

Wie baut man ein Abenteuer?



Du stehst also vor der Aufgabe, Dir als Meister ein Abenteuer für Deine Spielergruppe auszudenken. Klingt kompliziert, ist es aber nicht. Genau genommen besteht ein EPOS-Abenteuer nur aus zwei Teilen. Diese sind sogar so planbar, dass wir sie hier als Bauklötze präsentieren können. Innerhalb dieser Bauklötze müssen dann noch zwei Dinge eingeflochten werden: Die "Anwerbung" der Helden in den ersten und die "Auflösung" des Abenteuers in den zweiten.

Die Bausteine benützen

Widmen wir uns nun den Abenteuer-Bausteinen und wie man sie einsetzt, um den Spielern einen spannenden Abend zu bieten. Die Bausteine werden im nächsten Abschnitt dieses Kapitels alle aufgeführt und sind alle nach dem gleichen Schema aufgebaut: Sie enthalten eine Aufgabe, die die Helden zu lösen haben, sowie einige Vorschläge für Varianten und Wendungen innerhalb dieser Aufgaben.

Wenn Du jetzt ein Abenteuer für deine Gruppe planst, dann nimmst Du zwei dieser Bausteine - und zwar egal welche zwei, sie passen alle zusammen. Der erste Baustein ist nun der "Aufhänger" während der zweite hingegen ist der "Kern" des Abenteuers, zu dem die Helden erst durchdringen müssen.

In der Praxis heißt das, dass die Helden zunächst den ersten Baustein als Aufgabe bekommen - die Lösung dieses Bausteines beinhaltet eine Wendung oder Information, die den zweiten Baustein preisgibt und zur Hauptaufgabe des eigentlichen Abenteuers erhebt.

Aber genug der Theorie, machen wir es am praktischen Beispiel

fest.: Du greifst Dir jetzt einfach zufällig zwei Bausteine heraus und erwischst beispielsweise "Seltsame Dinge" und "Reingehen und Rausholen". Der erste Baustein ist also der Aufhänger. Wir könnten sagen, dass Menschen verschwinden und es an den Helden ist, die Vorkommnisse zu klären. Dabei finden sie heraus, dass ein finsterner Kult die Menschen entführt, um sie in einem Ritual zu opfern (Lösung des ersten Bausteines). Und schon stecken wir mitten in "Reingehen und Rausholen", denn nun ist es an den Helden, in die Quartiere des Kultes einzudringen und das Schlimmste zu verhindern. Fertig ist das Grundgerüst.

Also nochmal zusammengefasst:

A) Wähle zwei Bausteine

B) Sorge dafür, dass die Helden die Aufgabe des ersten Bausteines ausführen (vielleicht durch eigene Motivation, aber auch durch Anwerbung von wohlhabenden Auftraggebern oder guten Freunden).

C) Die Lösung des ersten Bausteines führt zur Aufgabe des zweiten.

D) Die Lösung des zweiten Bausteines führt alles zu einem zufriedenstellenden Ende.

Und fertig ist Dein erstes Abenteuer. Alle weiteren Ausführungen über Nicht-Spieler-Charaktere, Bösewichte und andere Feinheiten kannst Du Dir später zu Gemüte führen - schnapp Dir jetzt erst einmal zwei Bausteine, setz Dich mit Deiner Gruppe an einen Tisch und spiel. Vergiss dabei nur nicht, dass es keineswegs zum Pflichtprogramm gehört, dass die Helden erfolgreich sind. Deine Aufgabe ist es lediglich, sie mit einer fairen und angemessenen Herausforderung zu konfrontieren.

1) Auf Wache

In einer Stadt oder zumindest unter einer Gruppe von Menschen ist ein Verbrechen geschehen. Der Täter ist entweder unbekannt oder es gibt mehrere Verdächtige. Die Aufgabe der Helden besteht darin, eventuelle Zeugen zu befragen und Hinweise zu sammeln. Werden Verdächtige ausgemacht, müssen sie beschattet werden. Für einen erfolgreichen Abschluss dieser Aufgabe müssen genügend Beweise gesammelt werden, um den Täter zu überführen.

Varianten:

- Einer oder mehrere Helden gehören zum Kreis der Verdächtigen. Sie müssen ihre Unschuld beweisen.
- Der Täter hat ein hohes Amt in der Justiz oder der Exekutive inne und behindert aktiv die Ermittlungen der Helden.

2) Auf der Flucht

Die Helden wurden auf irgend eine Art und Weise gefangen genommen und befinden sich entweder in den tiefen eines Verlieses, müssen in einer Mine arbeiten oder harren an einen Pfahl gebunden darauf, zur Hauptmahlzeit zu werden. Die Aufgabe besteht darin, den Ausbruch oder die Flucht zu planen und dabei auftretende Hindernisse zu überwinden. Je nach Situation kann es sein, dass die Helden auch über das Gefängnis hinaus verfolgt werden. Dieser Baustein eignet sich am ehesten als Folge für eine vorher misslungene Aufgabe, da es ja einen Grund geben muss, warum die Helden gefangen genommen wurden.

Varianten:

- Einige andere Gefangene wollen einen Aufstand organisieren. Beteiligen sich die Helden, oder halten sie den Plan auf?
- Die Zeit läuft gegen die Helden, weil es noch eine andere Aufgabe zu lösen gibt. Die Flucht muss daher innerhalb einer gewissen Spanne erfolgreich abgelaufen sein.

3) Dabeisein ist alles

Ein Wettbewerb steht bevor. Das kann ein ritueller Zweikampf sein, ein sportlicher Wettstreit, ein Bogenschießen oder ein Wettessen. Die Aufgabe der Helden ist es, diesen Wettbewerb zu gewinnen. Eventuell hat der Hauptpreis eine wichtige Bedeutung für das Abenteuer.

Varianten:

- Einer (oder mehrere) der Teilnehmer versucht, die Helden zu sabotieren und greifen dabei zu allen Mitteln.
- Es geht nicht ums gewinnen, sondern darum, dass eine andere Person nicht gewinnt.

4) Die Brücke

Der Feind hat es auf einen einzelnen wichtigen Punkt abgesehen. Dies kann ein Bergpass sein, eine Festung oder die einzige Brücke weit und breit. Am Ende dieser Aufgabe steht üblicherweise ein Kampf oder eine Schlacht, auf welche sich die Helden möglichst gut vorbereiten müssen. Sie müssen Wachen an geschickten Stellen postieren, Fallen legen und ihre Kampftechnik aufeinander abstimmen.

Varianten:

- Die Helden finden heraus, dass der Feind einen guten und nachvollziehbaren Grund hat, das Ziel zerstören zu wollen.

5) Die Büchse der Pandora

Es gibt Dinge, von denen Sterbliche besser die Finger lassen sollten. Üblicherweise spielt aber früher oder später doch irgenwer damit rum und dann sind die Helden gefragt. Diese Aufgabe sieht vor, dass die Helden die Quelle des Unheils ausfindig und unschädlich machen. Üblicherweise müssen aber vorher Schäden und Effekte beseitigt werden, die bereits verursacht wurden. Der Verursacher der Probleme löst diese üblicherweise nicht absichtlich aus.

Varianten:

- Das Unheil wurde freigesetzt, um ein noch größeres Übel zu verhindern.

6) Die Queste

Dies ist die klassische Aufgabe des Abenteuerspiels: Die Helden suchen ein ganz bestimmtes Objekt oder ein Schatz. Zunächst müssen sie herausbekommen, wo es sich befindet und es anschließend auch beschaffen. Üblicherweise müssen allerlei Gefahren überwunden werden, um das Objekt zu bekommen. Nicht selten ist es in einem Verlies versteckt.

Varianten:

- Das Objekt ist seit langer Zeit kaputt
- Die Helden sind nicht die einzigen, die das Objekt suchen. Es kommt zu einem Wettlauf
- Das "Objekt" könnte auch eine Information oder ein bestimmtes Material sein.
- Das Objekt selbst ist gefährlich
- Das Objekt hat einen eigenen Willen
- Das Objekt (oder gar eine Person) muss nicht geborgen sondern vernichtet werden
- Das Objekt muss nicht nur entwendet, sondern gegen etwas anderes ausgetauscht werden
- Die Helden dürfen während der Aufgabe nicht bemerkt werden

7) Erstschlag

Ein Feind plant einen geschickten Schachzug - häufig einen Angriff -, aber die Helden wissen im Vorfeld zumindest rudimentär darüber Bescheid. Die Aufgabe besteht darin, den Plan vollständig zu ergünden und zu verhindern.

Varianten:

- Der Feind hat mehr als einen Plan. Versuchen die Helden, alle zu verhindern und teilen ihre Kräfte auf, oder fokussieren sie sich auf einen der Pläne.
- Um den genauen Plan zu erfahren, müssen sich die Helden verkleiden in das feindliche Lager schleichen.

8) Frühjahrspatz

Das Abenteuer führt die Helden an einen Ort, an welchem allerlei Gefahren hausen. Dies mag ein Tal sein, ein finsterner Wald oder ein Spukhaus. Die Aufgabe besteht darin, den Ort wohnlich zu machen, sei es, weil ein einzelner Auftraggeber dies wünscht oder weil eine neue Heimat für einige Flüchtlinge organisiert werden muss.

Varianten:

- Die Gefahren können nicht im direkten Kampf beseitigt werden. Die Helden müssen mehr über sie herausfinden.

9) Geheime Überwachung

Die Aufgabe sieht vor, dass die Helden jemanden (oder eine ganze Gruppe) beobachten und überwachen. Dabei sollen sie weder eingreifen, noch entdeckt werden.

Varianten:

- Das Überwachungsziel gerät in Gefahr und die Helden müssen sich entscheiden, ob sie helfen wollen und ihre Tarnung auffliegen lassen.

10) Geisterstadt

Die Helden stoßen auf ein totes Gebiet. Dies kann ein abgestorbener Wald sein, eine verlassene Ruine oder eine Geisterstadt. Die Aufgabe sieht vor, dass die Helden den Ort erkunden und herausfinden, was genau hier geschehen ist.

Varianten:

- Das, was den Ort verwüstet oder vernichtet hat, ist immer noch Anwesend und eine deutliche Bedrohung für die Helden
- Die Einwohner haben den Ort selbst zerstört und hatten einen guten Grund dafür
- Die Helden erhalten hier Informationen, um eine ähnliche Katastrophe an einem anderen Ort verhindern zu können

11) Großwildjagd

Diese Aufgabe funktioniert ähnlich wie "Die Queste", jedoch muss kein Objekt gefunden, sondern eine bestimmte Kreatur eingefangen werden. Das Tier oder Wesen ist ausgesprochen geschickt darin, sich zu verbergen und davonzuhuschen oder stellt sogar eine ernsthafte Gefahr für die Helden dar. Die Aufgabe ist es, die Kreatur einzufangen. Häufig ist es von Nöten, dass sie dabei am Leben bleibt.

Varianten:

- Andere Personen schützen das Wesen, vielleicht sogar aus einem Grund, der für die Helden nachvollziehbar ist
- Es wird nicht das Tier selbst gebraucht, sondern nur ein bestimmter Teil davon, zum Beispiel ein Horn

12) Hilfe ist unterwegs

Ein Hilferuf erreicht die Helden. Dazu muss er nicht gezwungenermaßen an sie gerichtet gewesen sein. Die Aufgabe ist es, die Person oder Gruppe, die den Hilferuf aussandte, ausfindig zu machen und zu retten. Abstrakter betrachtet kann der "Hilferuf" auch einfach der Umstand sein, dass man zu lange nichts mehr vom Vermissten gehört hat. In diesem Fall muss der Hilferuf nicht vom vermissten selbst kommen.

Varianten:

- Die Hilfesuchende Person gehört zu den Feinden der Helden. Siegt Hass über Gewissen?
- Das "Opfer" weiß nicht, dass es gerettet werden muss.
- Der Hilferuf war ein Köder, um die Helden in eine Falle zu locken
- Der Vermisste hatte einen Grund, wegzulaufen und will nicht zurück.

13) Kindermädchen

Eine Person, eine Gruppe oder ein Objekt müssen aus einem bestimmten Grund von A nach B gebracht werden. Die Feinde der Helden haben großes Interesse daran, dafür zu sorgen, dass dies nicht glückt. Die Aufgabe besteht darin, sämtliche feindlichen Übergriffe zu verhindern und die Reise erfolgreich abzuschließen.

Varianten:

- Die zu beschützende Person macht Probleme und bringt sich häufig selbst in Gefahr.
- Der Zielort existiert aus einem bestimmten Grund nicht mehr.

14) Pfadfinder

Aus einem bestimmten Grund sitzen die Helden irgendwo fest. Dies kann eine einsame Insel oder eine eingestürzte Höhle sein. Die Aufgabe besteht darin, zu überleben und einen Ausweg zu finden. Nahrung muss beschafft werden und sollte nach Möglichkeit ungiftig sein.

Varianten:

- Die Helden müssen nur für eine bestimmte Zeit überleben (bis das Schiff repariert ist, oder auf andere Art und Weise Hilfe eintrifft).

☞ 15) Seltsame Dinge

Die Helden bekommen mit, dass an einem nahen Ort mystische und unerklärliche Dinge vor sich gehen. Diese zeigen sich üblicherweise immer zu einer bestimmten Zeit und schüchtern die Bewohner des Ortes ein. Die Aufgabe besteht darin, den Ursprung des Phänomens zu erkunden und es zu beenden.

Varianten:

- Die Helden sind unwissentlich selbst für die Vorkommnisse verantwortlich.
- Das Phänomen ist nur die Nebenwirkung einer Magie, die ein größeres Übel vermindern soll.

☞ 16) Störenfriede

Ein naher Ort wird immer wieder von Bösewichten heimgesucht. Das kann eine Räuberbande sein, die regelmäßig ein Dorf ausbeutet, oder böse Geister, die immer bei Vollmond erscheinen. Die Aufgabe der Helden besteht darin, das Versteck der Störenfriede ausfindig zu machen und den Schandtaten ein Ende zu setzen.

Varianten:

- Die Gauner dürfen nicht verletzt werden, sondern sollen unverehrt gefangen genommen werden.
- Die Dorfbewohner haben den Zorn der Störenfriede selbst auf sich gezogen

☞ 17) Spießrutenlauf

Die Helden wollen von A nach B gelangen. Allerdings wird ihnen das Leben schwer gemacht, denn man versucht sie gefangen zu nehmen, auszurauben oder gar zu töten. Die Aufgabe besteht darin, bei B anzukommen, ohne dass eines dieser Dinge geschehen ist.

Varianten:

- Es gibt eigentlich keinen Feind, denn die Gegend und die Wetterverhältnisse selbst sind die "Bösewichte"

☞ 18) Strategie und Taktik

Ein Scharmützel oder eine Schlacht steht bevor. Die Helden werden auf einer der beiden Seiten kämpfen. Entweder verteidigen die Helden einen wichtigen Punkt, oder sie wollen einen erobern. Schlachtvorbereitungen müssen getroffen und Taktiken geplant werden. Die Aufgabe besteht darin, die Schlacht zu gewinnen.

Varianten:

- Die Helden haben wenig oder keine Kenntnis vom Einsatzgebiet.
- Der Feind hat eine Geheimwaffe

☞ 19) Unter Beschuss

Die Helden werden zum Ziel von Attentaten oder Angriffen, ohne zu wissen, warum. Die Aufgabe besteht darin, herauszufinden, wer die Angreifer sind und was sie wollen. Letzten Endes muss natürlich auch die Attentatsserie beendet werden.

Varianten:

- Die Helden haben etwas dabei, das die Angreifer haben wollen und wissen es nicht
- Die Bösewichter stammen aus einem vorangegangenen Abenteuer und wollen Rache
- Die Angreifer haben die Helden mit jemandem verwechselt

☞ 20) Unterschlupf gesucht

Ein Unwetter oder eine andere Bedrohung zwingt die Helden, sich einen Unterschlupf zu suchen. Dieser beherrbergt natürlich eine Gefahr. Die Aufgabe besteht darin, die Gefahr entweder zu beseitigen oder zumindest so lange durchzuhalten, bis sie den Ort wieder verlassen können.

Varianten:

- Die Quelle des Übels, vor dem die Helden geflohen sind, befindet sich in dem vermeintlichen Unterschlupf.
- Andere (vielleicht zwielichtige) Gestalten haben den Unterschlupf schon vor den Helden bezogen.

☞ 21) Verfolgen und Stellen

Die Helden erfahren im Nachgang, dass ein Verbrechen geschehen ist. Vielleicht erzählt es ein Bestohler den Helden selbst, vielleicht finden sie auch eine Leiche. Die Helden müssen herausfinden, wer es war und die Verfolgung aufnehmen. Die Aufgabe besteht darin, die Gauner zu erwischen, bevor sie außer Reichweite sind, oder spurlos entkommen können.

Varianten:

- Die Bösewichte wissen von ihren Verfolgern und legen Fallen.

☞ 22) Verwaltungssache

Einer oder mehrere Helden geraten in die Situation, etwas bestimmtes verwalten zu müssen. Dabei kann es sich um ein Handelshaus, einen Bauernhof, ein Schiff oder eine Stadt handeln. Die Aufgabe besteht darin, den funktionalen Betrieb des Ganzen aufrecht zu erhalten.

Varianten:

- Die Helden erhalten die Aufgabe, weil etwas unangenehmes passieren wird und der alte Aufpasser sich verdrücken möchte
- Die Mitarbeiter lehnen es ab, unter den Helden zu arbeiten. Sie müssen sich den Respekt erst verdienen
- Wenn die Helden die Verwaltung übernehmen, ist der Betrieb bereits völlig am Ende

☞ X) Vice Versa

Alle bisher vorgestellten Bausteine, lassen sich bequem umdrehen, indem man die Plätze von Helden und Gaunern vertauscht. So könnte es beispielsweise sein, dass die Helden bei einem "Hilfe ist unterwegs"-Strang diejenigen sind, die den Feind zerschlagen müssen, bevor seine Verbündeten eintreffen. Bei "Auf der Flucht" müssen sie vielleicht einen Ausbruch vereiteln.