

INHALTSVERZEICHNIS

KAPITEL 1: ANLEITUNG 6

Einleitung	7
Gebrauchsanweisung für jedermann	8
Gebrauchsanweisung für Anfänger	9
Gebrauchsanweisung für schnelle Hilfe	9

KAPITEL 2: GRUNDLAGEN 10

Es ist ein Prozess	11
Story	12
Railroading	13
Was hat Bedeutung für die Handlung?	16
Spannungsbogen	17
Drei-Akt-Modell	18
Spielstopper	19
Die Würfel als Spielstopper	19
Rätsel als Spielstopper	21
Die Drei-Dinge-Regel	22
Klischees.....	22
Hinweise	23
Flexibel sein	24
Woher kommen die Ideen?	28
Grundlegene Tipps für Anfänger	30

KAPITEL 3: TECHNIKEN 32

Techniken kombinieren	34
Ortsgebundene Abenteuer	34
Dungeon	36
Zwei Varianten von Kämpfen.....	36
Sportarena oder Kriegsschauplatz.....	38
Elemente eines Dungeons (1)	41
Elemente eines Dungeons (2)	42
Realistische Dungeongestaltung	43
Dungeonlayout.....	45

Sandbox	47
Information ist Freiheit	53
Kartendesign: Hexcrawl	53
Teile einer Sandbox	49
Plot-Point-Kampagnen	56
Alternativen	57
Kartendesign: Pointcrawl	57
Megadungeon	59
Mythische Unterwelt	62
Vertikale Dungeons	63
Five Room Dungeon	63
Der Territoridungeon	66
Abstrakte Dungeons	67
Dungeongestaltung.....	68
Im Spiel	69
Fallen	71
Zufallsbegegnungen	72
Handlungsgeführte Abenteuer	76
Plot vs. Story.....	77
Die Vermeidung von Railroading	78
Adventure-Funnel.....	80
Die ABCDEF-Methode	81
Die AHHA-Methode	83
Süßes oder Saures.....	85
Drei (bis vier) Techniken kombinieren	87
Personengeführte Abenteuer	88
Beziehungsnetzwerke	91
Beziehungsnetzwerke zwischen Fraktionen.....	95
Bangs.....	97
Stadtabenteuer	99
Wer und was	102
Optionslähmung.....	102
Detektivabenteuer	104
Museumsstruktur	106
A-Plot und B-Plot	109
Alternative: Süßes oder Saures.....	110
Ideenmaschinen	112
Futter für Fred.....	113
Die richtigen Fragen	114

Was wäre, wenn ...?	116
Das kleine 1x1 des moderierten Workshops	117
1. Schritt: Brainstorming (Fred hat die Kontrolle)...	118
2. Schritt: Auswählen und Ordnen der Ideen	120
3. Schritt: Erweitern der Konzepte.....	121
4. Schritt: Dokumentation.....	124
5. Schritt: Review	125
Abschließende Worte	125
Tarot und andere Hilfsmittel	126
Die Interpretation der Karten.....	128
Legemethode: Der Plan des Gegners.....	129
Tarot: Generelle Überlegungen.....	130
Tarot-Legemethode: Eine Landschaft entwickeln...	133
Poker-Legemethode: Nebenfigur	135
Die dritte Idee	137
Weitere Techniken	137
Techniken für verschiedene Spielarten	142
Improvisieren	142
Zuhören	145
Bleib locker	145
Wer improvisieren will, muss vorbereitet sein ..	147
Liste	151
Eskalierende Begegnungen.....	152
Hinweise	154
Zeitleiste	155
Inseln	156
Stehlen von den Meistern	158
Interessante Entscheidungen als Designziel	161
Beispiele	162
Drei-Zeilen-NSC	166
Johnn Fours beste Abenteuerstruktur	168
 KAPITEL 4: GENRE	 170
Fantasy	172
Eigenheiten von Fantasy im Rollenspiel	178
Techniken für Fantasyabenteuer	180
Schablone: Fantasy	181
Horror	182
Eigenheiten von Horror im Rollenspiel	187
Techniken für Horrorabenteuer	196
Schablone: Horror	197

Pulp	202
Eigenheiten von Pulp im Rollenspiel	202
Typische Elemente von Pulp	205
Techniken für Pulpabenteuere	213
Schablone: Pulp	214
Superhelden	217
Eigenheiten des Superheldengenres im Rollenspiel....	217
Techniken für Superheldenabenteuer	222
Schablone: Superhelden	225
Science Fiction	227
Eigenheiten von Science Fiction im Rollenspiel ...	234
Techniken für Science-Fiction-Abenteuer	235
Schablone: Science-Fiction	236

KAPITEL 5: ABENTEUER AUF SCHREIBEN... 238

Struktur und Übersichtlichkeit	240
Kürze	244
Vom Umgang mit Kritik	245
Private Kritik	245
Professionelle Kritik	246

ANHANG 250

Bibliographie	251
Glossar	254
Personenregister	256
100 Abenteuerideen	260

