

den kann, um das Gleichgewicht zu halten. Nur wer mehr Vergeltungen gewinnt, als er selbst erzeugt, kann Fortschritte erzielen um den Kampf für sich zu entscheiden.

Wenn das Spiel beginnt, bekommt der Meister 5 Vergeltungen für jeden Helden, der an diesem Epos teilnimmt. Die Spieler hingegen beginnen bei 0.

VERGELTUNGEN ERZEUGEN

Vergeltungen entstehen immer dann, wenn eine Seite einen Vorteil erhält. Die Gegenseite kann die Vergeltungen dann nutzen, um wieder ein Gleichgewicht zu schaffen.

Rast: Immer wenn ein Held oder eine Nemesis während einer Ruhephase einen Vorteil erhält (die Heildauer eines Lebensfunken verkürzt oder Zauberfacetten auflädt), produziert sie dabei eine Vergeltung für die Gegenseite. Ein tierischer Weggefährte zählt dabei immer zu seinem Herrchen (es entsteht also genau eine Vergeltung, egal ob nur einer von beiden oder beide eine Regeneration erhalten).

Wenn eine der Seiten Monster oder Helfer zur Verfügung hat, so genügt eine einzelne Vergeltung, um die Rast aller Monster und Helfer zu legitimieren.

Sammeln / Stehlen: Wenn eine Spielfigur versucht, ihr Inventar durch das Sammeln von Pflanzen oder einer Diebestour aufzustocken, so setzt sie dabei für die Gegenseite die Stufe der Tabelle (siehe "Jäger und Sammler") in Vergeltungen frei.

Artefakte kaufen: Es ist möglich Artefakte käuflich zu erwerben, sofern ein wirklich meisterlicher Handwerker zur Verfügung steht um es anzufertigen. In diesem Fall steigt der Wert des Gegenstandes um den Artefaktgrad. Außerdem wird der Artefaktgrad in Vergeltungen für die Gegenseite freigesetzt.

Helfer / Monster: Wenn ein einflussreicher Held beschließt, zwei seiner Männer mitzunehmen oder der Meister in einer Höhle einen Drachen auftauchen lässt, haben beide im Grunde das Gleiche getan: Sie haben dem Spiel eine Figur hinzugefügt, die auf ihrer Seite steht. Eine solche Aktion produziert die Stufe der erschaffenen Figur in Vergeltungen für die Gegenseite.

Anführer: Ein Anführer ist nur eine erweiterte Version eines Helfers oder Monsters. Er kann genau so erschaffen werden, wie diese, jedoch hat er eine Epik von 3 und verfügt über die Eigenschaft Glück. Bevor seine Stufe zum Ermitteln der produzierten Vergeltungen abgeleitet wird, werden seine HP um 50% erhöht.

Gold: Der Meister kann die Helden auf ihren Questen Schätze finden lassen. Egal wie viele Helden den Schatz unter sich aufteilen, solange mindestens einer von ihnen seine Golfwürfel dadurch erhöht, erhält der Meister den Wert des Schatzes in Vergeltungen. Wenn der Meister hingegen seinen Nemesis Gold zuführt, produziert er Vergeltungen für die Helden.

Artefakte: Neben Schätzen kann der Meister auch Artefakte in einer Queste verstecken. Wenn die Helden ein Artefakt an sich nehmen, produziert das den doppelten Artefaktgrad in Vergeltungen für den Meister. Rüstet der Meister hingegen eine Nemesis mit einem neuen Gegenstand aus, produziert er Vergeltungen für die Helden.

VERGELTUNGEN EINSETZEN

Die gesammelten Vergeltungen können im laufenden Spiel genutzt werden, um sich Vorteile zu verschaffen.

In HP umwandeln: Helden und Nemesis können Vergeltungen benutzen, um zusätzliche Heldenpunkte zu gewinnen. Die entsprechende Figur bekommt 10 HP wenn sie dafür ihre Stufe in Vergeltungen ausgibt. Dies ist während einer laufenden Queste nur in einer Ruhephase möglich und es dürfen nur 10 HP auf einmal gewonnen werden. Unmittelbar nach dem Abschluss einer Queste dürfen hingegen beliebig viele Vergeltungen ausgegeben werden.

In Epik umwandeln: Helden und Nemesis können Vergeltungen aber auch einsetzen, um für eine Vergeltung eine Epik zurückzugewinnen. Dies darf nur während einer

Ruhephase geschehen und auch nur, wenn in dieser Phase nicht bereits HP durch Vergeltungen gewonnen wurden. Auch hier darf direkt zum Ende einer Queste beliebig viel getauscht werden.

Nemesis aktivieren: Der Meister darf fünf Vergeltungen einsetzen um sich dafür eine Nemesis zu erschaffen.

Direkte Belohnungen

Wenn Helden oder Nemesis einen Kampf gewonnen haben erhalten sich hierfür direkt einige Heldenpunkte. Um die genaue Belohnung zu ermitteln, benutzt Du die auf dem Meisterbogen abgebildete Konfliktmatrix. Zunächst addierst Du die HP aller besiegten Gegner auf (Anführer gelten anderthalbfach, Helden und Nemesis doppelt) und teilst diese Summe durch die Anzahl der Helden. Aus dem Ergebnis leitest Du die Konfliktstufe ab. Anschließend gibst Du jedem Helden die Zahl an HP, die ihm laut Konfliktmatrix für eine Aufgabe dieser Konfliktstufe zusteht.

Proben fordern

Neben Kämpfen gibt es noch viele kleine Hindernisse, mit denen es ein Held zu tun bekommen kann. Dies sind alle Proben, die nicht durch eine andere Spielfigur, sondern durch die Umgebung ausgelöst werden (zum Beispiel eine einzelne Klettern-Probe, um über eine Mauer zu kommen). Wie schwierig eine solche Probe sein sollte, kannst Du anhand der Beschreibungen der einzelnen Fähigkeiten ermitteln. Jedesmal wenn ein Held (oder eine Nemesis) sich einer solchen Probe stellt, sammelt er sogenannte "Erfahrung". Diese notierst Du ebenfalls auf Deinem Meisterbogen beim entsprechenden Helden. Erfahrung wird nur durch Proben produziert, die wichtig für die aktuelle Queste oder das Spielgeschehen sind. Immer wenn ein Held das zehnfache seiner Stufe in Erfahrung gesammelt hat, bekommt er 10 HP. Die Erfahrung bestimmt sich wie folgt:

Würfelabzüge: Wenn die äußeren Bedingungen dem Helden Würfelabzüge einbringen, so bekommt er die halbe Zahl der abgezogenen Würfel in Erfahrung (normal runden). Ob er diese Erfahrung generell oder nur bei bestandener Probe bekommt, hängt von der Art der Probe ab (siehe unten).

Einfache Probe: Ein Held bekommt nach einer Probe immer die Zahl der geforderten Erfolge als Erfahrung, jedoch nur, wenn die Probe auch bestanden worden ist.

Rettungswurf: Wenn Du einen direkten Rettungswurf einforderst, so bekommt der Held das doppelte der geforderten Erfolge als Erfahrung - und zwar auch bei einer fehlgeschlagenen Probe. Außerdem erhält er für Würfelabzüge in diesem Fall die volle Zahl der abgezogenen Würfel in Erfahrung.

Indirekter Rettungswurf: Wenn ein Rettungswurf mit einer vorangehenden Probe abgewendet werden kann, erhält der Held in dem Moment, in dem er sich der ersten Probe stellt, die geforderten Erfolge beider Proben in Erfahrung (es findet keine verdopplung beim Rettungswurf statt). Ebenso bekommt er die Würfelabzüge beider Proben in Erfahrung. Wenn die erste Probe fehlschlägt, so erleidet ein Held beim Rettungswurf Würfelabzüge in Höhe der fehlenden Erfolge - diese Mali bringen jedoch keine Erfahrung mit sich.

Der Erfolg einer Queste darf niemals vom Bestehen einer einzelnen Probe abhängig sein - die Helden müssen jederzeit die Chance haben, ihre ganze Kreativität spielen zu lassen und auf mehreren Wegen zum Ziel zu kommen.

Aufgaben in einer Queste



Neben einem oder mehreren einfachen Feinden gibt es noch andere Aufgaben, mit denen die Helden konfrontiert werden können. Auch diese produzieren Vergeltungen.

SCHLACHT

Wenn die Helden in eine militärische Auseinandersetzung involviert sind, so folgt die Aufgabe den üblichen Schlachtregele. Wie die Schlacht skaliert ist, ist dabei für die entstehende Vergeltung relevant.

Zahlenverhältnis: Eine neue Schlacht-Einheit ins Spiel zu Werfen erschafft eine Vergeltung pro 10 Armeepunkte. Wie viele Soldaten eine Seite maximal mit in die Schlacht nehmen kann, ergibt sich aus den Möglichkeiten des entsprechenden Heeres.

Offiziere: Offiziere werden als Gegner oder Anführer erschaffen, genau wie gewöhnliche Helfer oder Monster.

REISE

Wenn die Helden eine Reise unternehmen, haben sie es selbst in der Hand, wie schnell sie unterwegs sind und wie offen sie reisen. Aus diesem Grund legst Du für die Reise keine komplett vorge-

planten Feinde an, sondern stellt eine Sammlung an möglichen Begegnungen zusammen (welche alle den Regeln der Aufgabe "Feinde" folgen müssen). Hierzu weist Du jeder Zahl auf dem Würfel eine Begegnung zu. Es darf auch mehreren Zahlen die gleiche Begegnung zugeordnet werden, ebenso wie eine Zahl freigelassen werden kann, was als Begegnung aus 0 Schwierigkeiten zählt. Es muss immer die schwächste Begegnung auf der 1 und die stärkste auf der 12 liegen (dazwischen entsprechend ansteigend) Anschließend bildest Du aus den Schwierigkeiten aller zwölf Begegnungen den Durchschnitt. Hieraus kannst Du nun die Konfliktstufe ermitteln, die angibt, wie viele Vergeltungen jeder Wurf auf dieser Tabelle produziert.

Orientierung: Du musst ankündigen, wann immer Du auf der Zufallstabelle würfelst. Die Spieler dürfen in dieser Situation - so sie wollen - einen Helden auswählen, der bei der Reise die Führung übernimmt und eine Probe auf *Orientierung* ablegt. Anschließend würfelt er einen Würfel pro gerade erzieltm Erfolg - der Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis gibt an, welche Begegnung von der Tabelle verwendet wird. Wenn kein Erfolg erzielt wird, so löst dies immer die Begegnung auf der 12 (also das stärkste Monster) aus.

Einen Epos erschaffen

Du weißt nun, welche Regeln für Dich beim Stellen von Herausforderungen gelten. Eine lose Aneinanderreihung von Monsters ergibt jedoch noch keinen Epos - hierzu müssen wir dem ganzen einen roten Faden und eine ordentliche Portion Farbe verleihen. Wir verwenden hierzu ein einfaches Strickmuster, um die Rahmenhandlung des Epos zu strukturieren.

Questen mit Auslöser

Als "Queste" bezeichnen wir eine grob gefasste Aufgabe, die es zu lösen gilt, wie zum Beispiel "Rettet die Prinzessin aus der Drachenhöhle" oder "Findet den verschollenen Räuberschatz". Solche Questen geben den Helden Anhaltspunkte, welche Möglichkeiten ihnen offenstehen.

Um den Epos dynamisch zu halten, sollte nicht eine Queste nach der anderen heruntergebetet werden, sondern die Helden müssen Optionen haben, sich frei innerhalb des Epos zu bewegen und die Landschaft aus eigener Kraft umpflügen zu können.

Zu diesem Zweck sollten mehrere Questen mit sogenannten "Auslösern" ausgelegt werden. Ein Auslöser ist eine Bedingung, die von den Helden erfüllt werden muss, bevor die Queste beginnt. Dies kann eine örtliche Bedingung sein ("wenn die Helden durch das Südort von Aestirith reiten"), eine zeitliche ("in der ersten Nacht nach Wintereinbruch") oder beides ("wenn die Helden um Mitternacht die Lichtung betreten").

Dieser Auslöser setzt dann Ereignisse in Gang, die die Helden in eine Queste verwickeln können. Ein Auslöser für eine Queste kann auch zusätzlich noch vom Bestehen einer anderen Queste abhängig sein, sodass sich die Helden Aufgabe um Aufgabe neue Möglichkeiten freispielen können.

Natürlich musst Du nicht jederzeit alle jemals auftauchenden Questen ausgearbeitet haben. Es genügt völlig, wenn Du jeweils die naheliegendsten Möglichkeiten griffbereit hast. Durch Absprache mit den Spielern am Ende einer Spielsitzung kannst Du feststellen,

welche weiteren Questen beim nächsten Mal bereit liegen sollten. Ausgehend von Heldenhandlungen kannst Du auch selbst spontan neue Auslöser hinzufügen, um den Verlauf des Epos direkter an den Helden auszurichten.

Die Aufgaben-Bausteine

Es kann nie schaden, wenn die Sammlung an Questen von einem losen Handlungsrahmen umspannt wird. Das sorgt für einen roten Faden, der den Epos letzten Endes auch zu einem Finale führt. Wir benutzen ein einfaches Konzept, um diesen Handlungsrahmen zu schaffen, innerhalb dessen dann frei verschiedene Questen eingestreut werden können.

Große Geschichten liegen nicht von Anfang an offen auf dem Tisch. Vielmehr gehen die Helden zunächst einmal einer anderen Aufgabe nach, während der sie sich erst zum wahren Kern des Epos durcharbeiten. Sowohl die Eröffnung als auch der Kern sind Ziele, die es zu erfüllen gilt - wir nutzen darum Bausteine, um diese beiden Ziele zu definieren.

In der Praxis heißt das, dass die Helden zunächst nur einen ersten Baustein als Aufgabe bekommen - die Lösung dieses Bausteines (welche zahlreiche Questen erfordert) beinhaltet eine Wendung oder Information, die den zweiten Baustein preisgibt und zur Hauptaufgabe des eigentlichen Epos erhebt (Eine komplette Ausführung zu den Bausteinen findest Du im entsprechenden Abschnitt in diesem Kapitel).

Schauen wir uns nun einmal an wie so etwas aussehen kann und wählen wir einmal die Bausteine "Die Brücke" in der "vice versa"-Ausführung, sowie "Spießbrutenlauf". Diese Bausteine wählen wir deshalb, weil es schon bei Homer und den alten Griechen blendend funktioniert hat: Zunächst war Odysseus nämlich an der erfolgreichen Eroberung Trojas beteiligt, wurde dann aber von Poseidon verflucht, der seine Heimreise zu einer langen Suche voller Gefahren machte. Wählen wir ein weiteres Beispiel und kombinieren uns einen großen Epos aus den Bausteinen "Auf der Flucht" und "Frühjahrsputz". In

dieser Variante könnte die Heimat der Helden (und auch vieler weiterer Menschen) durch einen Krieg oder eine Naturkatastrophe unbewohnbar werden. Vielleicht gehören die Helden auch einem Volk von Sklaven an und ergreifen darum die Flucht. Hier kann zunächst die Flucht und dann die Suche nach einem neuen Heimatland im Mittelpunkt stehen. Dieses Land muss dann noch bewohnbar gemacht werden und wird vielleicht auch in einem großen Finale von außen bedroht.

Verlauf eines Epos

Als nächstes wollen wir den Helden Einfluss auf den Verlauf eines Epos verleihen - schließlich sind sie es, die die Landschaft der zwei Kontinente umpflügen können. Hierzu gibt es zwei einfache Methoden.

SICHTBARER ERFOLG

In der ersten Methode existieren weiterhin genau zwei Bausteine. Dabei haben zwar beide Bausteine etwas miteinander zu tun, jedoch hat der zweite Baustein einen unabhängigen Auslöser. Aus diesem Grund ereilt die Helden so oder so die Aufgabe des zweiten Bausteines. Der Sinn des ersten Bausteines ist es in diesem Fall, den Helden einen Vorteil zu verschaffen.

Nehmen wir für das praktische Beispiel ein Abenteuer, welches aus den Bausteinen "Feind im Anmarsch" und "Die Brücke" besteht. In einem solchen Epos wäre es die erste Aufgabe der Helden, einen herannahenden Feind ausfindig zu machen, oder gar Schwachstellen auszuloten. Vollkommen unabhängig davon, greift der Feind aber zu einem festgelegten Zeitpunkt irgendwann den Ort an, den die Helden in ihrer zweiten Aufgabe "Die Brücke" verteidigen müssen. Es ist dem Feind dabei auch völlig egal, ob die Helden vorher seine Schwachstelle herausfinden konnten. Auf diese Art und Weise bleibt der zweite Baustein in jedem Fall voll intakt, aber durch eine erfolgreiche Lösung des ersten Bausteines können sich die Helden einen Vorteil verschaffen. In unserem Beispiel dadurch, dass sie sowohl vorher von dem Angriff wissen, als auch eine Schwachstelle kennen, auf die sie sich bestens vorbereiten können. Ist der erste Baustein hingegen nicht gelöst worden, kommt es zu einem Überraschungsangriff und einem harten Kampf.

ABZWEIGUNGEN

In unserer zweiten Methode hast Du als Meister einfach einen dritten Baustein (und damit verbundene Questen) in der Hinterhand, den Du einsetzen kannst, wenn die Helden an der ersten Aufgabe scheitern sollten. Ziehen wir wieder ein praktisches Beispiel zu Rate und wählen diesmal ein Epos, der aus den Bausteinen "Das Verlies" sowie "Geleitschutz" bestehen soll. Die Aufgabe der Helden könnte es also gewesen sein, ganz klassisch eine Prinzessin in Nöten aus der Gefangenschaft eines übermächtigen Feindes zu befreien. Sobald die Helden die Maid aus der Hauptstadt der Feinde herausgeholt haben, kommt es zu "Geleitschutz" - während dieser Aufgabe müssen die Helden dann also die Prinzessin unbeschadet in ihre Heimat zurückbringen. Soweit so gut.

Es bleibt aber bei der Frage: Was passiert, wenn die Helden am ersten Baustein scheitern? Welche Alternative wählen wir? Der Baustein "Auf der Flucht" scheint doch wie für dieses Problem gemacht zu sein. Ein Scheitern im ersten Baustein bedeutet also, dass die Helden ebenfalls in der Hauptstadt eingesperrt werden und ihre Flucht organisieren müssen. Besonders verbissene Spieler könnten hier natürlich versuchen, nicht nur sich selbst, sondern dennoch die Prinzessin zu befreien. Das dürfte zwar deutlich schwieriger werden, als es schon beim ersten Mal war, ist aber selbstredend möglich. So kämen die Helden sogar noch auf Umwegen zu ihrem "Geleitschutz".

Den Epos ausformen

Ausgehend von Deinem roten Faden sorgst Du nun für das Fleisch auf den Rippen Deines Epos: Gib Deinen Helden Questen, die sie lösen können und Nemeseis, die sich ihnen in

den Weg stellen. Dabei sollten die Questen zu Beginn natürlich auf die Lösung des ersten Bausteines hinarbeiten, während nach dem großen Umschwung alles auf das große Finale Ziel fokussiert sein sollte.

PLANE KEINE SZENEN!

Das schlimmste, was Du tun kannst ist es, schon vorher detaillierte Szenen geplant zu haben. Es mag ja in der Tat eine sehr stimmungsvolle Idee sein, den Endkampf auf dem Dach eines Lling-Palastes mit dem Mond hinter den Kämpfern stattfinden zu lassen - leider wird Deine Planung ganz schnell über den Haufen geworfen, wenn Deine Helden sich geschickt anstellen und den Schurken des Abenteuers bereits bei Tag konfrontieren. In einer solchen Situation kannst Du nun entweder auf Deine Szene verzichten, was einen faden Beigeschmack hinterlässt, oder aber, Du änderst nachträglich die Struktur des Abenteuers ab und betrügst damit die Spieler, was hoffentlich auch einen faden Beigeschmack hinterlassen dürfte. Also beschränke Dich einfach auf Rahmen und Struktur des Abenteuers und raube weder Dir noch Deinen Spielern den Spaß.

DIE WÜRFEL

Eine leider notwendige Anmerkung müssen wir an dieser Stelle noch machen, da viele den Titel "Meister" falsch verstehen: **Auch der Meister untersteht den Regeln.** All seine Nichtspielerfiguren folgen den gleichen Naturgesetzen wie die Helden, dementsprechend müssen diese auch nach dem gleichen Schema Proben würfeln. Die Ergebnisse dieser Würfe sind ebenso verbindlich, als würde sie ein Spieler ablegen. Dies gilt sowohl bei Betrügereien für die Spieler (indem man eine Probe anfälscht, die einen Helden töten würde) oder gegen die Spieler (wenn ein Würfelwurf vielleicht das Abenteuer vorzeitig beenden würde). In beiden Fällen hat der Meister keine Entscheidungsgewalt - wenn die Helden durch Würfelglück einen Bösewicht früher als geplant aus dem Rennen schicken - wobei dies ja bereits dem Vorangegangenen Punkt widerspricht: Keine Szenen planen - dann wurde der Bösewicht eben aus dem Rennen geschickt und die Antwort, wie es nun weitergeht, liegt in Deiner Abenteuerstruktur. Ebenso muss der Tod eines Helden akzeptiert werden, wenn er nicht schnell genug aus einer Lebensgefahr gerettet werden kann.

Sowohl für alle Helden, als auch für wichtige Nichtspielerfiguren gibt es schließlich Epik und Glück, durch deren Einsatz Spieler wie Meister eine Situation entsprechend beeinflussen können - mehr Änderungen an den Naturgesetzen sollen bei diesem Spiel aber niemandem zugestanden werden.

Zusammengefasst: Als Meister bist Du zwar derjenige, der die Herausforderungen auswählt - aber wenn eine Queste erst einmal begonnen hat, bist Du dafür zuständig, dass das Spiel fair bleibt. Die Schwierigkeit einer Herausforderung ändert sich darum nicht plötzlich während des Spieles und ein Würfelergebnis ist ein Würfelergebnis.

Die Bausteine

Im folgenden geben wir nun eine Auswahl an Aufgabenbausteinen, die Du benutzen kannst, um Deinem Epos einen roten Faden zu geben.

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 irgendetwas 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) DAS VERLIES

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. Üblicherweise ist es in einem Verlies versteckt, welches zunächst erreicht und dann erkundet werden muss.

Varianten:

- 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 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 ergründen 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) FRÜHJAHRSPUTZ

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) GROBWILDJAGD

Diese Aufgabe funktioniert ähnlich wie "Das Verlies", 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, zunächst in das entsprechende Gebiet zu reisen und 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) STÖRENFRIED

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 unversehrt gefangen genommen werden.
- Die Dorfbewohner haben den Zorn der Störenfriede selbst auf sich gezogen

17) SPIEBRUTENLAUF

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 zu 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.