

Leitfaden zur Abenteuererschaffung

Dieser Leitfaden soll Spielleitern, die ihre Abenteuer selber schreiben und sie mit anderen teilen wollen, Richtlinien zum einheitlichen Aufbau und Tipps für die Gestaltung von Arcane Codex® Abenteuern geben. Autoren, die Abenteuer für Arcane Codex® schreiben wollen, sollten dabei weitgehend die Vorgaben aus dem Leitfaden beachten, damit die Abenteuer einheitlich präsentiert werden können. Der Arbeitsaufwand bei Abenteuern, die vielleicht gedruckt werden, kann so wesentlich verringert werden.

Struktur:

1.

- **Inhalt:** Das Inhaltsverzeichnis

- **Präludium** in Form einer Kurzgeschichte

Die Geschichte könnte einen Teil des Abenteuerhintergrunds erzählen, den Vorspann zum Abenteuer bilden, oder einen Ausschnitt aus dem Abenteuer erzählen, wie ihn eine andere Abenteuergruppe erlebt haben könnte.

- **Einführung**

Ein kurzer Text, in dem der Leser erfährt, dass es sich um einen Abenteuerband zum epischen Dark-Fantasy Rollenspiel Arcane Codex® handelt.

Was ist ein Rollenspiel? (kurz)

Was wird zum Spielen benötigt? (Erforderliche Würfel/ Regelwerk/ empfohlene Quellenbücher)

Welches Hauptthema hat das Abenteuer? (Um welche Art Abenteuer handelt es sich?/ Welche Atmosphäre ist vorherrschend?)

Wo spielt das Abenteuer?

Was für Spielercharaktere eignen sich für das Abenteuer?

Eventuell: Welche Lektüre/ Musik empfiehlt der Autor?

- **Das Abenteuer**

Kurzüberblick über die Handlung der Geschichte für den SL.

2.

Die Geschichte wird den Spielern in **Szenen** präsentiert, die teilweise ausgespielt und vom SL beschrieben werden. Zwischen den Szenen bilden die Erzählungen des SL die Überleitung von einer Szene zur nächsten. Meist ist ein Szenenwechsel auch ein

Orts- oder Tageszeitwechsel, oder markiert eine einzelne Begegnung.

Längere Abenteuer werden auch noch in **Akte** unterteilt, für die sich der Autor genau wie für die Szenen passende Namen ausdenken sollte. Die Unterteilung in die verschiedenen Akte erfolgt nach Teilabschnitten des Abenteuers. Ist beispielsweise der erste Teil des Abenteuers eine lange Reise zu einem Mönchskloster, an der ein neuer Abschnitt beginnt, so könnte das Abenteuer in zwei Akte, die Reise und das „closed room“ Abenteuer in dem Kloster unterteilt werden. Nach jedem Akt können Richtlinien zum Verteilen von Ruhmpunkten und EP angegeben werden, die eine zwischenzeitliche Entwicklung der SC bei besonders langen Abenteuern ermöglichen sollen.

Szenenaufbau:

- **Name:** Name der Szene

- **Intro:** Ein atmosphärischer Text für den SL zum Vorlesen, der die SC in die Szene einführt und im Idealfall eine Handlungsanregung schafft, oder die Charaktere In Medias Res beginnen lässt.

- **Kurzbeschreibung und Stimmung:**

Handlungsüberblick über die Szene und Beschreibung der vorherrschenden Atmosphäre.

- **Hinter den Kulissen:**

Ausführliche Beschreibung der Szene in Abschnitten, dazu gehören der Szenenablauf, Ortsbeschreibungen (eventuell mit Karte), NSC und eventuelle Gegner inklusive kurzer Beschreibungen für den SL zum Vorlesen. Spezielle Informationen, idealer Weise für den SL zum Vorlesen, welche die SC aufgrund bestimmter Fertigkeitwürfe (Wissen-, Aufmerksamkeit, Suchen etc.) oder Nachforschungen erhalten. Diese Informationen können je nach Höhe des erreichten Mindestwertes gestaffelt sein.

- **Rollenspielhinweise:**

Tipps für das Erzeugen der Atmosphäre und Anregungen für die Darstellung der NSC.

- **Zitate:**

Sprüche und Zitate, welche andere SC in dieser Situation sagen könnten, Kommentare die NSC in der Situation machen könnten,

oder Ausschnitte aus Liedern, Gedichten oder sogar Zauberbüchern können an den richtigen Stellen in der Szenenbeschreibung dem SL als Inspiration dienen und das Lesen auflockern.

3.

Dramatis Personae:

Hier findet sich eine Beschreibung der wichtigen NSC, die den Charakteren während des Abenteuers begegnen können. Jede einzelne NSC Beschreibung umfasst dabei folgende Punkte:

- **Name:** Der Name des NSC.

- **Kurzbeschreibung:** Eine kurze, bezeichnende Beschreibung in höchstens drei Worten, welche Rolle der NSC im Abenteuer spielt.

- **Zitat:** Ein typischer, möglichst aussagekräftiger Spruch des NSC, den er häufiger sagt, zu den SC sagen könnte, oder der seine Position im Abenteuer oder seine moralische Gesinnung deutlich macht.

- **Auftreten:** Die äußerliche Beschreibung des NSC, seine Kleidung und sein Sozialverhalten.

- **Hintergrund:**

Die Rolle des NSC in dem Abenteuer, seine gesellschaftliche Position, seine Verbündeten und Feinde, sowie alle Hintergrundinformationen, die für die Darstellung des Charakters im Abenteuer benötigt werden. Dies kann auch eine Kurzfassung des Lebenslaufs des NSC beinhalten.

- **Motivation:**

In diesem Abschnitt wird sowohl die moralische Gesinnung des Charakters beschrieben, als auch seine persönlichen Ziele und Motivationen. Als Option können mögliche Handlungsvorgaben für im Abenteuer auftretende Situationen gegeben werden, in denen beschrieben wird, wie der NSC sich wahrscheinlich verhalten wird, wenn er mit bestimmten Tatsachen konfrontiert wird.

- **Spielwerte:**

Alle spielrelevanten Werte des NSC: Die Eigenschaften, Fertigkeiten, Vorzüge und Schwächen, sowie Kampftechniken, Magieschulen und Zauber, mit den abgeleiteten Widerstandswerten, der Initiative, der Bewegung, dem typischen Waffen- oder Zauberschaden, dem RS, inklusive aller Modifikationen durch besondere Fähigkeiten oder Magie.

- **Rollenspielhinweise:** Hinweise und Tipps für den SL, wie er schauspielerisch die rollenspielerischen Eigenheiten des NSC den Spielern am besten präsentieren kann.

- **Besitztümer:** Die persönliche Ausrüstung des NSC, sowie die Ressourcen, auf die er zurückgreifen kann.

4.

Appendix:

- **Offene Enden:**

Das Resümee des Abenteuers. Welche NSC oder Organisationen haben sich die Charaktere zu Feinden gemacht, welche Verbündeten haben sie gewonnen? Gibt es noch offene Rechnungen? Welche Möglichkeiten bieten sich aus der Geschichte heraus für weitere Abenteuereinstiege? Falls die Handlungen der SC Folgen für die Spielwelt haben könnten, sollten die möglichen Auswirkungen hier erklärt werden.

- **Besondere Regeln:**

Neue Kampfschulen, Zauber, Kreaturen, Artefakte, magische Gegenstände, Fallen etc. sowie spezielle Regeln.

- **Hintergrundinformationen:**

Abenteurerspezifische Hintergrundinformationen über Geheimgesellschaften, besondere magische Orte etc.

- **Belohnungen:**

Richtlinien für die Vergabe von Erfahrungspunkten und Ruhm im Abenteuer, sowie anderer möglicher Belohnungen. Diese können Reichtümer, magische Gegenstände, politische Macht, ein Lehrmeister, Verbündete, besonderes Ansehen etc. sein.

- **Handouts:**

Briefe, Notizen, Rätsel, Symbole, Wappen oder Karten, die der SL während des Abenteuers an die Spieler aushändigen kann.

Layout:

- **Textabstand** zum Seitenrand: rechts/links 1,5 cm oben/unten 2,5 cm

- **Fließtext:** Garamond-Normal Condensed pt 10

- **Überschriften:** Black Chancery Klein: 12 pt, Mittel 14 pt, Groß: 20 pt Sehr groß: 36 pt

- **Format:** Blocksatz, zweispaltig

Die **Schriftarten** gibt es auf www.nackterstahl.de zum Download.