

# TIPPS FÜR SPIELER

sollten Sie stets im Auge behalten, dass er nicht überschlagen kann, dass eine Charisma-Steigerung ihm in 11 seiner aktiven Talente Vorteile bringt –

Nach diesen erläuternden Worten an den Meister möchten wir die Gelegenheit nutzen, um auch den Spielern einige nützliche Ratschläge aus der Rollenspielpraxis mit auf den Weg zu geben.

Die folgenden grundsätzlichen Worte zum 'guten Spiel' sollten Sie nicht abschrecken oder den Eindruck erwecken, man bräuchte eine Theater-Ausbildung, um Spaß am Rollenspiel zu haben – sie sollen Ihnen nur dabei helfen, die typischen Anfängerfehler zu vermeiden, die schlimmstenfalls am Spieltisch zu Streit und schlechter Stimmung führen können. Wir haben diese Fehler auch gemacht und wissen, wovon wir reden – vertrauen Sie uns also.

● **Beschreiben Sie Ihren Helden und seine Aktionen.** Machen Sie sich ein Bild des Helden, das Sie leicht 'überbringen' können: Verpassen Sie ihm eine typische Marotte, charakteristische Merkmale an der Kleidung, eine Vorliebe für bestimmtes Essen; vor allem aber: Beschreiben Sie seine Aktionen so, als würden Sie selbst es tun. ("Sobald der Orkschamane anfängt, mit seiner Knochenkeule herumzuwirbeln, werfe ich mich in Deckung!") – Sie müssen aber nicht wirklich unter dem Tisch verschwinden ...)

● **Gesagt, getan – nicht gesagt, nicht getan.** Wenn Ihr Held etwas tut, dann sprechen Sie das auch aus. Sich nachher darauf zu berufen, dass Ihr Held irgend etwas 'selbstverständlich' getan hätte, was Sie nicht erwähnt haben, ist nicht zulässig. Umgekehrt können Sie aber auch keinen Rückzieher mehr machen – wenn Sie verkünden, dass Ihr Held etwas tut, dann tut er das. Sollte Ihnen im nächsten Augenblick einfallen, dass das vielleicht doch nicht so geschickt ist, dann ist Ihrem Helden das eben auch erst zu spät aufgefallen. (So etwas kommt vor, und bei den Meistertipps haben wir beschrieben, wie der Spielleiter damit umgehen kann.)

● **Bleiben Sie beim Spiel.** Auch, wenn Ihr Held gerade nichts zu tun hat, mag es der gerade um die Ecken schleichende Dieb sicherlich nicht, mit Hintergrundausräuschen aus Fußballergebnissen oder auch den statistischen Auswertungen von Kräutrhäufigkeiten im Bornland gestört zu werden. Und wenn Sie einen überaus seltenen, wirklich unaventurischen und extrem flachen Witz am Wegesrand liegen sehen ("Erzähl mich! Fiep! Erzähl mich!"), lassen Sie ihn liegen – es gibt im Spiel auch ohne irdische Witzchen genug zu lachen, verlassen Sie sich drauf.

● **Unterscheiden Sie immer zwischen Spieler- und Heldenwissen.** Wenn der Meister beispielsweise einem anderen Spieler eine Information gibt, die Sie mitangehört haben, dann weiß Ihr Held noch lange nichts davon. Wenn Sie zufällig in einem Roman gelesen haben, dass der König, für den Sie auf Queste sind, in einem Jahr verstirbt, kann Ihr Held keine düsteren Prophezeiungen darüber ausstoßen.

● **In Aventurien gibt es keine Spielwerte.** Ihre Charaktere können nicht anhand von Zahlen verglichen, wer der bessere Heiler ist, weil sie keinen 'Talentwert' kennen, genauso wenig wie 'Generierungspunkte', 'Abenteurpunkte' oder 'Initiativmodifikatoren'. Auch bei der Steigerung des Helden

steigern Sie anhand der Erlebnisse des Helden.

● **Ihr Held kann nicht überall zugleich sein.** Es kann passieren, dass ein anderer Held plötzlich etwas Interessantes gefunden hat, während Ihr Held gerade im Nachbarzimmer ist. Dann wird Ihr Held auch weiterhin im Nachbarzimmer bleiben und nicht ahnen, dass sein Kollege etwas entdeckt hat, solange der andere ihm das nicht mitteilt.

● **Der Meister hat immer Recht.** Er ist der Schiedsrichter, und er darf (notfalls) auch Regeln brechen, wenn das dem Spiel und der Spannung dient. Sollten Sie sich irgendwann ungerecht behandelt fühlen oder glauben, dass der Meister sich nicht an die Regeln hält, dann merken Sie sich die Situation und sprechen Sie es nach dem Spiel oder in einer Spielpause an – aber keinesfalls mitten im Spiel.

● **Der Meister ist nicht Ihr Gegner.** Versuchen Sie ihn also nicht auszutricksen oder übers Ohr zu hauen, denn Sie spielen miteinander – nicht gegeneinander. Ist es erst einmal so weit gekommen, dass alle gegeneinander spielen, sind keine spannenden Abenteuer mehr möglich, sondern nur noch Stärkenvergleiche – und das verliert schneller als man denkt jeglichen Reiz.

● **Nehmen Sie Rücksicht auf Ihre Mitspieler.** Auch die anderen haben ein Anrecht darauf, am Spielgeschehen teilzunehmen – selbst wenn Sie vielleicht die lautere Stimme haben oder Ihre Ideen schneller sprudeln. Das Spiel lebt von der Geschichte, die gerade abläuft, und der ein bestimmter Spannungsbogen zugrunde liegt. Auch, wenn Ihr Held eine spannende oder tragische Vorgeschichte hat, müssen Sie diese nicht unbedingt *jetzt* erzählen.

Diese Aussage bezieht sich aber auch ganz allgemein auf den grundsätzlichen Spielstil, auf die Vorlieben der Gruppe, was Kampf oder Magie, Detektiv- oder Erforschungsabenteuer angeht. Einigen Sie sich auf einen gemeinsamen Nenner (und teilen Sie es dem Meister mit).

● **Halten Sie sich an die Regeln.** Versuchen Sie nicht, durch Schummeln mit den Würfeln, absichtlich falsches Rechnen oder ähnliche Tricks, 'besser' zu sein. Es gibt kein 'besser' beim Rollenspiel, und nichts, was Sie am Spieltisch gewinnen, lässt Sie im echten Leben reich und berühmt werden – sehr wahrscheinlich jedoch gibt es Ärger, wenn Sie auffliegen ...

● **Fantasy-Rollenspiele sind ein Spiel – nehmen Sie die Angelegenheit also nie zu ernst.** Wenn Ihr Held von jemandem beleidigt wird, dann sind nicht Sie selbst gemeint; und es gibt keinen Grund, sich gekränkt zu fühlen. Wenn ein Mitspieler mit gekanntem Brimborium und in Pseudo-Latein Geister beschwört, können Sie davon ausgehen, dass er seine Rolle als Nekromant gut ausspielt, nicht aber, dass er plötzlich Satanist geworden ist.

Und wenn Ihr Held irgendwann stirbt, dann ist das zwar je nach Situation traurig oder ärgerlich – aber andererseits, wenn er einen 'filmreifen Abgang' hatte, von dem sich Spieler wie auch Charaktere noch nach Jahren erzählen, ist es das allemal wert gewesen. Und vor allem, jetzt mal Klartext: Es war nur eine Person aus Ihrer Phantasie! Erschaffen Sie sich einfach eine neue – das Abenteuer hört niemals auf!