

Ein knapper Leitfaden für *Das Schwarze Auge*-Abenteurautoren

Wir sind immer auf der Suche nach engagierten und talentierten Autoren, die *Das Schwarze Auge* mit ihrer Kreativität bereichern wollen. Scheuen Sie sich also nicht davor, uns Exposés Ihrer Ideen zukommen zu lassen.

Schicken Sie uns aber bitte nicht gleich ein komplettes Abenteuer, sondern reichen Sie zunächst ein kurzes Exposé ein, in dem Sie Ihr Projekt vorstellen. Ein solches Exposé sollte nicht mehr als 5 Seiten umfassen und auch eine Textprobe beinhalten. Wichtigster Punkt ist die Vorstellung der Handlung und der agierenden Figuren. Kaum weniger wichtig ist es auch, dass Sie den Ausgang Ihres Abenteuers erläutern. Ein Exposé ist kein Klappentext, sondern eine knappe, aber aussagekräftige Präsentation Ihres Projektes. Dazu gehört es, die Handlung des Abenteuers in Kurzform vom Anfang bis zum Ende darzustellen. Achten Sie dabei auf Form und Inhalt, denn letztlich ist Ihr Exposé eine schriftliche Bewerbung um einen Schreibauftrag. Dazu gehört eine sichere Rechtschreibung ebenso wie eine Orientierung (bei der Textprobe) am aktuellen formellen Aufbau von Abenteuern, also Abschnittseinteilungen, Wertevermittlung usw. Sie brauchen ihren Abenteuertext jedoch nicht grafisch zu formatieren, mit Bildern zu versehen oder in ein Layout zu setzen. Ein einfacher Word- oder RTF-Text reichen aus.

Darüber hinaus ist es wichtig, einige Dinge im Hinterkopf zu behalten und umzusetzen, bevor Sie Ihr Exposé erstellen und bei uns einreichen.

Die Geschichte eines Abenteuers muss unterschiedliche Menschen ansprechen und das Abenteuer selbst sollte mit einer großen Zahl verschiedene Heldentypen spielbar sein. Das heißt, dass sich möglichst viele und unterschiedliche Heldentypen im Verlauf des Abenteuers angesprochen fühlen und ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen können müssen. Eine Kombination aus unterschiedlichen Handlungsorten kann das zum Beispiel gewährleisten: in einer Stadt glänzen Charaktere mit gesellschaftlich orientierten Professionen, Handwerker, Gelehrte, Magier und Geweihte. In der Wildnis eher naturkundige Charaktere wie Elfen, Jäger oder Prospektoren. In abgeschlossenen Räumen wie Höhlen, Kellern, Burgen oder Häusern kommen Spieler mit einem Faible für Pläne ebenso wie Zwerge und andere Höhlenkundige auf ihre Kosten. Natürlich dürfen auch Kämpfe nicht fehlen, um die Kampfprofessionen zu fordern und der Handlung etwas Würze zu verleihen.

Die Handlung Ihres Abenteuers sollte sich problemlos ins gegenwärtige Aventurien einfügen und den besonderen Flair der Welt und ihrer Bewohner widerspiegeln. Wichtig ist ebenfalls, dass Sie vorsichtig und durchdacht mit Veränderungen in Aventurien umgehen. Welterschütternde Plots, in denen zum Beispiel Havena urplötzlich im Meer versinkt oder der Kalif das gesamte Horasreich im Handstreich erobert, sollten Sie vermeiden. Aventurienumwälzende Plots in einem Abenteuer sind zwar prinzipiell möglich, können aber nur in enger Zusammenarbeit mit der *Das Schwarze Auge*-Redaktion entstehen

Unbedingte Voraussetzung für die Erteilung eines Schreibauftrags ist weiterhin, dass Sie auch auf Vorgaben eingehen können und eventuelle Änderungswünsche in Ihr Abenteuer einarbeiten. Seien Sie kritikfähig, denn meistens erwächst aus konstruktiver Kritik tatsächlich ein besseres Abenteuer.

Sollte es (nach Sichtung des Exposés) an die Umsetzung und damit die Ausgestaltung und Ausformulierung des Abenteuers gehen, vermeiden sie einen belehrenden Ton in den Meisterinformationen. Ebenso sollten Sie Hinweise vermeiden, wie man Ideen der Spieler gezielt unterbindet oder sie an der kurzen Leine hält, nur um den Plot durchzusetzen. Sie schreiben ein Abenteuer, keinen geradlinigen Roman.

Versuchen Sie dem Meister immer Alternativen für wichtige Stützstellen ihrer Handlung an die Hand zu geben, so dass er sich auf unterschiedliche Reaktionen der Spieler vorbereiten kann. Die aktuellen Regeln (*Das Schwarze Auge* 4.1) sind unbedingt zu beachten – auch die weniger

bekannt. Beispiele sind: Fallschaden, Analyseregeln für Artefakte, grobe Proben-Erschwernisse in Relation zur Schwierigkeit, Erschöpfungsregeln und so weiter. Und bitte geben Sie immer Werte für die Gegner der Helden an, sowie knappe Beschreibungen der Figuren, mit denen die Spieler interagieren.

Vorlesetexte gehören in ein *Das Schwarze Auge*-Abenteuer, sollten aber mit einem gewissen Fingerspitzengefühl genutzt werden. Sie sollten nicht zu lang sein (ein grober Richtwert ist: eine halbe Seite ist meist zu lang, eine Viertelseite aber völlig in Ordnung) und vor allem sollten Sie niemals Handlungen der Spieler vorgeben, sondern ihnen alle Optionen offenlassen. Auch Emotionen der Charaktere vorzugeben, gehört nicht zum feinen Ton, kann aber in Ausnahmesituationen notwendig sein.

Im Abenteuer sollten Konsequenzen für die Helden auch in Regelmechanismen angegeben werden, statt nur mit schwammigen Begriffen. Ein Beispiel: „Sollten die Helden hier nicht aufmerksam sein, kann das unschöne Konsequenzen für sie haben“, muss mindestens um eine Angabe zu *Sinnenschärfe* oder *Gefahreninstinkt* (Darstellung der Aufmerksamkeit) und um eine Angabe der Konsequenzen (etwa in TP) ergänzt werden.

Wenn Ihr Abenteuer in einer exotischen Region spielt, dann sind regionale Besonderheiten wichtig für das Flair. Dabei ist zu beachten, dass diese nicht übertrieben oder überfrachtet wirken sollten. Greifen sie lieber gezielt einzelne Elemente heraus und setzen Sie diese in Bezug zur Abenteuerhandlung.

Mit diesen kurzen Hinweisen ausgestattet können Sie nun daran gehen, Ihre Idee in ein Exposé umzusetzen. Hilfreiche Tipps zur Abenteuergestaltung finden Sie unter anderem im Band **Wege des Meisters** und weitere Hinweise, z.B. zu den spezifischen *Das Schwarze Auge*-Rechtschreibkonventionen, erhalten Sie, sobald Ihr Exposé akzeptiert wurde und Sie einen Schreibauftrag erhalten haben. Dabei wünschen wir Ihnen viel Erfolg und freuen uns auf Ihre Einsendung.

Senden Sie Ihr Exposé bitte an folgende E-Mail Adresse:

feedback@ulisses-spiele.de

Sollten Sie sich zunächst allerdings eher an etwas Kleinerem als einem ganzen Abenteuerband versuchen wollen, so können sie auch ein Exposé für ein Szenario im *Aventurischen Boten* einreichen in diesem Fall schicken Sie das Exposé bitte an:

avbote@ulisses-spiele.de

Ein guter Weg, eine Zusammenarbeit einzuleiten, ist darüberhinaus stets die Teilnahme an einem *Das Schwarze Auge*-Abenteuerwettbewerb, die immer wieder stattfinden. Informationen dazu finden Sie jeweils auf unser Homepage.

Es bleibt uns, Ihnen viel Spaß und Inspiration bei der Entwicklung Ihres Exposés zu wünschen!
Ihre *Das Schwarze Auge*-Redaktion