auch entsprechend angesetzt werden. Der Ring der Großmutter, der bereits seit 10 Generationen im Besitz der Familie ist und gleichzeitig als Familiensiegel dient, kann durchaus seine 150 Goldfalken (beim Adel vielleicht sogar das Doppelte an) Wert haben. Verwende einen Faktor zur Bestimmung des Entgeltes wenn nötig.

Waren & Dienstleistungen

Anderweitige Entlohnung

Eine Weisheit besagt: „Es ist nicht alles Gold was glänzt!“
Eine Weisheit mit hohem Wahrheitsgehalt. Eine Gruppe muss nicht immer bzw. kann auch gar nicht stets mit barer –und auf Dauer schwerer- Münze entlohnt werden. Mannigfaltige anderweitige Entlohnungen sind denkbar.

Rüstungen & Waffen

Lieblinge aller Krieger, Schützen und allen die es werden wollen. Einen kampferprobten Recken zu entlohnen, kann mitunter sehr einfach sein, aber Vorsicht! Solltest Du auf den Gedanken kommen, dem Charakter eine übermächtige Axt in die Hände zu legen, gerät das Spiel schnell aus dem Gleichgewicht. Rüstungen oder Rüstungsteile mit einem erhöhten Kampfbonus könnten eine ausreichende Motivation für einen solchen SC sein, sich auf das Abenteuer zu begeben.

Artefakt

Artefakte sind für jeden interessant, aber mitunter wohl am meisten für Zauberer. Dabei muss einem Magier nicht unbedingt das Artefakt übergeben werden, sondern es reicht **vielleicht** schon die Möglichkeit das seltene Artefakt studieren zu dürfen (mit +1 Rang als Belohnung). Jene Variante sollte aber nur bei sehr mächtigen Artefakten durchgeführt werden, simplere können auch als Entlohnung überreicht werden (z. B. mit einem einmaligen Effekt).

Meisterstunde

Zusätzlich könnten die Charaktere ein paar Stunden bei einem Zauber- oder Waffenmeister verbringen, der ihnen in kürzester Zeit einiges beibringt (zusätzliche Rangstufen in einer entsprechenden Fertigkeit).

Bücher

Ähnlich der „Meisterstunde“, jedoch erhalten sie Bücher aus denen sie etwas lernen können. Ein seltener Foliant über eine neue Zauberthesis oder dergleichen findet sich sicherlich auch das ein oder andere Mal darunter.

Kleidung

„Kleider machen Leute!“, ein passendes Zitat. Kleidung kann durchaus eine Entlohnung für getane Arbeit sein. Beispielsweise ein edel verziertes Magiergewand für Beschwörungen mit dem einen oder anderen Bonus und wenn es sich dabei auch nur um ein Unikat handelt.

Tiere

Tiere –wie Pferde oder Kampfhunde- sind mitunter teuer und nicht immer erschwinglich, daher bietet diese Option eine gute Entlohnungsmöglichkeit.
Wenn ein Held bereits ein Tier besitzt, stellen Ausbildungen für das Tier vielleicht einen Anreiz dar. Sodass das Pferd in der Schlacht nicht mehr scheut.

Sonstige Dienstleistungen

Der Bereich Dienstleistungen sind zu umfangreich, um sie hier alle oder eine große Anzahl dessen niederzuschreiben. Hier seien noch die Badehäuser, Massagehäuser sowie freie Kost und Logis erwähnt. Auch Dienste von Magd und Knecht als Belohnung eines Dienstherrn ist vorstellbar.

ERFAHRUNGSPUNKTE

WIE VERGIBT MAN SIE?

Eine der Fragen, die einen Meister um den Schlaf bringen kann. Gibt man seinen Spielern zu viel davon, steigen sie rasant an und werden übermächtig. Gibt man ihnen zu wenig, dann wird ein Schwarm Fledermäuse zu einer ernsthaften Gefahr. Aber wie vergibt man sie denn?

Hierauf kann niemand eine konkrete Antwort geben, aber jeder Meister legt sich seine eigenen Richtlinien für seine Gruppe fest und das tue ich hier auch: Eine Richtlinie anbieten (mehr nicht)!

DAS MINUTEN- ODER ZEITPRINZIP

Es existieren viele Möglichkeiten, anhand man Erfahrungspunkte vergeben kann. Eine ist die zeitliche Komponente, dafür multipliziert man die tatsächliche Spielzeit mit einer Anzahl an Erfahrungspunkten (z. B. 120 Minuten x 0,25 EP = 30 EP abgerundet für jeden).

Eine ähnliche Variante, die auch der Tatsache gerecht wird, dass ein schon erfahrener Held weniger aus schon ihm bekannten erlernt bietet diese Abwandlung:
Die tatsächlichen Spielminuten werden mit der Differenz aus 1,00 und 0, [doppelter Charakterstufe] multipliziert (abrunden!). Charakterstufen die nach der Verdopplung noch immer im „Einerbereich“ sind, müssen demnach natürlich als Hundertstel gerechnet werden.
Mit diesem Prinzip kann man natürlich noch sein Unwesen treiben und die einzelnen Faktoren nach eigenem Ermessen für seine Gruppe anpassen, aber ich denke, es wird deutlich auf was das hinaus laufen soll.

Beispiel:

Alrik ist ein Stufe 4 Krieger. Amira eine Bardin der Stufe 18. Ihr Meister gibt die tatsächliche Spielzeit i. H. v. 400 Minuten an.

Alriks EP errechnen sich demnach wie folgt:
= 400 x (1,00 – (2 x 0,04))
= 400 x (1,00 – 0,08)
= 400 x 0,92
= 368 EP

Amiras EP errechnen sich demnach wie folgt:
= 400 x (1,00 – (2 x 0,18)
= 400 x (1,00 – 0,36)
= 400 x 0,64
= 256 EP

Dieses Prinzip bietet den Vorteil der relativ schnellen Angleichung schwächerer (bzw. neuer) Charaktere an die alten, da sie wesentlich mehr Erfahrung in kürzeren Zeitabständen verdienen. Allerdings bietet es kaum Anreize für individuelle Leistungen einzelner Spieler, da diese nicht berücksichtigt werden.

Eine Erweiterung dieses Prinzips kann der Spielleiter dergestalt vornehmen, als dass dieser für besonders gute Leistung anstelle mit 1,00 den Wert 0,90 ansetzt, bzw. auf 1,10 bei schlechten oder störenden Leistungen.

KLASSEN- ODER WERTEPRINZIP

Noch eine Variante ist die, in der man sämtliche Gegner oder **relevante** Gesprächspartner mit deren Monsterklassen **oder anderen Werten** als EP für die Spieler anrechnet. Hat leider den faden Beigeschmack, dass sie dazu neigen irgendwann jeden, die eventuell „weiterhelfen“ können, zu befragen und ihre EP verlangen (Endlosdiskussion ist die Folge).

Beispielsweise wird der *SG-Wert* als EP herangezogen. Die SC unterhalten sich mit ihrem Auftraggeber (*SG-Wert* von 8) und zwei Wachsoldaten (je *SG-Wert* von 10), sie erschlagen noch vier Banditen (je *SG-Wert* von 14) und das ergibt dann: 8+10+56 = 74 EP.
Genauso gut könnte aber auch die Charakterstufe, ein Attributswert oder ein für die Situation benötigter Fertigkeitsrang herangezogen werden.

ASPEKTPRINZIP

Wieder ein anderes Prinzip baut darauf auf, dass jedem feste vorher festgelegte EP zugestanden werden, sofern sie die Aufgaben richtig oder teilweise richtig absolviert haben.

So zum Beispiel:

+10 EP fürs Überleben
+15 EP für die gelüfteten Geheimnisse
+10 EP für gutes Rollenspiel
+15 EP für kreative Ideen
+30 EP für erschlagene Gegner
=80 EP für das gesamte Abenteuer

BEREICHS- ODER KAPITELPRINZIP

Es soll auch das Prinzip existieren, wonach Meister den Spieler für jede Etappe des Abenteuers EP zugestehen oder für jedes Kapitel (Unterkapitel) ihres selbst geschriebenen Abenteuers.

So zum Beispiel:

+200 EP fürs 1. Kapitel (Einleitung)
+400 EP fürs 2. Kapitel (Hauptteil)
+300 EP fürs 3. Kapitel (Schluss)
=900 EP für das gesamte Abenteuer

Wie ihr seht, sind die Möglichkeiten nahezu grenzenlos. Doch wie kann man die Erfahrungspunkte denn nun sinnvoll **und** gerecht **und** individuell vergeben?
Das ist ohne viel Aufwand deinerseits kaum zu realisieren. Je nach Meister- und Spielertyp können diverse Möglichkeit in Betracht gezogen werden. Egal, wie viel Mühe Du dir auch geben magst, es ist „nie“ gerecht genug!

DAS „GERECHTE“ SYSTEM

Wie bereits erwähnt, sind die drei Faktoren „sinnvoll, gerecht und individuell“ (schon diese Faktoren bieten genügen Zündstoff für eine Diskussion). Willst Du ein gerechtes System verwenden, musst Du etwas Arbeit darauf verwenden und jedes kleine Detail am Spieltisch notieren, um im Anschluss gerecht Erfahrungspunkte verteilen zu können. Vorsicht, dies könnte u. U. den Spielfluss stark beeinträchtigen!

Sinnvoll ist ein Punktesystem dann, wenn es zwar viele aber nicht alle Möglichkeiten tabellarisch auflistet. Gerecht ist es, wenn es für alle gilt im gleichen Maße und werden auch Einzelleistungen toleriert, dann ist es sogar individuell.

Im Anschluss findet ihr eine kleine tabellarische Auflistung möglicher Aspekte, die ihr zur Bewertung der Erfahrungspunkte hinzuziehen könnt. Ja, sie ist weder abschließend noch ist sie umfangreich. Auch hier gilt der Grundsatz, dass es nur eine Richtlinie darstellt.
Letztlich musst Du jedes System deiner Gruppe anpassen und somit kann nur wenig verallgemeinert werden, denn das ist meiner Meinung nach der schlechteste Weg zu meistern!

EINE BEISPIELLISTE

Bedingung	EP
Allgemeines	
Überlebt	+5
Informationen beschafft	+5
Je sinnvollem Talenteinsatz (Eigeninitiative)	+2
Auftrag 100% erfüllt	+25
Rollenspiel	
Gute Darstellung des Charakters	+10
Rollenspielgerechte Interaktion	+15
Gruppeninteraktion	+10
Ränge/Stände beachtet (Bsp. gg. Adel)	+5
Atmosphäre (Beschreibung Handlung)	+10
Ohne Waffengewalt aus Situation befreit	+15
Ohne Magie aus Situation befreit	+10
Heldentaten	
Edelmut bewiesen	+10
Selbstlosigkeit bewiesen	+5
Ehrenhaftes Verhalten	+10
Mut bewiesen	+5
Kampfsituationen	
Kreatur erschlagen (SG/Kreatur)	SG
Fairer Kampf (Mann gegen Mann)	+5
Religion	
Gottgefälliges Handeln und Beten	+5
Opfergabe d. Göttern entrichten (Gewinn)	+5
Spielerpersönlichkeit	
Für Stimmung am Tisch gesorgt	+2
Abzüge	
Meuchelmord	-5
Unschuldigen getötet	-25
Unwürdiges	-15
Absichtliche Spiel(er)sabotage	-20

Höhe der Erfahrungspunkte

In den vorigen Beispielen ist die Angabe der Erfahrungspunkte sehr unterschiedlich. Beachte bei deiner Punktvergabe darauf, wie oft ihr spielt und welche Ziele ihr euch gesteckt habt. Zudem ist ein Blick auf die Stufentabelle eine gute Richtlinie dafür, wie hoch Du deine Erfahrungspunkte ansetzen solltest.

Abschließende Worte

Was soll ich jetzt noch sagen?

Ich hoffe mit dieser kleinen Spielhilfe einen Großteil an Arbeit für euch abgenommen zu haben. Sicherlich wird es auf euren Weg viele neue Ideen und Anreize geben, um die ihr diese Spielhilfe ergänzen könnt.

Eine Ergänzung muss ich jetzt doch noch nachschieben. Obwohl ich mir sehr viel Mühe gegeben habe, diese Spielhilfe mit den in ABOREA gebräuchlichsten Begriffen zu versehen, habe ich erst durch Sebastian gesehen, welcher Konditionierung ich bereits durch andere Rollenspiele erfahren habe und somit nochmals einiges an Begrifflichkeiten korrigieren musste. Danke dafür!

Viel Spaß wünsche ich euch mit dem tollsten Hobby der Welt: Rollenspiele!

Swidger © 2016