

MINI D20



Das schwarze Brett

Abenteuer und Kampagnen schreiben

www.kritischerfehlschlag.de

IMPRESSUM

Texte:	Seba, Oelbaumpflanze
Cover-Illustration:	Gordy Higgins
Illustrationen:	Gordy Higgins, Gabriel Hernandez Daniel Comerci - danielcomerci.com
Lektorat:	Aaron Botter, Lukas Feinweber

Das schwarze Brett © 2026 by Sebastian Hahn is licensed under CC BY 4.0.
To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Mini D20 enthält Material aus dem Systemreferenzdokument 5.2.1 („SRD 5.2.1“) von Wizards of the Coast LLC, verfügbar unter <https://www.dndbeyond.com/srd>. Das SRD 5.2.1 ist lizenziert gemäß Creative Commons Namensnennung 4.0 International Public License (verfügbar unter <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.de>).

Sebastian Hahn
Kentzlerdamm 4
20537 Hamburg

Das schwarze Brett ist ein Abenteuer-Generator für das Rollenspiel Mini D20 von Seba.

Mini D20 ist im Uhrwerk-Verlag erschienen.

Diese Spielhilfe ist für improvisationsfreudige Spielleiter*innen geeignet.



VORWORT

Mini D20 ist ein generisches Fantasy-Rollenspiel und die Silberküste ein Setting mit sehr vielen Leerstellen und weißen Flecken. Das ist toll, weil man mit dem Spielsystem und in dem Setting alles mögliche spielen kann.

Weniger toll ist, dass sich weder aus dem System, noch aus dem Setting heraus Abenteuer oder Kampagnen „von selbst ergeben“, wie es bei manchen Spielen der Fall ist, die einen sehr zugespitzten Gameplay-Loop oder ein sehr fest beschriebenes Setting haben.

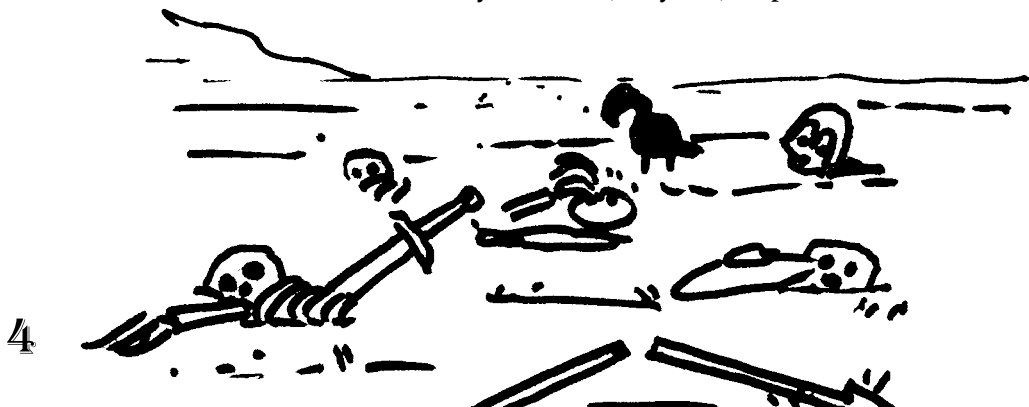
Darum habe ich beschlossen, mit diesem Heft allen unter die Arme zu greifen, die sich eigene Abenteuer oder Kampagnen an der Silberküste ausdenken wollen.

Ein vielfach erprobter Weg zum Abenteuer

Es gibt grundsätzlich mal sehr viele verschiedene Arten, wie man Abenteuer für Rollenspiele entwerfen kann. Als Literaturempfehlung sei hier nur mal stellvertretend für viele weitere Veröffentlichungen das sehr gute „**Abenteuer gestalten**“ von **Andreas Melhorn** genannt.

Anders als Andreas stelle ich hier nicht mehrere verschiedene Wege vor, wie man zum Ziel – ein funktionierendes Abenteuer – kommt, sondern einen. Den dafür ausführlich. Warum? Weil es die Art und Weise ist, wie **ich** Abenteuer bastle, wenn ich relativ schnell etwas Spielbares brauche. Ich weiß also, dass es funktioniert.

Mit dieser Methode kann man zügig One-Shots erstellen. Man kann mehrere solcher Abenteuer auch zu einer kleinen oder mittellangen Kampagne verbinden. Wirklich lange, epische Kampagnen sind so auch möglich, aber dafür gibt es andere Methoden, die tendenziell besser geeignet sind. Ich würde dafür einen Blick auf die Arbeit von **Mike Shea von Sly Flourish (Lazy DM)** empfehlen.



INHALTSVERZEICHNIS

Impressum	3
Vorwort	4
Die Abenteuer-Formel	6
A - Auftraggeber*in	8
B - Schauplatz	10
C - Das Ziel	12
D - Ereignis auf dem Weg	14
E - Kurz vor dem Ziel	16
Beispiel-Abenteuer	18
Improvisation	21
Schauplätze ausbauen	22
Generischer Dungeon	23
Herausforderungen	24
Beispiel-Herausforderung	25
Kampagnen Planen	26
Parteien / Fraktionen der Silberküste	28
Kampagnen mit Parteien	38
Beispiel-Kampagne	39
Kampagnen aus Aufträgen	40
Beispiele für Kampagnen aus Aufträgen	41
Nichtspieler-Charaktere (NSCs)	42
Tabellen für NSC-Namen	43
Abenteuer: Abstieg	45

DIE ABENTEUER-FORMEL

Mini D20 hat seine Wurzeln in Dungeon-Crawler-Spielen. Und einen spannenden, interaktiven und einfach guten Dungeon zu basteln ist eine Kunst für sich. Darum soll es hier aber nicht gehen. Das dauert nämlich zu lange.

Hier soll es stattdessen darum gehen, möglichst zeiteffizient ein spielbares Abenteuer zu erschaffen. **Wenn du weniger Zeit brauchst, das Abenteuer zu schreiben, als es zu spielen, machst du alles richtig.**

Der Satz, der hinter die Ohren gehört

Die Spielgruppe ist im Auftrag von A unterwegs nach B, um C zu tun. Auf der Reise passiert D und kurz vor dem Ziel gibt E einen Hinweis darauf, was sie bei B erwartet.

Wir haben also fünf Variable. A, B, C, D und E. Alle davon erfüllen eine wichtige Funktion in einem Abenteuer. Die folgenden Abschnitte orientieren sich an diesen Variablen.



A: Die auftraggebende Partei. Je nachdem, wer die Spielgruppe beauftragt, verändert sich die Prämisse des Abenteuers erheblich. Im Namen der Inquisition unterwegs zu sein ist etwas anderes, als etwas im Auftrag der Diebesgilde zu tun. Selbst, wenn der Rest des Abenteuers gleich ist.

B: Der Schauplatz des Auftrages. Klar, denke ich. Hier ist das Ziel des Abenteuers. Idealerweise ist das ein cooler Ort. Und wenn du willst, kannst du diesen Ort sehr groß und elaboriert anlegen. Eben zum Beispiel ein Dungeon. Muss aber nicht.

C: Das Ziel. Je nachdem, was man tun soll, verändert sich das Vorgehen im Abenteuer sehr. Jemanden ausschalten? Etwas stehlen? Jemanden befreien?

D: Ein Ereignis auf dem Weg zum Abenteuer, das eigentlich nichts mit dem Abenteuer zu tun hat. Das ist wichtig, um in die Spielrunde hineinzufinden, bevor es richtig losgeht. Diesen Schritt kann man überspringen, aber er hat sich bewährt.

E: Ein Ereignis kurz vor dem Ziel, das Aufschluss darüber gibt, was die Spielgruppe dort erwarten wird. Diesen Punkt erachte ich als sehr wichtig, weil er der Spielgruppe Informationen darüber gibt, wie sie vorgehen könnte.

Bonus-Tipp für einen Rollenspielmoment

Du kannst noch **vor Beginn des eigentlichen Abenteuers**, also zwischen Schritt D und Schritt E ein Gespräch zwischen den Spielfiguren anregen, indem du eine*n Spieler*in direkt ansprichst. „**Dieser Auftrag erinnert dich an etwas, das du mal erlebt hast. Was ist damals passiert? Wie fühlst du dich jetzt? Erzähl es deiner Gruppe.**“

A – AUFTRAGGEBER*IN

Der oder die Auftraggeber*in eines Abenteuers wird häufig nur als Plotmotor betrachtet: Er oder sie verteilt die Aufgabe, zahlt die Belohnung und bringt die Gruppe in Bewegung. Tatsächlich prägt die auftraggebende Partei jedoch maßgeblich den Ton des gesamten Abenteuers.

Spielende orientieren sich unbewusst (oder bewusst) an der Person oder Organisation, die ihnen den Auftrag erteilt. Ein verzweifelter Bauer, der um Hilfe bittet, erzeugt ein anderes Gefühl als eine arrogante Adlige, ein skrupelloser Konzern oder eine ominöse Geheimgesellschaft. Bereits die erste Begegnung vermittelt Erwartungen darüber, welche Art von Geschichte bevorsteht.

Auftraggeber*in gibt den Ton an

Die auftraggebende Partei definiert dabei mehrere Ebenen des Tons gleichzeitig: die **emotionale Grundstimmung**, die moralische Ausrichtung und die gesellschaftliche Perspektive des Abenteuers.

Auch die **Art der Kommunikation** beeinflusst die Wahrnehmung. Wird die Gruppe höflich um Unterstützung gebeten oder unter Druck gesetzt? Geht es um Mitgefühl, Profit, Pflichtgefühl oder Rache? Die Motivation des Auftraggebers überträgt sich direkt auf die Motivation der Spielfiguren und damit auf die Atmosphäre am Spieltisch.

Die Vergabe des Auftrages musst du für einen One-Shot nicht unbedingt ausspielen. Es reicht, wenn du den Spielenden erzählst, warum und für wen sie unterwegs sind. Aber du kannst natürlich, wenn du willst.

Und letztlich kann die auftraggebende Partei einer Spielgruppe auch **Identität stiften**. Insbesondere, wenn es sich um eine feste Institution handelt. Insbesondere, wenn angedacht ist, längerfristig zu spielen, kann man die Spielgruppe einfach fest mit einer Partei verknüpfen.

Ein paar Vorschläge, wie das Spiel in festen Parteien in Mini D20 an der Silberküste aussehen kann, folgen ab **Seite 27**.

1 W20 AUFTRAGGEBER*INNEN

1	Ein sprechender, ausgestopfter Rabe in der Werkstatt eines kürzlich verstorbenen Magiers.
2	Ein hochverschuldeter und verzweifelter Handwerker.
3	Eine alte Veteranin, die zu viel Leid gesehen hat.
4	Eine junge, reiche Dame, die versucht, unerkannt zu bleiben.
5	Ein exzentrischer Sammler von Kuriositäten.
6	Eine Gruppe von unzufriedenen Aufwieglern.
7	Eine legendäre Heldin, die ihre besten Zeiten hinter sich hat.
8	Ein kranker Würdenträger, den alle für korrupt halten.
9	Ein abergläubischer und paranoider Wirt.
10	Eine ehemalige Kriminelle, die alles wieder gutmachen will.
11	Ein junger Erbe eines Anwesens, dessen Unterhalt zu teuer ist.
12	Eine blinde Prophetin, die Angst vor ihren Träumen hat.
13	Ein Priester, der an seinem Glauben zweifelt.
14	Ein berühmter Barde samt Anhängerschaft.
15	Ein alter Einsiedler, der Gesellschaft verabscheut.
16	Ein kleines Mädchen, das mit einem unsichtbaren Freund spricht.
17	Eine ehemalige Amtsträgerin, unzufrieden mit ihren Nachfolgern.
18	Ein Pirat, der sein Ende kommen fühlt.
19	Ein kleiner Gauner, der sich mit den falschen Leuten angelegt hat.
20	Eine Fischerin, die von Alpträumen geplagt wird.

B – SCHAUPLATZ

Der Schauplatz eines Abenteuers ist von zentraler Bedeutung. In vielen Fällen IST der Schauplatz das Abenteuer. Ein anderes Wort dafür wäre Dungeon. In dem Wort Dungeon schwingt aber immer eine gewisse Größe und Ausarbeitung mit. Was in einen guten Dungeon reingehört steht im Regelwerk von Mini D20 und zum Beispiel in der **Dungeon Checklist von Arnold Kemp auf seinem Blog Goblinpunch**. Wir bleiben hier mal lieber bei dem Begriff Schauplatz. Damit sind weniger Erwartungen verbunden.

Schauplatz als narratives Element

Im Gegensatz zu einem ausgearbeiteten Dungeon musst du einen Schauplatz nicht ausarbeiten. Stattdessen versuchen wir ein möglichst lebhaftes Bild zu beschreiben und die Spielenden mit einer **herausfordernden Situation** zu konfrontieren. Wie sie diese lösen, muss nicht dein Problem als Spielleitung sein.

Eine Festung mit gigantischen Mauern mit einem riesigen, nachtschwarzen Turm in der Mitte und schwer gepanzerten Wachen, die auf den Mauern patrouillieren. Klingt erstmal problematisch, aber einigermaßen kreativen Rollenspielenden fallen vermutlich ein Dutzend Möglichkeiten ein, da rein zu kommen. Irgendwie muss ja Essen in die Festung kommen, oder Wäsche wird gewaschen, nicht alle Mauern sind besetzt, es gibt Wachwechsel, die Wachen haben eigentlich keine Lust, da herumzustehen oder mögen ihren Chef sowieso nicht, etc. etc.

Klar kann es eine gute Idee sein, sich selbst mal Gedanken zu machen, wie es gehen könnte, aber wirklich notwendig ist es nicht. Du musst nichtmal genau wissen, wie die Festung im Inneren aussieht. Denn wenn du 13 Stockwerke des nachtschwarzen Turms planst, klettern die Spielenden sowieso an der Außenwand hoch.

Du solltest allerdings Werte für ein paar Gegner parat haben, falls es zum Kampf kommt.

Ansonsten **hör einfach auf die Ideen der Spielenden** und reagiere möglichst logisch darauf. Damit die Spielenden aber gute Ideen haben, sollte der Schauplatz die Fantasie auch anregen. Bonuspunkte gibt es, wenn der Schauplatz des Abenteuers irgendein Problem hat oder einen Hinweis darauf gibt, wie man unbemerkt hineinkommt. **Wenn du doch mehr Hilfe brauchst, siehe Seite 22.**

1 W20 SCHAUPLÄTZE

1	Eine Luftschiffwerft, deren Antigravitationsmagie schwächelt.
2	Ein versunkener Tempel, der wieder aufgetaucht ist und nun Gelehrte und Forscher anzieht.
3	Eine wandernde Baumhaussiedlung in den Zweigen eines gigantischen Waldwesens.
4	Ein Archiv, das in Kristallen gespeicherte Erinnerungen kauft und verkauft.
5	Eine Zollfestung, die zur Hälfte wegen der vielen Schmugglertunnel eingestürzt ist.
6	Eine Sternwarte, die nicht den Himmel, sondern die Zeit beobachtet. Die Energiequelle ist fast aufgebraucht.
7	Ein uralter Leuchtturm, mit dem das Wetter kontrolliert werden kann.
8	Eine legendäre Schmiede am Grunde eines aktiven Vulkans.
9	Eine abgelegene Festung aus schwarzem Obsidian.
10	Eine verloren geglaubte Zikkurat auf einem Drachenfriedhof.
11	Eine Werkstatt, die zwischen den Wolken schwebt und mit dicken Ketten mit der Erde verbunden ist.
12	Eine gewaltige Gezeitenmaschine, die Ebbe und Flut kontrolliert.
13	Eine auf der Spitze stehende Pyramide, die Pilger anlockt.
14	Ein gigantisches Uhrwerk vom Anbeginn der Zeit und ungewisser Funktion.
15	Ein verfluchtes Opernhaus in einem alten Stadtteil, das schon seit Generationen geschlossen ist.
16	Ein riesiger Staudamm, dessen Risse immer größer werden.
17	Eine Unterwasserfestung in einer magischen Blase.
18	Ein ehrwürdiges Kloster, in dem magische Glocken gebaut und getestet werden.
19	Ein Tempel, der ein Portal in die Welt der Träume beherbergt.
20	Ein Schiff, das zuletzt vor 400 Jahren gesehen wurde.

C – ZIEL

Das Ziel eines Abenteuers beantwortet die wichtigste Frage überhaupt: Was soll die Spielgruppe eigentlich tun?

Während die auftraggebende Partei den Ton des Abenteuers vorgibt und der Schauplatz bestimmt, wo die Handlung stattfindet, legt das Ziel fest, wie gespielt wird. Es beeinflusst den Modus Operandi der Spielgruppe, die Art der Herausforderungen und nicht zuletzt die Gegner, mit denen sie es zu tun bekommt.

Vorgehen und Widerstand

Jedes Ziel begünstigt bestimmte Vorgehensweisen. Wer etwas stehlen soll, wird vermutlich schleichen, täuschen oder Ablenkungen schaffen. Wer jemanden beschützen muss, wird defensiv planen und Risiken vermeiden. Wer Informationen beschaffen soll, wird Gespräche führen, Spuren verfolgen und Zusammenhänge herstellen.

Natürlich können Spielende jederzeit andere Wege finden. Das ist sogar erwünscht. Das Ziel gibt jedoch eine Richtung vor und hilft der Spielleitung dabei, passende Herausforderungen vorzubereiten.

Frage dich außerdem immer: **Wer hat ein Interesse daran, dass die Spielgruppe scheitert?** Die Antwort darauf liefert meist automatisch die Antagonist*innen des Abenteuers.

Wer einen Schatz bergen will, muss mit Fallen, Rivalen oder den ursprünglichen Besitzern rechnen. Wer einen Schmugglerring zerschlagen soll, bekommt es mit Kriminellen, Informanten und korrupten Amtsträgern zu tun. Wer ein Monster jagt, wird vermutlich weniger soziale Konflikte erleben als bei einer diplomatischen Mission.

Je mehr unterschiedliche Wege zum Erfolg führen, desto besser wird das Abenteuer. Wenn die Spielgruppe zwischen Gewalt, Verhandlung, Täuschung oder Kreativität wählen kann, hast du alles richtig gemacht. Du musst nicht wissen, wie die Spielfiguren ihr Ziel erreichen werden. Du musst nur wissen, was sie erreichen sollen und wer sie davon abhalten will. **Bonuspunkte** gibt es, wenn es mehr als eine Partei gibt, die man gegeneinander ausspielen kann.

1W20 ZIELE

1	Ein uraltes Artefakt bergen, bevor es andere tun.
2	Einen Konflikt beenden, von dem eine dritte Partei profitiert.
3	Eine Lieferung abfangen, an der viele Leute Interesse haben.
4	Einen Verräter entlarven, der Freunde in hohen Positionen hat.
5	Ein entlaufenes Wesen wiederfinden, das hohen Wert hat.
6	Eine uralte Maschine deaktivieren, die Unmögliches ermöglicht.
7	Eine wichtige Zeugin an einen sicheren Ort bringen.
8	Ein Monster besiegen, das von manchen verehrt wird.
9	Einen gestohlenen Gegenstand zurückholen, der eigentlich jemand ganz anderem gehört.
10	Jemanden befreien, der zurecht eingesperrt wurde.
11	Eine Bande von Ganoven vertreiben, die nicht ist, was sie zu sein scheint.
12	Einen Ort vor Zerstörung bewahren, obwohl er gefährlich ist.
13	Eine Wahl oder Abstimmung beeinflussen, von der vieles abhängt.
14	Ein Geheimnis lüften, das aus gutem Grund geheim ist.
15	Eine wichtige Person beschützen, die viel Zorn erregt hat.
16	Eine neue Handelsroute erkunden, die das Geschäft eines Konkurrenten ruinieren würde.
17	Einen uralten Schwur erfüllen, den Viele lieber vergessen hätten.
18	Eine magische Anomalie untersuchen, die potenziell sehr gefährlich sein könnte.
19	Eine Hochzeit oder Feierlichkeit sichern, die wichtigen Leuten ein Dorn im Auge ist.
20	Einen verschwundenen Spähtrupp finden, der in gefährlichem Gebiet verschollen ist.

D – EREIGNIS AUF DEM WEG

Egal, ob es zu Fuß durch einen Wald, mit dem Boot einen Fluss hinab oder von einem Stadtviertel zum anderen geht: Wenn du einen One-Shot spielst und nicht ganz genau weißt, wie sich deine Spielenden und ihre Spielfiguren verhalten, solltest du ein Ereignis auf dem Weg einbauen, das narrativ nichts mit dem eigentlichen Abenteuer zu tun hat.

Dieses Ereignis erfüllt mehrere Funktionen. Alle wichtig, manche offensichtlicher als andere.

In die Spielsitzung reinfühlen

Wenn Leute zum ersten Mal ein Regelsystem spielen, ist es ganz sinnvoll, erstmal ein paar **Mechaniken auszuprobieren**, bevor es ins richtige Abenteuer reingeht. Sowohl die Spielenden als auch die Spielleitung bekommen so ein Gefühl dafür, wie das Spiel funktioniert und können jetzt noch nachfragen und unterbrechen, bevor das den Fluss des eigentlichen Abenteuers unterbricht.

Die Spielenden können außerdem in dieser Situation erstmal **ins Rollenspiel-Mindset kommen** und haben so einen Puffer zwischen „vor dem Spiel“ und „mittendrin“. Bei einem One-Shot mit neuen Charakteren kann das auch dabei helfen, sich erstmal in die neue Figur einzufühlen, bevor es richtig losgeht.

Der Spielleitung verrät dieses Ereignis vor dem eigentlichen Abenteuer, **was die Spielenden von der Spielsitzung erwarten**. Wird viel geredet? Direkt gekämpft? Heimlich vorgegangen? Ein Geheimnis gesucht? Eine Szene vor dem eigentlichen Abenteuer hilft ungemein beim späteren improvisieren. Wenn du weißt, wie die Gruppe am liebsten vorgehen möchte, kannst du dich als Spielleitung jetzt darauf einstellen. Das ist natürlich keine Garantie, aber ein Hinweis.

Dieses Ereignis vor dem Abenteuer muss also nichts mit dem eigentlichen Abenteuer zu tun haben und es sollte auf möglichst vielfältige Art lösbar sein. Es sollte außerdem nicht zu bedrohlich wirken, damit die Spielenden die Situation nicht einfach komplett umgehen.

Du kannst als Spielleitung diesen Schritt weglassen, wenn du weißt, wie deine Spielenden gerne spielen oder die Zeit knapp ist.

1 W20 EREIGNISSE

1	Ein Handelskarren ist umgekippt. Könnte eine Falle sein.
2	Eine betrunkene Brückenwächterin verlangt einen absurden Preis für die Überquerung der sichtlich maroden Brücke.
3	Ein schwer verletzter Mönch liegt neben dem Weg. Die Diebe sind da lang gerannt.
4	Eine schnoddrige Alchemistin ist mit ihrem Karren von der Straße abbekommen. Die Dämpfe der Tränke führen bei kleinen Tieren zu Mutationen.
5	Zwei ältere Herren streiten sich lautstark darüber, ob es der oder das Bärenjunge heißt. Es droht gewalttätig zu eskalieren.
6	Eine fahrerlose, große Dampfmaschine schlägt eine Schneise der Zerstörung.
7	Ungewöhnlich freche Tiere versuchen, Gepäck zu stehlen.
8	Zwei junge Mädchen wollen Tipps, wie man Abenteurer wird.
9	Eine Brücke oder ein Gebäude stürzt ein.
10	Betrunkene Jugendliche machen sich über die Gruppe lustig.
11	Einige Bettelmönche bitten um Almosen, aber etwas stimmt nicht.
12	Ein kreischender kleiner Junge und ein Bienenschwarm.
13	Mitten auf dem Weg stehen ein riesiger Baum und eine streitlustige Druidin.
14	Ein verzweifelter Bauer und ein sehr sturer Esel.
15	Taschenkontrolle durch zwei nervöse, junge Wächter.
16	Ein Schneider ist hingerissen vom Outfit einer Spielfigur.
17	Eine Zauberin versucht, ihren fliegenden Frosch zu fangen.
18	Ein Waffenhändler mit Wachen und teurer magischer Ware.
19	Wächter halten eine der Spielfiguren für einen gesuchten Gauner.
20	Ein aufgebrachter und fast nackter Gelehrter ist der Meinung, eine Spielfigur habe seine Kreidezeichnung zerstört. Absichtlich.

E – KURZ VOR DEM ZIEL

Dieser Punkt lässt sich leider schwerlich durch eine Tabelle abbilden, denn er muss zum Ziel und Schauplatz des Abenteuers passen. Nichtsdestotrotz ist das Ereignis kurz vor dem Ziel sehr wichtig.

Wir möchten nämlich, dass die Spielenden wissen, was auf sie zukommt. In einem Abenteuer, in dem viel improvisiert wird, müssen die Spielenden Pläne haben, auf die du als Spielleitung reagieren kannst. **Je früher du die Pläne kennst, desto einfacher wird das Improvisieren am Schauplatz.**

Foreshadowing für alle

Während deine Spielenden in diesem Schritt also **etwas über den Schauplatz und ihr Ziel erfahren**, erfährst du etwas darüber, **wie** sie ihr Ziel erreichen wollen.

Wenn du bis hierhin alles richtig gemacht hast, gibt es eine, besser noch zwei **Parteien, mit denen die Spielenden interagieren können**. Zum einen die Antagonist*innen des Abenteuers, die aus dem Ziel abgeleitet werden können. Zum anderen die gewöhnlichen Bewohner*innen des Schauplatzes, an dem das Ziel des Abenteuers zu erreichen ist.

Bei einem simpleren Abenteuer ist das die gleiche Partei. Soll es komplexer sein, sind es zwei unterschiedliche Parteien, die idealerweise auch völlig unterschiedliche Agendas haben oder offen verfeindet sind.

In diesem Schritt trifft die Spielgruppe auf Vertreter einer Partei und kann von ihr **Informationen über den Schauplatz, das Ziel und beide Parteien** bekommen. Sind es zwei richtig verfeindete Parteien ist ein klassischer Kniff, dass die Spielgruppe in einen offenen Kampf oder verbalen Konflikt der beiden Parteien hineinplatzt. So weiß die Spielgruppe direkt, dass es einen diplomatischen Weg geben könnte, Verbündete zu gewinnen.

Selbst, wenn das Abenteuer sehr simpel strukturiert ist, zum Beispiel Banditen aus einer besetzten Festung vertreiben, bietet es sich an, diese Banditen **in zwei Parteien aufzuteilen**. Irgendjemand wäre immer gern Anführer anstelle des eigentlichen Anführers.

Die Begegnung kurz vor dem eigentlichen Schauplatz erfüllt dabei noch einen weiteren Zweck: Sie macht den Konflikt greifbar, bevor die Spielgruppe Entscheidungen treffen muss.

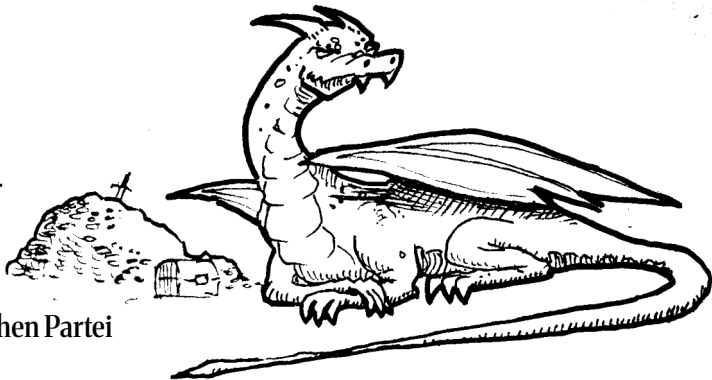
Je nachdem, mit wie vielen Parteien du am Schauplatz agierst, wird das Abenteuer mehr oder weniger komplex. **Für ein sehr kurzes, geradliniges Abenteuer kannst du diesen Schritt weglassen oder abkürzen.** Dann muss aber bei der Vergabe des Auftrags genug Information geflossen sein.

Eine vorgeschaltete Begegnung bringt bei komplexen Situationen aber sehr viel. Die Spielenden sehen den Konflikt, bevor sie mittendrin sind. Sie erleben, wie Vertreter der Parteien sprechen, handeln und miteinander umgehen. Sie erkennen, Gefahren, welche Verbündeten möglich sind und welche Fragen sie stellen sollten.

Vor allem aber beginnen sie, Pläne zu schmieden.

Funktionierende Situationen

- Flüchtlinge vom Schauplatz
- Verwundete Gegenseite
- Streit zweier Fraktionen
- Gescheiterter Abenteurer
- Unzufriedene Patrouille
- Deserteure einer feindlichen Partei
- Monsterangriff auf Handlanger der Antagonist*innen



BEISPIEL-ABENTEUER

Werfen wir mal die Würfel.

A – Auftraggeberin: Eine blinde Prophetin, die Angst vor ihren Träumen hat.

B – Schauplatz: Ein Tempel, der ein Portal in die Welt der Träume beherbergt.

C – Ziel: Eine magische Anomalie untersuchen, die potenziell sehr gefährlich sein könnte.

D – Ereignis auf dem Weg: Ein kreischendes kleines Mädchen und ein Bienenschwarm.

E – Kurz vor dem Ziel: Zwei verfeindete Parteien streiten vor dem Tempel.

Der Auftrag

Die Spielgruppe wird von einer **blinden Prophetin** aufgesucht. Seit einigen Nächten wird sie von denselben Träumen geplagt: Ein schwarzer Ozean, eine zerbrochene Tür und Stimmen, die aus einer anderen Welt ihren Namen rufen.

Sie ist überzeugt, dass das **Traumportal in einem alten Tempel** instabil geworden ist. Sie bittet die Spielgruppe, die Ursache zu finden und die Anomalie zu untersuchen.

Das Ereignis auf dem Weg

Kurz vor Einbruch der Nacht hört die Gruppe die Schreie eines Kindes. Ein kleiner Junge wird von einem **ungewöhnlich aggressiven Bienenschwarm** verfolgt.

Die Situation lässt sich auf viele Arten lösen: Die Bienen vertreiben, das Kind beruhigen, Schutz suchen oder herausfinden, warum die Tiere so ungewöhnlich reagieren. Die Vorgehensweise verrät dir etwas über das Mindset der Gruppe.

Nachdem die Situation bereinigt wurde, unterhalten sich die Spielfiguren über den Auftrag und ähnliche Erlebnisse.

Kurz vor dem Ziel

Vor dem Tempel trifft die Gruppe auf **zwei verfeindete Parteien**.

Eine Gruppe von Nonnen, die die Göttin des Schlafes und der Träume verehrt, möchte das Portal stabilisieren und weiter erforschen. Sie leben in dem Tempel.

Eine **Gemeinschaft von Anwohnerinnen und Anwohnern** fordert, den Tempel für immer zu versiegeln. Sie machen das Portal für Schlaflosigkeit, Albträume und merkwürdige Vorfälle verantwortlich.

Beide Seiten behaupten, die Wahrheit zu kennen. Die Situation könnte zu Gewalt eskalieren.

Der Schauplatz

Der Tempel liegt auf einem Hügel nahe eines Dorfes inmitten verdorrter Bäume. Im Inneren wirken Entfernungen falsch. Flüstern hallt nach, obwohl niemand spricht. Manche Türen führen nicht immer an denselben Ort.

Im Zentrum befindet sich das Traumportal.

Niemand weiß, was die Anomalie verursacht hat.

Vielleicht versucht etwas aus der Traumwelt hindurchzugelangen.

Vielleicht manipuliert eine der Parteien die Situation. Oder eine Einzelperson.

Vielleicht reagiert das Portal auf die Ängste der Prophetin.

Vielleicht sind doch irgendwie die Bienen schuld.

Du musst dich vor dem Spiel nicht entscheiden.

Hör dir die Theorien der Spielenden an und überlege, welche Idee dir am besten gefällt.

BEISPIEL-ABENTEUER

Was vorbereitet werden muss

Die Motivation der Prophetin.

Die Ziele der beiden Parteien.

Zwei bis vier Orte/Räume im Tempel.

Werte für mögliche Gegner.

Ein paar Namen für Leute. (!)

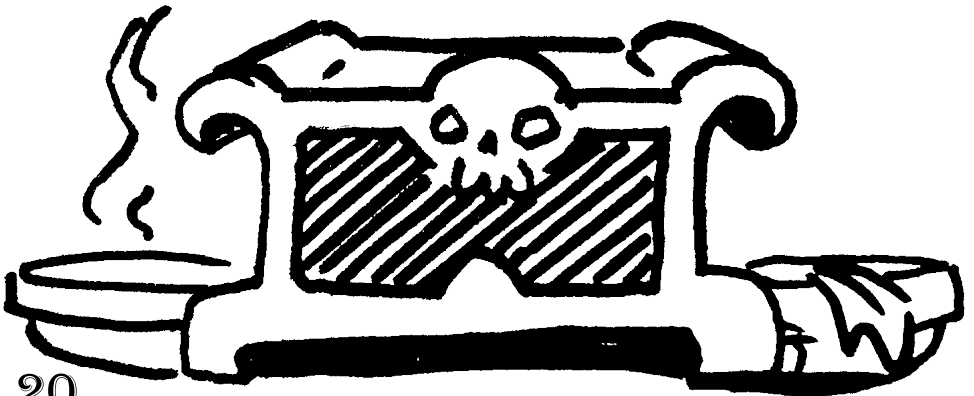
Was passiert, wenn die Gruppe nichts unternimmt.

Alles andere kann am Spieltisch entstehen.

Fazit

Das Abenteuer ist so bestimmt nicht perfekt. Aber es wird mit hoher Wahrscheinlichkeit funktionieren. Wenn dir das zu viel Improvisation ist, kannst du natürlich den Schauplatz (und auch alles andere) noch weiter ausbauen und genauer vorbereiten.

Dafür findest du eine Anleitung ab Seite 22.



IMPROVISATION

Diese Abenteuermethode setzt ein gewisses Geschick in Improvisation und vor allem auch Lust daran voraus. Es kann natürlich sein, dass das nicht auf Anhieb ganz rund läuft, wenn das nicht dein typischer Stil der Spielleitung ist. Aber Improvisation ist erstens ein Skill, den man lernen und üben kann und zweitens sehr belohnend. Denn in einem Spiel mit hohem Improvisationsanteil spielst du als Spielleitung viel mehr selber richtig mit, als Alleinunterhalter zu sein. Es macht einfach Spaß, selber vom Abenteuer überrascht zu werden. Und es nimmt nach einigen Runden erheblich mental load von der Spielleitung.

Ich würde dazu raten, deinen Spielenden sehr offen zu sagen, dass du mit viel Improvisation spielst. Du kannst auch durchaus mitten im Spiel einfach mal sagen, dass du kurz nachdenken musst, wie es weitergeht. Oder auch fragen, ob jemand anderes eine Idee hat.

Grundlage 1: Wenn du nicht weißt, was passieren soll

- Wer will gerade was erreichen?
- Wer hat etwas dagegen und über welche Mittel verfügt diese Person?
- Was wäre die wahrscheinlichste Reaktion?
- Welche interessante Situation könnte sich daraus ergeben?
- Lass ab und an (!) etwas sehr unerwartetes passieren.

Grundlage 2: Wenn die Spielenden zu passiv sind

- Stelle konkrete Fragen: „Untersucht ihr den Altar oder geht ihr durch den Gang?“
- Drehe die Dynamik: Deine Figuren handeln, die Spielenden müssen reagieren.
- Sprich Spielende direkt an: „Als Klerikerin kennst du dich mit Kulte am besten aus. Was ist dein Plan?“
- Abwarten sollte generell zu schlechteren Ergebnissen führen als irgendwas tun.

SCHAUPLÄTZE AUSBÄUEN

Okay, du fühlst dich nicht vorbereitet genug, wenn der Schauplatz komplett improvisiert werden soll. Das ist normal, aber wenn du nicht vorhast, einen richtigen Dungeoncrawl zu machen, bei dem die Erforschung des Schauplatzes der Großteil des Abenteuers ist, musst du wirklich nicht allzuviel Zeit aufwenden. Ich stelle dir hier eine schnelle Möglichkeit vor, einen spielbaren Schauplatz vorzubereiten, sodass du weniger stark improvisieren musst. **Eine andere gute Methode ist der 5-Room-Dungeon von Johnn Four auf roleplayingtips.com**

Schritt 1: Atmosphäre

Stell dir den Schauplatz vor. Was für ein Gefühl könnte er auslösen? Versuche, alle Sinne einzubeziehen. Der Staudamm aus der Würfeltabelle dürfte zum Beispiel sehr laut sein. Leute müssen fast schreien, wenn sie sich miteinander verständigen wollen. Andere Orte sind vielleicht sehr heiß oder einfach respekt einflößend. **Halte dir die allgemeine Atmosphäre immer vor Augen, wenn du Dinge beschreibst.** Such vielleicht im Internet nach passenden Bildern, die dir Inspiration geben.

Schritt 2: Wo geht's rein?

Kein Schauplatz sollte nur einen Eingang haben. Es kann einen sehr offensichtlichen Weg hinein geben, aber das sollte nicht der einzige sein. Und es sollte der sein, auf dem potenziell der meiste Widerstand wartet. Jedes Gebäude hat Hintereingänge für Personal oder als Fluchtweg. Vielleicht auch Abwasserrohre, Fenster, Schornsteine, etc. Nochmal: Du musst (und kannst) nicht jede Möglichkeit errahnen, die die Spielenden versuchen könnten. Aber **du solltest neben dem offensichtlichen Eingang einen weiteren im Kopf haben**, falls die Spielenden mal gar keine Idee haben.

Schritt 3: Was ist da drin?

Im Großen und Ganzen **das Ziel des Abenteuers, ein oder zwei Hindernisse auf dem Weg dorthin und eventuell Dinge oder Räume, die einfach Atmosphäre tragen.** Bedenke, dass nicht jede Begegnung mit Leuten ein Kampf sein muss. Dinge könnten diplomatisch geklärt werden, mit Verkleidungen, Heimlichkeit und so weiter.

Fragen an den Schauplatz

- Was ist das für ein Ort? Wozu dient er und welche Atmosphäre herrscht gerade?
- Welche Räume und/oder Einrichtungen müsste der Ort haben, um realistisch seinen Zweck erfüllen zu können?
- Was geschieht im Verborgenen? Gibt es ein Geheimnis, eine drohende Entwicklung oder ist alles tatsächlich so, wie es scheint?
- Wer ist wichtig? Welche zentralen NSC sind hier und womit beschäftigen sie sich?
- Wer ist sonst noch da? Schergen, Bewohner*innen oder Unbeteiligte – was tun sie?
- Was wollen die SC erreichen? Wo liegt ihr Ziel und welche möglichen Wege führen dorthin?
- Wie kannst du das Tempo steuern? Überlege dir je eine Möglichkeit, die Situation spontan einfacher oder schwieriger zu machen.
- Welchen besonderen Schatz können die Spielfiguren finden?
- Was passiert, wenn die Spielfiguren einfach laut brüllend hereinplatzen?

So entsteht ein lebendiger Schauplatz, der sich flexibel auf die Entscheidungen der Spielenden anpassen lässt, statt einer festen Dungeon-Struktur zu folgen.

HERAUSFORDERUNGEN

Es war jetzt relativ oft die Rede von Herausforderungen, Hindernissen und Widerstand. Und letztlich sind eben diese auch der Kern des Rollenspiels. Wie geht die Spielgruppe damit um und schafft sie es, sie zu überwinden? Und was passiert eigentlich, wenn nicht? Ich bin der festen Überzeugung, dass die Handlung oder der Plot bei einem Abenteuer gar nicht so wichtig ist. Vor allem aber selten das ist, woran man sich drei Jahre später erinnert. Denkwürdig sind Momente, in denen eine Spielfigur eine tolle Aktion gemacht hat oder mit wehenden Fahnen untergegangen ist.

Zwei Arten von Herausforderungen

Es gibt im Großen und Ganzen **zwei Arten von Herausforderungen** im traditionellen Rollenspiel: Solche mit hohem Einsatz und solche mit niedrigem. Erstere ziehen ernste Konsequenzen nach sich, wenn die Spielgruppe versagt. Zweitere nicht. Daraus leiten sich **zwei Faustregeln** ab:

Hoher Einsatz gegen die Stärke der Spielfiguren

Für den allgemeinen Spielspaß bei Rollenspielen gibt es die **Grundregel, dass die Spielleitung die Spielfiguren da herausfordern sollte, wo sie am stärksten sind**. Jedenfalls dann, wenn der Einsatz hoch ist. Deine ganze Gruppe besteht aus Schurkinnen? Dann sollte der Auftrag im Kern aus Schleichen, Tarnen, Täuschen und Verkleiden bestehen. Die Gruppe hat eine Klerikerin dabei, die all ihre Fähigkeiten für das Zerstören von Untoten gewählt hat? Dann sollte das Abenteuer Untote Feinde haben. Ein Heiler? Jemand muss geheilt werden. Und so weiter.

Niedriger Einsatz gegen die Schwäche der Spielfiguren

Herausforderungen, bei denen es nicht so schlimm ist, wenn sie nicht bewältigt werden, können dagegen die Schwäche der Spielfiguren als Ziel haben. Das kann zu besonders epischen oder auch lustigen Momenten führen. **Du kannst solche Momente zum Beispiel schaffen, indem du die „falschen Spielfiguren“ vor Herausforderungen stellst**. Die eigenbrötlerische Waldläuferin muss plötzlich auf einem Ball Gesellschaftstanz machen. Der Kämpfer in Plattenpanzer muss sich an einem schlafenden Höllenhund vorbeischleichen oder der alte Magier muss eine Kraftprobe bestehen. **Merke: Bei diesen Herausforderungen sollte es nie um Leben und Tod gehen**. Maximal eine Abkürzung bedeuten. Oder ein Versagen sollte direkt zu einer Herausforderung führen, die eine Stärke der Spielfigur ist.

BEISPIEL-HERAUSFORDERUNG

Ausgangssituation (niedriger Einsatz, keine Gruppenstärke)

Die Gruppe versucht, von einem Informanten Informationen zu bekommen.

Gespräch, Bestechung, Überreden.

Niemand ist wirklich gut in sozialen Interaktionen. Es kann aber funktionieren.

Bei Scheitern

Der Informant blockt ab oder wird misstrauisch.

Ruft möglicherweise Unterstützung (Schläger, Wachen).

Folge-Herausforderung (Hoher Einsatz, Stärke der Gruppe)

Einschüchterung in direkter Konfrontation.

kurzer Kampf oder Bedrohungssituation.

vielleicht auch eine erzwungene Verfolgung des Informanten.

Bei Scheitern

Die Gruppe muss fliehen oder wird gefangen genommen, ihre Ausrüstung beschlagnahmt. Sie muss sich aus einem Verlies befreien oder vor jemandem verantworten, dem sie jetzt zum Beispiel einen Gefallen schulden.

Wichtig!

Die benötigten Informationen kommen auf einem anderen Weg. **Das Scheitern in der ersten Situation stoppt die Handlung nicht.** Die zweite Situation kann schlimme Konsequenzen haben. Aber **auch schlimme Konsequenzen können genutzt werden, um die Handlung weiter zu treiben.**

Der Tod der Spielfiguren ist fast nie eine notwendige (oder erstrebenswerte) Konsequenz. Ein verlorener Kampf oder eine sonstwie missglückte Herausforderung kann immer in die Geschichte eingebaut werden. Wenn es gegen die Stärken der Spielfiguren geht, darf die Konsequenz bei Scheitern aber weitreichender sein.

KAMPAGNEN PLANEN

Mehrere einzelne Abenteuer lassen sich durchaus auch zu Kampagnen verbinden, ohne besonders viel spezielle Vorbereitung dafür aufwenden zu müssen.

Das verbindende Thema

Der wichtigste Klebstoff zwischen Einzelabenteuern ist ein gemeinsames Thema. Und/oder auch wiederkehrenden Nichtspieler-Charakteren (NSCs).

Frage dich:

Geht es um politische Intrigen?

Um die Jagd auf ein besonders mächtiges Artefakt?

Um eine drohende Invasion?

Um den Aufstieg oder die Rückkehr eines Bösewichts?

Um die Erforschung einer unbekannten Region?

Selbst völlig unterschiedliche Abenteuer wirken zusammenhängend, wenn sie dasselbe Grundthema bedienen. Manchmal ergeben sich einfach Zusammenhänge während des Spiels, die nicht unbedingt geplant waren.

Beispiel

Abenteuer 1:

Die Helden retten ein Dorf vor Banditen.

Abenteuer 2:

Sie untersuchen das Verschwinden einer Händler-Karawane.

Abenteuer 3:

Sie decken einen Schmugglerring auf.

Auf den ersten Blick sind das drei unterschiedliche Geschichten. Doch wenn hinter allen Vorfällen dieselbe Organisation steckt, entsteht ein roter Faden.

Der zentrale Konflikt

Jede Kampagne braucht eine Kraft, die die Ereignisse vorantreibt. Das muss nicht sofort ein Endgegner sein.

Mögliche Konflikte:

Eine geheime Verschwörung.

Ein Krieg zwischen Reichen.

Eine Naturkatastrophe.

Eine dämonische Bedrohung.

Eine politische Krise.



Wichtig ist nur, dass die Auswirkungen dieses Konflikts immer wieder sichtbar werden. Das kann während der einzelnen Abenteuer, aber auch dazwischen sein.

Das Spiel mit verschiedenen Parteien

Eine Kampagne muss nicht gegen einen Oberbösewicht geführt werden. Es ist auch möglich, die Spielgruppe von Anfang an direkt an eine Partei oder Fraktion in der Spielwelt zu binden. Diese Parteien folgen ihrer eigenen Agenda und haben ihre internen Probleme. Allein daraus lassen sich relativ leicht Kampagnen stricken, die fast von alleine relativ groß werden können.

Ab Seite 28 findest du einige Parteien der Silberküste, der Spielwelt von Mini D20. Alle davon haben eine offensichtliche Agenda, eine geheime Agenda und bestimmte Feinde. Wenn man Aufträge für diese Parteien übernimmt, gehört man irgendwann zum inneren Zirkel, was mit Rechten und Pflichten einhergeht.

Bei jedem Auftrag, den man für eine dieser Parteien annimmt, egal wie trivial, kann es sein, dass eine feindliche Partei versucht, die Spielgruppe aufzuhalten.

PARTEI: DER WEIßE TURM

Der weiße Turm ist die Akademie für Zauberei an der Silberküste. Formal dürfen nur Leute, die eine Lizenz des weißen Turmes besitzen, Magie wirken. Überwacht wird das durch die Inquisition des Sonnengotes Sol. Die achtet auch darauf, dass am weißen Turm keine zu gefährlichen Dinge erforscht werden.

Agenda des weißen Turms

Der weiße Turm beschäftigt Gruppen von Abenteurern für gefährliche Außeneinsätze. Die Magier*innen sind an magischen Artefakten und besonderen Phänomenen interessiert. Manchmal werden auch besondere Dinge für magische Forschungen benötigt. Das kann von Körperteilen seltener Monster bis hin zu Pilzen, die nur in bestimmten, gefährlichen Höhlen wachsen, alles mögliche sein.

Der innere Zirkel

Gruppen, die sich als nützlich und zuverlässig erwiesen haben, erhalten den offiziellen Titel „Sucher des Wissens“. Das bringt gewisse Privilegien mit sich, denn in den Städten und Orten der Silberküste gilt das Wort der Sucher eine Menge und sie sind befugt, sich bei der Erfüllung ihrer Aufgaben auf die Autorität der Akademie zu berufen. Die gilt aber nicht überall gleich viel.

Geheime Agenda

Ein Teil des weißen Turms möchte ihren Wachhund, die Inquisition, loswerden. Eine besonders vertrauenswürdige Gruppe von Suchern könnte durchaus Aufträge bekommen, die die Inquisition und die Kirche von Sol direkt schwächen. Denn natürlich werden am weißen Turm heimlich auch Dinge erforscht, die verboten sind.

Andere Zweige des weißen Turms dagegen sind überzeugt davon, dass die Kontrolle durch die Inquisition durchaus berechtigt ist. So könnte es durchaus auch Aufträge geben, die verbotenen Machenschaften von Akademie-Magiern aufzudecken.

Leitung

Der weiße Turm wird von **Erzmagister Lerion Medara** geleitet. Und das gefühlt schon seit immer. Obwohl der Erzmagister eindeutig ein Mensch ist, muss er mindestens 200 Jahre alt sein. Aussehen tut er wie Mitte 50 und eine enervierende Scharfsinnigkeit liegt in seinen Augen. Medara unterstützt die Inquisition und ihre Mission.

Die entschiedenste und am offensten agierende Gegnerin von Medara und seiner Politik ist **Miala Feuerglanz**. Eine völlig alterslose Elfin mit einem Hang zu schwarzer Kleidung, silbernem Schmuck und einer gewissen Theatralik.

Feinde

Ein erheblicher **Teil der Inquisition des Sol** ist ziemlich übereifrig. In ihren Reihen gibt es nicht wenige, die alle Magie und ihrer Wirker*innen für unnatürlich halten. Obwohl die Inquisition die lizenzierten Magier*innen schützen oder zumindest in Ruhe lassen sollte, gibt es immer wieder Probleme. Der schlimmste von allen ist **Hauptkaplan Olwert Malachai**. Er macht keinen Hehl daraus, dass alle Magier*innen seiner Meinung nach auf den Scheiterhaufen gehören.

Ansonsten sind viele Magier auch **untereinander zerstritten**. An der Silberküste gilt es als allgemeine Bauernweisheit, dass die Magier*innen längst die Region beherrschen würden, wenn sie zusammenarbeiten würden. Ab einem gewissen Rang und Alter können sich Magier*innen aber aus irgendeinem Grund nicht mal auf die Farbe des Himmels einigen. Diese Streitereien können manchmal ziemlich eskalieren und viele Leute in sich hineinziehen.



PARTEI: WACHE VON STERLING

Sterling, die Hauptstadt der Silberküste, wird auf dem Papier demokratisch von einem Triumvirat von drei auf 7 Jahre gewählten Legat*innen regiert. Faktisch sind seit vielen Jahren immer die gleichen drei Familien an der Macht, die die Stadt unter sich aufgeteilt haben. Jede dieser Familien unterhält eine eigene Stadtwache, die nur in den eigenen Vierteln Befugnisse hat.

Agenda der Wache

Die Wache von Sterling Ost wird von Legatin Tyrmalinn von Silberglanz bezahlt und ausgerüstet. Es ist also kein Geheimnis, dass in erster Linie ihre Interessen durchgesetzt werden und erst in zweiter Linie die Nachbarschaft sicherer gemacht wird. Für gefährliche Dinge, wie das Ausheben eines Diebesnests, die Bekämpfung eines besonders finsternen Kultes oder Denkarbeit wie ein kompliziertes Verbrechen, setzt die Wache gerne Gruppen von Abenteurern ein.

Der innere Zirkel

Wenn sich eine Gruppe als vertrauenswürdig erwiesen hat und bereit ist, Lady Silberglanz die Treue zu schwören, kann sie als „Ehrengarde Sterling Ost“ eingesetzt werden und erhält entsprechende Insignien. Das kommt mit einer gewissen Verantwortung einher, denn das Wort der Gardist*innen ist im Hoheitsgebiet der Legatin Gesetz. Gleichzeitig werden Mitglieder dieser Ehrengarde in den anderen Vierteln deutlich kritischer beäugt.

Geheime Agenda

Jede der drei herrschenden Familien will die anderen beiden loswerden und die alleinige Macht ergreifen. Mitglieder der Ehrengarde sind formell direkt Legatin Tyrmalinn von Silberglanz unterstellt. Praktisch werden direkte Treffen sehr selten sein. Definitiv wird es aber Aufträge geben, die die Herrschaft der anderen Legaten untergraben sollen. Sabotage ihrer Geschäfte, Spionage, Aufwiegelung der Bewohner, sogar Unterstützung von feindlichen Parteien. Alles, um die anderen Legaten schwach aussehen zu lassen.

Zudem versucht die Legatin mehr Kontrolle über die Silbermine bei Nebelstrand und die Handelsrouten von Silberhafen zu erlangen.

Leitung

Die Wache von Sterling Ost wird von einem geradezu verstörend idealistischen jungen Elf namens **Hauptmann Ildian Morgenrot** angeführt. Der hochgradig politischen Realität zum Trotz hat sich der Hauptmann fest vorgenommen, dass die Stadt unter ihm sicherer und lebenswerter für alle werden soll.

Die eigentlichen Entscheidungen trifft aber **Legatin Tyrmalinn von Silberglanz**. Eine junge Frau von bemerkenswerter Rücksichtslosigkeit, erlesenem Modegeschmack und häufig wechselnden Lebensgefährten. Auf den Straßen wird relativ offen getuschelt, dass sie am plötzlichen, frühen Ableben ihrer Eltern Silvius und Lysande nicht ganz unschuldig sei.

Feinde

Neben der **Diebesgilde von Sterling** sind vor allem **die anderen Legaten** die Feinde von Tyrmalinn von Silberglanz. In Sterling West ist das der uralte, brutale Patriarch **Robert von Gorlt**, der nur seiner eigenen, sehr großen Familie traut und in Sterling Süd die sich fromm gebende, aber ebenso gewissenlose **Amira von Blauzinn**, die sich mit religiösen Fanatikern umgibt und einen Personenkult pflegt.

Ein großes Problem in Sterling Ost ist außerdem das **Flüchtlingslager** der Überlebenden aus der versunkenen Stadt Kastellbrück. Tausende Menschen leben hier auf engstem Raum. Nahrung und Wasser sind knapp und viele Bewohner*innen von Sterling fühlen sich von der Situation bedroht. Unter den Kastellbrückern gibt es außerdem eine **wachsende Bewegung** von Leuten, die die Scheindemokratie von Sterling durch eine echte ersetzen wollen. Angeführt wird diese von der ehemaligen Kastellbrücker **Ritterin Iva Galair**.



PARTEI: SILBERFALKEN

Die Silberküste ist kein zusammenhängendes Reich, sondern ein Verbund von Städten und Dörfern. Während die Städte Wachleute haben, gilt das für die kleineren Siedlungen und die Handelswege nicht. Daher sind Söldnergruppierungen wie die Silberfalken gefragt, wenn etwas außerhalb der Städte erledigt werden muss.

Agenda der Silberfalken

Die Silberfalken erledigen die Aufgaben, die für andere zu gefährlich sind. Im Gegensatz zu den meisten Söldnerhaufen rühmen sich die Silberfalken damit, angenommene Aufträge auch dann auszuführen, wenn jemand anderes mit mehr Geld winkt. Ihr Hauptquartier liegt in Nebelstrand, weil eine der häufigsten Aufgaben die Bewachung der Silbertransporte nach Silberhafen ist. Aber Silberfalken sind an der ganzen Küste aktiv und für fast alle Abenteuer von Monsterjagen bis zu Expeditionen ins Ungewisse zu haben.

Der innere Zirkel

Wenn sich die Spielgruppe als geschickt erweist, kann sie in den Rang von „Falken“ aufsteigen und die entsprechenden silbernen Umhangfibeln tragen. Der Rang verleiht keine besondere Autorität, aber ist insbesondere bei der ländlichen Bevölkerung sehr angesehen. „Falken“ sind mehr oder weniger zertifizierte Helden für viele Bewohner*innen der Silberküste.

Geheime Agenda

Die Silberfalken können ihre Geschichte direkt bis zur alten Ehrengarde der Könige und Königinnen des Reiches zurückverfolgen, bevor die Monarchie vor 400 Jahren bei einem Bürgerkrieg abgesetzt wurde. Tatsächlich stammen die Anführer der Silberfalken sogar seit jeher von der königlichen Familie, derer vom Silbersee, ab. Der innerste Zirkel geht sehr behutsam, aber doch zielstrebig dabei vor, mehr politischen Einfluss zu gewinnen. Vor allem durch Destabilisierung der herrschenden Familien von Sterling, des Kapitänsrats von Silberhafen und der Gilde der Silbersucher in Nebelstrand.

Leitung

Die Silberfalken werden von der menschlichen Kämpferin **Orianna von Blautann** angeführt. Trotz ihres schon etwas fortgeschrittenen Alters gilt sie als eine der beeindruckendsten Kriegerinnen der ganzen Silberküste. Ihr **Ehemann Harold** kümmert sich um die Buchhaltung der Silberfalken und die beiden **Töchter Ayane und Lia** führen das Handwerk ihrer Mutter fort.

Deutlich weniger auf Ruhm und Ehre bedacht ist **Gildenmeister Kaermon Eisenbart**. Der Zwerg ist seit fast 100 Jahren die operative Führung und kümmert sich darum, dass Kunden auch wirklich zahlen. Außerdem bringt er Gildenmitglieder auf Linie, die sich nicht an die Regeln halten. Sehr endgültig.

Feinde

Die Silberfalken haben viele Feinde. Immerhin bekämpfen sie regelmäßig **Banditen**, **Diebesgilden**, **finstere Kulte** und allerlei andere Halunken.

Ein besonders notorischer Rivale ist der **untote Hexenmeister Xandalai**, der mit Kaermon Eisenbart schon eine Erzfeindschaft pflegte, bevor dieser Gildenmeister wurde. Damals war er allerdings noch nicht untot. Xandalai heckt immer wieder neue Pläne aus, die Silberfalken zu vernichten.

Nicht zuletzt gibt es **andere Söldnergruppen**, die den Silberfalken ihren Ruf und ihren Erfolg neiden. Es kommt nicht selten vor, dass solche Gruppen die Aufträge der Falken aktiv sabotieren. Die größte rivalisierende Gruppe sind die **Schwarzen Wölfe**, angeführt von der **Gnomin Zilli Funkenflug**.



PARTEI: DER ZIRKEL

Als vor einigen Jahren aus bisher unbekannten Gründen die Stadt Kastellbrück vom Erdboden verschluckt wurde, standen tausende Einwohner*innen vor dem Nichts. Die meisten leben noch immer in einer provisorischen Flüchtlingsstadt vor den Toren der Hauptstadt Sterling. Aber auch die Diebesgilde von Kastellbrück, der Zirkel, sah sich plötzlich einem ungeahnten Problem gegenüber. Die einst mächtige Organisation hatte kein Revier mehr.

Agenda des Zirkels

Der Zirkel versucht, in den Städten der Silberküste Fuß zu fassen und trifft dabei auf erheblichen Widerstand der etablierten Diebesgilden (und Wachen) von Sterling, Nebelstrand und Silberhafen. Viele Mitglieder haben die Gilde verlassen und versuchen ihr Glück als Banditen und Wegelagerer. Die Verbliebenen haben unter neuer Führung beschlossen, einen unkonventionellen Weg zu gehen: sich als Helfer der einfachen Leute zu etablieren. Besonders der Flüchtlinge aus Kastellbrück. Und die haben viele Probleme. Vor allem Knappheit von Nahrung und Wasser und Unterdrückung durch die Herrschenden.

Der innere Zirkel

Es ist nicht ganz einfach, Mitglied des Zirkels zu werden, aber wenn die Spielgruppe sich durch gute Taten für die einfache Bevölkerung hervortut, wird ihnen nach einer Prüfung vielleicht angeboten, zu „Graumänteln“ des Zirkels zu werden. Die haben es geschafft, sich in den letzten Jahren einen exzellenten Ruf unter den Ärmsten Bewohner*innen der Silberküste zu erarbeiten.

Geheime Agenda

Der Zirkel hat eine echte Kehrtwende hingelegt. Von einer gefürchteten Diebesgilde zu wahren Unterstützer*innen der einfachen Leute. Vor allem in Silberhafen und in Sterling arbeitet die Gilde daran, für etwas mehr Gerechtigkeit zu sorgen. In Sterling bildet der Zirkel fast so etwas wie eine Revolutionsarmee. So oft wie möglich versucht man, den drei herrschenden Familien Gorlt, Blauzinn und Silberglanz in die metaphorische Suppe zu spucken und ihren unverschämten Reichtum besseren Zwecken zuzuführen.

Leitung

Der Zirkel wird von den **Halblingsgeschwistern Anni und Enno Amaranth** geführt. Die beiden gehörten schon zur Führungsriege, bevor Kastellbrück unterging und konnten schließlich viele Mitglieder der Gilde überzeugen, einen neuen Weg zu gehen. Beide sind zutiefst idealistisch veranlagt.

Ganz anders ist da die **Elfe Layenna „Eisblick“ Blütentau**. Ihre große Erfahrung und hohes Ansehen bei vielen Mitgliedern macht sie als drittes Führungsmitglied unverzichtbar, um den Laden zusammenzuhalten. Aber sie macht keinen Hehl daraus, dass sie die Strategie der neuen Führung für falsch und pathetisch hält.

Feinde

Der Zirkel ist in allen Städten der Silberküste aktiv und hat dort nicht nur mit der **Obrigkeit**, sondern auch mit den ansässigen Diebesgilden Probleme. In Sterling sind das die **Krähen unter Führung des Menschen „Staubmantel“**, in Nebelstrand die **Schattenzunft unter der Zwergin „Hacke“** und in Silberhafen die **Freibeuter unter dem Gnom „Klabauter“**.

Eine besonders intime Fehde führt der Zirkel mit der **Legatin Tyrmalinn von Silberglanz**, eine der Herrscherinnen von Sterling. Zu ihrem Einflussbereich gehört das Flüchtlingslager der Kastellbrücker. Und die Legatin würde die Flüchtlinge am liebsten komplett loswerden.

Unter den **Kastellbrückern** selbst gibt es viele Leute, die die Machenschaften des Zirkels strikt ablehnen. Vielleicht wäre die Obrigkeit den Flüchtlungen gegenüber ja gändiger gestimmt, wenn der Zirkel sie nicht dauernd ärgern würde.



PARTEI: VELL & SÖHNE

Das Handelshaus Vell & Söhne gehört zu den ältesten und erfolgreichsten Überseehändlern der Silberküste. Seine Schiffe verkehren zwischen Silberhafen und den Häfen der bekannten Welt und transportieren alles, womit sich Gewinn erzielen lässt. Silber, Gewürze, Seide, Metalle, Wein und bisweilen auch Waren, über die besser niemand spricht.

Agenda des Handelshauses

Vell & Söhne sucht ständig nach neuen Handelsmöglichkeiten. Dafür werden Abenteurer angeheuert. Mal muss eine Expedition eine unbekannte Insel kartieren, mal ein verschwundenes Schiff finden oder einen neuen Handelspartner überzeugen. Ebenso gehören Sabotage konkurrierender Händler, Schutz wertvoller Ladungen und diplomatische Missionen zu den Aufgaben.

Der innere Zirkel

Wer sich mehrfach bewährt, wird zum „Faktor“ des Handelshauses. Faktoren vertreten Vell & Söhne überall dort, wo noch keine Niederlassung existiert. Sie dürfen im Namen des Hauses Verträge schließen, Schiffe chartern und lokale Geschäfte aufbauen. An vielen Orten öffnet allein das Wappen des Hauses Türen, die anderen verschlossen bleiben.

Geheime Agenda

Caspar Vell ist überzeugt, dass der Kapitänsrat die Zukunft der Silberküste verschläft. Die Handelshäuser verdienen zwar am Silbertransport, besitzen aber keinerlei Kontrolle über dessen Förderung. Darum arbeitet Vell seit Jahren daran, in Nebelstrand wirtschaftlich Fuß zu fassen. Mittlerweile hat nicht nur die Gilde der Silbersucher, sondern auch fast alle Bewohner*innen von Nebelstrand Schulden bei Vell & Söhne.

Als persönlichen Triumph würde Caspar Vell auch seinen Aufstieg zum Admiral des Kapitänsrates und damit faktischem Führer von Silberhafen ansehen. Andererseits respektiert er die seit über 20 Jahren amtierende Admiralin Serena Miraval, unter deren Führung sowohl Handel als auch das Leben in der Stadt deutlich sicherer geworden sind.

Leitung

Caspar Vell ist vielleicht der charismatischste Großkaufmann der Silberküste. Er kennt die Namen einfacher Hafenarbeiter ebenso wie die Könige ferner Länder, lacht gern und scheint jedem Menschen mit ehrlichem Interesse zu begegnen. Und gerade deshalb unterschätzen Viele den freundlichen älteren Herren. Hinter seiner Freundlichkeit liegt stahlhartes Kalkül.

Bootsfrau Marea Dorn arbeitete sich von der einfachen Deckarbeiterin hoch bis zur rechten Hand von Caspar Vell. Die noch junge Halblingin organisiert Expeditionen, stellt Crews zusammen und entscheidet, welche Aufträge an die Faktoren vergeben werden. Der Ruf des Hauses ist ihr wichtiger als alles andere.

Feinde

Nicht jede Niederlage wird auf See entschieden. Viele entstehen bei Verhandlungen, Auktionen oder durch gezielte Gerüchte. Entsprechend sind die **anderen Handelshäuser des Kapitänsrates** die größten Kontrahenten von Vell & Söhne. Das **Haus Arken**, konservative Reeder mit großer Flotte und militärischem Einschlag. **Haus Miraval**, Diplomaten und Luxusguthändler, stark in Politik und Spionage. Und **Haus Goldkiel**, Ingenieure und Schiffbauer, spezialisiert auf Technik und industrielle Innovation.

Vells Bemühungen in Nebelstrand werden sowohl von der **Gilde der Silbersucher**, als auch von den **Silberfalken** mit wachsendem Argwohn überwacht.

Für Caspar Vell sind Armut und Hunger traurige Begleitumstände wirtschaftlicher Notwendigkeiten. **Der Zirkel** sieht die Folgen rücksichtsloser Ausbeutung.



KAMPAGNE MIT PARTEIEN

Auf den vorherigen Seiten wurden einige der Parteien der Silberküste vorgestellt. Es gibt noch mehr, einige davon sind im Grundregelwerk kurz beschrieben. Du kannst dir natürlich auch selbst welche ausdenken.

Wer will was?

Jede Partei hat eine Agenda. Etwas, dass sie erreichen will. Oft stehen diese Ziele im Widerspruch miteinander. In einem längerfristig angelegten Spiel sollten die Spielenden letztlich die ausschlaggebende Kraft sein, die darüber entscheidet, welche Parteien Erfolg haben und welche nicht.

Du solltest aber auch einen Plan dafür haben, was passiert, wenn die Spielenden gar nicht eingreifen. Im Zweifel sollte das ein sehr schlechtes Ergebnis für alle Beteiligten sein.

Je mehr Parteien dabei sind, desto länger wird eine Kampagne meistens.

Was muss vorbereitet werden?

Es ist wichtig, dass sich verschiedene Parteien auch wirklich unterscheiden. Wie sie sich verhalten, wie sie miteinander reden und wie sie vorgehen, um ihre Ziele zu erreichen. Welche Ressourcen haben sie?

Es ist dabei total okay, Lieblinge zu haben. Im Beispiel auf der folgenden Seite werden 9 von 10 Spielgruppen die Revolutionäre unterstützen. Es kann also nicht schaden, auf diesen Fall ein bisschen besser vorbereitet zu sein, als auf den anderen. Du solltest aber nicht hundertprozentig davon ausgehen, dass genau das Erwartete eintritt.

Parteien haben interne Probleme

In einem Rollenspiel ist es wichtig, dass die Parteien Gesichter haben. Darum haben meine Beispiele alle nicht nur einen Anführer oder eine Anführerin, sondern mindestens eine weitere Person. Oft mit abweichenden Zielen oder Schwerpunkten. Das sind Hebel, die du nutzen kannst. Die Wache als Organisation stellt sich nicht auf die Seite der Revolutionäre. Hauptmann Morgenrot tut das mit einigen seiner engsten Vertrauten. Legatin Tyrmalinn dürfte außer sich sein vor Wut und auch auf persönliche Rache am Hauptmann aus sein.

BEISPIEL-KAMPAGNE

Die Spielenden beginnen als neu aufgenommene Rekruten der Wache von Sterling-Ost. Es macht Sinn, erstmal ein bis zwei Abenteuer zu spielen, die noch keine weitreichenden Folgen haben. Einfach, damit sich die Spielenden an ihre Charaktere und die Situation gewöhnen. Danach geht es dann richtig los.

Akt 1: Gestohlenes Getreide

Die Wache hat einen Tipp bekommen, dass ein Lagerhaus geplündert werden soll. Und das ist bei Weitem nicht das erste Lagerhaus. Die Spielenden sollen es nachts unauffällig bewachen.

Dabei fangen sie einen der Plünderer, ein Mitglied des Zirkels, der sie übel beschimpft, weil sie Erfüllungsgehilfen einer Obrigkeit sind, die Kinder verhungern lässt.

Akt 2: Das Feuer und Die Wahl

Mach klar, dass die Flüchtlinge auch keine Heiligen sind. Sie haben einen Teil der Stadt in Brand gesteckt. Die Spielenden lernen, dass viele Bewohner*innen von Sterling Angst vor den Kastellbrückern haben. Vielleicht kann die Stadt wirklich nicht alle versorgen.

Die Spielenden müssen entscheiden, ob sie der Wache treu bleiben, oder sich den Revolutionären anschließen. Du kannst das ein bisschen steuern, indem der Hauptmann der Wache entlassen wird, weil er den Rebellen heimlich geholfen hat. Er versucht, die Spielenden auf seine Seite zu ziehen. Letztlich sollte das aber wirklich eine freie Entscheidung sein.

Akt 3: Chaos in den Straßen

Es kommt zur offenen Revolution und Chaos auf den Straßen. Der Zirkel und die anderen Leute aus Kastellbrück kämpfen gegen Legatin Tyrmalinn von Silberglanz. Die Spielenden können auf beiden Seiten stehen.

Für beide Seiten ist es wichtig, eventuell Verbündete bei den anderen Legaten zu finden oder zumindest dafür zu sorgen, dass sie sich raushalten.

Vielleicht finden die Spielenden auch einen Weg, den Frieden zu wahren.

KAMPAGNE AUS AUFTRAG

Eine andere Variante, eine etwas längere Kampagne zu starten, sind verlängerte Abenteuer. Die meisten (guten) vorgefertigten Abenteuer bringen im Grunde alles mit, was es dafür braucht. Denn das ist nicht viel. Ein Ort mit einem Problem und ein Auftrag mit einem Twist.

Ein Ort mit Problemen

Ganz klassisch beginnen Abenteuer in Fantasy-Spielen damit, dass die Spielgruppe ein Dorf erreicht. Dieses hat meistens irgendein Problem, um dass sich die Spielenden kümmern sollen. Bei guten Abenteuern gibt es ein weiteres, strukturelles Problem, um dass sich die Spielenden erstmal nicht kümmern können.

Bei diesem strukturellen Problem handelt es sich um ein Angebot an Spielleitung und Spielende, wie man die Situation weiterspinnen könnte. Auf der folgenden Seite findest du relativ klassische Situationen, die sich einer Spielgruppe so auftun.

Achtung: Das ist zur Abwechslung mal **keine Würfeltabelle**. Die Einträge müssen tatsächlich von links nach rechts gelesen werden und gehören zueinander. Aber natürlich sind das trotzdem nur Ideen, beziehungsweise Denkanstöße.

Was muss vorbereitet werden?

Für diese Art von Kampagne braucht man vor allem mal ein **relativ ausgearbeitetes Dorf** mit einigen Bewohner*innen. Wobei man da auch nicht übertreiben muss. **Fünf Leute mit Namen und Funktion** sind locker genug, um ein Dorf relativ stabil zu bespielen.

Der erste Auftrag muss natürlich auch irgendwie ein bisschen vorbereitet sein. Das geht aber mit der Methode in diesem Heft recht schnell.

Was man bei einem Dorf bedenken sollte

Überleg dir, welche **Funktion** das Dorf hat. Dann kannst du leichter die allgemeine Stimmung, Atmosphäre und **Eigenarten der Bewohner*innen** beschreiben. Viele Dörfer sind landwirtschaftlich geprägt, Höfe liegen weit auseinander, Wasser ist eine wichtige Ressource. Manche Dörfer entstehen vielleicht um einen heiligen Ort herum. Oder es sind befestigte Durchreise-Orte auf einem wichtigen Handelsweg.

BEISPIELE FÜR VERLÄNGERTE ABENTEUER-KAMPAGNEN

Ort mit Problemen	Auftrag	Twist im Auftrag
Verschiedene Fraktionen im Dorf sind uneinig darüber, ob oder wie der Auftrag auszuführen ist.	Banditen in einer alten Festung beseitigen.	Die Banditen werden von einem Rivalen des Dorfes bezahlt, weil er die Bewohner*innen vertreiben will.
Den Leuten im Dorf wurde verboten, das Problem selbst zu lösen.	Überfälle durch Goblins/ Kobolde/Oger beenden.	Die Feinde wurden aus ihren Höhlen vertrieben, weil jemand dort etwas Mächtiges sucht.
Eine einflussreiche Person möchte keine Fremden im Dorf und ganz sicher nicht, dass sie sich einmischen.	Ein gefährliches, seltenes (oder einzigartiges) Monster sucht die Gegend heim.	Das Monster wird von jemandem kontrolliert, der/die ein höheres Ziel verfolgt.
Aufgrund einer Besatzung hungern die Menschen und sind kurz davor, zu revoltieren.	Eine Nachricht an Verbündete muss an den Besatzern des Dorfes vorbeigeschmuggelt werden.	Die Verbündeten haben die Seiten gewechselt oder sind die Drahtzieher der Besatzung.
Zwei einflussreiche Familien buhlen um die Aufmerksamkeit der Spielfiguren.	Ein Dokument muss von einem gefährlichen Ort geborgen werden. Es soll Auskunft darüber geben, welcher Familie Land/ Würde/Amt zusteht.	Nachdem das Dokument geborgen ist, wird es den Spielfiguren von einer dritten Partei abgenommen.
Es gibt Streitigkeiten, weil zwei verschiedene Herkunftsländer der Bewohner*innen neuerdings Feinde sind.	Desertierte Marodeure eines Heers bewegen sich auf das Dorf zu. Die Spielgruppe muss herausfinden, warum.	Die Marodeure stellen sich als Flüchtlingsfamilien heraus. Aber es gibt nicht genug Nahrung für alle.

NAMEN, NAMEN, NSCS

In diesem Heft wird dir aufgefallen sein, dass ich grundsätzlich ein großer Freund der Improvisation bin. Aber diese eine Sache kann ich einfach nicht improvisieren: Namen. Darum kommen hier jetzt Listen mit einigen Namen für die spielbaren Völker in Mini D20.

Tipps zu Nichtspieler-Charakteren (NSCs)

Du musst kein Schauspieler oder Voice-Actor sein, um deinen **NSCs etwas Leben einzuhauchen**. Aber es ist schon schön, wenn du ein bisschen was zu ihnen erzählen kannst. Und sie (wenn ihr an eurem Tisch so spielt) darstellen kannst.

Dafür braucht es **eine Attitüde und einen Habitus**. Dafür gebe ich dir in der folgenden Tabelle ein paar Ideen. Bonus-Tipp: Versuche, beim Spielen die **Körperhaltung** der Figur einzunehmen, die du gerade spielst. Das hilft sehr bei der Darstellung. **Die Tabelle ist Mix & Match**. Also kombiniere, wie du willst.

NSCs: Attitüde & Habitus

Attitüde	Habitus
Arrogant. Abenteuerer sind Herumtreiber. Womöglich kriminell.	Vermeidet Blick- und Körperkontakt. Erschrickt , wenn jemand laut ist.
Unterwürfig. Fürchtet jede*n, der/die potenziell Gewalt ausüben könnte.	Knetet ständig die Hände vor dem eigenen Gesicht und versteckt sich dahinter.
Bewundernd. Wäre selbst gern Abenteuerer*in geworden.	Extrem aufrecht , stechender Blick. Kurze, klare Sätze.
Zynisch. Glaubt, dass immer irgendwie alles noch schlimmer wird.	Nutzt viele Sprichwörter . Oft falsch. Lacht an den falschen Stellen.
Pflichtbewusst. Kein Fan von Smalltalk und absolut kein Humor.	Wiederholt immer stirnrunzelnd den letzten Satz der/des vorher Sprechenden.
Moralisch. Felsenfest von der Richtigkeit der eigenen Weltsicht überzeugt.	Spricht immer, als gäbe es Publikum . Große Gesten, dramatische Stimme, verschwörerisches, lautes Flüstern.

ELFISCHE NAMEN

Männlich	Weiblich	Nachname
Aerendil	Althea	Dämmerlicht
Beren	Caerthyn	Edelsteinblüte
Caranthir	Elenari	Flüstermond
Elidyr	Faelinn	Flusslauf
Faeranduil	Ielena	Moosläufer
Haldir	Lyann	Morgensucher
Ilisidion	Sariel	Schattenend
Caelann	Shanys	Sonnenglanz
Raegar	Elyssa	Windsinger
Xandor	Nimue	Wurzelweber

GNOMISCHE NAMEN

Männlich	Weiblich	Nachname
Alston	Caramip	Federleicht
Brocc	Ellywick	Flinkfinger
Kellem	Nyx	Hebelkraft
Nims	Odja	Löffelstiel
Orric	Pippa	Tüftelherz
Pip	Prishann	Wirbelwind
Rondo	Shamill	Wunderlich
Schnick	Rina	Zahnrad
Toff	Wocki	Zeitmesser
Zack	Zanna	Zündapp

HALBLINGISCHE NAMEN

Männlich	Weiblich	Nachname
Alto	Altoa	Apfelkern
Caden	Brise	Barfuß
Corrin	Cora	Breitfuß
Eldon	Eliani	Distelfeld
Garrett	Lili	Froschteich
Milo	May	Grünberg
Rosco	Peony	Hügelheim
Semmi	Primula	Kleeblatt
Will	Tavia	Langschritt
Winslo	Veria	Teebaum

MENSCHLICHE NAMEN

Männlich	Weiblich	Nachname
Aldus	Brienn	Althaus
Brander	Elena	Baumgarten
Cedric	Gisell	Fuhrmann
Conor	Isolde	Gruber
Garrick	Katherin	Hirschjäger
Jarek	Lana	Holz knecht
Leif	Marion	Klippenwacht
Notker	Rowena	Vom Moore
Roderic	Tabea	Winterfeld
Silas	Valeri	Weißmond

ORKISCHE NAMEN

Männlich	Weiblich	Nachname
Azrok	Garra	Eisenfresser
Brekka	Grelka	Felsenspalter
Durzum	Karth	Narbenhaut
Garzak	Lagakha	Schädelspalter
Holk	Mazog	vom Stamm Bleichknochen
Krak	Noogra	vom Stamm Eisenfaust
Rorg	Oakh	vom Stamm Moorkriecher
Shaggat	Sula	vom Stamm Nachtjäger
Urth	Vol	vom Stamm Rotaugen
Yakka	Zuvra	Zornhau

ZWERGISCHE NAMEN

Männlich	Weiblich	Nachname
Durgan	Akara	Blutaxt
Gotrek	Elosann	Dunkellicht
Kazadil	Gemma	Eisenbart
Morgunn	Gildea	Flammenhand
Norre	Helga	Gemmenschleifer
Ragni	Kiliane	Goldfinder
Rurik	Onyx	Granitbeißer
Ungrim	Runa	Hammerschlag
Warulf	Turmalin	Sturmfaust
Zhukor	Valke	Trollschlächter

ABENTEUER-CHECKLISTE

Hier nochmal ein kleiner Überblick darüber, was du brauchst, um ein Abenteuer gemäß der Formel in diesem Heft zu schreiben. Ehrlich gesagt, muss nichtmal an allem hier ein Haken sein, damit es losgehen kann. Aber schaden tut es nicht.

Die Abenteuer-Formel

☐	A – Auftraggeber*in: Wer schickt die Gruppe los und wie prägt diese Person den Ton des Abenteuers?
☐	B – Schauplatz: Wo findet das Finale statt und wie sieht die dortige Situation aus?
☐	C – Das Ziel: Was genau soll die Gruppe tun und wer will sie aktiv daran hindern?
☐	D – Ereignis auf dem Weg: Eine vom Plot unabhängige Szene zum Aufwärmen und Mechaniken Testen.
☐	E – Kurz vor dem Ziel: Eine Begegnung, die Infos zu Schauplatz und Ziel liefert und zum Pläneschmieden anregt.

Was konkret vorbereitet sein muss

☐	Motivation: Warum will die auftraggebende Partei genau das?
☐	Fraktionsziele: Was wollen die Parteien vor Ort am Schauplatz erreichen?
☐	Karte/Räume: 2 bis 4 grobe Orte oder funktionale Räume für den Schauplatz.
☐	Werte/Stats: Die spieltechnischen Werte für potenzielle Gegner im Kampf. Und Schwierigkeiten für Herausforderungen.
☐	Namen: Eine kleine Liste mit einsatzbereiten NPC-Namen.
☐	Konsequenz: Was passiert am Schauplatz, wenn die Gruppe nichts unternimmt?

ABENTEUER: ABSTIEG



ABENTEUER: ABSTIEG

Abstieg ist ein sogenanntes **One-Shot-Abenteuer**, das ich für den Einsatz auf Cons oder zu Testzwecken geschrieben habe. Und zwar genau mit der Methode, die in diesem Buch beschrieben ist. Klar, wenn man ein Abenteuer aufschreiben möchte, damit eventuell auch andere Leute es spielen können, dauert das Ganze etwas länger. Aber an einen Nachmittag hatte ich es fertig. Grundsätzlich sollte das Abenteuer auch gut für **Anfänger*innen auf Spielendenseite** funktionieren.

Mini D20 hat seine Wurzeln in Dungeons & Dragons. Das Kämpfen gehört also hin und wieder dazu. Oft ist es aber möglich, Situationen kreativ und gewaltfrei zu lösen. Wenn alle Stricke reißen: Rückzug ist eine Option!

Insgesamt sollte Abstieg humorvoll gespielt werden. Überzeichne die Figuren ruhig ein wenig. (Oder ein bisschen mehr).

Das Abenteuer (Kurzfassung)

Die Spielfiguren werden angeheuert, um eine uralte Waffe des fast vergessenen Zwergenglans Kupferkopf zu bergen. Aber der Schatz wird von einem Drachen bewacht. Der Legende nach der Erzfeind der Kupferkopf-Zwerge. Es stellt sich heraus, dass der Drache nicht nur ein Freund des Clans war, sondern auch viel zu alt zum Kämpfen ist.

Doch es ist noch jemand auf der Jagd nach dem Relikt. Nämlich **Grummo Kupferkopf**, der sich selbst für den rechtmäßigen Erben des Clans hält. Ihm darf die alte Waffe nicht in die Hände fallen.

Das Abenteuer ist im Großen und Ganzen also ein sogenannter Dungeon-Crawl. Er folgt den Grundsätzen für gutes Dungeon-Design auf www.kritischerfehlschlag.de/spielleitung-101

Die Spielfiguren

Für Abstieg können neue Spielfiguren auf Stufe 1 erschaffen werden. Das geht schnell. Im Sinne des Abenteuers gehen wir davon aus, dass die Gruppe von Spielfiguren bereits seit einiger Zeit als Abenteuerer*innen zusammen arbeiten und womöglich auch schon den Ruf haben, Aufträge wie diesen erledigen zu können.

**Grummo
Kupferkopf,
Rivale**



IM FREUNDLICHEN DRACHEN

Der Freundliche Drache ist ein Gasthaus an den Ausläufern der Schwarzen Berge zwischen Schillermoor und Greifenklau-Gebirge im Norden der Silberküste. Es diente einst als Zwischenstopp auf der Handelsroute von Kastellbrück nach Norden. Seit die Stadt Kastellbrück vor acht Jahren untergegangen ist, gibt es aber kaum noch Verkehr und das Gasthaus hat kaum noch Besucher.

SL-Info: Bevor die Zwergin kommt, kannst du fragen, wie die Spielfiguren sich die Zeit vertreiben.

VORLESETEXT: Ihr seid vor zwei Tagen im Gasthaus zum Freundlichen Drachen abgestiegen. Hier solltet ihr euch mit eurer Auftraggeberin, Gemma Kupferkopf treffen. Sie hat sich verspätet. Andere Gäste gibt es nicht. Der Wirt ist auch nicht gerade unterhaltsam. Ihr vertreibt euch die Zeit in der Schankstube, als endlich jemand eintritt.

Gemma Kupferkopf, die Auftraggeberin

Gemma ist eine junge Zwergin, die vom nahezu ausgestorbenen Clan der Kupferkopf-Zwerge (Clánsymbol: gekreuzte Hämmer) zur Anführerin gewählt wurde. Um ihren Anspruch auf diese Führung zu untermauern, hat sie versprochen, den Kriegshammer des lange verstorbenen Clan-Gründers Ongrasch zu bergen. Nach langer Recherche und Suche hat sie herausgefunden, dass er vor fast 500 Jahren im **Drachenzahnberg, der Heimstatt des Drachen Kaeltharun**, begraben wurde. In seinem Grab müsste die Waffe sein. Gemma ist Edelsteinschleiferin, keine Kriegerin. Darum braucht sie Hilfe. Sie zahlt 1.500 GM.

Grummo Kupferkopf, hitzköpfiger Rivale

Der ältere Bruder von Gemma ist überzeugt davon, dass nur ein Kupferkopf selbst den Kriegshammer finden sollte. Er macht unmissverständlich klar, dass er selbst die Waffe finden und damit zeigen wird, dass er Clanführer sein sollte und nicht seine Schwester, die er für zu weich hält. Ein unangenehmer Zeitgenosse, der die Spielfiguren verabscheut. Einige Krieger des Clans sind ihm gegenüber loyal.

Ingmar Halbauge, Wirt (Mensch)

Der etwa 50-jährige Besitzer des Gasthauses ist kurz davor, das Geschäft aufzugeben und hat auch nur das allernötigste im Angebot. Eintopf, Bier, Wasser. Der Name des Gasthauses kommt von alten Geschichten über einen freundlichen Drachen, der einst in der Gegend gelebt haben soll.

Roderic Halbauge, Koch (Mensch)

Ingmars Partner (auch um die 50) hat das Gasthaus zusammen mit Ingmar aufgebaut. Er ist nicht bereit, es aufzugeben und hofft, dass sich vielleicht doch irgendetwas findet, was Besucher anziehen könnte.

DER DRACHENZAHNBERG

VORLESETEXT: Nur etwa eine halbe Tagesreise vom Freundlichen Drachen entfernt liegt der Drachenzahnberg. Seine schroffen Klippen erheben sich steil und bedrohlich. Die Gegend ist unwirtlich und abweisend. Ihr bezweifelt, dass ihr den Aufstieg gefunden hättet, wenn ihr nicht von Gemma hierher geschickt worden wäret.

SL-Info: Der Berg wird von **Kobolden** bewohnt. Die sind nicht unbedingt feindlich, wollen aber „ihren“ **Drachen Kaeltharun** beschützen. Sie mögen glitzernde Dinge und fliehen schnell aus Kämpfen.

Wahrnehmung SG 13: Es gibt einen verborgenen, zweiten Eingang (2).

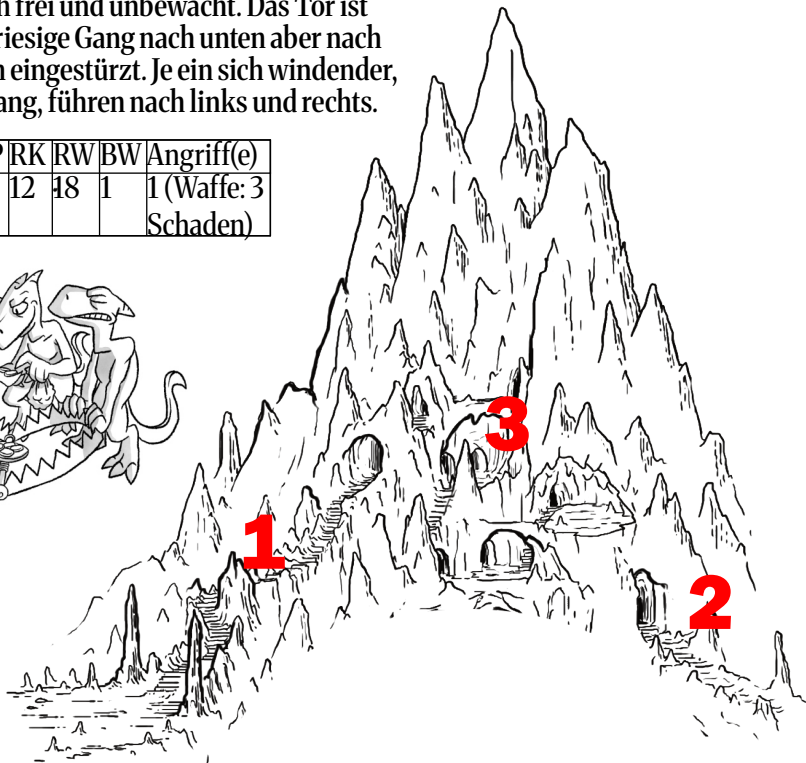
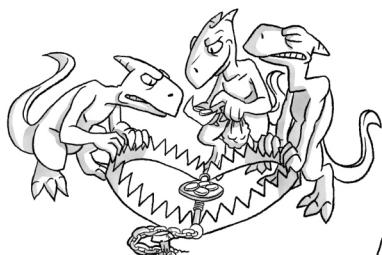
1 - Verwitterte Treppe:

Die Treppe ist uralte. **Verwitterte Statuen**, die kaum noch zu erkennen sind, säumen sie. Auf einem Absatz weiter oben haben **8 Kobolde eine Barrikade** errichtet und bewachen den Aufstieg. Diplomatie SG 14 oder Verhandeln SG 12 bei interessantem Angebot kann die Situation gewaltfrei lösen.

2 - Verborgener Hintereingang:

Dichtes Dornengestrüpp überwuchert diesen Weg. Ansonsten ist dieser Weg ins Höhlenlabyrinth frei und unbewacht. Das Tor ist gigantisch, der riesige Gang nach unten aber nach wenigen Metern eingestürzt. Je ein sich windender, kleiner Nebengang, führen nach links und rechts.

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Kobold	1	4	12	18	1	1 (Waffe: 3 Schaden)



OBERE HÖHLEN

Die sich ständig verzweigenden Tunnel winden sich hin und her. Die Wände sind glatt und feucht und ab und zu finden sich Überreste zwergischer Tunnelarbeit.

3 - Durchs Labyrinth

Würfle mit 2w6 solange auf die Tabelle, bis die Spielgruppe 5 Orientierungspunkte (OP) hat. (Oder bis es keinen Spaß mehr macht). Dann findet die Spielgruppe den Zugang zur Haupthöhle (nächste Seite).

2	Eine alte, eingestürzte Treppe. Man kann hinabklettern: Plus 2 Orientierungspunkte.
3	Alte Zwergenrunen! Sie weisen den Weg, können aber nur von Zwergen oder mit einer Wissensprobe (SG 13) gelesen werden. Sie erzählen von der Freundschaft des Kupferkopf-Clans mit dem Drachen Kaeltharun. Plus 1 Orientierungspunkt.
4	Einsturz! Wer keine Probe auf Akrobatik SG 12 besteht, verliert 4 TP. Es entsteht aber eine Abkürzung . Plus 1 Orientierungspunkt.
5	Ihr lauft in eine Sackgasse . Minus 1 Orientierungspunkt. Es gibt aber eine schmale Spalte , durch die nur Halblinge und Gnome passen. Dahinter eine Höhle mit einem aufgegebenen Koboldlager. Kiste mit 4 Heiltränken.
6	An einer Weggabelung findet ihr die Leichen von 4 Kobolden . Wissensprobe (SG 12) oder Wahrnehmung (SG14): Mit sehr gut geschmiedeten Waffen (zwergisch) und hoher Präzision getötet. Spuren in den rechten Gang. +1 Orientierungspunkt.
7	Ihr findet einen gut begehbaren Weg und kommt eine Weile bestens voran. Plus 1 Orientierungspunkt.
8	Kobolde: Wahrnehmung SG 12 lässt Koboldgeschnatter hören. Insgesamt 6 Kobolde im Gang vor euch. Sind auf der Suche nach brutalen Eindringlingen (Nicht die Spielgruppe) Umgehen: Minus 1 Orientierungspunkt. Diplomatie/Verhandeln SG 12 oder bekämpfen: Plus 1 Orientierungspunkt.
9	Ihr findet eine Höhle mit 5 Schnorchel-Morcheln . Wissen SG 12: Diese Pilze lassen die Nase für eine Stunde um 1w6 Meter wachsen. Keine Orientierungspunkte. Wenn Pilze schon gefunden: Ein glatter Durchgang nach unten. Obsidian. Plus 1 Orientierungspunkt.
10	Ein stummer, freundlicher Zwergengeist . Plus 1-2 Orientierungspunkte bei guten Fragen.
11	Ein glatter, steiler Gang nach unten Ein Wind trägt Stimmen herauf. (Koboldisch und zwergisch, aber nicht im Detail zu verstehen). Plus 1 Orientierungspunkt.
12	Schatzgrube: Tief in einem Schacht glitzert es. Ein magischer Gegenstand lockt, aber die Bergung ist gefährlich (SG 15 auf Athletik/Akrobatik, sonst 4 TP Schaden). SL-Info: Such ein passendes Artefakt aus. Das Ganze dauert aber lange: Minus 1 Orientierungspunkt.

UNTERE HÖHLEN

VORLESETEXT: Endlich habt ihr das Gewirr der oberen Höhlen hinter euch gelassen. Über eine alte, glitschige Treppe erreicht ihr eine große Höhle. Es ist feucht und warm hier. Ihr hört Stimmen.

1 - Haupthöhle und Koboldlager:

Die Höhle ist riesig, feucht und verwittert. Stalaktiten und Stalagmiten bedecken Decke und Boden. Teilweise sind sie zusammengewachsen.

Direkt am Fuß der Treppe sind **Grummo Kupferkopf** und vier weitere Zwerge in Deckung hinter einem großen Stalagmiten. Einer der Zwerge ist verletzt. Alle Zwerge sind gut ausgestattet mit Kletterhaken, Seilen, Fackeln und Zunderkästen. Sie befinden sich im **Stellungskrieg** mit **14 Kobolden**, die den Eingang zur **Höhle von Kaeltharun (2)** bewachen.

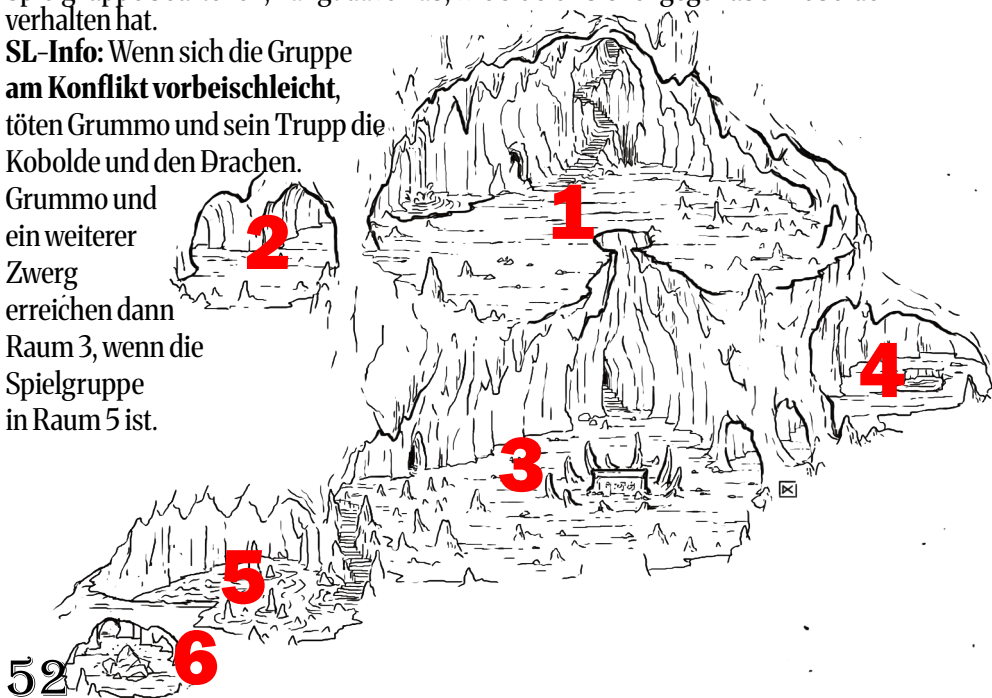
Gegenüber der Treppe, etwa 25 Meter entfernt, befindet sich ein weites **Loch im Boden mit einem Seilzug**, der darüber angebracht ist. Das Seil selbst ist aber verwittert (hält nur eine Person).

Grummo hat gesehen, dass der **Drache Kaeltharun** sich in der Höhle (2) befindet und geschwächt ist. Er will die Gelegenheit ergreifen, um diesen „uralten Feind“ zu besiegen und seinen Anspruch auf die Clanführerschaft weiter untermauern. Von den Spielfiguren will er am liebsten, dass sie sich raushalten. Diplomatie und Einschüchtern schwierig (SG 15). Außer, Spielende haben gute Ideen.

Die Kobolde sind Grummo gegenüber feindlich eingestellt. Wie sie die Spielgruppe beurteilen, hängt davon ab, wie sie sich bisher gegenüber Kobolden verhalten hat.

SL-Info: Wenn sich die Gruppe am **Konflikt vorbeischiebt**, töten Grummo und sein Trupp die Kobolde und den Drachen.

Grummo und ein weiterer Zwerg erreichen dann Raum 3, wenn die Spielgruppe in Raum 5 ist.



UNTERE HÖHLEN

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Zwergen-Kämpfer	3	18	14	14	1	1 (Waffe: 5 Schaden)
Fähigkeiten	Zäh: Wenn die Trefferpunkte in einem Kampf auf 0 fallen, steigen sie einmalig wieder auf 5.					

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Kaeltharun	6	35	15	11	1	1 (Klaue: 5 Schaden)
Fähigkeiten	Uralt: Keine Odemwaffe, sehr lethargisch. Immun gegen jede Art von Kälte.					

2 - Drachenhöhle von Kaeltharun:

Der **gewaltige weiße Drache** ist mächtig in die Jahre gekommen und kaum in der Lage, seinen riesigen Kopf mit seinem dünnen Hals zu heben. Allerdings schützt er mit seinem Körper die dürtigen Behausungen von einem Dutzend Koboldfamilien. Ein paar **vereinzelte Goldmünzen** bilden den Rest seines Hortes, der im Laufe der Jahrhunderte schon mehrfach geplündert wurde.

Kaeltharun ist hochintelligent, sehr sprachbegabt, aber **schwerhörig und vergesslich**. Er erinnert sich aber sehr lebhaft an Clangründer Ongrasch Kupferkopf.

Der Drache weiß, dass **Ongrasch in der Grabkammer** (Raum 3) beerdigt wurde, seine größten Schätze aber in der Wasserhöhle (Raum 5) versteckt wurden. Und, dass man durch einen Gang unter Wasser tauchen muss, um sie zu erreichen.

Kaeltharun will, dass seine Kobolde in Frieden gelassen werden. Sie füttern ihn und halten ihn sauber. Er **wünscht sich mehr anregenden Besuch**, denn die Kobolde sind doch eher einfach gestrickt.

3 - Grab von Ongrasch:

Etwa **10 Meter tief** ist das Loch, das in diese Höhle führt. Ohne Seil ist der Abstieg sehr herausfordernd. (Athletik SG 15. 6 TP Schaden bei Nicht-Gelingen).

Laute Geräusche locken die Höhlen-Hydra aus Raum 4 an!

Genau in der Mitte befindet sich auf einem natürlichen Podest der **übergroße Steinsarkophag von Ongrasch Kupferkopf**. Runen und Reliefs darauf erzählen die Geschichte der Gründung des Kupferkopf-Clans und der besonderen Freundschaft des Clans zum Drachen Kaeltharun.

Nur mit einiger Anstrengung lässt sich der Deckel des Sarkophages entfernen. Darin befindet sich das Skelett von Ongrasch Kupferkopf. Es trägt ein **Amulett** mit den Clanzeichen der Kupferkopf-Zwerge. (Wert 150 GM).

Wahrnehmung SG 12: Ein kleiner Mechanismus verbirgt eine Gravur in zwergischen Runen.

Wissen SG 13 oder Zwerg: Die Gravur lautet: „Bei den leuchtenden Steinen hinter dem Wasser findet mein Erbe.“

UNTERE HÖHLEN

4 - Nest der Höhlenhydra:

In einem Schlammloch lebt dieses augenlose, blinde, fünfköpfige Wesen, das **ausschließlich auf Geräusche reagiert**. In seinem Nest finden sich Überreste mehrerer Kobolde und einiger Abenteurer. Jegliche Ausrüstung ist unbrauchbar. Bis auf einen dunkelgrauen **Mantel der Unsichtbarkeit** (+2 auf Heimlichkeit, einmal täglich für 20 Minuten Unsichtbarkeit. 2.100 GM wert.)

	TW	TP	RK	RW	BW	Angriff(e)
Höhlen-Hydra	5	32	13	13	1	5 (Biss: 3 Schaden)
Fähigkeiten	Blind: Reagiert nur auf Geräusche. (Schleichen hilft). Hydra: Jeder der 5 Köpfe hat 5 TP. Die Hydra stirbt, wenn alle Köpfe und/oder der Körper bei 0 TP stehen.					

5 - Wasserhöhle:

In diesem unterirdischen See leben **9 Phosphor-Höhlenenten**, die im Dunkeln leuchten. Sie explodieren, wenn sie sich bedroht fühlen. (10 Punkte Feuerschaden in einer Zone. 5 Schaden, wenn Rettungswurf gelingt). Andere Enten sind gegen diesen Feuerschaden immun.

Wahrnehmung SG 13: In dem erstaunlich klaren Wasser ist ein Tunnel zu sehen. Der Unterwasser-Tunnel ist etwa 8 Meter lang. Es braucht **zwei gelungene Athletik-Proben SG 14**, um unbeschadet durchzutauchen. Wenn eine nicht gelingt: 4 Schaden. Wenn beide nicht gelingen: 4 Schaden und es muss umgekehrt werden. Nach Einnahme einer **Schnorchel-Morchel** (Seite 7) muss keine Probe bestanden werden.

6 - Kristallgrotte:

Leuchtende Kristalle wachsen aus Wänden und Boden.

Wissen SG 12: Diese Leuchtkristalle sind recht wertvoll, aber nur mit gutem Werkzeug abzubauen.

Wissen SG 14: Hier ist eine ganze Ader davon, der Standort dieser Mine könnte für die richtigen Leute gut und gern 3.000 GM wert sein.

Eine **große, kunstvoll beschlagene Truhe** hat dem Zahn der Zeit bemerkenswert gut widerstanden. Darin befinden sich 484 Goldmünzen, ein **Zwergenketttenhemd** + 2 (RK + 6 für Zwerge, Halblinge und Gnome. Wert: 1.700 GM) und **Ongraschs Kriegshammer** (5 Schaden, Angriffsbonus 2. Golems und ähnliche Konstrukte müssen einen Rettungswurf bestehen oder werden zerstört. Wert: 3.000 GM).

NACH DEM ABENTEUER

Die Ereignisse von Abstieg können weitreichende Folgen haben. Für den Clan Kupferkopf, Kaeltharun und die Spielfiguren selbst. Je nachdem, wie die Spielgruppe gehandelt hat, bieten sich unterschiedliche Enden an.

Gemma bekommt den Hammer

Gemma Kupferkopf hält ihr Versprechen und wird von den verbliebenen Kupferkopf-Zwergen endgültig als Clanführerin anerkannt. Besonders dann, wenn die Spielfiguren zusätzlich das Clansiegel überbringen, gewinnt ihre Herrschaft Legitimität. Sie kann eine starke Verbündete werden.

Wenn Kaeltharun überlebt und die Kristallgrotte gefunden ist, wird Gemma versuchen, mit dem Clan ein Zuhause im Drachenzahnberg zu schaffen. Das rettet auch das Gasthaus zum Freundlichen Drachen, das dann wieder eine Daseinsberechtigung hat.

Wenn Grummo noch lebt, wird ihn irgendwann die Eifersucht zerfressen, er schwört Rache an den Spielfiguren.

Wenn Grummo stirbt, wird Gemma äußerst betrübt sein, aber darüber hinwegkommen.

Grummo bekommt den Hammer

Grummo sieht sich endgültig als rechtmäßigen Erben Ongraschs. Er nutzt den Kriegshammer als Symbol seiner Stärke und fordert offen die Führung des Clans. Der Konflikt zwischen ihm und Gemma eskaliert, der Clan spaltet sich.

Wenn Kaeltharun überlebt, wird Grummo möglicherweise die Spielfiguren als Verräter bezeichnen. Haben sie Grummo beim Töten des Drachen geholfen, wird er ein starker, aber unzuverlässiger Verbündeter.

Die Spielfiguren behalten den Hammer

Auf die eine oder andere Art wird Gemma davon erfahren und das als persönliche Beleidigung, fast schon ein Sakrileg auffassen. Der Kupferkopf-Clan ist in Rache vereint.

Die Kristallgrotte

Wenn die Spielfiguren den Fundort der Leuchtkristalle verkaufen (aber nicht an Gemma), wird eine Minengesellschaft die Kobolde und den Drachen loswerden wollen oder selbst rauswerfen, sofern sie noch leben. Der Kupferkopf-Clan schwört Rache an allen Beteiligten.

