

RV.ods ist das Kernstück der Übersicht über den Konvent.

-> Anwesende

Fasst einige Informationen zu wichtigen NSCs zusammen, die für eine oberflächliche Vorstellung und Einordnung relevant sind. Hilft bei der Frage "Ich suche jemanden mit Eigenschaft X - wen finde ich?"

Ausführliche Informationen habe ich zu allen zusammengetragen, die mit "fertig" markiert sind. Diese Sammlung von Steckbriefen (je 1 A4 Seite Infos für den Spielleiter und 1 Bild als Handout) enthält so viele verschiedene Bilder (und Texte) aus verschiedenen Quellen, an denen ich keine Rechte besitze, dass ich mich gegen eine Veröffentlichung entschieden habe. Sie war aber sehr hilfreich, um die Flut an NSCs darstellen zu können. Enthalten sind die Infos aus IdV kombiniert mit je einer Position zu Borbarad, Rohal und Satinav sowie ein Bild, das aus dem Buch, Wiki Aventurica oder dem www stammt.

-> Tagesordnung - das Herz

Die Übersicht über alle 7 Tagesordnungen. Die Idee ist, explizit einen sehr vollgepackten Konvent zu zeigen, dessen Umfang mehr ist, als die Gruppe erfassen kann. Aus der inneraventurischen Sicht ist der Ablauf noch nicht so klar, die finalen Tagesordnungen werden erst am jeweiligen Vorabend ausgehangen. Das ermöglicht Anpassungen durch den Spielleiter und Reaktionen auf Spielerwünsche. Für meine Gruppe wurden einige wenige Zeitslots vor allem am Anfang geöffnet, diese gruppenspezifischen Referenten sind in der Legende genannt.

Konstanz gibt die Einteilung in Zeitslots (2h) mit festen Pausen. Veranstaltungen (90-120 Minuten) können etwas später anfangen als angegeben "cum tempore" oder etwas früher enden, ganz wie es an Hochschulen üblich ist. Dies ist jedoch nicht angekündigt und somit Glückssache. Mitunter ist die Zeit reichlich bemessen, meist aber viel zu knapp für das spannende Thema, so dass der Weg zur nächsten Veranstaltung eilig zurückgelegt werden muss oder der nachfolgende Referent und seine Interessenten schon ungeduldig warten. Convocata altissima Pryshia und Zeremonienmeister Sirdon Kosmaar rufen dann zur Ordnung.

Es gibt üblicher Weise 2 Veranstaltungen des Magierkonvents parallel, dazu 1 Veranstaltung der Kirchen. In Ausnahmen kommen alle Teilnehmer für ein besonderes Ereignis zusammen, gegen Ende nimmt die Analyse des Steins der Weisen gleich mehrere Zeitslots am Stück ein. Gerade dieser Verlauf ist inneraventurisch nicht so genau planbar, so dass initial auch eine andere Tagesordnung als Handout erstellt und im Laufe des Tages durch die beigegefügte ersetzt werden kann. Tag 8 und folgende sind nicht mehr abgedeckt, da nicht handlungsrelevant - die Helden haben dann anderes zu tun. Auch inneraventurisch kann dargestellt werden, dass nach dem schwer planbaren Tag 7 man für Tag 8 vor allem den Einsatz des Steins der Weisen diskutiert und dann mal schaut, wie der Tag so weiter geht. Verpasste Vorträge können ja in den kommenden Tagen nachgeholt werden. Auch die Dauer des Konvents von mehreren Wochen/Monaten ist ja nicht sofort absehbar, sondern ergibt sich nach meinem Verständnis daraus, dass die angesprochenen Themen in der knappen Vortragszeit meist nur angeschnitten werden können und der Vertiefung bedürfen. Pro Veranstaltung sind Titel und Referent genannt, zudem Art der Veranstaltung und Einordnung in ein Oberthema (siehe Legende). Die Idee dahinter ist, den Fokus auf das Thema Borbarad zu betonen und gleichzeitig Raum für sonstige, Konvents-übliche Veranstaltungen zu lassen. Man erfährt zu Beginn jeder Veranstaltung, ob sie zu einem der drei Unterthemen des Hauptthemas Borbarad gehört (und damit, ob die Veranstaltung handlungsrelevant ist ;-))

Der genaue Ort steht im Handout der Tagesordnung. Der Konvent (bzw. die dargestellten Hauptveranstaltungen) findet in der Großen Konventshalle (linke Spalte) bzw. in der Aula (mittlere Spalte) statt. Das Konklave (rechte Spalte) hat keinen festen Ort, die Veranstaltungen werden stets in einem der Puniner Tempel durchgeführt, passend zum Referenten. Gerade hier muss Zeit für Fußwege eingeplant werden, die Zeiten der Veranstaltungen (meist 90 Minuten) werden aber besser eingehalten und es ist mehr Zeit für Wege eingeplant.

Unterthemen

Bestandsaufnahme: Was wissen wir über Borbarad und sein Wirken, sowie die Zeichen? Hier werden oft Referate gehalten, seltener gibt es Arbeitskreise.

Analyse: Die Suche nach konkreteren Erkenntnissen zu Borbarad, seinem Wirken und den Zeichen. Diese erfolgt üblicher Weise im Rahmen von Arbeitskreisen.

Maßnahme: Was können wir tun, für die Gezeichneten, gegen Borbarad, zu unserem Schutz oder gegen seine Anhänger? Im besten Fall gibt es dazu Arbeitskreise, mitunter muss das weitere Vorgehen aber erst diskutiert werden - etwa, auf wessen Seite die Zeichen (und Gezeichneten) eigentlich stehen, und wie Borbarad abschließend bewertet werden soll (-> Anathema)

Art der Veranstaltung

Referat: Die Referenten geben eine Zusammenfassung zu einem ein Thema, mit dem sie sich auskennen. Zwecks Vertiefung sind sie offen für Treffen im kleineren Kreise zu einem späteren Zeitpunkt. Dazu muss nur ein Raum organisiert und der Teilnehmerkreis eingeladen werden.

Arbeitskreis: Ergebnisorientierte Kooperation. Informationen liegen nicht ausreichend konzentriert bei einer Person vor, weswegen ein gemeinsamer Kenntnisstand erarbeitet werden soll. Oder: Ein Problem ist bekannt, aber eine Lösung fehlt. Sie soll gemeinsam erarbeitet werden. Die Teilnehmer agieren weitestgehend gleichberechtigt, moderiert wird der AK vom genannten Referenten. Vertiefende Folgetreffen mit Interessenten und das Ableiten von konkreten Maßnahmen (wie Gründungen von Ausschüssen) sind üblich.

Diskussion: Die offenste der Veranstaltungen. Hier werden alle Teilnehmer zu einem Beitrag eingeladen. Im Vordergrund steht keine Ergebnisfindung, sondern der Austausch von Wissen und Gedanken, moderiert vom Referenten. Im konkretesten Fall ist das Ergebnis die Entscheidung für eine Bewertung oder Maßnahme.

-> Ablauf

Ergänzt die Tagesordnung um eine kurze Liste der Ereignisse pro Tag, die es neben den eigentlichen Veranstaltungen noch so geschehen. Sie sind nur eine Erinnerung an das, was in IdV steht, bzw. dienen als Übersicht.

-> Zoobot Inhalt

Eine unkreative Kopie als Grundlage für die nächste Tabelle

-> Auswahl Seelentiere

Beim 2. Gezeichnete hatte sich während einer sehr gut besuchten Veranstaltung die Erkennung des Seelentiers aktiviert und konnte von ihm nicht mehr zurückgehalten werden. Er wurde von den Eindrücken bis zur Ohnmacht überflutet. Dargestellt habe ich das mit dieser Liste von Tieren (eine andere Kombination kann mit Hilfe der vorherigen Tabelle erstellt werden), die ich an alle anderen Spieler(!) verteilt habe. Diese haben begonnen, jeweils willkürliche Tiere der Liste vorzulesen (lässt sich genauer steuern, wenn man jedem einen bestimmten Teil gibt und die Namen darauf gezielt/randomisiert anordnet). Ich habe beschrieben, dass er diese Tiere vor den Gesichtern der Umstehenden sieht - bei immer mehr Personen. Die Spieler haben immer schneller vorgelesen, dabei zunehmend durcheinander und lauter, bis die Ohnmacht einsetzte. Hier wurden alle still.

-> Wissen B R S

Das Wissen zu Borbarad, Rohal und Satinav, entnommen aus IdV. Dient als Quelle für die Steckbriefe und als Grundlage/Zufallstabelle für NSCs, bei denen die Positionen nicht definiert sind.

1. Tag etc. ist die jeweilige Tagesordnung als Handout. Die Textdatei dient zum Editieren durch den Spielleiter, die daraus erstellen PDFs hatte ich in der beigefügten Form eingesetzt. Hinweise zum Einsatz siehe oben.

Eröffnungsrede ist eine Ergänzung der offiziellen Eröffnungsrede aus IdV, die einigen der oben erwähnten Gedanken zum Ablauf des Konvents eine inneraventurische Form gibt. Verwaltung und Bürokratie fließen so ins Spiel ein.

Anathema und **Segen** sind Audiodateien, die ich anstelle der entsprechenden Textpassagen eingesetzt habe. Die Stimmen der Geweihten sind ab dem Punkt, wo laut IdV die Götter aus ihnen sprechen, jeweils 3 Mal eingesprochen und übereinander gelegt, was einen natürlichen Versatz

bewirkt und die Göttlichkeit betonen soll (Vorbild war die übernatürliche Wirkung der Zweistimmigkeit bei Elfen). Der Versatz der Stimmen untereinander und zu denen der anderen Sprecher, die ebenfalls gleichzeitig sprechen, ist teilweise etwas größer geworden als gewünscht, der Text stellenweise etwas schwer zu verstehen. Durch die wunderbare Bearbeitung von Cuirina bin ich mit dem Ergebnis dennoch sehr zufrieden, gerade mit dem Wissen um den Kontext und die Bedeutung der Zeremonie bzw. des Wunders ist das Stück für mich ein Gänsehaut-Garant. Vorlage war die Version, die auf dem Bobarad-Projekt heruntergeladen werden kann ([rv_damnatus](#)); hierzu soll unsere Variante eine Alternative darstellen, so dass andere Spielleiter eine kleine Auswahl haben.

Falls jemand die Dateien weiter bearbeiten möchte, etwa um den Versatz besser zu begrenzen oder den Text etwas verständlicher zu machen, lasse ich gerne die Originaldateien zukommen (ca. 300 MB).