

# 1W20 billige Ausreden warum ein Charakter fehlt

Wer kennt das nicht: Rollenspiel mit Freunden und einer fehlt. Grml... Was tun? Den Termin absagen? Ein Brettspiel rausholen? Einen One-Shot spielen? Aber was ist, wenn man unbedingt seine Kampagne weiterspielen möchte, weil man gerade Lust darauf hat? Wie erkläre ich die Abwesenheit des Spielercharakters? Ganz einfach: Auf dieser Tabelle eine billige Ausrede auswürfeln und weitermachen! Hinweis: Klappt leider nicht immer!

1. Der Charakter wird entführt und muss befreit werden.
2. Der Gefährte bleibt zurück, um den Rücken zu decken und erlebt während dieser Zeit womöglich eine kleine Szene, die zum Beginn der nächsten Runde ausgespielt wird.
3. Eine persönliche Verpflichtung (Audienz beim König, Besuch der Schwiegereltern, Erbschaftsangelegenheiten, *Buchhaltung*) hält den Charakter davon ab, an diesem Abenteuer teilzunehmen.
4. Der Klassiker: Schwer verwundet oder Bewusstlos im Kampf + Erinnerungslücke, was beim letzten Mal passiert ist.
5. Keine zehntausend Dukaten würden den Charakter in DIESES Abenteuer bringen... Nur um dann am nächsten Spielabend doch nachzukommen, weil er seine Freunde nicht im Stich lassen kann.
6. Ein magischer Fluch wie *Fleisch zu Stein* oder eine *Einkerkerung* sorgen dafür, dass der Charakter kurzzeitig aus dem Spiel ist.
7. Dieser entsetzliche Husten geht einfach nicht... Und dann noch die Gliederschmerzen... Es ist besser, wenn ihr heute ohne mich auskommt... Ich bin sicher bald wieder gesund!
8. Der Charakter kennt jemanden in diesem Abenteuer, dem er am liebsten nicht noch einmal begegnen will: Eine ehemalige Geliebte, ein alter Feind der zu mächtig war, ein alter Freund den der Charakter verletzte, etc.

9. Der Charakter wollte zum Treffpunkt kommen, aber er wurde aufgehalten: Das Flugzeug startete nicht, sein Pferd verliert ein Hufeisen, die Karawane kommt langsamer voran als gedacht, das Wetter ist ungünstig ...

10. Die Nachricht der anderen Charaktere hat ihren Gefährten nicht erreicht: Der Wirt im „Tänzelnden Pony“ hat den Brief nicht abgeschickt, ein Bote wurde erschossen, der Brief ging an eine falsche Adresse, etc.

11. Der Charakter erhielt den Auftrag, einen wichtigen Teil der Ausrüstung zu organisieren. Die Feuerschutztränke für den Drachenkampf, die Grabungspapiere bei den Behörden, die Söldnerunterstützung für eine Belagerung, etc.

12. Der Charakter wird vor dem Abenteuer schwer verwundet und im Abenteuer findet man etwas um ihn zu heilen, wie beispielsweise den Gral, einen Einsiedler mit magischen Kräften, Athelas, etc.

13. Wein, Weib und Gesang haben ihre Spuren hinterlassen. Der Charakter hat einfach zu lange geschlafen, um pünktlich einzutreffen. Klappt auch, wenn man nach einer Nacht mit gierigen Zwergen vergisst, den Kaminsims abzustauben (siehe 10).

14. Berufliche Verpflichtungen! Der Professor muss Vorlesungen halten, der Lord hat eine Sitzung im Oberhaus, der Söldner muss kämpfen, der Bauer sein Feld bestellen, etc.

15. Der Charakter ist eine unerwünschte Person in dieser Region. Er wird steckbrieflich gesucht, hat seine Schulden nicht bezahlt oder gilt als Agitator.

16. In diese Geschichte will der Charakter nicht hineingezogen werden. Sein Stand oder Status verbietet es ihm. Ein Priester im Castle of Maidens! Der Königssohn in der Stadt der Diebe! Ein Cambridge-Professor an der Universität von Oxford!

17. Der Charakter hat Angst an diesem Abenteuer teilzunehmen, weil eine Prophezeiung ihm dort den Tod voraussagte.

18. Eine fremde Macht kontrolliert den Charakter! Ein stygischer Magier mit Geistesbeeinflussung, ein Insekt von Shaggai, ein Elfenzauber oder die Macht eines Gottes bringen den Charakter dazu, ungewöhnliche Dinge zu tun. Mit Vorsicht einzusetzen!

19. Ein Bote erscheint und händigt dem Charakter eine Nachricht aus. Sofort eilt der Charakter davon. Perfekt, um beim nächsten Mal ein neues Abenteuer zu starten und zu sehen, in welche Probleme sich der Charakter gebracht hat.

20. Der Charakter wird zum Auskundschaften vorgeschickt. Eigentlich sollte er schon längst zurück sein ... Was ist da bloß passiert? Wurde er entdeckt? Hat er einen Geheimgang gefunden und die Tür hat sich hinter ihm geschlossen? Ist er in der Schatzkammer und steckt sich bereits die Taschen voll? Fand er einen Freund an einem ungewöhnlichen Ort? Oder ist er *\*gulp\** tot?