

TIPPS UND ANREGUNGEN FÜR SPIELER

VON FLORIAN DOP-SCHAUEN

UNTER VERWENDUNG VON "AUF EIN WORT, VEREHRTE ROLLENSPIELER" VON ULRICH KIESOW

In der Basisbox finden Sie auf S. 158f. einige grundlegende Tipps für Rollenspieler in knapper Form zusammengefasst. In Wirklichkeit jedoch ist das Thema sehr viel komplexer, und jeder, der sich längere Zeit mit Rollenspiel beschäftigt, hat dazu eigene Ideen und Vorstellungen entwickelt. Darum möchten wir hier die Thematik ein wenig eingehender beleuchten und Ihnen einige Anregungen zur Hand geben, wie Sie als Spieler Ihr Rollenspiel reizvoller gestalten können. Der folgende Text soll jedoch keinesfalls ein 'allgemein gültiges Regelwerk für gutes Rollenspiel' darstellen – im Gegenteil: Wann immer Sie vielmehr auf eine Empfehlung stoßen, die nicht zu Ihrem Geschmack oder dem Spielstil Ihrer Runde passt, überlesen Sie sie einfach – denn den 'einzig wahren und richtigen Weg' des Rollenspiels gibt es schlichtweg nicht.

Wir verfügen über eine langjährige Erfahrung im Bereich der Rollenspiele und haben bereits die unterschiedlichsten Varianten ausprobiert. Darum haben wir uns im Folgenden vorgenommen, Sie an der Quintessenz unserer Erkenntnisse teilhaben lassen, damit Sie vielleicht einige der Fehler, die wir gemacht haben, vermeiden können. Aber auch wenn Sie selbst schon ein erfahrener Rollenspieler sind, lohnt das Weiterlesen – mag sein, dass auch Sie noch auf die ein oder andere neue Idee stoßen, von der Ihr Spiel profitieren kann.

TEIL I: IHR HELD, DAS UNBEKANNTE WESEN

Der zentrale Reiz des Rollenspiels liegt darin,

in der Person eines Helden Abenteuer zu erleben: spannende Situationen, ergreifende Momente und verzwickte Notlagen, aus denen man sich nur mit knapper Not befreien kann. Ebenso, wie ein Buch oder Film erst dann packend ist, wenn man sich mit dem Helden identifiziert, wenn man mit ihm fiebert oder leidet, ist es beim Rollenspiel: Richtig reizvoll wird es erst dann, wenn Sie nicht einfach nur mit den Zahlenwerten auf Ihrem Heldendokument jonglieren, sondern Ihnen wirklich so zumute ist, als würden Sie selbst auf einer schwankenden Hängebrücke über den Abgrund balancieren oder von dem arroganten Büttel der Stadtwache zur Weißglut getrieben werden. Doch was können Sie tun, um sich in der Haut Ihres Helden zu Hause zu fühlen?

Zunächst einmal sollten Sie Ihren Helden besser kennenlernen und seinem Charakter Tiefe verleihen. Solange er nur aus ein paar Zahlen besteht, die Sie auf dem Heldenbogen eingetragen haben, besitzt er genauso viel Persönlichkeit wie das Blatt Papier, auf dem er steht. Denn die 'Persönlichkeit' wird durch all das festgelegt, was sich nicht in Zahlenwerten ausdrücken lässt: durch die Vorlieben des Helden, seine Wünsche und Abneigungen, seine Vergangenheit, seine Erinnerungen und Ziele.

Als ersten Anhaltspunkt können Sie die Vor- und Nachteile verwenden, mit denen Sie den Helden ausgestattet haben, und sich überlegen, was sich hinter diesen Zahlenwerten verbergen könnte: Denn selbst wenn Sie wissen, dass Ihr Held sehr rachsüchtig ist, stellt sich immer noch die Frage, warum er das ist und wie sich dies auf sein Verhalten auswirkt. Stammt er aus einer Kultur, in der eine Kränkung der Ehre nur durch blutige Rache bereinigt werden kann? Vielleicht hat Ihr Held diese Ansicht kritiklos übernommen, vielleicht hatte er aber auch nur Angst, von seinesgleichen ausgelacht zu werden, wenn er seine Ehre nicht wiederherstellt – oder aber, er hält es für den Willen seiner Götter, dass Gleiches mit Gleichem vergolten wird. Wie Sie an diesem Beispiel sehen, kann schon der Begriff der Rache sehr unterschiedliche Bedeutungen annehmen, und jede Schattierung kann für das Verhalten Ihres Helden im Abenteuer ausschlaggebend sein.

Auch eine Beschäftigung mit den **20 Fragen an den Helden**, wie sie in den Basisregeln auf S. 63ff. präsentiert wurden, zeigt weitere wichtige Aspekte seiner Persönlichkeit auf.

Wir möchten Sie ermutigen, den bisherigen Lebensweg Ihres Helden, mit seinen ganz persönlichen Zielen und Eigenheiten, in Form einer kleinen Geschichte festzuhalten. Gegebenenfalls können Sie diese kurze Erzählung auch dem Meister zukommen lassen – einfach so, als Lesevergnügen, oder aber in der Hoffnung, dass ein paar Details aus der Vergangenheit Ihres Helden in das Abenteuer eingebaut werden. Denn wäre es nicht viel spannender, statt einer beliebigen Prinzessin einmal den eigenen kleinen Bruder aus den Fängen eines üblen Schwarzmagiers zu befreien?

Natürlich müssen Sie nicht bereits vor Ihrer ersten Spielsitzung jeden Persönlichkeitsaspekt Ihres Helden haarklein im Kopf haben. Aber Sie sollten aufmerksam verfolgen, welche Erfahrungen er nach einigen Abenteuern gemacht hat, wie er sich in wichtigen Momenten verhalten hat und welches Gesamtbild dazu passen würde. Erfahreneren Rollenspielern empfehlen wir sogar, die Charaktergenerierung von Anfang an 'von hinten aufzuzäumen': Überlegen Sie sich zuerst, was für ein Mensch (oder Elf, oder Zwerg ...) Ihr Held sein soll, denken Sie sich eine Hintergrundgeschichte zu dieser Figur aus, und fangen Sie dann erst an, die passenden Spielwerte zusammenzustellen. Gerade um Ihnen diese Freiheit zu erlauben, haben wir die neue Regelrevision ausgearbeitet, die es jedem Spieler – losgelöst von der Willkür des Würfelglücks – ermöglichen soll, seinen Helden ganz nach persönlichem Geschmack maßzuschneidern.

Und noch eines ist wichtig: Lassen Sie sich nicht von Ihren eigenen Vorgaben tyrannisieren. Wenn Sie merken, dass das Konzept, das Sie sich für Ihren Charakter ausgedacht haben, aus irgendwelchen Gründen nicht funktioniert, weil es sich nicht mit Ihrer Spielweise verträgt, Ihnen plötzlich nicht mehr stimmig erscheint oder aus sonstigen Gründen keinen Spaß macht – dann wandeln Sie es einfach ab. Helden sind auch nur Menschen (oder Zwerge, oder Elfen ...) und führen noch dazu ein unstetes Dasein voller aufrüttelnder Erlebnisse, das täglich neue Gründe liefert, sich zu ändern. Sie stellen fest, dass es Ihnen immer weniger Spaß macht, die mädchenhaft alberne Gaukle-

die passende Assoziation parat zu haben. Aber niemand zwingt Sie, diese Klischees auch dann zu bedienen, wenn Sie einen Helden spielen. Wer sagt denn, dass Ihr Thorwaler nicht Abstinenzler ist, der nichts schrecklicher findet als aufdringliche Leute, die lauthals und falsch singen? Genau das wäre doch ein sehr gutes Motiv, die Heimat zu verlassen und in der Fremde sein Glück zu versuchen! Auch im späteren Spielverlauf kann sich aus einem solchen scheinbaren Widerspruch manch lustiger Effekt ergeben, denn natürlich haben auch die Meisterpersonen genau dieses Vorurteil vor Augen und sind entsprechend überrascht, wenn Ihr Held plötzlich ganz anders ist.

MUT ZUR
DARSTELLUNG

Wie dicht und aufregend ein (Tisch-)Rollenspiel für alle Beteiligten ist, hängt von der Atmosphäre am Spieltisch ab. Diese – an sich banale – Feststellung hat, was die Darstellung des Helden betrifft, eine Reihe grundlegender Konsequenzen: Auch, wenn Sie selbst ganz genau wissen, wie Ihr Held wirken soll und wie er ‘wirklich’ ist, wird in der Vorstellung Ihrer Mitspieler nur das Gestalt annehmen (und somit für die Dauer des Spiels zur aventurischen Realität), was Sie selbst, durch Ihre Darstellung, vermitteln. Geben Sie sich also Mühe, die Möglichkeiten des (Tisch-)Rollenspiels* voll auszuschöpfen. Sprechen Sie nicht mit Ihrer normalen Stimme, sondern so, wie es Ihr Held tun würde: bedächtig, hektisch, militärisch knapp oder umständlich, mit großen Gesten oder misstrauischen Blicken. Um einen Anfang zu machen, könnten Sie immer dann, wenn es im Abenteuer auf Geräuschlosigkeit ankommt, tatsächlich im

*im Gegensatz zum Liverollenspiel, bei dem viele der hier als Tricks genannten Methoden zur grundsätzlichen Spielgestaltung gehören.

wenn Sie nicht nur ein paar
Lebenspunkte auf Ihrem
Dokument weggestrichen, son-
dern sich dabei vor Augen
geführt haben, dass
Ihr Held drei
Schwerthiebe abbe-
kommen hat und mit
Blut besudelt ist, werden

Sie sich viel eher darum kümmern, dass seine Wunden versorgt und die Kleider in Ordnung gebracht werden.

EINE HELDEN ZU SPIELEN ...

Im vorangegangenen Text wollten wir Ihnen vor allem darlegen, wie wichtig es für Ihr Spiel ist, dass Sie zwischen Spieler- und Heldenpersönlichkeit zu trennen lernen. Das soll aber auf keinen Fall bedeuten, dass Sie Ihren Helden lieblos und wie



eine Spielfigur durch die Abenteuer führen. Nein, nachdem die Trennung einmal vollzogen ist, sollten Sie es sich zur Aufgabe machen, den Helden mit so viel Leben wie nur irgend möglich zu erfüllen.

Außerdem sollten Sie es von Anfang an vermeiden, von Ihrem Helden in der dritten Person zu sprechen: "Mein Krieger fragt ihn mal, ob er was mit der Sache zu tun hat ..." Was für ein schlapper Satz! Wieviel besser kommt es da, wenn Sie mit energischer Stimme sagen: "Rede, du Schurke! Steckst du mit drin?" Um die Rolle Ihres Helden abzurunden, sollten Sie stets darauf achten, sein Auftreten und Verhalten seiner Erfahrung und seinem Ruhm (also seiner Stufe und seinem Sozialstatus) anzupassen. Dieser Rat gilt natürlich vor allem für besonders niedrig- oder hochstufige Helden. Spielfiguren, die 'im Mittelfeld liegen', müssen sich über ihre Wirkung auf die Umwelt nicht unbedingt stets Rechenschaft ablegen.

Als (abschreckendes) Beispiel aus der Praxis sei hier eine kleine Anekdote von einem Spielertreffen geschildert, bei dem einer unserer Autoren als Meister auf zwei Krieger der 18. Stufe stieß, die sich fast einen (Spiel-)Tag lang von einem Begrüßer (Hotelportier) auf der Nase herumtanzen ließen: "Der Herr lässt Euch bestellen, Ihr mögt noch zwei Stunden warten – der Herr hat eben das Haus verlassen, wird aber bald wieder zurück sein – tretet bitte vom Tresen zurück, ich muss mich jetzt um die Gäste kümmern" usw. Die beiden Krieger – mehrfache Basiliskentöter, versteht sich – akzeptierten einfach, dass ein Begrüßer hinter einer Theke eine Respektperson ist, der sich jedermann zu fügen hat. Dass sie selber, bei all ihren Ruhmestaten, ihrer Umgebung sehr viel mehr Respekt einflößen müssten, dass sie einen Portier, der nicht spurt, mit einem pädagogischen Griff ans Ohr sofort auf Touren bringen könnten, kam ihnen nicht in den Sinn ...

Natürlich spielt der Meister in dieser Geschichte auch nicht gerade eine vorbildliche Rolle: Statt insgeheim seinen Spaß daran zu haben, die Recken zu schikanieren, hätte er nämlich von vornherein die Reaktion der Umgebung auf zwei solche Heldengestalten angemessen darstellen sollen. Ein hochstufiger Held hat normalerweise schon eine besondere Behandlung durch den Meister verdient. Man muss einfach davon ausgehen, dass ein Kämpfer, der eine lange Reihe von Abenteuern durchgestanden, vielen Schurken das Handwerk gelegt und vielen Menschen das Leben gerettet hat, sich in so mancher aventurischer Stadt einer gewissen Prominenz erfreut. Lassen Sie als Meister die Bürger so agieren, wie sich auch heute die Erdenmenschen bei der Begegnung mit Prominenten verhalten. Beschreiben Sie jene typische Mischung aus Neugierde, Ehrfurcht und Aufdringlichkeit. Einem berühmten aventurischen Helden werden sich leicht viele Türen öffnen, so mancher Händler und Handwerker wird sich schier zerreißen, um ihm gefällig zu sein. Andererseits wird er sich kaum durch die Straßen bewegen können, ohne dass ihm ein Schwarm von Kindern und Jugendlichen folgt, ein vermeintlich heimliches Rendezvous wird blitzschnell zum Stadtgespräch, und in der Schänke kann er sich vor spendierten Bieren und schulterklopfenden Händen kaum retten.

Es ist Spielleitersache, den oben beschriebenen Rahmen zu schaffen, in dem dann die Spieler ihre ruhmreichen Kämpfe angemessen bewegen sollten: Zum Beispiel gibt es nur wenige Leute, von denen ein Held der 18. Stufe einen Befehl, einen Rat oder einen Auftrag annimmt. Bei Verhandlungen ist er es

gewohnt, die Preise festzusetzen und die Umstände zu bestimmen. Seine Gegner wählt er danach aus, ob sie ihm ebenbürtig sind. Ein Kriegerveteran mit vollendeten Kampfwerten stellt sich so leicht keinem jungen Heißsporn zu einem echten Schwertduell. Er wird auf eine solche Herausforderung je nach Temperament mit einem nachsichtigen Lächeln oder mit einer schallenden Ohrfeige reagieren.

Ein jugendlicher Held auf der anderen Seite wird seine Gegner keineswegs immer danach aussuchen, ob er ihnen gewachsen ist. Er hat die Erfahrung seiner Grenzen noch nicht gemacht, neigt darum zur Selbstüberschätzung und ist außerdem stets darauf aus, seinen Ruhm zu mehren, indem er sich mit namhaften Gegnern anlegt. Außer dem Hang zur Selbstüberschätzung sollten Sie als Spieler einem frischgebackenen Helden die Fähigkeit zum Staunen und eine gefährliche Portion Leichtgläubigkeit mit auf den Weg geben. Auch dürften Geduld und geschicktes Taktieren nicht unbedingt zu seinen Tugenden gehören ...

Womit wir beim letzten Ratschlag dieser kleinen Anleitung zur Verfeinerung des Rollenspiels angekommen wären: Scheuen Sie als Spieler nicht davor zurück, Ihren Helden in gewissen Charakterzügen zu schwächen und ihn so ein Stück weit 'dem Meister auszuliefern'. Haben Sie Vertrauen zu Ihrem Spielleiter: Ein guter Meister wird Ihnen dieses Verhalten danken, indem er Ihren Helden in schöne spannende (aber keineswegs mörderische) Abenteuer verstrickt. Es fällt dem Meister sehr viel leichter, eine plausible Handlung zu konstruieren, wenn ihm die Spieler ein wenig entgegenkommen und ihre Helden geradewegs in ein Abenteuer hineinstoßen, als wenn sie sich mit Händen und Füßen dagegen sträuben, Ihre Helden in eine gefährliche Situation verstricken zu lassen.

Spieler und Meister sind schließlich zusammengekommen, um *gemeinsam* ein Abenteuer zu erleben. Jede Rollenspielrunde ist vom Austrocknen bedroht, in der das Verhältnis Spieler-Meister vor allem von Konfrontation geprägt ist, wohingegen eine echte Kooperation zwischen den Parteien ein sicherer Garant für viele spannende und äußerst befriedigende Spielabende ist.

TEIL 2: HÖHER, WEITER, MEHR – ODER: DIE KUNST DER BESCHEIDENHEIT

VON REGELLÜCKEN UND HELDEN-MAXIMIERUNG

Rollenspielregeln sind immer ein Kompromiss; das liegt in ihrer Natur und lässt sich nicht ändern. Denn einerseits sollen sie ein Spiel ermöglichen, das mit möglichst wenig Begrenzungen auskommt: Es gibt kein Spielbrett, keine begrenzte Zahl an Spielzügen, die man ausführen kann, keine Zeitvorgaben, usf.. Außerdem soll jeder Mitspieler die Möglichkeit haben, sich seine Spielfigur aus einer großen Vielzahl von möglichen Helden auszuwählen und dann nach eigenen Vorstellungen weiter zu prägen.

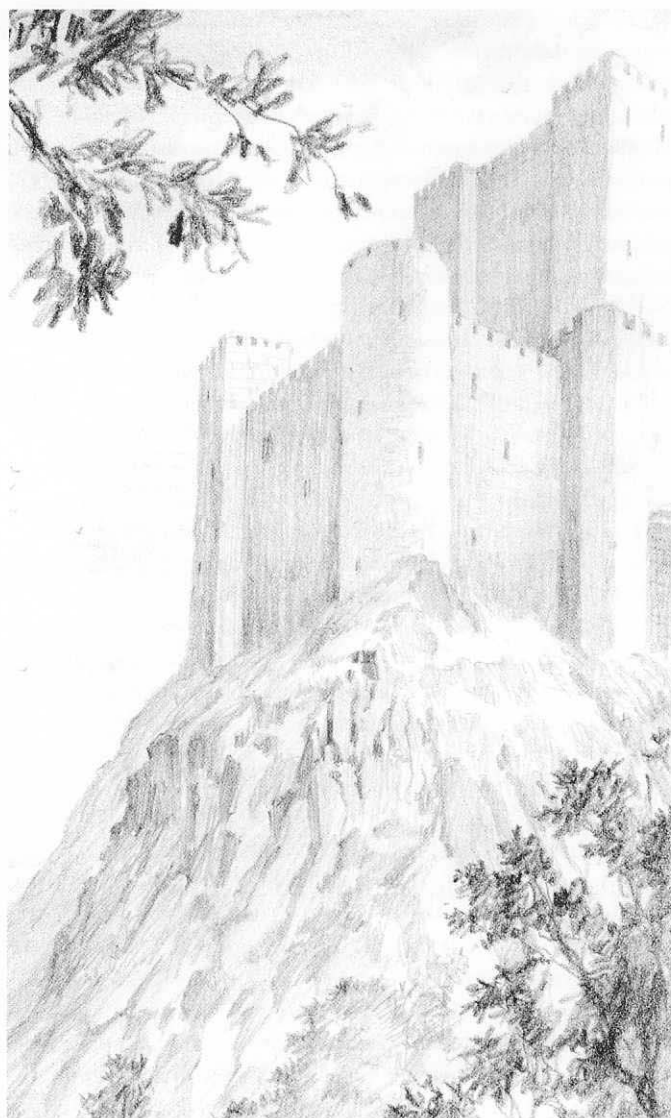
Auf der anderen Seite soll das Rollenspiel aber auch spannend bleiben, unwägbare und vor allem: möglichst gerecht. Wenn ein Spieler einfach behaupten kann, sein Held würde jetzt über die sechs Meter breite Felsspalte springen, und dabei völlig vergisst, dass er einen untrainierten Magier führt, der so etwas unmöglich schaffen kann, dann sollte der Meister sachliche Argumente zur Hand haben, ihn auf den Boden der (aventurischen) Realität zurückzuholen. Aus diesem Grund gibt es Regeln und Werte. Leider ist es nicht möglich, diese beiden Ansprüche – auf der einen Seite die Freiheit, auf der anderen die Ausgewogenheit – nahtlos miteinander zu kombinieren, so dass ein rundum stimmiges Gesamtbild entsteht. Will man etwa die Auswahl an Möglichkeiten sehr vielfältig gestalten, braucht man viele Sonder- und Spezialregeln. Dies hat aber auch zur Folge, dass findige Spieler, die nach Spezialfällen suchen, die ihrem Helden ungeahnte Fähigkeiten und Möglichkeiten geben, früher oder später fündig werden und damit, eigentlich in Konsistenz zum Regelwerk, das Spielgleichgewicht gefährden.

Als Beispiel sei hier nur die Regel der letzten DSA-Edition zum Talent *Linkshändig* genannt: Ein Held, der in diesem typischen Streuner-Talent einen TaW von 16 erreicht hatte, bekam eine zusätzliche Attacke oder Parade pro Kampfrunde verliehen. Was auf den ersten Blick wie eine netter, aber keinesfalls spielentscheidender Bonus aussieht, kann jedoch in der Spielpraxis zur Folge haben, dass ein Krieger im Duell mit einem Streuner hoffnungslos unterlegen ist, wenn beide einigermaßen gute Kampferfertigkeiten besitzen. Zwar ist es beim Krieger wahrscheinlicher, dass die Attacke gelingt, als beim Streuner, und wenn er trifft, richtet er auch mehr Schaden an. Der Streuner jedoch hat in jeder Kampfrunde die Möglichkeit zu einer unparierbaren Attacke: Er kann zweimal angreifen, der Krieger aber nur einmal parieren. Langsam, aber sicher wird er so den eigentlich viel kampferprobteren Gegner in Stücke hauen – ein Effekt, der so nie von den Regelautoren beabsichtigt war.

Ob es zulässig ist oder nicht, die Regeln auszunutzen, ist eine prinzipielle Frage, die letztlich vom Geschmack und Spielstil Ihrer Runde abhängt. Wenn nämlich der Spieler des Kriegers, der sich während der ganzen Ausbildung aufs Kämpfen konzentriert hat, plötzlich feststellen muss, dass sein Held neben einem Streuner verblasst, weil dieser nicht nur besser Schlösser knacken und Fassaden erklettern, sondern auch besser kämpfen kann, wird dies ein sehr frustrierendes Erlebnis sein: Schlechte Stimmung am Spieltisch ist vorprogrammiert und der eigentliche Sinn des Unterfangens, der Spielspaß, dahin. Wenn sich hingegen Spieler und Meister einig sind, dass man die Regeln ausnutzen sollte, wo immer es geht, und darum im Endeffekt jeder einen 'Super-Helden' führt und keiner benachteiligt ist, dann sieht die Sache anders aus. Nur sollten Sie sich innerhalb Ihrer Gruppe rechtzeitig darüber einigen, wie die Vorlieben aussehen.

DIE RÜSTUNGSSPIRALE

Es kann etwas Großartiges sein, einen Helden zu spielen, der nichts und niemanden fürchten muss. Ein Held, der in der Lage ist, alleine einem Lindwurm entgegenzutreten, der mit den reichsten und mächtigsten Personen Aventuriens befreundet ist und genug Geld hat, um sich in jedem größeren Land eine eigene Burg zu bauen, ist sicherlich der Wunsch manch eines Spielers.



Aber wie das oft mit Wünschen ist: Kaum hat man sie sich erfüllt, werden sie sehr langweilig.

Versuchen wir es einmal mit folgender Erklärung: Rollenspiel soll zunächst einmal spannend sein, und Spannung entsteht immer aus einer Bedrohung, einer Gefahr. Oder haben Sie jemals ein packendes Buch gelesen oder einen aufregenden Film gesehen, in dem die Hauptfigur jegliche Bedrohung mit gelangweilter Miene abwehren konnte?

Der Reiz der meisten Abenteuergeschichten resultiert daraus, dass ein Held (oder auch mehrere davon) einer Übermacht entgegensteht und sich nur mit knapper Not aus dieser Gefahr befreien (und dabei mitunter noch die ganze Welt retten) kann. Um aber einen Überhelden in eine Situation geraten zu lassen, die für ihn wirklich gefährlich werden kann, muss der Meister entsprechende Gegner auffahren. Doch wen will er dem mächtigsten Krieger und Drachentöter Aventuriens entgegen schicken, so dass es diesem mehr als ein müdes Lächeln entlockt? Eigentlich doch nur Alte Drachen oder Giganten, schließlich sogar Götter. Und dann? Wie geht es weiter, wenn der Held selbst den Namenlosen erschlagen hat? Wie Sie sehen, verliert dieser Ansatz überraschend rasch seinen Reiz und wird fade und langweilig.

Natürlich gilt auch in diesem Fall: Spielen Sie so, wie es Ihnen am besten gefällt. Aber Sie sollten sich nicht wundern, wenn die

Begeisterung über Ihren Super-Helden von anderen DSA-Spielern nicht geteilt wird.

Ähnliche Überlegungen spielen noch in einem ganz anderen Zusammenhang eine Rolle: Lassen Sie Ihren Helden nach Möglichkeit nichts tun, was Sie ihn nicht auch erleben lassen wollten. Denn früher oder später wird Ihr Meister in der Regel mit den gleichen Geschützen antworten, wie Sie sie ins Spiel gebracht haben. Wenn Sie also unbedingt einen Meistermeuchler spielen möchten, der all seine Gegner mit einem gezielten Nackenstich übers Nirgendmeer schickt, dann wundern Sie sich nicht, wenn plötzlich, in einem unbedachten Augenblick, ein nicht minder begabter Berufsgenosse im Rücken Ihres Helden auftaucht. Wenn Ihr Held Gift benutzt, um sich seiner Gegner zu entledigen, dann sollten Sie jederzeit damit rechnen, dass er selbst plötzlich einen tödlichen Giftpfeil abbekommt. Und wenn Sie einen Scharfschützen spielen, der sich darauf verlegt hat, tödliche Schüsse aus dem Hinterhalt abzufeuern, müssen Sie nicht überrascht sein, wenn der Meister eines Tages auf die Idee kommt, die gleiche Strategie auf Ihren Helden anzuwenden. Solche Aktivitäten führen dazu, dass Ihrem Helden eine glänzende Karriere beschert ist – die meist ebenso glänzend und endgültig zu Ende ist. Bleiben Sie also lieber bei den Mitteln, die Sie auch als Opfer ertragen wollten.

TEIL 3: SPIELREGELN UND HINTERGRUNDWELT

Nachdem wir uns
zunächst auf Ihren

Helden und dessen Ausgestaltung konzentriert haben, möchten wir uns nun der Welt des Schwarzen Auges und den Spielregeln zuwenden. (Womit sich der folgende Abschnitt natürlich nicht nur an die Spieler, sondern auch und insbesondere an die Meister wendet.)

Manche Spieler glauben, dass alles, was in unseren Hintergrund- oder Regelbüchern geschrieben steht, unumstößlich ist und streng zu befolgen ist. Das ist ein Irrtum und war von der DSA-Redaktion ausdrücklich nie so gemeint. Wer DSA spielt, soll Spaß haben – und keine Gesetzbücher oder Datensätze auswendig lernen müssen. Das, was in all unseren zahlreichen, ausführlichen Regelwerken oder Weltbeschreibungen geschrieben steht, ist letztlich nur als Vorschlag gemeint. Die Welt und das Regelwerk von DSA haben im Laufe vieler Jahre nach und nach immer konkretere Gestalt angenommen, wobei zweifelsohne viel Erfahrung, Tüftelei und Kreativität eingeflossen ist. Bedenken Sie aber, dass das Regelsystem, wie es jetzt ist, den Ansprüchen Hunderttausender von Spielerinnen und Spielern gerecht werden soll, die unterschiedlich alt sind, ganz und gar verschiedene Dinge von einem 'guten Abenteuer' erwarten und sich auch sonst in der Frage, was für sie einen gelungenen Rollenspielabend ausmacht, nur schwer auf einen Nenner bringen lassen. Hier können wir nicht mehr tun, als ein möglichst vielfältiges Programm zu entwickeln, das einen möglichst plausiblen, dichten Hintergrund und ein funktionstüchtiges Regelwerk bietet. Dass es uns dabei niemals gelingen wird, allen Wünschen und Vorstellungen der Spielerschaft gleichzeitig gerecht zu werden, tut uns selbst von Herzen Leid – und wir können es dennoch nicht ändern.

Es gibt nur einen Weg, mit dieser misslichen Lage umzugehen: Wann immer Sie merken, dass ein bestimmtes Detail des Regelwerks oder der Weltbeschreibung Ihnen ganz und gar gegen den Strich geht, dann ändern Sie es. Hier ist Eigeninitiative gefragt – aber haben Sie ruhig den Mut, auch weitere, zukünftige Publikationen an Ihr ganz persönliches Aventuriernbild oder die Regelvariante Ihrer Spielrunde anzupassen, damit die Stimmigkeit gewahrt bleibt; wobei all dies natürlich in Zusammenarbeit mit der ganzen Runde geschehen und, wie immer, der Meister das letzte Wort haben sollte. Und, ganz im Vertrauen: Selbst bei uns, in der DSA-Redaktion, hält sich niemand sklavisch an die offiziellen DSA-Regeln, sondern hegt und pflegt in seiner privaten Runde ganz eigene Varianten.

Zugegebenermaßen jedoch hat das auch seinen Haken: So lange Sie in Ihrer Spielrunde bleiben, können Sie natürlich alles völlig nach Ihrem Geschmack ändern. Wenn Sie jedoch irgendwann mit anderen DSA-Spielern zusammenspielen wollen, sei es auf einem großen Spielertreffen, sei es, weil Sie sich einer neuen Runde anschließen, dann müssen Sie davon ausgehen, dass diese entweder nach den offiziellen Regeln spielen (auf Spielertreffen der übliche Fall) oder eben ganz eigene Hausregeln entworfen haben. Dann müssen Sie sich wohl oder übel den Gegebenheiten anpassen – und wenn Sie zu viele eigene Änderungen zum offiziellen System vorgenommen haben, kann es natürlich passieren, dass Sie Ihren Held erst gründlich 'umbauen' müssen, damit er zum Rest der Spielerfiguren passt. Mit der Spielwelt Aventuriens verhält es sich ähnlich. Wir bieten Ihnen eine sehr detailliert beschriebene Welt an, die eine ganz eigene Atmosphäre hat, aber gleichzeitig auch sehr viele unterschiedliche Aspekte in sich vereint, damit möglichst jeder Spieler auf seine Kosten kommt: Wer Abenteuer im Stile der Musketiere liebt, kann sich im Horasreich austoben, für Entdeckerabenteuer bieten sich zum Beispiel das Eherne Schwert, der Raschtulswall, die südlichen Dschungel oder der hohe Norden an. Horrorgeschichten mit Untoten, Dämonen und Menschen, die ihre Seele an die finsternen Mächte verkauft haben, kann man in den Dunklen Landen erleben. Klassisch ritterlich geht es in Weiden zu, während man in Albarnia schließlich die fremdartige Feenwelt erleben kann. Und doch, bei aller Vielfalt mag es sein, dass Sie noch ganz andere Vorlieben hegen – und Sie sollten sich das Recht herausnehmen, diese in Ihrem ganz persönlichen Aventuriern zu verwirklichen. Wenn Ihre Spielrunde schon lange von einer Kampagne träumt, in deren Verlauf der halbe Kontinent von den Goblins überrannt wird, ein Raumschiff in Al'Anfa landet oder Gareth von einem Drachen zerstört wird, dann gönnen Sie sich den Spaß. Zwar entfernen Sie sich damit (beträchtlich!) vom dem Bild Aventuriens, das wir in unseren Publikationen zeichnen, und werden es in Zukunft schwerer haben, mit fremden DSA-Spielern zusammen zu spielen. Auch die offiziellen Abenteuer und die DSA-Zeitung Aventurischer Bote werden eventuell nicht mehr zu Ihrer Rollenspielwelt passen. Aber so lange Sie bei Ihrer individuellen Variante des Spieluniversums genau das finden, woran Sie Freude haben, sollte Ihnen dieser Nachteil eigentlich egal sein.

DAS SPIEL IN AVENTURIEN

Echtes Rollenspiel hängt, wie schon oft erwähnt, unter anderem auch davon ab, in wie weit es den Spielern gelingt, sich in eine ferne, fremde Welt zu versetzen. Dazu sollten sie sich von

so mancher Einstellung und Überzeugung trennen, die im irdischen Alltagsleben Geschmack und Handeln der Spieler bestimmen. Seltsamerweise gibt es im Spiel nur einen Bereich, in dem die Spieler sich sofort auf aventurische Verhältnisse einstellen – nämlich immer dann, wenn es gilt, die Gewalt als gebräuchliches Mittel zu Konfliktlösung einzusetzen. Woran mag es liegen, dass viele von uns gerne bereit sind, sich vorzustellen, dass sie jederzeit ihre Interessen mit dem blanken Schwert durchsetzen würden, ansonsten aber kaum ein Gefühl dafür entwickeln, wie sich der Held in einer mittelalterlichen Welt fühlen und verhalten würde. Die meisten Rollenspieler kennen Beschreibungen von Politik und Alltagsleben in Mittelalter und Renaissance, können sich also eine vage Vorstellung davon machen, welche Gesellschaftsformen sie auch in Aventurien vorfinden würden. Sie fügen ihre Helden aber nicht in diese Gesellschaft ein, sondern spielen sie wie einen irdischen Besucher aus dem 20. Jahrhundert: Sie fragen beim Trödler, ob sie eine Stretch-Hose für ihre Hexe kaufen können, sie ekeln sich, wenn sie einen fettigen Eintopf serviert bekommen (obwohl es der Wirt besonders gut mit ihnen gemeint hat), sie stellen der alten Peraine-Geweihten ein Beinchen (weil sie natürlich nicht an Götter glauben), sie verprügeln einen Grafen (weil dieser in seiner Grafschaft nicht die Demokratie einführen will) und so weiter. Kurzum: Marcus spielt eben nicht Margonin, den bornländischen Edelmann, sondern er spielt Marcus – mit einem Schwert in der Hand ...

Den Helden ist es – gegen eine gewaltige Übermacht und wider alle Wahrscheinlichkeit – gelungen, den Sohn des Barons aus den Klauen der legendären Gurgelschlitzerbande zu befreien. Der Baron, nicht eben reichlich mit Dukaten gesegnet, denkt lange über eine angemessene Belohnung für die Helden nach und entscheidet sich schließlich für ein großes Jagdfest. Also informiert sich der Spielleiter über Jagdbräuche in der Ritterzeit, Wildarten, Treiber und dergleichen, zeichnet eine Karte von einem Flusstal zur Winterzeit und heftet ein paar Würfeltabellen zur Jagdgestaltung aus ...

Doch was geschieht, als der Baron den Gästen stolz von seinem Vorhaben erzählt? Der Streuner legt die halb abgenagte Hammelkeule zur Seite und erklärt, dass er die Jagd barbarisch fände, und die Hexe spuckt einen Hähnchenknochen aus und verkündet, sie hetze keine unschuldigen Tiere.

Zwar mögen die *Spieler* im Alltagsleben "ein Herz für Tiere haben", sich vegetarisch ernähren oder nur jene scheibenförmigen Tiere essen, die zwischen zwei Brötchenhälften wachsen, aber wieso können sie sich nicht vorstellen, dass ihre *Helden* die Jagd als ein herrschaftliches, spannendes Erlebnis empfinden? Auch in diesem Fall gilt: Die Identifikation des Spielers mit seinem Helden sollte nicht zu intensiv ausfallen. Aventurien ist ein Ort, an dem es spannende Abenteuer zu erleben gilt, und nicht der Platz, irdische Vorlieben und Überzeugungen kundzutun – so lobenswert diese auch immer sein mögen. Anstatt sich selber in Ihrem Helden darzustellen, sollten Sie eine Figur erschaffen, die streng getrennt von Ihrer Persönlichkeit existiert.

Diesen Helden können Sie dann während des Spiels mit Distanz, ja, fast mit einer gewissen Neugierde betrachten (was *ich* in diesem Fall täte, weiß ich ja, aber wie mag meine Amazone Bedia auf die Situation reagieren?).

Ein relativ einfaches Mittel, diese Distanz zu schaffen, ist die Sprache, derer man sich bedient. Versuchen Sie, Ihrem Helden eine eigene, aventurisierte Sprache mitzugeben. (Also nicht mehr: "Mann, is das 'ne Kacke!", sondern: "Fürwahr, das ist ein starkes Stück!" Nicht: "Ich mach dich alle, du Nuss!", sondern: "Hund, willst du mein Eisen spüren?" Es ließen sich viele Beispiele finden, aber Sie wissen schon, worauf es ankommt.) Bedenken Sie, dass "Ihr" in Aventurien die gebräuchliche, höfliche Anrede ist. ("Werter Herr, wenn Ihr wollt, dass

"WERTER
HERR, WENN IHR
WOLLT, DASS WIR EUER
TÖCHTERLEIN BEFREIEN,
DANN SOLLTEN WIR JETZT ÜBER
EINE ENTSCHÄDIGUNG FÜR
UNSEREN AUFWAND
REDEN ..."

wir Euer Töchterlein befreien, dann sollten wir jetzt über eine Entschädigung für unseren Aufwand reden ...") Gute Freunde verkehren per "Du" miteinander – Todfeinde neigen ebenfalls zum "Du" ("Scher dich zu Boron, feiger Bube!") Auch die dritte Person Singular wird als Anrede gern gewählt, und zwar vor allem von Adligen, die den Standesunterschied zu ihrem Gesprächspartner deutlich machen wollen ("Wann hat Sie das Essen parat, Frau Wirtin?" – "Heda, Stallbursch", kann Er mir den Weg zum Rahja-Tempel weisen?").

Häufig lernen sich die Helden einer Spielrunde erst zu Beginn des Abenteuers kennen.

Warum sollten sie sich wie alte Kumpel vom ersten Augenblick an duzen? Es kann viel reizvoller sein, zunächst beim förmlichen "Ihr" zu bleiben, um dann bei einem Gelage nach den ersten gemeinsam durchstandenen Gefahren einander das "Du" anzubieten. Bis dahin bleibt der auf die Form bedachte aventurische Held auch während eines Kampfes beim "Ihr": "Werter Golodrion, könnt Ihr diesen Oger nicht mit einem Blendzauber bedenken?" – "Gewiss, mein lieber Herr Thangol, wenn Ihr mir derweil jene drei Orks vom Leibe haltet!"

Echte Aventurien-Kenner werden unseren Vorschlägen zu Anredeformen entgegenhalten, dass die "Ihr"-Anrede keineswegs überall in Aventurien verbreitet ist, dass zum Beispiel die Thorwaler jeden Menschen, auch geistliche und weltliche Würdenträger, unverdrossen mit "Du" anreden. Nun ja, aber auch in diesen Fällen gilt, dass sich der Spieler um eine möglichst aventurische Sprache für seinen Helden bemühen und seine Rede mit typisch thorwalschen Ausdrücken ("Das wohl! Bei Swaf-nir!") würzen sollte.

Um einen Helden möglichst authentisch erscheinen zu lassen, ist es außerdem wichtig, ihn in das aventurische Gesellschaftsleben einzupassen. Monarchie und Lehnswesen sind in Aventurien bestimmend für die meisten Gesellschaftsstrukturen und werden von den Bewohnern dieser Welt nicht in Frage gestellt. Auch die Helden sind Bewohner Aventuriens. Woher sollten sie andere Staatsformen, zum Beispiel eine parlamentarische Demokratie, kennen? Gewiss, die Spieler haben eine feste Vorstellung von demokratischer Verfassung und Menschenrechten, aber sie sollten darauf verzichten, dieses Wissen an ihre Helden weiterzugeben. Aventurien ist ein Reich, in dem Heldensagen zur Realität werden. Ein solches Reich kann aber nur funkti-

onieren, wenn man Götter, Kaiser, Könige und Fürsten mit einem Mythos umgibt. Und es ist wahrhaftig nicht Aufgabe unseres Spiels, die Mythen zu 'hinterfragen' oder 'aufzubrechen'. Solche Taten können dem Sozialkundeunterricht überlassen bleiben. In gewisser Weise sind die aventurischen Herrscher mit dem 'König' aus dem Märchen gleichzusetzen. Wenn es dort heißt, "in einem Land hinter dem Gebirge lebte ein alter König", ist damit gesagt, der alte Mann besitzt die uneingeschränkte Macht über jenen Landstrich, das Volk erkennt ihn als Herrscher an und fürchtet oder liebt ihn, je nach Wesensart des Königs. In dem Märchen mag es dann darum gehen, dem König einen Dienst zu erweisen oder ihn, wenn er böse ist, trotz all seiner Macht zu überlisten. Niemand wird erwarten, dass das Märchen so weitergeht: "Da kam ein junger Bürokaufmann des Wegs, der der Meinung war, die Volksabstimmung sei dem Königtum bei weitem vorzuziehen ..."

Vorhin wurde gesagt, Sie sollten versuchen, Ihren Helden als von Ihnen getrennte Persönlichkeit zu gestalten – nun, das Rollenspiel in einer feudalistischen Gesellschaft mag Ihnen ein Stück weit dabei helfen, diese Trennung zu vollziehen. Wenn es auch hier auf der Erde und in unserer Zeit durchaus angebracht ist, allen 'Führergestalten' mit tiefer Skepsis zu begegnen, so kann es doch sehr reizvoll sein, den aventurischen Helden mit einer völlig anderen Einstellung auszustatten. Können Sie sich nicht vorstellen, welch tiefe Beklommenheit jeden Aventurier erfasst, der zum ersten Mal seinem Landesfürsten Auge in Auge gegenübersteht, oder dass es einen Ritter aus Mendena mit Stolz erfüllt, wenn 'sein' Kaiser ihm einmal die Hand auf die Schulter legt? Warum sollte das bei Ihrem Helden anders sein? Wenn Sie Ihrem Helden solche Gefühle mit auf den Weg geben, werden Sie selbst die Ferne und Fremdartigkeit der Welt Aventurien sehr viel stärker empfinden.

In vielen Rollenspielrunden – zumal in solchen mit niedrigem Durchschnittsalter – herrscht die Unsitte vor, aventurische Autoritäten mit irdischen gleichzusetzen. Der Spieler stellt den Herzog von Weiden in eine Reihe mit seinem Lehrer oder Werkstattmeister, den er ohnehin nicht leiden kann, und findet sein Vergnügen darin, den Würdenträger nach Herzenslust anzupöbeln. Wir halten solche Szenen für ein sehr vordergründiges Vergnügen, das auf die Dauer der Stimmung am Spieltisch nur schaden kann. Es passt einfach sehr viel besser in eine Fantasy-Welt, wenn der junge Held dem würdigen Herrscher mit Achtung begegnet und in höfischer Geste das Knie vor ihm beugt.

Das bisher Gesagte soll aber auf keinen Fall den Eindruck vermitteln, alle aventurischen Potentaten seien wirklich hervorragende, verehrungswürdige Menschen. Auf der *Spieler-Ebene* sollte sich jedermann klar darüber sein, dass auch auf einem Königsthron ein feiger Schwächling sitzen und der alte Burgherr in Wahrheit ein intriganter Schurke sein kann; junge und welt-unerfahrene Helden aber sollten – ihrem Weltbild gemäß – getrost davon ausgehen, dass jeder Mensch, der ein hohes Amt bekleidet, dieses auch verdient und erfüllt. Umso tiefer dürfte die Erschütterung der Helden ausfallen, wenn sich im Verlaufe eines Abenteuers herausstellt, dass der strahlende Graf, der Bezwiner des Tatzelwurms, in Wahrheit ein Erzverbrecher ist.

Vieles von dem, das über das Leben in der aventurischen Gesellschaft gesagt wurde, kann auch für die Religion gelten. Die aventurischen Götter sind existent – kein Aventurier hat einen

Grund, an dieser Tatsache zu zweifeln: Zu oft wurde ihm von Götterwundern berichtet, möglicherweise (wenn auch zugegebenermaßen selten) hat er selbst einmal göttliches Eingreifen miterlebt.

Also macht es keinen Sinn, wenn Sie Ihren Helden als Atheisten darstellen oder einfach als ungläubigen Tropf, der sich über alle Geweihten lustig macht. Der Besuch im Tempel, die Bitte um göttlichen Beistand, der Dank für göttliche Hilfe sind feste Bestandteile des aventurischen Alltagslebens. Jeder Aventurier, der ein typisches Abenteuer lebend übersteht, würde tiefe Dankbarkeit für seine Götter empfinden. Solche Gefahren überlebt zu haben, wäre ihm 'Gottesbeweis' genug, auch ohne dass er eines echten Wunders teilhaftig wurde. Wenn Sie sich bemühen, die Gläubigkeit Ihres Helden darzustellen, ist dies ein weiterer Schritt, um die Spielfigur mit einem eigenen Charakter auszustatten.

Bedenken Sie auch, dass ein aventurischer Zwölfgötter-Gläubiger wahrhaftig an alle zwölf (!) Götter glaubt. Der typische Spieler-Satz "Ich glaube an Phex, du kannst mir mit deiner Rondra gestohlen bleiben" wäre in Aventurien undenkbar. Natürlich wird sich ein Dieb unter Phexens Schutz stellen und dessen Beistand für seine Unternehmungen erbitten, aber deswegen wird er Praios nicht weniger fürchten. Er weiß einfach, dass es keinen Sinn hat, den Götterfürsten um Hilfe bei einem Diebesstück zu bitten, und er weiß auch, dass Praios solche Dinge nicht gerne sieht. Also wird er alles tun, um ihn nicht zusätzlich zu reizen ...

Es ist auch denkbar, dass ein Held sich gegen die Götter auflehnt, weil er sich vom Schicksal, das die Götter lenken, ungerecht behandelt fühlt. Auch das kann eine interessante rollenspielerische Einstellung sein, die der Spielfigur eine besondere Farbe verleiht. Auf jeden Fall ist ein Aufbegehren gegen die Götter allemal stimmungsvoller, als wenn ein neuzeitlich pragmatisch gespielter Held den Götterhimmel überhaupt nicht zur Kenntnis nimmt.

TEIL 4: DER UMGANG MIT DEM MEISTER

Eine gute Spielrunde kann nur

entstehen, wenn Spieler und Meister sich gemeinsam darum bemühen. Ihr Spielleiter ist nicht etwa ein Dienstleistender, von dem Sie verlangen können, dass er Ihnen ein spannendes Abenteuer präsentiert, das Sie in Ruhe konsumieren können – im Gegenteil: Er hat sich Ihnen zuliebe freiwillig eine Menge Arbeit aufgehalst, um der ganzen Runde ein unvergessliches Erlebnis zu bescheren. Seine Aufgabe ist manchmal alles andere als einfach, denn er muss das Abenteuer vorbereiten, in die unterschiedlichsten Rollen schlüpfen, die Spieler bei der Stange halten, Atmosphäre aufbauen, die Helden im Zweifelsfall in die richtige Richtung lenken, wenn sie sich an dem falschen Handlungsstrang festgebissen haben und als einziger in der Spielgruppe die ganze Zeit über konzentriert und aufmerksam sein. Dabei soll er möglichst noch mehreren Spielern gleichzeitig zuhören, die Aktionen aller Helden und Meisterpersonen im Kopf behalten und niemanden ungerecht behandeln. Es kann gewiss nichts schaden, wenn Sie sich all diese Anforderungen bei der nächsten Spielsitzung bewusst machen; dann wird es

Ihnen bestimmt leichtfallen, über die eine oder andere Unstimmigkeit hinwegzusehen.

Es gibt übrigens eine ganz einfache Methode, herauszufinden, wie es ist, ein Abenteuer zu leiten: Probieren Sie es einfach mal aus. Wenn Sie zum ersten Mal in die Rolle des Meisters schlüpfen, dann lassen Sie sich ruhig ein wenig helfen. Es gibt mittlerweile genug Abenteuer, die speziell auf unerfahrene Spielleiter zugeschnitten (und als solche gekennzeichnet) sind und

zahlreiche Hilfestellungen bieten. Und versuchen Sie sich nicht mit mangelnder Regelkenntnis herauszureden: Die Regeln sind nicht das Wesentliche am Spiel, sondern lediglich ein Gerüst. Sollten Sie einmal nicht die richtigen Regel parat haben, dann fragen Sie einfach Ihre Spieler, und wenn auch von denen keiner eine passende Antwort zur Hand hat, dann improvisieren Sie eben – das ist nicht nur Ihr Recht, sondern wirklich Ihre Aufgabe als Meister. Denken Sie immer daran: Die überwiegende Mehrheit aller Meister des Schwarzen Auges ist ebenfalls nicht mit allen Feinheiten des Regelwerks vertraut. Und selbst die Autoren und Designer des Spieles könnten bei weitem nicht jede Frage richtig beantworten – sie haben einfach im Laufe der Zeit gelernt, sich schnell etwas Passendes einfallen zu lassen.

Aber auch sonst, wenn Sie (wieder) Spieler sind, gibt es ein paar grundlegende Regeln, wie Sie dem Meister den Job erleichtern können – und damit Ihren eigenen Spielspaß vergrößern:

- Spielen Sie nicht *gegen* den Meister. Auch wenn er immer wieder in die Rollen von Gegenspielern Ihres Helden schlüpft, heißt das noch lange nicht, dass er auch *Ihr* Gegenspieler ist. Hier müssen Sie ganz klar zwischen der Ebene der Helden und der Spieler trennen: Dass Ihr Held gegen die Bösewichter und Quälgeister angeht, die der Meister ihm in den Weg stellt, ist völlig in Ordnung. Dass jedoch Sie, als Spieler, dem Meister das Leben schwermachen, ergibt keinen Sinn. Wenn Sie versuchen, ihn zu überrumpeln, Wissenslücken in seiner Regelkenntnis auszunutzen oder sogar gezielt zu mogeln, dann erschweren Sie ihm nur seine Aufgabe. Sie zwingen ihn, Ihre Handlungen und Aussagen genauer zu 'überwachen', und entsprechend schlechter kann er dann seiner eigentlichen Aufgabe nachkommen: eine spannende Geschichte zu spinnen. Damit gefährden Sie nicht den eigenen Spielspaß, sondern den der ganzen Runde.
- Bleiben Sie möglichst bei der Sache. Rollenspiel lebt davon,

dass man sich in Gedanken in der Welt Aventuriens bewegt und dabei in spannenden Momenten die 'andere Realität' des irdischen Wohnzimmers völlig vergisst. Um eine Gruppe wirklich in den Bann eines Abenteuers zu ziehen, muss der Meister darum versuchen, eine ganz bestimmte Stimmung aufzubauen: zum Beispiel eine Atmosphäre der Bedrohung, des Horrors, der Trauer, aber manchmal auch des Friedens und der Ruhe. Lassen Sie sich auf das, was der Meister Ihnen vermit-

teln möchte, ein. Kaum etwas ist für den Spielleiter frustrierender, als wenn eine langsam aufgebaute Stimmung durch einen überflüssigen Kalauer über eine ungeschickt gewählte Formulierung von einem Moment auf den anderen wieder zusammenbricht. Darum, bitte – lassen Sie es sein! Auch wenn die Versuchung bisweilen groß ist – nicht nur der Meister, sondern auch die anderen Spieler werden Ihnen hier für ein wenig Selbstbeherrschung dankbar sein.

- Seien Sie nicht ungeduldig. Lassen Sie den Meister die Szenerie erst einmal in aller Ruhe beschreiben, bevor Sie verkünden, was Ihr Held tut. Manche Spieler glauben insgeheim, dass der Meister detaillierte Beschreibungen nur dazu benutzt, um Zeit zu schinden, in der die Bösewichter dann die Helden umgehen und ihnen in den Rücken fallen können. Aber mit

dieser übertriebenen Angst zer-

stören sie meist nur die Stimmung. Wenn es Sie mitten in der Erzählung in den Fingern juckt, Ihren Helden zur Tat schreiten zu lassen, können Sie ebenso den Meister mit einer Geste darauf aufmerksam machen, dass Sie etwas tun oder sagen wollen. Er wird Sie dann zu Wort kommen lassen, sobald sich die Möglichkeit ergibt.

- Vermeiden Sie es unbedingt, mitten in einer spannenden Szene über die Regeln zu diskutieren. Es kann schon einmal vorkommen, dass Sie besser über das Regelwerk Bescheid wissen als der Meister. Aber wenn das Spiel einmal läuft, ist er der Regisseur der Geschichte und hat auch ausdrücklich das Recht, mit den offiziellen Regeln zu brechen. Vielleicht tut er es ja sogar absichtlich, um die Dramatik der Handlung zu erhöhen. Wenn Sie sich ungerecht behandelt fühlen, dann sparen Sie sich diesen Kommentar auf und sprechen es in der nächsten Spielpause an. Wenn Sie gar zu sehr unter den Nägeln brennt, dann erwähnen Sie notfalls auch sofort, dass das, was gerade entschieden wurde, nicht den offiziellen Regeln entspricht. Wenn der Meister aus Versehen gehandelt hat, kann er auf diese Bemerk-



kung eingehen – tut er es aber nicht, dann sollten Sie nicht weiter nachhaken und das Thema auf später verschieben.

TEIL 5: SIE SITZEN NICHT ALLEIN AM SPIELTISCH!

Es mag überflüssig klingen, an

dieser Stelle zu erwähnen, dass Rollenspiel ein Spiel ist, das zu mehreren gespielt wird. Aber leider zeigt die Erfahrung, dass es gerade den sehr engagierten und begeisterten Rollenspielern immer wieder einmal passiert, dass sie im Eifer des Gefechts ihre Mitspieler verdrängen, indem sie ständig die Initiative an sich reißen und alle Aktivitäten auf sich zentrieren. Falls Sie sich jetzt klamm heimlich ertappt fühlen – dann denken Sie einfach das nächste Mal daran, es besser zu machen: Gönnen Sie auch den anderen Spielern ihren Einsatz. Ein guter Meister wird bemüht sein, für jeden seiner Spieler besondere Szenen ins Abenteuer einzubauen. Lassen Sie den anderen diesen Spaß! Jeder hat das Recht auf seinen großen Auftritt, und selbst wenn Sie der Meinung sind, irgend etwas eigentlich viel besser zu können als der Mitspieler, halten Sie sich ruhig einmal zurück. Denn im Rollenspiel geht es nicht um einen guten oder schlechten Einsatz, sondern einzig und allein um den Spaß an der Sache. Gerade als ein besonders aktiver, sicherer Spieler sollten Sie die Gelassenheit aufbringen, auch stillen und zurückhaltenden Mitspielern die Chance auf einen Einsatz zu geben. Manch einer davon hat nur darauf gewartet, endlich auftauchen zu können, und entwickelt plötzlich ein dermaßen charmantes Charakterspiel, dass es für die ganze Runde eine Bereicherung darstellt.

Und natürlich sollten Sie Ihre Mitspieler ebenso ausreden lassen wie den Meister. Gerade im Getümmel einer hektischen Szene kommt es hin und wieder vor, dass man plötzlich eine gute Idee hat und sie sofort loswerden will – dennoch sollten Sie wenigstens damit warten, bis der gerade agierende Spieler seinen Satz beendet hat. Es dürfte auch hier kein Problem sein, den Meister darauf aufmerksam zu machen, dass Sie etwas tun wollen. Er wird sich dann bei der nächstmöglichen Gelegenheit mit Ihnen beschäftigen.

Und wenn ein Mitspieler einen wirklich gelungenen Auftritt hatte, können Sie im Zweifelsfall auch einmal positive Kritik anbringen: Gerade Neulinge im Rollenspiel wissen oft noch nicht so recht, wie sie sich verhalten sollen, und fühlen sich durch ein Lob gestärkt. Außerdem schweißt das Gefühl, ein Abenteuer durch die gemeinsamen Aktivitäten und Überlegungen aller Beteiligten bestanden zu haben, die ganze Spielrunde zusammen.

Übrigens hat auch das Ausspielen einer Rolle seine Grenzen. Wenn Sie einen brummigen, unhöflichen Zwergen als Helden spielen, heißt das noch lange nicht, dass Sie Ihren Mitspielern bei jeder Gelegenheit übers Maul fahren sollen. Ewiger Stein des Anstoßes zu sein, mag zu manchen Helden passen, aber Sie sollten die Moral am Spieltisch dabei nicht untergraben. Hier ist es dringend angeraten, nach einem gangbaren Mittelweg zwischen überzeugender Charakterdarstellung und Rücksichtnahme auf Meister und Mitspieler zu suchen: Sicher gehört es zu einer Elfe dazu, ein wenig hochnäsig zu sein und sich in Städten unwohl zu fühlen – aber eine Elfe, die bei jedem Dorf

aufs Neue darauf herumreitet, wie lächerlich sie die Steinbauten findet und wie gerne sie zu Hause im Einhorngras geblieben wäre, wird früher oder später nicht nur den Helden, sondern auch den Spielern auf die Nerven gehen.

Wir haben bislang bei etwas schwer zu integrierenden Heldentypen erwähnt, dass sie vielleicht gerade deshalb von den Ihren verstoßen wurden, weil sie mit ihrem ungewöhnlich weichherzigen/menschenfreundlichen/neugierigen Naturell schon fast als aus der Art geschlagen galten – und wir möchten an dieser Stelle noch einmal dazu raten, von dieser goldenen Brücke Gebrauch zu machen.

GUTER STIL, SCHLECHTER STIL ...

Fast jedes Spiel kann man auf unterschiedliche Arten angehen: So kann ein Brett- oder Computerspiel zum Beispiel gerade deshalb reizvoll sein, weil man Strategien austüftelt und gründlich vorplant – das gleiche Spiel kann aber auch Spaß machen, indem man einfach drauf los spielt und kreativ mit der spontan eingetretenen Situation umgeht. Dies ist eine Frage des Spielstils; und mitunter kann es schwierig werden, wenn zwei Menschen mit unterschiedlicher Herangehensweise an ein und demselben Spiel teilnehmen, weil jeder sich vom Stil des anderen irritiert fühlt.

Genau das gleiche Problem kann sich beim Rollenspiel ergeben. Meist lässt sich hier durch ein klärendes Gespräch ein Kompromiss finden, der allen Beteiligten gerecht wird. In selteneren Fällen jedoch kann es eigentlich nur eine Konsequenz geben – sich diese 'Inkompatibilität' einzugestehen und eine andere Spielrunde zu suchen, mit der das Zusammenspiel besser funktioniert. Dabei ist es zunächst einmal von Nöten, dass alle Beteiligten sich über ihre Ansprüche und Wünsche klar werden und diese eindeutig benennen können. Falsche Scheu oder übertriebener Anpassungswille sind hier fehl am Platz: Wir haben es nicht mit einer Frage von 'besserem' oder 'schlechterem' Stil zu tun, sondern einzig und allein mit dem persönlichen Geschmack.

Gerade wenn Sie längere Zeit mit den gleichen Leuten zusammen spielen, möchten wir Ihnen empfehlen, sich einmal in aller Ruhe über derlei Grundsatzfragen auszutauschen. Sie werden sehen, dass ein sachliches Abwägen der unterschiedlichen Geschmäcker letztlich das ganze Rollenspiel bereichern kann – denn wie so oft im Leben entstehen auch hier viele Probleme dadurch, dass man sich in den wirklich wichtigen Punkten zu wenig aufeinander abgestimmt hat.

Ein kleiner Ausflug in die Theorie

Wenn Sie sich zum Beispiel auf den einschlägigen Seiten im Internet umsehen, die sich mit der Theorie des Rollenspiels auseinandersetzen, werden Sie immer wieder auf eine (theoretische) Dreiteilung der Rollenspieler stoßen: in die Gruppe der Simulationsspieler, der Würfelspieler und der Theaterspieler. Natürlich trifft man in der Praxis keinen dieser drei Typen in Reinform an, sondern jeder Rollenspieler vereint – wenn auch mit unterschiedlicher Gewichtung – Elemente aus jeder der drei Gruppen in sich; als Erklärungsmodell, das dabei helfen soll, die unterschiedlichen Ansprüche abzugrenzen, kann diese Einteilung aber dennoch sehr nützlich sein.

Der **Simulationsspieler** möchte im Rollenspiel eine möglichst

genaue Umsetzung der Spielrealität erleben. So erwartet er zum Beispiel von der Hintergrundwelt vor allem, dass sie stimmig und logisch ist. Der Kampf soll nicht einfach eine Abfolge von abstrakten Würfelwürfen sein, sondern es ist wichtig, sich den Kampfablauf genau vorzustellen: wie die Beteiligten ihre Waffen schwingen, wie sie die Schläge parieren oder ihnen ausweichen, wo eine Waffe ihr Opfer trifft und was genau dies zur Folge hat. Simulationsspieler wollen sich in einer geschlossenen Welt bewegen, in der jede Person einen Namen und ein Motiv für ihr Handeln hat und in der man im Idealfall auf jede Frage eine Antwort bekommen kann. Mit der Aussage: "Das ist halt so, weil es gerade ins Konzept passt!" wird er sich niemals zufriedengeben.

Der Simulationsspieler neigt dazu, die Spielwelt auf ihre innere Logik abzuklopfen, und genau zu untersuchen, ob die beschriebene Wetterlage auch wirklich zu den geologischen Gegebenheiten passt oder eine Großstadt wirklich von ihrem Sitz und der Infrastruktur her in der Lage ist, die Einwohner zu ernähren.

Der **Würfelspieler** hingegen betrachtet das Rollenspiel eher als komplexes Gesellschaftsspiel, in dem der dargestellte Held eine Spielfigur ist: Indem man die Spielmechanismen ausnutzt, erreicht man das Spielziel, und dabei ist es zweitrangig, ob dieser Mechanismus realistisch ist – er muss einen flüssigen Ablauf garantieren und für Spannung sorgen. Die Abwicklung eines Kampfes ist eine abstrakte Angelegenheit, bei der mit Werten und Zahlen jongliert wird: Es geht darum, den Gegner auf einen Stand von Null Lebenspunkten herab zu senken, bevor die eigenen Punkte verbraucht sind.

Der Würfelspieler ist oft daran zu erkennen, dass er sich in aller Ausführlichkeit über die Werte von Helden, über einzelne Waffen und deren besondere Vorteile auslassen kann, und oft tüftelt er lange und ausgiebig daran herum, aus den unterschiedlichen Möglichkeiten, die die Regeln ihm bieten, das Maximum an Effektivität herauszuholen.

Der **Theaterspieler** legt hingegen höchsten Wert darauf, den Charakter seines Helden auszuformen. Für ihn sind die Werte auf dem Heldendokument nur als Ausdruck der Persönlichkeit wichtig. Sein Augenmerk liegt in erster Linie auf den Beweggründen der dargestellten Figur, und bei einem Kampf ist es ihm zunächst einmal wichtig, ob sein Held wirklich einen Grund hat, sich zu beteiligen, oder ob er nicht eher zu friedfertig oder zu ängstlich ist oder aber, im Gegenteil, sich mit besonderer Gnadenlosigkeit und außerordentlichem Hass ins Gefecht stürzen möchte. Der Theaterspieler interessiert sich nur

bedingt für die Logik einer Spielwelt, so lange man ihm nur die Möglichkeit bietet, die Eigenheiten seines Helden auszuspielen, dessen Persönlichkeit zu entwickeln und sich ganz in dessen Rolle hineinzuversetzen.

Oft hält der Theaterspieler den Fortgang eines Abenteuers auf oder blockiert es sogar ganz, weil er der Meinung ist, dass sein Held gerade nicht in der Verfassung ist, an der weiteren Plotentwicklung teilzunehmen, oder irgendeinen Grund hat, ihr entgegenzuarbeiten.

Wie Sie sich vermutlich vorstellen können, sind Anhänger dieser drei Richtungen nur begrenzt in der Lage, aus einer gemeinsamen Rollenspielrunde Freude zu ziehen. Ein Theaterspieler wird sich von den Würfelorgien des Würfelspielers ebenso schnell genervt fühlen wie der Würfelspieler von der Detailverliebtheit des Simulationsspielers, während dieser nur schwer akzeptieren kann, dass der Theaterspieler in manchen Situationen den Spielfluss aufhält. Wenn Sie also mit dem Spielstil in Ihrer Runde nicht zurechtkommen, dann kann das sehr gut damit zusammenhängen, dass Sie einer anderen der oben genannten Gruppen näher stehen als Ihre Mitspieler. Versuchen Sie, sich auf den Stil der anderen einzulassen und im Gegenzug, wenn es sich ergibt, den anderen einmal Ihren Stil nahezubringen – denn oft genug kann es auch daran liegen, dass man Rollenspiel nur auf eine bestimmte Art kennengelernt hat und sich gar nicht vorstellen kann, dass es auch anders geht. Sollte das jedoch nicht funktionieren, dann ist es Zeit, sich eine andere Runde zu suchen.

NOCH EINMAL DAS WICHTIGSTE ZUM SCHLUSS

Nach all den vielen
Worten möchten wir

aber vor allem eines noch einmal betonen: Rollenspiel ist ein *Spiel*, ein Freizeitvergnügen, und mehr soll es auch nicht sein. Spielen Sie es so, wie es Ihnen Spaß macht, und suchen Sie sich Ihre Mitspieler vor allem danach aus, ob Ihnen die gemeinsamen Spielstunden Freude bereiten.

Dann werden Sie mit diesem vielfältigen Hobby viele spannende, lustige, ergreifende, faszinierende Stunden verbringen und in der 'aventurischen Realität' unzählige Momente durchleben, an die Sie sich noch oft mit Freude zurückerinnern. Versprochen!