

Lagerfeuer-Geschichten

Ja, ihr seid keine Helden – wahrhaftig nicht... Ihr seid Plünderer der Verbotenen Lande – Eine bunt zusammengewürfelte Truppe, die nur eines zusammenhält: Die Gier nach Gold! Aber... ist dem so? Ist das wirklich alles, was euch eint? Und welche Geschichten habt ihr erlebt, bevor ihr euch als Gruppe zusammengeschlossen habt? Was wisst ihr eigentlich über diejenigen, mit denen ihr jede Nacht am Feuer sitzt? Kennt ihr eure Gefährten wirklich? Und viel wichtiger... Könnt ihr ihnen trauen?

Einmal pro Spielsitzung, wenn die Gruppe in einer Schenke oder abends an einem wärmenden Lagerfeuer zusammensitzt, kann jeder Spieler eine Szene der „Lagerfeuer-Geschichten“ ausspielen: Dabei werden Geschichten aus der Heimat erzählt, auf überstandene Abenteuer angestoßen und über die nächsten gemeinsamen Ziele beraten.

Die folgenden Regel-Elemente dienen dazu, den Charakteren mehr Tiefe zu verleihen, die Gruppenbindung zu stärken und die Weiterentwicklung der Charaktere für alle in der Spielrunde sichtbar zu machen.

Biete als SL jedem deiner Spieler an, eines der folgenden vier Themen auszuspielen:

- ❖ „Ziele und Aufträge“: Hier bespricht die Gruppe ihre nächsten Ziele
- ❖ „Erfahrungen teilen“: Hier können Charaktere ihre Erfahrungspunkte ausgeben
- ❖ „Persönliches“: Hier wird festgehalten, wie die bisherigen Erlebnisse den Charakter verändern
- ❖ „Geschichten und Anekdoten“: Hier wird ein zufälliges Thema bestimmt, über das gesprochen und diskutiert wird

Handouts für die Tischrunde

Die letzte Seite kannst du ausdrucken und als Handouts an die Spielrunde ausgeben, wenn du „Lagerfeuer-Geschichten“ für deine Tischrunde nutzen möchtest.

Einbindung in FoundryVTT

Für FoundryVTT liegen in einem Unterordner JSON Files für ein Macro und eine Würfeltabelle bereit, womit du die „Lagerfeuer-Geschichten“ einfach in deine Online-Runde integrieren kannst:

Macro importieren:

- ❖ Erstelle ein neues Macro
- ❖ Rechtsklick auf das neue Macro und „Daten importieren“ auswählen
- ❖ Datei „fvtt-Macro-lagerfeuer-geschichten.json“ auswählen und importieren

Würfeltabelle importieren:

- ❖ Erstelle eine neue Würfeltabelle
- ❖ Rechtsklick auf die neue Würfeltabelle und „Daten importieren“ auswählen
- ❖ Datei „fvtt-RollTable-lagerfeuer-geschichten“ auswählen und importieren

Ziele und Aufträge

Besprecht in der Gruppe, ob es neue Ziele oder Aufträge gibt, ihr erfüllen wollt und haltet sie in einem Auftragsbuch fest. Klärt dabei die folgenden Fragen:

- ❖ Was wollt ihr konkret erreichen?
- ❖ Wie wollt ihr euer Ziel erreichen?
- ❖ Welche Konsequenzen wird euer Handeln haben?
- ❖ Sind alle in der Gruppe mit dem Ziel einverstanden?

Die Gruppe soll sich bewusst Ziele setzen, in denen sich alle Charaktere wiederfinden können. Meinungsverschiedenheiten können und sollen in diesem Rahmen ausdiskutiert werden. Dabei können spannende Konflikte und Dynamiken in der Gruppe entstehen oder gelöst werden.

OPTIONAL:

Wenn ein Auftrag erfüllt wird, der vorab im Auftragsbuch festgehalten wurde, so erhält jeder Charakter 1 EP.

Erfahrungen teilen

Wenn du eine Fertigkeit steigern oder eine Talentstufe erwerben willst, dann kannst du am Lagerfeuer von deiner gewonnenen Erfahrung erzählen.

Wie erfahren deine Gefährten von deinen neu erworbenen Fähigkeiten?

- ❖ „Wisst ihr noch?“ - Erzähle von einem kürzlich erlebten Abenteuer, bei dem du über dich hinausgewachsen bist.
- ❖ „Wer hätte das gedacht?“ - Berichte deinen Gefährten, was dir durch eure jüngsten Erlebnisse klar geworden ist und was du daraus gelernt hast.
- ❖ „Übung macht den Meister“ - Beschreibe eine Tätigkeit mit der du dich unentwegt beschäftigst.

Anschließend kannst du Erfahrungspunkte ausgeben, um die Fertigkeit oder das Talent zu steigern.

OPTIONAL:

Auf die Übungszeit von einem Tagesabschnitt und den Wurf auf VERSTAND wird verzichtet, wenn das Erlernen der neuen Fähigkeit schlüssig dargelegt wurde.

Talente, die mit Fertigkeiten verknüpft sind, erfordern einen Fertigkeitswert in Höhe der zu erwerbenden Talentstufe.

Beispiel: Talent „Wurfarm“ auf Stufe 2 erfordert einen FERNKAMPF Wert von 2.

Persönliches

Überprüfe dein „Dunkles Geheimnis“, deinen „Stolz“, sowie die Beziehungen zu anderen Gruppenmitgliedern. Sie können bei Bedarf sofort in der laufenden Spielsitzung geändert werden, wenn die SL es erlaubt.

Wie haben eure Erlebnisse deinen Charakter verändert?

Beschreibe, welche Auswirkungen die bisherigen Erlebnisse auf deinen Charakter haben:

- ❖ Sprich darüber, was du von deinen Gefährten hältst: Zolle ihnen Respekt, konfrontiere sie mit deiner Meinung, bewundere oder verachte sie!
- ❖ Was beschäftigt dich gerade? Haderst du mit deinen Entscheidungen? Auf welche deiner Taten bist du stolz?
- ❖ Bemerken deine Gefährten Verhaltensveränderungen in gewissen Situationen oder in Gesprächen mit dir?

Beziehungen zu Gruppenmitgliedern

Der Ork mustert den kleinen Halbling und schlägt ihm anerkennend auf die Schulter: „Hab dich für einen Nichtsnutz und Schwächling gehalten, aber mit dem Zahnstocher da, den du Waffe nennst, kannst du wahrlich gut umgehen!“

Notiere oder ändere deine Beziehung zu einem Gruppenmitglied (Beispiele):

- ❖ Was ist das Besondere an ihr/ihm?
- ❖ Stehst du in ihrer/seiner Schuld, oder ist es vielleicht anders herum?
- ❖ Hast du ein Versprechen gegeben, dass du erfüllen musst?
- ❖ Willst du sie/ihn von Etwas überzeugen oder ihr/ihm ein Geheimnis entlocken?

OPTIONAL:

Du kannst eine notierte Beziehung auflösen, um für einen passenden Fertigkeitswurf einen zusätzlichen W₁₂ Artefaktwürfel zu erhalten. Nachdem die Beziehung entfernt wurde, darfst du zu dem gleichen Charakter eine neue Beziehung unter einem anderen Aspekt wählen.

Ändere deinen Stolz

Der Barde verkündet, dass Niemand dem Klang seiner neuen Laute widerstehen könne und gibt ein Lied zum Besten.

- ❖ Du kannst deinen Stolz auch in der laufenden Spielsitzung ändern.
- ❖ Wähle deinen Stolz, so dass er zu deinem Charakter passt und nicht zur aktuellen Herausforderung!
- ❖ Wie immer hat die SL das letzte Wort.

Ändere dein „Dunkles Geheimnis“

Der Händler blickt immer wieder sorgenvoll hinter sich in die Dunkelheit und murmelt etwas Unverständliches von Geistern...

Das „Dunkle Geheimnis“ kann sich im Rahmen einer laufenden Kampagne ändern (Beispiele):

- ❖ Du leidest an einer Sucht oder Angst.
- ❖ Du wurdest verflucht oder hast Alpträume.
- ❖ Du hast blutige Rache oder einen geheimen Eid geschworen.
- ❖ Du hast jemanden hintergangen oder ein Verbrechen begangen.

Wenn du dein „Dunkles Geheimnis“ änderst, so muss dies nicht bedeuten, dass das vorherige für immer verschwindet. Du verschiebst lediglich den Fokus auf ein neues Thema. Eventuell kehrt ein altes „Dunkles Geheimnis“ schon bald wieder in deinen Fokus zurück.

OPTIONAL:

Immer dann, wenn das „Dunkle Geheimnis“ eines Charakters zu einer dramatischen Szene für die gesamte Gruppe führt, so erhält sie 1 EP.

Geschichten und Anekdoten

Würfle mit einem W66 auf die folgende Tabelle und beantworte das Thema so gut und ausführlich wie möglich. Falls dir spontan nichts einfällt, so kannst du erneut würfeln, oder das Thema bei einer folgenden Spielsitzung aufgreifen.

Hier ein paar Anregungen, unter welchem Blickwinkel du das Thema besprechen kannst:

- ❖ Welche Geschichte verbirgt sich dahinter?
- ❖ Warum erzählst du deinen Gefährten gerade jetzt davon?
- ❖ Warum bist du dieser Meinung?
- ❖ Was glaubst du, denken deine Reisegefährten darüber?

W66	Thema
11	Berichte von deinem „Stolz“ und wie du ihn erlangt hast.
12	Erzähle von deiner Familie.
13	Wer sollte deiner Meinung nach über die ”Verbotenen Lande” herrschen?
14	Erzähle eine Erinnerung aus deiner Kindheit.
15	Was ist das Schlimmste, was dir je widerfahren ist?
16	Was hast du zuletzt geträumt?
21	Beschreibe ein besonderes Kleidungs-, Ausrüstungs- oder Schmuckstück das du besitzt.
22	Was macht dich wütend?
23	Worüber kannst du lachen?
24	Sammelst du etwas Bestimmtes?
25	Beschreibe eine unverwechselbare Marotte, die dich auszeichnet (Redewendung, Aussprache, Gestik, Bewegung).
26	Was isst oder trinkst du gerne?
31	Wie denkst du über deine Heimat?
32	Hast du Prinzipien oder einen Ehrenkodex?
33	Was ist deine größte Schwäche?
34	Welche besondere Begabung oder welches Handikap hattest du schon von Kindesbeinen an?
35	An welche Götter glaubst du?
36	Was bedeutet für dich ein erfülltes Leben?
41	Wofür riskierst du dein Leben?
42	Was glaubst du, warum der Blutnebel verschwunden ist?
43	Über wen in der Gruppe würdest du gerne mehr erfahren? Und was genau?
44	Wer in der Gruppe ist dir sympathisch?
45	Wer in der Gruppe ist dir unsympathisch?
46	Was kannst du besser als jeder andere in der Gruppe?
51	Was habt ihr alle in der Gruppe gemeinsam?
52	Warum kannst du dich auf deine Gruppe verlassen?
53	Wer führt eure Gruppe an und trifft Entscheidungen?
54	Wovor fürchtest du dich am meisten?
55	Zu welchem Ort möchtest du unbedingt reisen?
56	Was hast du verloren - und kannst du es wiedererlangen?
61	Welches Volk bewunderst du?
62	Über welches Volk hast du Vorurteile?
63	Jemand hat dir einmal das Leben gerettet - Wer war es und was ist passiert?
64	Jemand hat dich einmal hintergangen - Wer war es und was ist passiert?
65	Du hast einen obskuren Aberglauben oder glaubst an die Wahrheit einer abenteuerlichen Sage.
66	Wie denkst du über Zauberei?

Achte darauf, dass sich möglichst die gesamte Gruppe beteiligt: Andere Charaktere sollten ihre Sichtweisen schildern, Nachfragen stellen und im optimalen Fall kommt es sogar zu einer lebhaften Diskussion.

Die Tabelle sollte nicht überstrapaziert und für jede Lagerfeuer-Szene höchstens einmal genutzt werden. Kommt es zu Themen-Wiederholungen, so kann je nach Thema entschieden werden erneut zu würfeln, oder das Thema aus einem anderen Blickwinkel erneut zu betrachten.

Ziele und Aufträge

Es gibt immer etwas zu tun... aber seid ihr euch auch einig, was ihr erreichen wollt?

Sprecht über ein neues Ziel oder einen neuen Auftrag, den ihr als Gruppe zusammen erfüllen wollt:

- ❖ Was wollt ihr konkret erreichen?
- ❖ Wie wollt ihr euer Ziel erreichen?
- ❖ Welche Konsequenzen wird euer Handeln haben?
- ❖ Sind alle in der Gruppe mit dem Ziel einverstanden?

Haltet das neue Ziel in eurem Auftragsbuch fest.

Persönliches

Deine Erlebnisse in den Verbotenen Landen haben bei dir ihre Spuren hinterlassen...

Wie haben eure Erlebnisse deinen Charakter verändert:

- ❖ Sprich darüber, was du von deinen Gefährten hältst: Zolle ihnen Respekt, konfrontiere sie mit deiner Meinung, bewundere oder verachte sie!
- ❖ Was beschäftigt dich gerade? Haderst du mit deinen Entscheidungen? Auf welche deiner Taten bist du stolz?
- ❖ Bemerken deine Gefährten Verhaltensveränderungen in gewissen Situationen oder in Gesprächen mit dir?

Notiere eine Beziehung zu einem Gruppenmitglied:

- ❖ Was ist das Besondere an ihm?
- ❖ Stehst du in ihrer Schuld, oder anders herum?
- ❖ Hast du ein Versprechen gegeben?
- ❖ Willst du ihn von Etwas überzeugen oder ihr ein Geheimnis entlocken?

Ändere deinen Stolz

Wähle einen neuen passenden Stolz (in Absprache mit der SL).

Aktualisiere dein „Dunkles Geheimnis“ (Beispiele):

- ❖ Du leidest an einer Sucht oder Angst.
- ❖ Du wurdest verflucht oder hast Alpträume.
- ❖ Du hast Rache oder einen geheimen Eid geschworen.
- ❖ Du hast jemanden hintergangen oder ein Verbrechen begangen.

Erfahrungen teilen

Was dich nicht umbringt macht dich stärker...

Verwende deine Erfahrungspunkte um:

- ❖ Eine Fertigkeit zu steigern (neuer Fertigkeitswert x 5 EP)
- ❖ Eine Talent-Stufe zu erwerben (neue Talentstufe x 3 EP, Zaubertalente x 9 EP und mit SL-Absprache)

Wie erfahren deine Gefährten von deinen neu erworbenen Fähigkeiten?

- ❖ „Wisst ihr noch?“ - Erzähle von einem kürzlich erlebten Abenteuer, bei dem du über dich hinausgewachsen bist.
- ❖ „Wer hätte das gedacht?“ - Berichte deinen Gefährten, was dir durch eure jüngsten Erlebnisse klar geworden ist und was du daraus gelernt hast.
- ❖ „Übung macht den Meister“ - Beschreibe eine Tätigkeit mit der du dich unentwegt beschäftigst.

Geschichten und Anekdoten

Wir aßen, tranken und erzählten bis spät in die Nacht...

Würfle auf die W66-Tabelle und beleuchte das Thema unter mindestens einem der folgenden Aspekte:

- ❖ Welche Geschichte verbirgt sich dahinter?
- ❖ Warum erzählst du deinen Gefährten gerade jetzt davon?
- ❖ Warum bist du dieser Meinung?
- ❖ Was glaubst du, denken deine Reisegefährten darüber?

Binde deine Gruppenmitglieder in das Gespräch ein und Sorge dafür, dass möglichst alle zu Wort kommen.