

# Karrierelisten

## Inhalt

<b>1 Struktur einer Karriereliste</b>	<b>1</b>
<b>2 Aufstiegsarten</b>	<b>1</b>
WERP-AUFSTIEG*	2
LERP-AUFSTIEG	2
SPEZIELLER AUFSTIEG	2
<b>3 Beispiel: Eine Fantasy-Diebesgilde</b>	<b>2</b>
<b>4 Wann lohnt es sich, Karrierelisten einzusetzen?</b>	<b>3</b>

## Kurzbeschreibung

Autor: Jörn Brinkhus

Stand: 25.4.98

Mit diesem Modul soll der Aufstieg eines Charakters durch eine große Organisation (Bürokratie, Armee u. ä.) simuliert werden. Es gliedert sich in zwei Teile: Die eigentliche Beschreibung der Organisationsstrukturen durch **Karrierelisten** und unterschiedliche Optionen, wie der Aufstieg innerhalb dieser Organisationen geregelt werden kann. Dazu werden in der Grundfassung **Werdegangspunkte (Werp)** benötigt (siehe WERDEGANGSMODUL).

## 1 Struktur einer Karriereliste

Eine **Karriereliste** gibt die Aufstiegsmöglichkeiten innerhalb einer großen Organisation wieder. Im Laufe der Zeit steigen die Charaktere auf der Karriereleiter Stufe um Stufe auf. Deswegen eignen sich Karrierelisten besonders, um die „Mitgliedschaft“ (im weitesten Sinne) in hierarchisch gegliederten Organisationen in Regeln umzusetzen.

Für jede Karriereliste müssen mindestens folgende allgemeine Informationen festgelegt werden:

- Für welche Organisation gilt die Karriereliste?
- Welche Vorteile stellt die Organisation ihren Mitgliedern - unabhängig vom Rang - zur Verfügung?

Daneben sollte die Spielleiterin natürlich noch andere Informationen über die Organisation in der Hinterhand haben und die Charaktere nach Bedarf mit diesen ausstatten.

Karrierelisten sind (parallel zu den Fertigkeitlisten) nach **Graden** geordnet, die ein Charakter erreichen kann. Einer Organisation können mehrere Karrieren zugeordnet sein z. B. Unteroffizierslaufbahn - Offizierslaufbahn, für die jeweils einzelne Karrierelisten verwendet werden. Für jeden Grad muß die Spielleiterin festlegen:

- Wie lauten Titel und Rang, eventuell Anrede?
- Welche Listen und Fertigkeiten müssen auf welchem Grad bzw. Gruw beherrscht werden, damit der Charakter die Karriereliste auf diesem Grad erwerben kann (**Qualifikation**)? Daneben sind natürlich noch andere Voraussetzungen wie Eingangstests möglich.

- Wieviel Zeit muß ein Charakter jährlich für seine Organisation aufbringen? Am besten läßt sich dies in Monaten messen, die dem Charakter nicht für Abenteuer oder Lernen zur Verfügung stehen.
- Wie sind die Verdienstmöglichkeiten innerhalb der Organisation? Dazu gehören auch Bestechungsmöglichkeiten, die der Charakter wahrnehmen kann.
- Über welche Machtmöglichkeiten verfügt der Charakter? Hierzu zählen Untergebene, Finanzmittel, Ausrüstungsgegenstände, Informationsquellen usw.

In großen Organisationen können die Grade zudem noch in bestimmte Aufgabenbereiche unterteilt werden, die der Charakter wahrnehmen kann, wenn er den Grad erreicht hat. Häufig sind diese noch an bestimmte Qualifikationen geknüpft und der Charakter muß sich für einen Aufgabenbereich entscheiden, sobald er den Grad in der Karriereliste erreicht. Für jeden Aufgabenbereich müssen auf jedem Grad alle Angaben getrennt aufgeführt werden, die sonst einheitlich sind: Bezahlung, Zeitaufwand, Machtmittel usw.

## 2 Aufstiegsarten

Neben der Karriereliste mit ihren Graden sollte sich die Spielleiterin Gedanken darüber machen, wie die Charaktere innerhalb der Organisation aufsteigen können. Es werden mehrere alternative Möglichkeiten vorgestellt.

**Karriereliste: DIEBESGILDE (Teil 1, Teil 2 auf S. 4)**

Grad	Werp	Qualifikation	Aufgaben und Vorteile
JUNGDIEB	1	BEWEGUNG Grad 2	Als Jungdieb wird der Charakter zum Dieb ausgebildet. Er muß ein ganzes Jahr den älteren Dieben als Handlanger zur Verfügung stehen, wird aber von der Gilde versorgt und erhält ein monatliches Zubrot von 5 Demi. Während dieser Zeit erhält er einen kostenlosen Lehrer, um Schurke auf Grad 1 zu erlernen. Jeder Jungdieb untersteht einem Gildendieb, den er allerdings nur mit Maske und unter Pseudonym kennt.
DIEB	3	SCHURKE Grad 2, Bildungstechnik: Lesen/Schreiben (Diebeszinken) und Diebesprüfung	Die Diebesprüfung besteht darin, einen genau bezeichneten Gegenstand aus einem Haus zu entwenden. Sie kann in einem Abenteuer zwischen Spielleiterin und Spieler ausgespielt werden. Der Charakter ist nun ein ausgebildeter Dieb und kann sich nach seinen Wanderjahren in anderen Städten (wo er lernen muß, ohne den Schutz der Gilde auszukommen) wieder hier niederlassen. Während dieser Jahre verdient er durchschnittlich für jeden Monat Arbeit 35 Demi. Charaktere, die am Anfang den CHARAKTERHINTERGRUND: MITGLIEDSCHAFT erwerben, beginnen das Spiel als Diebe, müssen allerdings noch die Diebesprüfung ablegen.
GILDENDIEB	6	Wanderjahre überstanden	Nach den Wanderjahren wird der Dieb in einer feierlichen Zeremonie zum Gildendieb ernannt und auf die Statuten der Gilde schwören. Im Gegenzug erhält er alle Vorteile, die einem vollwertigen Mitglied der Gilde zustehen und die von Gilde zu Gilde anders sind. Er muß mindestens 3 Monate im Jahr mit der Gilde arbeiten und erhält für jeden Monat 70 Demi.

**WERP-AUFSTIEG\***

Als Grundfassung möchte ich hier Aufstieg über **Werdegangspunkte (Werp)** vorschlagen. Die Werdegangspunkte (siehe WERDEGANSMODUL) reflektieren das Fortkommen von Charakteren und können parallel zu den **Lernpunkten (Lerp)** vergeben werden. So kann der Spieler Werp in eine Karriereliste investieren und bei einer bestimmten Grenze hat sein Charakter einen neuen Grad in der Karriereliste erreicht. Als grobe Richtschnur gilt, daß ein Charakter ungefähr 3 Werp (kumuliert) investieren sollte, um Vollmitglied der Organisation zu werden. Dies entspricht dem WERDEGANSMODUL: MITGLIEDSCHAFT. Alternativ kann der Charakter Werp auch noch in verschiedene CHARAKTERHINTERGRÜNDE investieren.

**LERP-AUFSTIEG**

Als eine zweite Möglichkeit kann die Spielleiterin den Charakteren auch ermöglichen, über Lerp aufzusteigen, die er auf der Liste kumuliert. Daneben ist es möglich, Werp und Lerp zu kombinieren. Es können 15 Lerp in 1 Werp umgetauscht werden.

Es gibt einen wichtigen Unterschied zwischen dem Aufstieg in einer Fertigungsliste und dem in der Karriereliste: Bei einer Fertigungsliste kostet (im Prinzip) jeder Grad die gleiche Summe an Punkten; während dies bei den Karrierelisten sehr schwanken kann. Aus diesem Grund werden bei Karrierelisten immer die kumulierten Lerp- und Werp-Werte angegeben, um so Unklarheiten über den Rang des Charakters auszuräumen.

**SPEZIELLER AUFSTIEG**

Neben diesen (relativ einfachen) Verfahren, sind noch folgende Optionen möglich:

- Bevor ein Charakter einen Grad aufsteigt, muß mit einer Probe bestimmt werden, ob auf diesem Grad überhaupt eine Stelle frei ist. Schon investierte Werp oder Lerp sind nicht verloren, da alle drei Monate der Wurf wiederholt werden kann.
- Statt die nötigen Werp zu investieren oder über die Qualifikationen zu verfügen, kann sich ein Charakter den nötigen Grad mit Geldmitteln kaufen. Dies gilt auch für Aufgabenbereiche.
- Anstelle von bestimmten Qualifikationen (oder zusätzlich zu diesen) kann eine Prüfung vom Charakter verlangt werden, bevor er einen Grad erreicht. Diese kann in Form eines Abenteurers ausgespielt werden.
- Der Charakter kann den Quereinstieg von einer anderen Karriereliste machen.

**3 Beispiel: Eine Fantasy-Diebesgilde**

Im Folgenden möchte ich beispielhaft eine Fantasy-Diebesgilde vorstellen, an der einige der oben erwähnten Regelemente und ihr Zusammenspiel verdeutlicht werden. Diese Karriereliste läßt sich so in jede 'normale' Fantasy-Kampagne übernehmen.

*Allgemeine Beschreibung: Die Diebesgilde ist auf eine Stadt beschränkt. Innerhalb dieser Stadt bildet sie eine Standesorganisation für Diebe, organisiert Diebstähle und verkauft das Diebesgut an Hehler. Sie beschäftigt sich nicht mit berufsmäßigem Mord. In der Diebesgilde gibt es Lehrer für folgende Fertigungslisten: SCHURKE, BEWEGUNG, AKROBATIK. Diese verlangen aber Lehrgeld. Außerdem kann ein Charakter, der Mitglied der Diebesgilde ist, die Bildungstechnik LESEN/SCHREIBEN (DIEBESZINKEN) erwerben. Für 15 Lerp kann der Charakter einen Werp erwerben, um innerhalb dieser Karriere aufzusteigen. In die Gilde wird nur aufgenommen, wer von einem der Mitglieder vorgeschlagen wird.*

In der 'Allgemeinen Beschreibung' stehen die regelrelevanten Informationen, die ein Spieler für seinen Charakter braucht: Welche Vorteile bringt mir die Gilde? Wie kann ich in ihr aufsteigen? Wie kann ich einsteigen? Die Spielleiterin möchte es den Spielern offen lassen, ob sie den Aufstieg ihres Charakters innerhalb der Gilde durch die Investition von Werp oder von Lerp forcieren wollen.

Der Aufbau der Diebesgilde orientiert sich an der einer Handwerkerzunft. Für jeden Grad sind die Vorzüge, aber auch die Nachteile und die Voraussetzungen festgelegt. Die Diebesprüfung stellt eine besondere Qualifikation dar, die in Form eines Abenteuers erworben werden sollte. Die genauen Vorteile einer Vollmitgliedschaft in der Diebesgilde sollte die Spielleiterin sehr sorgsam festlegen und seiner Spielwelt anpassen. Möglichkeiten: Informationen über Lagepläne von Häusern, Zugriff auf Diebeswerkzeug, Kontakte zur Bettlergilde, Bestechung von Stadtwachen etc.

In den oberen Etagen der Diebesgilde ist die Struktur schon komplizierter. So nehmen Senior-diebe z. T. Posten ein, die nicht jedem zur Verfügung stehen, sondern die erst nach einer erfolgreichen Probe zur Verfügung stehen. Hierbei handelt

es sich zumeist um begehrte Posten innerhalb der Gilde. So erscheint es nur vernünftig, daß ein Gildendieb nicht gleich zum Meisterdieb aufsteigen kann, wenn er die nötigen Werp oder Lerp investiert hat.

Als Creme de la creme der Gilde gibt es innerhalb des Gildenrates noch einige Diebe, die Leitungsfunktionen übernehmen. Spieltechnisch bedeutet dies: Es gibt einige Meisterdiebe, die Aufgabenbereiche inne haben; aber nicht alle Meisterdiebe sind Inhaber eines Aufgabenbereichs. Häufig ist angegeben, daß Diebe Geld der Gilde veruntreuen können. Die Spielleiterin sollte hier nach Ausmaß der Veruntreuung entscheiden, ob diese auffliegt und eventuell ein Abenteuer daraus stricken.

#### **4 Wann lohnt es sich, Karrierelisten einzusetzen?**

Karrierelisten lohnen sich zum einen für Kampagnen, in denen Charaktere fest in große Organisationen eingebunden sind und diese einen wichtigen Bestandteil der Kampagne bilden, beispielsweise wenn alle Charaktere Mitglieder einer Armee sind. Dann lohnt es sich auch, ein vielschichtiges Aufstiegssystem aufzubauen, in das Abenteueranteile miteingebaut werden. Sind Karrierelisten hingegen nur ein nebensächlicher Bestandteil der Kampagnen, dann ist es einfacher Karrieren über Werp und Lerp zu regeln.

Unabhängig davon ob Spieler Charaktere führen, die ihre Karriere aufbauen wollen, kann eine Spielleiterin allerdings auch Karrierelisten einsetzen, wenn sie sich darüber Übersicht verschaffen möchte, welche Machtmöglichkeiten Nichtspielercharaktere haben, die auf einer bestimmten Hierarchiestufe stehen. Natürlich ist es möglich, zunächst Karrierelisten für bestimmte Organisationen zu erschaffen und diese erst später für Spielercharaktere zu öffnen...

**Karriereliste: DIEBESGILDE (Teil 2)**

Stufe	Werp	Qualifikation	Aufgaben und Vorteile
SENIORDIEB	9	Geschenk und Qualifikation für einen der Aufgabenbereiche, SCHURKE Grad 4.	<p>Seniordiebe sind Diebe, die sich aus dem anstrengenderen Teil des Geschäftes zurückgezogen haben und organisatorische und logistische Aufgaben für die Gilde übernehmen. Im Gegenzug werden sie von der Gilde materiell versorgt. Um Seniordieb zu werden, muß man zuerst der Gilde ein Geschenk im Wert von mindestens 300 Demi oder einen magischen Gegenstand machen. Außerdem muß man über die nötigen Qualifikationen verfügen und der Aufgabenbereich muß frei sein, wofür einmal pro Quartal eine Probe gemacht werden kann. Mögliche Aufgabenbereiche:</p> <p><u>TRAINER</u>: Bildungstechnik Instruktion, SCHURKE oder BEWEGUNG oder AKROBATIK Grad 5, Frei mit Gruw 20, Ausbildung von Dieben. Einkünfte: Lehrgeld (50-150 Demi monatlich).</p> <p><u>GESCHMEIDEMEISTER</u>: BILDUNG Grad 3, SINNESSCHARFE Grad 3, Frei mit Gruw 4, Wert von Diebesgut einschätzen und Verkauf an Hehler, Möglichkeit, bis zu 1.000 Demi jährlich zu unterschlagen, Einkünfte: 100 Demi monatlich + 5% Beteiligung am Umsatz, 6 Monate im Jahr</p> <p><u>ZAHLMEISTER</u>: Bildungstechnik Rechnen, Frei mit Gruw 5, Auszahlen des Geldes an die anderen Gildenmitglieder, Möglichkeit, bis zu 500 Demi jährlich zu unterschlagen. Einkünfte: 120 Demi monatlich, 6 Monate im Jahr</p> <p><u>ARCHIVAR</u>: Bildungstechniken Lesen/Schreiben und Rechnen, Frei mit Gruw 8, Informationen für Gildenmitglieder bereithalten, Einkünfte: 80 Demi monatlich, mind. 4 Monate im Jahr</p>
MEISTERDIEB	12	Schurke Grad 6, eine andere Fertigungsliste Grad 4	<p>Um Meisterdieb zu werden, muß der Charakter nicht Seniordieb gewesen sein. Er kann auch direkt vom Gildendieb für 6 Werp zum Meisterdieb werden. Die Meisterdiebe bilden den Gildenrat, in dem alle wichtigen Entscheidungen getroffen werden. Meisterdiebe dürfen auch weiterhin als SENIORDIEB: TRAINER tätig sein. Der Gildenrat ernennt die Seniordiebe. Jedem Meisterdieb unterstehen eine bestimmte Anzahl an Gildendieben, deren Aktionen er koordiniert und die er auch für seine Fischzüge einsetzen kann. Ein Meisterdieb muß sich mindestens 8 Monate jährlich mit der Gilde beschäftigen, verfügt aber über Einkünfte von mindestens 200 Demi monatlich. Der Gildenrat hat drei Aufgabenbereiche zu verteilen. Ob ein Charakter einen dieser Posten erhält, wird im Rollenspiel ausgespielt.</p> <p><u>GILDENMEISTER</u>: BILDUNG Grad 3, Bildungstechnik: Lesen/Schreiben und Rechnen, Frei mit Gruw 1. Der Gildenmeister ist der Vorsteher der Gilde und vertritt sie gegenüber den Gilden anderer Städte. Er kann jedem Gildenmitglied Anweisungen geben und nur der Gildenrat kann ihn mehrheitlich absetzen, Zusätzliche Einkünfte: 200 Demi monatlich, 10 Monate jährlich.</p> <p><u>SCHATZMEISTER</u>: Bildungstechnik: Rechnen und Lesen/Schreiben, Frei mit Gruw 3. Der Schatzmeister beaufsichtigt die Zahlmeister und Geschmeidemeister. Er kann bis zu 1.500 Demi jährlich veruntreuen, Zusätzliche Einkünfte: 150 Demi monatlich., 10 Monate jährlich.</p> <p><u>GILDENRICHTER</u>: Frei mit Gruw 2. Der Gildenrichter urteilt bei geringen Verstößen gegen die Gildenstatuten allein. Bei schweren Verstößen steht er dem Gildenrat vor, der dann das Urteil fällt. Nur er kann den Gildenmeister anklagen. Zusätzliche Einkünfte: 150 Demi monatlich, 10 Monate jährlich.</p>