

Eulen im Wald

Ein *StoryDSA*-Einführungsabenteuer

Dominic Wäsch

10. Februar 2008

StoryDSA-Regeln: 0.11

Version: 0.3

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH.

Copyright (c) 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Fragen zu diesem Dokument sollten daher per E-Mail an dominic@metstuebchen.de gestellt werden.

1 Einleitung

Dies ist ein Einführungsabenteuer für *StoryDSA* von Dominic Wäsch. *StoryDSA* ist ein Regelwerk, das es ermöglicht, dass alle Spieler gemeinsam eine Geschichte erzählen, die auf Aventurien spielt. Dabei wird auf eine Simulation der Spielwelt durch die Regeln verzichtet. Die Regeln von *StoryDSA* dienen vielmehr dazu, die Spieler beim Erzählen der Geschichte zu unterstützen und zu ermöglichen, dass der Spielleiter dabei die Fäden in der Hand behalten kann. Das bedeutet, dass ihr als Spielgruppe auf die Stimmung der Welt und auf Plausibilität selber achten müsst – die Regeln geben hier nichts vor, die zum Abenteuer gehörenden vorgefertigten Charaktere (in den Beschreibungen) natürlich schon.

In diesem Abenteuer werden auch gleich alle benötigten Regeln mit erklärt. Das gesamte Abenteuer sollte spielbar sein, ohne das Regelwerk vorher gelesen zu haben. Tatsächlich empfehle ich, dieses Abenteuer erst einmal zu spielen und erst danach den Regeltext zu lesen. Dazu sei noch angemerkt, dass die hier aufgeführten Regeln nicht vollständig sind, sondern nur auf die benötigten Regeln eingegangen wird. Insbesondere die Charaktererschaffung, Regeln für Charaktersteigerung und die Tipps für das Erschaffen eigener Kampagnen fehlen hier völlig.

Das Abenteuer sollte an einem Spielabend (ca. 4 Stunden) komplett zu spielen sein. Natürlich muss der Spielleiter dazu das Abenteuer vorher mindestens einmal komplett gelesen und die eingestreuten Spielregeln möglichst verstanden haben, damit es dann im laufenden Spiel keine Probleme gibt.

Um einen schnellen Einstieg zu ermöglichen, gibt es bereits für das Abenteuer vorgefertigte Charaktere, die auf die Geschichte abgestimmt sind. Diese sollten auch für das Abenteuer benutzt werden und können im Schriftenverzeichnis des Metstübchens¹ heruntergeladen werden.

Damit die Spannung aufrecht erhalten bleibt, sollte ab Teil I nur noch der Spielleiter lesen. Die Gruppe muss sich vor dem Spielabend bereits darauf einigen, wer Spielleiter sein soll, denn der muss diesen Text komplett lesen und in der Lage sein, die Spielregeln seinen Mitspielern zu erklären.

2 Die Aufgaben des Spielleiters

Der Spielleiter (kurz SL) bei *StoryDSA* hat zwei Hauptaufgaben: Erstens muss er vor dem Spielabend ein Abenteuer vorbereiten und zweitens muss er am Spielabend das Spiel leiten, d. h. er lenkt die Geschichte und hält das Spiel am

¹<http://www.metstuebchen.de/>, unter Weitere Angebote

Laufen. Die Vorbereitung besteht bei diesem Abenteuer im Wesentlichen aus dem Lesen und Verstehen des Abenteuers und der Regeln, d. h. der Spielleiter benötigt einige Zeit, bevor das Spiel beginnen kann.

Das Spiel selbst ist dann in verschiedene Phasen eingeteilt, die sich einander abwechseln:

SL-Erzählphasen: Diese *kurzen* Phasen dienen dazu, dass der Spielleiter Übergänge zwischen den Szenen erzählt und so die Geschichte voranbringt. Zumeist besteht eine SL-Erzählphase also aus dem Abschluss der letzten und einer kurzen Einleitung der nächsten Szene. Damit den übrigen Spielern nicht langweilig wird, sollten diese Phasen etwa 2 Minuten dauern; die Einleitung des Abenteuers kann ruhig 5 Minuten lang sein.

Kurzkonflikte: Kurzkonflikte sind Situationen, in denen die Fähigkeiten einzelner Helden geprüft werden und die schnell abgehandelt werden sollen. Sie dauern etwa 5 Minuten.

Nebekonflikte: An Nebekonflikten ist üblicherweise die gesamte Gruppe beteiligt und versucht, ein gestecktes Ziel zu erreichen. Diese dauern ca. 15 Minuten.

Hauptkonflikte: Noch wichtiger und länger sind Hauptkonflikte, davon gibt es im vorliegenden Abenteuer ein oder zwei (je nachdem, wie sich die Helden verhalten). Für einen Hauptkonflikte sollte etwa 20 Minuten einplanen.

Freies Spiel: Freies Spiel dient dazu, den Charakterspielern die Gelegenheit zu geben, ihre Charaktere auszuspielen. Je nach Gruppenvorliebe kann hier mehr oder weniger Zeit für verwendet werden; 10 Minuten ist aber eine gute Richtlinie.

Wichtig ist, dass Regelerklärungen und Diskussionen abseits des Spiels hier nicht mitgerechnet worden sind. Manche Gruppe ist schneller, andere langsamer im Begreifen der Regeln. Insgesamt sollte aber das Abenteuer in 4 Stunden zu schaffen sein.

Die angegebenen Zeiten sind natürlich nur Richtlinien und keine Gesetze. Gerade das Freie Spiel ist in manchen Spielgruppen beliebter als in anderen. Hier sollte der Spielleiter das Spiel so lange laufen lassen, wie es allen Beteiligten Spaß macht. Sobald es anfängt abzuflauen, ist der richtige Zeitpunkt, das Spiel zu unterbrechen und mit einer Erzählphase zu einem Konflikt überzuleiten.

Eigentlich werden nach jedem Konflikt auch noch Abenteuerpunkte an die beteiligten Charaktere vergeben. Das jedoch möchte ich hier in diesem Einführungsabenteuer mit vorgefertigten Charakteren zur Vereinfachung weglassen, zumal in einem 'richtigen' Spiel diese Charaktere wahrscheinlich nicht fortgeführt werden. Sollte dies doch der Fall sein, so können die Abenteuerpunkte nachträglich an die Charaktere vergeben werden. Die nötigen Informationen sind im Regeltext zu finden.

3 Charakterwahl

jeder Mitspieler außer dem Spielleiter sucht sich einen der Charaktere aus (diese Nicht-Spielleiter heißen auch Charakterspieler, die ausgesuchten Charaktere sind die Spielercharaktere, Helden oder auch Abenteurer). Die übrigen Charaktere, die sich kein Spieler ausgesucht hat, werden einfach ignoriert. Diese Personen gibt es zwar im Ort, spielen aber keine Hauptrolle im folgenden Abenteuer.

Vielleicht erscheinen dem einen oder anderen die Ergebnisse in der letzten Talente-Spalte seltsam. Die Zahl 5 kommt auffallend oft vor und scheint auch meist falsch zu sein. Der Eintrag ist aber (trotz falscher Rechnung) korrekt, denn 5 ist der Mindestwert.

Nachdem sich jeder Charakterspieler einen Helden ausgesucht hat, sollte der Spielleiter seine Mitspieler mit der Grundsituation vertraut machen:

- Das Spiel beginnt in dem kleinen andergastischen Dorf Tondenrode. Es liegt am Ingval und ist nur drei Tagesreisen von der Hauptstadt Andergast entfernt.
- Die Charaktere stammen alle aus Tondenrode (bzw. aus der direkten Umgebung).
- Der Magier, der Krieger und der Streuner kennen sich seit ihrer Kindheit.
- Der Zwerg ist erst vor einem Jahr mit seinen Eltern zugezogen; der Vater des Zwergen ist der neue Schmied des Ortes.
- Der Elf wohnt unten am Ingval (ein Fluss) in einer kleinen Sippe und kommt in letzter Zeit häufiger ins Dorf.
- Magier und Krieger waren zur Ausbildung ein paar Jahre nicht im Dorf, der Krieger ist seit einer Woche wieder in Tondenrode, der Magier ist just heute zurückgekehrt.

- Es gibt seit ein paar Wochen eine Räuberbande im Wald, die sich selbst 'die Eulen' nennen.
- Die Eulen haben mehrmals den Schmied (also den Vater des Zwergen) auf einer Handelsreise nach Andergast überfallen und ihm Schmiedegut und Geld geraubt. Der letzte Überfall ist nicht ganz zwei Wochen her.

Jetzt sollten sich noch alle Charakterspieler eine kleine Besonderheit aus dem alltäglichen Leben der letzten Woche auszudenken. Es sollte natürlich zum Charakter und zur Vorgeschichte passen. Beispiele wären, dass der Krieger beim Abschied von der Akademie ganz schön einen über den Durst getrunken hat, dass der Magier in Andergast bei einer Wette gegen den Badehausbesitzer ein kostenloses Bad gewonnen hat, dass ein Hufeisen zerbrochen ist, usw.

Zum Namen und Geschlecht der Spielercharaktere: Das darf jeder Charakterspieler frei wählen, mit Ausnahme des Streuners. Dieser muss männlich sein, da er sich ja in Giolande, die Tochter des Müllers, verliebt hat und das eventuell im Abenteuer auch eine kleine Rolle spielen wird.

Als DSA-Experte fragt ihr euch vielleicht auch noch, was mit Sprachen ist. Die habe ich zur Vereinfachung weggelassen. Geht einfach davon aus, dass sich alle Charaktere untereinander in Garethi verständigen können und dass es die einzige Sprache ist, die im Abenteuer relevant ist. Natürlich kann der Elf noch Isdira und wahrscheinlich der Magier auch noch Bosparano; das ist aber für dieses Einführungsabenteuer unwichtig.

4 Unerwartetes und Improvisation

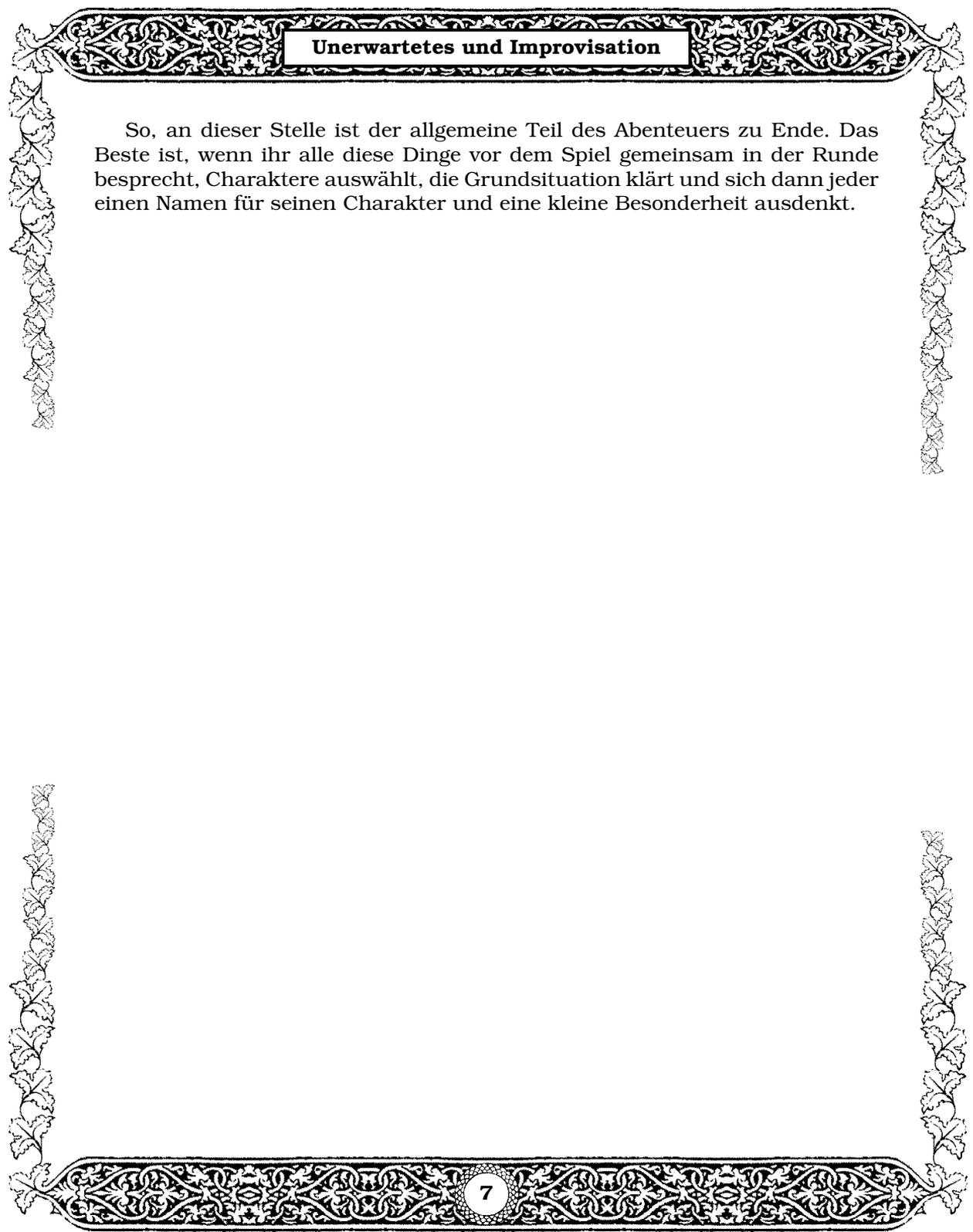
Es wird wahrscheinlich unvermeidbar sein, dass die Charakterspieler etwas tun, was im folgenden Text nicht so vorgesehen ist. In solchen Fällen sollte der Spielleiter aber nicht verzweifeln und sagen 'Nein, das geht nicht, das steht hier nicht so' sondern ganz ruhig bleiben und improvisieren. Das hört sich komplizierter an, als es dann tatsächlich im Spiel ist. Neben konkreten Tipps, die im laufenden Text zu finden sind, kann man auch ein paar ganz allgemeine Hinweise zur Improvisation geben:

- Sei ein Ja-Sager-SL. Haben deine Mitspieler eine Idee, die so nicht vorgesehen ist und siehst du nicht auf Anhieb, warum das unplausibel wäre? Sag einfach ja, das klappt. Ja, das geht. Ja, ist da. Ja, gibt es. Nur, wenn du einen wirklich wichtigen Grund hast, warum etwas nicht gehen sollte, sagst du nein. Und der Grund sollte sehr wichtig sein, sowas wie 'dann kann ich meine komplette Vorbereitung wegschmeißen'. Denn ein Nein blockiert die Ideen der Mitspieler, ein Nein ist langweilig.

- Sage nicht nur einfach ja, sondern am besten ja-und oder ja-aber. Durch deine Ergänzung kannst du die Geschichte wieder in die Hand nehmen und dahin lenken, wohin du willst.
- Sei nicht nett zu den Charakteren. In *StoryDSA* geht es um spannende Abenteuer-Geschichten. Und spannende Abenteuer-Geschichten sind voller Gefahren und Gemeinheiten. Sei dabei aber nicht unfair, orientiere dich an den vorgegebenen Szenen. Denn ihr wollt ja zusammen eine spannende Abenteuer-Geschichte erleben.
- Sei spontan. Überlege nicht lange, nimm die erste halbwegs brauchbare Idee, die dir in den Sinn kommt. Wähle den offensichtlichen Weg, versuche nicht, dir etwas besonders cooles auszudenken. Das geht nämlich leicht in die Hose, weil du dann leicht übertreibst.

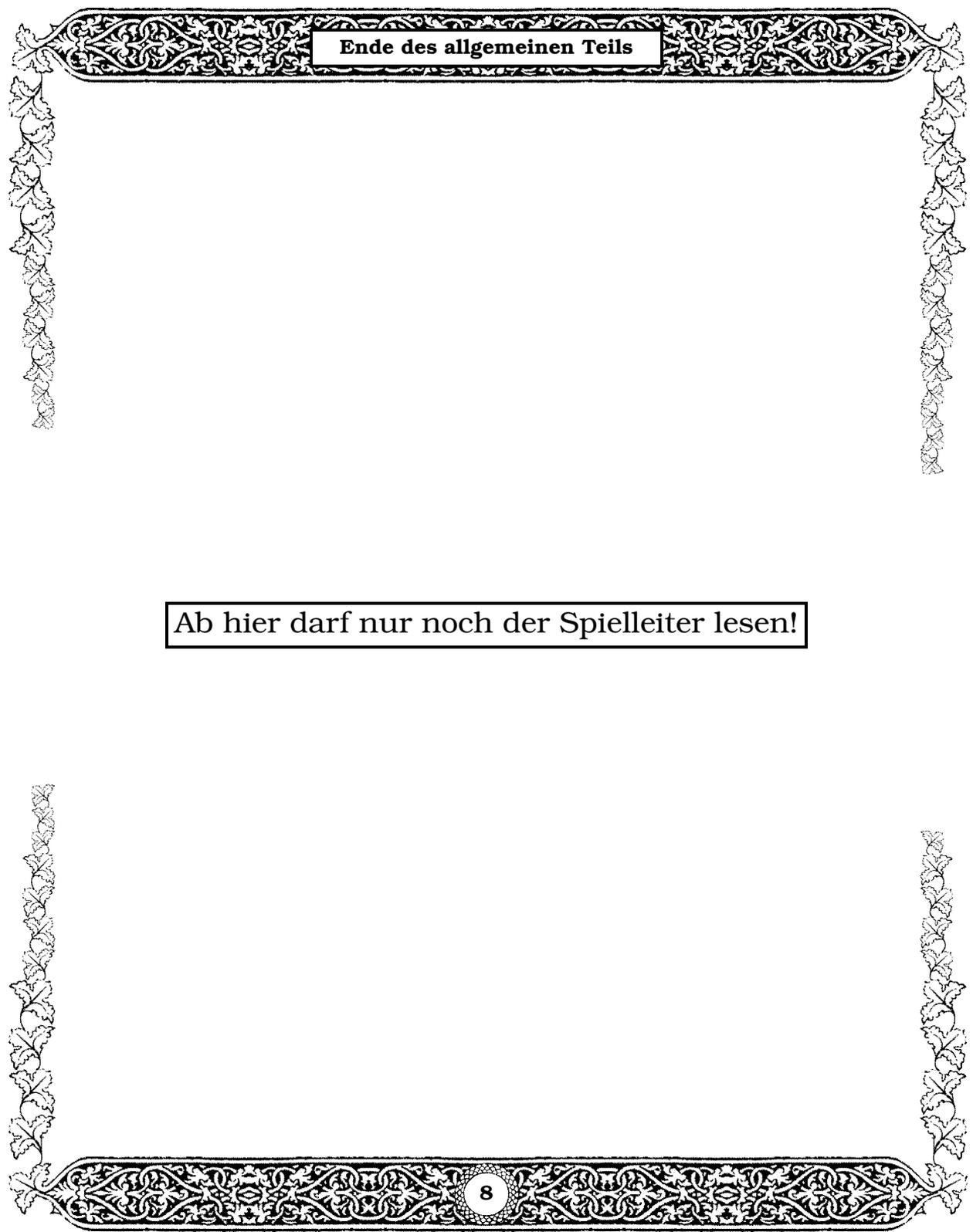
Aber es gibt auch ein paar Tipps für Charakterspieler, wie sie zu einem gelungenen Spiel beitragen können:

- Sei ein Ja-Sager-Spieler. Wenn der Spielleiter oder die anderen Mitspieler eine Vorgabe machen, nimm sie an, auch wenn dir das zunächst komisch vorkommt. Sag einfach ja, ok. Ja, prima. Ja, da spiele ich mit. Nur, wenn du einen wichtigen Grund hast, warum etwas nicht gehen sollte, sagst du nein. Du hast zwar ein Veto-Recht, aber warum solltest du davon Gebrauch machen? Denn jedes Nein blockiert eine Idee deiner Mitspieler, ein Nein ist langweilig.
- Sage nicht nur einfach ja, sondern am besten ja-und oder ja-aber. Durch deine Ergänzung kannst du die Geschichte mitgestalten, du kannst andere mit deinen Ideen überraschen und ihnen was cooles bieten.
- Sei spontan. Überlege nicht lange, nimm die erste halbwegs brauchbare Idee, die dir in den Sinn kommt. Wähle den offensichtlichen Weg, versuche nicht, dir etwas besonders cooles auszudenken. Das geht nämlich leicht in die Hose, weil du dann leicht übertreibst. Damit provozierst du leicht ein Veto deiner Mitspieler.
- Gehe auf die Geschichte des Spielleiters ein. Der Spielleiter hat sich vor dem Spielabend wahrscheinlich ein paar Stunden hingesezt und was vorbereitet, damit du und die anderen an diesem Abend Spaß haben. Und du kannst es kaputt machen, indem du nicht drauf eingehst. Nicht auf den Spielleiter eingehen ist auch nicht anders, als die Ideen zu blockieren und nein zu sagen.



Unerwartetes und Improvisation

So, an dieser Stelle ist der allgemeine Teil des Abenteuers zu Ende. Das Beste ist, wenn ihr alle diese Dinge vor dem Spiel gemeinsam in der Runde besprecht, Charaktere auswählt, die Grundsituation klärt und sich dann jeder einen Namen für seinen Charakter und eine kleine Besonderheit ausdenkt.



Ende des allgemeinen Teils

Ab hier darf nur noch der Spielleiter lesen!

Teil I

Übersicht

Lieber Spielleiter, schön, dass du hier liest. Solltest du nicht der Spielleiter sein: Bitte lies nicht weiter. Du verdirbst dir sonst den Spielspaß.

Solltest du aber tatsächlich der Spielleiter sein, und davon gehe ich im Folgenden aus: Herzlich Willkommen im Spielleiter-Teil. Hier erfährst du alles, was es mit den Eulen im Wald auf sich hat, was in letzter Zeit wirklich geschehen ist und was voraussichtlich noch geschehen wird. Außerdem erkläre ich die Regeln von *StoryDSA*, so dass du, wenn du diesen Text gelesen hast, in der Lage sein solltest, dein erstes *StoryDSA*-Spiel zu leiten.

Die grundsätzliche Situation ist ja schon in der Vorbereitung geklärt worden. Jetzt haben alle Charakterspieler ihren Charakter ausgewählt und das Spiel kann beginnen. Doch du solltest, bevor wir zum eigentlichen Spiel kommen, erstmal informiert werden, was genau der Hintergrund ist.

Doch zunächst mal das Inhaltsverzeichnis.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	2
2 Die Aufgaben des Spielleiters	2
3 Charakterwahl	4
4 Unerwartetes und Improvisation	5
I Übersicht	9
5 Das Dorf Tondenrode	9
6 Was bisher geschah...	10
7 ... und was geschehen wird	11
8 Wichtige Charaktere	11

II Ereignisse in Tondenrode	14
9 Die Szenen	16
III Das Eulennest	34
10 Die Situation	35
11 Weiterer Verlauf	35
12 Das Eulennest	36
13 Beispielszenen	37
IV Was nun, Herr Müller?	44
14 Die Szenen	44

5 Das Dorf Tondenrode

Das Dorf Tondenrode ist ein typisches andergastisches Dorf, nicht weit weg von Andergast am Ingval gelegen. Tondenrode besteht aus einem Dutzend Häuschen, in denen unfreie Bauern leben. Dazu gibt es das Haus des Junkers, das Haus des Büttels und die Taverne 'Zur Steineiche', die in der Dorfmitte steht und um die sich die anderen Gebäude drängen. Außerdem gibts noch ein paar Häuser von freien Bewohnern, z. B. den Zwergenschmied, den Peraine-Priester und den Müller.

Einen genaueren Lageplan des Dorfes will ich dir hier nicht präsentieren und ist auch für das Spiel ungeeignet, denn es wird später die Gelegenheit geben, in einem Konflikt das Dorf gemeinsam auszugestalten. Wahrscheinlich hast du durch die knappe Beschreibung ein Bild von Tondenrode im Kopf. Dieses Bild ist dein persönliches Tondenrode. Dieses Bild kann sich wandeln, wenn ein anderer Spieler etwas über Tondenrode erzählt, was vielleicht in deinem Kopf bisher anders war, aber noch nicht erzählt wurde. So stellst du dir vielleicht gerade vor, dass die Mühle am Nordrand des Dorfes liegt, obwohl die genaue Lage der Mühle im Spiel noch gar nicht erwähnt wurde. Jetzt könnte ein Mitspieler erzählen, dass die Mühle im Süden gegenüber der Schmiede steht. Hier darfst du jetzt nicht sagen: "Nein, so ist das nicht, die Mühle liegt aber im Norden", sondern auch als Spielleiter die Erzählung akzeptieren und

dein persönliches Tondenrode anpassen. Auf diese Art und Weise entsteht eine gemeinsame Vorstellung, die die Basis für das Spiel bildet.

6 Was bisher geschah...

In der Nähe von Tondenrode hat sich **Räuberhauptmann Eulrich** mit seiner Bande, den "Eulen", niedergelassen. Die Eulen haben schon mehrfach den Karren des Schmiedes überfallen, der Schmiedeware von Tondenrode nach Andergast gebracht hat. Bisher allerdings ist es nicht gelungen, die Eulen dingfest zu machen. Die Stadt Andergast sieht sich nicht zuständig, der Büttel von Tondenrode hat natürlich alleine auch keine wirkliche Aussicht auf Erfolg.

Die erfolgreichen Überfälle auf die Schmiedewaren waren nicht alleine Eulrichs verdienst. Er hatte nämlich einen Verbündeten im Ort: den **Müller Seffl**. Seine Frau **Varena Müllerin** ist mit **Derescha Tochter der Thorgrime** (der Frau des Schmiedes) gut befreundet und so war es für Seffl Müller ein Leichtes, Informationen gegen den ein oder anderen Silbertaler an Eulrich weiterzugeben.

Als die Überfälle aber Überhand nahmen und der Müller Angst bekam, dass ihm zu viel Aufmerksamkeit geschenkt würde, weigerte er sich weiterhin Informationen an Eulrich zu verkaufen. Eulrichs Warnungen, es werden schreckliche Dinge passieren sollte er keine Informationen mehr liefern, schlug Seffl Müller in den Wind.

Eulrich gelang es dann, den Kopf der hübschen **Müllerstochter Giolande** zu verdrehen. Er gab sich natürlich nicht als Räuberhauptmann zu erkennen sondern spielte den geheimnisvollen Reichen aus Andergast und versprach ihr die große weite Welt. Damit hat er Streit zwischen Giolande und ihren Eltern geschürt. Die Eltern versuchten, ihrer Tochter das Leben in der großen weiten Welt auszureden; Giolande dagegen, von Eulrich angestachelt, begann ihre Eltern für deren augenscheinlich übertriebene Besorgnis so zu hassen, dass sie mit Eulrich den Plan fasste, die Mühle anzustecken. Dazu wählte sie einen Abend, an dem sich ihre Eltern mit den Zwergen in der Schmiede zu einem abendlichen Plausch treffen wollten. Eulrich besorgte ihr einen magischen Gegenstand, der nach seiner Aktivierung mit einer Verzögerung von drei Stunden eine kleine Flamme erzeugt. Der Gegenstand ist eine kleine silberne Münze mit einer aufgeprägten Flamme.

7 ... und was geschehen wird

Der Abend der Brandstiftung ist an dem Tag gekommen, als sich die Jugendfreunde in der Dorftaverne 'Zur Steineiche' zum ersten Mal wieder vollständig wiedertreffen. Der Krieger und der Magier haben gerade ihre Ausbildung beendet, der Krieger ist seit einer Woche wieder in Tondenrode der Magier ist heute erst zurückgekehrt. Der Zwerg ist in der Runde ein Neuling, da er sich in letzter Zeit gut mit dem Streuner verstanden hat. Der Elf ist zwar nicht wirklich neu, allerdings kommt er erst seit kurzem regelmäßig ins Dorf und kümmert sich um die Verletzten.

Bereits zwei Stunden zuvor hat Giolande den Zünder im Holzschuppen deponiert und ist zu ihrem geheimen Treffpunkt mit Eulrich im Wald gelaufen. Kurz vor dem Beginn des Brandes gehen Eulrich und Giolande in ein Versteck zum Dorfrand, um das Spektakel zu beobachten. Während des Brandes schleicht sich Eulrich unbemerkt in die Schmiede und legt einen Erpresserbrief für den Müller auf den Amboss. Nach dem Brand wird das Paar zum Räuber-Versteck laufen, wo Eulrich seine wahres Ich zeigt und Giolande in den Kerker wirft, um von den Müllers noch ein Lösegeld für sie zu erpressen.

Die Freunde sitzen also in der Taverne, da bricht in der Mühle ein Feuer aus. Normalerweise ist die Schmiede an diesem Wochentag abends immer leer, denn die Müllers treffen sich immer mit dem Schmied und seiner Frau in deren Haus. Dummerweise hatten sich ausnahmsweise heute die Müllerin mit Derescha in der Mühle getroffen, weil der Schmied noch eine wichtige Reparatur am Dach der Schmiede erledigen muss und Seffl Müller hilft ihm dabei. So sind Giolandes Mutter und Derescha (die Mutter des Zwergencharakters) in der Mühle, als das Feuer ausbricht. Je nachdem, wie die Helden bei dem sich anschließenden Hauptkonflikt schlagen, werden Varena Müllerin und Derescha sterben oder überleben. Der Müller ist nach dem Brand verzweifelt und bittet die Charaktere ihm zu helfen, da er sich als Opfer eines feigen Brandanschlages sieht.

Nach einer eventuellen Spuren-Suche werden die SCs den Brandstifter suchen und auf Giolandes Spuren auf die Räuber stoßen. Dort erfahren sie, dass der Müller auch nicht völlig unschuldig ist. Nun können sie sich entscheiden, wie sie weiter verfahren werden und das Abenteuer zum Abschluss bringen.

8 Wichtige Charaktere

Es gibt drei wichtige Spielleiter-Charaktere (SLCs). Die Beschreibung der Hauptcharaktere soll dazu dienen, ihre Darstellung während des Spiels zu

erleichtern und evntuell nötige Improvisationen zu unterstützen. Dabei bedeutet:

Erscheinungsbild Das übliche Auftreten des Charakters. In der speziellen Situation muss es eventuell angepasst werden; so ist z. B. das neue blaue Kleid von Giolande sicherlich verschmutzt und eingerissen, wenn die Spielercharaktere sie im Kerker der Räuberbande finden.

Motivation Was der Charakter erreichen will. Im Rahmen ihrer Möglichkeiten versuchen die SLCs, ihrer Motivation zu folgen. Dabei ist zu beachten, dass auch, wenn die Spielercharaktere nicht anwesend sind, die Spielleitercharaktere handeln.

Charakterzüge Hier wird in kurzen Stichworten festgehalten, wie die Charaktere so sind. Charakterzüge geben Hinweise darauf, wie ein Charakter auf Handlungen oder Äußerungen der SCs reagieren wird.

Beziehung zu den SCs Wie der Charakter auf die SCs reagiert, wenn sie sich zum ersten Mal begegnen. Durch Handlungen und Äußerungen der Spielercharaktere kann sich das natürlich ändern.

Handlungsgrenzen Wie weit würde der SLC gehen, um seine Ziele zu erreichen? Wenn es angemessen erscheint, kannst du als SL natürlich auch diese Handlungsgrenzen überschreiten. Aber sie geben zunächst einen guten Anhaltspunkt.

Flaggen sind bestimmte Merkmale des Spielercharakters, die normalerweise darauf hindeuten, was ein Spieler gerne spielen möchte. Dabei wird davon ausgegangen, dass jeder Spieler den Charakter erschafft, den er gerne spielen möchte. Daher ist es grundsätzlich sinnvoll, die Spielleitercharaktere auf die Spielercharaktere in gewisser Weise abzustimmen. Das dient vor allem dazu, um eine stärkere emotionale Bindung der Spieler an die Geschichte zu bekommen aber auch, die Charaktere plausibel in die Geschichte einzubinden. Unter dem Punkt Flaggen ist daher notiert, welcher Wesenszug welches Spielercharakters von dem SLC angesprochen wird.

8.1 Räuberhauptmann Eulrich

Erscheinungsbild Gepflegtes Äußeres; Kleidung eines reichen Bürgers; schlank; glattes Gesicht; ganz leichte Knollennase, die seinem Gesicht eine gewisse Sympathie gibt

Motivation Will Rache am Müller und am ganzen Dorf

Charakterzüge unmoralisch, fanatisch

Beziehung zu den SCs offener Gegner der SCs

Handlungsgrenzen Mord, Raub, Brandanschläge, Entführung, Erpressung

Flaggen Krieger: Ehre, Magier: Untergang des Heimat-Dorfes, Zwerg: Mutter (fast) getötet, Elf: Verletzen oder Töten von Lebewesen

8.2 Seffl Müller

Erscheinungsbild Schmutzige Müllerkleidung; etwas dicklich; rotes, rundes Gesicht mit tiefen Sorgenfalten

Motivation Will seine ehemalige Beziehung zu Seffel geheimhalten; macht sich mehr Sorgen über den Verbleib seiner Tochter als über seine eigene zerstörte Zukunft

Charakterzüge verzweifelt, verheimlichen

Beziehung zu den SCs möchte die SCs benutzen, um Seffel aus dem Weg zu räumen und seine Tochter zu befreien

Handlungsgrenzen verspricht Geld

Flaggen Krieger: Ehre, Streuner: Liebe zur Müllerstochter Giolande

8.3 Giolande Müllerin

Erscheinungsbild Recht kleine, zierliche Frau mit Rundungen an den richtigen Stellen; trägt ein offenbar neues, grünes Kleid; dunkle Haare, kleiner Mund und Stubsnase

Motivation Liebt Eulrich zwar noch, ist aber schwer von ihm enttäuscht. Ihr wäre es am liebsten, wenn er sich auf seine Liebe zu ihr besinnt und sie wieder nett behandelt. Wenn das nicht klappt, versucht sie zumindest, dass Eulrich nicht verletzt oder gefangen genommen wird.

Charakterzüge irrational, verzweifelt

Beziehung zu den SCs möchte ehrliche Hilfe von den SCs

Handlungsgrenzen fängt an zu heulen und wild um sich zu schlagen (harmlos)

Flaggen Streuner: Liebe zu Giolande

8.4 Sonstige Charaktere

Die weiteren Charaktere spielen nur eine Nebenrolle, daher werden sie wesentlich knapper beschrieben.

Varena Müllerin Die Frau des Müllers ist eine schlanke, leise und sehr hilfsbereite Frau, die von allen aus dem Dorf gemocht wird.

Der Schmied, Sohn des Ogrim (der Name richtet sich nach dem Namen des SC-Zwergen) Der zwergische Schmied des Dorfes ist schon seit über 40 Jahren im Ort. Er wird vor allem wegen seiner guten Arbeit geschätzt.

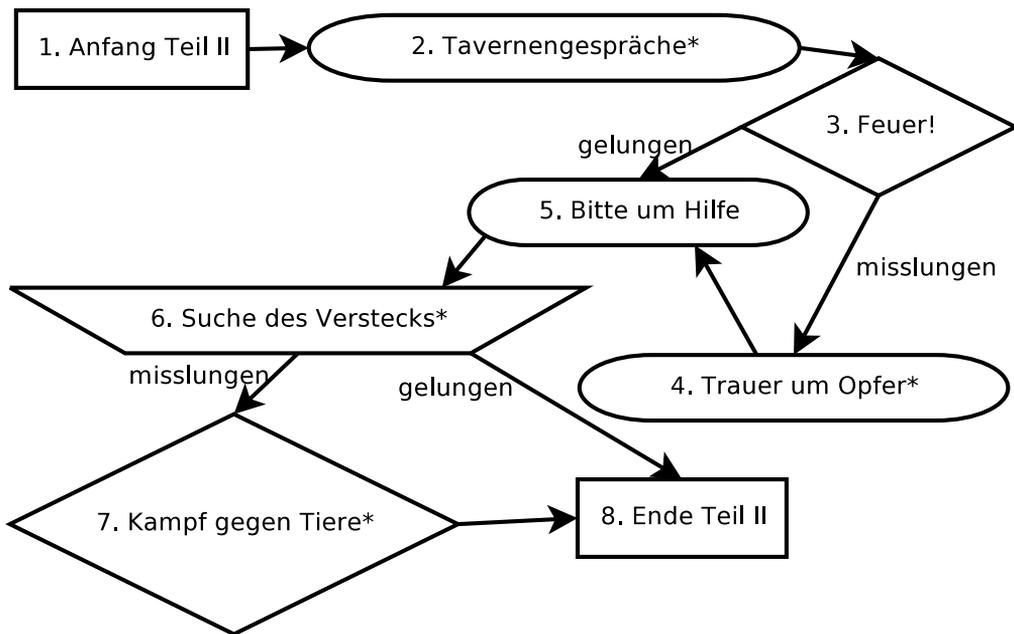
Derescha Tochter der Thorgrime Die Frau des Schmiedes ist mit Varena befreundet. Das ist im übrigen ihre einzige Beziehung innerhalb des Dorfes zu einem Menschen, die über eine Geschäftsbeziehung hinausgeht.

Gerwurf Metholer Der Wirt der Steineiche, des einzigen Wirtshauses in Tondenrode, ist ein eigentlich netter, aber dauernd nörgelnder Zeitgenosse mit gehörigem Übergewicht. Er hat neben der Taverne mit vier Tischen auch zwei Fremdenzimmer für jeweils drei Personen; allerdings ist dort sein Monaten keiner mehr eingekehrt. Er schiebt das auf die Eulen. Früher war eben alles besser.

Der schmierige Alrik Einer der Eulen: schlank, hochgewachsen, Augenklappe, mit zwei fiesen Entermessern bewaffnet. Er hat nicht so ganz kapiert, dass er nicht mehr an Bord eines Schiffes ist.

Glennir aus Havena Noch eine Eule, dieser hat aber eine Keule: Glennir ist über zwei Schritt groß und wiegt sicherlich 130 Stein. Mit seiner gewaltigen Kraft kann er alleine ein Fuhrwerk umwerfen.

Die Eulen Die Räuberbande stellt die offensichtlichen Antagonisten des Szenarios. Sie besteht aus Eulrich plus etwa einem halben Duzend Leuten. Wie viele es genau sind (ob 5 oder 7 oder 8) ist nicht wichtig für die Geschichte. Beschreibungen der Mitglieder können ungepflegt, fettige Haare, nur drei Finger an einer Hand, Rotz läuft aus der Nase, fleckiges Hemd, beißender Geruch oder auch glatzköpfig enthalten. Für Beispiele vgl. die Beschreibungen vom schmierigen Alrik und Glennir aus Havena. Eulrich ist der einzige, der sich halbwegs oft was leisten kann. Seine Bande besteht aus geistig minderbemittelten Leuten, die froh darüber sind, dass er sie nicht wie Unrat behandelt.



Teil II

Ereignisse in Tondenrode

Zur besseren Übersicht sind die Szenen und ihr Zusammenhang in einem Diagramm dargestellt (Seite 15). Die verschiedenen Formen (Rechteck, Oval, Trapez, Raute, Dreieck) stehen für regeltechnisch verschiedene Arten von Szenen (SL-Erzählphase, Freies Spiel, Kurzkonflikt, Nebenkonzflikt, Hauptkonflikt). Wie die Regeln für die einzelnen Szenen sind, wird im laufenden Text erklärt.

Die mit einem Sternchen (*) gekennzeichneten Szenen können auch weggelassen werden. Allerdings muss dann die Einleitung der nachfolgenden Szene durch den SL entsprechend angepasst werden.

9 Die Szenen

Im Folgenden werden die Szenen immer vermischt mit den gerade nötigen Spielregeln präsentiert. Das Beste ist, wenn du deinen Mitspielern immer zu Beginn einer Szene die gerade benötigten Regeln erklärst und die Szene dann einleitest. Wenn sich Regelfragen ergeben sollten, so solltet ihr das Spiel einfach zur Klärung des Problems unterbrechen. Da sich die verschiedenen Typen von Szenen im Spiel immer wieder wiederholen werden, sollte das Spiel immer flüssiger laufen.

Eine erste Regel vorweg: **Jeder Charakterspieler erhält zu Beginn des Spieles zwei Erzählmarken** (z. B. Pokerchips, Unterlegscheiben, 5-Cent-Stücke), die er für seiner Meinung nach besonders stimmungsvolle Beschreibungen an andere Spieler vergeben darf. Eine Erzählmarke zu bekommen ist also ein Lob eines anderen Spielers: "Das war jetzt cool, von sowas will ich mehr sehen." Erzählmarken können in Konflikten eingesetzt werden, um einen Extra-Würfel zu bekommen. **Pro Szene darf jeder Spieler nicht mehr als eine Erzählmarke bekommen. Ein Spieler, an den bereits zwei Erzählmarken vergeben wurden, aber noch keine von diesen eingesetzt hat, darf keine weitere Erzählmarke erhalten.** Er muss zunächst seine Erzählmarken einsetzen.

9.1 SL-Erzählphase: Anfang Teil II

Eine **SL-Erzählphase** ist eine reine **Beschreibung der Handlung durch den Spielleiter**, also durch dich. **Die Charakterspieler dürfen dich dabei nicht unterbrechen und sollen aufmerksam zuhören.** Daher darf eine SL-Erzählphase auch nicht zu lange dauern; schon nach wenigen Sätzen lässt die Aufmerksamkeit der meisten Leute stark nach. Außerdem ist *StoryDSA* ja auch ein Rollenspiel und nicht ein 'Wir versammeln uns, um dem SL bei seinen Geschichten zuzuhören'-Treffen. Im Flussdiagramm sind SL-Erzählphasen durch Rechtecke dargestellt. Außerdem gibt es eine kurze SL-Erzählphase als Überleitung jeweils zwischen den Szenen, diese ist im Diagramm nicht aufgeführt.

Eine SL-Erzählphase dient dazu, die Geschichte in Gang zu bringen, eine bestimmte Stimmung zu verbreiten, die Situation zu beschreiben und/oder zu sagen, welche Figuren alle in der folgenden Szene auftreten werden. **Eine SL-Erzählphase leitest du ein, indem du deutlich die Hand hebst und anfängst zu sprechen.** Nach den ersten paar Worten, wenn allen Charakterspielern klar ist, dass jetzt eine SL-Erzählphase ansteht, lässt du die Hand einfach sinken und beschreibst weiter.

Diese erste SL-Erzählphase dient dazu, eine ruhige Stimmung zu erzeugen. Stell dir das ganze wie den Anfang eines Katastrophenfilms vor: Kinder spielen im Garten, die Mutter kocht gerade, der Vater ist auf der Arbeit. Durch die friedliche Stimmung wird das nachfolgende Ereignis, der Brand, nochmals betont. Die Charakterspieler können auch ruhig ein wenig das Gefühl der trügerischen Ruhe bekommen.

Anregungen für die Erzählung: *Sonne senkt sich dem Horizont entgegen; Bäume werfen lange Schatten; Bauern Kühe in den Stall; eines der Dorfschweine ist entkommen und ist quikend auf der Flucht vor johlende Kinder, die versuchen, es wieder einzufangen*

9.2 Freies Spiel: Tavernengespräche*

Freies Spiel dient dazu, den Charakterspielern Gelegenheit zu geben, ihre Figuren in einer unkritischen Situation darzustellen. Dabei spielt jeder seinen eigenen Charakter, d. h. er beschreibt, was der Charakter tut und was er sagt. Im Normalfall geschieht dies aus der Sicht des Charakters, d. h. der Spieler redet so, als sei er der Charakter und beschreibt die Handlungen aus der Ich-Perspektive.

Der Spielleiter übernimmt die Rolle der weiteren Figuren. Da nicht automatisch klar ist, wessen Reaktion er gerade übernimmt, beschreibt er die Handlungen seiner Figuren aus der Perspektive einer dritten Person. Wenn er allerdings eine Person übernimmt, die zu den Charakteren spricht, so wechselt er in wörtliche Rede.

Im freien Spiel gilt das Prinzip der erzählten Wahrheit: Alles, was ein Spieler sagt, passiert auf der Spielwelt in dem Moment, in dem er es erzählt. Dabei darf aber kein Spieler seine Kompetenzen überschreiten. Die Charakterspieler beschreiben die Handlungen ihrer eigenen Charaktere, der Spielleiter beschreibt die weiteren Charaktere. Dabei darf jeder Spieler ein Veto einlegen, wenn ihm die Handlung unglaubwürdig erscheint oder bisherigen Beschreibungen widerspricht. Dann wird das Spiel unterbrochen und offen über das Problem diskutiert. Ist das Problem geklärt und der eventuelle Fehler behoben, geht das Spiel weiter.

Bei der Beschreibung dürfen alle Spieler auch eine genauere Ausgestaltung des Ortes vornehmen: So kann beispielsweise ein Spieler beschreiben, wie sein Charakter zum Nachbartisch geht und dort einen Bierfilz holt, auch wenn vorher noch kein Nachbartisch oder Bierfilz erwähnt wurde. Hat der Spielleiter aber beschrieben, dass es nur einen Tisch in der Schankstube gibt, so wäre das ein Widerspruch und einer der Spieler sollte ein Veto einlegen um zu klären, welche der Alternativen nun gelten soll.

Zur Betonung soll hier noch einmal darauf hingewiesen werden, dass es sich beim freien Spiel um **unkritische Situationen** handelt. Die Charaktere können beispielsweise keine ernsthafte Verletzung erleiden. Das Freie Spiel dient vor allem dazu, der Geschichte mehr Farbe zu verleihen und den Charakterspielern die Möglichkeit zu geben, Entscheidungen, Gespräche, Feiern usw. auszuspielen. Daher dürfen sie keine neuen Charaktere in eine freie Spielszene einbringen. Auch sind echte Kämpfe, Wettbewerbe bei denen das Ergebnis eine Rolle spielt usw. tabu. Sie heißen Konflikte und werden durch den Spielleiter an vorgesehenen Stellen eingeleitet.

Wie bereits erwähnt, **beginnt grundsätzlich jede Szene beginnt mit einer SL-Erzählphase**, also auch das freie Spiel. Das dient vor allem dazu, den Rahmen für die Szene festzulegen: Wo findet die Szene statt? Wer ist daran beteiligt? Um was geht es?

Die Überleitung zum freien Spiel ist dann die Frage: "Was wollt ihr tun?"

***Anregungen für die Erzählung:** Aus der Dorfherberge dringt ein würziger Geruch nach Eintopf auf die Straße; ab und zu hört man von innen ein Lachen; Helden sind einzige Gäste in der Steineiche; Wirt Gerwulf bedient und sagt gerade: 'Die nächste Runde geht auf mich, ihr Heimkehrer! Hätte ja nicht gedacht, dass ihr Euch hier nochmal versammelt!'*

Was wollt ihr tun?

Gib deinen Mitspielern Gelegenheit, sich im Spiel über die vergangenen Tage auszutauschen. Sie sollen ruhig anbringen, was sie sich für eine kleine Besonderheit ausgedacht haben. Auch du kannst ein paar Dinge zur Szene beitragen. Beispiele:

- Der Wirt nimmt sich einen Stuhl vom Nebentisch und setzt sich zu Euch an den Tisch. Er grinst euch an: "Puh, nix los hier im Kaff. Irgendwie ist in den letzten Jahren alles nicht mehr so, wie es mal war. Und daran sind nur die Eulen schuld."
- Wenn die Charaktere den Wirt nach Neuigkeiten fragen: "Hm, dass Fuchsi, der Hund der Müllers tot ist, wisst ihr sicher, oder? Tja, der ist totgetrampelt worden, als dem Müller sein Gaul durchgegangen ist. Und der wiederum hat sich so erschreckt, dass er gestürzt ist und sich beide Vorderbeine gebrochen hat. Musste dann leider geschlachtet werden. Armer Seffl, den hats letztes Jahr schon schwer getroffen. Aber dafür gehts im wohl dieses Jahr um so besser. Hat sich schon nen neuen Gaul gleistet."

- Weitere Neuigkeiten: "Oh, Moment. Ich schau mal eben nach dem Eintopf." Der Wirt verschwindet in der Küche, man hört ihn Rumpeln. "Hm, immer noch nicht heiß. Achso, ja, was es neues gibt: Die Eulen scheinen ausgeflogen zu sein. Jedenfalls hat mir der Schmied erzählt, dass seine Fuhrwerke die letzten beiden Male unbeschadet bis in die Stadt gekommen sind."

Du kannst dir natürlich noch weiteres ausdenken, es gibt viele Möglichkeiten. Allerdings wäre es für den Anfang einfacher keine neuen Gäste die Taverne betreten zu lassen und auch keine Schankmaid, Küchenhilfe oder ähnliches einzuführen. Dann kannst du aber gezwungen werden, diese Personen im Wechsel darzustellen, was unerfahrenen Spielleitern eventuell schwer fällt. Inhaltlich spricht aber nichts dagegen.

Versuche erst einmal, in dieser Szene den Wirt überzeugend darzustellen. Versetze dich einmal in einen Wirt hinein, dessen Taverne in letzter Zeit viel zu wenig besucht wurde. Es sind kaum Reisende unterwegs, der Wirt Gerwulf schiebt das natürlich alles auf die Eulen und überhaupt sind die Zeiten gerade schlecht. Früher war alles besser; früher, vor 15 Jahren, als seine Frau noch lebte. Aber an die können sich die Spielercharaktere kaum noch erinnern. Vielleicht würde sich der Wirt ja schwer betrinken, aber es kommt ja dann anders. . .

Die Informationen aus den obigen Beispielen sind für den weiteren Spielverlauf nicht wichtig, d. h. es ist egal, ob du ihnen diese Informationen gibst oder andere oder gar keine. Es ist zwar schön, wenn du als SL hier die Gelegenheit ergreifst und zeigst, dass die Leute, um die es im Folgenden gehen wird, ein Leben auf der Spielwelt führen. Wichtiger ist jedoch, dass du, sobald die Szene beginnt abzuflauen, zur nächsten Szene überwechselst. Als Spielleiter hast du als einziger das Recht, eine Szene zu beenden. Dadurch wechselst das Spiel zunächst in eine, eventuell sehr kurze, SL-Erzählphase, um dann mit der neuen Szene weiterzumachen.

Falls es jedoch während der Szene zu allgemeinen Lachern oder spontanem Lob für einen Spieler kommt (vielleicht weil er seine Figur besonders erfolgreich oder originell darstellt), erinnere die Charakterspieler daran, dass sie sich für besonders gutes Spiel gegenseitig Erzählmarken geben können.

Wie schon in der Einleitung erwähnt, ist für solches freies Spiel ca. 10 Minuten eingeplant. Schau einfach nicht auf die Uhr: Solange es alles Spaß macht, ist es ok. Habt ihr schon nach 3 Minuten keine Ideen mehr, brich ab. Spielt ihr gerne Charaktere aus und dauert das Ganze 15 Minuten, sehr gut. Doch irgendwann lässt die Stimmung nach und du als SL hast die Aufgabe, die Szene zu beenden. Das Ende der Szene leitest du wieder ein, indem du die Hand hebst, als Zeichen für den Beginn einer SL-Erzählphase.

9.3 Nebenkonflikt: Feuer!

Ein Nebenkonflikt ist eine häufige Art von Szenen in *StoryDSA*. **Konflikte treten immer dann auf, wenn die Charaktere irgendeine Leistung erbringen müssen, um die Geschichte voran zu treiben.** Dabei werden drei Arten von Konflikten unterschieden: Haupt-, Neben- und Kurzkonflikte. Hauptkonflikte und Kurzkonflikte werden später noch näher erläutert.

Nebenkonflikte sind Konflikte, deren Ausgang im Wesentlichen feststeht und bei denen es sich lohnt, sie ausführlich gemeinsam zu erzählen. Man kann sich einen Nebenkonflikt fast wie einen Park vorstellen, bei dem der Spielleiter die anderen Spieler zu Eingang bringt und am Ausgang wieder abholt. Der Weg, den sie nehmen, den dürfen sie selbst bestimmen.

Während eines Nebenkonfliktes trägt der Spielleiter nichts zum Inhalt des Spieles bei. Die Charakterspieler erzählen, auf welche Art und Weise ihre Charaktere auf das Ziel zusteuern. Erst, wenn das Ende erreicht ist, übernimmt der Spielleiter wieder mit einer SL-Erzählphase und leitet zur nächsten Szene über.

Doch zunächst zum Anfang der Szene. Hebe wieder die Hand zum Zeichen, dass eine SL-Erzählphase beginnt, und leite die jetzt folgende Szene ein:

Anregungen für die Erzählung: *Während ihr noch sitzt und über die verganene Zeit redet, hört ihr von draußen aufgeregte Rufe: "Feuer! Feuer!" Ihr verliert keine Zeit und stürmt nach draußen. Die Mühle steht in Flammen. Schnell haben die Dorfbewohner eine Eimerkette gebildet um das Feuer zu löschen. Plötzlich hört ihr aus den Flammen Schreie: Die Müllerin und die Frau des Schmieds befinden sich noch in der Mühle! Euer Ziel ist, die Leute aus den Flammen zu befreien.*

Das feststehende Ende ist in diesem Fall nur, dass der Brand zwar gelöscht wird, die Mühle aber unbewohnbar abgebrannt ist und die Müllers fast alles, was sie besaßen, verlieren. Eventuell werden die beiden Frauen in den Flammen umkommen, das spielt aber für den weiteren Verlauf des Spiels keine Rolle. Für die Spannung interessanter ist es aber, wenn du den Charakterspielern dieses feststehende Ende nicht vorwegnimmst, sondern sie erstmal spielen lässt und dann das Ende entsprechend erzählst.

9.3.1 Ablauf des Nebenkonfliktes

Nun musst du als Spielleiter **deine Konfliktpunkte** festlegen: Multipliziere einfach die Anzahl der Charakterspieler mit 4 (also 12 bei drei Charakterspielern, 16 bei vier und 20 bei fünf Charakterspielern). Lege entsprechend viele Marker (Pokerchips, Go-Steine o. ä.) vor dir ab, so dass alle sie sehen können.

Die Anzahl der dort noch liegenden Marker ist ein Maß dafür, wie lange der Konflikt noch andauert.

Aber der Spielleiter ist nicht der einzige mit Konfliktpunkten: Jeder Charakterspieler hat drei Konfliktpunkte. Diese zeigen an, wie lange sich der entsprechende Spielercharakter noch im Konflikt befindet.

Wurde an einen Spieler bereits in der vorigen Szene eine Erzählmarke vergeben, so kann er sich während des Konfliktes **jederzeit entscheiden, eine Erzählmarke einzusetzen**. Von diesem Zeitpunkt an bis zum Ende des Konfliktes bekommt der Spieler **einen Extra-Würfel** zusätzlich zu den normalen Würfeln durch die Erzählung (siehe unten). Mehr als eine Erzählmarke darf kein Spieler pro Konflikt einsetzen.

Mit dem Ende der SL-Erzählphase ist der Rahmen der Szene abgesteckt, jetzt sind die Charakterspieler an der Reihe. Damit nicht alle zu chaotisch abläuft, sollten in *StoryDSA* unerfahrene Spieler zunächst einmal eine Reihenfolge einhalten: Der Uhrzeigersinn hat sich bewährt. **Jeder erzählt kurz, wie sich die Szene weiterentwickelt**. Auch hier gilt wieder das **Prinzip der erzählten Wahrheit** und auch hier kann jeder Spieler ein Veto einlegen. Jedoch haben die Erzähler in Nebenkongflikten erweiterte Kompetenzen gegenüber dem freien Spiel: **Die Charakterspieler können alles erzählen, sie dürfen nur nicht das Ende vorwegnehmen**. Hier bedeutet das: Niemand darf erzählen, wie die Leute aus der Mühle gerettet werden. Aber es bedeutet auch, dass keiner erzählen darf, wie die beiden Frauen in den Flammen umkommen, denn dann würde das Scheitern der Charaktere vorweg genommen werden. **Es muss bis zum Schluss offen sein, ob die beiden Frauen gerettet werden können**.

Bei der Erzählung muss der Fokus eines jeden Spielers zumindest in einem Nebensatz bei seinem Charakter sein, denn die Charaktere sind schließlich die Hauptfiguren in den Geschichten von *StoryDSA* und sollen gerade auch in den Konflikten eine wichtige Rolle spielen. Trotzdem ist es möglich, dass die Spieler erzählen, wie die Flammen auf ein anderes Gebäude übergreifen, wie der halbwüchsige Sohn des Händlers hustend zusammenbricht oder auch wie der Charakter eines Mitspielers mit einem Eimer Wasser stolpert und sich das Knie aufschlägt.

Der zweite Grund, warum jeder Spieler seinen Charakter in der Erzählung erwähnen muss, ist der, dass **sich aus der Erzählung die benutzte Fertigkeit ableitet**. So wird ein Charakterspieler Athletik einsetzen, wenn er beschreibt, wie sein Charakter Wassereimer trägt. Weicht er herunterfallenden Balken aus, so ist Körperbeherrschung die richtige Wahl. Hält er die Luft an, um zu der Schmiedin vorzudringen, wird es wohl Selbstbeherrschung sein. Der erfolglose Versuch, den Büttel zu überreden, doch mal mit einem Eimer

Wasser mitzukommen, ergibt Überreden. Und so weiter. **Ein Charakterspieler, der für seinen Charakter keine Fertigkeit aus der Erzählung ableiten kann, bekommt keine Würfel** (auch nicht den eventuellen Bonuswürfel für eine Erzählmarke). Es ist allerdings egal, ob er die eingesetzte Fertigkeit aus einer gelungenen oder misslungenen Erzählung ableitet. Rutscht der Wassereimer dem Charakter aus der Hand, weil er ihn vor Schmerzen nicht mehr halten kann, so könnte hieraus das Talent Athletik (Wassereimer tragen) oder Selbstbeherrschung (vor Schmerzen losgelassen) abgeleitet werden. Trotzdem muss die Fertigkeit natürlich *hilfreich* eingesetzt werden. Ein Schreiber, der sich während eines Kampfes hinsetzt und einen Liebesbrief formuliert, wird wohl kaum etwas zum Erfolg beitragen und bekommt auch keine Würfel. Im Zweifelsfall entscheidet hier der SL.

Bei der Erzählung eines Nebenkonfliktes ist es die Aufgabe des Spielleiters, die Fakten zu zählen, die die anderen Spieler mit ihren Erzählungen einbringen. **Jeder sollte fünf neue Fakten ins Spiel einbringen.** Er darf auch weniger erzählen, bekommt jedoch **für jedes eingebrachte Faktum einen W20.** Also würde "Ich schöpfe Wasser" ein W20 geben. "Ich schöpfe Wasser aus dem Brunnen" ergibt 2W20. "Ich schöpfe mit einem Eimer Wasser aus dem Brunnen und reichen ihn an den Schmied weiter, der gleich neben mir steht." ergibt 5W20 (Eimer, Wasser schöpfen, Brunnen, weiterreichen, Schmied, steht daneben). Je mehr Würfel ein Spieler bekommt, umso mehr trägt er zur schnellen Beendigung des Konfliktes bei und umso geringer ist das Risiko für die Charaktere. **Mehr als fünf Fakten pro Spieler zählen nicht.** Daher sollte auch niemand wesentlich mehr als fünf Fakten erzählen, damit die anderen auch etwas zu erzählen haben. Wenn jemand mit seiner Erzählung übertreibt, sollten ihn die anderen Spieler daran erinnern.

Zudem sollte jeder Spieler auch immer wieder Fehlschläge, Verletzungen auch seines eigenen Charakters in seine Beschreibungen einfließen lassen, auch gewagte Aktionen sind kein Problem, da die Erzählung so gut wie nichts mit den geworfenen Würfeln zu tun hat. Niemand bürden sich also einen Nachteil auf, wenn er beispielsweise erzählt, dass sein Charakter von einem Deckenbalken an der Schulter getroffen wird und der Charakter vor Schmerz den Arm nicht mehr bewegen kann. Solche Erzählungen machen die Geschichte nur glaubhafter und interessanter.

Mit den erweiterten Erzählrechten kommt auch ein **erweitertes Veto:** Wenn ein Spieler etwas erzählt, was einen anderen Spielercharakter betrifft, kann dieser dies immer mit einem Veto unterbinden. Dieses Veto braucht nicht begründet zu werden. Der gestoppte Spieler muss dann etwas anderes erzählen, wobei sich beide Spieler in der durch das Veto entstehenden Spielpause darüber unterhalten sollten, was abgeändert werden sollte. Darüber-

hinaus besteht natürlich wie im freien Spiel für alle Mitspieler die Möglichkeit, ein Veto gegen unplausible Fakten einzulegen.

Vom erweiteren Veto profitierst auch du als Spielleiter: Sollte eine Handlung einen SLC betreffen, so kannst du dies jederzeit mit einem Veto unterbinden.

Grundsätzlich sollte aber sparsam mit dem Veto umgegangen werden. Am besten, ihr besprecht nochmal den Abschnitt 'Unerwartetes und Improvisation' auf Seite 5.

Nachdem alle Spieler (außer dem Spielleiter) ein paar Details erzählt haben, wird gleichzeitig gewürfelt. **Jeder Spieler muss sich entscheiden, wie viele Würfel er offensiv und wie viele er defensiv einsetzen möchte.** Für alle Unentschlossenen ist zunächst eine gute Richtlinie, drei defensive Würfel zu nehmen und den Rest offensiv. Diese Würfel werden getrennt geworfen (z. B. die offensiven in die linke, die defensiven in die rechte Hand oder offensive Würfel sind rot, defensive grün o.ä.) **Der Spielleiter würfelt nicht.**

Jeder Würfel, dessen Ergebnis höchstens dem Talentgesamtwert entspricht, ist ein gelungener Würfel. Jeder gelungene Offensivwürfel vermindert die Anzahl der Konfliktpunkte des Spielleiters um 1. Wenn einem Spieler alle Defensivwürfel misslingen, so vermindern sich seine Konfliktpunkte um 1.

Beispiele:

1. Ein Spieler würfelt drei gelungene Offensivwürfel und zwei gelungene Defensivwürfel. Der Spielleiter verliert also drei Konfliktpunkte, der Spieler keinen.
2. Ein Spieler würfelt einen gelungene Offensivwürfel und einen gelungene Defensivwürfel. Der Spielleiter verliert also einen Konfliktpunkt, der Spieler keinen.
3. Ein Spieler würfelt zwei gelungene Offensivwürfel und keinen gelungenen Defensivwürfel. Der Spielleiter verliert also zwei Konfliktpunkte, der Spieler einen.

Um es für erfahrene Rollenspieler noch einmal zu betonen: Die Würfelergebnisse haben *nichts* damit zu tun, wie gut oder schlecht den Charakteren ihre Handlungen gelingen. Sie geben lediglich wieder, ob die Spieler dem Konfliktziel näher kommen oder nicht. Ein verlorener Konfliktpunkt auf Spielerseite hat *keine Entsprechung in der Spielwelt*, d. h. keine Verletzung, kein Versagen der Charakters. Das, was der Spieler erzählt hat, hat bereits zu dem Zeitpunkt stattgefunden, als es erzählt wurde und genau so, wie es erzählt wurde.

Sollte der Spielleiter und die Spieler nach dem Würfeln noch Konfliktpunkte übrig haben, so **wird der Konflikt in einer neuen Runde fortgesetzt**,

d. h. die Spieler beginnen wieder zu erzählen, wie der Konflikt weiter abläuft. Zuvor scheiden aber alle Spieler aus, die dies a) möchten und b) die keine Konfliktpunkt mehr übrig haben. Diese Runden werden bis zum Konflikten- de wiederholt. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass nicht immer derselbe Spieler die Runde mit seiner Erzählung startet. Im Laufe des Spiels kann es auch dazu kommen, dass sich die Spieler weniger streng abwechseln sondern mehr oder weniger gemeinsam erzählen, wie die Szene weitergeht. Das ist überhaupt kein Problem, solange klar ist, wer wieviele Würfel bekommt und welches Talent abgeleitet werden kann.

Ausgeschiedene Spieler dagegen erzählen in dieser Szene nicht weiter und sind zum Zuschauen verdonnert. Sie haben jedoch weiterhin wie die nicht ausgeschiedenen Spieler das Recht, für besonders gute Erzählungen eine Erzählmarke zu vergeben. Wichtig zu erwähnen ist hier vielleicht nochmal, dass zwar die Spieler ausgeschieden sind, die Charaktere sind es aber nicht. So haben die verbliebenen Spieler immer noch die Möglichkeit, die Charaktere der ausgeschiedenen Spieler handeln zu lassen. Die ausgeschiedenen Spieler wiederum haben natürlich immer noch ihr Vetorecht. Das einzige, was sie verloren haben, ist das Recht, den weiteren Konfliktverlauf selber aktiv zu gestalten.

9.3.2 Vor- und Nachteile

Vor- und Nachteile, die Talente oder Rüstung betreffen, sind bereits entsprechend beim Charakter verrechnet und brauchen keine zusätzlichen Regeln. Wichtig könnten nur Bonus- oder Maluswürfel werden. Von diesen erscheinen mir in diesem Konflikt der Gefahreninstinkt des Streuners und die Hizeresistenz des Zwergen am sinnvollsten.

Gefahreninstinkt kann eingesetzt werden, um eine plötzliche Gefahr rechtzeitig zu erkennen. So könnte beispielsweise ein Spieler erzählen, wie sein Charakter in der Mühle einem plötzlich herunterfallenden Dachbalken ausweicht und am Arm verletzt wird. Hier sollte er jetzt seinen zusätzlichen Bonuswürfel für Gefahreninstinkt einbringen, so dass er bis zu 6 Würfel bekommen kann. Ähnlich kann auch die Hizeresistenz eingebracht werden, indem der Spieler des Zwergen erzählt, wie sein Charakter größerer Hitze ausgesetzt ist.

9.3.3 Magie

Möchte ein Spieler Magie im Konflikt einsetzen, so kann er dies problemlos tun, solange er noch mindestens einen Astralpunkt übrig hat. Dazu beschreibt er einfach seinen magischen Effekt, würfelt dann auf sein magi-

sches Talent und streicht sich mindestens einen Astralpunkt ab. Der Spieler kann sich, wenn er ein magisches Talent einsetzt, für Astralpunkte aber noch zusätzliche Würfel kaufen. Die Kosten betragen:

Zusatzwürfel	0	1	2	3	4	5
Astralpunkte	1	3	6	10	15	21

Diese Zusatzwürfel kann der Spieler dann auch an andere Spieler weitergeben. Die Würfel dürfen dabei beliebig auf die Spieler aufgeteilt werden. Jeder weitergegebene Würfel kostet noch einen Astralpunkt extra. Für die Weitergabe von Würfeln muss die Beschreibung aber eine Begründung haben, inwieweit die Magie dem jeweils anderen Charakter hilft.

Beispiel: Der Spieler des Magiers beschreibt, wie sein Charakter mit Hilfe des Motoricus einen schweren Deckenbalken umlenkt, der sonst den Zwergen erschlagen hätte. Er kauft 2 Zusatzwürfel, von denen er dann einen an den Zwergen-Spieler weitergibt. Das kostet also insgesamt 7 Astralpunkte.

In Rüstung zu zaubern ist dagegen nicht möglich. Magie kann nur angewendet werden, wenn der Charakter höchstens einen Rüstungsschutz von 1 hat (also nicht mehr als schwere Straßenkleidung o. ä. trägt). Außerdem ist es bei *StoryDSA* nicht möglich, dass ein Spruch Rüstungsschutz gibt (z. B. der Armatrutz). Das muss im Konflikt so umgesetzt werden, dass der Spieler einfach den entsprechenden Effekt beschreibt (Treffer werden durch ein unsichtbares Kraftfeld abgelenkt) und Zusatzwürfel kauft. Durch die Zusatzwürfel wird der Konflikt schneller beendet, wodurch Schaden eingespart wird.

Beschreibt ein Spieler, wie der Charakter eines Mitspielers Magie anwendet, so ist das völlig in Ordnung und kostet auch keine Astralpunkte. Die werden nur dann fällig, wenn auf ein magisches Talent gewürfelt wird. Trotzdem kann natürlich ein Veto eine solche Beschreibung jederzeit verhindern.

Auch Astralenergie regeneriert einen Punkt pro Tag.

9.3.4 Dein Aufgabe

Der Spielleiter hat in Nebenkonzflikten zwei Aufgaben: Erstens muss er die Erzählungen der Spieler moderieren und zweitens überprüfen, wie viele Fakten jeder eingebracht hat. Achte darauf, dass die Spieler nicht zu viel auf einmal erzählen, sondern versuche, die Erzählungen tatsächlich auf 5 bis 8 Fakten zu beschränken. Andererseits solltest du auch eher stille Spieler anregen, mehr zum Spiel beizutragen.

9.3.5 Dein Veto

Wie schon erwähnt, hast du ein Veto, wenn die Spieler andere Charaktere mit ins Spiel einbringen. Grundsätzlich sollte dir alles, was im Rahmen der

Konfliktende-Regel erlaubt ist, recht sein, denn ob der Büttel in den Flammen umkommt oder Bauer Alrik dem Krieger hilft, die Tür zur Mühle aufzustämmen, stört den weiteren Verlauf der Geschichte nicht. Selbst der Tod des Müllers wäre noch zu verkraften; das würde zwar das Ende der Geschichte beeinflussen, nicht aber den grundsätzlichen Verlauf.

Wenn allerdings die Spieler auf die Idee kommen sollten, Giolande oder die Eulen einzuführen, solltest du ein Veto einlegen. Damit würde die gesamte Geschichte gekippt und du müsstest den kompletten Rest improvisieren. Wenn du das allerdings kannst, nur zu! Besser fürs Spiel ist es allemal, denn du blockierst nicht die Ideen deiner Mitspieler. Dann brauchst du auch hier kein Veto. Allerdings wirst du dann wahrscheinlich auch keine große Hilfe aus diesem Abenteuer mehr ziehen können.

9.3.6 Das Konfliktende

Der Konflikt ist beendet, wenn entweder alle Spielercharaktere alle Konfliktpunkte verloren haben oder wenn der Spielleiter alle Konfliktpunkte verloren hat. Dann musst du als SL den **Konfliktausgang bewerten und beschreiben**. Grundsätzlich gilt: Sollte der SL keine Konfliktpunkte mehr haben, so haben die Spieler den Konflikt gewonnen und die SCs haben ihr Ziel erreicht. Sollte der SL noch Konfliktpunkte übrig haben, so haben die Spieler den Konflikt verloren. (Das bedeutet auch, dass im seltenen Fall, wenn weder Spielleiter noch Charakterspieler Konfliktpunkte übrig haben, so haben die Charakterspieler den Konflikt gewonnen.)

Haben die Charakterspieler den Konflikt verloren, legst du als Spielleiter fest, ob die Charaktere das Ziel erreicht haben. Manchmal ist es nämlich für den Fortgang der Geschichte wichtig, dass die Charaktere das Ziel in jedem Fall erreichen, manchmal, so wie in diesem Fall, nicht.

Hier gilt also: **Verlieren die Spieler den Konflikt, so haben auch ihre Charaktere versagt** und die beiden Frauen konnten nicht gerettet werden (oder zumindest eine von beiden, je nachdem, wie sich die Charaktere eingestellt haben). Du erzählst das Ende der Szene, wie die Charaktere beobachten können, dass die Frauen in der Mühle umkommen. Die nächste Szene ist dann '4. Freies Spiel: Trauer um Opfer'.

Haben die Charakterspieler dagegen gewonnen, so haben ihre Charaktere das Ziel erreicht. Die noch nicht ausgeschiedenen Spieler erzählen, wie die Charaktere die beiden Frauen retten. Daran schließt sich dann '5. SL-Erzählphase: Bitte um Hilfe' an. In beiden Fällen jedoch wird am Ende der Szene das Feuer gelöscht sein, die Mühle ist weitestgehend zerstört und unbewohnbar.

9.3.7 Schaden und Heilung

Darüberhinaus gibt es noch **persönliche Auswirkungen** in Form von körperlichem oder geistigem Schaden für jeden einzelnen Charakter. Welcher Art der Schaden ist, musst wieder du als SL vor dem Würfeln entscheiden. Dann würfelt jeder Charakterspieler für **jeden verlorenen Konfliktpunkt und jede Runde, die der Konflikt gedauert hat, einen W20**. Jeder Würfel, der höchstens eine 8 (oder weniger) zeigt, ist ein Erfolg und bedeutet keinen Schaden. **Ein Ergebnis von 9 oder mehr ergibt einen Schaden.**

Eine geeignete Rüstung erhöht die Erfolgchance entsprechend des Rüstungsschutzes. So hat der Zwerg durch seinen Vorteil 'zäher Hund' einen Rüstungsschutz von zwei, wodurch sich bei den Schadenswürfen seine Erfolgchance um zwei auf 10 erhöht. Er bekommt also erst ab einer gewürfelten 11 Schaden.

In dieser Szene geht es um Feuer, Rauch und eine einstürzende Mühle, also werden die Charaktere im Zweifelsfall körperlichen Schaden erhalten. Hier wird auch nochmal klar, wieso es wichtig ist, dass die Spieler ab und zu Fehlschläge und eigene Verletzungen beschreiben. Damit lassen sich solche Verletzungen einfach besser erklären. Die genaue Beschreibung des Schadens bleibt der Fantasie des Spielers überlassen.

Nach dem Auswürfeln von Schaden können die Charaktere gegenseitig erste Hilfe leisten. Der Helfer würfelt dazu mit einem W20. Zeigt der Würfel höchstens den Wert in Heilkunde Wunde (bzw. bei geistigem Schaden Heilkunde Seele), dann ist die erste Hilfe gelungen und ein Schadenspunkt wird abgezogen. Wird dagegen eine 20 geworfen, so ist die erste Hilfe kritisch misslungen (Patzter) und der Verletzte bekommt einen zusätzlichen Schadenspunkt. Diese erste Hilfe ist nur direkt nach einem Konflikt und nur einmal pro Verletztem möglich; insbesondere kann auch nach einem Patzter kein weiterer Versuch gestartet werden.

Abhängig von der Höhe des Schadens gibt es einen Malus auf alle Talente, d. h. auch geistiger Schaden behindert bei körperlichen Tätigkeiten. Erreicht der Schaden die Hälfte der (entsprechenden) Lebensenergie, so ergibt das ein Malus von 3 Punkten (d. h. entweder zieht man von allen Talentgesamtwerten einfach drei Punkte ab oder man addiert auf alle W20-Würfe drei Punkte hinzu), erreicht der Schaden 3/4 der Lebensenergie, steigt der Malus auf 6 Punkte. Bekommt ein Held so viel Schaden wie seine Lebensenergie beträgt, so ist er handlungsunfähig. Sterben kann ein Held nicht zufällig.

Körperlicher Schaden regeneriert einen Punkt pro Tag Ruhe, geistiger Schaden einen Punkt pro Stunde Ruhe. Es ist auch möglich, durch fachmännische Betreuung diese Regeneration zu verbessern; dazu ist jedoch

erstmal keine Zeit und die Regeln werden nicht hier beschrieben. Weiter geht es nach dem Schaden und der ersten Hilfe mit der nächsten Szene.

9.3.8 Übergang zur nächsten Szene

Der Übergang zur nächsten Szene ist stark davon abhängig, wie sich die Charaktere im vergangenen Nebekonflikt geschlagen haben. Haben die Spieler gewonnen, so haben die bis zum Ende übrig gebliebenen Charakterspieler, wie schon erwähnt, die Aufgabe, zu erzählen wie die Charaktere das Ziel erreichen. Dabei gilt immer noch das Prinzip der erzählten Wahrheit mit den erweiterten Kompetenzen, d. h. sie können auch immer noch beschreiben, was die Charaktere der schon ausgeschiedenen Spieler machen.

Haben die Charakterspieler den Konflikt verloren, so musst du das Ende erzählen. Da nicht vorhersehbar ist, wie die Spieler im Konflikt gehandelt haben, sind hier konkrete Vorgaben leider nicht möglich. Eine einfache Möglichkeit ist, die letzten Handlungen im Konflikt aufzugreifen und dann zu erzählen, wie die Charaktere dabei versagen und z. B. beobachten können, wie die Müllerin plötzlich schreit und hinter dem Fenster, durch das man sie noch sehen konnte, verschwindet. Die Zwergin könnte sich in der Mühle nach ganz oben geflüchtet haben und verzweifelt in den Tod springen, als die Flammen ihren Zufluchtsort erreichen.

9.3.9 Mögliche Schwierigkeiten

Die Spieler könnten nach dem Konflikt noch ein paar Dinge unternehmen wollen, wie z. B. nach Spuren suchen, zum Räuberversteck gehen, einen Boten beauftragen, um eine Nachricht nach Andergast zu schicken oder andere Dinge. Hier gilt wieder das Grundprinzip: Sage ja, am besten ein ja-und.

Allerdings solltest du dabei auch an die Struktur denken, d. h. wenn ein Spieler den Wunsch äußert: "Oh, ich will nach Spuren suchen" und ein anderer sagt "Ich mache mit" und der dritte ruft "Ich kümmere mich um die verletzte Müllerin", dann hast du als Spielleiter mehrere Möglichkeiten. Die einfachste ist sicherlich, erstmal eine Freies-Spiel-Phase zur Besprechung zu machen, d. h. du erzählst, wie sich die Helden beispielsweise vor dem Haus des Peraine-Geweihten treffen, um das weitere Vorgehen zu besprechen. Oft wollen die Spieler sich nämlich über das weitere Vorgehen beraten und es ist meist für das Spiel zuträglich, wenn sie dies durch ihre Charaktere machen. Anschließend werden dann die Szenen gespielt, die sich die Spieler überlegt haben.

Eine andere Möglichkeit ist es, ohne eine Besprechungsszene die verschiedenen Szenen, die von den Spielern vorgeschlagen wurden, aufzugreifen und

nacheinander zu spielen. So wäre im Beispiel oben eine Szene die Spurensuche und eine zweite Szene das Kümmern um die Müllerin. Beides würde ich als Kurzkonflikt abhandeln (vgl. den Abschnitt 9.6 'Kurzkonflikt: Suche des Verstecks').

Gelingt der Kurzkonflikt für die Spurensuche (mögliche Talente: Fährten-suche oder Sinnenschärfe), so könnten die Charaktere die Pferdespuren im Wald oder die Zünder-Münze finden, je nachdem, wie die Szene konkret aussieht. Gelingt der Kurzkonflikt für die Versorgung der Müllerin, so geht es ihr danach wieder besser oder schlechter; bei einem kritischen Fehlschlag könnte die Müllerin sogar sterben. Die weiteren Beschreibungen im Abenteuer müssen dann natürlich an die Tatsachen angepasst werden.

Nur, wenn die Spieler auf die Idee kommen sollten irgendetwas zu unternehmen, was den gesamten Rest der Geschichte völlig auf den Kopf stellt (z. B. fliehen), solltest du das unterbinden. Denn a) sind die Charaktere Helden und b) hast du dich schließlich vorbereitet und es wäre unfair von den Mitspielern, deine Vorbereitung einfach so zu übergehen.

Aber vielleicht kommen die Spieler auch auf gar keine solche Idee und es geht wie geplant weiter.

9.4 Freies Spiel: Trauer um Opfer*

Die Einleitung zu dieser Szene muss eventuell an die Gegebenheiten angepasst werden. Wichtig ist, dass die Spieler verstehen, wie der Rahmen der Szene ist: Wie ist die Situation? Welche Charaktere sind beteiligt? Mit welcher Behandlung beginnt die Szene?

Anregungen für die Erzählung: *Die ganze Mühle ist bis auf die Grundmauern niedergebrannt; letzte Rauchwölkchen erheben sich noch in den Nachthimmel; irgendwo glimmt noch was; Aufregung hat sich halbwegs gelegt; leises Schluchzen von zwei Männern, die sich in den Armen liegen: Müller und der Schmied*

Was wollt ihr tun?

Diese Szene kannst du als Spielleiter auch weglassen oder als reine SL-Erzählphase nur kurz beschreiben. Das hängt von der Zeit ab, die ihr im Spiel bis hierher verbraucht habt. Geplant ist, dass nach dem Konflikt "Feuer!" (inklusive Charakter aussuchen und Regelerläuterungen) etwa 90 Minuten Spielzeit vergangen sind.

9.5 Freies Spiel: Bitte um Hilfe

In dieser Phase wird der Brandanschlag aufgeklärt und die Charaktere werden formal mit der Suche nach den Eulen und Giolande beauftragt. Dieser Auftrag ist mehr oder weniger eng mit den Leidenschaften aller Charaktere verbunden: Der Krieger hilft aufgrund der Kriegerehre den Hilflosen; der Magier hat Angst, dass Tondenrode zerstört wird; der Streuner ist in Giolande verliebt und könnte die Hoffnung hegen, durch ihre Rettung ihr Herz zu erobern; der Zwerg ist durch die Überfälle auf seinen Vater nicht gut auf Eulrich zu sprechen; der Elf dürfte aufgrund seiner Wut auf Leute, die andere sinnlos verletzen oder sogar töten, Eulrich auch nicht gerade sympathisch finden. Hinzu kommt, dass eine Entführung auch nach menschlichen Maßstäben ein Verbrechen ist. Von daher werden die Spieler diesen Auftrag wohl annehmen.

Anregungen für die Erzählung: *Peraine-Priester hat Verletzungen versorgt; Nacht vergeht*

viele Schaulustige erstmal zur Mühle; dann aber Tagwerk, weil es weitergehen muss

Müller versammelt die Helden in der Taverne: Tochter verschwunden, Silbermünze mit einer aufgeprägten Flamme und seltsamen Symbolen auf der Rückseite gefunden; dazu kommt noch ein Brief, in dem die Eulen Lösegeld für seine Tochter fordern und drohen, das ganze Dorf niederzubrennen; Charaktere sollen bei der Aufklärung helfen; erklären sich natürlich dazu bereit; Müller steht noch für Fragen zur Verfügung

Was wollt ihr tun?

Der Peraine-Priester hat die Verletzten in der Nacht versorgt; deswegen regenerieren alle über Nacht einen zusätzlichen Schadenspunkt. Diese Information gibst du den Spielern am besten direkt nachdem du diese Tatsache erzählt hast. Von eventuell erhaltenem geistigem Schaden kann man ausgehen, dass dieser komplett regeneriert ist.

Im freien Spiel wird es im Wesentlichen um das Gespräch der Charaktere mit dem Müller gehen. Du übernimmst die Rolle des Müllers. Lies dir am besten nochmals die Beschreibung von Seffl Müller durch. Stell ihn dir vor: Seffl ist ehrlich verzweifelt und möchte seine Tochter wiederhaben. Ansonsten ist er etwas dicklich mit einem roten, runden Gesicht. Beschreibe das Aussehen des Müllers, benutze dabei nicht allzu viele Attribute. Mir hilft es immer, an ein bekanntes Gesicht zu denken, das ins Schema passt, meinetwegen den alten Schuldirektor oder auch Harry Potters Onkel Vernon.

Im Gespräch solltest du versuchen, folgende Informationen an die Charakterspieler weitergeben:

1. Tochter Giolande ist gestern Nachmittag nach einem Streit aus dem Haus gegangen; die Müllers haben damit gerechnet, dass sie wiederkommt, wenn sie sich ausgeheult hat
2. Beim Streit ging es darum, dass die Tochter in die Stadt ziehen wollte, um die Freiheit kennenzulernen; dabei soll sie doch heiraten und der Mann soll dann die Mühle übernehmen
3. Aufgrund des Briefes ist er sich sicher, dass die Eulen dahinter stecken
4. Den Brief hat heute morgen der Schmied in seiner Schmiede gefunden
5. Im Wald gleich hinter der Mühle hat er auch frische Pferdespuren gefunden; wahrscheinlich haben sie seine Tochter überwältigt und dann, um von ihr abzulenken, die Mühle in Brand gesteckt

9.5.1 Mögliche Schwierigkeiten

Vielleicht hast du Probleme, die ganzen Informationen unterzubringen. Oder du vergisst das eine oder andere. Jedenfalls kann es leicht passieren, dass eine Information fehlt. Das ist aber so schlimm auch nicht; du kannst dich praktisch drauf verlassen, dass die Spieler eine eigene Idee haben werden. Und wenn das der Fall ist: Greife die Idee auf und erkläre sie zur Wahrheit.

Um ein konkretes Beispiel zu nennen: In einem Testspiel habe ich die Pferdespuren vergessen. Das Gespräch endet und die Spieler fingen auf einmal an zu überlegen, wie sie das Räubernest finden können. Ich schob also eine kleine Szene freies Spiel in der Taverne zur Besprechung des weiteren Vorgehens ein. Die Spielerin des Streuners schlug vor, dass bei den Überfällen auf den Schmied tiefe Wagenspuren entstanden sein müssten, denn Schmiedewaren sind schwer und müssen mit einem Wagen gestohlen werden. Also nahm ich das einfach als Wahrheit an und die Suche des Verstecks (nächster Abschnitt) ging also nicht von Pferdespuren aus, sondern begann im Dorf mit der Suche nach Wagenspuren, die auf dem Weg nach Andergast in den Wald abzweigen.

Die Spieler könnten hier auch auf die Idee kommen, nicht alleine in den Wald zu gehen, sondern ein paar wehrhafte Dorfbewohner wie den Büttel, einen Jäger oder den starken Alrik mitzunehmen. Auch das ist natürlich kein Problem; dann ist die Räuberbande eben etwas größer und die Spieler sind froh, Begleitung mitgenommen zu haben.

9.6 Kurzkonflikt: Suche des Verstecks*

Anregungen für die Erzählung: Nach dem Gespräch; die Sonne steht schon hoch am Himmel; das Wetter strahlt so herrlich, als würden sich die Götter nicht für das Geschehen interessieren; wichtige Ausrüstungsgegenstände zusammensuchen; los gehen und der Fährte der letzten Nacht folgen; Ziel: Verfolgen der Spuren bis zum Versteck der Räuber.

9.6.1 Ablauf des Kurzkonfliktes

Kurzkonflikt bedeutet, dass es sich hierbei um einen Nebenkonflikt handelt, der nicht ausgespielt werden soll. Der Grund in diesem Fall ist, dass eine Spurensuche im Wald längst nicht so interessant ist, wie das Retten von Personen aus einer brennenden Mühle.

Ein Kurzkonflikt ist ein einfacher Wurf mit einem W20 auf ein entsprechendes Talent, das sich der Spieler aussuchen darf. In diesem Fall wird das sicherlich Fährtensuche sein. Orientierung oder Sinnenschärfe kann zur Not auch benutzt werden, bekommt aber einen Malus von 3 Punkten, weil es nicht wirklich gut passt. Vor dem Würfeln darf sich der Spieler jederzeit noch umentscheiden, welches Talent er einsetzen möchte.

Zeigt der W20 nicht mehr als den Talentgesamtwert, so ist die Probe gelungen, ansonsten misslungen. Eine 1 bedeutet, dass der Erfolg kritische gelungen ist. Bei einer 20 dagegen ist der Erfolg kritisch misslungen.

Ist der Kurzkonflikt gelungen, so erzählt der Spieler, wie er das Konfliktziel erreicht, d. h. er kann in ein paar Sätzen beschreiben, wie die Charaktere das Verstecke der Eulen finden. Bei einem kritischen Erfolg darf der Spieler eine besonders spektakuläres Ereignis in die Beschreibung einbauen; beispielsweise könnte er dann den Spuren folgen, obwohl Eulrich ein paar Meter durch einen Fluss geritten ist.

Ist der Kurzkonflikt misslungen, so erzählt der Spielleiter, wie der Konflikt ausgeht. Es ist in diesem Fall wichtig, dass die Charaktere das Ziel tatsächlich erreichen, denn sonst wäre die Geschichte hier zuende. Trotzdem sollte ein verlorener Kurzkonflikt auch immer 'Nebenwirkungen' haben. Diese Nebenwirkungen sind hier, dass die Charaktere eine Rotte Wildschweine aufscheuchen, die zur Verteidigung ihrer Jungen sofort angreift. Erst danach finden sie dann das Versteck der Räuber.

Verlieren die Spieler den Konflikt, so schließt sich der Nebenkonflikt 'Kampf gegen Tiere' an. Die Spieler sollen ruhig erst einmal denken, dass die Charaktere das Versteck wohl nicht gefunden haben. Anregungen für die Beschrei-

bung des Konfliktendes und des Übergangs zum Kampf gegen die Wildschweine sind bei dieser Szene vermerkt.

Gewinnen die Spieler den Konflikt, so beschreibt der Spieler, wie sie das Versteck der Räuber finden. Danach geht es gleich weiter bei der SL-Erzählphase 'Ende Teil II'.

9.6.2 Gegenseitige Hilfe im Kurzkonflikt

Im Kurzkonflikt würfelt nur ein Spieler, d. h. an einem Kurzkonflikt ist eigentlich nur ein Charakter beteiligt. In diesem Fall ist es der Charakter, der die Hauptarbeit durch Spurensuche leistet.

Möchten und können die anderen Charaktere ihm dabei sinnvoll helfen, so erzählen die Spieler kurz, was ihre Charaktere vorhaben und Würfeln mit W20 auf das entsprechende Talent. Gelingt der Wurf, so wird der eigentliche Konfliktwurf um 3 erleichtert, misslingt der Wurf, so wird der eigentliche Konfliktwurf nicht verändert. Misslingt die Hilfe jedoch kritisch (also zeigt der Würfel eine 20), so wird der eigentliche Konfliktwurf um 3 erschwert.

Der Wurf zur Unterstützung ist ein eigener Kurzkonflikt mit eigenen Konfliktfolgen, insbesondere auch beim einfachen Verlieren. So könnte beispielsweise ein Spieler auf die Idee kommen, auf einen Baum zu klettern und Ausschau zu halten, um den Spurensucher zu unterstützen. Misslingt die Probe könnte er herunterfallen und Schaden nehmen. Als Richtlinie gilt hier, dass der Spieler 6W20 Schaden wie im Nebenkonflikt auswürfelt (gerade doppelt so viele, wie die Konfliktpunkte betragen), d. h. jede 9 oder mehr bedeutet einen Schaden.

9.6.3 Schaden und Heilung

Der Spurensuche-Kurzkonflikt hat als negative Folge keinen Schaden, sondern einen Kampf. Ein solcher Folgekonflikt ist das 'normale', womit ein Spieler nach einem Kurzkonflikt rechnen muss.

Grundsätzlich kann ein misslungener Kurzkonflikt aber auch Schaden als Folge haben. **Schaden muss der Spielleiter vor dem Wurf ansagen**, damit der Spieler abschätzen kann, ob sein Charakter dieses Risiko überhaupt eingehen würde.

9.7 Nebenkonflikt: Kampf gegen Tiere*

***Anregungen für die Erzählung:** Spur verloren; irrt umher; plötzliches Aufscheuchen einer Wildschwein-Rotte; Keiler und Bache wollen ihre Frischlinge beschützen*

Wieder ein Nebenkonflikt. Zusätzliche Würfel durch Waffen; notiert bei den Waffen selbst. Konfliktpunkte für den Spielleiter: dreifache Spieleranzahl (3 Spieler=9 Konfliktpunkte, 4 Spieler=12 Konfliktpunkte, 5 Spieler=15 Konfliktpunkte)

Egal, wie es ausgeht, die Charaktere finden nach kurzer Zeit nach dem Kampf das Versteck der Eulen.

9.8 SL-Erzählphase: Ende Teil II

Anregungen für die Erzählung: Streift durch den Wald; immer mehr Spuren in der Gegend; Spuren sind ganz klar zu verfolgen: in der Nähe des Hauptquartiers. Was soll hier sonst in der Gegend sein?

Teil III

Das Eulennest

Der vorherige Teil, Ereignisse in Tondenrode, sollte mit Regelerläuterungen insgesamt etwa 2 bis 2,5 Stunden dauern. Wenn du mit deiner Gruppe länger oder kürzer gebraucht hast, ist das nicht schlimm – immer vorausgesetzt, das Spiel hat euch bisher Spaß gemacht. Hier bietet sich auch eine kleine Pause an, in der ihr neue Getränke und Knabbersachen holen könnt und auch über den bisherigen Spielverlauf reden könnt. War es zu langatmig? Vielleicht zu schnell? Möchten die Spieler in Nebenkonflikten lieber mehr erzählen, oder weniger? Passt die Spielgeschwindigkeit einfach an euren persönlichen Geschmack an.

Der jetzt folgende Teil des Abenteuers ist von den Szenen her nicht so streng aufgebaut wie der vorherige. Vielmehr handelt es sich hierbei um ein Stück Geschichte, bei der Eulrich versucht, sein Ziel durchzusetzen. Daher werde ich hier kein Flussdiagramm zeigen, sondern vielmehr zunächst nochmal genauer auf die Situation eingehen, die Ziele von Eulrich beschreiben und erklären, was passiert, wenn die Helden nicht oder nur halbherzig eingreifen würden. Anschließend kommen noch ein paar Ideen für Szenen, die am wahrscheinlichsten vorkommen werden. Aber auch hier gilt: Es gibt immer Spieler, die eine andere Idee haben und was unerwartetes tun.

10 Die Situation

Eulrich ist mit seiner Bande im Eulennest; er hält die Müllerstochter Gliosande gefangen. Seiner Meinung nach ist sie ein junges dummes Ding, das er für seine Zwecke benutzt hat. Jetzt möchte er noch sein letztes Ding drehen und dann mit seiner Bande aus der Gegend abhauen. Eulrich ist Fanatiker – er hat sich in den Kopf gesetzt, Giolande noch richtig zu Geld zu machen. Dafür ist ihm jedes Mittel recht.

Seine Leute sind gerade genug, dass die Charaktere mit ihnen fertig werden können und gleichzeitig ziemlich dämlich. Eulrich hat mit Absicht Dorftrottel für seine Bande ausgewählt, die nicht sehen, wie sehr er sich selbst bevorzugt. Sie sind ihm treu ergeben, haben keine Ahnung von den weiteren Plänen und sind froh, dass sie in der Gruppe akzeptiert werden, was einen klaren Fortschritt gegenüber ihren früheren Leben darstellt.

11 Weiterer Verlauf

Wenn die Helden **nicht eingreifen**, dann beginnt Eulrich, die Müllerstochter zu verstümmeln um seiner Forderung Nachdruck zu verleihen. Eulrich ist ungeduldig: Bereits zwei Tage nach dem Brand lässt er einen seiner Schergen ein Päckchen mit dem kleinen Finger von Giolandes linker Hand und einer Haarlocke in der Nähe der Mühle ablegen. Zwei weitere Tage später folgt die gesamte linke Hand (natürlich ohne den kleinen Finger) und einer Todesdrohung, drei weitere Tage später fliehen die Eulen und lassen Giolande im Eulennest alleine und übel zugerichtet zurück. Eulrich konnte seine Leute nicht länger von Giolande zurückhalten. Wird sie tatsächlich erst jetzt befreit, ist sie ein gebrochenes Wesen, das am letzten Tag ihrer Gefangenschaft von einer ganzen Räuberbande erniedrigt wurde (was genau passiert, überlasse ich ganz dem erzählerischen Geschmack dir und deiner Gruppe. In den Testspielen ist es so weit allerdings nie gekommen).

Mit ähnlicher Entschlossenheit wird Eulrich auch auf **Verhandlungsversuche** der Helden reagieren. Er sieht sich selbst im Vorteil, da er eine Geisel hat. Weigern sich die Helden, einer Forderung nachzukommen, muss erstmal der kleine Finger der linken Hand dran glauben. In der Nähe des Verstecks der Eulen können die Helden ab und zu verzweifelte Schreie der Müllerstochter hören.

Kommen die Helden mit der Forderung, dass der Räuberhauptmann Giolande freilassen soll, so will er dafür richtig viel Geld haben; 20 Dukaten und freien Abzug ist das Minimum, das er fordert. Wenn die Helden allerdings zuvor schon ihre Schlagkräftigkeit demonstriert haben (z. B. indem sie abgewartet

tet und die halbe Räuberbande schonmal gefangen genommen haben) und Eulrich das Gefühl haben könnte, dass Flucht das einzige Mittel ist, reicht ihm auch der freie Abzug.

Bespitzeln die Charaktere das Räubernest, so können sie beobachten, wie die einzelnen Bandenmitglieder in unregelmäßigen Abständen im Wald zum Austreten verschwinden. Darüberhinaus wird etwa einmal pro acht Stunden von einem der Eulen (morgens, abends, nachts) ein Kontrollgang durchgeführt. Da bisher nie was passiert ist (und Eulrich, wie bereits beschrieben, sich nicht die schlauesten Leute rausgesucht hat), ist die Wache auch entsprechend nachlässig.

Sehr wahrscheinlich ist früher oder später ein **Kampf** der Heldengruppe mit der Räuberbande. Das ist vorgesehen und sollte, wenn die Spieler allzu lange im freien Spiel diskutieren, auch von dir als Spielleiter forciert werden. Dieser Kampf sollte als Hauptkonflikt ausgetragen werden, die nötigen Regeln hierzu findest du in der entsprechenden Beispielszene. Das Ganze kann von den Helden aber auch unblutig gelöst werden, indem ihr eine Verhandlung mit Eulrich zum Hauptkonflikt macht. Auch dafür gibt es eine entsprechendes Beispiel.

Ziehen die Helden allerdings los in die Hauptstadt Andergast, um dort ein paar anständige **Kämpfer zur Unterstützung zu holen** (die Reise dauert hin- und zurück insgesamt etwa 6 Tage), so bekommen die Eulen Wind von der Sache und können fliehen. Sie lassen Giolande halb tot in ihrem Versteck zurück. Das Ganze wäre ein eher unrühmliches Ende der Geschichte.

Ich hoffe, dir einen Überblick gegeben zu haben, wie Eulrich reagieren könnte und was vielleicht passieren wird. Viel wichtiger als sich hieran bis ins Detail zu halten ist, dass du gerade in diesem Abschnitt flexibel auf die Spielereideen reagierst. Sie sollten am Ende dieses Teiles der Geschichte das Gefühl haben, dass das Eingreifen Ihrer Helden etwas bewegt hat.

12 Das Eulennest

Das Eulennest ist ein recht großes, grobes Holzhaus, das Eulrichs Leute zusammengesammelt haben. Es macht einen billigen und nicht sehr dauerhaften Eindruck – scheint aber recht kräftig zu sein. In einem richtigen Winter allerdings würde der Wind wohl durch alle Ritzen pfeifen und das Leben dort drin nicht sehr angenehm machen.

Wie es in dem Haus genau aussieht, wie und wo die Müllerstochter gefangen gehalten wird, bleibt wieder offen, um bei einem eventuellen Konflikt frei ausgestaltet werden zu können.

13 Beispielszenen

Die hier präsentierten Szenen basieren auf der Annahme, dass sich die Helden vorsichtig dem Versteck nähern, erstmal beobachten und dann handeln. Wenn deine Mitspieler anders reagieren, musst du deine Erzählungen natürlich entsprechend an die Situation anpassen.

13.1 Freies Spiel: Anfang Teil III

Wenn die Helden in der Nähe des Räuberversteckes ankommen, werden sich die Spieler wahrscheinlich erst einmal besprechen wollen, was nun zu tun ist. Gib ihnen dazu im freien Spiel Gelegenheit.

Anregungen für die Erzählung: *Die Sonne senkt sich schon wieder deutlich, aber mittlerweile seid ihr euch sicher: Das Nest der Eulen kann nicht mehr weit sein, noch seid ihr außer Sichtweite. Euch stehen mehrere Optionen zur Auswahl: Natürlich wäre es gut, ersteinmal das Gelände auszukundschaften. Allerdings birgt das natürlich immer auch das Risiko des Entdeckt werdens. Ihr könntet auch gleich versuchen, Giolande in einer heimlichen Aktion zu befreien oder mit den Räubern zu verhandeln. Außerdem bietet sich hier natürlich auch eine gewaltsame Befreiungsaktion an, wobei ihr dann Giolande vielleicht gefährdet.*

Ihr lasst Euch daher erstmal in einem kleinen Dickicht zu einer Beratung nieder. Was wollt ihr tun?

Diese Erzählphase weist die Spieler drauf hin, auf welche Möglichkeiten du als Spielleiter vorbereitet bist (bzw. in diesem Fall, zu welchen Möglichkeiten es hier Szenenvorschläge gibt). Das sind:

- Auskundschaften des Räuberversteckes (Kurzkonflikt)
- Heimliche Befreiung (Nebenkonflikt)
- Verhandlung (Hauptkonflikt)
- offener Kampf (Hauptkonflikt)

Natürlich können sie auch davon abweichen, trotzdem kannst du als Spielleiter nach einer solchen Einleitung des freien Spieles damit rechnen, dass sich die Spieler erstmal eine dieser vier Möglichkeiten aussuchen.

13.2 Auskundschaften

Für die Geschichte ist es gut, wenn das Auskundschaften tatsächlich gelingt und deine Mitspieler erfahren, wie das Räuberlager zumindest grob aussieht. Daher sollte die Beobachtung selbst einfach durch eine kurze Beschreibung abgetan werden und zunächst ohne einen Konflikt ablaufen, d. h. der Charakter schafft es, sich unbemerkt dem Haus zu nähern und kann einen Blick drauf werfen. Um es dennoch spannend zu machen, taucht einer der Räuber auf und droht den Kundschafter zu entdecken, was dann in einem Kurzkonflikt geprobt wird.

Anregungen für die Erzählung: *Du gehst ein paar Schritte in die Richtung, in die ihr das Versteck vermutet; es schimmert ein Holzhaus durchs Unterholz; recht groß, aber versteckt in einem dichten Nadelwaldstück; du schleichst näher heran und kannst eine Eingangstür erkennen; irgendwie scheint das Haus keine Fenster zu haben; es macht einen groben, eher provisorischen Eindruck*

plötzlich ein Geräusch: ein schlanker, hochgewachsener Mann mit Augenklappe und zwei fiesen Entermessern am Gürtel kommt um eine Hausecke herum und singt leise vor sich hin: '... auf des toten Manns Kiste ...' Hoffentlich hat er dich noch nicht bemerkt!

Der schmierige Alrik rechnet nicht mit einem Besucher und konzentriert sich auf den Liedtext. Daher ist der Kurzkonflikt auf das Talent 'Sich verstecken' um 3 Punkte erleichtert. Möchte jemand als Versteck auf einen Baum klettern, so kann er das mit einem Kurzkonflikt auf Athletik tun. Da die äußeren Umstände dieselben sind (der Charakter will nicht vom schmierigen Alrik gesehen werden), ist auch diese um 3 Punkte erleichtert. Allerdings würde eine misslungene Probe zwei Punkte körperlichen Schaden bedeuten (der bei einem kritischen Fehlschlag, also einer gewürfelten 20, sogar verdreifacht wird).

Ist nicht nur ein, sondern sind mehrere Charaktere gleichzeitig zur Beobachtung losgegangen, so ist das Entdeckungsrisiko natürlich höher. *Jeder einzelne* muss dann einen Kurzkonflikt meistern.

Ansonsten gelten dieselben Regeln wie im letzten Kurzkonflikt. Allerdings können sich die Charaktere hier wohl kaum gegenseitig helfen.

Misslingt der Kurzkonflikt, so bemerkt der schmierige Alrik den Helden und es kommt zu einem Folgekonflikt:

Anregungen für die Erzählung: *Der Seemann im Wald hat die beiden Entermesser gezogen und kommt auf den Baum zu, hinter dem du dich versteckt hältst. Er hat wohl doch deinen Schatten bemerkt, der unübersehbar auf den Waldboden geworfen wird. Wenn du dich*

jetzt auf einen Kampf einlässt und die restliche Räuberbande aus ihrem Versteck kommt, hast du verloren, das ist ganz klar. Also bleibt dir ein geordneter Rückzug als einzige Wahl.

Dein Ziel ist es, deine Kameraden zu erreichen und dem eventuellen Verfolger keine Chance zu geben, dir hinterherzukommen.

Das naheliegende Talent ist sicherlich Athletik, aber auch Körperbeherrschung ist eine Option. Gelingt der Kurzkonflikt, so kann der Charakter fliehen und den Verfolger abhängen, d. h. die Räuber sind zwar gewarnt, wissen aber nicht, wo sich die Charaktere befinden. Misslingt auch dieser Kurzkonflikt wird der SC gestellt, es kommt zum Kampf.

Anregungen für die Erzählung: *Nach ein paar Schritten hat dich der Typ mit dem Entermessern eingeholt. Dir bleibt nichts anderes, als dich zu wehren. Dein Ziel ist es, rechtzeitig mit dem Kerl fertig zu werden, bevor der Rest der Räuberbande kommt! Verlierst du den Kampf, so bekommst du 6 Schadenspunkte, abzügliche Rüstungsschutz.*

Auch hier wird wieder nur ein Kurzkonflikt gewürfelt, damit es für die anderen nicht zu langweilig wird. Immerhin ist das für diesen Charakter der dritte Kurzkonflikt in Folge! Gelingt der Kurzkonflikt, kann der Späher den schmierigen Alrik unschädlich machen, bevor der Rest der Räuberbande dazukommt.

Misslingt auch dieser dritte Kurzkonflikt, so bekommt der Spielercharakter Schaden: 6 Punkte minus einen pro Rüstungsschutz-Punkt. Außerdem kommen die restlichen Räuber aus dem Gebäude gestürmt. Beschreibe, wie der Charakter flieht und die anderen merken, dass der Späher, den sie losgeschickt haben, offensichtlich in Schwierigkeiten steckt. Es kommt zum offenen Kampf (siehe dort).

Misslingt dieser dritte Kurzkonflikt kritisch, so wird der Schaden verdreifacht (d. h. 18 minus Rüstungsschutz). Damit wird der Charakter handlungsunfähig und wird von den Räubern gefangen genommen.

13.3 Nebenkonflikt: Heimliche Befreiung

Die Charaktere warten vielleicht die Dunkelheit ab, vielleicht gehen sie auch sofort los, um die Müllerstochter heimlich zu befreien. Dementsprechend musst du natürlich die einleitenden Beschreibung anpassen.

Anregungen für die Erzählung: *Beschreibe, wie sich die Charaktere heimlich anschleichen, bis das Haus in Sichtweite kommt.*

Nebenkonflikt: Heimliche Befreiung

Falls noch nicht geschehen: Kurze Beschreibung, wie das Räuberlager aussieht (siehe oben)

Euer Ziel ist es, Giolande heimlich aus der Hand der Räuber zu befreien.

Dies wird als reiner Nebenkonflikt ausgetragen; die SCs haben hier allerdings gute Chancen, dass sie ihr Ziel nicht erreichen: Die Konfliktpunkte betragen zwar nur die doppelte Anzahl der beteiligten SCs, der automatische Offensivwert ist jedoch 2 und es gibt sogar einen automatischen Defensivwert von 1.

Das bedeutet, dass in jeder Runde jeder der Helden bis zu 2 Konfliktpunkte verlieren kann. Dies können die Spieler durch gelungene Defensivwürfe verhindern. Jeder Defensiv-Erfolg eines Spielers mindert den eigenen Verlust um einen Punkt. Defensiverfolge können natürlich nicht an andere Spieler weitergegeben werden o. ä. Es ist also von daher eigentlich zu empfehlen, mindestens drei Defensivwürfel jede Runde zu wählen.

Andererseits bedeutet der automatische Defensiverfolg, dass nicht jeder Offensiverfolg der Charakterspieler deine Konfliktpunkte um 1 senkt, sondern dass von jedem Spieler jeweils ein Erfolg weniger zählt. Wenn also ein Charakterspieler keinen oder höchstens einen Offensiverfolg gewürfelt hat, so wird bei dir kein Konfliktpunkt abgezogen. Bei zwei Erfolgen eines Spielers sinken deine Konfliktpunkte um 1, bei drei Offensiv-Erfolgen um 2 usw. Auch hier zählt jedes Ergebnis einzeln! Schaffen z. B. drei Spieler in einer Runde 3, 1 und 0 Offensiv-Erfolg, so ergibt das insgesamt gerade einmal 2 Punkte Verlust an Konfliktpunkten für den Spielleiter.

Nachdem du deinen Mitspielern die Regeln erläutert hast, können sie immer noch entscheiden, die heimliche Befreiung doch nicht zu versuchen und sich wieder zurückzuziehen. Hier ist ein wichtiges Grundprinzip von *Story-DSA*: Sei hart, aber nicht unfair, d. h. sage den Spielern, worauf sie sich einlassen und sei dann aber konsequent. Endet der Konflikt mit einem Sieg für die Spieler, so konnten sie Giolande heimlich befreien. Misslingt der Konflikt (was sehr wahrscheinlich ist), so steht der Kampf gegen die Eulen bevor.

Die besten Chancen haben die Spieler übrigens, wenn sie alle Würfel auf die Offensive legen. Dann verfügt zwar wahrscheinlich nach der zweiten Runde niemand mehr über Konfliktpunkte (weder Spieler noch du als Spielleiter), dennoch ist das ein Sieg (wenn auch ein denkbar knapper) für die Spieler, denn es kommt ja nur darauf an, ob deine Mitspieler es geschafft haben, dir alle Konfliktpunkte wegzuwürfeln. Wenn die Spieler sehr defensiv spielen, kann sich der Konflikt auch in die Länge ziehen (5–6 Runden).

13.3.1 Mögliche Schwierigkeiten

Eine Mögliche Schwierigkeit, die Auftreten kann, ist folgende Situation: Die Spieler beschließen eine heimliche Befreiungsaktion mit zwei Charakteren (z. B. Krieger und Zwerg), bekommen vor dir die Daten des Konfliktes mitgeteilt (Offensiv 2, Defensiv 1 und 4 Konfliktpunkte) und beschließen dann, zunächst doch nicht Giolande zu befreien, sondern zu fünft wiederzukommen, da sie zu fünft leicht mit den vier Konfliktpunkten fertig werden können. In einem solchen Fall scheue nicht davor zurück, die Konfliktpunkte entsprechen anzupassen. Es handelt sich um einen anderen Konflikt und für mehr Leute ist Heimlichkeit schwieriger. Außerdem soll es darum gehen, spannende Geschichten zu erzählen und nicht den Konflikten aus dem Weg zu gehen. Siehst du oder deine Spieler das anders, so habt ihr zwei Möglichkeiten, dem zu begegnen: Erstens könnt ihr natürlich was anderes als *StoryDSA* spielen, und zweitens hättest du als Spielleiter die Möglichkeit, die Konflikte direkt für die ganze Gruppe anzusagen, d. h. bei einer Gruppe mit Charakteren gleich 8 Konfliktpunkte, auch wenn sich erstmal nur zwei auf den Konflikt einlassen wollen. Damit zwingst du die Gruppe zur Zusammenarbeit (was manchen Spielgruppen durchaus gut tun kann).

Eine weitere Schwierigkeit könnte sein, dass den Spielern Ideen für Beschreibungen ausgehen. Ein paar Ideen, die du als Anregungen einbringen kannst:

- Anschleichen auf den letzten Schritten zum Haus
- Aus Sicht einer Wache: Bemerkt einen Charakter im Gebüsch, der sich rechtzeitig verstecken kann
- Absicherung des Rückzuges/Schmiere stehen
- Untersuchen des Hauses
- Knacken des Schlosses
- Niederschlagen einer Wache
- Fehlschlag beim Suchen hinter einer verschlossenen Tür
- Aufkommende Panik bei Giolande, als sie bemerkt, dass jemand versucht, die Tür zu öffnen
- Beruhigen der verängstigten Gefangenen
- Lösen der Fesseln von Giolande

- Verfolgung durch einen Räuber bei der Fluch
- Abhängen/Überwinden des Verfolgers

Bei der heimlichen Befreiung ist es besonders wichtig, dass die Spieler nicht zu schnell ihr Vorankommen erzählen und sich daran orientieren, wie viele Konfliktpunkte bei dir noch übrig sind.

13.4 Hauptkonflikt: Kampf

Anregungen für die Erzählung: Da ein Kampf aus sehr vielen Situationen entstehen kann und mit den unterschiedlichsten Zielen geführt wird (Überwältigen der Räuber, Befreien von Giolande, Flucht, Einschüchtern der Räuber, usw.) können hier kaum gezielte Anregungen gegeben werden. Es ist aber nützlich, wenn die Spieler grob wissen, mit wem sie es zu tun haben. Daher ist es sinnvoll, zumindest das Aussehen von zwei der Eulen mit in die Erzählung einfließen zu lassen, wenn sie dies noch nicht wissen.

Ein Hauptkonflikt wird im Prinzip genauso wie ein Nebekonflikt ausgetragen, nur dass der Spielleiter selber (mindestens) einen Gegner ähnlich wie die Charaktere spielt. In diesem Fall übernimmst du die Rolle von Eulrich, dem Anführer der Räuberbande und bist ganz normal wie die Spieler auch an der Reihe. Wenn du dran bist, bekommst du wie deine Mitspieler auch für jedes eingebrachte Stückchen Geschichte einen Würfel und wirfst gegen einen Wert von 10, denn Eulrich hat einen Talentwert von 10 (in jedem beliebigen Talent). Gleichzeitig läuft aber auch noch ein normaler Nebekonflikt mit 5 Konfliktpunkten pro Charakter, automatischem Offensivwert 1 und Defensive 0 ab, d. h. jeder der Charakterspieler verliert in jeder Runde einen Konfliktpunkt, sofern er das nicht abwehren kann.

Damit hat jeder Spieler mehrere Ziele, denen er Schaden zufügen kann: Die Charakterspieler können entweder versuchen, der Räuberbande (also dem Nebekonflikt) oder gegen Eulrich direkt zu kämpfen; du als Spielleiter kannst dir als Eulrich einen der Helden aussuchen. Gegen wen die Spieler Schaden machen, sollte aus der Erzählung hervorgehen und muss im Zweifelsfall direkt nach der Beschreibung angesagt werden. Die Würfel werden erst, wenn alle gemeinsam würfeln, der Offensive oder Defensive zugeordnet. Es ist nicht möglich, offensive Würfel auf mehrere Gegner aufzuteilen.

Es gibt zwar keine Regel für die maximale Anzahl an Helden, die gegen den Hauptkonfliktgegner offensiv sein können, dennoch wird natürlich durch die Plausibilität der Erzählung die Anzahl in einem gewissen Rahmen beschränkt.

So werden sich in einem engen Hausflur wohl kaum alle fünf Helden gleichzeitig auf Eulrich stürzen können. Darüberhinaus ist ja auch noch die restliche Bande da. Hast du das Gefühl, dass die Spieler die anderen Räuber nicht genug einbringen, so kannst du deine eigene Erzählung auch dazu nutzen, den Kampf der Räuber mit den Charakteren zu beschreiben.

Um den Ablauf nochmals zu verdeutlichen, hier ein Beispiel für eine Runde, aus der Mitte eines Kampfes gegriffen:

Zwerg *„Ha, he du, Dicker, mit der Keule! Sieh her!“ Der mit der Keule dreht sich um, glotzt mich an und taumelt zurück, als ihn der Schmiedehammer am Oberschenkel trifft. Offensiv gegen die Räuber.*

SL *Eulrich schwingt sich auf den Dachbalken und ruft „Kriegerlein, hier oben bin ich.“ Er tänzelt hin und her, hüpfte von einem Balken auf den nächsten und fuchelt mit seinem Rapier. Offensiv gegen den Krieger.*

Elf *Ich stürme rüber zum Streuner, der ja gerade von einem Pfeil getroffen wurde. Ich lege ihm die Hände auf die Wunde und spreche einen Balsam, so dass er sich wieder schmerzfrei bewegen kann. Der Räuber oben auf dem Dach beobachtet das und legt schon wieder einen neuen Pfeil in den Bogen. Offensiv gegen die Räuber.*

Krieger *Ich versuche, es Eulrich gleichzutun, rutsche aber beim Versuch, meine Beine auf den Dachbalken zu kriegen, ab. Mein Schwert rutscht in die Ecke. Ich hechte hinterher, greife es mir und versuche, Eulrich mit Stichen vom Balken zu holen. Offensiv gegen Eulrich.*

Streuner *Die wohlige Wärme des Zaubers beruhigt mich wieder und ich schaue rauf zum Dach, wo immer noch der Räuber sitzt, der mich eben getroffen hat. Er zielt gerade auf den Elf. „So nicht!“ denke ich, greife nach der gespannten Armbrust und jage ihm einen Bolzen in den Hals. Offensiv gegen die Räuber.*

Magier

13.5 Hauptkonflikt: Verhandlung

Eine Verhandlung ist neben dem Kampf eines der vorgesehenen Enden dieses Abschnitts.

Anregungen für die Erzählung: Falls noch nicht geschehen: Kurze Beschreibung, wie das Räuberlager aussieht; Ziel: Verhandlung um die Freilassung von Giolande.

13.6 Nebenkonzflikt: gefangen/befreien

Anregungen für die Erzählung:

Einbruch ins

13.7 Freies Spiel: Befragung

Anregungen für die Erzählung:

13.8 SL-Erzählung: Ende Teil III

Anregungen für die Erzählung:

Teil IV

Was nun, Herr Müller?

Improvisation, Handlungsgrenzen der SLCs, noch maximal einen Konflikt

14 Die Szenen

14.1 Freies Spiel: Anfang Teil IV

Anregungen für die Erzählung:

14.2 Eventueller Nebenkonzflikt

Anregungen für die Erzählung:

14.3 Eventueller Hauptkonflikt

Anregungen für die Erzählung: