

Spielleiten

Dominic Wäsch



Vorbereitung und Durchführung
von Erzähl- und Rollenspielen

Ein Leitfaden für Spielleiter

PROINDIE

Spielleiten

Vorbereitung und Durchführung von Erzähl- und Rollenspielen

Ein Leitfaden für Spielleiter

Impressum

Kontakt: dom@metstuebchen.de

Covergestaltung: Kathy Schad

Satz/Layout: Kathy Schad

Spielleiternotizen/-grafiken mit bestem Dank an Tim Münstermann, Dennis Ott, Michaela Petry, Kathy Schad, Markus Schönlau, Patrizia Schütz.

©2008 Dominik Wäsch. Lizenziert und veröffentlicht von RedBrick Limited—Auckland, Neuseeland. Alle Rechte vorbehalten. Der Inhalt dieses Buches ist urheberrechtlich geschützt und jede Reproduktion, auch auszugsweise, bedarf der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Internet: <http://www.pro.indie.com>

Kontakt: info@pro-indie.com

ISBN: 978-1-877451-44-7

Oktober 2008 – Erste Auflage – 20081031

RedBrick
limited

Spielleiten

Dominic Wäsch

Vorbereitung und Durchführung
von Erzähl- und Rollenspielen

Ein Leitfaden für Spielleiter

PROINDIE

Inhalt

Ein paar Worte im Voraus.....	8
Begriffe und Abkürzungen	10
Gliederung.....	10
Kapitel 1: Die Aufgaben eines Spielleiters	13
Rechte nutzen, Pflichten erfüllen	17
Absprachen in der Spielgruppe	19
Kapitel 2: Die Spielgruppe	21
Spielertypen	22
Umgang mit Problemspielern	30
Optimierer	30
Darsteller.....	31
Spielspaß in der Gruppe	35
Flaggen erfassen.....	40
Anstoß	45
Kapitel 3: Leitung einer Spielsitzung	51
Zen-Spielleitung	52
Spieler beteiligen	56
Mit-Spielen	56
Warum Ideen blockiert werden	57
Sag Ja!	59
Reite die Spieler rein!	62
Szenenspiel	64
Geschichten improvisieren	66
Routinen und Plattformen.....	66
Versprechen einlösen.....	72
Statuswechsel	76
Action	78
Spielbeginn	78
Ende erreicht, und nun?	79
Zufallswürfe	80
Sei fit!	81
Kapitel 4: Vorbereitung	83
Abenteuertypen	86
Situationsbasiertes Abenteuer	86

Ortsbasiertes Abenteuer	87
Ereignisbasiertes Abenteuer	88
Charakterbasiertes Abenteuer	89
Verliese und Labyrinth (Dungeoncrawl)	90
Der Auftrags-Einbruch (Shadowrun)	90
Die Ermittlung	90
Die Schnitzeljagd	90
Episodenhaftes Abenteuer	90
Die Kampagne	91
Inhalt von Abenteuern	92
Inhaltliche Struktur	92
Auftrag	92
Dingliches	92
Konkurrenz	93
Neider	93
Notfall	93
Zwischen den Fronten	93
Zentrale Konflikte	95
Gedankenkarte	96
Beziehungskarten	99
Konfliktnetze	102
Spielleiter-Charaktere	110
Haupt- und Nebenrollen	110
Interessante Persönlichkeiten	111
Unterscheidbare Charaktere	113
Glaubhafte Motive und Handlungen	114
Eskalation	117
Dilemmas	118
Schauplätze	123
Rolle des Schauplatzes	123
Pläne und Karten	124
Kapitel 5: Weitere Spieltechniken	127
Charaktere darstellen	128
Statisten für Spieler	130
Charaktere vorstellen	131
Tempo	132
Spuren legen	134
Situationsabhängige Entscheidungen	135
Mögliche Probleme	141
Unklare Konsequenzen	141

Fehlplanung	143
Eigene Vorlieben vergessen	144
Getrennte Charaktererschaffung	144
SL-Fehler, die keine sind	146
Fehlende Stimmung	146
Unkonzentriertheit	146
Neuer Spieler	146
Streit der Spieler	146
Streit der Charaktere	147
Und das ist es jetzt?	148
Anhang 1: 36 dramatische Situationen	152
1. Bittgesuch	152
2. Befreiung	152
3. Rache für ein Verbrechen	152
4. Rache für „Verwandter gegen Verwandter“	153
5. Verfolgung	153
6. Katastrophe	153
7. Opfer eines Verbrechens oder Unglücks	154
8. Revolte	154
9. Gewagtes Unternehmen	154
10. Entführung	155
11. Mysterium	155
12. Erwerb	155
13. Feindseligkeiten unter Verwandten	156
14. Rivalität unter Verwandten	156
15. Tödlicher Ehebruch	156
16. Wahnsinn	157
17. Verheerender Leichtsinns	157
18. Unfreiwilliges Verbrechen	157
19. Mord an einem unerkannten Verwandten	158
20. Selbstopferung für ein Ideal	158
21. Selbstopferung für Verwandte	158
22. Opferung aus Begierde	159
23. Notwendigkeit, eine geliebte Person zu opfern	159
24. Rivalität zwischen Über- und Unterlegenem	159
25. Ehebruch	160
26. Verbrechen der Liebe	160
27. Entdeckung der Unehrenhaftigkeit einer geliebten Person	160
28. Hindernis zur Liebe	161
29. Geliebter Feind	161

30. Begierde.....	161
31. Konflikt mit einem Gott.....	162
32. Irrtümliche Eifersucht.....	162
33. Falsche Beurteilung	162
34. Reue.....	163
35. Rückgewinnung eines Vermissten.....	163
36. Verlust einer geliebten Person.....	163
Anhang 2: Lösungen der Aufgaben.....	164
Übung „Rechte nutzen, Pflichten erfüllen“	164
Übung „Spielertypen“	164
Übung „Flaggen erfassen“	165
Übung „Anstoß“	165
Übung „Warum Ideen blockiert werden“	166
Übung „Reite die Spieler rein“	166
Übungen „Routinen und Plattformen“.....	167
Übung „Statuswechsel“	168
Übungen „Ende erreicht, und nun?“	169
Übung „Zentrale Konflikte“	169
Erste Übung „Konfliktnetze“.....	170
Zweite Übung „Konfliktnetze“	170
Anhang 3: Leute, Literatur und Links	172
Rollenspiele	172
Weiterführende Literatur	173
Leute.....	174
Index.....	175

Ein paar Worte im Voraus

Das Leiten eines Rollenspiels genießt einen schlechten Ruf: Die Vorbereitung macht viel Arbeit, der Spielleiter muss die Regeln beherrschen, er muss improvisieren und das Spiel moderieren. Das trauen sich viele nicht. Dazu fehlt so manchem die Lust. In vielen Runden gibt es Spieler, die sich die Spielleitung nicht zutrauen. Auf Rollenspiel-Conventions wird das Leiten von Spielrunden durch reduzierten Eintritt versüßt, und trotzdem gibt es meistens zu wenig Spielleiter.

Woran liegt das? Die Antwort findet man in den Regelwerken der großen Rollenspiele, oder besser gesagt, man findet sie dort gerade *nicht*: Eine gute deutschsprachige Anleitung zum Rollenspiel-Leiten fehlt bisher. Man kann zwar im Internet viele Vorschläge finden, doch die meisten Ideen liegen weit über englischsprachige Foren und Blogs verteilt. Das einzige mir bekannte, deutschsprachige Buch über Spielleitung, *Methodische Spielleitung*, wurde kürzlich von Florian Berger veröffentlicht. Darin präsentiert er ein Kapitel über den linearen Aufbau von Rollenspielabenteuern und geht im zweiten Kapitel auf drei typische Probleme ein, die während des Spieles auftreten: Einstieg, fehlende Spannung und Teilung der Spielgruppe.

Was aber immer noch fehlt, ist eine strukturierte Herangehensweise: Was muss ein Spielleiter überhaupt leisten? Wie kann er sich effektiv vorbereiten? Wie schafft er es, die Motivationen der Spieler-Charaktere einzubinden und das Spiel für die Spieler interessant zu gestalten? Wie improvisiert man als Spielleiter überhaupt?

In diesem Buch gibt es auf alle diese Fragen Antworten. Es gibt konkrete Hilfen und Tipps, wie eine effektive, auf die Spieler zugeschnittene Vorbereitung aussehen kann. Das bedeutet weniger Arbeit für den Spielleiter und mehr Spielspaß während der Sitzung.

In diesem Buch wird nicht erklärt, wie man überhaupt ein Rollenspiel spielt; trotzdem wendet sich das Buch sowohl an Anfänger als auch an fortgeschrittene Spielleiter und solche, die es werden wollen. Voraussetzung ist allerdings, dass der Leser weiß, worum es sich bei Rollenspielen handelt und ein paar Leute kennt,

mit denen er spielen kann. Einführungen ins Thema Rollenspiele bieten z.B. jugendszenen.com und der Wikipedia-Artikel zum Pen-&-Paper-Rollenspiel(hier findet man auch viele nützliche Links).

Stark vereinfacht kann Pen-&-Paper-Rollenspiel als Mischung aus Brettspiel und Erzählung beschrieben werden. Der Spielleiter lenkt das Spiel, setzt den Handlungsrahmen und trifft die wesentlichen Entscheidungen. Die übrigen Spieler stellen in diesem Rahmen ihre fiktiven Charaktere dar und treffen für sie die Entscheidungen im Rahmen vorgegebener Regelsysteme. Der Zufall wird mit Hilfe von Spielwürfeln, seltener auch Spielkarten, simuliert.

Für Kenner vieler Rollenspiele sei noch gesagt, was das Buch alles nicht leistet: Regisseure von *Primetime Adventures* und andere besondere Spielleiter werden genauso wenig behandelt wie spielleiterlose Rollenspiele, so z.B. *Universalis*. Es wird auch nicht auf das Erschaffen geeigneter Herausforderungen, die Werte von guten Monstern oder die coolste Cyberware Bezug genommen; diese Dinge beziehen sich zu sehr auf einzelne Spielsysteme, als dass man darauf gezielt eingehen könnte.

Der Schwerpunkt liegt auf klassischen Systemen mit einem starken SL, der dafür sorgt, dass es einen Plot gibt und die Spieler jeweils die Kontrolle über ihren eigenen Spielfiguren haben. Dazu gehören auch die zehn derzeit meistgespielten Systeme Deutschlands (vgl. S. 172f): *Das Schwarze Auge*, *Dungeons & Dragons*, *Welt der Dunkelheit*, *Warhammer RPG*, *Shadowrun*, *Cthulhu*, *PROST*, *Earthdawn*, *Midgard* und *GURPS*.

Es wird ausführlich darauf eingegangen, wie man als Spielleiter auf die Spieler eingeht, interessante Situationen erschafft und entsprechende Charaktere vorbereiten kann. Dies alles spielt in allen Spielrunden eine zentrale Rolle. Selbst bei Abenteuerrollenspielen (ARS) wird nicht nur gekämpft und entschärft – auch dort sind die Herausforderungen in eine plausible, ansprechende Rahmenhandlung verpackt.

Es wird praktisch jedes Genre, jede Stimmung, jeder Stil von Rollenspielen abgedeckt. Dieses Buch soll eine Anleitung sein, die unabhängig davon zeigt, welche Techniken zu einer erfolgreichen Spielleitung führen können. Daher kommen auch die Beispiele aus verschiedenen Genres und zeigen, wie man die beschriebenen Techniken in den verschiedenen Bereichen einsetzen kann.

Natürlich ist der hier beschriebene Weg nicht der einzige, der zu viel Spielspaß führt. Auch die beste Anleitung kann nicht die Intuition eines Menschen ersetzen,

der flexibel auf seine Spieler reagiert, der die Spieler an einer spannenden Stelle unruhig auf ihren Sitzen hin- und herrutschen sieht, der den Spaß seiner Mitspieler fühlt. Die hier gesammelten Tipps sind keine Aufforderung, alle Erfahrung wegzuworfen und sich komplett neu zu orientieren; vielmehr werden hier Anregungen gegeben, die jeder Spielleiter in sein Spiel aufnehmen kann.

Begriffe und Abkürzungen

Spieler und Spielleiter (SL): Jeder Spielteilnehmer – mit Ausnahme des Spielleiters – wird als Spieler bezeichnet. Der Spielleiter nimmt zwar auch am Spiel teil, wird aber aufgrund seiner speziellen Rolle eher als Moderator denn als Spieler angesehen. Viele Spiele geben dem SL spezielle Bezeichnung wie Meister, Dungeon Master, Erzähler, Producer usw.

Spieler-Charakter (SC): SC sind meist die Protagonisten einer gemeinsam erzählten Geschichte, jedoch können SC auch böse sein oder gegeneinander stehen. In jedem Fall nehmen sie die wichtigsten Hauptrollen im Spiel ein. Im Spiel stellt jeder Spieler einen SC dar.

Spielleiter-Charakter (SLC): Spielleiter-Charaktere sind alle Haupt- und Nebenrollen, die keine SC sind; sogar Monster zählen zu den SLC. Andere Autoren bezeichnen SLC meistens als Nicht-Spieler-Charaktere (NSC), im Rollenspiel *Das Schwarze Auge* werden sie Meisterpersonen genannt. SLC werden vom Spielleiter vorbereitet und meist auch von ihm dargestellt. Es gibt auch Spielleiter, die einige SLC als *Statisten* an die Spieler abgeben. So können die Spieler auch an Szenen teilnehmen, an denen ihre Charaktere nicht anwesend sind.

Gliederung

Das Buch ist wie folgt gegliedert:

1. Im ersten Kapitel, „Die Aufgaben eines Spielleiters“ wird beleuchtet, was ein Rollenspiel-Spielleiter alles tun muss und wie seine Stellung innerhalb der Spielgruppe ist. Hier werden außerdem einige Probleme besprochen, die auftreten können, wenn unterschiedliche Auffassungen von den Aufgaben eines Spielleiters in einer Spielgruppe vorkommen.
2. Das nächste Kapitel, „Die Spielgruppe“, befasst sich mit der ganzen Gruppe. Zunächst wird auf individuelle Vorlieben und daraus resultierende Probleme eingegangen; dagegen wird der Spielspaß in der Gruppe gestellt. Ziel muss

es immer sein, diesen zu vergrößern. Das gelingt, indem die Spieler und der Spielleiter kreativ an einem Strang ziehen und sich gegenseitig für gutes Spiel belohnen. Der Weg dorthin führt allerdings wieder über die individuellen Vorlieben, die mit Hilfe von Flaggen oder Anstößen erfasst werden können.

3. „Leitung einer Spielsitzung“ ist das dritte Kapitel. Den größten Teil dieses Kapitels wird durch das Improvisieren von Geschichten eingenommen, aber es werden auch grundsätzliche Ideen besprochen: Warum sollte der Spielleiter auf seine Spieler eingehen? Wie schafft er das?
4. Das vierte Kapitel, „Vorbereitung“, erklärt, wie man sich als Spielleiter gezielt vorbereiten kann, ohne dass es in langweilige Arbeit ausartet. Es wird gezeigt, wie es die Vorbereitung ermöglicht, den Spielern große Freiheiten zu lassen, gleichzeitig der SL aber während des Spieles nicht in der Luft hängt. Dabei wird neben den klassischen dramatischen Situationen vor allem auf Techniken wie Gedanken- und Beziehungskarten, Konfliktnetze und die gezielte Vorbereitung von SLC und Orten eingegangen.
5. Im letzten Kapitel, „Weitere Spieltechniken“, wird eine kleine Sammlung von weiteren Techniken präsentiert, die sich schlecht in die Struktur der vorangegangenen Kapitel einfügen. Sie sind aber trotzdem so interessant, dass jeder Spielleiter davon gehört haben sollte, wie z.B. die Temposteuerung durch den SL, situationsabhängige Entscheidungen und allgemeine Probleme, die immer wieder in Rollenspielrunden auftauchen.



Beispiele

Um die Tipps und Spielsituationen zu veranschaulichen, werden im Text immer wieder Beispiele gegeben. Sie hängen teilweise zusammen und beziehen sich aufeinander, zum größten Teil sind sie aber unabhängig voneinander. Sie sollten zum besseren Verständnis keinesfalls übersprungen werden.



Kurz Zusammengefasst

Am Ende eines jeden größeren Abschnittes gibt es einen Kasten, der den Inhalt in wenigen Stichworten wiedergibt. Sie sollen als Gedankenstütze dienen und den Fokus nochmals auf die wichtigsten Begriffe lenken. Hier kann jeder auch noch einmal überprüfen, ob er auch das Wichtigste aus dem vorangegangenen Abschnitt mitgenommen hat.



Übungen

Im Text verteilt gibt es einige Übungen, die dazu dienen sollen, die gelesenen Ideen einmal selber anzuwenden. Lösungsideen, Beschreibungen und Hintergründe zu den Übungen sind im Anhang zu finden. Solche Übungen erhöhen den Lerneffekt ungemein, wenn sie dem Leser auch Spaß machen. Das bedeutet aber umgekehrt, dass Leser, die keine Lust auf die Übungen haben, diese einfach überspringen können. Sie sind für den weiteren Text nicht wichtig, es wird an keiner Stelle auf eine Übung Bezug genommen.



Natürlich bieten sich nicht zu allen Abschnitten Übungen an, daher sind sie ungleichmäßig über das Buch verteilt.

Auf den Zahn gefühlt

Manche der hier erklärten Ideen und Techniken scheinen sich auf den ersten Blick zu widersprechen. Oder sie passen zumindest nicht in das Bild des gewohnten Spieles. Solche Fragen werden in den Abschnitten „Auf den Zahn gefühlt“ tiefergehend behandelt und kritisch beleuchtet. Diese Abschnitte schweifen manchmal etwas vom Thema ab, manchmal sind sie auch relativ schwierig zu verstehen. Es geht um knifflige Fragen. Für das Verständnis des Buches sind sie nicht nötig, sie geben lediglich zusätzliche Informationen.

Die Aufgaben eines Spielleiters

Spielleiten, was bedeutet das eigentlich? Die Frage lässt sich nicht so einfach beantworten, denn das ist von Spiel zu Spiel, von Spielgruppe zu Spielgruppe, ja sogar von Spielleiter zu Spielleiter unterschiedlich. Schaut man in die Rollenspiel-Bücher, so findet man meist nur Regeln für den Ablauf, aber nur selten eine detaillierte Anleitung für das Vorbereiten und Leiten einer Spielsitzung. In den meisten Regelwerken gibt es aber ein paar kurze Aussagen zu den Aufgaben eines SLs, wie beispielsweise:

- ★ Der Spielleiter achtet auf die Einhaltung der Regeln.
- ★ Das letzte Wort hat immer der Spielleiter.
- ★ Wenn die Regeln im Weg sind, kann der Spielleiter sich darüber hinwegsetzen.
- ★ Der Spielleiter bereitet für die Gruppe eine Geschichte vor, die dann von den Charakteren erlebt wird.
- ★ Die anderen Charaktere und der Rest der Welt werden vom Spielleiter dargestellt.
- ★ Der Spielleiter spielt nicht gegen die Spieler, sondern steht als eine Art Schiedsrichter über dem Spiel.
- ★ Der Spielleiter muss Herausforderungen und Gegner für die Charaktere vorbereiten und diese im Spiel darstellen.
- ★ Als Spielleiter ist man für eine gute Spielatmosphäre zuständig und achtet darauf, dass die Spieler diese auch einhalten.
- ★ Der Spielleiter muss sich Motivationen für die Charaktere überlegen, damit die Abenteuer nicht aufgesetzt wirken.

Darüber hinaus gibt es noch Spielleiter-Kapitel oder -Bände, in denen der SL eine Anleitung zur Vorbereitung und Durchführung des jeweiligen Spiels erhält. Leider sind diese Anleitungen nur ein Anfang, und gehen oft neben weiteren Spielregeln und geheimen Hintergrund-Informationen unter. Weiterführende Techniken und nützliche Tipps und Tricks zum Spielleiten sucht man dort oftmals vergebens.

Etwas strukturierter nähert sich *Peter Kathe* in seiner Strukturuntersuchung von Rollenspielen dem Thema. Er zählt sechs Aufgaben eines Spielleiters auf:

1. **Animateur.** Der SL muss ansprechende, abwechslungsreiche Spielsitzungen vorbereiten und durchführen.
2. **Sinnesorgan der Charaktere.** Der SL beschreibt die Sinneseindrücke der Spieler-Charaktere.
3. **Moderator.** Alle Spieler sollen zu Wort kommen, der SL muss dafür sorgen, dass kein Spieler mit seiner Spielfigur weniger Spaß hat.
4. **Schiedsrichter.** Er muss auf die Einhaltung der Regeln achten und unparteiisch sein.
5. **Welt spielen.** Der SL stellt die Welt, insbesondere alle Spielleiter-Charaktere, dar. In Kämpfen lenkt er die Gegner der Charaktere.
6. **Aufsichtsperson.** Er überwacht, wie die Spieler spielen, wertet seine Beobachtungen aus und vergibt daraufhin Erfahrungspunkte.

Diese Aufzählung ist schon über zwanzig Jahre alt und in dieser Zeit hat sich die Anzahl der Regelwerke vervielfacht; dennoch füllen die meisten Spielleiter diese Aufgaben immer noch aus. Dabei sind sie teilweise sogar widersprüchlich, wie auch Kathe bereits angemerkt hat: Einerseits muss der SL darauf achten, dass alle Spieler gleich viel Spaß haben. Dabei muss er vor allem berücksichtigen, dass der Dieb Alrik zwar nicht so gut kämpfen kann wie Ritter von Rabenzinn, dafür jedoch jedes Schloss knacken kann. Andererseits ist der SL Schiedsrichter und muss darauf achten, dass auch das Regel-Gleichgewicht zwischen von Rabenzinn und Alrik bestehen bleibt. Im Kampf gegen einen Drachen wird Alrik daher eher sterben als der Ritter. Wenn es dann auch noch dem Ritter gelingt, den Drachen zu töten und sich als Drachentöter feiern zu lassen, bereitet das dem Spieler von Alrik wahrscheinlich nicht mehr so viel Spaß.

Zudem muss ein Spielleiter auch nicht unbedingt alle sechs Aufgaben übernehmen – dadurch können Widersprüche aufgelöst werden. Beispielsweise nehmen SL von taktischen Spielen wie D&D oft die Rolle des Moderators nicht wahr. In anderen Spielen wird die Rolle des Schiedsrichters nicht so genau genommen, die Würfel werden schonmal zugunsten der Spieler-Charaktere uminterpretiert.

Wenn die Gruppe Glück hat, so gibt es keine Probleme mit dem Spielleiter und alle sind mit dem Spiel zufrieden. In diesem Fall hat sich die Gruppe offenbar auf die Aufgaben des Spielleiters geeinigt. Das geschieht in aller Regel nicht offen („Hey, wir sollten man drüber reden, was ein SL alles tun darf!“), sondern wird indirekt durch das Verhalten der Gruppe geklärt.

BEISPIEL



Spieler: „Kann ich den Ork von hier aus sehen?“

SL: „Nee, kannst du nicht, den sieht nur der Kämpfer.“

Spieler: „Okay, alles klar.“

Der SL legt also fest was in der Situation für den SC sichtbar ist; das wird von allen akzeptiert, was die Aufgabenverteilung festigt.

Die meisten Probleme entstehen durch die unklare Aufgabenverteilung. Der SL sagt etwas, wodurch sich die Spieler bevormundet fühlen oder er tut etwas nicht, was die Spieler von ihm erwarten. In beiden Fällen wird er von der Gruppe als schlechter SL gesehen.



Zusammenfassend lässt sich sagen: In Rollenspielen werden die unterschiedlichsten Anforderungen an den Spielleiter formuliert; manche davon sind gegensätzlich, andere im Spiel kaum umzusetzen. Da ausführliche Anleitungen Mangelware sind, ist den meisten Spielern und Spielleitern nicht klar, was ein Spielleiter machen muss und was nicht. Die Rechte und Pflichten werden aus ihrer bisherigen Spielpraxis abgeleitet. Daraus können dann viele Probleme entstehen.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- es gibt vielfältige Anforderungen an den SL
- die Aufgaben des SLs sind in vielen Gruppen unklar
- diese Unklarheit ist Quelle vieler Probleme

Rechte nutzen, Pflichten erfüllen

Ein wesentliches Problem bei „schlechten“ Spielleitern ist, dass sie selbst eine andere Auffassung von ihrer Aufgabe haben, als die Spieler. Aber darf ein Spielleiter einfach bestimmen, dass sich Korga heldenhaft der Übermacht der Feinde entgegenwirft? Muss der Spielleiter festlegen, ob es in der Kneipe eine Raucherzone gibt? Wer bestimmt nach einer wilden Nacht, ob die Heldin schwanger geworden ist?

Meist leitet der SL das Spiel auf seine Weise, und je nachdem, wie die Gruppe es aufnimmt, wird die Spielsitzung hinterher als gut oder schlecht bewertet. Leider wird nur selten nach dem Spiel Bilanz gezogen, so dass der Spielleiter normalerweise nicht erfährt, wie seine Mitspieler das Spiel empfunden haben. Es ist wichtig, offen über diese Problematik zu reden und die **Rechte** und **Pflichten** zu klären, d.h. wie weit darf und soll der Spielleiter in die Spieler-Charaktere eingreifen. Wenn diese klar sind und sich alle dran halten, ist das schon die halbe Miete.

Spielt ein SL mit ihm gut bekannten Mitspielern, so kann er vielleicht sehr genau abschätzen, was die Spieler als Gängelei (engl. *Railroading*) empfinden und was nicht. Ansonsten sollte er seine Kompetenzen vor dem eigentlichen Spiel offen ansprechen. Das gilt insbesondere auch auf Conventions, wenn ein SL ein Abenteuer zu einem bekannten System anbietet. Natürlich sollte der Spielleiter dabei nicht über Spielinhalte, sondern nur über Techniken reden. Viele Spieler akzeptieren, dass eine fragwürdige Technik manchmal nötig sein könnte und übersehen dann großzügig einen *angekündigten* Kunstgriff.

Die fragwürdigen Techniken werden in drei Gruppen eingeteilt:

Direkte Vorgaben

Der Spielleiter bestimmt offen, was passiert und wie sich die Spieler-Charaktere verhalten. Das geht sowohl für eine Gesamtsituation, als auch für einzelne Aspekte wie Handlungen, Gefühle oder Gedanken.

Beschneidung der Entscheidungsfreiheit

Indem der SL den Charakteren gute und schlechte Anreize gibt, kann er sie steuern. Er kann Informationen gezielt streuen, Fakten vorenthalten oder den Spieler-Charakteren scheinbar eine Wahl lassen, obwohl das Geschehen tatsächlich bereits vorherbestimmt ist.

Biegen von Regeln und Hintergrund

Hier besteht der Eingriff in die Spielerfreiheit, indem der Spielleiter gültige Regeln aussetzt und seine Schiedsrichterfunktion nicht mehr wahrnimmt. Er kann Würfelergebnisse verändern oder Hintergrundinformationen an seine Bedürfnisse anpassen.



Solche Techniken sollte ein Spielleiter – wenn überhaupt – nur sehr sparsam einsetzen. Sowohl Anfänger als auch erfahrene Spielleiter sollten überprüfen, ob sie vielleicht mit diesen Techniken leiten. Ein Spielleiter kann natürlich versuchen, die Anwendung zu verbergen; die meisten Menschen merken jedoch früher oder später, wenn ihre Entscheidungsfreiheit eingeschränkt wird. Jeder Spielleiter tut also gut daran, einen regelmäßigen Einsatz (z.B. Würfel hinter dem Spielleiterschirm drehen) mit den Spielern zu besprechen.

Lösungsvorschlag S. 164

ÜBUNG

Auf einer Convention spielst du in einer Runde mit, in der jeder Spieler seinen eigenen Charakter mitbringt. Der Spielleiter beginnt das Spiel, indem er festlegt, dass sich alle Charaktere bereits seit einigen Tagen an Bord eines Schiffes befinden und sich bereits kennen. Er bittet daher die Spieler, ihre Charaktere kurz gegenseitig vorzustellen.

Hierbei handelt es sich ganz klar um eine direkte Vorgabe durch den Spielleiter. Überlege, welche Vor- und Nachteile ein solches Vorgehen hat und ob es gerechtfertigt ist! Wie könnte das Vorgehen des Spielleiters besser sein?

KURZ ZUSAMMENGEFASST

Es gibt drei Arten von problematischen SL-Techniken:

- *direkte Vorgaben*
- *Entscheidungsfreiheit einschränken*
- *willkürliches Verändern von Hintergrund und Regeln*

Maßvoller Einsatz kann gut sein, sollte aber mit den Spielern abgesehen sein.

Absprachen in der Spielgruppe

Viele Spielleiter nehmen darüber hinaus noch weitere Funktionen wahr, die bisher noch nicht erwähnt wurden. So sind es meistens die Spielleiter, die alles organisieren: Sie laden zum Rollenspiel-Treffen ein, bei ihnen findet das Spiel statt, sie sorgen für Getränke und bestimmen, wann eine Toilettenpause gemacht wird. Oft sind sie es auch, die die Rollenspiel-Materialien kaufen, sie sind manchmal die einzigen, die das Regelbuch gelesen haben. Kurz: Die Spielleiter bekommen durch ihre herausragende Stellung im *Spiel* auch eine herausragende Stellung in der *Spielgruppe* zugewiesen. Das bedeutet zusätzliche Aufgaben und zusätzlichen Aufwand. Hier sollte die Gruppe den Spielleiter entlasten oder zumindest diese Funktionen zu Beginn der Spielrunde klären.

Dazu sind Absprachen nötig. Wer ist für was verantwortlich (Essen, Spielort, Einladung zur Spielsitzung, Finanzierung der Getränke)? Gerade in Runden, bei denen für eine Spielsitzung nicht viel Zeit bleibt, ist auch die Pünktlichkeit wichtig. Der Spielleiter bemüht sich, eine gute Spielsitzung zu gestalten und das sollte nicht durch unzuverlässige oder unpünktliche Spieler zerstört werden.

Aber auch direkt auf das Spiel bezogen sollten einige Dinge abgesprochen werden: Wie weit gehen die Rechte und Pflichten des Spielleiters und der Spieler im Spiel? Wie weit sollen die Spieler ihre Charaktere schauspielerisch darstellen? Gibt es Tabu-Themen, die nicht im Spiel vorkommen sollen, wie z.B. Sex, Opferrituale, Hinrichtungen oder Plünderungen? Wie explizit wird Gewalt beschrieben? Welche Hausregeln (also veränderte oder selbst gestaltete Regeln) gelten?

Grundsätzlich sind offene Absprachen immer besser, als heimlicher Ärger über das doofe Benehmen der anderen Spieler. Sollten im Spiel Schwierigkeiten auftreten, so sind alle Spieler aufgefordert, diese Probleme anzusprechen und eine Einigung zu finden.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



Absprachen sind besser als heimlicher Ärger:

- *Rollenverteilung außerhalb des Spieles?*
- *Rechte und Pflichten von SL und Spielern?*
- *Tabu-Themen im Spiel?*

AUF DEN ZAHN GEFÜHLT



Irgendwie ist diese ganze Betrachtung doch überflüssig, oder? Absprachen in der Spielgruppe, was soll denn das? Das hat doch nichts mit dem Spiel zu tun! Auch das mit den Aufgaben ist doch überflüssig, wozu soll das Ganze denn dienen? Es ist doch klar, was ein SL zu tun hat...

Zunächst einmal zu den Absprachen in der Gruppe: Rollenspiel ist vor allem eine soziale Aktivität, bei der es um die Spieler in der Gruppe geht. Sie wollen sich miteinander vergnügen, das Spiel soll lustig, traurig oder spannend sein. Und dabei spielen die Menschen miteinander, erst in zweiter Linie geht es um Geschichten, Herausforderungen und Charaktere. Daher ist es zumindest in Grundzügen wichtig zu wissen, welche Aufgaben es in der Gruppe gibt und wer sie wahrnimmt. Absprachen erleichtern in Gruppen das Miteinander.

Zum zweiten Kritikpunkt, den Aufgaben eines Spielleiters, kann man sagen: Wer bisher immer nur in einer einzigen Gruppe gespielt hat, kann den Eindruck gewinnen, dass die Aufgaben eines SLs klar sind. Allerdings zeigen viele Diskussionen im Internet oder auch das Beobachten von unterschiedlichen Spielgruppen, dass die Aufgabenverteilung tatsächlich nicht so klar ist, wie sie scheint. Von daher ist es für ein Buch wie dieses wichtig, zunächst einmal zu klären, worum es überhaupt geht.

Aber zugegeben: Bis auf die fragwürdigen Techniken ist hier im ersten Kapitel wenig praktisch Verwertbares dabei. Es sind Grundlagen, die gelegt werden müssen, damit es im weiteren Verlauf des Buches weiter ins Eingemachte gehen kann. Schon das nächste Kapitel beinhaltet klare Technikideen.

Die Spielgruppe

Ein Spielleiter muss wissen, was ihm selbst und seiner Gruppe beim Spielen gefällt. Nur dann kann er Abenteuer entwerfen, die allen großen Spaß machen. Jeder Spieler ist ein Individuum mit eigenen Vorlieben und will wahrgenommen werden. Dabei gilt auch hier, wie so oft: Eine Gruppe ist mehr als die Summe ihrer Teile. Das bedeutet, dass neben den einzelnen Vorlieben vor allem Absprachen, Rituale, zwischenmenschliche Beziehungen usw. das Verhalten der Gruppe beeinflussen. Doch zunächst zu den einzelnen Spielern.

Spielertypen

Es liegt auf der Hand zu versuchen, die einzelnen Spieler in Schubladen zu stecken und ihnen typische Vorlieben zuzuordnen. Die bekannteste Einteilung sind die Laws'schen Spielertypen: mit ihnen können viele Vorlieben abgedeckt werden.

Der bekannte Rollenspielautor *Robin D. Laws* (*Feng Shui*, *Hero Wars* und *Over the Edge*) schreibt in *Robin's Law of Good Game Mastering*, dass man sieben unterschiedliche Typen von Rollenspielern ausmachen könnte:

- ★ **Optimierer** (engl. *Powergamer*) lieben es, für sich den größten Vorteil aus den Werten zu schlagen. Sie suchen nach Möglichkeiten, den besten Charakter zu spielen und alles aus den Regeln herauszuholen.
- ★ **Frustbomber** (engl. *Butt-Kicker*) spielen hauptsächlich wegen der Kämpfe. Sie können im Rollenspiel richtig die Sau rauslassen und jemandem in den Arsch treten.
- ★ **Taktierer** (engl. *Tacticians*) lieben strategische Planung und sind begeistert, wenn sie Aufgaben mit möglichst wenig Verlusten lösen.
- ★ **Spezialisten** (engl. *Specialists*) spielen immer denselben Charaktertyp, einfach weil sie ihn lieben und gerne spielen.
- ★ **Darsteller** (engl. *Method Actors*) spielen Rollenspiele, um das Spiel aus der Sicht ihrer Charaktere zu erleben. Sie wollen ihre Spielfigur möglichst stimmungsvoll darstellen und betrachten Regeln bestenfalls als notwendiges Übel.
- ★ **Erzähler** (engl. *Storyteller*) mögen vor allem die beim Spiel erlebte Geschichte, die in ihrem Sinne gut und schlüssig sein sollte.

★ **Gelegenheitsspieler** (engl. *Casual Gamer*) spielen mit, weil sie gerne mit ihren Freunden zusammen sind. Ihnen kommt es gar nicht so auf das Rollenspiel an, sie würden auch etwas anderes spielen oder einen Film gucken.

Im echten Leben wird man kaum auf einen der Spielertypen in Reinform treffen. Vielmehr ist jeder Spieler eine Mischung aus den unterschiedlichen Typen; es gibt sogar einige Spieler, die gar nicht in das Schema passen und aus anderen Gründen am Rollenspiel teilnehmen. Dennoch kann man oft jedem Spieler einen oder zwei Haupt-Typen zuordnen.

In seinem Buch geht Laws ausführlich auf diese Typen ein, und betrachtet sie im Zusammenhang mit unterschiedlichen Spelaspekten. Beispielsweise sind die Spielsysteme nicht für alle Spielertypen gleich gut geeignet. Ein wesentlicher Aspekt sind dabei die sog. **Knusperstückchen** (engl. *Crunchy Bits*, verkürzt oft auch einfach *Crunch*). Sie eröffnen Spielern die Möglichkeit, ihre Charaktere mit mehr Macht auszustatten: Zauber, Sonderfertigkeiten, Feats, Ausrüstung, Cybertech usw. sind verschiedene Namen für Knusperstückchen in unterschiedlichen Systemen. Aber auch Eigenschaftswerte, Traits, Attribute, Fertigkeitenswerte usw. gehören streng genommen mit dazu.

Diese Knusperstückchen geben den Spielern einen größeren Einfluss auf die Geschichte und schränken gleichzeitig den Spielleiter in seinen Möglichkeiten ein.

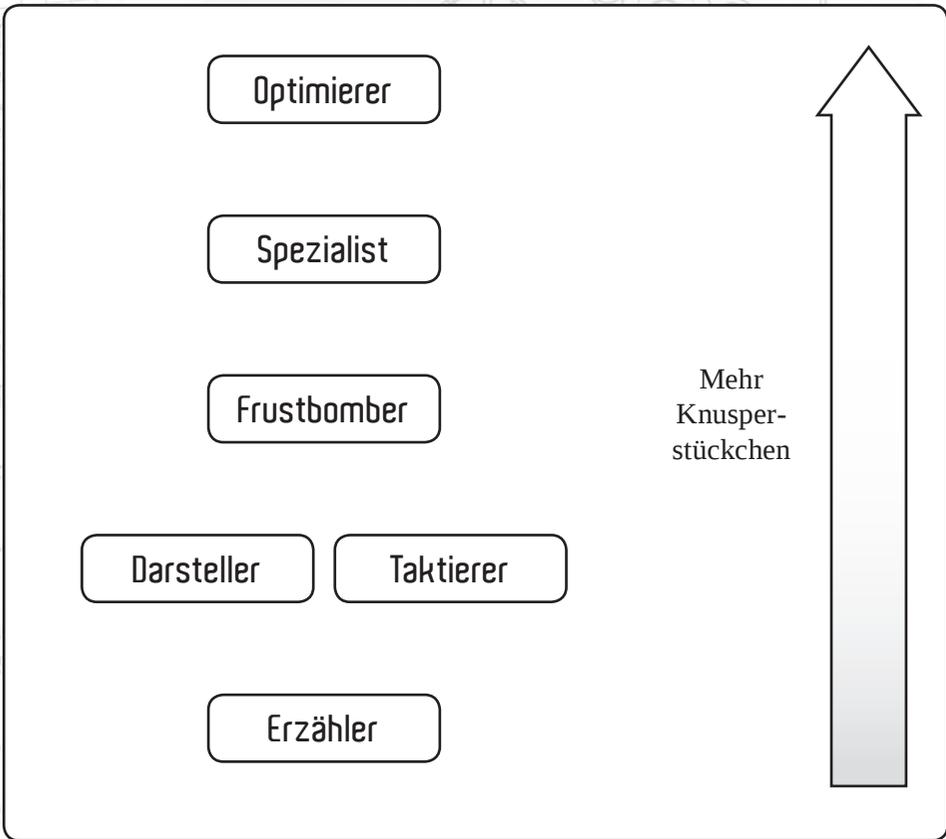
BEISPIEL



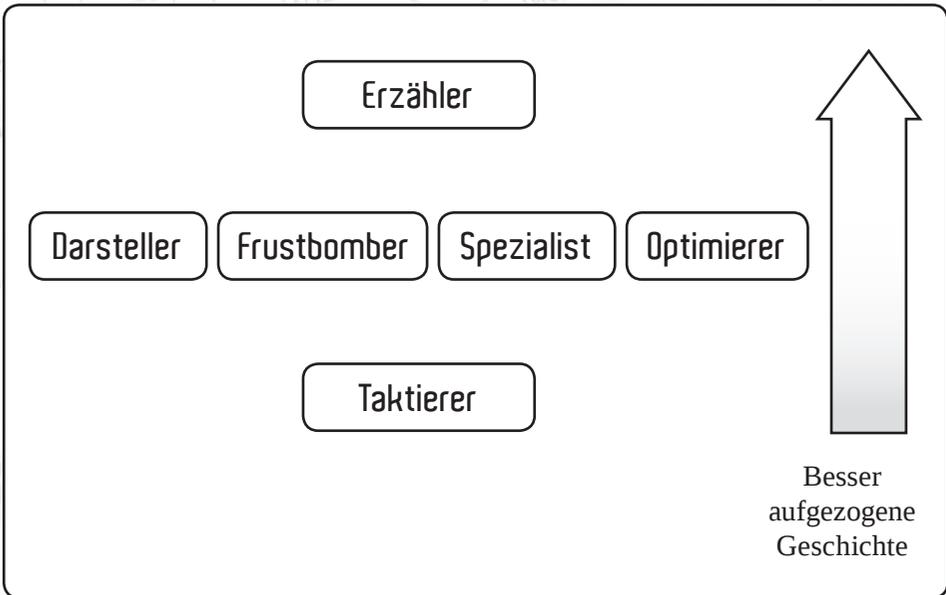
- » *Teleportation ermöglicht, dass die Spieler aus einer einfachen Zelle problemlos fliehen können.*
- » *Ein „Schwert der Ogerenthauptung“ bewirkt besondere Vorteile im Kampf gegen Oger, wodurch diese an Gefährlichkeit verlieren.*

Natürlich kann ein Spielleiter versuchen, die Anwendung von Knusperstückchen einzuschränken, z.B. durch Antimagiefelder, Elektronenstürme oder Funklöcher. Das wird jedoch von fast allen Spielern als Eingriff in ihren Charakter angesehen. Der Ausfall eines Knusperstückchens sollte selten sein und muss plausibel begründet werden, denn schließlich haben es sich die Spieler oft genug

Knusperstückchen
entsprechend der
Spielertypen



Bedeutung der
Erzählstruktur
nach Spielertypen



hart erarbeitet. Auch hier zahlt sich Offenheit aus: Statt sich eine Begründung für den Ausfall des Scharfschützengewehres aus den Fingern zu saugen, sollte der Spielleiter besser erst gar keine Scharfschützen als Charaktere zulassen. Das ist ehrlicher und stößt den Spieler nicht vor den Kopf, wenn er die Fähigkeiten seines Charakters ausspielen möchte.

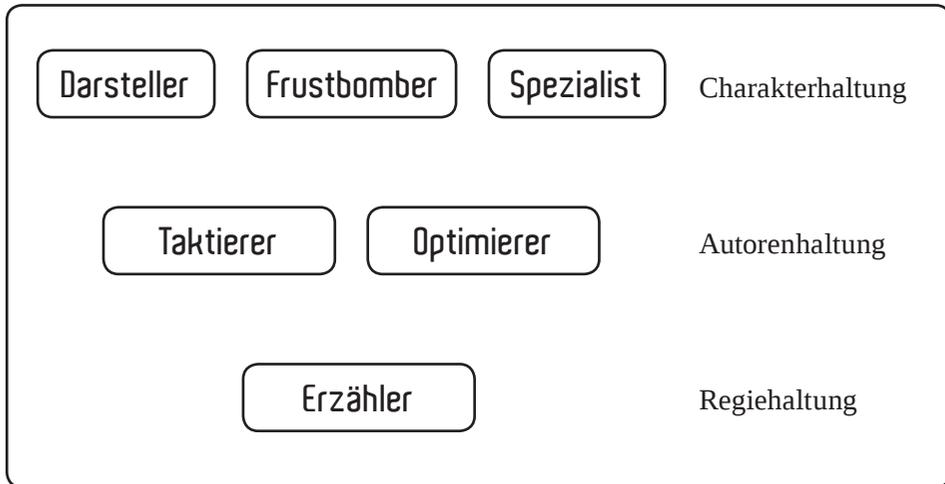
Die unterschiedlichen Spielertypen mögen unterschiedliche Mengen an Knusperstückchen im Rollenspiel-Kuchen. Für Optimierer sind sie eines der Hauptziele im Rollenspiel; Erzähler dagegen stören sich oft sogar daran, weil sie manchmal übertrieben wirken und wegen aufgesetzter Erklärungen und Tricks eine gute Geschichte verhindern. Dazwischen ordnen sich die anderen Spielertypen in folgender Reihenfolge: Spezialist, Frustbomber und Darsteller und Taktierer (diese sind gleichauf). Gelegenheitsspieler stehen neben den Dingen; ihnen sind die Möglichkeiten, die Knusperstückchen bieten, schlicht egal.

Anders sieht es bei der Struktur der Geschichte aus. Erzähler favorisieren eine gut erzählte Geschichte, am besten mit einer wohl überlegten Spannungskurve, einem Höhepunkt und einer Auflösung. Taktierer hingegen steht eine solche Struktur im Weg, denn sie wollen ja durch kluge, strategische Überlegungen jeglichen Höhepunkten aus dem Weg gehen – dabei stört die klassische Erzählstruktur natürlich. Den anderen Spielertypen ist die Struktur der Geschichte ziemlich egal, sie wollen nur in ihrem Sinne gut unterhalten werden.

Eine weitere Vorliebe, die man bei den Spielern unterscheiden kann, ist die Perspektive auf die Spielwelt. Hierbei unterscheidet man grob drei Spielweisen:

Erstens die **Charakterhaltung** (engl. *In-Character Stance*), bei der der Spieler versucht, die Welt nur aus den Augen seines Charakters zu erleben. Typisch für die Charakterhaltung ist das Spielen in erster Person („Ich verstecke mich hinter dem Baum!“) und wörtliche Rede („Bleib stehen, du Schurke!“).

Zweitens die **Autorenhaltung** (engl. *Author Stance*). Hier nimmt der Spieler die Haltung eines Autors einer Geschichte ein und lenkt seine Spielfigur mit einer Sicht von außen. Er möchte in der Geschichte ein Ziel erreichen und benutzt seine Spielfigur, um dorthin zu gelangen. Dazu nutzt der Spieler häufig auch die dritte Person, wenn er beschreibt, wie sich seine Figur verhält („Mein Charakter geht mal rüber zu dem Wachmann und besticht ihn mit hundertfünfzig Dollar.“) Im Extremfall wird der SC so zum Bauern auf dem Schlachtfeld, der sich ohne eigene Motivation dem Feind entgegenwirft.



Und drittens gibt es noch die **Regiehaltung** (engl. *Director Stance*) – der Spieler ist ein Mit-Regisseur des Rollenspiels und bezieht dramatische Überlegungen, Spannung und Plausibilität seines Charakters gleichermaßen in die Handlung mit ein. Hier werden die Methoden der Charakter- und der Autorenhaltung vermischt, um der Geschichte die richtige Würze zu geben.

Die Charakterhaltung kommt natürlich den Darstellern sehr entgegen, aber auch Frustbomber und Spezialisten erleben das Spiel gerne aus der Sicht ihres Charakters, um ihre Vorlieben auszuleben. Optimierer und Taktierer dagegen mögen meist die Autorenhaltung lieber; beide verfolgen Ziele, die sie dann mit der Haltung eines Autors versuchen zu erreichen. Erzähler dagegen wollen eine interessante Geschichte erleben und nehmen daher die Regiehaltung ein.

Aufgrund der Spielertypen und offensichtlicher, persönlicher Ziele kann ein Spielleiter auf eine an die Gruppe angepasste Weise das Spiel leiten, was Laws in seinem Text beschreibt. Ein guter Spielleiter schafft es, zumindest einen Teil der Bedürfnisse jedes Spielers anzuspielen.

Die einzelnen Vorlieben und Abneigungen können aber noch feiner aufgelöst werden. Es gibt zig Techniken und Inhalte, die einzelne Spieler lieben oder hassen können. Über Fragebögen kann eine Gruppe versuchen, die Spielinhalte zu finden, die sie ins Spiel einbringen oder vermeiden sollte.

BEISPIEL



Einige wichtige Beispiele für mögliche Vorlieben oder Abneigungen:

» **In der Spielwelt:**

ALLTÄGLICHES LEBEN

- *Erforschung von unbekanntem Terrain*
- *Intrigen und politische Entscheidungen*
- *Konfrontationen und Kämpfe mit Gegnern*
- *Kriminalistische Ermittlungen*
- *Magische oder märchenhafte Elemente*
- *Nachvollziehbare, in sich logische Spielwelt*
- *Schwierige, persönliche Entscheidungen der Charaktere*
- *Streit und Intrigen der Charaktere untereinander*

DER SPIELER-CHARAKTER

- *Coole Fähigkeiten*
- *Ein Charakter darf auch „aus Versehen“ sterben*
- *Interessante Persönlichkeit*
- *Stimmige Hintergrundgeschichte*
- *Verbesserung von Charakterwerten im Laufe des Spieles*

» **Am Spieltisch**

- *Ausspielen der Charaktere und Gespräche*
- *Der Spielleiter lenkt den Plot*
- *Es sollen gute Geschichten erzählt werden*
- *Gründliche Planung vor zentralen Konflikten*
- *Gute, atmosphärische Beschreibungen*
- *Interessante Rätsel, die zwar im Spiel auftauchen, aber von den Spielern gelöst werden müssen*
- *Kleinigkeiten sollen übersprungen werden*
- *Spannung*
- *Taktik in Kämpfen*
- *Verzicht auf möglichst viele Würfelwürfe*
- *Wettbewerb zwischen den Spielern*
- *Witzigkeit und Gelächter gehören zum Rollenspiel, auch in ernsten Situationen*

AUF DEN ZAHN GEFÜHLT



Spielertypen, schön und gut. Aber man kann doch nicht alle Spieler in sieben Schubladen stecken. Und außerdem kenne ich einen Spieler, der sich in keine der sieben Kategorien auch nur annähernd einsortieren lässt.

Stimmt. Das ist die größte Kritik an den Laws'schen Spielertypen. Sie sind nicht systematisch angelegt, d.h. es ist nicht klar, ob wirklich alle Spieler von ihnen abgedeckt werden. Es gibt immer wieder Leute, die sagen, dass es Spieler gibt, die nicht ins Schema passen. Dazu kommt noch, dass es keine sichere Möglichkeit gibt, die Spieler einzuordnen. Hier muss sich der SL auf seine Intuition verlassen.

Trotzdem sind die Spielertypen nützlich. Laws hat für seine Ideen auch viel Lob bekommen, weil er praktische Hinweise gibt, was sich damit anfangen lässt, wie hier auch kurz angerissen wird.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *sieben Spielertypen nach Laws: Optimierer, Frustbomber, Taktierer, Spezialist, Darsteller, Erzähler, Gelegenheitsspieler*
- *Knusperstückchen sind Fähigkeiten, die den Spielern mehr Macht geben und damit den Spielraum des SL einschränken*
- *Optimierer, Spezialisten und Frustbomber mögen Knusperstückchen gerne, Erzählern stehen sie im Weg*
- *auf gut erzählte Geschichten legen eigentlich nur Erzähler Wert, besonders Taktierern sind sie im Weg*
- *die Anzahl der möglichen Vorlieben und Abneigungen der einzelnen Spieler ist immens und kaum genau zu ermitteln*

ÜBUNG



Lösungsvorschlag S. 164

Du bist SL in einer neuen Spielgruppe. Sie besteht aus den Spielern Chris, Gaby und Florian, mit denen du schon öfter gespielt hast. Chris versucht immer, das Beste aus seinen Charakteren herauszuholen. In der Gruppe will er unbedingt einen Barbaren-Krieger vom Stamm der Kaloks spielen, weil die richtig austeilen können. Gaby hingegen liebt Magier, sie mag die Mystik und das Geheimnisvolle. In jeder Runde hat sie eine Magierin, auch in dieser Runde will sie wieder eine spielen: Eine Illusionistin der Hohen Schule. Florian dagegen will im Spiel die Rolle des smarten Anführers übernehmen. Er soll das Gehirn der Gruppe sein, in Verhandlungen ist er Wortführer und beim Pläne schmieden ganz vorne dabei. Florian ist bekannt dafür, dass er lieber dreimal über ein Vorgehen nachdenkt, statt seinen Charakter unüberlegt in Gefahr zu bringen.

Was für Typen könnten die Spieler sein? Folge daraus, wie wichtig für die Gruppe Knusperstückchen und eine gut erzählte Geschichte ist.

Umgang mit Problemspielern

Probleme mit einzelnen Personen, die den Spielspaß zunichte machen, kommen recht häufig vor. Immer wieder tauchen in Internet-Foren Fragen auf, was denn mit einem Spieler zu tun sei, der durch sein Verhalten die Gruppe stört. Dabei handelt es sich meist um Interessen von einzelnen Spielern, die den Interessen der Mehrheit in der Gruppe widersprechen. Oft handelt es sich bei den Problemspielern um Optimierer und Darsteller.

Optimierer

Ein Optimierer richtet seinen Charakter an den Spielwerten aus und versucht dadurch im Spiel besonders gut dazustehen. Er holt alles Mögliche aus den Regeln heraus, er achtet dabei nur auf die Leistungsfähigkeit seiner Spielfigur. Wenn alle Spieler in einer Gruppe dies tun, so kann das zu einem interessanten Wettstreit zwischen den Spielern führen. Der Spielleiter einer solchen Runde stellt üblicherweise Herausforderungen, die die Charaktere an ihre Leistungsgrenzen bringen und eine geschickte Zusammenarbeit der Spieler verlangen.

In manchen Gruppen wird jedoch viel Wert auf glaubhafte („realistische“) Charaktere gelegt, d.h. die Spieler wollen ihre Charaktere stimmungsvoll oder farbig gestalten. Dazu steigern sie absichtlich auch selten genutzte Fertigkeiten wie Stricken und Mathematik, oder sie geben ihren Charakteren spielrelevante Nachteile, die nicht in den Regeln fest verankert sind. Manchen Spielern ist das so wichtig, dass sie Nachteile ausspielen, auch wenn sie im benutzten Regelwerk gar nicht beschrieben werden (wie z.B. ein Charakter mit Höhenangst, obwohl D&D gespielt wird). Typisch ist auch, dass nicht die effizienten Waffen und Rüstungen, sondern die am besten zum Charakter passenden gewählt werden.

Trotzdem spielen solche Gruppen häufig fordernde Abenteuer, in denen die Charaktere *gemeinsam* in der Lage sind, den Feind zu besiegen. Der Spielleiter passt die Herausforderungen natürlich an die Schwächen der SC an und ermöglicht ihnen so ein intensive Spielerlebnis, bei dem spannende Situationen auch durch die Schwächen mancher Charaktere entstehen.

Ist ein Optimierer in so einer Gruppe, hat der Spielleiter Probleme, angemessene Herausforderungen zu gestalten. Orientiert er sich am Optimierer, so haben die anderen Spieler keine Chancen mehr. Orientiert er sich an den anderen Spielern, so ist der Optimierer dermaßen überlegen, dass er die Herausforderungen ohne

Hilfe der anderen Spielfiguren meistern kann. Das führt dann dazu, dass der Optimierer als schlechter Spieler gilt.

Letztendlich lässt sich dieses Problem nur so lösen, dass die Spielweise des Optimierers und die der restlichen Spieler aneinander angeglichen werden. Die Angleichung kann dabei sowohl auf der Seite des Optimierers als auch auf Seiten der restlichen Spieler passieren. Wichtig ist – wie so oft – das Problem offen anzusprechen und nicht den Optimierer zu verdammen, dass er schlecht spielt. Er spielt auf die Weise, die ihm Spaß macht, indem er die Regeln ausreizt und eventuell auch Lücken ausnutzt, um einen möglichst guten Charakter zu bekommen. Die anderen Spieler spielen auf ihre Weise – so, dass es ihnen Spaß macht, indem sie die Charaktere stimmungsvoll gestalten.



Liegt das Problem offen auf dem Tisch, kann die Gruppe versuchen, durch Einsicht die Probleme einzudämmen. Einerseits könnte der Optimierer versprechen, seinen Charakter eher so auszugestalten, dass er in die Gruppe passt. Andererseits könnte auch der Rest der Gruppe versuchen, wertezentrierter zu spielen. Der Erfolg ist dabei sehr von der Persönlichkeit der einzelnen Gruppenmitglieder abhängig und oft nur von kurzer Dauer.

Sicherer ist dagegen die Einführung von Haus-Regeln, die eine Charakterentwicklung auf dem gewünschten Niveau ermöglicht. So könnte die Gruppe eine Quote von dreißig Prozent einführen, die auf Stimmungs-Fertigkeiten aufgewendet werden müssen. Oder die Gruppe führt andersherum ein, dass Stimmungs-Fertigkeiten keine Kosten verursachen und einfach zusätzlich gewählt werden können, so dass auch der Optimierer, ohne auf wertvolle Punkte zu verzichten, in seinen Augen sinnlose Talente wählen kann.

Darsteller

Es gibt Spieler, die sich im Spiel ganz in ihren Charakter hineinversetzen. Sie betrachten es als einzig wahres Rollenspiel, die Persönlichkeit des Charakters bei der Charaktererschaffung festzulegen und dann während des Spieles nur aufgrund des Charakterwissens und der fiktiven Persönlichkeit Entscheidungen zu fällen. Diese Spieler erklären, dass es sich ja um *Rollen*-Spiel handelt, d.h. das Spielen der Rolle ist das höchste Ziel. Diese Erklärung scheint einleuchtend, dabei übergehen sie aber den Gesellschaftsspiel-Anteil. Trotzdem haben viele Rollenspieler diesen Standpunkt übernommen. Oft ist zu lesen, die Darstellung des Charakters, das Hineinversetzen in die Rolle, Trennung von Charakter- und Spielerwissen und konsequentes Ausspie-

len des Charakters sei die einzige Art, gutes Rollenspiel zu betreiben. Am Spieltisch geht diese Art von Spiel fast immer von Darstellern aus; streng genommen kommen aber auch alle anderen Spielertypen in Frage.

Gegen das Ausspielen einer Rolle ist eigentlich nichts einzuwenden. Jedoch stößt man schnell an Grenzen: Ein Zuckerbäcker, der Angst vor der gefährlichen Welt außerhalb der schützenden Stadtmauern hat, wird sich, konsequent ausgespielt, nicht freiwillig an einer Entdeckungsreise beteiligen. Der Spieler erwartet dann, dass sich der Spielleiter für diesen Charakter einen triftigen Grund ausdenkt oder der Charakter bleibt in der Stadt. Wäre es hier nicht sinnvoll, dass der Spieler, der seinen Charakter gerne spielen möchte, Anregungen liefert? Schließlich kennt er den Zuckerbäcker am besten und weiß, welche Motivation ihn aus der Stadt treiben könnte. Wie Motivationen und Abenteuerplanung zusammenzuführen sind, ist ein Schwerpunkt dieses Buches und wird in den kommenden Kapiteln erläutert.

Ein anderes Problem betrifft das Zusammenspiel von diesem Charakterdarsteller und dem Rest der Gruppe. Konsequente Charakterdarsteller entscheiden sich nämlich manchmal bewusst gegen die anderen Spieler, um nicht in den Verdacht zu geraten, sie würden ihre Entscheidung von Spielerwissen beeinflussen lassen. Dabei handelt es sich beispielsweise um einen feigen Söldner, der seine Kameraden im Stich lässt, obwohl der Spieler weiß, dass sein Eingreifen erwartet wird, da der Angriff den Abenteuer-Aufhänger darstellt. Die anderen Charaktere sterben, das Spiel ist gelaufen, aber der Spieler des Söldners sagt: „Was wollt ihr denn? Mein Charakter ist halt so!“

BEISPIEL



Der ehrenhafte Ritter ist gerade auf Patrouille, als die anderen Charaktere beschließen, die Wachen hinterrücks niederzustechen. Da der Spieler des Ritters die Welt nur aus Sicht seines Charakters erleben will, greift er nicht ein. Die Spieler erzählen dann im weiteren Verlauf des Spieles, wie sich die Charaktere von hinten an die Wachen anschleichen. Der Ritter, der an seinen Ehrenkodex gebunden ist, stößt einen lauten Schrei aus, um die Wachen vor dem hinterhältigen Angriff zu warnen; der Spieler zerstört damit den Plan seiner Mitspieler.

Natürlich kann auch ein Spiel Spaß machen, bei dem die Charaktere gegeneinander agieren; dann müssen sich aber die Spieler darauf geeinigt haben. Wenn allerdings ein Spiel gespielt wird, bei dem die Spieler als Gruppe die gestellten Herausforderungen überwinden wollen, kann das Verhalten des Söldner-Spielers nur schädlich genannt werden. *Jede* Handlung des Charakters basiert auf der Entscheidung des Spielers. Der Spieler kann meist sehr genau abschätzen, wie er sich entscheiden muss, damit seine Handlung einen Spaßgewinn für alle bringt. Möchte ein Spieler aber unbedingt seinen Charakter so konsequent ausspielen, dass er damit gegen den Spaß der anderen spielt, ist das ein Problem, dem nicht mit Regeländerungen beizukommen ist. Der Darsteller ist sich des Problems wahrscheinlich nicht einmal bewusst.

Es ist wichtig, mit einem solchen Problemspieler über sein Verhalten zu reden. Hat der Spielleiter auch eine Führungsposition in der Spielgruppe inne, so kann solch ein Gespräch unter vier Augen stattfinden. Manchmal ist es aber auch sinnvoller, dass die gesamte Gruppe mit dem Problemspieler spricht. Dann müssen die Spieler aber sehr vorsichtig vorgehen, um nicht über die Situation im Streit auseinander zu gehen.



Das Gespräch sollte in zwei Schritte gegliedert werden: Erstens muss dem Problemspieler das Problem erklärt werden. Nur, wenn er das Problem einsieht, kann überhaupt über Lösungsmöglichkeiten geredet werden. Eine Möglichkeit ist es, konkrete Beispiele zu sammeln und über die Entscheidungen des Spielers zu sprechen. Im zweiten Schritt sollte dann geklärt werden, wie das Problem angegangen werden kann.

Weitere Hinweise zu diesem Thema findet man in den Rollenspiel-Tipps von Windfeders Wolkenturm, www.wolkenturm.de

Eventuell fühlt sich der Problem-Charakterdarsteller auch mit seiner Neigung zum Ausspielen seines Charakters vernachlässigt. Hier kann auch die Gruppe oder der Spielleiter dem Spieler entgegenkommen und mehr Szenen im Spiel integrieren, bei denen das konsequente Ausspielen des Charakters erwünscht ist. Umgekehrt muss der Charakterdarsteller auch Zugeständnisse in Richtung einer guten Geschichte machen, indem er absichtlich sein Spielerwissen einsetzt, um die Geschichte voranzutreiben.

Jedoch darf natürlich nicht jegliche Angst, Angewohnheit oder Überzeugung der Spielfigur über Bord geworfen werden, um den Charakter in Richtung Gruppenwohl zu verbiegen. Es kann auch einem Spieler mit Blick auf die Geschichte und die anderen Spieler denken: „Das geht so nicht, da würde mein Charakter nicht mitmachen!“ Dann ist ein Zeitpunkt gekommen, an dem der Spieler *nicht* seinen

Charakter ausspielt und den anderen den Spaß verdirbt – vielmehr ist die Zeit gekommen, das Spiel anzuhalten und sich über das Problem zu unterhalten. Denn hier liegt dann eine Fehlplanung des Spielleiters oder eines anderen Spielers vor. Oft lässt sich der Fehler leicht rückgängig machen.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Problemspieler gehen ihrer Neigung nach und wollen nicht der Gruppe schaden*
- *das Problem muss erfasst werden: Was will der Problemspieler? Was stört die Gruppe?*
- *statt Sanktionen im Spiel sollte ein offenes Gespräch stattfinden*
- *Lösungen durch Konsens: Der Spieler sollte sein störendes Verhalten unterlassen, dafür versucht die Gruppe, die Bedürfnisse zu befriedigen*
- *Optimierer: eventuell Quotenregel für Stimmungstalente einführen*
- *Darsteller: eventuell mehr Raum für das Ausspielen des Charakters einräumen*

AUF DEN ZAHN GEFÜHLT



Reden, reden, das ist doch Quatsch! Meine Leute hören mir eh nicht zu und sind nur genervt!

Ja, das ist in der Tat ein Problem. Reden ist nicht so ganz einfach – und zwar auf beiden Seiten. Einerseits gibt es die „Angeklagten“, die keine Kritik vertragen können oder vielleicht einfach nicht verstehen, wovon der andere redet. Andererseits gibt es die Kritiker, die nicht in der Lage sind, ihre Kritik verständlich zu formulieren oder die Verunsichert sind, und sich nicht trauen, ihre Kritik loszuwerden. Dazu kommt noch, dass einige Leute einfach nicht in der Lage sind, die Kritik umzusetzen.

Aber die Frage ist: Was ist die Alternative zum Reden? Nicht Reden und die Gruppe still ertragen? Oder die Gruppe verlassen? Oder den Störenfried rauswerfen? Alles keine schönen Ideen. Also ist Reden wohl erstmal die beste Alternative.

Spielspaß in der Gruppe

Der Spielspaß in der Gruppe unterscheidet sich grundsätzlich vom Spielspaß, der aus den einzelnen Vorlieben resultiert. Wenn ein Spieler ein passionierter Haudrauf ist, alle anderen aber bei jedem Kampf sagen: „Och, nee, nicht schon wieder ein Kampf“, dann war’s das. Damit vermiest die Gruppe auch dem leidenschaftlichsten Kämpfer den Spaß. Umgekehrt kann auch ein Spieler, der sich normalerweise nicht tief in seine Charaktere versetzt, von der Stimmung der Gruppe mitgerissen werden und sehr viel Spaß am Charakterspiel finden. Die im letzten Abschnitt angesprochenen persönlichen Vorlieben spielen in einer Gruppe eine untergeordnete Rolle.

Woher kommt das? Der meiste Spaß in einer Gruppe kommt durch gegenseitige Verstärkung. Jemand macht etwas Lustiges und die anderen lachen begeistert laut auf. Jemand glänzt mit gutem Schauspiel und die anderen zeigen sich beeindruckt. Jemand freut sich, weil der Würfel im richtigen Moment das richtige Ergebnis würfelt, und die anderen johlen und klatschen Beifall.

Ein gutes Beispiel ist die Spielgruppe im Film „The Gamers“. Die Leute haben Spaß beim Spiel. Es ist nicht so, dass die Spieler sich besonders tief in ihre Rollen hineinversetzen. Es ist nicht so, dass die Leute immer mit allen Sinnen beim Spiel sind. Aber sie haben Spaß *miteinander*.

Viele Spieler haben an fast allen Spielstilen Spaß, wenn die ganze Gruppe mitzieht. Egal, ob es im Spiel um eine Liebesschnulze oder heiße Action geht; wenn alle begeistert mitmachen werden die weniger Begeisterten mitgetragen. Nur, wenn ein Spieler eine ausdrückliche Abneigung gegen den Spielstil hat, wird er mit dem Spiel nicht zurecht kommen. Auch Neulinge in einer eingeschworenen Gruppe haben es manchmal schwer, da ihre Ideen nicht so begeistert aufgenommen werden und sie die Rituale in der Runde nicht kennen. Auf Conventions in einer zusammengewürfelten Gruppe ist es einfacher, da sich dort keiner kennt.

Möchte man genauer herausfinden, woher der Spaß beim Rollenspiel kommt, stößt man zwangsläufig auf die **gemeinsame Vorstellung**, die Spielwelt in den Köpfen der Spieler. Denn darum geht es ja im Rollenspiel: Die Spieler stellen sich vor, was ihre Charaktere in der Fantasiewelt erleben. Sie füttern sich gegenseitig mit kreativen Ideen: Wie geht es weiter, wer macht was, was passiert als nächstes? Läuft diese Kreativität eine zeitlang in eine Richtung, so dient das dem Spiel, man spricht von einer **kreativen Agenda** der Runde. Agenda bedeutet „Was zu tun ist“, d.h. jeder Mitspieler weiß (meist intuitiv), was er auf kreativer Ebene leisten muss, um die anderen zu begeistern.

BEISPIEL



Eine Gruppe spielt ein klassisches Dungeon-Abenteuer.

Spieler 1: „Psst, sei leise! Hast du auch was gehört?“

Spieler 2: „Was wohl da hinter der Tür lauert?“

Spieler 3: „Vorsicht! Von hinten!“

Spieler 1: „Ich weiche aus!“ – *würfel* – “17, reicht gerade so!“

Spieler 2: „Ja, du hast es!“

Spieler 3: „Puh!“

Spieler 4: „Wie viel? 4000 Goldmünzen? Juhu!“

Diese Gruppe folgt offenbar einer kreativen Agenda. Alle erwarten dasselbe vom Spiel, sie spielen sich gegenseitig die Bälle zu.

BEISPIEL



Eine andere Gruppe spielt auch ein klassisches Dungeon-Abenteuer.

Spieler 1: „Psst, sei leise! Hast du auch was gehört?“

Spieler 2: „Oh, Gott. Der Vater meines Charakters macht sich sicher Sorgen. Zuerst hat er seine Frau verloren, und jetzt ist sein Sohn auch noch verschwunden.“

Spieler 3: „Gibt’s denn hier keine Schnitten zum aufreißen?
Nicht mal eine Dunkeelfe?“

Spieler 4: „Vorsicht! Von hinten!“

Spieler 1: „Ich weiche aus!“ – *würfel* – “17, reicht gerade so!“

Spieler 2: „Okay, weiter!“

Diese Gruppe hat keine kreative Agenda. Die Spieler erwarten unterschiedliches vom Spiel, sie spielen eher nebeneinander her statt miteinander einer Linie zu folgen.

Die zweite Gruppe aus dem letzten Beispiel wäre besser beraten, kein Dungeon-Abenteuer zu spielen, sondern die Vorlieben aller Spieler zu bedienen. Ein kurzes Dungeon-Intermezzo in einem größeren Abenteuer, das auch die Bedürfnisse des Sohnes und des Frauenhelden bedient, wäre dann kein Problem.

Ansonsten sei noch angemerkt, dass es auch in einer gut eingespielten Gruppe immer wieder Phasen geben kann, in denen die Spieler einfach so drauflos spielen und keiner gemeinsamen Agenda folgen. Wenn die Ideen dabei nicht zu sehr auseinander laufen und die Spieler ab und zu wieder zusammenfinden, wird dadurch das Spiel nur selten gestört.

In den folgenden Kapiteln, bis zum Ende des vierten Teils „Vorbereitung“, wird ein Leitstil beschrieben, der eine kreative Agenda fördert, indem der Spielleiter auf die Spieler und ihre Bedürfnisse eingeht und flexibel reagiert. Die wichtigsten Eckpunkte bilden die Flaggen, die Improvisationstechniken und die offene Abenteuer-Vorbereitung. Der fünfte Teil, „Weitere Spiel-Techniken“, beinhaltet ergänzende Ideen, Tipps und Fallen für die Durchführung einer Rollenspiel-Sitzung.

Ein Spiel ohne kreative Agenda kommt recht häufig vor, vielleicht nicht so krass wie im zweiten Beispiel, aber auch so etwas passiert. Inwieweit das den einzelnen Spielern Spaß macht, hängt von der konkreten Runde und den Spielervorlieben ab. Aber es ist deutlich, dass die Gruppe, die einer Agenda folgt, eher eine gelungene Spielsitzung erleben wird. Es sollte das oberste Ziel sein, eine kreative Agenda in der Gruppe zu etablieren; die Spieler müssen sich einig darüber sein, was für eine Art Spiel sie spielen wollen.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Spielspaß in der Gruppe ist das Ziel für einen gelungenes Spiel*
- *Weg dorthin: kreative Agenda, sie übertrifft die Vorlieben der einzelnen Spieler*
- *kreative Agenda bedeutet: die Spieler ziehen kreativ an einem Strang, sie begeistern sich gegenseitig für das Spiel, das läuft*
- *keine Spielrunde folgt ausschließlich einer kreativen Agenda; Teile des Spieles laufen ohne Agenda ab*
- *die kreative Agenda kann sich im Laufe des Spieles ändern*
- *der Weg zur kreativen Agenda führt über die Vorlieben der Spieler*

AUF DEN ZAHN GEFÜHLT



Kreative Agenda? Ist das nicht der GNS-Quatsch von der Forge? Das ist doch alles total abgehoben und wenig nützlich.

*Zunächst einmal für alle, die es nicht wissen: Die **Forge** ist ein Internet-Forum, das eine der wichtigsten Quellen für die so genannte Rollenspiel-Theorie darstellt. Mittlerweile sind die Theorie-Bereiche der Forge geschlossen, um allzu abgehobene Diskussionen zu vermeiden. Weitere Theorie-Diskussionen finden heute in kleineren Foren und Blogs statt.*

Dann: GNS bedeutet nicht Gulasch mit Nudeln und Salat, sondern Gamism, Narrativism und Simulationism. Und ja, dabei handelt es sich um kreative Agenden bzw. um grobe Einteilungen von kreativen Agenden. Also um Vorlieben von Gruppen, was innerhalb der Fiktion passieren soll. Oft wird der Fehler gemacht, die GNS-Einteilung auf einzelne Personen zu beziehen. Außerdem handelt es sich um eine grobe Einteilung, d.h. eine Gruppe, die grundsätzlich an Wettbewerb interessiert ist, folgt der kreativen Agenda Gamism.

*Dazu kommt noch, dass die benutzten Wörter leicht in die Irre führen. **Gamism** steht für Wettbewerb im Spiel. Die Spieler konkurrieren miteinander, das drückt sich durch das Rollenspiel aus, indem sie z.B. versuchen, bei Herausforderungen besonders gut dazustehen.*

***Narrativism** steht für thematisches Spiel, nicht für Erzählungen. Vielmehr geht es einer N-Gruppe darum, im Spiel bestimmte Themen aufzurollen und erzählerisch zu beleuchten. Beziehungen zwischen Menschen und Charaktereigenschaften spielen üblicherweise eine große Rolle. Die Spielcharaktere entwickeln sich auf charakterlicher Ebene weiter.*

*Die dritte Agenda, **Simulationism**, stellt das Entdecken der Welt in*

Die Forge findet sich im Internet unter der Adresse <http://www.indie-rpgs.com>.

Eine erste Einführung und weitere Links bietet der Wikipedia-Artikel zum Stichwort "Rollenspieltheorie".

den Vordergrund. Geschichten werden erzählt, Länder entdeckt. Wie beim Narrativismus stehen die Spieler nicht in Konkurrenz zueinander, sondern spielen rein kooperativ.

Zugegeben, GNS ist etwas abgehoben. Oft wird auch die Nützlichkeit bezweifelt, weil auch diese Einteilung (wie die Laws'schen Spielertypen) nicht systematisch ist. Durch die drei Schubladen und das ausdrückliche Verbot von Mischungen scheint die Einteilung sehr grob. Das Erkennen einer der drei Agenden ist schwierig und führt oft zu wilden Diskussionen.

Die ganze Kritik zu GNS berührt aber nicht den Begriff der kreativen Agenda. Eine kreative Agenda zu haben bedeutet einfach, dass die Spieler wissen, was zu tun ist. Sie wissen, was ihnen und den anderen Spaß macht. Wie sie reagieren müssen, um das Richtige zu tun. Und wie die kreative Agenda aussieht, ob sie G, N oder S ist, ist dafür völlig egal. Klar ist eines: In einer solchen Gruppe kommt wahrscheinlich Spielspaß auf. Daher ist es ein wichtiges Ziel für eine Rollenspiel-Gruppe, auf eine kreative Agenda hinzuarbeiten und eben nicht eine Gruppe von Spielern zu sein, die alle nur ihren eigenen Bedürfnissen nacheilen.

Manche Spielsysteme leisten hier gute Unterstützungsarbeit durch spezielle Regeln, indem sie den gewünschten Spielstil belohnen. Die meisten klassischen Systeme jedoch lassen die Gruppe im Regen stehen, da die Art der Vorstellung nicht vorgeschrieben ist. Alle Spieler müssen darauf achten, dass sie am selben Strang ziehen. Dem Spielleiter kann hierfür natürlich nicht die gesamte Verantwortung gegeben werden, jedoch hat er schon einen gewissen Einfluss darauf. Hilfreich ist es auf jeden Fall, auf die Bedürfnisse der einzelnen Spieler einzugehen und Inhalte zu meiden, gegen die ein oder mehrere Spieler eine echte Abneigung haben.

Der Weg geht also über die einzelnen Spielervorlieben (und Abneigungen) hin zum Spaß in der Gruppe. In einer Gruppe mit extrem gemischten Spielervorlieben ist es ratsam, über die Probleme zu reden und auf Toleranz und gegenseitige Unterstützung zu setzen. Die begeisterten Spieler sollten versuchen, die weniger Interessierten mitzuziehen und mit ihrer Begeisterung anzustecken. Die gerade nicht so angesprochenen Spieler sollten sich bemühen, das Spiel zu nehmen, wie es kommt, offen an die Sache heranzugehen und das Beste draus zu machen.

Wichtig ist auch, dass die Agenda nicht immer dieselbe sein muss, sondern während eines Spieles wechseln kann. Solange alle Spieler diesen Wechsel mittragen ist das nicht tragisch. Dadurch kann auch eine extrem gemischte Gruppe viel Spaß haben, indem sie abwechselnd den verschiedenen Vorlieben folgt. Allerdings reicht es dazu nicht, die unterschiedlichen Vorlieben einfach durchzugehen. Sie müssen aktiv bedient werden, d.h. jeder muss sich ein bisschen für die anderen anstrengen. Das fördert den Spielspaß für alle.

Flaggen erfassen

Nun stellt sich die Frage, wie ein Spielleiter erkennen kann, welche Bedürfnisse die Spieler haben. Die Lösung liegt im Charakter, der für jeden Spieler die zentrale Schnittstelle zur gemeinsamen Vorstellung darstellt. Die Idee ist, dass ein Spieler sich seinen Charakter nach seinen Bedürfnissen aussucht, d.h. jemand, der gerne Katzenmenschen spielt, wird sich wohl einen Katzenmenschen aussuchen. Und ein Spieler, der im Spiel gerne Hiebe austeilt, wird sich nicht mit einem Heiler zufrieden geben. Beim **Flaggen erfassen** (engl. *Flag Framing*) geht es also darum, aus dem Charakter abzuleiten, was der Spieler gerne erleben möchte.

Als **Flagge** wird nun jede Information bezeichnet, die auf ein Bedürfnis oder eine Vorliebe des Spielers hindeutet. Dazu gehören sicherlich der Charaktertyp (oder die Nische), Werte von Attributen und Fähigkeiten, Sonderfähigkeiten, Talente und Vor- und Nachteile, Freunde, Feinde, Ziele, Schwüre, Wesenszüge, Kontakte, usw. Bei Zahlenwerten sind herausragende Werte am wichtigsten und

zwar sowohl solche, die besonders hoch sind, als auch besonders niedrige Werte. All das gibt schon einen guten Überblick über das, was der Spieler mit seinem Charakter erleben will.

Das Ganze kann dann schwierig werden, wenn ein Spieler einen Charakter nur deswegen spielt, um eine bestimmte Nische auszufüllen.

BEISPIEL



Spieler: „Ich würde gerne mitspielen, fehlt noch etwas Bestimmtes?“

Spielleiter: „Ja, ein Kämpfer wäre gut.“

Spieler: „Okay, dann ‘nen Kämpfer.“

Der Spieler entscheidet sich also für einen Kämpfer, trotzdem sagt das nicht viel über seine Bedürfnisse aus, denn er wählt ihn ja nur, weil das in der Gruppe noch benötigt wird. Der Spielleiter muss also vorsichtig sein und das Gesamtbild betrachten. Am besten ist es, wenn die Spieler wissen, dass der SL ihre Flaggen erfasst. Dann können sie gezielt Signale aussenden und auf ihre Bedürfnisse hinweisen. Tun sie das nicht, kann es passieren, dass der Spielleiter im Dunklen tappt.

Viele der Informationen, die als Flaggen gut geeignet sind, sind üblicherweise nicht auf einem Charakterbogen zu finden. Dazu gehören Persönlichkeitsmerkmale wie Überzeugungen und Leidenschaften und wichtige Beziehungen zu anderen Figuren der Spielwelt, wie z.B. die Familie. Dafür hat es sich bewährt, einen kurzen Fragebogen an die Spieler zu verteilen, so dass der Spielleiter noch Informationen zu folgenden Fragen hat:

- ★ Warum macht es dir Spaß, deinen Charakter zu spielen?
- ★ Was ist das wichtigste Wesen im Leben deines Charakters und warum?
- ★ Von welchen Leidenschaften wird dein Charakter getrieben?
- ★ Welche Überzeugungen vertritt dein Charakter?

Die erste Frage dient dazu, die bevorzugte Art von Vorstellung zu erfahren, denn die reine Wahl einer Nische kann irreführend sein.

BEISPIEL



Ein Spieler spielt einen Straßensamurai und beantwortet die erste Frage: „Ich möchte das Gewissen meines Charakters erforschen, für was er alles bereit ist zu töten.“

Das wichtigste Wesen, also die Antwort auf die zweite Frage, kann sowohl ein Freund als auch ein Feind sein, es kann ein Familienangehöriger, ein Haustier oder auch eine fiktive Wesenheit wie z.B. eine Gottheit sein.

BEISPIEL



Der Spieler des Straßensamurais antwortet auf die zweite Frage: „Seine Mutter. Sie war einerseits Vorbild und meinem Charakter zugleich mit ihrer strengen Gewaltlosigkeit im Weg.“

Bei langen Kampagnen sollte der Spielleiter die wichtigste Person eines Spieler-Charakters nur vorsichtig einbringen, um sie nicht zu „verspielen“. Zudem muss er bedenken, dass dadurch die Spielfigur schnell zum Mittelpunkt der Runde werden kann, d.h. es besteht die Gefahr, dass die anderen Spieler sich etwas zurückgesetzt fühlen. Auf der anderen Seite kann es so zu intensiven Spielerlebnissen kommen, da der Charakter dann direkt betroffen und emotional eingebunden ist.

Bei der dritten Frage sollten die Spieler zwei oder drei Leidenschaften aufzählen. Dazu gehört Liebe, Pflichtbewusstsein, Angst und Hass.

- ★ Bei der Liebe muss es sich nicht um erwiderte Liebe handeln, auch nicht um Liebe zu einer Person. Vielmehr ist es ein starkes Gefühl, dass der Charakter für eine andere Person, eine Sache, eine Ideologie oder ähnliches empfindet. Er wird das Ziel seiner Liebe verteidigen.
- ★ Pflichtbewusstsein kann von einem Außenstehenden manchmal mit Liebe verwechselt werden. Ein pflichtbewusster Charakter jedoch setzt sich für etwas ein, weil er meint, sich einsetzen zu müssen. Vielleicht ist es der Schutz eines Menschen oder ein Ehrenkodex, wie der eines Ritters.

- ★ Eine Angst kann rational oder irrational sein. Sie kann Flucht, Ergebenheit oder Aggression auslösen. Auf jeden Fall ist Angst etwas, dass man normalerweise vermeiden möchte.
- ★ Den Hass, die vierte Art von Leidenschaft, kann man als Gegenteil von Liebe bezeichnen. Hass löst meist einen ungestümen Angriff auf das Ziel aus, sobald es in Reichweite des Charakters kommt.

BEISPIEL



Die dritte Frage beantwortet der Spieler so:

- » **Angst:** *Von seiner Mutter Vorwürfe wegen seines Lebensstiles einstecken zu müssen.*
- » **Liebe:** *Seine eigene Freiheit soll durch nichts beschränkt werden.*

Die Frage nach den Überzeugungen wirkt auf den ersten Blick sehr ähnlich zur vorherigen. Tatsächlich lösen Überzeugungen aber keine großen Gefühle aus; es sind einfach Sätze, die das Leben eines Charakters prägen, weil er von deren Richtigkeit überzeugt ist. Eine Überzeugung kann eine Tatsache sein, es kann eine falsche Vermutung oder auch ein Vorurteil sein. Ideal wären auch hier zwei oder drei Überzeugungen pro Charakter.

BEISPIEL



Zur vierten Frage sagt der Spieler des Straßensamurais:

- » *Was hilft mir das Gesetz? Der Stärkere siegt – und das zu Recht.*
- » *Hey, so Leben wie die Stars, das wäre was. Die haben keine Sorgen.*

Sind die Flaggen der Spieler erst einmal bekannt, kann der Spielleiter gezielt darauf eingehen, um eine emotionale Bindung des Spielers zum Spielgeschehen zu schaffen. Denn Flaggen sind Hinweise darauf, was ein Spieler im Spiel erleben möchte. Ist ein Spieler vom Spiel begeistert, kann er so leicht die Gruppe mitreißen und aus einem mittelmäßigen Plot wird eine für die Gruppe interessante Geschichte, weil die Leidenschaften der Charaktere angesprochen werden.

Wichtig bei den Flaggen ist gerade bei länger anhaltendem Spiel mit denselben Charakteren: Die Interessen des Spielers können sich ändern, ein Spieler kann die Lust an seinem Charakter verlieren! Es ist angebracht, die Flaggen und die Charaktere von Zeit zu Zeit zu überprüfen und zu hinterfragen.

Um die Flaggen jederzeit parat zu haben, sollte sich der SL für jeden Spieler-Charakter kurze Stichworte notieren.

BEISPIEL



Für den Straßensamurai notiert der SL die herausragend guten und schlechten Fertigkeiten, besondere Talente, die Connections und darüber hinaus:

- » *Wie weit geht er?*
- » *Mutter ist Pazifist*
- » *Angst: Vorwürfe Mutter*
- » *Liebe: eigene Freiheit*
- » *der Stärkere siegt*
- » *Traum vom sorgenfreien Leben*



Insgesamt geht es also nicht darum, dass der Spielleiter einfach nur mehr Informationen über den Charakter bekommt; insbesondere seitenlange Charaktergeschichten sind für den Spieler interessanter und spannender, als für den Spielleiter. Der SL muss die *wichtigen* Informationen bekommen, aus denen er ableiten kann, was der Spieler im Abenteuer erleben will.

Lösungsvorschlag S.165

ÜBUNG



Nimm dir zwei deiner Lieblingscharaktere und beantworte für beide die vier Fragen. Versuche aus den Antworten und dem Charakterbogen, Flaggen abzuleiten. Vergleiche die Flaggen miteinander: Sind sie ähnlich oder verschieden?

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *der SC wird genutzt, um Vorlieben der Spieler zu erkennen*
- *die Besonderheiten der SC werden als Flaggen notiert*
- *wichtige Flagge: Warum spielt der Spieler den SC?*
- *arüber hinaus sind die Beziehungen, Leidenschaften und Überzeugungen wichtig*
- *Fragebogen mit vier Fragen kurz beantworten lassen*

Anstoß

Eine noch direktere Methode für Spieler zu sagen, was im Spiel vorkommen soll, sind **Anstöße** (engl. *Kicker*, siehe auch *Sorcerer* von Ron Edwards). Anstöße ermöglichen eine sehr direkte Einflussnahme der Spieler auf das Spielgeschehen. Dabei handelt es sich um eine kurze Vorgeschichte, die von jedem Spieler selbst frei ausgestaltet wird und die dann vom Spielleiter aufgegriffen werden muss. Dabei ist es nicht so wichtig, wie genau die Szene der Vorgeschichte abgelaufen ist; wichtig ist, dass der Anstoß den Charakter in das Spiel tritt. Er ist der Grund für das Spiel, er hat den Charakter verändert, der Anstoß ist der Grund, warum der Charakter interessant ist. Wenn der Anstoß „aufgelöst“ ist, ist das Spiel für den Charakter vorbei (oder er benötigt einen neuen Anstoß).

Das bedeutet, dass ein Spieler dem Spielleiter mit einem Anstoß fast direkt sagt: „Hey, ich möchte, dass sich das Spiel um folgendes dreht: ...“ Die Aufgabe des Spielleiters besteht dann nicht mehr darin, sich eine interessante Situation auszu-denken, sondern sich zu bemühen, die verschiedenen Anstöße in einem einzigen Spiel gemeinsam unterzubringen.

Leider lässt sich schlecht ein Weg angeben, wie man einen guten Anstoß erkennt. Es gibt jedoch ein paar Indizien:

- ★ Das wichtigste für einen Anstoß ist, dass er den Spieler des Charakters interessiert. Dieses Interesse darf aber nicht an einen bestimmten Verlauf gebunden sein, d.h. egal, wie sich das Abenteuer entwickelt, sollte es dem Spieler Spaß machen.

- ★ Ein guter Anstoß beinhaltet andere Personen; auch andere Charaktere sind möglich. Bei den anderen Personen kann es sich um Geliebte, Gefährten, Gegner usw. handeln, möglichst Leute, zu denen der Charakter eine emotionale Bindung besitzt.
- ★ Der Anstoß hat die Persönlichkeit der Spielfigur, deren Leben oder sogar beides geändert.
- ★ Man kann die anderen Spieler immer als eine Art Publikum für das eigene Spiel betrachten. Der Anstoß sollte also für die anderen Mitglieder auch als Zuschauer interessant sein.
- ★ Ein Anstoß hat kein bestimmtes Ziel. Er ist handlungsoffen; aus einem guten Anstoß können sich unzählige Geschichten entwickeln.
- ★ Viele Hauptfiguren in Filmen oder Büchern haben einen guten Anstoß. Daher kann es eine gute Idee sein, sich daran zu orientieren.
- ★ Man kann das Ende eines Anstoßes erkennen, d.h. es sollte klar sein, wann der Anstoß aufgelöst ist und nichts mehr für die Geschichte hergibt.

BEISPIEL



- » *Frodo bekommt den Ring und muss daher sein geliebtes Auenland verlassen.*
- » *Harry Potters Eltern waren beide Zauberer. Sie wurden von Voldemort getötet, nur er hat aus unbekanntem Gründen überlebt. Harry kommt nach Hogwarts.*
- » *Ein Charakter bekommt einen Brief, dass seine Mutter zum Tode verurteilt wurde. Er hält sie aber für unschuldig.*
- » *Der Vater eines Charakters wird scheinbar grundlos durch einen Dämonen getötet, als sie nach getaner Feldarbeit hinterm Haus noch ein Bier getrunken haben.*



Um es nochmal deutlich zu sagen: Der Anstoß ist nicht einfach nur eine Vorgeschichte. Es ist letztendlich das, worum es sich dann im Spiel dreht. Der Anstoß bestimmt, was passieren könnte. Ist der Anstoß aufgelöst, das Geheimnis geklärt oder der Auftrag auf die eine oder andere Weise erledigt, so ist die Geschichte

zu Ende erzählt, das Spiel ist vorbei – das Leben hat sich für den Charakter wiederum geändert.

Alles, was der Spieler in seinem Anstoß nicht erwähnt hat, kann durch den Spielleiter frei ausgestaltet werden. So entscheidet letztendlich der SL, ob die Mutter des Charakters wirklich unschuldig ist. Der SL entscheidet, warum der Dämon den Vater getötet hat. Vielleicht war der ja ein heimlicher Dämonenbeschwörer, der der Rache eines seiner Beschwörungsoffer nicht gewachsen war. Oder er war ein Dämonenjäger. Was auch immer, es wird sich im Spiel zeigen.

Das Spiel mit Anstößen unterscheidet sich deutlich vom „normalen“ Kampagnenspiel. Das zeichnet sich dadurch aus, dass die Charaktere keine sehr ausgeprägten Veränderungen der Persönlichkeit durchleben, sondern die erlebten Abenteuer im Vordergrund stehen. Aus Anstößen ergeben sich normalerweise relativ kurze Rollenspiele über wenige Spielsitzungen, vergleichbar sonst mit einem einzigen Abenteuer. Es darf nicht sein, dass der Charakter in der Lage ist, den Anstoß „abzuschütteln“ und er dann ohne weiteren Bezug weitergespielt wird.

BEISPIEL



Ein Spieler wählt als Anstoß, dass der Charakter in seiner Heimatstadt wegen eines nicht begangenen Verbrechens gesucht wird. Dieser Status ist dann für das Abenteuer bindend, hierauf baut alles auf. Der Charakter darf nicht einfach in ein Flugzeug steigen und in ein anderes Land fliehen können, um sein Problem loszuwerden. Vielmehr darf der Spieler diesen Anstoß nur dann wählen, wenn er daran interessiert ist, ob der Charakter es schafft, sich aus der Sache herauszuwinden oder tatsächlich gefasst und verurteilt wird. Am besten sollte der Spieler daher im Anstoß auch noch einen Grund verankern, warum die Spielfigur nicht einfach flieht. Er könnte beispielsweise durch seinen Drang nach Gerechtigkeit dazu getrieben werden, das Problem aufzuklären.

Im Gegensatz zu einem Abenteuer, das nicht auf die Charaktere zugeschnitten ist, ergeben sich durch Anstöße der Einstieg und die Motivation von alleine. Gerade außergewöhnliche Spieler-Charaktere machen beim Einstieg oft Probleme – leicht wirkt die Motivation aufgesetzt. Diese Gefahr besteht beim Spiel mit Anstößen nicht.

AUF DEN ZAHN GEFÜHLT



Einerseits heißt es, der Anstoß habe kein bestimmtes Ziel, andererseits kann man das Ende eines Anstoßes erkennen. Hat er dann nicht doch ein Ziel?

Nein, er hat kein Ziel. Trotzdem kann man die Auflösung erkennen. Beim Anstoß sind zwei Dinge wichtig: a) Ein Anstoß sollte die Geschichte ins Rollen bringen und Thema des Spiels vorgeben. Dann muss es aber auch klar sein, wann das Thema vorbei ist, d.h. wann der Anstoß „aufgelöst“ ist. b) Der Anstoß sollte keine Geschichte vorschreiben sondern viele Entwicklungsmöglichkeiten zulassen.

Schauen wir uns ein Beispiel an. Ein Spieler hat als Anstoß eine kurze Geschichte geschrieben. Die Quintessenz ist das bereits erwähnte Beispiel vom Vater, der scheinbar grundlos von einem Dämonen getötet wird. Das durch den Anstoß vorgegebene Thema ist also, den Grund für dem Dämonenangriff herauszufinden. Was steckt dahinter? War der Vater vielleicht Mitglied einer Sekte? Werden noch mehr Dämonen kommen? Wenn beispielsweise der Dämon wieder in seine Sphäre verbannt ist, ist das Thema vorbei, der Anstoß ist aufgelöst – das Abenteuer beendet.

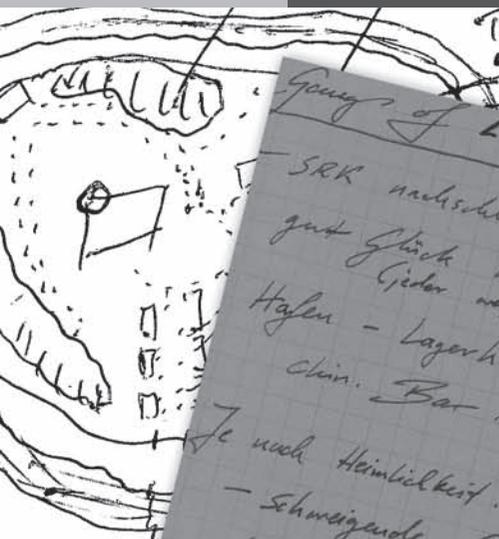
Lösungsvorschlag S. 165f

ÜBUNG



Sind folgende Anstöße gut?

1. *Joseph C. Freudenberger verliert wegen eines langen Krankenhausaufenthaltes seinen Job. Die Finanzkrise entzweit seine Familie, nun steht er alleine da.*
2. *Golmok, einer der Söhne des Zwergenkönigs, wird von seinem Vater in die Welt geschickt, um Ruhm zu sammeln.*
3. *Bei den Pnak von Ekwon III, einem Händlervolk, herrscht die Tradition, dass diejenige Tochter neue Familienmutter wird, der es gelingt, innerhalb eines Jahres aus einem Barren Platin den größten Gewinn zu machen. Ein Spieler spielt eine Tochter aus einer Familie, deren Familienmutter gerade gestorben ist.*



Gang of L.A.
 SRK nachschließen
 gut Glück nach jeder Maßnahme
 Hagen - Lagerhalle
 chin. Bar ist
 Je nach Heimlichkeit:
 - Schweigende Gänge
 in Sonnenform
 setzt sich rein

Ich war im Hause des Wezils und hatte die
 Gelegenheit mit einem seiner Untergebenen über
 Schwester Esther aus meinem Orden zur Unterhaltung
 (Schwester Er habe ich zuvor schon erwähnt) Durch
 Hilfe der mir gegebenen Kräfte konnte
 Verbleib als Gefangene in
 Erfahrung bringen
 Sicherheit ist
 wohl sein Unw
 Palast ist Aus d
 auch nicht eingese
 Rat von Euch über

R-N



Matthew Connelly

Furcht: Asthma, Sch...he,
 Nerv: Schwäche
 Ziel: Bruder

1. Black rain suite
2. Black rain suite_Sato
3. Black rain suite_Cha
4. Black rain suite_S
5. Wait for Me
6. Rachel's Song
7. Blade Runner
8. Memories of
9. Lady of Winter
10. Theme From
11. Fonn Marthe
12. Dark Moon
13. Signal to No
14. 04 Titel 4
15. The Passpor
16. Aphrodisiac
17. Examining. Exa
18. A Cry from the He
19. Mani and the Gyps

NSCs
 Skipper Morris (Schwarzer)
 Stewardess Amy
 Bill Pearlman
 Savannah Pearlman
 Cora
 Michael

Meryl Connelly
 Furcht: Kontrollverlust
 Nerv: Unordnung
 Ziel: schöne R

WAFFE



Novatek
 PHE Pearlman
 Savannah
 WOVA

- Blade Runner
- Blade Runner
- Brotherhood of the
- Lore/Themes And
- Lore
- Gangs of New York
- Gangs of New York
- Ghost In The Shell
- Matrix Reloaded

Dunkelheit, Nachb
 Körperliche Arbeit
 Trip vorbei, Weg von hier
 Freunde

Made

Leitung einer Spielsitzung

Im vorigen Teil wurde beschrieben, woher der Spielspaß in der Gruppe kommt und dass der Weg zu einer kreativen Agenda über die Bedürfnisse der einzelnen Spieler führt. Dazu müssen die Spieler aufeinander eingehen, sie müssen die Leistung der anderen honorieren und so kreativ an einem Strang ziehen. Um das zu erreichen, sollte sich der Spielleiter als Moderator verstehen und auf die Bedürfnisse der Spieler eingehen. Um diese zu erkennen, kann der SL beispielsweise Flaggen erfassen oder die Spieler bitten, sich Anstöße auszudenken.

Dieser Teil nun beschäftigt sich damit, wie der SL eine Spielsitzung so leiten kann, dass er auf seine Spieler flexible eingeht und damit eine kreative Agenda fördert. Die zentralen Ideen stammen aus dem Buch *Play Unsafe* von *Graham Walmsley*. Weitere Literatur zum Thema stammt von *Keith Johnstone*, der die Kunst der Improvisation stark beeinflusst hat. Oberstes Ziel ist es, die Ideen der Spieler ins Spiel zu integrieren und das Spiel darauf aufzubauen.

Zen-Spielleitung

„Ich würde gerne irgendetwas anbieten, um Dir zu helfen,
aber im Zen haben wir überhaupt nichts.“

– Zen-Meister Ikkyû Sôjun

Die wichtigsten Regeln für einen erfolgreichen Spielabend erscheinen auf den ersten Blick unsinnig:

- ★ Sei langweilig!
- ★ Höre auf zu versuchen, raffiniert zu sein!
- ★ Tue nichts!

Und warum sollte man das tun? Der Spielleiter, der nichts tut, hat mehr Zeit zum zuhören. Er kann auf seine Spieler achten. Ein Spielleiter, der nicht mehr nur *versucht*, raffiniert zu sein, der *kann* raffiniert sein. Dann bleibt es nicht nur bei einem Versuch. Ein Spielleiter, der langweilig ist, überrascht seine Spieler mit interessanten Ideen. Denn er versucht nicht, irgendetwas besonders Interessantes zu machen, er versucht, langweilig zu sein. Und daran scheitert er.

Die meisten Versuche, besonders stimmungsvolle, spannende, bewegende Momente ins Spiel zu bringen, scheitern. Denn oft gibt es einen Spieler, der gerade nicht aufpasst oder im falschen Moment einen Witz reißt, der CD-Player springt,

der Spielleiter vergisst den Text oder er verspricht sich. Die Erwartungen sind hoch, eine Kleinigkeit geht daneben. Die toll vorbereitete Szene ist vielleicht trotzdem nicht schlecht, jedoch auch nicht so perfekt wie gewünscht – daher ärgert sich der SL darüber. Bemüht er sich aber um einfaches, langweiliges Spiel, so kommt es plötzlich zu tollen Szenen, die die ganze Spielrunde berühren. Die krampfhaften Versuche, besonders gelungene Szenen zu gestalten, können nicht fehlschlagen: denn es gibt keine Versuche.

Alle Versuche, besonders raffinierte Geschichten zu erzählen, mit unerwarteten Wendungen und tollen Höhepunkten, wirken meistens übertrieben und sind oft genug wegen ihrer Übertreibung vorhersehbar. Bemüht sich der Spielleiter um ein durchschnittliches Spiel mit plausiblen Reaktionen der SLC, so wird die Geschichte oft genug auch vorhersehbar sein. Andererseits liegen auch die offensichtlichen Ideen für andere Leute meist gar nicht auf der Hand, sondern sind manchmal sehr überraschend. Lässt man zehn verschiedene Personen den Anfang einer Geschichte zu Ende erzählen, ergibt das acht verschiedene Fortsetzungen – und das tolle daran ist: die Fortsetzungen passen ins Bild und wirken nicht übertrieben! Es ist viel einfacher, die Spieler mit normalen Handlungen zu überraschen als mit besonders raffinierten.

Alle Versuche, ein umfangreiches Regelwerk vollständig zu kennen oder jede Situation im Griff zu haben, arten in Arbeit aus. Arbeit macht aber keinen Spaß, und um Spaß soll es hier gehen. Eine gute Vorbereitung besteht vor allem darin, so wenig wie möglich vorzubereiten. Rollenspiel soll ja nicht anstrengend werden, es soll Spaß machen. Vor allem gibt es ein Problem, wenn der Spielleiter versucht, eine Geschichte vorzubereiten: Sie funktioniert nicht! Spieler entscheiden sich anders als erwartet, der SL vergisst im Spiel eine Tatsache zu erwähnen und alles läuft aus dem Ruder. Dann kann der Spielleiter entweder die mühsame Vorbereitung wegwerfen, seine Fehler offen zugeben oder die Spieler zur „richtigen“ Geschichte drängen. Alles drei sind schlechte Alternativen. Weniger vorzubereiten bedeutet weniger Arbeit, mehr Spielspaß und ein flexibleres Spiel.

Ein Spielleiter tut also gut daran, sich keine Mühe zu geben, in irgendeiner Hinsicht gut zu sein. Ein Spielleiter sollte versuchen, das Nahe liegende aufzugreifen und ein bodenständiges, ordentliches Spiel hinzukriegen. Das wird häufig auch gelingen, was natürlich sehr motivierend ist. Außerdem fallen dabei immer wieder herausragend gute Momente ab, bei denen die Spieler überrascht und gerührt werden. Indem ein Spielleiter nicht arbeitet, sondern die für ihn offensichtlichen Entscheidungen trifft, leitet er ein gutes Spiel.



Trotzdem bedeutet das nicht, dass jegliche Art von Vorbereitung sinnlos ist. Ein Spielleiter kann sicherer werden, wenn er sich in der Spielwelt gut auskennt, wenn er weiß, wie seine SLC reagieren und wenn er vielleicht ein paar Ideen im Hinterkopf hat, um seine Spieler ins Spiel zu bringen. Wie viel Vorbereitung dieser SL benötigt, kann man nicht allgemein sagen. Jegliche Art von Vorbereitung sollte Spaß machen. Und solange sie Spaß macht, solange der Spielleiter nicht im Spiel an seiner Vorbereitung verkrampft, ist Vorbereitung sicherlich kein Fehler.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *weniger ist meist mehr*
- *geringere Erwartungen führen zu mehr Spielbefriedigung*
- *das Offensichtliche ist für andere oft unerwartet*
- *weniger genaue Vorbereitung bedeutet weniger Arbeit und mehr Flexibilität*

AUF DEN ZAHN GEFÜHLT



Aber das ist doch völliger Unsinn! Vorbereitung hat doch noch nie geschadet! So ein Zen-Spielleiter muss ja alles improvisieren.

Vorbereitung ist für den SL eine Art Spiel außerhalb des Spiels: Er beschäftigt sich mit dem Rollenspiel, er erträumt sich Situationen, er recherchiert, denkt sich Werte aus usw. Solange das Spaß macht, ist kaum etwas dagegen zu sagen, denn Rollenspiel soll ja Spaß machen! Übrigens: Viele Spieler beschäftigen sich auch außerhalb des Spiels mit ihrem Charakter, sie erfinden Vorgeschichten, erträumen Situationen. Auch ein Spiel außerhalb des Spiels.

Allerdings nehmen viele SL die Vorbereitung als lästige Pflicht wahr, insbesondere wenn sie die Dauer-SL der Runde sind. Anfangs viel-

leicht noch mit viel Elan und Spaß bei der Sache, wird aus dem Spiel außerhalb des Spieles Arbeit außerhalb des Spieles. Und das muss nicht sein. Diese Art der Vorbereitung muss unbedingt vermieden werden, damit auch der SL den Spaß am Spiel behält.

Hinzu kommt, dass es tatsächlich auch Teile der Vorbereitung gibt, die im Spiel hinderlich sind. Spielleiter neigen nämlich dazu, ihre Vorbereitung unbedingt benutzen zu wollen! Angenommen, ein SL hat sich in stundenlanger Arbeit die Mühe gemacht, einen Hinterhalt für die Helden vorzubereiten. Er hat die Werte, das Aussehen und Motivationen für siebzehn Gegner inklusive strategischem Vorgehen, magischen Gegenständen und besonderen Fähigkeiten ausgearbeitet. Dann wird dieser SL versuchen, den Kampf auch stattfinden zu lassen, auch gegen den eigentlichen Willen der Spieler bzw. entgegen der Motivation ihrer Charaktere. Oder der SL will ein erhabenes Gefühl erzeugen und bereitet dazu eine entsprechende Szene vor, die dann schief geht, was den Spielleiter frustriert. Hier sorgt das Spiel außerhalb des Spieles, das Erträumen der Situation, für weniger Spaß im eigentlichen Spiel.

Zugegeben, die drei Aussagen „Sei langweilig!“, „Höre auf zu versuchen, raffiniert zu sein!“ und „Tue nichts!“ sind radikal. In letzter Konsequenz führen sie tatsächlich dazu, dass der SL total unvorbereitet in eine Spielsitzung geht. Das kann und will natürlich nicht jeder (allerdings wird im weiteren Verlauf des Buches auch erklärt, wie man in nicht vorbereiteten Spielsituationen improvisiert). Trotzdem kann man hier auch für SL, die nicht komplett alles improvisieren wollen, einiges ableiten: Die Vorbereitung sollte keine bestimmte Stimmung oder konkrete Situation vorgeben. Natürlich darf der SL an Situationen denken und sich Dinge ausmalen, er sollte jedoch vermeiden, dies für das Spiel vorzusehen. Darüber hinaus sind die ersten Ideen oft die besten. Komplizierte Pläne sollten vermieden werden.



Spieler beteiligen

Wie eingangs erwähnt, ist das oberste Ziel der Spaß als Gruppe. Dafür ist wichtig, dass sich niemand ausgegrenzt fühlt. Um dies zu erreichen, gibt es eine einfache Formel: Jedem *Spieler* seine Szene. Der Krieger bekommt seinen Kampf, der Magier seine magische Falle und der Pilot seine Verfolgungsjagd.

Aber halt, die Regel lautet ja nicht jedem *Charakter* seine Szene; das Wichtige beim Spiel sind doch die Spieler und der Spielleiter – denen soll das Spiel Spaß machen. Daher benötigt jeder Spieler seine Szene, in der er glänzen darf und Beifall bekommt. Dazu kann der Spielleiter auch mal einen wichtigen SLC an einen Spieler abgeben, dessen Charakter gerade nicht in der Szene vorkommt und der eigentlich zum Zuschauen verdammt ist.

Der Spielleiter sollte dabei auch an sich selbst denken. Wenn alles nur die Spieler machen und er zum reinen Schiedsrichter und Moderator verkommt, wird die Aufgabe des SLs eventuell langweilig. Auch ein SL muss spielen, SL sein soll ja auch Spaß machen.

Aber auch wenn es um Momente geht, in denen bestimmte Spieler glänzen können: Der SL darf nicht versuchen, besonders coole Szenen zu gestalten, denn das geht zu oft in die Hose. Auch sollte er nicht sagen: „Hey, Finn, das ist jetzt deine Szene, mach was draus!“ Das hängt die Erwartungen zu hoch, die Leute verkrampfen, die Szene wird schlecht. Ein guter SL lässt die Szenen einfach so kommen, wie sie sind. Es sind ganz normale Szenen. Sie werden von alleine gut, denn die Spieler wollen ihren Spaß haben.

Mit-Spielen

Wie schon betont, ist es von zentraler Bedeutung, dass die Spieler sich gegenseitig akzeptieren und *mit den anderen* für eine *gemeinsame* Vorstellung spielen. Häufig spielen Spieler nebeneinander her oder blockieren sich sogar gegenseitig. In diesem Kapitel wird erklärt, wie der Spielleiter die Ideen der Spieler aufgreift und seine Spielleitung darauf aufbaut. Somit geht der Spielleiter mit gutem Beispiel voran und legt den Grundstein für eine Spielrunde, die sich gegenseitig Bälle zuspielt und viel Spaß beim gemeinsamen Spiel entwickelt.

Warum Ideen blockiert werden

Im Spiel ist es oft so, dass gerade der Spielleiter auf Sicherheit spielt. Er klammert sich an seine Vorbereitungen, möchte nicht, dass seine Arbeit umsonst war, fühlt sich abseits des bereits geplanten Weges unsicher und sagt im Zweifelsfall „Nein, dein Charakter kann das nicht“, „Nein, gibt es nicht“, „Nein, das geht so nicht“. Damit werden Ideen der Spieler blockiert, Blockaden führen zum Stillstand, und nichts ist langweiliger als ein Spiel, das nicht vorwärts geht.

Es gibt vier mögliche Gründe, warum ein Spielleiter oder ein Spieler eine Idee verhindert und lieber auf der sicheren Seite bleibt:

Erstens gehört im echten Leben Sicherheit zu unserer Überlebensstrategie. Wir müssen auf Sicherheit gehen, um uns nicht zu gefährden. Im Rollenspiel kann man aber ruhig mal Risiken eingehen; Risiko bringt Action und Spannung.

BEISPIEL



Ohne Risiko enden Situationen langweilig und vorhersehbar.

- » „Geld oder Leben!“ – „Hier, meine Brieftasche.“
- » „Hey, lass die Finger von meiner Freundin, oder es knallt!“ – „Komm wieder runter, ich mach doch gar nichts.“

Zweitens könnte eine Idee eine ausführliche Vorbereitung überflüssig machen. Viele Spielleiter möchten aber gerne die vorbereiteten Situationen auch benutzen und blockieren daher die Ideen der Spieler. Dadurch kann sich ein Spieler leicht gegängelt fühlen.

BEISPIEL



Der SL hat sich viel Mühe gegeben, einen Kampf der SC mit einer Wache vorzubereiten; er hat die Werte ausgearbeitet, sich Taktiken zurechtgelegt und Zeitpläne gemacht, wann andere Wachen von wo hinzu stoßen. Die Wache steht gut sichtbar vor dem Eingang und ist schwer bewaffnet.

Einer der Spieler sagt: „Ich schleiche mich mal um das Gebäude herum. Gibt es einen anderen Eingang?“ Der SL antwortet ihm: „Nein, du findest nix.“

„Dann gehe ich mal hin und überrede die Wache.“ – „Kannst du denn die Sprache? Also geht das auch nicht.“

„Okay, dann schleiche ich mich eben an und erschieße die Wache von hinten.“ – „Ein Alarm wird ausgelöst: Der Kampf beginnt!“

Das blockierte Thema könnte drittens unangenehm sein, weil es den SL persönlich betrifft oder weil es allgemein ein Tabu-Thema ist, von dem ein Spieler nicht möchte, dass es auf den Tisch kommt.

BEISPIEL



„Die Frau kommt langsam, mit wiegenden Hüften auf dich zu. Sie schaut dir in die Augen, streift ihr Kleid ab und leckt sich langsam über die Lippen.“ – „Ich verlasse das Hotelzimmer.“

Schließlich könnte es viertens sein, dass der eigene Charakter im Spiel hinterher schlechter dasteht als vorher. Auch das kommt aus dem richtigen Leben, denn niemand möchte öffentlich erniedrigt werden.

BEISPIEL



- » *„Der Dieb klaut dir dein Geld.“ – „Ich bemerke die Hände in meiner Tasche und halte den Arm fest.“*
- » *„Ich nehme mir den Schatz.“ – „Ich halte deinen Charakter einfach fest... du kommst nicht dran!“*

ÜBUNG



Betrachte obige Beispiele. In jedem wird die Idee einer ersten Person von einer zweiten blockiert. Überlege dir Aussagen für die zweite Person, welche die Ideen nicht blockieren!

Sag Ja!

Spannender ist es immer, auf die Ideen der Spieler zu bauen und „Ja!“ zu sagen. Dazu muss sich der SL aber trauen, seine Sicherheit aufzugeben und auch mal Themen zulassen, auf die er sensibel reagiert. Er muss den Spielern vertrauen, denn auch die Spieler sind an einem guten Spiel interessiert. Mit einem Ja werden die Ideen der anderen honoriert, sie fühlen sich damit besser als mit einem Nein, das sie bevormundet und mit dem Gesicht zur Wand in die Ecke stellt.

BEISPIEL



- » „Geld oder Leben!“ – „Komm doch her und hol's dir!“
- » „Hey, du hast meine Freundin angepackt! Lass die Finger von ihr, oder es knallt!“ – „Deine Freundin ist so hässlich, ich habe mich schon geärgert, dass ich sie überhaupt gesehen habe.“
- » „Ich schleiche mich mal um das Gebäude herum. Gibt es einen anderen Eingang?“ – „Ja, an der Seite ist eine kleine Tür für Lieferanten.“

Als Spielleiter kann man auch gut statt eines einfachen Ja ein „Ja, aber“ oder ein „Ja, und“ einbringen. Damit greift man die Idee des Spielers auf und fügt noch etwas hinzu, womit man das Spiel in die richtige Richtung lenken kann. Der Effekt dabei ist, dass die Spieler sich nicht bevormundet fühlen, obwohl der SL eine klare Vorgabe gemacht hat.

BEISPIEL



- » „Ich schleiche mich mal um das Gebäude herum. Gibt es einen anderen Eingang?“ – „Ja, an der Seite ist eine kleine Tür für Lieferanten. Aber als Einbrecher siehst du sofort: Die ist alarmgesichert.“
- » „Sehe ich irgendwo einen Tresor?“ – „Ja, und du siehst darauf eine Digitaluhr: 58, 57, 56, 55, ...“



Die Technik, ja zu sagen, scheint einfach. Sie ist auch sehr einfach erklärt, jeder versteht sie sofort. Aber die Anwendung ist schwierig – sie erfordert vor allen Dingen Mut und die Aufgabe des eigenen Schutzwalls. Für einen erfahrenen Spielleiter, der bisher sehr defensiv vorgegangen ist, kann eine konsequente Umstellung sogar sehr schwierig sein – leicht fällt er in seine gewohnten Leitmuster zurück. Der Gewinn bei dieser Technik ist riesig: Die Spieler fühlen sich ernst genommen, die Angst des SL, dass etwas unvorhergesehenes passiert, schwindet.

Besonders erfolgreich ist dieser Leitstil, wenn alles bisher erklärte zusammenkommt: Der Spielleiter lässt seine SLC auf offensichtliche Weise handeln, er bemüht sich nicht, besonders gewitzt zu sein und tut nichts, außer auf die Ideen der Spieler zu bauen und „Ja!“ zu sagen. Er gibt dem Spiel durch Ergänzungen mit „Ja, aber“ und „Ja, und“ eine Richtung, die den Bedürfnissen der Spieler entsprechen.

Natürlich ist es auch für einen Ja-Sager-SL nicht verboten, mal Nein zu sagen. Das sollte aber eine Ausnahme darstellen und kann z.B. dann kommen, wenn ein Charakter im viktorianischen Zeitalter eine Atombombe konstruieren will. In einem solchen Fall müsste aber *jeder* Spieler am Tisch sagen: „Halt, Stop, das ist Schwachsinn. So was wollen wir nicht haben.“

Außerdem kann auch das gezielte Blockieren von Ideen Spannung erzeugen. Dabei muss dann aber klar werden, dass das Blockieren absichtlich ist und deswegen erfolgte, um einer späteren Idee den Zuschlag zu geben.

BEISPIEL



Die Spieler suchen einen Mann, der in einer großen Stadt untergetaucht ist. Die Zeit ist knapp.

Spieler: „Wir fragen eine Wache, ob sie ihn schon mal gesehen haben.“

SL: „Die Wache sagt, sie kenne den Mann nicht.“

Spieler: „Hm, okay. Wir suchen mal die düsteren Kneipen ab.“

SL: „Ihr rennt den halben Abend von einer Kneipe in die nächste, findet aber nichts. Es gibt noch so viele Kneipen, dass ihr noch drei weitere Abende mit Suchen verbringen könntet.“

Spieler: „Okay, wir können es ja mal bei der Wahrsagerin versuchen.“

SL: „Ah, alles klar. Ja, die Wahrsagerin kann euch sagen...“

Es gibt noch eine dritte Situation, in der ein SL die Ideen der Spieler blockieren sollte, nämlich wenn er etwas Irreales darstellen möchte.

BEISPIEL



„Ich stehe auf und verlasse die Kneipe.“ – „Nein, denn du bist auf dem Stuhl wie festgeklebt. Auch der Stuhl lässt sich nicht verrücken.“

„Dann bitte ich meinen Tischnachbarn um Hilfe.“ – „Dein Tischnachbar? Du hast zwar Spielkarten in der Hand, aber ein Tischnachbar? Nein, da ist niemand.“

Reite die Spieler rein!

Im vorigen Abschnitt wurde betont: Sag ja! Aber an keiner Stelle hieß es, dass der SL dabei *nett* sein soll. Ja sagen heißt: Die Ideen des anderen nicht verpuffen lassen, sie aufgreifen, sie benutzen. Beim Ja sagen kann man das Spiel auch in eine unerwartete Richtung lenken.

BEISPIEL



„Ich komme langsam, mit wiegenden Hüften auf den Kerl zu. Ich schaue ihm in die Augen, streife mein Kleid ab und lecke mir langsam über meine Lippen.“ – „Der Typ zieht plötzlich eine Waffe: Keinen Schritt weiter!“

Dabei darf der Respekt vor den anderen Spielern aber nicht verloren gehen. Dem SL sollte klar sein, wo die Grenzen seiner Spieler liegen und im Zweifelsfall Rücksprache halten bevor er einer Spielfigur ein Trauma verpasst, das diese Grenzen überschreitet. In diesem Fall sollte er das Spiel kurz unterbrechen.

Der SL kann diese Technik vor allem dann verwenden, wenn das Spiel beginnt seicht dahinzuplättern. Die Gruppe flieht vor den Bullen, weil sie eine Bank ausgeraubt haben. Sie wollen irgendwo auf dem Land in einer Raststätte unterkommen, um dort die weitere Flucht zu planen. Klar gibt es eine Raststätte, aber die ist voller Vampire, die den Charakteren nach Anbruch der Nacht ganz schön einheizen werden!

KURZ ZUSAMMENGEFASST



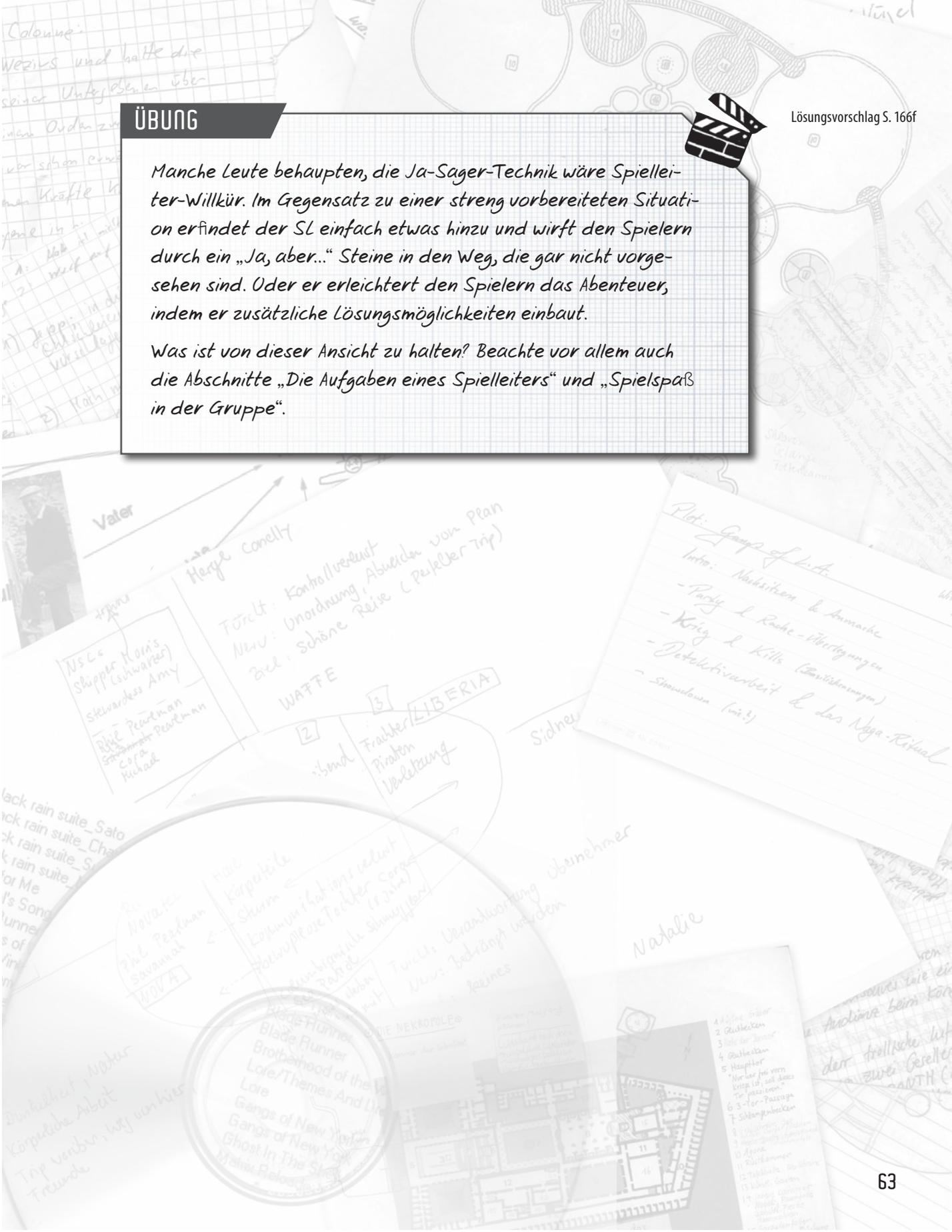
- *intuitiv werden viele Ideen blockiert, weil es sicherer ist*
- *blockieren bedeutet immer, die Kreativität der anderen abzuwürgen*
- *besser: Sag Ja! Oder: Ja, aber ... Oder: Ja, und ...*
- *Ja sagen heißt nicht, nett zu sein: Sei gemein*
- *Aber: Auch der SL muss seine Mitspieler respektieren und gegebenenfalls fragen, bevor Grenzen überschritten werden*

ÜBUNG



Manche Leute behaupten, die Ja-Sager-Technik wäre Spielleiter-Willkür. Im Gegensatz zu einer streng vorbereiteten Situation erfindet der SL einfach etwas hinzu und wirft den Spielern durch ein „Ja, aber...“ Steine in den Weg, die gar nicht vorgesehen sind. Oder er erleichtert den Spielern das Abenteuer, indem er zusätzliche Lösungsmöglichkeiten einbaut.

Was ist von dieser Ansicht zu halten? Beachte vor allem auch die Abschnitte „Die Aufgaben eines Spielleiters“ und „Spielspaß in der Gruppe“.



Vater

Margé Connelly

Fürcht: Kontrollverlust
Neu: Unordnung, Abwenden vom Plan
Ziel: schöne Reise (Perfekter Trip)

WAFFE

2 3

Fraktion LIBERIA
Piraten
Verlebung

Sidney

NS Co
Skipper Morris (Schwarz)
Stewardess Amy
Blitz Peardman
Schnitzmesser Peardman
Cora
Michael

Plot: *Jumps of L.A.*

Intro: Narkotiken & Anarchie

- Party & Rache-Vorgängen
- Krieg & Kills (Sanktionen)
- Detektivarbeit & das Naga-Ritual
- Shutdown (mit!)

black rain suite_Sato
black rain suite_Ch
black rain suite_S
for Me
's Song
runner
s of
fir

Novak
Blitz Peardman
Sawanna
WVA

Halt Körperliche
Stamm
Loyalität im Steiner
Sokryphäre Tochter Song
(1 Jahr)
Halt
Pahad
Halt
Tend: Verantwortung
Neu: Zerschlagt werden
... feines

Übernehmer

Blade Runner
Blade Runner
Brotherhood of the
Lore/Themes And Lore
Gangs of New York
Gangs of New York
Ghost In The Shell
Blade Runner

Natalie

1. Die... (unreadable)
2. Die... (unreadable)
3. Die... (unreadable)
4. Die... (unreadable)
5. Die... (unreadable)
6. Die... (unreadable)
7. Die... (unreadable)
8. Die... (unreadable)
9. Die... (unreadable)
10. Die... (unreadable)
11. Die... (unreadable)
12. Die... (unreadable)
13. Die... (unreadable)
14. Die... (unreadable)
15. Die... (unreadable)

Szenenspiel

Die bisher vorgestellten Techniken zielten darauf ab, die anderen Spieler einzubinden. Es nützt aber wenig, wenn sie das Spiel, in das sie eingebunden werden, nicht interessiert. Um langweilige Teile zu verhindern, hat sich das **Szenenspiel** bewährt. Es ist aus Romanen, Filmen und Serien abgeschaut; dabei werden nur die interessanten Teile gespielt. Der Spielleiter macht dazu Schnitte, um von einer Szene zur nächsten zu springen. Langweilige Passagen werden übersprungen. Dadurch kann das Spiel auf einen Schwerpunkt konzentriert werden, der dann als kreative Agenda von allen Spielern aufgegriffen wird, d.h. die Spieler ziehen kreativ an einem Strang und spielen nur das, was alle interessiert. An einem Spielabend ist so viel mehr Zeit für gutes Spiel.

Anfänger spielen oft von einer langen Reise jeden einzelnen Tag. Die Spieler müssen bei einer Übernachtung sagen, in welcher Reihenfolge sie Wache halten wollen; passieren tut meist trotzdem nichts. Dabei sind diese Spielleiter im Glauben, etwas Spannendes zu machen: Indem sie den Spielern nicht verraten, dass bereits feststeht, dass nichts passiert, ist es doch spannend zu erleben, ob nicht vielleicht doch ein Monster angreift. Leider ist so eine Spielweise totlangweilig.

Wenn das einmal erkannt ist, kürzen die meisten SL lange Reisen in wenigen Sätzen ab. „Nachdem ihr vier Tage gereist seid, kommt ihr in ein kleines Dorf. Es sind vielleicht zwölf Häuser, die sich an den Berghang quetschen. Was wollt ihr tun?“

Schon besser, und einer der häufigsten Spielstile. Langweilige Dinge überspringen und erst dann wieder einsetzen, wenn die Spieler Entscheidungen treffen können.

Solche Abkürzungen sind ein Schritt in Richtung Szenenspiel; das geht aber noch weiter. Die langweiligen Teile werden höchstens noch knapper erwähnt, und auch innerhalb einer Ortschaft geht es gleich an der relevanten Stelle weiter. Da die Spieler zu dem Dorf gegangen sind, um den alten Hirten zu treffen, ist es doch klar, dass sie als erstes den alten Hirten suchen werden. Sie werden den nächstbesten Passanten fragen, dieser wird sie zur Wiese oben am Hang schicken und dort werden sie in der Hütte den Hirten finden. Somit ist auch die Suche nach dem Hirten innerhalb des Dorfes für das Spiel nicht relevant – es sei denn, den Spielern ist das Darstellen ihrer Rollen wichtiger, als in der Geschichte weiterzukommen.

Der SL könnte die nächste Szene mit folgenden Worten einleiten: „Die nächste Szene findet in der Hütte beim alten Hirten statt. Die Reise dorthin dauert vier Tage. Im Dorf hat man Euch dann zur Wiese oben am Hang geschickt, wo ihr die Hütte dann auch schnell gefunden habt. Ihr habt schon an die Tür geklopft, diese öffnet sich gerade.“ Dann wird die Szene wie gewohnt gespielt. Sobald das Spiel abflaut, bricht der SL die Szene ab: „Okay, ich denke ihr habt jetzt alles erfahren, dann machen wir hier den Schnitt. Wo wollen wir denn weitermachen?“

Im Rollenspiel „*The Esoterrorists*“ gibt es dafür eine Szenen-Ende-Karte, mit der der Spielleiter das Ende einer Szene einleitet. Statt wie gerade erwähnt einen harten Schnitt zu machen, hält er die Karte sichtbar in die Luft und signalisiert damit: „Okay, ihr habt jetzt alles erfahren. Ihr dürft gerne noch weiterspielen, wenn ihr Spaß am Spiel habt; es passiert aber nichts mehr, was euch in der Geschichte weiterbringt.“ Die Methode eignet sich insbesondere für Spieler, die sich gerne in ihre Spielfiguren hineinversetzen. Allerdings erschwert das Spiel mit der Szenen-Ende-Karte die Steuerung des Tempos (siehe Seite 132) durch den Spielleiter.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *durch Szenenspiel wird das Spiel auf das Wesentliche konzentriert*
- *Abbruch der Szene durch den SL, wenn das Spiel abflaut*
- *Unwichtiges zwischen den Szenen weglassen*
- *klare Ansage des Spielleiters, wo die Szene stattfindet und wer daran beteiligt ist*

Geschichten improvisieren

Die Improvisation ist für viele SL eine zentrale Aufgabe. Improvisation bedeutet, etwas ohne Vorbereitung, aus dem Stegreif darzustellen. Es gibt sicherlich Leute, denen Improvisation im Blut liegt. Aber Improvisation kann man auch lernen, es gibt Methoden, Ideen und Techniken, die angewendet werden können, um erfolgreich zu improvisieren. Oft reicht es, Kleinigkeiten zu improvisieren, indem der Spielleiter „Ja!“ zu den Ideen der Spieler sagt und vielleicht noch eine eigene, nahe liegende Idee mit „aber“ oder „und“ ergänzt.

Manchmal allerdings, wenn es hart auf hart kommt, weichen die Spieler völlig von der Vorbereitung ab und der Spielleiter muss einen ganzen Spielabschnitt improvisieren – mit allen SLC, Schauplätzen und Geschehnissen. Es gibt sogar Spielleiter, die in eine Spielsitzung nur mit zwei oder drei Stichworten auf einem Zettel gehen und daraus die ganze Sitzung zaubern. In diesem Kapitel werden ein paar Techniken vorgestellt, mit deren Hilfe so etwas gelingen kann.

Der Trick dabei ist, die Geschichte zu improvisieren. Der Rest kommt dann von alleine. Jetzt werden manche Leser sagen: „Quatsch, wo ist denn in unserem Spiel ne Geschichte? Es gibt Mr. Johnson, der gibt uns nen Auftrag und den erledigen wir dann.“ Halt! Ist nicht gerade das eine Geschichte? Je nachdem, wie der Auftrag aussieht, sind die Geschichten sogar voneinander unterscheidbar.

Aber zugegeben: Ein Dungeon-Abenteuer komplett zu improvisieren ist in vielen Spielsystemen sehr schwierig. Denn hier kommt es sehr auf die Werte der Gegner an, auf Angriffsstrategien und taktisches Vorgehen. Diese Dinge sind aber schwierig spontan zu erschaffen. Einige Systeme bieten Hilfen für den Spielleiter, um ein paar Kampf-Begegnungen auch ohne große Vorbereitung zu improvisieren. Echte Herausforderungen entstehen aber meist nur durch eine intensive Vorbereitung und taktischen Überlegungen seitens des Spielleiters.

Routinen und Plattformen

Zwei Grundtechniken bei der Improvisation von Geschichten sind das Bauen und wieder Einreißen von Plattformen oder das Aufbauen und Unterbrechen von Routinen.

Eine **Routine** ist eine Handlung, eine Szene, die längere Zeit mehr oder weniger unverändert läuft. Am Spieltisch wird eine Routine normalerweise ausgespielt oder mit ein paar kurzen Sätzen abgehandelt.

BEISPIEL



- » *Die Charaktere reisen zur nächsten Stadt.*
- » *Wir unterhalten uns in der Kneipe.*
- » *Sie sitzen beim Fußball auf der Tribüne.*

Charakteristisch für eine Routine ist, dass die Geschichte nicht vorangeht, wenn der Spielleiter die Routine laufen lässt – dazu muss er die Routine unterbrechen. Wann der beste Zeitpunkt ist, die Routine zu unterbrechen, haben die meisten Leute im Gefühl: Das Spiel flaut ab, es ist Zeit, etwas Neues zu machen. Die Unterbrechung der Routine kann dramatisch, plötzlich und überraschend sein, aber auch einfach die logische Fortsetzung der Geschichte.

BEISPIEL



- » *(Routine:) Die Charaktere reisen zur nächsten Stadt, (Unterbrechung:) am Abend erreichen sie ihr Ziel*
- » *(Routine:) Wir unterhalten uns in der Kneipe, (Unterbrechung:) als draußen mit einem gewaltigen Donnerschlag ein Gewitter ausbricht*
- » *(Routine:) Sie sitzen beim Fußball auf der Tribüne und verfolgen ein spannendes Spiel, (Unterbrechung:) als der Schiedsrichter eine Fehlentscheidung trifft und in der Nordkurve eine Schlägerei ausbricht*

Dabei können Unterbrechungen wieder neue Routinen zur Folge haben, so dass aus der Kette von Routinen eine Geschichte entsteht.

BEISPIEL



- » *Die Charaktere reisen zur nächsten Stadt, als sie Schreie aus dem nahen Wald hören.*
- » *Sie nähern sich dem Wald, als plötzlich der Himmel dunkel wird und die Welt in ein Dämmerlicht taucht.*
- » *Die SC diskutieren darüber, ob das eine Sonnenfinsternis sein kann, als sich ein Wagen aus dem Wald nähert.*

ÜBUNG



Denke dir Unterbrechungen für folgende Routinen aus, so dass sich dadurch eine neue Routine ergibt:

1. *Der Kapitän steuert das Schiff durch die stürmische See.*
2. *Die Charaktere vergnügen sich auf dem Wiener Opernball.*
3. *Nach dem Unfall liegt der Polizist im Krankenhaus.*

Eng damit verwandt sind die Plattformen – Inseln der Sicherheit und der Ruhe. Bei einer Routine handelt es sich meist um eine Plattform; umgekehrt muss aber nicht jede Plattform eine Routine sein. Plattformen können sehr kurz sein und einen Moment zum Luftholen bieten, sie sind die Ruhe vor dem Sturm. Sie werden benutzt, um die Wirkung des Sturmes zu verstärken und werden nur aufgebaut, um sie brutal einzureißen:

BEISPIEL



(Plattform:) „Du sitzt in der Kneipe an der Ecke.“ – „Herr Wirt! Ein Bier bitte!“ – „Kein Problem, kommt sofort.“ – usw.

(Abriss:) „Die Tür fliegt auf und zwei maskierte Männer mit Maschinenpistolen stürmen den Raum.“

Beide Teile – Plattform und Abriss – sind gleichermaßen wichtig für die Geschichte. Durch die Plattform und den Zusammenbruch nehmen die Spieler das Drama deutlicher wahr. Ohne die Plattform ist die Wirkung nur halb so gut.

BEISPIEL



Ohne Plattformen wirkt folgender Abenteuerverlauf zu gehetzt und überladen:

- » *Zu Beginn des Abenteuers werden die Charaktere von Räufern überfallen*
- » *Kaum sind die Räuber vertrieben begegnet ihnen eine Frau, die die SC um Hilfe bittet, weil ihre Tochter von einem Drachen entführt wurde*
- » *Das Gespräch ist kaum beendet, da bricht die Brücke zusammen, auf der sie gerade stehen*

Mit Plattformen tritt die Spannung deutlicher hervor:

- » *Zu Beginn des Abenteuers reist die Gruppe übers Land, das Wetter ist schön*
- » *Dann werden die Charaktere von Räufern überfallen*
- » *Sie können die Räuber schlagen, bauen einen Rastplatz auf und versorgen ihre Wunden*
- » *Kurz, bevor sie sich schlafen legen, kommt eine Frau zu ihnen, die die SC um Hilfe bittet, weil ihre Tochter von einem Drachen entführt wurde*
- » *Am nächsten Tag ist das Wetter schlecht, es nieselt, die Charaktere kommen nur langsam vorwärts*
- » *Die Charaktere gelangen gegen Mittag an einen reißenden Fluss; als sie ihn überqueren, bricht die Brücke zusammen*

Der Abriss von Plattformen eignet sich gut dafür, **Geheimnisse** einzuführen, die dann im weiteren Verlauf der Geschichte gelüftet werden. Damit wird die Wirkung des Abrisses noch weiter verstärkt.

BEISPIEL



Ohne Geheimnisse:

- » *Die Tür fliegt auf und zwei maskierte Männer mit Maschinenpistolen stürmen rein: „Dies ist ein Überfall! Geld her oder wir schießen!“*
- » *Die Stille der Nacht wird vom lauten Brüllen eines Bären unterbrochen, der in eine Falle getreten ist.*
- » *Plötzlich spricht dich ein Unbekannter an: „Hey, Joe, ich weiß, wieso du hier bist.“ Du ahnst, dass das ein getarnter Spion der Pnak von Ekwon III ist.*

Mit Geheimnissen:

- » *Die Tür fliegt auf und zwei maskierte Männer mit Maschinenpistolen stürmen den Raum (Was wollen die?)*
- » *Das laute Brüllen eines Bären unterbricht die Stille der Nacht! (Warum brüllt der Bär?)*
- » *Plötzlich spricht dich ein Unbekannter an: „Hey, Joe, ich weiß, wieso du hier bist.“ (Wer ist das? Woher kommen die Informationen?)*

Werden Geheimnisse eingeführt, so müssen sie auch aufgelöst werden, ansonsten ist das Spielerlebnis unbefriedigend; die Geschichte ist nicht vollständig zu Ende erzählt.

AUF DEN ZAHN GEFÜHLT



Mir erschließt sich der Unterschied zwischen Routine und Plattformnicht. Warum unterscheidest du überhaupt dazwischen?

Wenn die SC etwas über einen längeren Zeitraum machen, ist das eine Routine. Man kann eine Routine im Spiel ausspielen. Das geht aber nur bis zu einem gewissen Punkt, dann wird es langweilig. Eine Routine kann beispielsweise auch ein Kampf sein, wenn der routiniert abläuft. Der SL kann diese Routine unterbrechen, um die Geschichte voran zu treiben, indem irgendwas passiert. Das führt dann oft zur nächsten Routine.

Eine Plattform dagegen baut der SL gezielt ein, um eine Action-Szene folgen zu lassen. Die Ruhe vor dem Sturm. Dabei handelt es sich meist auch um eine Routine oder aber auch nur um ein kurzes Verschnaufen. Die Plattform reißt er dann ein, indem plötzlich etwas spannendes, unvorhergesehenes geschieht.

Der Unterschied zwischen den Begriffen ist also die Verwendung. Im Spiel können Plattformen so aussehen wie Routinen und umgekehrt. Aber der Zweck ist ein anderer. Es kommt dabei vor allem auch auf die nächste Szene an.

ÜBUNG



Lösungsvorschlag S. 168

Dieselben Situationen, die in der letzten Übung als Routinen hergehalten haben, solltest du nun als Plattformen sehen. Überlege dir, wie du diese einreißen könntest. Sieh dir dann an diesem Beispielen den Unterschied zwischen dem Unterbrechen einer Routine und dem Einreißen einer Plattform an!

- 1. Der Kapitän steuert das Schiff durch die stürmische See.*
- 2. Die Charaktere vergnügen sich auf dem Wiener Opernball.*
- 3. Nach dem Unfall liegt der Polizist im Krankenhaus.*

Bemerkung: Wenn es sich bei dem ersten Beispiel um eine Plattform handelt, muss der Kapitän das Schiff sicher im Griff haben. Vielleicht schaukelt es stark, aber auf jeden Fall darf es keinen Grund zur Beunruhigung geben.

Versprechen einlösen

Jedes Geheimnis, jede Andeutung, alles was in der Geschichte vorkommt sind nichts anderes als **Versprechen** an die Spieler. Und zwar ein Versprechen, dass das Geheimnis gelüftet wird, dass die Falle zuschnappt, dass durch das große Tor jemand die Burg betritt und dass das Hirschgeweih an der Wand eine Bedeutung hat. Alles, was beschrieben wird und nicht auch noch benutzt wird, ist ein gebrochenes Versprechen und hätte gar nicht erst in der Geschichte auftauchen sollen.

Diese Regel ist für improvisierte Geschichten manchmal tückisch, denn wie schnell beschreibt man das Hirschgeweih an der Wand der Gaststätte und vergisst es gleich darauf wieder? Stattdessen muss sich der SL solche Kleinigkeiten merken, nur um es später wieder in die Geschichte einzubringen und zu erklären, was es mit dem Geweih auf sich hat. Erfreulicherweise können sich auch die Spieler nicht an alle Versprechen erinnern, so dass ein gebrochenes Versprechen manchmal nicht auffällt.



Manche Versprechen haben einen besonders hohen Erinnerungswert und müssen unbedingt erfüllt werden. Dies ist immer dann der Fall, wenn durch das Versprechen Flaggen angesprochen werden. Zur Erinnerung: Flaggen sind Besonderheiten der Charaktere, die darauf hindeuten, was die Spieler im Spiel erleben wollen.

BEISPIEL



- » *Im verbotenen Wald soll es einen Turm geben, aus dem noch nie jemand zurückgekehrt ist. (Versprechen, dass die Charaktere den Turm besuchen und auf Schwierigkeiten stoßen werden)*
- » *An der Wand ist eine geheimnisvolle Inschrift. (Versprechen, dass die Charaktere die Inschrift verstehen werden und sie für irgend etwas nützlich sein wird)*
- » *Dein bester Freund sagt: „Meine Tochter ist entführt worden!“ (Versprechen, die Entführung aufzuklären)*

Solche starken Versprechen kann man als SL absichtlich in seine Geschichte einbauen. Diese Versprechen entwickeln sich dann während der Geschichte und werden später eingelöst. Das hält die Geschichte zusammen, sie bekommt Struk-

tur. Wenn der SL nach dem Versprechen die Einlösung nicht vergisst, ist das das stärkste Mittel, um eine gute Geschichte zu improvisieren und es entsteht der Eindruck, dass alles von langer Hand geplant war.

Der Spielleiter hat die Möglichkeit, ein Versprechen nur einmal zu machen und es dann einzulösen oder vorher die Spieler noch einmal oder mehrfach daran zu erinnern. Dadurch steigt natürlich der Druck, dass das Geheimnis auch am Ende gelüftet wird.

BEISPIEL



- » *An der Wand ist ein geheimnisvolles Symbol. An der Tür zur Schatzkammer wird klar, dass man damit das magische Siegel brechen kann.*
- » *An der Wand ist ein geheimnisvolles Symbol. Selbst der Hochgelehrte von der Weisen Akademie weiß keinen Rat. An der Tür zur Schatzkammer wird klar, dass man damit das magische Siegel brechen kann.*
- » *An der Wand ist ein geheimnisvolles Symbol. Magische Nachforschungen in der Bibliothek führen zu nichts. Das Zeichen scheint zwar etwas mit Magie zu tun zu haben, mehr lässt sich aus der vorhandenen Literatur nicht schließen. Selbst der Hochgelehrte der Weisen Akademie weiß keinen Rat. Die magische Falle am Eingang zum Verlies konnte mit dem Symbol nicht entschärft werden. An der Tür zur Schatzkammer wird schließlich klar, dass man damit das magische Siegel brechen kann.*

Auch die Reihenfolge spielt eine Rolle für die Strukturierung. Man kann sich die Versprechen wie einen Stapel vorstellen: Jedes neue Versprechen landet oben auf; eingelöst werden sollte immer nur das oberste Versprechen vom Stapel. Dadurch wird die Struktur einer Geschichte noch deutlicher, das erste Versprechen wird erst als letztes eingelöst: Die Spieler bekommen den Eindruck, als wäre alles von langer Hand geplant gewesen.

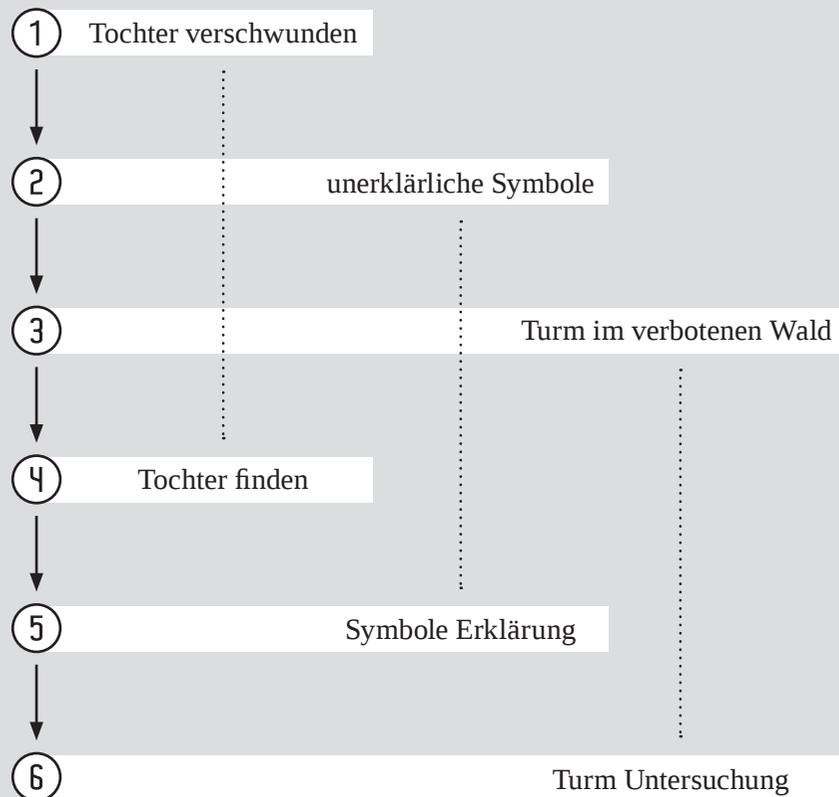




BEISPIEL

Folgende Struktur ist nicht schlecht:

1. Ein Freund sagt: „Meine Tochter ist verschwunden!“
2. In einem Buch entdecken die Charaktere unerklärliche Symbole.
3. Im verbotenen Wald soll es einen Turm geben, aus dem noch nie jemand zurückgekehrt ist.
4. Die Charaktere finden die Tochter.
5. Sie finden heraus, dass die unerklärlichen Symbole die Lösung für die Flucht aus dem Turm erklären.
6. Sie finden und untersuchen den Turm und können den Gefahren entkommen.

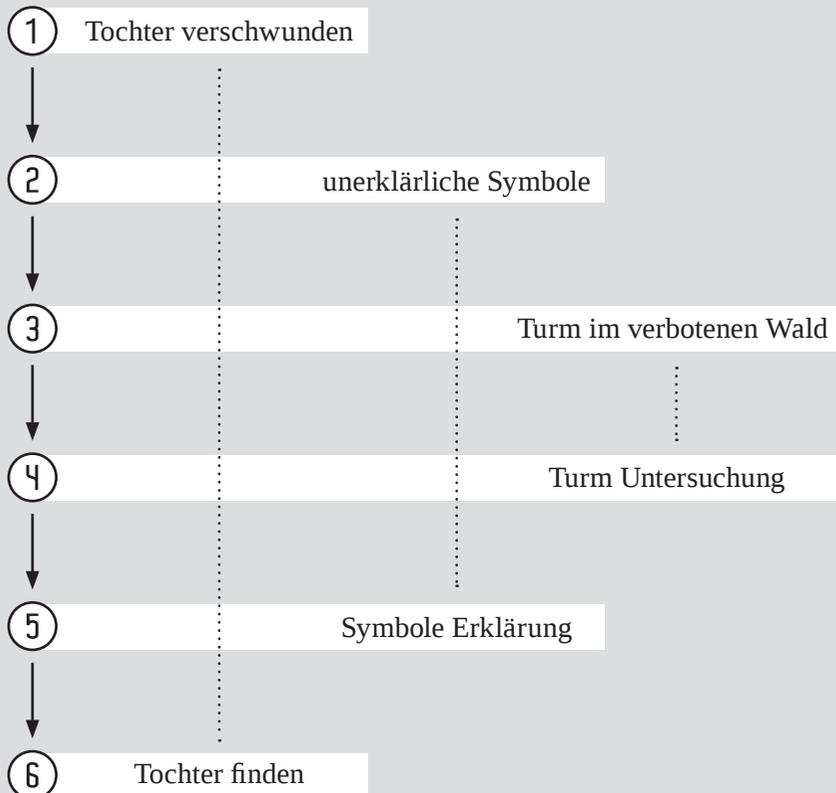


BEISPIEL



Besser ist jedoch:

1. Ein Freund sagt: „Meine Tochter ist verschwunden!“
2. In einem Buch entdecken die Charaktere unerklärliche Symbole.
3. Im verbotenen Wald soll es einen Turm geben, aus dem noch nie jemand zurückgekehrt ist.
4. Sie dringen in den Turm ein und stehen vor schier unüberwindbaren Problemen.
5. Offenbar können die Symbole bei der Flucht helfen.
6. Sie finden die Tochter im Turm und können fliehen.



Statuswechsel

In einer improvisierten Geschichte kann es schwierig sein, eine dramatische Situation zu erzeugen – hier helfen Statuswechsel. Der **Status** einer Person ist die Stellung und Anerkennung in der Gesellschaft.

Dabei muss man zwischen dem Status, den andere in der Person sehen, und dem Status, den eine Person tatsächlich innehat, unterscheiden. Ein König, der sich als Bettler verkleidet, wird mit einem niedrigen Status gesehen, hat aber einen hohen inne.

Ein Statuswechsel – egal ob von hoch zu niedrig oder umgekehrt – ergibt fast immer eine interessante Geschichte. Solche Statuswechsel können sowohl auf Seiten der SLC als auch auf Seiten der SC passieren. Falls der Spielleiter eine Statusänderung eines SCs ins Spiel bringen möchte, gilt das, was bereits im Abschnitt „Reite die Spieler rein!“ beschrieben wurde: Der Spieler sollte vorher gefragt werden, denn eine Änderung im Status ist immer eine tiefgreifende Veränderung des Charakters.

BEISPIEL



- » *Der Baron, der sein Land und Titel verliert*
- » *Der Schlosser, der plötzlich vom reichen Onkel aus Amerika erbt*
- » *Die Raumschiff-Kapitänin, die bei einem Absturz auf einem Planeten alles verliert*

Eine andere Möglichkeit für einen Statuswechsel knüpft an die Routinen und Plattformen an. Zuerst wird eine bestimmte Beziehung zwischen Charakteren aufgebaut, indem ein SLC als Diener oder Hausherr eingeführt wird. Plötzlich, ändert sich der Status des SLC: Der Diener entpuppt sich als ein mächtiger Magier, der Hausherr wird von seiner Frau im Rollstuhl herumkommandiert. Wichtig ist dabei, dass sich der Status gegenüber den SC ändert: Ein SLC, der vorher einen höheren Status als die SC hat, ist nach der Statusänderung den SC unterlegen (oder umgekehrt).

Hoher und niedriger Status lassen sich auch am Spieltisch durch ein paar Tricks leicht darstellen.



So stellt man hohen Status dar:

- ★ Augenkontakt halten
- ★ sich wenig bewegen, besonders den Kopf ruhig halten
- ★ viel Raum einnehmen und sich vorstellen, man sei groß
- ★ entspannen
- ★ direkte Wortwahl, ruhige Sprache, von oben herab

Und so niedrigen Status:

- ★ Häufig nach unten blicken
- ★ unruhige und unnötige Bewegungen, z.B. den eigenen Kopf berühren und mit den Haaren spielen
- ★ sich so klein wie möglich machen
- ★ nervös sein
- ★ schnell sprechen, auch sprachlich zum Gegenüber aufschauen

ÜBUNG

Übe gegenüber dir unbekanntem Personen hohen bzw. niedrigen Status zu verkörpern (z.B. bei einem Beratungsgespräch beim Einkauf). Wie reagieren die Leute? Was gelingt dir besser?



Hinweis S. 168

Action

In vielen Spielrunden versucht der SL, das Spiel hauptsächlich mit Action aufzupeppen. Dies ist eine sehr beliebte Möglichkeit, das Spiel interessant zu gestalten. Action ist grundsätzlich gut und – je nach Genre – auch wichtig. Jedoch darf man es nicht mit der Geschichte verwechseln und es nicht übertreiben! Zwei beliebte Fehler sind erstens Action ohne Ruhepause und zweitens ohne eine Plattform mit Action zu beginnen.

Wenn das Spiel langweilig ist, weil der Geschichte die Spannung fehlt, ist Action meist die falsche Antwort. In einem solchen Fall ist ein Statuswechsel oder das Einführen einer der sechsunddreißig dramatischen Situationen (vgl. Seite 152) wirkungsvoller. Danach kann dann auch wieder eine Plattform kommen, die mit einer Action-Szene eingerissen wird. Nur wenn statt einer spannenden Geschichte tatsächlich Action auf der kreativen Agenda der Gruppe steht, so ist eine kurze Plattform oder eine Routine mit einem anschließenden Kampf das richtige Mittel.

Spielbeginn

Am Anfang eines Spielabends begrüßen sich die Spieler gegenseitig, man unterhält sich über die Ereignisse seit dem letzten Treffen und erzählt sich die neuesten Nachrichten aus dem Bekanntenkreis. Dieser Redefluss ist oft schwer zu unterbrechen, die Aufmerksamkeit der Spielrunde muss erst einmal auf das Spiel gelenkt werden.

In seiner Funktion als Moderator wird diese Aufgabe oft dem Spielleiter zugeschrieben, d.h. er muss versuchen, die Spieler auch geistig zum Spiel zu bringen. Eine Möglichkeit hierzu sind feste Rituale. So wird beispielsweise in den Regeln von *Polaris* vorgeschlagen, zu Beginn des Spieles eine Kerze zu entzünden. Danach folgt dann ein fester, einleitender Satz: „Das Volk lag im Sterben, vor langer Zeit, am Ende der Welt“. Dadurch wird allen klar, dass das Spiel anfängt. Die Spieler beginnen das Spiel konzentriert.

Ein anderes beliebtes Ritual ist, den letzten Spielabend gemeinsam Revue passieren lassen. So werden alle Spieler wieder ans Spiel herangeführt. Allerdings ist hier der Wechsel zum Spiel fließend und nicht ganz so klar, so dass man auch nach der Zusammenfassung mit einem weiteren, kurzen Ritual den Spielbeginn markieren kann.

Eine ganz andere Möglichkeit, die Aufmerksamkeit auf das Spiel zu lenken, ist ein Kampf gleich zu Beginn des Spielabends oder eventuell ein anderer actionreicher Konflikt. Hierbei handelt es sich wahrscheinlich um die einzige Ausnahme einer Action-Szene, die ohne eine vorhergehende Plattform präsentiert werden kann. Ein Teil der Wirkung verpufft zwar, weil die vorhergehende Ruhe und Sicherheit fehlt, allerdings kann sich der SL sicher sein, dass er die Aufmerksamkeit der Spieler schnell bekommt – vorausgesetzt, die Spieler mögen Kämpfe und sind dabei, wenn das Leben ihrer SC bedroht wird.

Ende erreicht, und nun?

Der Mörder ist ermittelt, die Prinzessin ist befreit, der Schatz gefunden und der Abend ist noch nicht rum. Was tun?

Der Spielleiter kann aus dem Erfolg einen Misserfolg machen, indem der Mörder doch noch ein stichhaltiges Alibi vorweisen kann, die Helden die Zelle der Prinzessin unerwartet leer vorfinden und der Schatz nur aus Glas und Blei ist. Das Ende der Geschichte wird dadurch hinausgezögert. Aber zu welchem Preis? Der SL blockiert die Ideen der Spieler, er macht sie zunichte, er dreht ihnen eine Nase. Alle Mühen waren umsonst, die Jagd beginnt von vorne.

Besser ist es, Ja zu sagen und auf die Ideen der Spieler aufzubauen. Der Mörder ist zwar ermittelt, aber gefasst ist er damit noch lange nicht. Die Prinzessin ist befreit, doch der Weg nach Hause ist voller Gefahren. Der Schatz ist zwar gefunden, doch die Neider sind schon zur Stelle.

ÜBUNG

Womit könnten folgende Abenteuer weitergehen, obwohl sie beendet sind?

- 1. Die Helden sind aus dem Verlies des dunklen Herrschers entkommen.*
- 2. Der Diktator ist gestürzt, der Termin für freie Wahlen steht bereits fest.*
- 3. Die Verschwörung der dunklen Bruderschaft ist entdeckt, der oberste Bruder wurde von den Helden getötet.*



Lösungsvorschlag S. 169

Zufallswürfe

Zufallswürfe helfen einem SL immer dann auf die Sprünge, wenn er keinerlei Idee hat. Sie können benutzt werden, um den groben weiteren Verlauf zu beschreiben. Dafür wirft der Spielleiter einfach einen dem System entsprechenden Würfel. Ist das Ergebnis gut, dann passiert etwas Günstiges für die Charaktere, ist es schlecht, passiert etwas Ungünstiges. Dabei wird nicht auf einen bestimmten Wert o.ä. gewürfelt, sondern einfach nur eine allgemeine Tendenz in der gerade anstehenden Situation festgelegt.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Routinen werden unterbrochen, um die Geschichte voran zu treiben*
- *Plattformen sind Inseln der Sicherheit, die abgerissen werden (Drama, Action)*
- *durch Plattformen wirkt der Abriss erst*
- *Versprechen müssen eingehalten werden: Eingeführte Elemente müssen eine Funktion haben*
- *das letzte Versprechen sollte zuerst eingelöst werden*
- *statt auf die dramatischen Situationen zu setzen, kann ein Statuswechsel eingesetzt werden*
- *Action ist selten eine Lösung für langweiliges Spiel; an Plattformen denken!*
- *statt das Ende einer Geschichte künstlich herauszuzögern, sollte die Geschichte fortgeführt werden*
- *Zufallswürfel können zur Improvisationshilfe eingesetzt werden*

Sei fit!

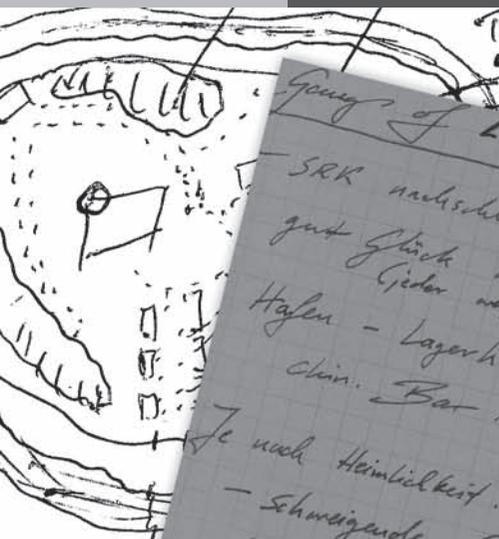
Wie gerade erklärt wurde, muss ein SL aufmerksam sein, den Spielern zuhören, improvisieren und vieles mehr. Dabei hilft nichts besser als ausgeschlafen und voller Energie zu sein. Ein müder, unkonzentrierter Spielleiter ist daher automatisch ein schlechter Spielleiter.

Wie die volle Leistungsfähigkeit erreicht werden kann, ist von Mensch zu Mensch verschieden. Den meisten hilft es, ein paar Schritte an der frischen Luft zu gehen, um Müdigkeit abzuschütteln, nicht zu viel Alkohol zu trinken und nicht fettig zu essen. Die heißgeliebten Chips und Pizzen liegen schwer im Magen; ihre Verdauung benötigt viel Energie, die man als SL im Kopf benötigt. Auf der anderen Seite kann Alkohol auch anregend wirken; hier gibt es die unterschiedlichsten Berichte. Und ein hungriger Spielleiter ist auch nicht gut. Jeder sollte also selbst herausfinden, welche Speisen und Getränke eher müde machen und welche eher anregen.

Außerdem sollte man sich ruhig vor dem Spiel ein paar Minuten entspannt hinsetzen, nochmals die Unterlagen durchsehen und überprüfen, ob alles griffbereit liegt: Aufzeichnungen? Handouts? Stift? Papier? Würfel? Hintergrundmusik?

Mit allen Sinnen beim Spiel zu sein, ist eine Grundvoraussetzung für eine gute Moderation. Nur, wenn der Spielleiter auch erkennt, was die Spieler gerade wollen und benötigen, nur wenn er Probleme rechtzeitig bemerkt, kann er richtig reagieren. Wenn der Spielleiter in guter Form ist, macht das Spiel allen mehr Spaß.

Auf der anderen Seite hat natürlich jeder mal einen schlechten Tag, nicht immer kann der jeder so fit sein, wie er will. Wenn der Spielleiter mal wieder Überstunden in der Firma machen musste oder einfach einen schlechten Tag hat, ist das auch kein Beinbruch. Sowa passiert jedem, auch dem Spielleiter.



Group of L.A.
 SRK mehrschleichen
 gut Glück nach
 Hafen - Lagerhalle
 chin. Bar ist
 Je nach Heimlichkeit:
 - Schweigende Gasse
 in Sonnenform
 setzt sich rein

Ich war im Hause des Wazirs und hatte die
 Gelegenheit mit einem seiner Untergebenen über
 Schwatz Esther aus meinem Orden zur Untertalk
 (Schwatz Er habe ich zuvor schon erwähnt) Durch
 Hilfe der mir gegebenen Kräfte konnte
 Verbleib als Gefangene in
 Erfahrung bringen
 Sicherheit ist
 wohl sein Unw
 Palast ist Aus d
 auch nicht eingese
 Rat von Euch über

Frage 1: Was ist mit...
 Frage 2: was ist mit...
 1) Jeppi: in diesem Falle würde ich
 2) Kein mal!

R-N



Matthew Connelly

Furcht: Asthma, Sch...he,
 Nerv: Schwäche
 Ziel: Bruder

1. Black rain suite
2. Black rain suite_Sato
3. Black rain suite_Cha
4. Black rain suite_S
5. Wait for Me
6. Rachel's Song
7. Blade Runner
8. Memories of
9. Lady of Winter
10. Theme From
11. Fonn Marthe
12. Dark Moon
13. Signal to No
14. 04 Titel 4
15. The Passpor
16. Aphrodisiac
17. Examining. Exa
18. A Cry from the He
19. Mani and the Gyps

NSCs
 Skipper Morris (Schwarzer)
 Stewardess Amy
 Die Pearlman
 Sarah Pearlman
 Cora
 Michael

Fürcht: Kontrollverlust
 Nerv: Unordnung
 Ziel: schöne R

WAFFE



Dunkelheit, Nachb
 Körperliche Arbeit
 Trip vorbei, Weg von hier,
 Freunde

Novate
 PHE Pearlman
 Savannah
 WOVA

- Blade Runner
- Brotherhood of the
- Lore/Themes And
- Lore
- Gangs of New York
- Gangs of New York
- Ghost In The Shell
- Matrix Reloaded

Vorbereitung

In den letzten Kapiteln wurde gezeigt, warum es wichtig für einen Spielleiter ist, seine Gruppe zu kennen und wie er an die entsprechenden Informationen kommen kann. Außerdem wurde ein Leitstil vorgestellt, bei dem der Spielleiter auf die Spieler eingeht und ihre Ideen benutzt. Die Frage ist jetzt: Wie kann man sich auf einen so offenen Leitstil vorbereiten?

Dazu muss sich jeder Spielleiter die Frage stellen: „Wozu will ich überhaupt etwas vorbereiten?“ Das Ziel einer Vorbereitung muss immer der Spaß für alle sein. Der SL möchte stressfrei leiten, seine Charaktere ausspielen oder sich auch heimlich hämisch freuen, wenn die Spieler in eine vorbereitete Falle getappt sind. Darüber hinaus freut er sich natürlich, wenn das Spiel seinen Mitspielern Spaß macht und ihm die Vorbereitung dabei geholfen hat.

Ob eine besonders ausführliche Vorbereitung besser ist, als eine sehr knappe, kann hier natürlich nicht pauschal beantwortet werden. Allerdings kann man einige Hinweise für eine gute Vorbereitung aufzählen:

- ★ Die Vorbereitung sollte Spaß machen und nicht in zu viel Arbeit ausarten
- ★ Mit dem Ergebnis der Vorbereitung muss es möglich sein, im Spiel flexibel auf die Mitspieler zu reagieren
- ★ Der SL darf sich durch die Vorbereitung nicht gedrängt fühlen, bestimmte Szenen wie vorbereitet eintreten zu lassen
- ★ Das vorbereitete Spiel muss allen gefallen

Manche Spielleiter benötigen dafür besonders viel Vorbereitung, um sich in vielen Bereichen gut auszukennen, andere improvisieren lieber mehr. Aber gerade für spannende Kämpfe sind Vorbereitung von Bodenplänen, Strategien und Spielwerten unerlässlich. Stimmungsorientierte Spieler wollen dagegen nicht auf passende Hintergrundmusik verzichten, die natürlich zusammengestellt werden muss. Was auch immer ein SL vorbereitet: Es muss Spaß machen – für alle.

AUF DEN ZAHN GEFÜHLT



Was denn nun? Vorbereiten oder nicht?

Wie bereits im Abschnitt Zen-Spielleitung betont: Jeder Spielleiter muss seine eigene Art der Vorbereitung finden. In diesem Buch werden verschiedene, bewährte Techniken und Ideen beschrieben. Jeder Leser sollte sich die Ideen herauspicken, die für ihn brauchbar erscheinen. Gerade der Abschnitt Zen-Spielleitung beschreibt in letzter Konsequenz einen extremen Stil; die grundsätzlichen Ideen, die dahinter stehen sind jedoch allgemein brauchbar. Wie viel und welche Vorbereitung vor einem solchen Wissen überhaupt nötig und sinnvoll erscheint, muss jeder mit sich selbst und seinen Fähigkeiten ausmachen.

Die Vorbereitungstechniken, die im Folgenden vorgestellt werden, zielen nicht auf bestimmte Situationen ab. Vielmehr werden Tipps für Vorbereitungen gegeben, die einem SL das flexible Leiten eines Rollenspiels ermöglichen. Dabei wird der Weg vom Groben zum Feinen beschrieben, d.h. es beginnt mit Ideen, Inhalten und Strukturen und endet bei der Vorbereitung einzelner Charaktere und Orte. Konkrete Situationen, geplante Abläufe und vorgefertigte Geschichten finden hier keinen Platz, so dass die hier beschriebenen Vorbereitungstechniken auch mit den Ideen aus dem Kapitel Zen-Spielleitung harmonieren.

Abenteuertypen

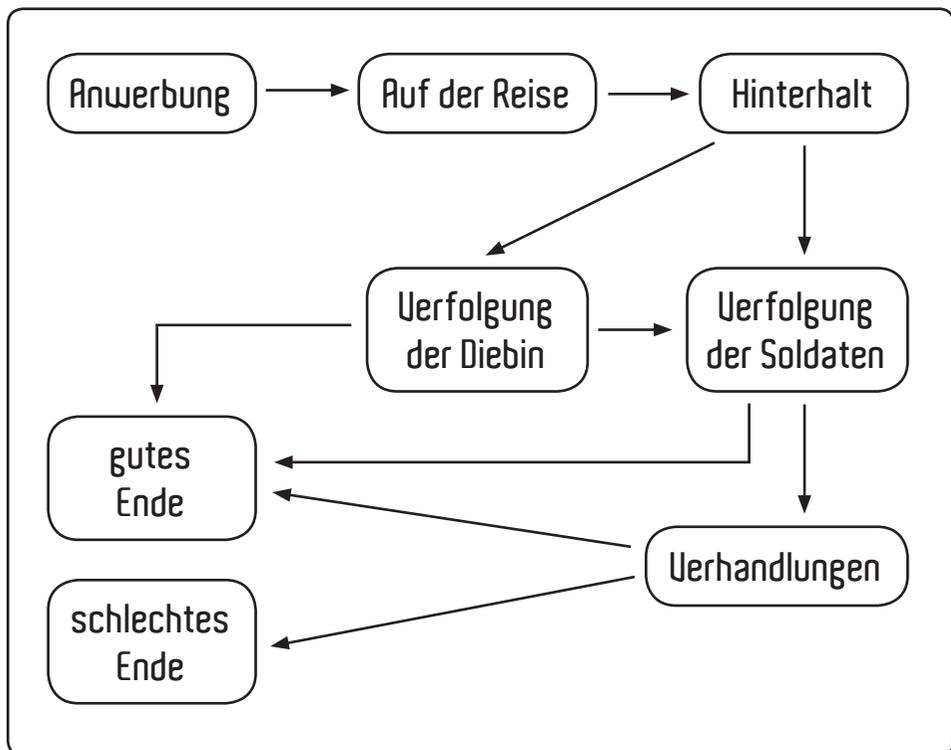
Bei einem Abenteuer handelt es sich um einen abgeschlossenen Abschnitt der Handlung, der sich über wenige Spielsitzungen erstreckt. Manche Gruppen spielen pro Spielsitzung ein Abenteuer, andere benötigen acht oder mehr Sitzungen. Auch in Gruppen, in denen der Spielleiter wechselt, ist für ein Abenteuer immer nur ein Spielleiter verantwortlich.

Man kann vier Typen von Abenteuern unterscheiden. Jeder Typus verlangt eine andere Vorbereitung vom Spielleiter und andere Anforderungen während des Leitens. Dabei steht Sicherheit gegen Flexibilität. Die Sicherheit ist allerdings nur so lange gegeben, wie die Spieler nicht aus der Vorbereitung ausbrechen.

1. Situationsbasiertes Abenteuer

Der Spielleiter bereitet Stationen vor, die nacheinander gespielt werden. Diese **Situationen** können hinderlich oder für den weiteren Verlauf hilfreich sein. Auf eine Situation können je nach Ausgang verschiedene andere folgen, es kann Kreise geben, usw. Man kann situationsbasierte Abenteuer gut in einem Ablaufdiagramm mit Pfeilen für die möglichen Übergänge darstellen.

Beispieldiagramm
Situationsbasiertes
Abenteuer



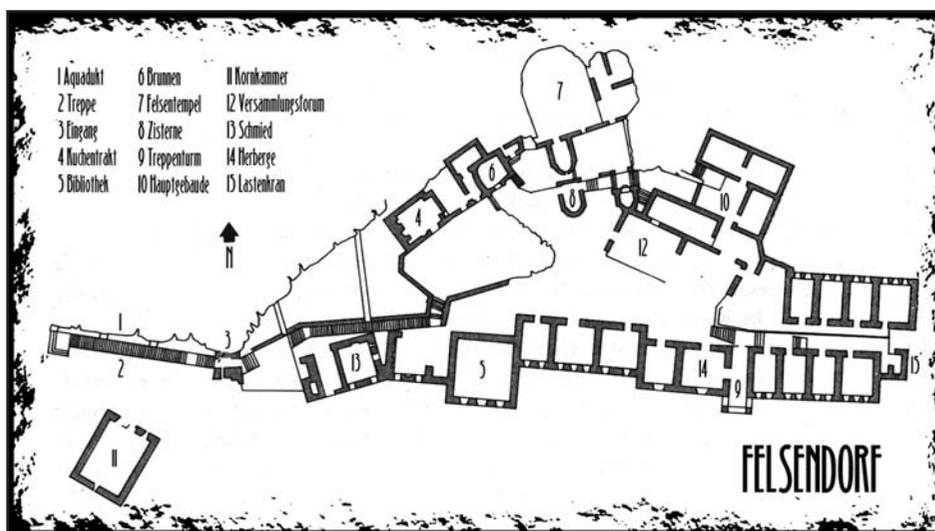
Situationsbasierte Abenteuer sind einfach zu leiten, wenn die Spieler im Rahmen bleiben. Die Situationen können vorbereitet werden; der Spielleiter muss nur wenige Entscheidungen spontan treffen.

Situationsbasierte Abenteuer mit jeweils nur einer Nachfolgestation, auch *lineare Abenteuer* genannt, erzeugen häufig das Gefühl bei den Spielern, dass sie keinen Einfluss auf den Ablauf des Abenteuers nehmen können. Schnell kommen die Spieler auf Ideen, die der SL in seiner Vorbereitung nicht vorgesehen hat. Einmal ausgebrochen kann es schwierig oder sogar unmöglich sein, wieder zum Plan zurückzufinden. Daher versuchen viele, die Gruppe am Ausbrechen zu hindern, was dann bei den Spielern das Gefühl erzeugt, an der Leine durchs Abenteuer geführt zu werden.

Florian Berger geht im ersten Teil seines Buches intensiv auf situationsbasierte Abenteuer ein und zeigt auf, wie man sich vom linearen Aufbau lösen kann, ohne einen dramatischen Aufbau aus den Augen zu verlieren.

2. Ortsbasiertes Abenteuer

Der Spielleiter bereitet Stationen ähnlich wie in einem situationsbasierten Abenteuer vor. Sie werden als **Orte** auf einem Plan angeordnet. Die Spieler steuern ihre Charaktere über den Plan und spielen die Orte, an denen sie vorbeikommen. Dieser Plan kann z.B. eine Gegend, ein Stadtplan oder auch ein Dungeon sein.



Beispielkarte

Die Schwierigkeit beim Leiten von rein ortsbasierten Abenteuern kann sein, dass die Reihenfolge der Stationen vorher nicht feststeht. Hier gibt es bei der Vorbereitung zwei Möglichkeiten: Erstens können die Stationen voneinander unabhängig sein und zweitens kann der SL die Stationen so flexibel vorbereiten, dass er mit jeglicher Reihenfolge zu Recht kommt.

Im ersten Fall sind ortsbasierte Abenteuer recht einfach zu leiten, solche Abenteuer sind außerdem ziemlich zusammenhangslos und langweilig. Daher muss der SL entweder dafür sorgen, dass die Stationen in einer festen Reihenfolge durchlaufen werden (das wäre dann allerdings ein situationsbasiertes Abenteuer), oder er muss auf Möglichkeit Zwei zurückgreifen und die einzelnen Stationen so flexibel gestalten, dass die Auswirkungen des Ausgangs einer Situation auf eine andere spürbar werden.

Eine weitere Schwierigkeit ergibt sich, wenn die Spielfiguren versuchen, die Karte zu verlassen. Der Spielleiter wird durch seine Vorbereitung dazu verleitet, die Spieler im vorbereiteten Spielfeld zu halten. Dies kann er entweder durch geschickten Einsatz von Sicherungsmaßnahmen oder gute Motivation der SC verhindern oder er spricht sein Problem offen an: „Das hab ich nicht vorbereitet und ist für das Abenteuer auch nicht wichtig. Macht bitte was anderes.“

3. Ereignisbasiertes Abenteuer

Der Spielleiter bereitet Stationen vor, die auf einem Plan angeordnet werden und zu vorgegebenen Zeitpunkten eintreten. Diese **Ereignisse** sind meist durch Abhängigkeiten und Beziehungen miteinander verbunden. Die Spieler müssen bestimmte Ereignisse verhindern oder verändern.

Das größte Problem hierbei sind Ereignisse, von denen die Spieler nichts mitbekommen, weil ihre Charaktere nicht zur rechten Zeit am rechten Ort sind. Manche Spielleiter neigen deswegen dazu, die Charaktere zu den Ereignissen zu schieben.

Der SL muss vorbereiten, wie er die Spieler rechtzeitig auf die Ereignisse aufmerksam macht. Sonst können die Charaktere von den Ereignissen erst im Nachhinein erfahren und die Spieler werden gelangweilt und frustriert, weil sie nichts an der Geschichte verändern können.

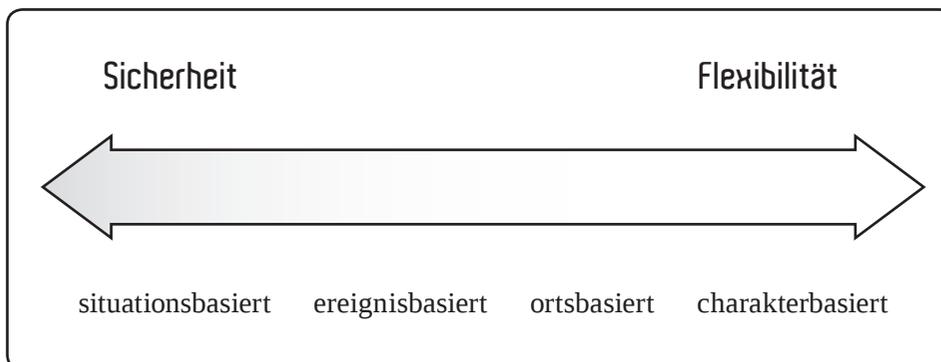
4. Charakterbasiertes Abenteuer

Der Spielleiter bereitet **Charaktere** mit ihren persönlichen Zielen vor. Diese Ziele sind widersprüchlich, eventuell betreffen diese Widersprüche auch direkt die SC. Die Spieler müssen die Konflikte unter den SLC lösen.

Um glaubhaft auf die Spieler reagieren zu können, muss der Spielleiter die SLC entsprechend vorbereiten. Dazu zählen neben den Zielen Klischees, Eigenschaften und Handlungsgrenzen. Außerdem ist ein Eskalationsplan nützlich, der zeigt, wie die Situation aus den Fugen gerät, wenn die SC nichts dagegen tun. Im Abschnitt „Spielleiter-Charaktere“ (Seite 110) wird dieses Thema näher beleuchtet.

Während der Vorbereitung muss ein Spielleiter einen Kompromiss zwischen Sicherheit und Flexibilität finden. Situationsbasierte Abenteuer verlangen kaum Improvisation, sind aber unbrauchbar, wenn die Charaktere aus dem Rahmen ausbrechen. In ortsbasierten Abenteuern ist die Freiheit für Spieler größer, dafür muss der SL auch einige Szenen flexibler gestalten. Er kann nämlich nicht sicher sein, in welcher Reihenfolge sie durchlaufen werden. Ereignisbasierte Abenteuer sind für den SL wieder etwas „sicherer“, da die Ereignisse teilweise unabhängig von den Spielern einer eigenen Logik folgend ausgelöst werden. Dafür werden aber relativ hohe Anforderungen an die Spielgruppe gestellt, damit die SC nicht die entscheidenden Ereignisse verpassen. Die charakterbasierten Abenteuer schließlich bieten die größte Freiheit für die Spieler, erfordern aber vom Spielleiter die meiste Improvisation, da er keine festen Szenen plant.

Diese Grund-Typen können natürlich miteinander kombiniert werden. Ein Spielleiter kann in einem ortsbasierten Abenteuer SLC mit widersprüchlichen Zielen unterbringen, er kann in einem charakterbasierten Abenteuer Ereignisse zu bestimmten



Zeiten eintreten lassen usw. Tatsächlich wird es kaum Abenteuer geben, die eine der obigen Typen in Reinform darstellt. Beispiele für solche Mischformen sind:

1. Verliese und Labyrinth (Dungeoncrawl)

Sicherlich eine der ältesten Abenteuerformen. Es handelt sich um ein ortsbasiertes Abenteuer, in dem die Charaktere durch die Wände am Ausbruch gehindert werden. Durch die Ganganordnungen können die Charaktere auch gezwungen werden, Stationen in bestimmten Reihenfolgen zu durchlaufen, was einem solchen Abenteuer situationsbasierte Elemente hinzufügt. Auch werden gerne Ereignisse oder Charaktere mit bestimmten Motivationen eingestreut, um den Dungeon weniger statisch zu gestalten.

2. Der Auftrags-Einbruch (Shadowrun)

Die Charaktere bekommen einen Auftrag. Sie können zunächst im Stil eines situationsbasierten Abenteuers an einige Informationen gelangen und sich vorbereiten (dieser Teil wird Beinarbeit genannt). Danach folgt ein ortsbasiertes Abenteuer, eventuell vermischt mit ein paar Ereignissen, ähnlich zu einem Dungeoncrawl.

3. Die Ermittlung

Eine Ermittlung besteht aus Situationen mit Hinweisen, widersprüchliche SLC und Ereignissen. Die Spieler müssen Beinarbeit leisten, die sie benötigen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen, wie z.B. den Mörder zu überführen. Eine Ermittlung findet meist an einem eingegrenzten Ort statt (z.B. eine Ortschaft, ein großes Haus oder ein Gutshof).

4. Die Schnitzeljagd

Der Spielleiter bereitet Stationen, SLC und Ereignisse vor, die jeweils Hinweise liefern, wo es weitergeht. Dadurch hat eine Schnitzeljagd oft den Charakter eines linearen Abenteuers, wobei die einzelnen Stationen recht aufwändig aufgebaut sein können. Das Abenteuer endet, wenn die Charaktere den Schatz gefunden haben. Eine Schnitzeljagd kann über große räumliche Entfernungen verlaufen.

5. Episodenhaftes Abenteuer

Der Spielleiter bereitet Episoden vor, von denen jede Einzelne wie eine der oben vorgestellten Abenteuerarten aufgebaut ist. Die Episoden werden dann in einer be-

stimmten Reihenfolge durchlaufen und sind inhaltlich eng miteinander verknüpft. Es kann sehr breite oder auch sehr schmale Übergänge zwischen den einzelnen Teilen geben. Eventuell können auch ganze Abschnitte übersprungen werden – das ist aber selten, denn die Vorbereitung ist für jeden Abschnitt recht aufwändig. Die einzelnen Kapitel sind inhaltlich nicht in sich abgeschlossen. Man kann daher eine Schnitzeljagd als Unterform der episodischen Abenteuer auffassen.

6. Die Kampagne

Eine Kampagne ist streng genommen kein eigenes Abenteuer, sondern eine Folge von Abenteuern, die aufeinander aufbauen. Oft bereitet der Spielleiter immer nur das nächste Abenteuer, basierend auf dem bisherigen Spielverlauf, vor und weiß selbst höchstens grob, wie es danach weitergehen wird. Kampagnen können auch als Abenteuermodule gekauft werden und sind dann natürlich von langer Hand geplant.

Für ein erfolgreiches Spiel sind selbstverständlich große Freiheiten wünschenswert, denn dann kann das Gefühl von Einschränkungen durch den Spielleiter gar nicht erst aufkommen; der Spielleiter kann flexibel auf die Gruppe reagieren und so eine kreative Agenda fördern.

Je mehr ein Abenteuer auf bestimmte Szenen angewiesen ist, umso größer ist die Gefahr, dass die Spieler dahin gedrängt werden müssen. Also sollte man rein lineare Abenteuer oder episodische Abenteuer mit sehr schmalen Schnittstellen („damit sich die Gemeinschaft des Ringes finden kann, muss sich Frodo dazu bereit erklären, nach Elronds Haus zu gehen“ wäre so eine) tunlichst vermeiden. Wenn sich situationsbasierte Teile nicht vermeiden lassen, sollten auf jeden Fall unterschiedliche, wahrscheinliche Ereignisse für jede Station eingeplant werden.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Abenteuer können auf verschiedene Arten vorbereitet werden*
- *wichtige Elemente: Situationen, Orte, Ereignisse, Charaktere*
- *Situationen und Ereignisse geben Sicherheit, sind aber relativ unflexibel*
- *Orte und Charaktere sind flexibel, benötigen aber Improvisation*

Inhalt von Abenteuern

Beim Inhalt kann man an vielen Stellen ansetzen. Genre, Stimmung, Struktur, zentrale Konflikte. Da hier aber Tipps für alle Rollenspiele gleichermaßen aufgeführt sind, müssen diese natürlich unabhängig von Genre und Stimmung sein.

Inhaltliche Anregungen und Anleitungen für den dramatischen Aufbau für Geschichten gibt es viele (z.B. *Big List of RPG Plots* oder *1000 Abenteuerideen in einem Satz* im Tanelorn-Forum. Gerade im DSA-Umfeld spielen gut geplante Geschichten eine große Rolle, so dass dort auch viele Anregungen in diese Richtung zu finden sind – die insbesondere auf den Internetseiten *Selemer Tagebücher* und *Heldentaten und Schurkenpläne*.

In diesem Buch geht es aber weniger um dramatisch geplante Abenteuer, sondern um eine flexible Vorbereitung. Daher ist es sinnvoll, verschiedene Möglichkeiten zur inhaltlichen Strukturierung und mögliche zentrale Konflikte kennenzulernen.

Inhaltliche Struktur

Hier steht die Frage im Vordergrund, wie die Spieler-Charaktere zu den anderen Figuren der Geschichte stehen. Dadurch wird eine inhaltliche Struktur vorgegeben, wie die Möglichkeiten der Spieler aussehen und was die Charaktere tun sollen oder können. Die meisten der traditionellen RPG-Abenteuer entsprechen einem dieser Typen, allerdings bestätigen hier Ausnahmen die Regel (z.B. wenn die Charaktere sich plötzlich in wichtigen Positionen wiederfinden und wirtschaftliches Geschick beweisen müssen). Außerdem sind die einzelnen Punkte nicht sehr scharf voneinander abgegrenzt und treten oft in Mischformen auf.

1. Auftrag

Ein SLC ist auf fremde Hilfe angewiesen und beauftragt die SC, etwas zu machen. Die möglichen Aufträge sind sehr vielfältig. Zwei Beispiele sind die Aufklärung eines Mordes oder die Eskorte eines Handelsschiffes.

2. Dingliches

Die SC erfahren von einer möglichen Großtat, die noch niemand zuvor begangen hat oder kommen in eine Situation, die sie meistern müssen: Beispielsweise bekommen sie eine Schatzkarte, wollen unbekannte Lande kartieren oder stran-

den an einer gefährlichen Insel, auf der sie ihr Überleben sichern müssen, bis sie entkommen können. Wie auch immer, es gibt eine Tat auf der Welt, die die Charaktere aus eigener Motivation heraus erledigen wollen (und sei es nur zu überleben). Bei rein dinglichen Abenteuern gibt es keine SLC außer einfachen Gegnern, Monstern und anderen Gefahren, die überwunden werden müssen.

3. Konkurrenz

Die Charaktere stehen in Konkurrenz zu einem SLC. Sie wollen dasselbe Ziel erreichen, müssen aber schneller, besser, ruhmreicher, o.ä. sein als ihr Konkurrent. Bei diesem Ziel ist es wichtig, dass es keine Friede-Freude-Eierkuchen-für-alle-Lösung gibt, d.h. wenn der Konkurrent gewinnt, haben die SC ihr Ziel eben nicht erreicht. Das Gewinnen eines Turniers, die schnellere Umrundung der Welt oder die Jagd nach einem Schatz sind drei der möglichen Szenarien.

4. Neider

Es gibt einen SLC, der etwas will, was die Charaktere schon haben. Dabei kann es sich um eine gute Position handeln oder auch um einen Gegenstand. Damit aus der Abwehr des Neiders ein heldenhaftes Abenteuer wird, sollte die Beseitigung des Neiders nicht den Zorn der anderen SLC nach sich ziehen.

5. Notfall

Ein SLC steckt in einer problematischen Lage. Die SC werden auf den Missstand aufmerksam und versuchen, das Problem aus der Welt zu schaffen. Typische Beispiele sind eine Entführung, ein tyrannischer Baron oder ein unschuldig auf seine Todesstrafe wartender Gefangener. Eventuell ist das Beseitigen des Problems auch relativ einfach und das eigentliche Abenteuer dreht sich um die Aufklärung oder das Auffinden des Verursachers.

Eine Verschärfung dieser letzten Idee stellt eine Intrigen-Situation dar, in der die SC vom wahren Verursacher für die missliche Lage verantwortlich gemacht werden. So könnten die SC auf einmal des Mordes angeklagt werden.

6. Zwischen den Fronten

Mehrere SLC-Gruppen haben konkurrierende Interessen und streiten darum. Die SC geraten zwischen die Fronten und werden mit in die Sache hineingezogen. Sie können sich für eine Seite entscheiden oder versuchen zu schlichten.

Hineingezogen werden können sie entweder aus eigenem Interesse (so stellen die SC eventuell eine weitere Gruppierung), oder weil eine Seite auf die Idee kommt, sie für ihre Zwecke einzusetzen.

BEISPIEL



Ein Spielleiter möchte ein Abenteuer über einen kriegerischen Konflikt zwischen einer Grafschaft und der benachbarten Baronie machen. Der Krieg tobt schon seit einigen Monaten und der gegnerische Graf hat die Oberhand gewonnen. Er verlangt nun die Kapitulation und die Tochter des Barons als Ehefrau.

- » **Auftrag:** Der Baron beauftragt die Charaktere, seine Tochter zur Burg des Grafen zu eskortieren.
- » **Dingliches:** Die SC befinden sich mitten in einem Gebiet, das die Soldaten des Grafen raubend und plündernd durchstreifen. Sie können nicht viel mehr machen, als ihre eigene Haut zu retten.
- » **Konkurrenz:** Zwar steht die Kapitulation kurz bevor, jedoch könnte ein magisches Artefakt die Wendung bringen. Sie werden vom Baron geschickt, um das Artefakt zu holen. Zugleich schickt auch der Graf eine Gruppe aus, um das Artefakt selber zu bekommen.
- » **Neider:** Die SC genießen das Vertrauen des Königs und werden als Spezialkommando für besonders gefährliche Aufgaben eingesetzt. Diese Position will ihnen ein besonders erfolgreicher Heerführer des Barons streitig machen und behindert sie mit seinen Leuten bei einem wichtigen Auftrag für den Baron.
- » **Notfall:** Der Baron willigt nicht in die Hochzeit ein, woraufhin der Graf die Burg des Barons erstürmt und die Tochter entführt. Die SC müssen versuchen, sie zu retten.
- » **Zwischen den Fronten:** Die SC kommen in die Baronie und werden für Spitzel des Grafen gehalten.

Zentrale Konflikte

Außer den SC sind an einem Abenteuer noch andere Charaktere beteiligt, die vom Spielleiter ausgearbeitet werden. Damit das Abenteuer interessant ist, muss es **zentrale Konflikte** geben: Zumindest innerhalb der Spielleiter-Charaktere, besser noch zwischen den SLC und den SC oder sogar innerhalb der SC-Gruppe.

Für Autoren von Romanen und Drehbüchern gibt es in der Literatur mehrere Listen von Basisgeschichten, die alle einen etwas anderen Schwerpunkt und eine eigene Berechtigung haben. Nach Foster-Harris ist „Konflikt“ die einzige Basis aller Geschichten. Dies kann man dreiteilen: Die Konflikte enden erfolgreich für die Hauptfigur (*happy ending*), die Hauptfigur ist nicht erfolgreich (*unhappy ending*) oder der Konflikt wird schon am Anfang der Geschichte durch das Schicksal entschieden (*literary plot*). Diese Dreiteilung ist aber fürs Rollenspiel unbrauchbar.

Eine andere Einteilung wurde 1993 von Ronald Tobias aufgestellt: Er zählt zwanzig „Master Plots“ auf und beschreibt ausführlich, wie man die Ideen in der eigenen Geschichte umsetzt. Von einer Suche, über Abenteuer, Liebe bis hin zu Entscheidungen listet er grundlegende Ideen auf und erklärt, wie sie als Geschichte umgesetzt werden können.

Die hier interessanteste Liste bilden aber die sechsunddreißig dramatischen Situationen, die bereits Ende des 19. Jahrhunderts von Georges Polti formuliert wurden und bis heute Autoren und Geschichtenerzählern als Richtlinie und Ideenschmiede dienen. Jede Situation beschreibt einen möglichen zentralen Konflikt einer Geschichte. Diese Situationen lassen sich auf beliebige Hintergründe übertragen und können im Rollenspiel als zentrale Konflikte dienen. Auf welche Art die Charaktere an der Geschichte teilhaben, ist hier völlig dem Spielleiter überlassen. Sie können praktisch alle erwähnten Rollen einnehmen oder als Beobachter die Situation zunächst verfolgen, um dann in ihrem eigenen Sinne einzugreifen.

Die Aufzählung der sechsunddreißig Situationen ist im Anhang (Seite 152ff) zu finden. Dort werden zu jeder Situation zuerst die wichtigen Charaktere und weiteren Elemente genannt, dann folgt eine kurze Beschreibung und zuletzt eine Idee, wie sie in einem Rollenspiel vorkommen könnte.

ÜBUNG

Entwirf eine Abenteueridee zur dramatischen Situation 27 („Entdeckung der Unehrenhaftigkeit einer geliebten Person“) und der Struktur „Neider“.



KURZ ZUSAMMENGEFASST



- **inhaltliche Struktur:** Auftrag, Dingliches, Konkurrenz, Neider, Notfall, zwischen den Fronten
- **zentraler Konflikt:** worum es geht, sechunddreißig dramatische Situationen

Gedankenkarte

Oft genug stehen Spielleiter vor dem Problem, dass sie zwar ein Thema für ein Abenteuer haben („Ich möchte was mit einem Werwolf machen“), jedoch nicht wissen, wie sie das Thema ins Abenteuer einbinden. Zur Ideenfindung haben sich **Gedankenkarten** (engl. *Mind Map*, kurz *M-Map*) bewährt. Man geht dabei von einem zentralen Begriff aus und findet von dort aus weitere, die damit zusammenhängen.

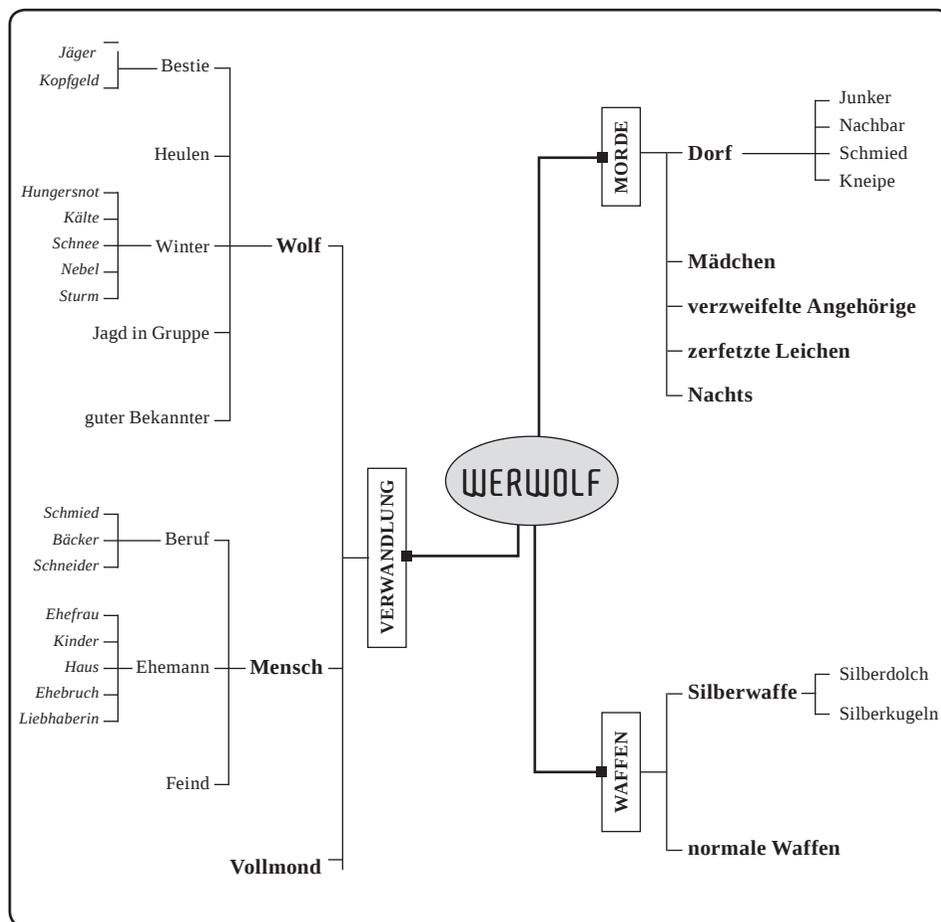
Der zentrale Begriff soll im Abenteuer die Hauptrolle spielen. Man kann sowohl mit einem konkreten, recht speziellen Thema (wie „Werwolf“) oder auch einem weit gefassten oder abstrakten Begriff wie (wie „Monster“ oder „Liebe“) beginnen.

Dazu nimmt man sich ein leeres Blatt Papier und legt es quer vor sich auf den Tisch. Dann schreibt man den Begriff in die Mitte und zwar so, dass er deutlich ins Auge fällt: in Großbuchstaben, umkringt, mit bunten Stiften oder am besten als Zeichnung.

Um den zentralen Begriff werden dann andere Begriffe geschrieben, die direkt mit dem Zentrum zusammenhängen, und mit einem Strich mit dem zentralen Begriff verbunden. An diese Begriffe können weitere Assoziationen angeschlos-

sen werden, daran wiederum usw. Dadurch entsteht ein Diagramm, bei dem eng mit dem Zentrum zusammenhängende Begriffe nahe in der Mitte stehen und weiter entfernte Begriffe am Rand des Blattes. Es ist meist ausreichend, sich drei oder vier Schritte vom Zentrum zu entfernen.

Die Begriffe, die direkt ans Zentrum anschließen, sollten so allgemein gewählt sein, dass sie viele Möglichkeiten offen lassen. Wenn einem dazu nichts einfällt, können auch einfach die sechs W-Frage (Wer? Was? Warum? Wann? Wie? Wo?) als erste Ebene benutzt werden.



Beispiel einer Mind-Map

Beim Aufbau der einzelnen Ebenen müssen die Begriffe nur mit dem vorherigen, nicht aber mit dem zentralen Begriff direkt zusammenhängen. Dadurch gelingt es, bereits in der zweiten oder dritten Ebene unerwartete Zusammenhänge zu finden. Genau solche Zusammenhänge kann man nun als Grundlage für eine Abenteuer-Idee nutzen.

BEISPIEL



Aus der obigen Mind Map könnte man eine Werwolf-Geschichte machen, die im Zusammenhang mit einem Ehebruch steht. In den sechs- und dreißig dramatischen Situationen gibt es die Situation „tödlicher Ehebruch“. So könnte der Ehemann ein Werwolf sein, der seine Lykantrophy soweit beherrscht, dass er normalerweise zu Vollmond nachts in den Wald geht, um im Dorf niemanden zu gefährden. Außer ihm weiß natürlich niemand was von seiner „Krankheit“, selbst die Ehefrau nicht.

Kurz vor Vollmond jedoch kommen die SC ins Dorf. Abends in der Kneipe wird einer der Charaktere von der hübschen Ehefrau des Werwolfs verführt, die abseits ihrer langweiligen Ehe Abenteuer erleben möchte. Der Ehemann erwischt die beiden, hält sich aber zunächst zurück. In der nächsten Nacht verwandelt er sich in einen Werwolf, kann sich vor Wut nicht beherrschen und bringt aus Rache seine eigene Frau um.

Sollte der SC nicht auf die Verführung eingehen, wird die Frau sich einen der Dorfburschen angeln. Dadurch ist die Situation zwar weniger dramatisch, funktioniert aber trotzdem noch.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- Gedankenkarte ist ein Mittel zur Ideenfindung
- stufenweise Assoziationen von einem zentralen Begriff ausgehend
- eventuell überraschende Zusammenhänge werden aufgedeckt

Beziehungskarten

In guten Abenteuern spielen SLC eine große Rolle. Mit Gegenspielern und anderen Charakteren wird eine Geschichte erst interessant. Natürlich kann die reine Jagd nach einem Schatz oder die Flucht von einer Insel, auf der die Charaktere bruchgelandet sind, spannend sein. Doch interessanter werden auch solche rein dinglichen Plots erst durch andere Charaktere, die vom SL gesteuert werden und die SC behindern, unterstützen oder die ihnen unfreiwillig im Wege stehen. Dass Beziehungen von Personen untereinander als zentral gesehen werden, kann man auch leicht an den sechsenddreißig dramatischen Situationen sehen: Alle haben etwas mit Problemen von Menschen untereinander zu tun.

Wichtig sind dabei immer die **Beziehungen** der SLC untereinander und zu den Charakteren. Diese Beziehungen können, wenn mehr als drei SLC in einem Abenteuer eine zentrale Rolle spielen, recht unübersichtlich werden. Zu diesem Zweck können die Beziehungen übersichtlich in einer **Beziehungskarte** (engl. *Relationship Map*, kurz *R-Map*) dargestellt werden. Außerdem dürfen nur Hauptrollen in der Beziehungskarte auftauchen. Nebenrollen oder namenlosen Schläger haben darin nichts zu suchen.

Dazu schreibt man die Namen der Charaktere auf ein Blatt und verbindet diese mit einer Linie, wenn eine Beziehung besteht. Diese Linie kann dann mit der Art der Beziehung beschriftet werden. Besteht keine besondere Beziehung wird keine Linie gezogen und die Charaktere sind dann auch optisch nicht miteinander verbunden. Um einseitige Beziehungen zu kennzeichnen, können Pfeile benutzt werden. Damit kann man auch unsymmetrischen Beziehungen kennzeichnen: Wenn ein Junge sich in ein Mädchen verliebt hat, dieses aber den Jungen gar nicht leiden kann, so gibt es einen Pfeil vom Jungen zum Mädchen mit der Markierung „liebt“ und einen umgekehrten Pfeil mit der Markierung „genervt von“.

Ähnlich wie eine Gedankenkarte kann auch eine Beziehungskarte benutzt werden, um Ideen für ein Abenteuer vorzubereiten. So zeichnet man, nachdem man die Grundidee hat, zunächst die an der Grundidee beteiligten Charaktere auf und ergänzt dann weitere Rollen, die auch noch interessant sein könnten.

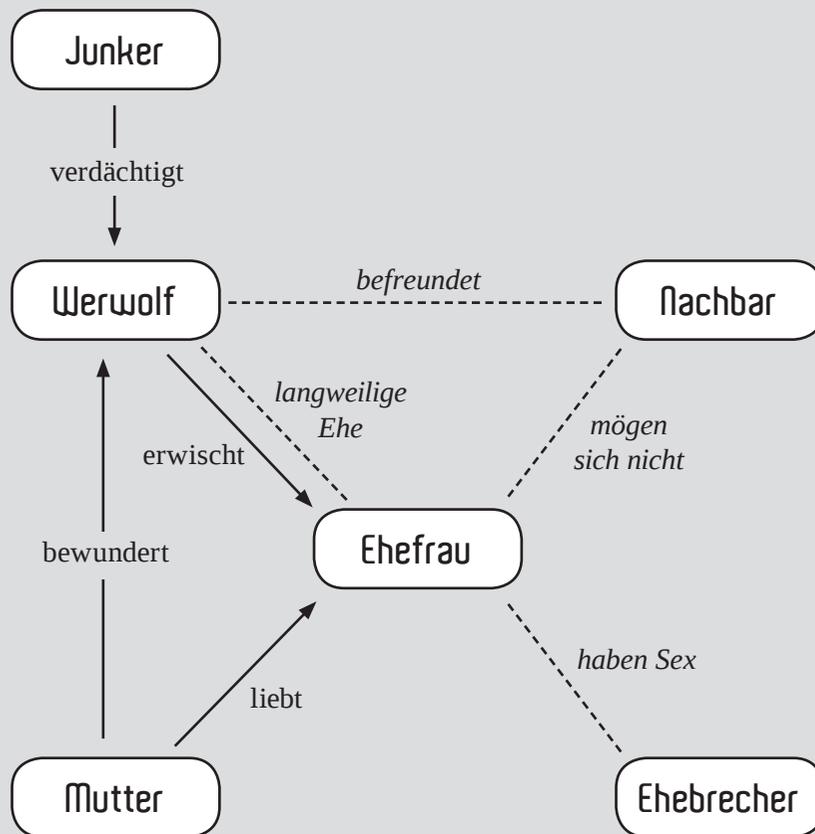


BEISPIEL

Um das obige Werwolf-Beispiel weiterzuspinnen: Anfangs besteht die Beziehungskarte aus den drei Charakteren Werwolf, Ehefrau und Ehebrecher. Es gibt eine Linie zwischen Werwolf und Ehefrau, die mit „langweilige Ehe“ gekennzeichnet ist. Zwischen Ehefrau und Ehebrecher kommt eine Verbindung mit „haben Sex“. Außerdem gibt's noch einen Pfeil vom Werwolf zur Ehefrau mit „erwischt“.

Da das alles noch etwas langweilig ist, kann man den Kumpel des Werwolves ergänzen, der die Ehefrau eh nicht leiden kann. Dann gibt es noch die Mutter der Ehefrau, die ihr Kind liebt und den Werwolf für einen guten Fang für die Familie hält. Als dritten zusätzlichen SLC kommt noch der Junker des Dorfes hinzu, der den Werwolf eh schon für sehr verdächtig hält und nicht verstehen kann, wie die Mutter ihre Tochter mit jemandem aus dem Nachbardorf verheiratet konnte. Sein eigener Sohn wäre doch viel geeigneter gewesen.

Beispiel einer R-Map



Wie viele SLC sollten denn sinnvollerweise in einer solchen Beziehungskarte gesammelt werden? Um eine interessante Situation zu schaffen, die nicht völlig überladen ist, genügen, je nach gewünschter Komplexität, ein bis zu vier Konfliktherde, die lose miteinander verbunden werden. Ein Konfliktherd entsteht meistens durch

- ★ Verzweiflung
- ★ einer Überreaktion
- ★ einen gewalttätigen SLC
- ★ eine unverantwortliche Reaktion oder Handlung
- ★ unmoralisches Tun
- ★ irrationales Handeln
- ★ etwas Verborgenes, Geheimes
- ★ Neid und Eifersucht

Auch in obiger Karte kann man einige dieser Motive wiederfinden (die Ehefrau handelt unmoralisch, der Werwolf gewalttätig, der Nachbar ist neidisch). Für gute Ideen können auch hier wieder die sechsunddreißig dramatischen Situationen benutzt werden.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Beziehungskarten visualisieren Beziehungen von Charakteren*
- *nur die wichtigsten Charaktere einer Kampagne werden aufgeführt*
- *Beziehungen werden mit Stichwörtern gekennzeichnet*
- *für eine interessante Geschichte müssen die Charaktere der Beziehungskarten zusammenhängen*

Konfliktnetze

Dieses Hilfsmittel hängt eng mit den Beziehungskarten zusammen. Ein **Konfliktnetz** (engl. *Conflict Web*, kurz *C-Web*) ist eine speziell für konfliktreiche Situationen angepasste Beziehungskarte mit einigen formalisierten Symbolen. Mit Hilfe von Konfliktnetzen können interessante Situationen generiert werden, die genügend Stoff für ein Abenteuer bieten. Ein Konfliktnetz ist eine sehr gute Grundlage für ein charakterbasiertes Abenteuer; es müssen darüber hinaus allerdings noch die Charaktere und ggf. einige Schauplätze ausgearbeitet werden.

Mit dem folgenden Verfahren wird eine Anleitung zur Konstruktion von Konfliktnetzen geliefert, jedoch muss sich niemand sklavisch an die einzelnen Schritte halten. Sollten sich in einem späteren Schritt vorherige Entscheidungen als ungünstig herausstellen, so können diese problemlos geändert werden.

Es beginnt alles mit einem leeren Blatt. Darauf werden Gruppen mit einem großen, rechteckigen Kasten gekennzeichnet, so dass darin genügend Platz ist, um noch drei bis vier Charaktere unterzubringen. Diese Kästchen bleiben zunächst leer; auch ein Name oder eine Bedeutung ist erst einmal egal. Denn zunächst legt man die grundsätzliche Beziehung dieser Gruppen untereinander fest. Dafür verbindet man sie, ähnlich wie in der Beziehungskarte, mit Linien. Diese Linien beschriftet man nicht, sondern zeichnet Symbole. Dabei bedeutet:

- **Kreis:** Freundschaft, Bündnis, Liebschaft
- ▲ **Dreieck:** Feindschaft, Rivalität
- **Quadrat:** Abhängigkeit, Verpflichtung

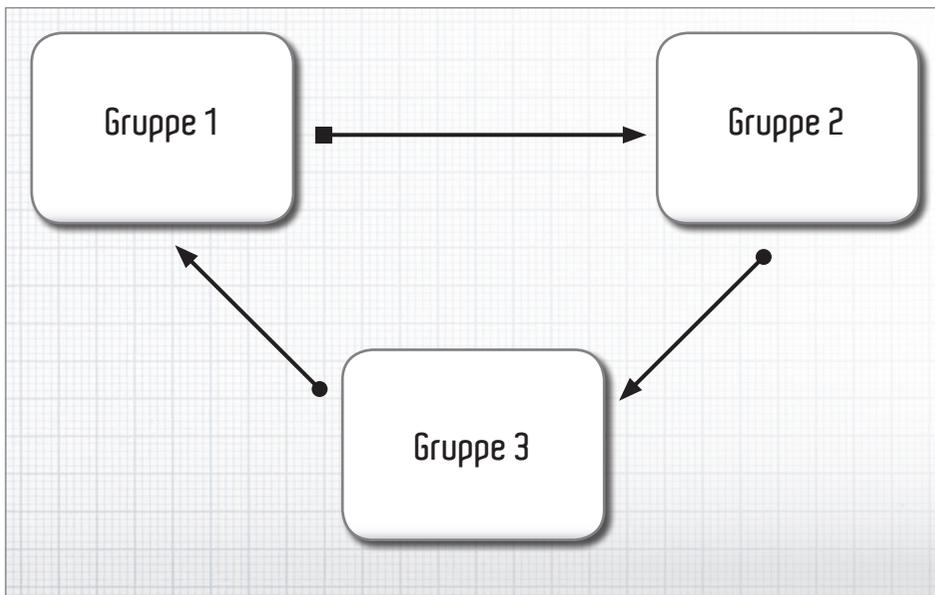
Diese Symbole kann man für eine beidseitige Beziehung in die Mitte zeichnen. Soll dagegen eine Richtung gekennzeichnet werden, wird das Symbol statt einer Pfeilspitze an das entsprechende Ende gesetzt. Ein derartiger „Pfeil“ wird dann gelesen als „ist freundlich zu“, „ist feindlich gegenüber“ bzw. „ist abhängig von“.



Aber was ist die ideale Größe eines solchen Konfliktnetzes? Eine einfache, überschaubare Situation besteht aus zwei Gruppen. Eine recht komplexe Situation hat vier oder vielleicht sogar fünf Gruppen. Ein gut ausgewogenes Maß, die magische Anzahl an Gruppen, ist drei.

Je nach gewünschter Anzahl der Gruppen malt man Kästchen auf ein Blatt, verbindet diese mit Linien und zeichnet an den Enden wahllos Kreise, Dreiecke und Quadrate. Dabei sollten weniger als die Hälfte der Symbole Kreise sein – es soll ja eine konfliktreiche Situation entstehen. Dann überlegt man sich, ausgehend von den Flaggen, Titel für die einzelnen Gruppen.

Zur Erinnerung: Flaggen sind Hinweise der Spieler an den Spielleiter, was sie im Spiel interessiert. Dazu gehören Klassen, auffällig gute und schlechte Werte, Beziehungen, Vorlieben usw. Daran kann der SL erkennen, was die Spieler erleben möchten und welche Gruppierungen dafür in Fragen kommen.



BEISPIEL

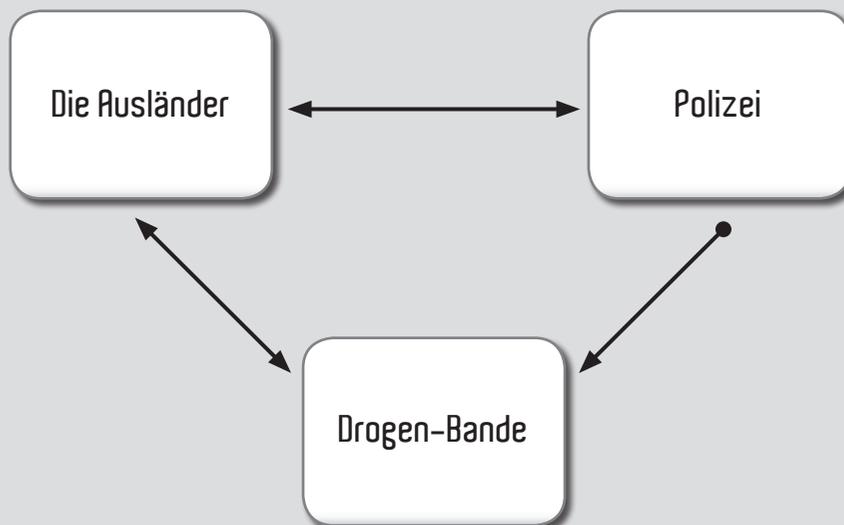


Der Hintergrund in diesem Beispiel soll das Drogenmilieu einer Großstadt sein, eine Gruppe ist die örtliche Polizeistation. Mit diesem Vorwissen wird mehr oder weniger zufällig das abgebildete Grundgerüst für das Konfliktnetz gemalt.

Da es keine beidseitige Feindschafts-Beziehung gibt (wie es sie eigentlich zwischen der Polizei und irgendwelchen Drogenbanden geben sollte), muss die Polizei geschmiert oder erpresst werden. Daher wird Gruppe 2 zur Polizei und Gruppe 3 zur Drogenbande: Die stellt die Polizei mit

Geld ruhig. Und sie haben genug Informationen, um durch anonyme Pressemeldungen eine Untersuchung loszutreten zu können, die die Polizei kalt erwischen würde. Insbesondere würden dann einige höhere Ämter neu besetzt werden, was die Polizisten natürlich nicht wollen. Somit ist die Polizei abhängig von der Drogenbande. Diese wiederum erregt gerade wenig Aufmerksamkeit: Sie treiben unbehelligt ihren Handel und machen im Gegenzug auch keinen Stress.

Gruppe 1 muss jetzt der Feind der Polizei sein und auf der anderen Seite muss die Polizei auch von dieser Seite abhängig sein. Außerdem ist Gruppe 1 ein Feind der Drogenbande, umgekehrt verhält sie sich aber freundlich gegenüber der Drogenbande. Weil das unpassend erscheint, wird diese Gruppe einfach zu einer ausländischen Drogenbande, die in der Stadt neu ist. Sie hat natürlich noch keine Bestechungs-Arbeit bei der Polizei geleistet; außerdem ist die Polizei ja fest in der Hand der alteingesessenen Bande. Dafür bringt sie eine neue Stufe an Gewalt ins Milieu: Die Ausländer schrecken auch vor Hinrichtungen auf offener Straße nicht zurück. Das ist cool, allerdings passen so die Beziehungen zur Polizei und der seit langem ansässigen Bande nicht mehr. Sie werden einfach in gegenseitige Feindschaft geändert.

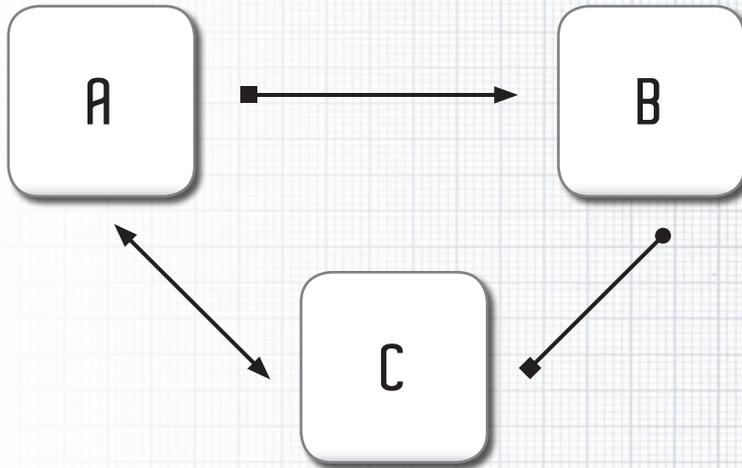


ERSTE ÜBUNG „KONFLIKTNETZE“



Lösungsvorschlag S. 170

Angenommen, du möchtest ein Beziehungsdrama inszenieren, bei der zwei Personen unglücklich verliebt sind. Betrachte folgende Beziehung zwischen drei Konfliktparteien:



Benenne die drei Parteien und überlege dir, welche Bedeutung die Beziehungspfeile genau haben. Aus welchen Gruppen kommen die beiden Verliebten?

Dann kann man die einzelnen Gruppen mit ein paar Charakteren füllen. Wichtig ist: In einem Konfliktnetz stehen nur relevante SLC, d.h. auch von jeder Gruppe nur ca. zwei bis vier Personen. Die restliche Gruppe kann als Ganzes auf einer Versammlung auftreten oder als Schläger in einem Kampf die wichtigen Leute unterstützen, wird aber auf keinen Fall im Konfliktnetz aufgeführt.

Personen werden wie in der Beziehungskarte aufgeführt. Gehören sie einer Gruppe an, werden sie einfach in das Kästchen der Gruppe hineingezeichnet, ansonsten liegen sie außerhalb. Charaktere können Beziehungen zu Personen und auch zu Gruppen haben. Diese Beziehungen werden wiederum mit Linien und den Symbolen Kreis, Dreieck und Quadrat angedeutet. Dabei kann die Beziehung von einer Person auch der eigentlichen Gruppenbeziehung widersprechen, d.h.

auch wenn eine Gruppe einer anderen grundsätzlich feindlich gegenübersteht, kann eine Person trotzdem ein Freund der Gruppierung sein. Personen innerhalb einer Gruppierung stehen sich normalerweise freundlich gegenüber, es sei denn, die Beziehung ist anders gekennzeichnet.

BEISPIEL



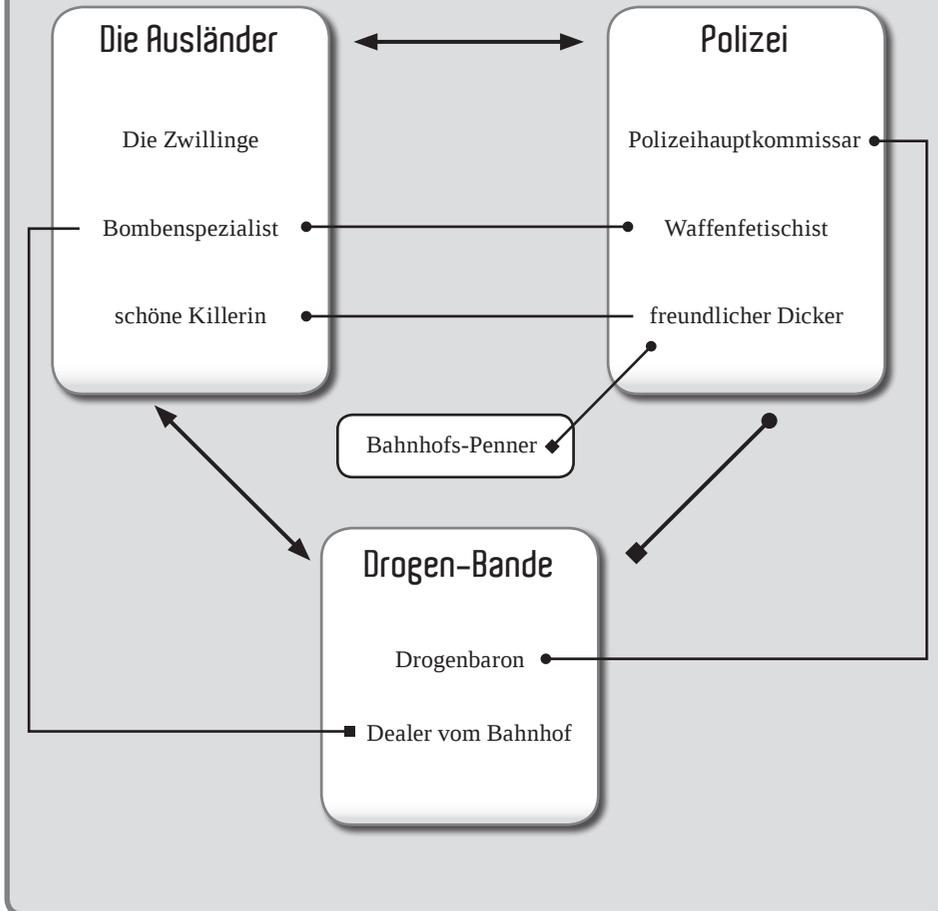
Anführer in Gruppen machen sich immer gut. Ein Polizeihauptkommissar leitet die Wache und ist gleichzeitig der Hauptverhandlungspartner für die Drogenbande. Diese wird von einem älteren, erfahrenen Drogenbaron geleitet, der schon viele überlebt hat, die versucht haben, ihn zu verdrängen. Die Ausländer dagegen sind eine relativ junge Truppe mit einem Zwillingpaar an der Spitze, die gerade mal Mitte Zwanzig sind, sich aber durch äußerste Brutalität und einen harten Führungsstil auszeichnen.

Da die ausländische Bande so brutal ist, dürfen ein Killer und ein Bombenspezialist natürlich nicht fehlen. Vielleicht eine schöne Killerin, die einen Polizisten umgarnt, um einen Einstieg zu finden. Dazu hat sie sich ausgerechnet den freundlichen Dicken ausgesucht, der sich auch gleich Hals über Kopf in die Schönheit verliebt hat.

Den Dicken mag jeder, nur der Hauptkommissar kann ihn nicht leiden; er hält ihn für unfähig. Der muss damit immer einen Tick besser informiert sein. Seine Infos bekommt er vom Bahnhofspanner, der genau weiß, welchen schlechten Stand der Dicke bei seinem Chef hat. Doch er weiß auch, dass er diese Abhängigkeit ausnutzen könnte, wenn es mal nötig sein sollte. Der dritte wichtige Mann in der Polizei ist der Partner des Dicken, ein Waffenfetischist, der letztens in einer Kneipe den Bombenspezialisten kennen gelernt hat. Die beiden haben sich sofort gut verstanden und sich über ihr gemeinsames Hobby, historische Waffen, ausgetauscht. Sie wissen allerdings noch nicht, welcher Gruppierung der andere angehört.

Zuletzt ist da noch die Drogenbande. Aufgrund der langjährigen, guten Zusammenarbeit sind der Polizeichef und der Drogenbaron gute Freunde, was auch ein offenes Geheimnis in der Stadt ist. Daneben bekommt noch

ein kleiner Dealer vom Bahnhof eine Hauptrolle. Der liefert billigen Stoff für den Bombenspezialisten der Ausländer. Dieser kann es sich nämlich nicht erlauben, seine Sucht zuzugeben, denn die Zwillinge wollen keine Abhängigen an wichtigen Positionen in der eigenen Organisation haben. Er muss sich also seine Drogen woanders besorgen.



ZWEITE ÜBUNG „KONFLIKTNETZE“

Ergänze die Gruppen aus der ersten Übung um ein paar konkrete Personen und speziellen Beziehungen untereinander. Dabei dürfen die beiden Liebenden natürlich nicht fehlen!



Lösungsvorschlag S. 170f

Der SL sollte bei seiner Planung die Flaggen immer im Auge haben. Können wichtige Personen eingebunden werden? Gibt es Konflikte, die die Leidenschaften oder Überzeugungen eines Charakters berühren? Hilft die Situation den Spielern dabei, das auszuspielen, was ihnen an ihren Charakteren gefällt?

BEISPIEL



Angenommen, das obige Beispiel wurde um eine Gruppe herum gestaltet, die sich in der Stadt für die Rechte der Unterlegenen einsetzt. Dabei sind die einzelnen Charaktere aber auch Gesetzlose; die Charaktere bilden so eine Art A-Team in einer deutschen Großstadt. Der eine der Charaktere ist gerade der kleine Drogendealer am Bahnhof. Ein anderer Spieler spielt einen Autoschrauber, der jede Schrottkarre wieder flott kriegt und auch vor illegalen Geschäften nicht zurückschreckt. Der dritte SC, der Chef der Bande, ist ein Bordellbesitzer.

Der freundliche dicke Polizist ist der Verbindungsmann der Gruppe zur Polizei und ruft die Gruppe immer dann, wenn die Polizei selbst nicht mehr weiterkommt. Die SC stellen das Ganze dann als Gewinn des Dicken hin, was den Hauptkommissar noch neidischer macht und den Konflikt innerhalb der Polizei verschärft.

Steht das Konflikt-Netz, ist es Zeit, sich an die Ausarbeitung der Spielleiter-Charaktere zu machen.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Konfliktnetze sind eine spezielle Version von Beziehungskarten*
- *es werden konfliktreiche Beziehungen von Gruppen untereinander visualisiert*
- *Gruppen werden durch Kästen gegeneinander abgegrenzt*
- *durch Symbole (Kreis, Dreieck, Quadrat) wird die Übersichtlichkeit erhöht*
- *drei Gruppen ist eine gut ausgewogene Anzahl*
- *Beziehungen zwischen Personen werden auch eingezeichnet*

AUF DEN ZAHN GEFÜHLT



Wozu überhaupt Konfliktnetze? Das sind doch auch nur Beziehungskarten! Ich sehe nicht, was daran so toll sein soll.

Richtig. Konfliktnetze sind Beziehungskarten. Alles, was man mit Konfliktnetzen machen kann, kann man auch durch einfache Beziehungskarten ausdrücken. Der Vorteil von Konfliktnetzen ist jedoch die spezielle Struktur. Durch die Symbole Dreieck, Kreis und Quadrat und die Gruppenzusammengehörigkeiten durch Kästen sind sie sehr viel übersichtlicher als Beziehungskarten. Sie geben eine gute Übersicht der Konflikte von konkurrierenden Gruppen, auch wenn zehn, zwölf oder noch mehr Charaktere eingezeichnet sind. Dadurch lässt sich ein ganzes Abenteuer planen, Motivationen der SLC liegen offen.

Auf der anderen Seite bieten auch normale Beziehungskarten gegenüber von Konfliktnetzen einige Vorteile. Insbesondere, wenn nicht so viele Charaktere beteiligt sind oder es keine klare Gruppenzugehörigkeiten gibt, so sind Beziehungskarten das Mittel der Wahl. In manchen Runden ist es üblich, vor dem Spiel die Charaktere und die wichtigsten SLC gemeinsam mit einer Beziehungskarte untereinander zu verknüpfen. Der SL benutzt dann im Spiel diese gemeinsam erstellte Karte und passt sie zwischen den Spielsitzungen immer wieder an die aktuelle Situation an.

Spielleiter-Charaktere

Ein weiterer, wichtiger Teil der Vorbereitung eines SLs umfasst oft das Vorbereiten von SLC. Die wichtigsten Anforderungen an gute SLC sind:



- ★ interessante Persönlichkeiten
- ★ im Spiel unterscheidbare Charaktere
- ★ glaubhafte Motive und Handlungen

Oft findet man in Kaufabenteuern für jeden einzelnen SLC eine genaue Personenbeschreibung und eine lange Vorgeschichte, um dem Spielleiter ein besseres Gefühl für den Charakter zu geben. Damit erhoffen sich die Autoren, dass der Charakter besser dargestellt wird. Der Nachteil dieser Vorgeschichten ist allerdings, dass sie die nötigen Informationen nur indirekt vermitteln. Welche Auswirkungen es genau auf die Persönlichkeit hat, wenn beispielsweise ein Kind in jungen Jahren oft geschlagen wurde, wird wohl von vielen Spielern unterschiedlich beurteilt.

Daher sollte der SL für die Vorbereitung von SLC notieren, wie er den Charakter spielt. Nur, wenn die Informationen aus der Vorgeschichte auch wichtig für das Spiel sind, müssen sie auch ausgearbeitet werden, ansonsten sind sie höchstens noch nett zu lesen. Gerade bei selbst ausgearbeiteten Abenteuern braucht man die Arbeit nicht in eine Vorgeschichte stecken.

Haupt- und Nebenrollen

Zunächst einmal muss zwischen Haupt- und Nebenrollen unterschieden werden. Hauptrollen sind solche, die eine zentrale Bedeutung haben und somit in der Beziehungskarte (oder im Konfliktnetz) zu finden sind. Alle anderen Rollen sind Nebenrollen. Sie tragen nichts direkt zur Geschichte bei. Zu diesen Nebenrollen zählen Wachen, Schläger, Geschäftsleute usw., denen die Charaktere zwar begegnen und sich evtl. auch unterhalten und von ihnen Informationen bekommen, die aber eben nicht im Mittelpunkt stehen. Solche Nebenrollen haben auf der Beziehungskarte nichts zu suchen.

Man kann vier Gruppen von SLC unterscheiden:

- ★ **Schläger:** Sie interagieren mit den SC nur in einem Kampf oder stehen bei einer wichtigen Verhandlung als Kulisse im Hintergrund. Schläger der gleichen Art (z.B. ein typischer Goblin, eine typische Stadtwache usw.) sind

nicht unterscheidbar und stellen einzeln keine ernsthafte Bedrohung für die SC dar. Für sie müssen nur Aussehen und Kampfwerte vorbereitet werden.

Hierbei sollte der SL auch unbedingt innerhalb einer Schläger-Art dieselben Kampfwerte für alle Schläger wählen. Das vereinfacht auf der einen Seite die Buchhaltung während eines Kampfes und andererseits sind die Schläger als solches wieder unterscheidbar von Schlägern anderer Art.

- ★ **zufällige Nebenrollen:** Ihr Auftreten ist zwar nicht geplant, man kann aber davon ausgehen, dass in den meisten Fällen solche Nebenrollen im Spiel benötigt werden. Dazu sollte der SL eine Liste mit etwa zehn SLC bereit halten. Für diese sollte das Aussehen und vielleicht eine kleine Besonderheit festgelegt werden; in der Liste sollten alte, junge, arme und reiche SLC gemischt vorkommen. Dazu noch eine Liste mit sieben männlichen und sieben weiblichen Namen, die dann bei Bedarf den SLC zugeordnet werden.
- ★ **geplante Nebenrollen:** Manchmal benötigt man Nebenrollen als Informationslieferanten, Laufburschen, Anführer von Schlägern usw. Solche geplanten Nebenrollen sollten mit Namen, Aussehen, einem Klischee und ein oder zwei Besonderheiten ausgestattet sein. Spielen sie im Kampf eine Rolle, müssen natürlich Kampfwerte vorbereitet werden, die sich von den restlichen Schlägern deutlich unterscheiden sollen.
- ★ **Hauptrollen:** Hauptrollen sind die wichtigsten Charaktere im Spiel; sie werden vom SL voraussichtlich die meiste Zeit über verkörpert. Tipps zur Ausarbeitung von Hauptrollen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

Interessante Persönlichkeiten

Welche Art von Persönlichkeit für die Spieler interessant ist, lässt sich aus den Flaggen ableiten. Dazu nimmt sich der SL die Notizen über die Flaggen und die SLC und notiert zu jedem SLC, welche Flaggen eines SCs er anspricht. Dabei kann die Flagge eines SCs vom SLC gefördert werden („Hey, cool, du interessierst dich auch für U-Boote aus dem 2. Weltkrieg?“) oder der SLC kann der Flagge entgegentreten („Schau, wie ich deine Geliebte in den Staub trete, diese nutzlose Schlampe!“).

Dabei muss natürlich nicht jeder SLC Flaggen von allen SC ansprechen. Vielmehr sollte für jeden SC etwas dabei sein. SLC, die keine Flagge ansprechen, sollten keine wichtige Rolle im Abenteuer spielen. Sie dürfen natürlich vorkom-

men, eignen sich aber nur als Randfigur. Ein Abenteuer, was auf Charakteren basiert, die keinerlei Flagge ansprechen, geht entweder an den Charakteren vorbei oder die Spieler fühlen sich gedrängt, doch mitzumachen.

BEISPIEL



Für den Straßensamurai hatte der SL folgende Flaggen notiert:

- » *Wie weit geht er?*
- » *Mutter ist Pazifist*
- » *Angst: Vorwürfe Mutter*
- » *Liebe: eigene Freiheit*
- » *der Stärkere siegt*
- » *Traum vom sorgenfreien Leben*

Der wichtigste Charakter wäre sicherlich in diesem Fall die Mutter des Samurais. Allerdings lenkt das viel Aufmerksamkeit auf den Spieler und gerade in längeren Kampagnen kann damit der SL sein Pulver schnell verschießen. Weitere mögliche Persönlichkeiten, die die Flaggen ansprechen:

- » *Ein Gang-Boss, der in seinem Bezirk von allen Bewohnern Schutzgelder eintreiben lässt. Seine Leute klopfen natürlich auch an die Tür des Straßensamurais. (Liebe zur Freiheit, der Stärkere siegt)*
- » *Ein reicher, geiziger Schnösel, der nur auf seinen persönlichen Spaß bedacht ist. Er ist arrogant und verlangt viel Arbeit von seinem Personal. Der Straßensamurai könnte z.B. als Wachmann eingestellt werden. (Traum vom sorgenfreien Leben, Wie weit geht er?)*
- » *Ein Priester der friedliebenden Religion „Free Hugs“, der sich wohl auch seine Mutter angeschlossen hat. Eine Demonstration für die Religionsfreiheit wird blutig niedergemacht – auch der Priester wird dabei schwer verletzt. (Mutter ist Pazifist/Vorwürfe, Wie weit geht er?)*

Unterscheidbare Charaktere

Die Unterscheidbarkeit der Charaktere kann üblicherweise direkt aus der Beziehungskarte oder dem Konfliktnetz abgelesen werden. Jeder Charakter in einem solchen Netz erfüllt eine bestimmte Rolle, die sich mit höchstens fünf Wörtern umreißen lässt. Kann für einen Charakter keine solche Funktion gefunden werden, so muss die Beziehungskarte angepasst werden: Entweder wird sie so ergänzt, dass der Charakter eine Rolle bekommt oder der Charakter wird gestrichen.

BEISPIEL



- » *Rotkäppchen: das unartige Mädchen*
- » *Mutter: die untergrabene Autorität*
- » *Wolf: der böse Widersacher*
- » *Großmutter: die liebe Alte*
- » *Jäger: der Retter*

Alleine diese Rollen machen schon deutlich unterscheidbare Charaktere aus. Um das noch zu verstärken, sollten den Charakteren dann noch ein passendes Aussehen und Fähigkeiten gegeben werden. Dabei kann man entweder ganz auf das Klischee der Rolle setzen oder auch ganz gezielt mit ihnen brechen, was dann zur Rolle einen deutlichen Kontrast bietet und den Wiedererkennungseffekt erhöht.

BEISPIEL



- » *Rotkäppchen: etwa zehnjähriges Mädchen, Sommersprossen, leichtgläubig, rote Kappe*
- » *Mutter: Hausfrau, Schürze, strenger Gesichtsausdruck, Kochlöffel*
- » *Wolf: groß, schwarzes Fell, weiße Eckzähne, geheimnisvoll*
- » *Großmutter: faltiges Gesicht, weiße Haube, schwerhörig*
- » *Jäger: hoch gewachsen, kräftig, grüner Rock, blondes Haar*

Mit Bruch der Klischees:

- » *Rotkäppchen: etwa sechzehnjährige Jugendliche, Narbe auf der Stirn (Unfall bei der Feldarbeit), geistige Behinderung, rote Kappe*
- » *Jäger: klein, eng stehende Augen, fiepsige Stimme*

Glaubhafte Motive und Handlungen

Zunächst einmal muss natürlich die ganze Situation, die in der Beziehungskarte oder im Konfliktnetz festgehalten wird, glaubwürdig sein. Dann können auch glaubhafte Motive direkt aus dem Netz abgelesen werden.

BEISPIEL



Um noch mal das Werwolf-Beispiel von Seite 97 aufzugreifen, hier einige mögliche Handlungen, die während des Spieles auftreten könnten:

- » *Die Ehefrau betrügt den Werwolf, weil die Ehe langweilig ist*
- » *Der Werwolf bringt die Ehefrau um, weil er sie beim Betrug beobachtet hat*
- » *Der Junker beschuldigt den Werwolf, weil er diesen eh für grundsätzlich verdächtig hält*
- » *Der Nachbar verteidigt den Werwolf, weil er mit ihm befreundet ist*
- » *Der Nachbar verlangt, dass die Untersuchungen eingestellt werden sollen und bezeichnet sie als Verschwendung, weil er die Ehefrau noch nie leiden konnte*
- » *Die Mutter beauftragt die SC, weil sie ihre Tochter liebte, den Werwolf bewundert und den beiden (zumindest dem Werwolf) helfen will*

Allerdings können nur solche SLC überhaupt ein vernünftiges Motiv haben, die mit den anderen Elementen der Beziehungskarte verbunden sind. Charaktere, die über keine Verbindung zu anderen verfügen, sollten entweder noch welche

bekommen oder einfach komplett gestrichen werden. Häufig ist weniger besser als mehr, so auch bei der Anzahl der Spielfiguren; besser fünf gute als acht mittelmäßige. Wie schon oben bei den Konfliktnetzen und Beziehungskarten angemerkt wurde, reichen drei bis zwölf SLC für ein Abenteuer aus. Drei Charaktere ergeben eine kleine, übersichtliche Situation; zwölf sind manchmal schon mehr als überhaupt überblickt werden kann.

Aber natürlich kann eine Motivation niemals ohne eine Handlung bestehen, die sie motiviert. Was tun die Charaktere? Damit deren Handlungen nicht aus den Fugen geraten, sollte der SL ein paar Rahmenbedingungen für jeden einzelnen SLC stecken.

Aufgrund der bisherigen Überlegungen sollte klar sein, was der SLC will, was sein *Ziel* ist. Eine glaubhafte Hauptrolle ohne Ziel gibt es nicht. Kann kein Ziel aus dem Konfliktnetz, der Rolle, den Flaggen usw. abgeleitet werden, sollte der Charakter entweder eines bekommen oder einfach gestrichen werden.

Außerdem ist ja die Hauptaufgabe eines SLCs die Interaktion mit den SC. Sie sollen miteinander reden, reisen, verhandeln, kämpfen, Sex haben usw. Dabei darf das Ziel natürlich nicht aus den Augen verloren werden. Es stellt sich die Frage, was der SLC von den SC will. Sollen die SC ihm helfen? Ist er ein Widersacher der SC und arbeitet gegen sie, um sein Ziel zu erreichen? Oder versucht er, die SC auszunutzen?

Und wie reagiert der SLC, wenn er sich bedroht oder bedrängt fühlt? Hier helfen wieder die Handlungsmuster, die auch schon in der Beziehungskarte selbst als mögliche Konfliktherde erwähnt wurden:

- ★ Verzweiflung
- ★ Überreaktion
- ★ Gewalttaten
- ★ unverantwortliche Handlung
- ★ unmoralisches Tun
- ★ irrationales Handeln
- ★ etwas verbergen
- ★ Neid und Eifersucht

Zuletzt gehören auch Handlungsgrenzen zu einem Charakter. Wie weit würde er tatsächlich gehen, um seine Ziele zu erreichen? Wenn er gewalttätig ist: Genügen ihm Prügel oder darf es auch Mord sein? Wenn er unmoralisch handelt: Ist es nur ein bisschen Hokus-Pokus oder lässt er sich sogar auf einen Handel mit dem Teufel ein? Wenn er leicht neidisch und eifersüchtig wird: Verkriecht er sich im stillen Kämmerlein, posaunt er seinen Ärger laut in die Welt oder geht er noch weiter? Der SL sollte sich konkrete Handlungsgrenzen für wahrscheinliche Situationen notieren und daraus dann im Spiel plausible Reaktionen ableiten.

BEISPIEL



- » *Der Werwolf ist sehr eifersüchtig und gewalttätig, vor allem in der Zeit um den Vollmond. Er hat keine Probleme damit, Leute, die ihm im Weg sind, zu töten (wie z.B. den Junker).*
- » *Der Junker handelt oft irrational. Wenn er bedrängt wird, fallen ihm schnell keine Argumente mehr ein und er fängt an, irre zu kichern und weiter den Werwolf zu beschuldigen.*
- » *Der Nachbar ist schnell verzweifelt und versucht, den Werwolf zu befreien, wenn dieser als Verdächtiger festgenommen wird. Er würde aber nie einer Fliege was zu leide tun. Wird er bedroht, sagt er schnell nichts mehr.*
- » *Auch die Mutter ist schnell verzweifelt, zieht sich zurück und weint. Wird sie hart rangenommen und stellt sich dann noch ihr Schwiegersohn als der Mörder heraus, steigt sie auf das Dach ihres Hauses und stürzt sich in den Tod.*

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *unterschieden wird zwischen Schlägern, zufälligen Nebenrollen, geplanten Nebenrollen und Hauptrollen*
- *interessante Persönlichkeiten sprechen die Flaggen der SC an*
- *SLC werden durch Rollen und Klischees unterscheidbar; auch der gezielte Bruch mit Klischees hilft dabei*
- *glaubhafte Motive können aus der Beziehungskarte bzw. dem Konfliktnetz abgelesen werden*
- *dramatische Handlungsmuster (Verzweiflung, Überreaktion, Gewalttaten, unverantwortliche Handlung, unmoralisches Tun, irrationales Handeln, etwas verbergen, Neid und Eifersucht) helfen, die Situation zuzuspitzen*
- *Handlungsgrenzen helfen dabei, einen SLC besser einzuschätzen*

Eskalation

Als nächsten Schritt bereitet der SL eine **Eskalation** vor. Damit ist gemeint, dass die anfänglich gespannte Situation sich immer weiter hochschaukelt und Dinge passieren, die die Spieler nicht ignorieren können. Dabei sind wiederum die Flaggen hilfreich: Vor allem die Leidenschaften, Verbindungen und die wichtigste Person im Leben der SC können dazu benutzt werden, um die Spieler zur Teilnahme am Abenteuer (mehr oder weniger) zu zwingen. Da aber bereits bei der Ausarbeitung der SLC darauf geachtet wurde, dass diese die Flaggen ansprechen, sollte das Verfolgen der Ziele bereits die Charaktere ansprechen.

Eine Eskalation beschreibt die weitere Entwicklung der Situation, falls die Charaktere nicht eingreifen. Daher wird die Eskalation mit Sicherheit nicht so eintreten, wie sie vorbereitet wurde. Das wiederum bedeutet, dass die Eskalation nur grob vorbereitet werden muss, da man sie im Spiel spätestens nach der Hälfte höchstens noch als Improvisationshilfe verwenden kann.

BEISPIEL



- » *Die Ehefrau angelt sich am Nachmittag einen Liebhaber. Sie haben Sex und werden vom Werwolf beobachtet.*
- » *Der Werwolf verwandelt sich in der Nacht (es ist gerade die erste Vollmondnacht) in seine Wolfsform, kann sich nicht wie sonst beherrschen und tötet seine Frau.*
- » *Der Junker verdächtigt sofort den Werwolf, der Nachbar spricht dagegen. Auch die Mutter glaubt nicht an die Schuld des Werwolfs.*
- » *Die Mutter besucht abends den Junker, um ihn nochmals von der Unschuld des Werwolfs zu überzeugen. Da kommt der Werwolf und tötet vor den Augen der Mutter den Junker. Sie erkennt den Werwolf.*
- » *Die Mutter klagt den Werwolf an, der vom Büttel festgenommen wird. In der Nacht befreit der Nachbar den Werwolf und dieser bringt zuerst den Büttel und dann den Ehebrecher um.*
- » *Ein Untersuchungstrupp des Barons trifft ein und richtet öffentlich den Nachbarn hin. Da danach die Morde aufhören (Vollmond ist ja vorbei!), scheint der Fall geklärt.*

Dilemmas

Ein **Dilemma** (engl. *Bang*) ist eine Spielvorbereitungsstrategie, um viel Pep in ein Spiel zu bringen. Auch dieser Begriff stammt, wie auch der Begriff Anstoß, aus *Sorcerer*. Ein Dilemma ist eine Situation, die speziell auf (mindestens) einen Charakter zugeschnitten ist und die der Charakter nicht ignorieren kann. In einem Dilemma geht es um eine persönliche Entscheidung. Selbst Nichtstun ist eine Entscheidung, die der Spieler fällt und die Auswirkungen hat.

Die wichtigste Ideenquelle für Dilemmas sind die Anstöße. Wird ohne Anstoß gespielt, so sind die Flaggen, die Vorgeschichte und die Bekanntschaften des Charakters Möglichkeiten, um Dilemmas zu finden.

Damit eine Situation ein Dilemma ist, muss sie zwei Kriterien erfüllen:

1. Mindestens ein SC muss zur Entscheidung gezwungen werden
2. Die Entscheidung muss offen sein, d.h. es darf keine eindeutig richtige oder eindeutig falsche Reaktion geben

Die zweite Bedingung bedeutet, dass bei einem Dilemma der Spieler eine Entscheidung treffen muss, die die Handlung entscheidend beeinflusst. Der Spieler muss die Wahl haben, wie das Spiel weitergeht. Wegen der ersten Anforderung muss sich der Spieler entscheiden. Das macht ein Dilemma zu einer Spielsituation, die für alle am Spieltisch spannend ist.

BEISPIEL



Ein Fremder kommt zu den SC und bittet die Gruppe um Hilfe, da seine Ehefrau verschwunden ist; wahrscheinlich wurde sie entführt.

Hierbei handelt es sich nicht um ein Dilemma, da niemand zu einer Entscheidung gezwungen wird. Es gibt Geld für den Auftrag, aber es berührt die Charaktere wenig, wenn sie den Fremden ignorieren. Außerdem ist auch nicht die zweite Bedingung erfüllt, da es hier eine richtige und eine falsche Entscheidung gibt: die Charaktere sollen dem Mann helfen.

BEISPIEL



Der beste Freund eines der SC bittet die Gruppe um Hilfe, da seine Ehefrau verschwunden ist; wahrscheinlich wurde sie entführt.

Hier ist das erste Kriterium zwar erfüllt (denn selbst, wenn die SC nichts tun, treffen sie eine Entscheidung gegen den besten Freund), das zweite jedoch nicht: Klar werden die Charaktere helfen. Es ist schließlich des beste Freund eines der Ihren. Außerdem hat der SL bestimmt die Jagd vorbereitet und nur so geht die Action ab.

BEISPIEL



Die Ehefrau des besten Freundes meldet sich per Telefon in einem Flüsterton bei den Charakteren, ihr Mann habe sie mit einer Anderen betrogen und sie habe die beiden erwischt. Daraufhin seien die beiden durchgedreht und – die Charaktere hören nur noch einen Schrei, dann bricht die Verbindung ab. Kurz darauf kommt der beste Freund zu den SC und bittet sie um Hilfe, da seine Ehefrau verschwunden ist.

Hier ist es völlig unklar, wem die SC glauben. Sie müssen irgendwas tun, aber die Entscheidung steht fest: Die Frau des Freundes muss gerettet werden. Dies ist auch kein echtes Dilemma.

BEISPIEL



Auf einmal steht die Frau des besten Freundes tränenüberströmt vor der Tür: Ihr Mann habe sie mit einer Anderen betrogen und sie habe die beiden erwischt. Daraufhin seien die beiden durchgedreht und hätten sie bedroht. Sie ist daraufhin abgehauen, hat nun Angst und weiß nicht wohin. Kaum hat sie die Geschichte zu Ende erzählt, klopft es wiederum an die Wohnungstür. Der beste Freund steht davor und bittet um Einlass, da er etwas Wichtiges zu erzählen hat: Seine Ehefrau ist verschwunden; vielleicht ist sie sogar entführt worden!

Hierbei handelt es sich um ein Dilemma: Der SC, der die Tür geöffnet hat, muss eine Entscheidung fällen. Glaubt er dem Freund und lässt ihn rein? Oder wimmelt er ihn erst einmal ab, auch auf die Gefahr hin, dass sich der Freund dann abwendet?

Hier sieht man auch schon sehr schön die typische Konstruktion eines Dilemmas: Es handelt sich um eine Zwickmühle, der Charakter muss aus mehreren gleichwertigen Entscheidungen eine auswählen. Die anderen Wege werden

durch seine Wahl versperrt: Entweder er glaubt dem Freund und lässt ihn rein, oder er glaubt der Ehefrau und schickt den Freund weg. Darüber hinaus sollten die Wege entweder alle gleich gut sein (so dass der Spieler am liebsten alle gleichzeitig möchte) oder gleich schlecht sein (so dass der Spieler am liebsten keine Wahl treffen möchte).

Situationen können auch durch Unwissenheit des Spielers Dilemmas sein, wie das obige Beispiel zeigt: Weil der Spieler nicht weiß, wer von beiden die Wahrheit sagt, fällt die Entscheidung schwer. Wenn er wüsste, dass sein Freund lügt, wäre die Entscheidung leichter.

Gute Dilemmas ermöglichen es dem Spieler, seine Spielfigur zu verändern. Allerdings sollte die Art der Charakterveränderung nicht vom SL vorgegeben werden, sondern im engen Zusammenhang mit der Entscheidung stehen. Oft stehen dabei Überzeugungen, Leidenschaften, Freunde und Feinde auf dem Prüfstand.

BEISPIEL



Der Baron hasst seinen Nachbarn, den Grafen, der ihn überfallen hat. Er hat ihm alles entgegen geworfen und trotzdem steht er kurz vor der Kapitulation. Das Einzige, was ihm noch an Lebensfreude geblieben ist, ist seine Tochter. Der Graf, vom Dämon besessen, stellt ihn jetzt vor die Wahl: Will der Baron sein Land retten und ihm seine Tochter auf einem öffentlichen Platz opfern oder rettet er das Leben seiner Tochter und flieht mit ihr, überlässt dafür aber sein Land und seine Position dem Feind?

Egal, wie er sich entscheidet, der Baron wird nicht mehr derselbe sein. Opfert er seine Tochter, behält er zwar sein Land und seinen Titel, ist aber seelisch völlig zerstört und gebrochen. Fieht er, so wird das Land dem Grafen zufallen und er verliert seine soziale Stellung als Baron.

Gerade für Dilemmas eignet sich die Liste der sechsunddreißig dramatischen Situationen (Seite 154ff) besonders gut. Gewürzt mit den Beziehungen eines Charakters und abgestimmt auf die moralischen Vorstellungen sind schnell gute Dilemmas gefunden.

Ein anderes Kriterium für die Qualität von Dilemmas ist die universelle Verwendbarkeit. Die Situation mit der Ehefrau des besten Freundes kann man praktisch zu jeder Zeit in ein Abenteuer einbinden, solange es plausibel ist, dass der Freund und seine Ehefrau in der Nähe sind. Das Dilemma mit dem Baron, der seine Tochter opfern soll, ist dagegen genau auf den Sieg des Grafen zugeschnitten. Insofern ist die erste Situation besser, da sie sich flexibler ins Spiel einbinden lässt. Für Improvisationszwecke kann es hilfreich sein, zwei oder drei solche „universellen“ Dilemmas auf Vorrat zu haben. So kann man den Spielern immer etwas bieten, selbst wenn diese aus der eigentlichen Vorbereitung ausbrechen.

Das dritte Qualitätskriterium ist die Anzahl der SC, die direkt eingebunden sind. Das sollte man aber auch nicht überbewerten, denn auch ein Dilemma für nur einen Charakter kann natürlich die gesamte Gruppe beschäftigen, weil sie ihren Mitstreiter unterstützen oder auch gute Ratschläge erteilen. Es ist bereits knifflig, ein Dilemma zu finden, das zwei SC direkt anspricht; bei drei oder vier Spielfiguren wird das ganze zum reinen Glücksspiel. Es wird etwas einfacher, wenn die Gruppe mit Anstößen spielt.

Eine andere Möglichkeit für Dilemmas ergibt sich, wenn die Spieler auch gegeneinander spielen wollen. Dann kann der Spielleiter versuchen, eine Situation zu finden, die innerhalb der Gruppe zu einem Dilemma führt. Für jeden einzelnen Charakter ist das kein Dilemma, da jeder Charakter seine Interessen verfolgt. Wenn diese aber gegensätzlich sind, wird aus einer solchen Situation manchmal ein reiner Selbstläufer.

BEISPIEL



Die Gruppe besteht aus einem Spielleiter und zwei Spielern, die zwei Schwestern spielen. Die ältere Schwester ist streng religiös, die jüngere dagegen hat sich einem Hexenkult angeschlossen. Seit ihrer Kindheit sind sie zerstritten. Im Heimatdorf der Schwestern lebt außerdem das alte Mütterchen Rittersporn, die als Hebamme und Heilerin hoch angesehen ist und auch die beiden Schwestern mit auf die Welt gebracht hat.

Die Inquisition kommt nun ins Dorf und will die alte Rittersporn wegen Hexerei hinrichten. Die Beweislage ist erdrückend.

Dilemmas können ein Rollenspiel auf zwei Arten deutlich bereichern:

1. Der Spielleiter kann relativ entspannt bleiben, auch wenn sich die Spieler langweilen oder aus der vorbereiteten Geschichte ausbrechen (oder sich gar nicht erst drauf einlassen), wenn er ein paar universelle Dilemmas in der Hinterhand hat. Er muss dann keinen Spagat mehr zwischen der Freiheit der Charaktere und dem Drängen zur vorbereiteten Geschichte machen.
2. Auch wenn Dilemmas für bestimmte, vorbereitete Situationen ins Spiel kommen, gewinnt das Spiel durch große Momente in der Geschichte, an der die Spieler bedeutungsvolle Entscheidungen treffen müssen.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Dilemmas bringen Pep ins Spiel*
- *es handelt sich um eine vorbereitete Situation, auf die ein Spieler reagieren muss*
- *dabei muss sich der Spieler zwischen mehreren Alternativen entscheiden*
- *die Entscheidung darf nicht bereits durch die Situation festgelegt sein*
- *alle Entscheidungsmöglichkeiten müssen Auswirkungen auf das Spiel haben*

Schauplätze

Schauplätze wollen vorbereitet sein. Natürlich sollte sich der SL auch hier gezielt vorbereiten, um nicht nutzlos zu arbeiten. Er muss überlegen, was an den Schauplätzen passieren soll: Ein Kampf? Eine Verhandlung? Ein Einbruch?

Rolle des Schauplatzes

Die **Rolle** dient dazu, schnell eine Idee des Schauplatzes zu bekommen. Je nach Funktion sind andere Vorbereitungen nötig: Eine stimmungsvolle Kulisse für ein romantisches Treffen muss anders vorbereitet werden, als ein Kampfschauplatz. Wie bei den SLC hält man in wenigen Worten fest, worum es sich bei dem Ort handelt und welche Funktion er im Abenteuer erfüllt. Ein Ort ohne Rolle ist beliebig austauschbar und muss nicht vorbereitet werden.

Für die meisten Orte reicht eine solche Rolle in Verbindung mit einem Klischee aus, um als Rollenspiel-Kulisse zu dienen. Dadurch entstehen schnell Bilder im Kopf der Spieler.

BEISPIEL



- » *der gefährvolle Wald: ein alter Nadelwald im Mondschein*
- » *ein romantisches Treffen: ein alter Nadelwald im Mondschein*
- » *das Spukschloss: Schloss Neuschwanstein*
- » *das hochherrschaftliche Schloss: Schloss Neuschwanstein*
- » *das Ziel des Einbruchs: eine Dorf-Sparkasse*
- » *Showdown über den Wolken: Airbus A380*

Pläne und Karten

Eine beliebte Vorbereitung für Orte sind Bodenpläne, Stadtpläne und Landkarten. Sie vermitteln schnell einen Eindruck über Größe und Art eines Schauplatzes oder Landstriches. Leider benötigt man zur Erstellung viel Zeit. Manchmal sind sie jedoch unerlässliche Hilfsmittel! So sind Höhlen, Kanalisationen, alte Tempelanlagen usw. häufig kompliziert und man verliert ohne Bodenplan schnell die Übersicht.

Je nach System sind auch Bodenpläne für den Kampf wichtig. Diese muss der SL vorbereiten oder improvisieren können. Überhaupt sind Karten auch allgemein für taktische und strategische Entscheidungen ziemlich wichtig und regen die Spieler an, eine Situation genau durchzuplanen.

BEISPIEL



Die Spieler wollen ein Haus beschatten; der SL legt einen Plan des Grundstücks auf den Tisch. Sofort beginnt die Planung, wer sich an welche Ecke legt und von welcher Stelle aus noch gesehen werden kann. Ohne Plan werden solche Dinge eher erzählerisch und weniger präzise geregelt: „Ich lege mich unter einen Busch, so dass ich den hinteren Teil des Hauses im Blick habe.“

Landkarten wecken das Interesse der Spieler für bestimmte Orte, wenn eine Stelle darauf interessant erscheint. Das kann sehr störend sein, wenn der Spielleiter sich vorher keine Gedanken darüber gemacht hat, wie es dort aussieht und was passiert. Auf der anderen Seite kann der SL diesen Effekt auch gezielt nutzen, indem er eine Karte auf den Tisch legt und die wichtigen Orte, die er fürs Spiel vorbereitet hat, durch Zahlen, Buchstaben o.Ä. auf der Karte markiert („Ich gehe dann mal hier zur 12, da waren wir noch nicht.“)

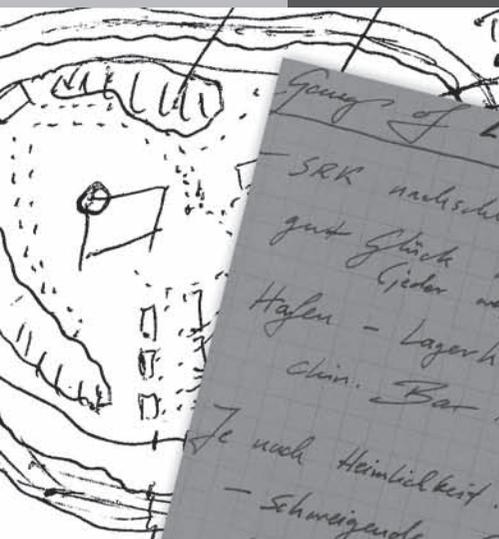
Manchmal tauchen Pläne und Karten auch im Spiel als Besitz der Charaktere auf. Auch hier kann der SL entscheiden, ein Handout zu gestalten oder den Plan nur als solchen zu beschreiben („Ein Pfad führt durch einen Wald bis zu einer Stelle, die mit einem X markiert ist“). Die obigen Aussagen zu Plänen und Karten gelten hier genauso.

Soll dagegen eine Karte nur zur besseren Anschauung dienen, so sind Seitenansichten oder Fotos meistens aussagekräftiger, weil sie direkt das gewünschte Bild vermitteln. Karten geben zunächst nur die Draufsicht wieder, nicht aber das Bild aus Sicht der Charaktere. Neben Zeichnungen eignen sich Fotos, die entweder selbst geschossen oder aus dem Internet herunter geladen werden können.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Orte haben, wie Charaktere, eine Rolle*
- *auch bei Orten kann man Klischees erfüllen oder mit ihnen brechen*
- *Pläne und Karten sind oft nicht nötig und können besser durch Seitenansichten und Fotos ersetzt werden*
- *Pläne regen zur taktischen Planung an; für manche Systeme sind sie für den Kampf unerlässlich*
- *interessant wirkende Orte auf einer Karte regen dazu an, diesen zu besuchen*



Group of L.A.
SRK mehrschleichen
gut Glück nach
Hafen - Lagerhalle
clim. Bar ist
Je nach Heimlichkeit:
- Schweigende Gänge
in Sonnenform
schaut sich rein

The Nachkommen
Ich war im Hause des Wazirs und hatte die
Gelegenheit mit einem seiner Untergebenen über
Schwester Esther aus meinem Orden zur Unterhaltung
(Schwester Er habe ich zuvor schon erwähnt) Durch
Hilfe der mir gegebenen Kräfte konnte
Verbleib als Gefangene in
Erfahrung bringen
Sicherheit ist
wohl sein Unw
Palast ist Aus
auch nicht eingese
Rat von Euch über

Frage 1: Was ist mit...
Frage 2: wie oft...
1) Jeppii in diesem Falle würde ich
Chilidreierung des Untergrundes
Wusel fagen
2) Kein mal!



Matthew Connelly

Furcht: Asthma, Sch...he,
Nerv: Schwäche
Ziel: Bruder

1. Black rain suite
2. Black rain suite_Sato
3. Black rain suite_Cha
4. Black rain suite_S
5. Wait for Me
6. Rachel's Song
7. Blade Runner
8. Memories of
9. Lady of Winter
10. Theme From
11. Fonn Marthe
12. Dark Moon
13. Signal to No
14. 04 Titel 4
15. The Passpor
16. Aphrodisiac
17. Examining. Exa
18. A Cry from the He
19. Mani and the Gyps

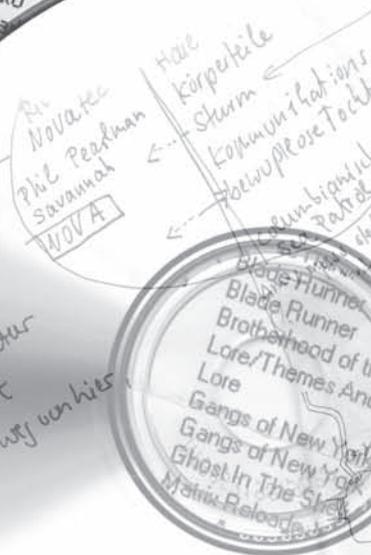
USCs
Skipper Morris (Schwarzer)
Stewardess Amy
Die Pearlman
Schauspieler Pearlman
Cora
Michael

Fürcht: Kontrollverlust
Nerv: Unordnung
Ziel: schöne R

WAFFE



Dunkelheit, Nachb
Körperliche Arbeit
Trip vorbei, Weg von hier,
Freunde



Weitere Spieltechniken

Im bisherigen Verlauf des Buches wurde gezeigt, wie ein Spielleiter mit Hilfe von Improvisationstechniken und offener Vorbereitung während des Spieles auf die Spieler eingehen kann. Der Spielleiter blockiert die Ideen der Spieler nicht, er nimmt sie auf und baut sein weiteres Vorgehen darauf auf. Dadurch gibt er den Spielern Beifall für ihre Beiträge und fördert eine kreative Agenda.

Dabei ist diese Anleitung natürlich nicht als einzige Möglichkeit zum Glück zu sehen; beim Spielleiten kommt es sehr auf die Spielrunde an. Wenn ein Spielleiter bisher sehr erfolgreich die Charaktere an seiner Geschichte entlang geführt hat und die Spieler daran viel Spaß gefunden haben: Warum nicht? Der Spielspaß steht schließlich an oberster Stelle, es muss den Spielern gefallen. Sie wollen etwas erleben, sich gruseln, Monster schlachten oder in Liebesdramen dahin schmelzen.

Dennoch können auch solche Spielleiter aus dem bisherigen Buch hoffentlich einige Anregungen mitnehmen, wie beispielsweise die zielgerichtete Vorbereitung, Dilemmas oder auch Improvisationstechniken. Oft genug legt der SL die Geschichte fest und steht vor dem Problem, dass die Spieler mit ihren Charakteren versehentlich ausbrechen und er sie wieder einfangen muss.

Darüber hinaus gibt es auch noch weitere Leit-Techniken, die nicht direkt etwas mit offenem Leiten zu tun haben. Hierbei geht es eher um das gute Darstellen von Charakteren, das Tempo einer Spielsitzung und Fallen, in die der SL tappen kann.

Charaktere darstellen

Ein Buch wie dieses kann natürlich keinen Schauspielunterricht ersetzen. Aber das ist auch gar nicht nötig. Für die Darstellung von Charakteren ist vor allem wichtig, dass sie unterscheidbar sind und die Spieler nicht fragen: „Wie, war das jetzt nicht der Bettler, sondern der König?“ Andere Kriterien für gute SLC, interessante Persönlichkeiten oder glaubhafte Motive, hängen nicht direkt mit der Darstellung zusammen, sondern müssen entweder spontan improvisiert oder vorbereitet werden. Hilfen hierzu wurden unter Improvisation und bei der Vorbereitung näher beschrieben.

Um unterscheidbare Charaktere darzustellen wird nicht viel benötigt: Für jeden Charakter ein Klischee und dazu eine gut darstellbare Eigenschaft. Hierfür bie-

ten sich Sprachfehler, besondere Stimmlagen, Akzente, immer wiederkehrende Redewendungen und besondere Gesten an. Damit fällt die Darstellung auch ohne großes schauspielerisches Können sehr leicht.

BEISPIEL



- » **Rotkäppchen:** *das neugierige Mädchen, bewegt beim Sprechen den Kopf nach links und rechts*
- » **Mutter:** *die untergrabene Autorität, hebt den Zeigefinger*
- » **Wolf:** *der böse Widersacher, spricht mit tiefer Stimme*
- » **Großmutter:** *die liebe Alte, spricht mit zittriger Stimme*
- » **Jäger:** *der Retter, hält den Kopf starr geradeaus, spricht klar und deutlich*

Statt darstellbarer Eigenschaften können auch passende Persönlichkeiten oder Bekannte gewählt werden, an die man dann während der Darstellung denkt. Stellt sich jemand die Mutter der Nation Inge Meysel vor, um Rotkäppchens Mutter darzustellen, dann wird sich das sicherlich deutlich unterscheiden von der Darstellung mit Terminator Arnold Schwarzenegger im Hinterkopf (ja, man kann sich auch Arnold Schwarzenegger vorstellen und eine Frau darstellen).

Um es nochmals zu betonen: Das Ziel des SLs kann es nicht sein, eine perfekte Charakterdarstellung zu schaffen, das Ziel ist, die Charaktere unterscheidbar darzustellen, um den Spielern ein plastischeres Bild zu vermitteln! Dazu muss der SL die Charaktere auch nicht unbedingt schauspielerisch darstellen. Andererseits gilt natürlich: Wenn ein Spielleiter ein talentierter Schauspieler ist, so darf und sollte er dieses Talent auch nutzen, um das Spiel zu gestalten.

Da ein Wechsel zwischen der Darstellung zweier Charaktere ein Umdenken und damit etwas Zeit erfordert, sollte der Spielleiter nicht schnell hintereinander verschiedene Charaktere verkörpern oder gar ein Zwiegespräch zwischen zwei SLC darstellen. Dialoge unter SLC bringen gleich zwei Nachteile mit: Erstens verdammen sie die Spieler zur Passivität und zweitens ist die Darstellung von zwei oder mehreren SLC gleichzeitig so schwierig, dass das nur den wenigsten

Spielleitern unterhaltsam gelingt. Und darüber hinaus sind solche Selbstgespräche meist unfreiwillig lustig.

Statt einen Dialog zwischen zwei SLC darzustellen kann der SL auch den Inhalt des Gespräches, Gestik und Mimik beschreiben. Dadurch werden die Spieler nicht so verwirrt, wie durch schlecht dargestellte Charaktere. Eine Alternative hierzu ist es, einem Spieler einen der SLC kurzzeitig zum Spielen des Dialoges zu geben. Dazu muss natürlich der Spieler vorher in die Rolle eingewiesen werden.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Schauspielerei ist nicht nötig*
- *unterscheidbare, einfach Darstellungsideen, die sich am Klischee orientieren*
- *Darstellung von hohem und niedrigem Status (vgl. Seite 77)*
- *Bekannte Persönlichkeiten als Vorbild für die Darstellung*
- *Keine Selbstgespräche*

Statisten für Spieler

Nicht immer sind alle Spieler-Charaktere an jeder Szene beteiligt. Das verdammt dann die nicht beteiligten Spieler zum Zuschauen, was zu Ablenkungen und Gesprächen abseits des Spieles führt. Um das Spiel für alle interessanter zu gestalten, kann der Spielleiter einige Statistenrollen den Spielern bereits zu Beginn des Spieles als zweiten Charakter geben und ihnen die Führung komplett überlassen. Dazu sollte der Charakter am besten so ausgearbeitet sein, wie es im Abschnitt „Spielleiter-Charaktere“ (Seite 110ff) beschrieben wird.

Wenn der Spielleiter diese Charaktere mit klaren Zielen ausstattet, die die Flaggen der Spieler ansprechen, so sind diese Statisten nicht so unberechenbar, wie es vielleicht zunächst scheint. Wichtig ist allerdings, dass die Statistenrolle und der Charakter des Spielers nicht direkt durch eine Beziehung oder eine Flagge zusammenhängen – das würde den Spieler dazu verleiten, beide Charaktere gleichzeitig darzustellen, was nicht gut fürs Spiel ist. Jeder Spieler sollte immer nur einen Charakter spielen.

Charaktere vorstellen

BEISPIEL



- » 1. *„Also, mein Charakter heißt Alrik, ist blond, mit blauen Augen, er ist einsfüfundachzig groß, wiegt neunzig Kilo und ist ein Krieger. Er hat viel Erfahrung im Kampf gegen Untote in der Schlacht am Zornrücken gesammelt. Seinen größten Sieg hat er gegen einen Zombie-Bären erlangt.“*
- » 2. *„Ich bin ein Streuner, heiße Godur, bin 25 Jahre alt, schlank und groß. Ich hänge gerne in Kneipen rum und spiele. Würfelspiele. Ach ja, und wenn sich die Gelegenheit ergibt, versuche ich mich an schöne Frauen ranzumachen.“*

Das ist natürlich eine denkbar schlechte Art, seine Charaktere vorzustellen. Natürlich sollten am Anfang des Spieles alle Spieler wissen, was die anderen für Charakter darstellen. Jedoch bleibt in dieser Art kaum etwas hängen. Besser ist es, wenn jeder Spieler seinen Charakter in einer typischen Szene zeigt, was er macht, wie er reagiert. Zeigen, nicht beschreiben. Fast so, wie in einem Film oder einem Buch, wenn das erste Mal ein Charakter eingeführt wird.

BEISPIEL



- » 1. *„Es war in der Schlacht am Zornrücken, ich weiß es noch wie heute. Eine Welle von Untoten schwappt über uns, weiße Knochen, der süßliche Geruch von fauligem Fleisch, rostige Säbel. Ich stehe in erster Reihe, mein Schwert wirbelt durch die Luft und zersplittert einen Schädel nach dem anderen; ich weiß nicht, wie lange ich schon kämpfe, etwas trifft mich am linken Arm, ich spüre nur noch Schmerzen, taumele, bewegen kann ich den Arm nicht mehr. Mit der Rechten das Schwert fest umklammert, nur nicht loslassen! Dann sehe ich ihn, den Bären. In seinem geöffneten Brustkorb schlägt ein schwarzes Herz. BuggBugg-BuggBugg. Der Bär holt mit seiner rechten Tatze weit aus. BuggBugg. Und ich stoße zu und spüre, wie ich von der Tatze durch die Luft gewirbelt werde. Dann wurde mir schwarz vor Augen.“*

» 2. „Ein Mann sitzt am Tresen, sein blondes, langes Haar trägt er offen. Er nimmt das noch halb volle Glas und geht zum Nachbartisch, wo sich gerade eine junge Dame niederlässt. ‚Hey, ganz alleine hier? Lust auf ein Würfelspiel?‘“ Sie rümpft die Nase und wendet sich ab. Der Wirt schaut missmutig auf den blonden Mann und sagt: „Godur, verzieh dich an die Theke und belästige meine Gäste nicht. Nochmal, und du fliegst.“ Godur verzieht das Gesicht zu einem Grinsen und schlurft zurück zur Theke.“

Tempo

Das Tempo eines Rollenspiels ist eng mit der Schnitt-Technik eines Spielleiters verbunden (vgl. Szenenspiel, Seite 64). Durch schnelle Schnitte ist es dem Spielleiter möglich, Hektik und Tempo in sein Spiel zu bringen; durch langes Ausspielen lassen kommt Ruhe hinein. Grundsätzlich sind solche Tempowechsel auch ohne Szenenspiel möglich; durch die Sprünge und die Möglichkeit, eine Szene abubrechen, werden solche Wechsel aber besonders einfach.

Eine knappe Empfehlung zu diesem schwierigen Thema: Ein hohes Tempo ist zwar spannend, jedoch führt das schnell zur Ermüdung. Es ist ratsam, schnelle und langsame Abschnitte abzuwechseln. Dabei hat sich bewährt, die Spielsitzung zunächst mit hohem Tempo zu beginnen, dann den Spielern mit einem langsameren Abschnitt etwas Ruhe zu gönnen und am Ende das Tempo bis zum Höhepunkt wieder anzuziehen.

Ganz am Anfang ist es aber wichtig, sich mit etwas Ruhe auf das Spiel einzulassen. Das kann dadurch geschehen, dass sich die Spielrunde die letzte Sitzung in Erinnerung ruft oder dass sich die Spieler ihre Charaktere gegenseitig vorstellen. Das ist zwar eher außerhalb des Spiels, trotzdem ist diese Einführung wichtig, um zur Ruhe zu kommen und zum Spiel zu finden.

Dann folgt der schnelle Teil zu Beginn des Spiels. Er dient dazu, die Spieler an die Geschichte zu fesseln und die Konzentration auf das Spiel zu lenken. Hier ist Action angesagt, die Spieler entdecken die Wirren der Konflikte. Als nächstes kommt ein Abschnitt mit Beinarbeit, in dem die Spieler die sozialen Fähigkeiten ihrer Charaktere ausprobieren können, heilen und flirten. Das ganze Abenteuer

kommt zur Ruhe – vor dem Sturm. Am Ende der Spielsitzung zieht der Spielleiter das Tempo wieder an, bis zum Finale.

Das Tempo sollte am besten jeweils für eine Spielsitzung geplant werden. Gerade bei längeren Kaufabenteuern kann das schwierig sein. Dort ist oft eine ähnliche Tempo-Verteilung über das ganze Abenteuer gestreckt – so dauert z.B. der ruhigere Teil vielleicht sogar zwei Spielsitzungen. Dies ist dann natürlich langweilig. Hier ist es ratsam, sich über die Angaben im Abenteuer hinwegzusetzen und Ereignisse zu verschieben, um eine bessere Tempofolge für die Spielsitzungen zu bekommen.

Bei der Spielsitzung selbst ist es dann wichtig, die Uhr nicht aus dem Auge zu lassen. Wie weit sind die Spieler? Ist es Zeit, mehr Tempo aufzubauen? Sollte die Bearbeitung noch etwas gestreckt werden? Mit etwas Übung und dem Blick auf die Uhr gelingt es dann auch, auf den Höhepunkt der Sitzung zuzuspielen und das Spiel mit großen Gefühlen zu beenden.

In einer besonders langen Spielsitzung sind mehr Tempowechsel sinnvoll. Pausen (z.B. zum Essen) können dann jeweils gegen Ende der langsamen Teile untergebracht werden. Dann werden die schnellen Teile nicht unnötig durch Toilettengänge oder Raucherpausen unterbrochen, die Spannung kann gehalten werden.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Planung des Tempos sorgt für einen fesselnden Spielabend*
- *schnelles und langsames Tempo sollten sich abwechseln*
- *Pausen sollten nicht in schnelle Teile eingeschoben werden*

Spuren legen

Gerade in Gruppen, bei denen eine vorbereitete Geschichte nachgespielt werden soll, ist es wichtig, dass die Spieler wissen, wo die Geschichte weitergeht. Es gibt zwar Spielleiter-Techniken, um die Charaktere mehr oder weniger sanft in die richtige Richtung zu schieben (vgl. die fragwürdigen SL-Techniken, Seite 17f), jedoch sollten diese nur sparsam zum Einsatz kommen. Besser ist es, wenn der Spielleiter eine **Spur** legt, der die Spieler dann folgen können. Darunter versteht man mehr oder weniger versteckte Hinweise, wie sich die Spieler entscheiden müssen, damit die Geschichte weiter geht.

BEISPIEL



- » *Die SC sehen, wie ein Mann flieht. Anscheinend ist es also wichtig, ihn zu verfolgen.*
- » *Der Spielleiter beschreibt eine besonders auffällige Tür, die den richtigen Weg markiert.*
- » *Die Angreifer kamen aus Quadrant A-23-k, wie eine Analyse der Warpspur ergibt. Also fliegen die Charaktere dorthin.*
- » *Die Charaktere sind gefangen und erfahren, dass sie am nächsten Tag hingerichtet werden sollen. Offensichtlich sollen sie vorher fliehen.*

Wie schon die Beispiele zeigen, sind solche Spuren ganz ähnlich zu Versprechen, die der Spielleiter gibt und später auch einlösen sollte. Hier ist es allerdings so, dass nicht der SL selber das Versprechen einlöst, sondern dass die Spieler das tun, indem sie der gelegten Spur folgen.

Auch die Gefahren sind hierbei sehr ähnlich: Vielleicht hat der Spielleiter den fliehenden Mann nur in die Erzählung eingebracht, um die Stimmung des Marktplatzes darzustellen. Oder die Spieler haben nach Warpspuren gesucht, und der SL wollte nicht einfach sagen: „Hm, hab ich mir keine Gedanken drüber gemacht, das ist egal.“ In solchen Fällen legt der SL versehentlich Spuren – und gewitzte Spieler folgen ihnen und laufen in die Irre. Das darf nicht passieren! Solche Situationen sind frustrierend für Spieler.

Um das zu verhindern, sagt der SL einfach ja, baut auf die Ideen der Spieler und der Mann wird auf einmal wichtig. Dann allerdings entfernt sich die Geschichte wieder von der Vorbereitung, was gerade für das Nachspielen vorgefertigter Geschichten ungünstig ist. In einem solchen Fall kann der Spielleiter ruhig offen zugeben: „Hey, der Mann war nur Ausschmückung, er ist unwichtig.“

Auf der anderen Seite kann auch passieren, dass sich die Spieler nicht auf eine Spur einlassen. Dann ist die Spur wahrscheinlich zu undeutlich gelegt worden. Üblicherweise kann eine Spur nicht zu offensichtlich sein. Das hat zwei Gründe: Erstens sind offensichtliche Folgerungen für andere Leute oft überraschend, weswegen Spieler oft anders auf eine ausgelegte Spur reagieren als der SL erwartet. Und zweitens müssen Spieler aus der Fülle an Informationen, die der SL ihnen gibt, die Spur herausfiltern. In einem solchen Fall muss der SL seine Spur wiederholen, wenn möglich noch deutlicher als beim ersten Mal.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Spieltechnik, um fertige Geschichten nachzuspielen*
- *Spuren legen hat Ähnlichkeiten mit Versprechen einlösen bei der Improvisation (vgl. Seite 69f)*
- *Unterschied: SL legt Spuren, die Spieler folgen ihr*
- **Problem 1:** *Spieler können eine Aussage des SL fälschlicherweise für eine Spur halten*
- **Problem 2:** *Spieler können eine Spur übersehen*

Situationsabhängige Entscheidungen

In klassischen Rollenspielen beschreibt der Autor im Regeltext, was die Spieler mit den Fertigkeiten ihrer Charaktere anfangen können. So heißt es beispielsweise im Spieler-Handbuch von *D&D* 3.5:

Mit einem erfolgreichen Wurf für Klettern kannst du eine Steigung, eine Wand, einen steilen Hang (oder sogar eine mit Griffmöglichkeiten versehene Decke) mit einem Viertel deiner normalen Bewegungsrate hinauf, herab oder sogar quer bewältigen.

Der Autor des Spieles hat festgelegt, was passiert: Gelingt eine Klettern-Probe, so klettert der Charakter erfolgreich. Es ist aber nicht vorgesehen, mit Hilfe einer Klettern-Probe einen Geheimgang an der Wand zu entdecken. Dafür gibt es eine andere Fertigkeit. Manche Spielleiter würden diesen Wurf trotzdem zulassen oder zumindest den Erfolg beim Klettern als Bonus auf das Suchen verrechnen. Das verstößt streng genommen gegen die Regeln, und ist bereits eine situationsabhängige Entscheidung.

Bei der **situationsabhängigen Entscheidung** (kurz **saE**) wird das, was auf dem Spiel steht, individuell vom Spielleiter festgelegt und muss nicht unbedingt etwas damit zu tun haben, was für eine Fähigkeit benutzt wird.

BEISPIEL



Ein Spieler hat sich überlegt, dass sein Charakter mit einem waghalsigen Ritt die Müllerstochter betören will. Die meisten Spielleiter würden wohl eine Reiten-Probe verlangen und je nach Ausgang eine nachfolgende Betören-Probe erleichtern oder erschweren. Im Falle von saE könnte der Spielleiter sagen: „Okay, wenn dir die Reiten-Probe gelingt, schaffst du es, die Müllerstochter zu betören.“ Oder umgekehrt: „Wenn dir die Betören-Probe gelingt, fällst du nicht vom Pferd.“

Diese Art der Interpretation von Proben stellt eine klare Änderung von Regeln dar und muss deswegen offiziell als Hausregel eingeführt werden. Denn die klare Zuordnung von Fertigkeit und dem, was man in der Spielwelt damit erreichen kann, wird durch eine Entscheidung des Spielleiters ersetzt.

Der größte Vorteil von saE liegt darin, dass der Spielleiter dadurch eine weitere Möglichkeit hat, die Geschichte zu lenken, ohne in die Entscheidungen der Spieler einzugreifen.

BEISPIEL



Klassisch bereiten folgende Situationen leicht Probleme:

1. Für das Auffinden der belastenden Dokumente muss der Charakter die Suchen-Probe schaffen. Natürlich ist vorgesehen, dass die Spieler die Dokumente finden und so die Anklage erfolgreich ist. Ein Misserfolg im Abenteuer wegen einer einzigen verpatzten Probe ist natürlich auch sehr unbefriedigend für die Spieler – ein zweiter Grund, warum die Probe gelingen sollte.

Misslingt die Probe, so hat der Spielleiter ein Problem, die Geschichte noch zu retten. Daher werfen viele solche Proben verdeckt und lassen die Probe gelingen, egal was die Würfel zeigen.

2. Um eine Wand zu überwinden, muss für jeden Charakter eine Klettern-Probe gelingen, sonst können die Charaktere den Spuren nicht mehr folgen. Eine misslungene Probe bedeutet, dass der SC stürzt und einen leichten Schaden bekommt; daher ist es wichtig, dass die Spieler für ihre Charaktere würfeln.

Im Spiel würfelt jeder eine Klettern-Probe. Alle misslungenen Proben haben eine leichte Wunde zur Folge, die Spieler müssen erneut würfeln. Wenn die Probe wieder misslingt, wird die Probe erneut wiederholt, usw. Das hat typischerweise eine Würfelorgie zur Folge und nimmt Tempo und Spannung aus einer Geschichte.

Wie im Beispiel angedeutet, ist der Spielleiter in solchen Situationen versucht (und bekommt teilweise auch entsprechende Anleitungen in Kaufabenteuern), die Gruppe durch Tricks, möglichst ohne dass die Spieler es merken, auf dem richtigen Weg zu halten. Um das zu erreichen werfen viele SL hinter dem Spielleiterschirm einfach mal ein paar Würfel, ohne dass die Ergebnisse Beachtung finden. Sie behaupten vielleicht, dass es sich dabei um eine Entdecken-Probe gehandelt hat und der SC jetzt den geheimen Zugang gefunden hat. Oder sie lassen im richtigen Moment einen SLC auftreten, der helfend eingreift und die SC auf den rechten Weg bringt. Dabei wird den Spielern natürlich die Show gestohlen.

Mit Hilfe von saE könnten die obigen Beispiele wie folgt gelöst werden:

BEISPIEL



1. Der Spielleiter verlangt vom Spieler eine Suchen-Probe. Egal, wie die Probe ausgeht, wird der Charakter die wichtigen Unterlagen finden, die Geschichte ist gerettet. Damit die Probe aber nicht völlig wirkungslos und langweilig ist, legt Spielleiter fest, dass ein Alarm ausgelöst wird, wenn die Probe misslingt und der Charakter in Schwierigkeiten gerät. Das erzeugt zusätzliche Spannung, der Charakter ist in Gefahr, die Fähigkeit des Charakters wird wichtig.

2. Der Spielleiter verlangt von jedem Spieler eine Klettern-Probe und legt fest, dass alle das Hindernis überwinden. Die Probe entscheidet jedoch über die Verletzungen, die sie sich dabei zuziehen. So bleiben die Auswirkungen überschaubar, die Proben sind wichtig und die Situation artet nicht in eine Würfelorgie aus.

Wie gesagt, löst sich der Spielleiter vom Regeltext und entscheidet frei, in Abhängigkeit von der Situation, über die Auswirkungen von gelungenen und misslungenen Proben. Das birgt zwei Probleme. Erstens können sich die Spieler nicht mehr auf ihre Fähigkeiten verlassen, d.h. es ist nicht gesagt, dass ein Spieler, der Klettern steigert, damit auch einen Vorteil im Klettern hat. Dadurch wird das Spiel für Gruppen, die gerne ihre Charaktere nach taktischen Gesichtspunkten planen, uninteressant. Zweitens werden die Folgen von einer misslungenen Probe für die Spieler unüberschaubar. Daher muss der Spielleiter schon vor einer Entscheidung eines Spielers sagen, was die Probe für mögliche Auswirkungen hat (in manchen Spielen wird so etwas „Setzen von Stakes“ genannt, d.h. es wird festgelegt, was auf dem Spiel steht). Tut er das nicht, so kann es zu Fehlentscheidungen seitens der Spieler kommen, und sie lassen die Charaktere auf unplausible Weise handeln (für weitere Informationen zu diesem Thema, vergleiche Abschnitt „Unklare Konsequenzen“, Seite 141f).

Ein extremes Beispiel, wo saE nicht sinnvoll angewendet werden kann, sind Kämpfe. Hier liegt der Spaß oft in den taktischen Entscheidungen, hier muss sich der Spieler darauf verlassen können, wie sich die Kampfwerte auswirken. Durch die individuellen Entscheidungen bei jedem Würfelwurf werden Kämpfe in die

Länge gezogen. Möglich ist es allerdings, Kämpfe mit Hilfe von saE durch einen einzelnen Wurf abzukürzen:

BEISPIEL



Die Charaktere werden durch einen Schlägertrupp angegriffen; der Angriff dient aber nur dazu, um den Spielern klar zu machen, dass sie den Boss einer Bande mit ihrer letzten Aktion ziemlich geärgert haben. Der Kampfausgang steht von vornherein fest. Daher entscheidet der SL, dass jeder Spieler für den Kampf nur einen einzigen Angriffswurf macht. Gelingt die Probe, bekommt der Charakter nur einen Kratzer ab, misslingt die Probe, wird er während des Kampfes leicht verletzt.

Natürlich ist ein saE-Spielleiter nicht daran gebunden, auf Teufel komm raus alles anders zu machen, als im klassischen Spiel. Meistens ist ja die Verbindung von Fertigkeit zum Spielinhalt sinnvoll und interessant, so dass er sich häufig für den klassischen Weg entscheiden wird.

BEISPIEL



Einige weitere Beispiele zur Verdeutlichung:

1. SITUATION: *Vor Gericht. Ein Charakter soll als Zeuge durch eine rhetorisch geschickte Rede trotz unsicherer Beweislage den Richter von der Schuld des Oberbösen überzeugen.*

klassische Lösung: *Eine Probe auf Verhandeln mit anschließendem Charakterspiel des Ergebnisses wäre hier angebracht. Ein reines Ausspielen ist natürlich auch möglich, allerdings birgt diese Methode die Falle, dass dann a) statt auf die Fähigkeiten des Charakters auf die des Spielers ankommt und b) der Spieler dann völlig umsonst Punkte investiert hat und sie besser in etwas anderes hätte stecken können.*

saE-Lösung: *Nicht anders als im klassischen Spiel auch.*

2. SITUATION: Ein Charakter will durch ein Fenster in ein Haus einbrechen. Währenddessen kommt ein Wächter vorbei. Ein anderer Charakter will den Wächter durch einen Bolzenschuss von seinem Kumpel ablenken.

klassische Lösung: Der SL entscheidet mit Hilfe einer Aufmerksamkeits-Probe für die Wache, ob die Wache den Ablenkungsversuch bemerkt oder nicht.

saE-Lösung: Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Armbrust-Schießen. Gelingt die Probe, so wird der Wächter abgelenkt (nicht unbedingt getroffen!). Misslingt die Probe, so bekommt der Wächter nichts von dem Bolzenschuss mit. Bei einem kritischen Fehler könnte der Wächter sogar den Ablenkungsversuch durchschauen und auf den Einbrecher aufmerksam werden.

3. DER BETÖREN-WURF entscheidet darüber, ob der Charakter einen Rivalen ärgert (und nicht, ob der Charakter tatsächlich bei der Frau landet).

4. DIE SUCHEN-PROBE entscheidet darüber, ob die Wache in der Zwischenzeit vorbeikommt und den Charakter in Schwierigkeiten bringt (und nicht, ob der Charakter die wichtigen Schriftstücke findet).

5. DIE SAFE-KNACKEN-PROBE entscheidet darüber, ob der Charakter den Alarm auslöst (und nicht, ob er den Safe aufbekommt).

6. DIE SPRINGEN-PROBE entscheidet darüber, ob der Charakter an einer besonders waghalsigen Stelle den Sprung über den Bach schafft und damit die Verfolger abhängen kann oder ob der Sprung nur an einer einfachen Stelle gelingt und die Verfolger dran bleiben (und nicht, ob der Charakter abstürzt).

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Regeländerung, bei der die Simulation der Spielwelt in den Hintergrund gerückt wird*
- *Die Auswirkungen einer Probe werden nicht mehr durchs Regelbuch, sondern durch den Spielleiter festgelegt*
- *Durch geschickte Festlegung der Auswirkung können Würfelorgien vermieden werden*

Mögliche Probleme

In diesem abschließenden Kapitel werden einige Probleme aufgelistet, mit denen ein SL konfrontiert werden kann. Hier sind Probleme gesammelt, bei denen oft die Ursache nicht erkannt wird, oder die Lösung schwierig scheint.

Unklare Konsequenzen

In vielen Spielrunden ist es üblich, dass der Spielleiter viel Macht hat. Er entscheidet nach seinem Gefühl über Konsequenzen von Handlungen, er sagt, ob die Verhandlungen mit dem Fürsten erfolgreich verlaufen und ob die Hilfslieferungen für Ekwon III rechtzeitig eintreffen. Das macht der SL meist aus dem Bauch heraus, die Spieler vertrauen, dass er die dramatisch richtige Entscheidung trifft und das Spiel für alle spannend ist.

Es kann dabei auch zu Problemen kommen – wenn nämlich der Spielleiter die Spieler vor eine Entscheidung stellt und die Konsequenzen der Entscheidung den Spielern nicht klar sind. Dem Spielleiter erscheint es vielleicht offensichtlich, dass eine Entscheidung zum Tod aller Charaktere führt, aber solange die *Spieler* das nicht verstanden haben, nützt das Ganze wenig. Im Abschnitt über Zenspielleitung wurde es schon erklärt: Das Offensichtliche für den Einen kann alle Anderen völlig überraschen.

BEISPIEL



1. Ein Ork tötet einen SLC und springt aus dem Fenster (erstes Obergeschoss). Weil der Fallschaden wegen eines glücklichen Wurfes klein ist, überlebt der Ork den Sprung fast unverletzt und kann fliehen. Die Spieler erfahren, dass da noch mehr Orks von dieser Sorte sind. Da sie den Ork als ziemlich heftig empfunden haben (ist mal eben aus dem Fenster gehüpft), sind sie lieber weiter gezogen statt dem Plothook zu folgen.

Dem SL ist völlig klar, dass der Ork beim Fallschaden-Würfeln viel Glück gehabt hat und dass die folgenden Herausforderungen angemessen wären. Die Spieler empfinden dies jedoch anders und lassen sich nicht mit dem Ork ein, weswegen der SL den Rest des Abends improvisieren oder das Spiel abbrechen muss.

2. Ein Grab ist mit magischen Zeichen versiegelt, die alle ganz klar auf Tod und Verderben hindeuten. Alte Magiermeister wiesen darauf hin, das Grab nicht zu öffnen, da ein mächtiger Geist darin wohnt, der alles Leben vernichten wird.

Spieler können dies leicht als Einladung zur Öffnung missdeuten, auch wenn dem Spielleiter klar ist, dass die Charaktere keine Chance haben werden.



Wenn der Spielleiter für die Geschichte verantwortlich ist, und die Spieler wichtige Entscheidungen treffen müssen, muss der SL den Spielern klar machen, wie die Konsequenzen sind. Die Missdeutung im ersten Beispiel führte zumindest nicht zum Spielabbruch; das zweite Beispiel könnte dagegen das Ende für eine Spielsitzung oder gar der Kampagne bedeuten.

Der SL muss sich bei einem solchen Spielstil im Klaren darüber sein, dass er die Verantwortung trägt. Er muss entweder den Spielern die Konsequenzen wirklich klar machen und dafür sorgen, dass sie dieselben Vorstellungen über den weiteren Spielverlauf haben, wie er selbst. Oder er muss die Situation nach jeder Fehlentscheidung gerade biegen, indem er den Spielern die Möglichkeit gibt, sich nochmals umzuentcheiden. Ist erstmal alles zu spät, und der Spiel-

leiter hat die Gruppe in eine ausweglose Situation manövriert, dann hilft oft nur noch, die Entscheidung rückgängig zu machen oder mit einem neuen Spiel zu beginnen.

Manch ein Spielleiter wird hier argumentieren, dass es die Entscheidung der Spieler war und dass man im richtigen Leben auch keine Entscheidung zurücknehmen kann oder von einem Schutzengel aufgefangen wird. Die Situationen kann man aber nicht vergleichen: Im richtigen Leben entscheidet man sich oft für die sichere Variante – das wäre für ein Rollenspiel unangebracht und langweilig. Da die Spieler etwas erleben wollen, spielen sie hoffentlich nicht auf Sicherheit. Dafür benötigen sie aber auch die Sicherheit, das Spiel nicht durch falsch eingeschätzte Konsequenzen zum Ende zu führen.

Damit soll nicht gesagt werden, dass es keine schwierigen Herausforderungen geben darf. Entscheiden sich die Spieler bewusst für eine möglicherweise tödliche Gefahr, so können sie sterben. Wichtig ist nur, dass sie in der Lage sind, die Konsequenzen abzuschätzen. Sonst wird der Spielspaß durch das Wohlwollen und das Improvisations-Geschick des SL bestimmt.

Fehlplanung

Jedem Spielleiter kann es passieren, dass er sich völlig verplant. So könnte der SL Kämpfe einbauen, die niemanden interessieren. Der SL könnte die Spieler mit langen SLC-Gesprächen nerven. Die Spieler gehen gar nicht auf die Geschichte ein, weil sie nicht von ihr angesprochen werden.

Um das zu vermeiden ist es wichtig, dass Spieler und Spielleiter auch außerhalb des Spieles darüber reden. Was ist gut gelaufen? Was war nicht so gut? Wollen die Spieler etwas anderes?

Nur selten kann man dem Spielleiter die alleinige Schuld an solchen Pannen geben. Wenn die Kämpfe zu langweilig sind, könnte auch schlichtweg das Kampfsystem zu einfach, zu detailliert oder zu langatmig sein. Oder es sind zu viele Kämpfe für die Gruppe. Wenn die Spieler die SLC oder die Geschichte nicht mögen, könnten sie falsche Flaggen gehisst haben, es könnte zu viele Gespräche geben oder das Thema interessiert einfach niemanden.

Falls die Flaggen nicht deutlich genug sind, kann der SL auch die Spieler bitten, selbst SLC zu entwerfen, die sie interessant finden oder sich Anstöße für ihre SC auszudenken.

Eigene Vorlieben vergessen

Auch das ist ein beliebter Fehler: Der Spielleiter vergisst, dass auch er Vorlieben hat. Er bemüht sich, die Vorlieben der Spieler zu bedienen und bereitet entsprechende Abenteuer vor, doch seine eigenen Vorlieben bleiben dabei außen vor. Das hat zur Folge, dass die anfangs enthusiastischen Vorbereitungen mit der Zeit immer schlechter werden, der SL hat weniger Lust zum Spiel und betreibt das Ganze nur noch halbherzig. Dadurch nimmt die Qualität des Spiels ab, die Vorbereitung wird zur Arbeit.

Getrennte Charaktererschaffung

Die Gruppe besteht aus zusammengewürfelten Charakteren aus allen Landesteilen und soll Abenteuer erleben, Gefahren überstehen, Prinzessinnen befreien und Monster töten. Klar, dass viele ihre Charaktere so gestalten, dass sie dafür besonders gut geeignet sind. Sie haben keine Freunde außer den anderen Charakteren, über ihre Familie ist nichts bekannt und psychologisch sind sie gefestigt.

Auf der anderen Seite wollen die Spieler eine mitreißende Geschichte erleben, in die ihre Charaktere eingebunden sind. Sie wollen, dass sie von der Geschichte berührt werden, sie wollen Angst um ihren Charakter haben, mit ihm lachen und weinen. Das verlangt aber nach Zielen, Schwächen, nach Freunden und Verbindungen. Diese Teile des Charakters wurden bereits im Kapitel über Flaggen thematisiert.

Nun ist es für den Spielleiter äußerst schwierig, eine Geschichte zu schaffen, wenn alle Charaktere voneinander unabhängige Hintergründe haben. Häufig führt das zu Gängeleien durch den Spielleiter, der sich gezwungen sieht, die Charaktere zusammen zu bekommen. Um das zu verhindern, müssen alle Charaktere gleichzeitig plausibel eingebunden werden.

Dazu sollten die SC schon bei der Charaktererschaffung mit Gemeinsamkeiten ausgestattet werden. Sie könnten beispielsweise alle aus demselben Ort stammen oder bei derselben Arbeitsstelle arbeiten. Vielleicht möchten die Spieler auch gegeneinander spielen und Mitglieder verfeindeter Adelsfamilien entwerfen. Damit ist die Charaktererschaffung nicht mehr etwas, was jeder einzelne Spieler im stillen Kämmerlein macht, sondern wird zu einem gemeinsamen Gruppeneignis, zur ersten Spielsitzung. Hier wird dann festgelegt, was die Gruppe spielen möchte und welche Rollen jeder übernimmt. Auf dieser Basis lassen sich dann wie beschrieben SLC, Beziehungsnetze usw. erschaffen.

Dazu kann der SL seine Rolle als Aufsichtsperson nutzen, um die Spieler zu einer gemeinsamen Charaktererschaffung zu bewegen. Er bittet sie, sich zu überlegen, woher sich die Charaktere kennen und warum sie befreundet sind. Dazu gehört auch eine kurze, gemeinsame Vorgeschichte, am besten mit gemeinsamen Bekannten und Elementen, in denen wichtige Leidenschaften der Spielfiguren eine Rolle spielen.

BEISPIEL



Eine Spielrunde, bestehend aus drei Spielern und einem Spielleiter, will eine Mystery-Kampagne beginnen. Sie überlegen sich, dass sie eine Gruppe Medizinstudenten in Heidelberg spielen wollen. An der Universität sollen sie dann in merkwürdige Vorfälle verwickelt werden. Nach einigem Hin und Her steht die Gruppe fest: Christian Maar, Mo Tanuag und Marissa Hering, die sich in ihrer Freizeit häufig treffen, gemeinsam ausgehen und zusammen lernen. Sie sind alle im fünften Semester.

Christian kommt mit dem Studium nicht voran. Geld, Auto und Wohnung bekommt er von seinem Vater, einem erfolgreichen Schönheitschirurgen, der sich nicht sehr für das Vorwärtskommen Christians interessiert. Dieser genießt daher entspannt das sorgenfreie Studentenleben. Er wird von vielen Mitstudenten bewundert, weil er sich vieles leisten kann und großzügig ist.

Mo Tanuag stammt von den Philippinen. Seine Familie ist für philippinische Verhältnisse sehr reich und erwartet, dass er erfolgreich zurückkehrt. Er ist es auch, der immer wieder mal zum Lernen drängt. Mo gehört einer kleinen religiösen Minderheit seines Landes an, die an Naturgeister glaubt. Er ist einer der wenigen echten Freunde Christians.

Marissa Hering stammt aus einer armen Familie aus Chemnitz. Ihre Familie kann sie nicht unterstützen; daher lebt sie von BAföG und einem Nebenjob in der Gerichtsmedizin, wo sie Leichen waschen muss. Sie ist heimlich in Christian verliebt, der sie aber bisher nur als Kommilitonin sieht.

Dann arbeiten sie nach den Regeln des Spielsystems ihre Charaktere aus und fügen noch ein paar gemeinsame Freunde ein. Dann beenden sie ihre erste Spielsitzung; der SL überlegt sich auf der gemeinsamen Grundlage weitere SLC und erste seltsame Vorkommnisse für die Mystery-Kampagne.

SL-Fehler, die keine sind

Darüber hinaus gibt es auch viele SL-Fehler, die gar keine reinen SL-Fehler sind, sondern in der gesamten Gruppe verankert sind. Es ist unmöglich, hier alle aufzuführen. Stattdessen folgen einige wichtige Probleme, die immer wieder in Internet-Foren-Diskussionen auftauchen:

Fehlende Stimmung

Es kommt beim Spiel nicht die richtige Stimmung auf. Hier muss man nicht nur die Frage stellen, warum keine Stimmung aufkommt, sondern wer in der Gruppe überhaupt welche Stimmung haben möchte. Sind das alle Spieler, nur ein einzelner oder soll vielleicht nur Stimmung aufkommen, weil das beim Rollenspiel eben so ist? Stimmung ist etwas, das der Spielleiter alleine nicht erzeugen kann. Der SL kann zwar Anregungen geben; für ein stimmungsvolles Spiel muss jedoch die gesamte Gruppe mitziehen. Anregungen zur Erzeugung der richtigen Stimmung findet man an vielen Stellen im Internet; eine gute Auswahl von Licht und Musik steht dabei wohl an oberster Stelle.

Unkonzentriertheit

Die Spieler sind nicht konzentriert bei der Sache und unterhalten sich über andere Dinge, ständig klingeln Handys oder die Spieler verlangen dauernd nach Raucherpausen. Aber warum sind die Spieler abgelenkt? Wollen sie überhaupt spielen oder ist es vielleicht besser, sich einfach für einen gemütlichen Abend zu treffen? Eine gute Lösung ist vielleicht, vor dem Spiel eine Stunde „Klönrunde“ einzuplanen.

Neuer Spieler

Der neue Spieler ist vom SL in die Runde gebracht worden und war der absolute Reinform. Hier sollte die Gruppe entscheiden, wie weiter verfahren werden sollte. Häufig gibt sich so ein Problem von alleine, da der neue Spieler auch keinen Spaß hat. Soll es nicht so weit kommen, sollte dem Spieler die Agenda der Gruppe nahe gebracht werden.

Streit der Spieler

Es gibt Streit zwischen den Spielern; dabei steht das Spiel miteinander im Vordergrund. Dies kann so weit gehen, dass es zur Auflösung der Spielrunde kommt. Hier kann der SL sicherlich in seiner Rolle als Moderator versuchen, das Pro-

blem außerhalb des Spiels anzusprechen. Insbesondere sollte sich die Gruppe klar darüber werden, was sie vom Spiel erwartet.

Streit der Charaktere

Es gibt Streit zwischen den Charakteren, so dass kein „vernünftiges“ Spiel mehr zu Stande kommt. Oft ist das ein Problem von unterschiedlichen Vorlieben. Oder einer der Spieler oder der SL versucht, Streitereien zwischen den Spielern im Spiel zu lösen. Auch hier sollte die Sache außerhalb des Spieles diskutiert werden; der SL allein wird es nicht lösen können.

Bei praktisch all diesen Problemen findet man die Ursache bei der gesamten Gruppe, also Spieler und Spielleiter. Häufig fühlt sich der Spielleiter dafür verantwortlich, weil er als Führungsperson und Moderator angesehen wird. Dabei übersieht er aber, dass nicht nur er ein Interesse am Spiel hat, sondern *jeder einzelne* Spieler eine schöne Spielsitzung erleben will. Alle Spieler und der Spielleiter sind hier gleichermaßen verantwortlich.

Damit das klappt müssen natürlich alle Spieler wissen, was denn für eine Stimmung gewünscht ist, sie müssen sich auf Umgangsformen einigen, was gespielt werden soll und wie die Charaktere ausgespielt werden sollen. Allgemein kann man sagen: Wenn sich das nicht von alleine oder durch die Führung des SLs einpendelt, ist die nahe liegende Lösung, dass die Gruppe darüber redet. Nur so kann man Problemen aus dem Weg gehen. Jeder einzelne Spieler ist hier gefragt, Kritik zu äußern: Was ist gut? Was läuft schlecht? Eventuell bieten sich auch Vier-Augen-Gespräche an.

KURZ ZUSAMMENGEFASST



- *Der SL muss den Spielern vorher die möglichen Konsequenzen ihrer Handlungen klar machen. Ansonsten kann es leicht passieren, dass die Spieler die Konsequenzen unter- oder überschätzen und dadurch die Geschichte vor die Wand gefahren wird.*
- *Fehlplanungen können auftreten, daher sollten die Spieler nach dem Spiel darüber reden.*
- *Der SL muss auch an seine eigenen Vorlieben denken.*
- *Die Gruppe sollte die Charaktere gemeinsam erschaffen, um eine interessante Charakterkonstellation zu schaffen*
- *Fehlende Stimmung, Unkonzentriertheit und Streit unter den Spielern ist nicht unbedingt ein Fehler des Spielleiters, sondern steht meist für Probleme in der Gruppe.*

Und das ist es jetzt?

Diese Frage lässt sich, wie so viele in diesem Buch, nicht einfach beantworten. Die Antwort kann sowohl ja, als auch nein lauten.

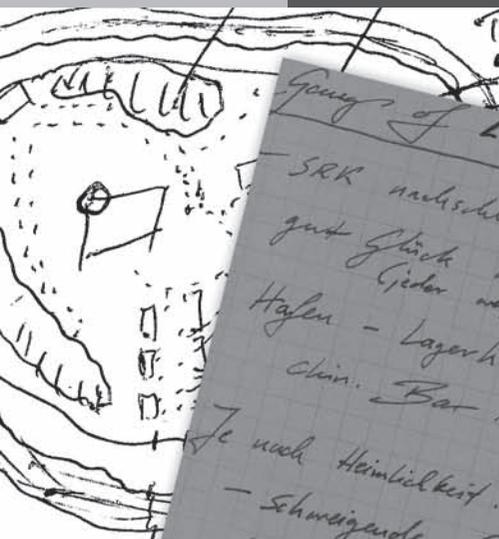
Ja, lautet die Antwort, wenn es um den Inhalt des Buches geht. Ja, das war war alles, das ist es.

Der Leit-Stil, der auf den letzten Seiten beschrieben wurde, wird auch als *Bass-Playing* bezeichnet. Man kann sich eine klassische Rock-Band vorstellen: Da gibt es den Schlagzeuger, den Gitarristen, den Sänger. Und den Bassisten. Der Bassist spielt eine wichtige, eine tragende Rolle: Er gibt den Rhythmus an, vielleicht auch die Stimmung, er bildet die Grundlage für die Melodie. Aber er spielt sie praktisch nie. Bass-Spiel ist eine mögliche Lösung für das „Impossible Thing Before Breakfast“: Es ist nicht möglich, dass der Spielleiter eine Geschichte erzählt und die Spieler die Hauptfiguren steuern. Beim Bass-Spiel tritt der SL einen Schritt zurück und gibt nur noch Hilfen, statt voran zu schreiten und die Richtung vorzugeben.

Nein, lautet die Antwort, wenn es um das Spielleiten an sich geht. Natürlich ist Bass-Playing nicht die ultimative Antwort auf alle Probleme. Es gibt zig weitere Techniken, die zum erfolgreichen Spielleiten eingesetzt werden können; manche können das Bass-Spielen unterstützen, andere dienen weiteren möglichen Arten, Rollenspiele zu leiten. Die Zukunft wird zeigen, wohin sich die Rollenspiele bewegen. Im Bereich der unabhängigen Spiele hat sich in den letzten Jahren viel getan: Die Regeln geben nicht nur an, wie die Welt simuliert wird, sondern unterstützen auch Spieler und Spielleiter dabei, viel Spaß beim Spiel zu haben.

Insgesamt basiert das Buch auf meinen persönlichen Erfahrungen als Spielleiter und Spieler von Rollen- und Erzählspielen aus insgesamt zwanzig Jahren Rollenspiel und mehreren Jahren Beschäftigung mit theoretischen Betrachtungen von Rollenspielen, dem Lesen von Forenbeiträgen und Blogs und lebhaften Diskussionen innerhalb und außerhalb des Internets. In dieser Zeit hat sich mein Leit-Stil erheblich verändert, ich habe viele Erfahrungen gesammelt und ich bin mir sicher, dass ich mich auch weiter verändern werde. Vielleicht ist das die wichtigste Lehre aus all den Jahren: Es gibt nicht den idealen Stil. Rollen- und Erzählspiele sollen Spaß machen. Wie viel Vorbereitung nötig ist, was jeder Einzelne für das Spiel tun muss: Das hängt nicht nur von der einzelnen Person, sondern von der gesamten Spielgruppe ab!

Während ich diese Zeilen schreibe, erfahre ich, dass Gary Gygax, einer der Mitautoren der ersten Edition von Dungeons and Dragons und wahrscheinlich der Erfinder der Idee „roleplaying game“, gestorben ist. Ohne ihn hätte ich das hier vielleicht nie geschrieben, ohne Rollenspiele hätte ich viele meiner Freunde nicht kennen gelernt. Wahrscheinlich wäre die Idee Rollenspiel auch ohne Gary Gygax entstanden, aber ohne ihn wäre die Entwicklung sicherlich anders verlaufen.



Group of L.A.
 SRK mehrschleichen
 gut Glück nach
 Hafen - Lagerhalle
 chin. Bar ist
 Je nach Heimlichkeit:
 - schweigende Gänge
 in Sonnenform
 setzt sich rein

Ich war im Hause des Wazirs und hatte die
 Gelegenheit mit einem seiner Untergebenen über
 Schwatz Esther aus meinem Orden zur Untertalk
 (Schwatz Er habe ich zuvor schon erwähnt) Durch
 Hilfe der mir gegebenen Kräfte konnte
 Verbleib als Gefangene in
 Erfahrung bringen
 Sicherheit ist
 wohl sein Unw
 Palast ist Aus d
 auch nicht eingese
 Rat von Euch über

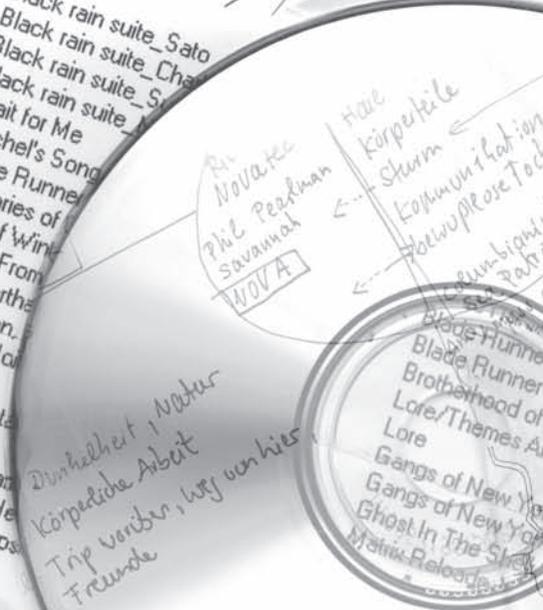
Frage 1: ...
 Frage 2: ...
 1) Jeppi: in diesem Falle würde ich
 die Sicherung des Untergrundes
 Wusel fagen
 2) Kein mal!

R-N



Matthew Conelly

- Furcht: Asthma, Sch...he,
- Nerv: Schwäche
- Ziel: Bruder
- 1. Black rain suite_Sato
- 2. Black rain suite_Ch...
- 3. Black rain suite_S...
- 4. Black rain suite_S...
- 5. Wait for Me
- 6. Rachel's Song
- 7. Blade Runner
- 8. Memories of
- 9. Lady of Winter
- 10. Theme From
- 11. Fonn Martha
- 12. Dark Moon
- 13. Signal to No...
- 14. 04 Titel 4
- 15. The Passpor...
- 16. Aphrodisiac
- 17. Examining. Exa...
- 18. A Cry from the He...
- 19. Mani and the Gyps...



Anhang 1: 36 dramatische Situationen

Die Auflistung der Situationen stammt von Georges Polti, aus dem späten 19. Jahrhundert. Zu jeder Situation habe ich ein Beispiel ergänzt, wie sie in einem Rollenspielabend auftauchen könnte.

1. Bittgesuch

ein Verfolger; ein Bittsteller; eine autoritäre Macht

Der Bittsteller sieht sich durch die zweifelhaften Entscheidungen der autoritären Macht gezwungen, für eine Entscheidung in seinem Sinne zu betteln. Er könnte beispielsweise Schutz vor dem Verfolger suchen oder eine gerechte Strafe erhoffen.

Beispiel: Ein Dorf, das unter Überfällen einer Räuberbande leidet, schickt die Spieler-Charaktere als Gesandte zum Baron, um Hilfe zu erbitten. Der Baron ist allerdings nicht für seine Hilfsbereitschaft berühmt. Auf dem Weg werden sie von den Räubern gejagt.

2. Befreiung

ein Opfer; ein Bedroher; ein Retter

Das Opfer ist in Gefahr und zu schwach, sich selbst zu retten. Der Retter ist hoffentlich mächtig genug, die Bedrohung aus der Welt zu schaffen.

Beispiel: Eine Schauspielerin wendet sich an die Charaktere, weil ein Stalker sie verfolgt. Seit sie vor Gericht erwirkt hat, dass er einen Abstand von mindestens fünfhundert Metern halten muss, bekommt sie Drohbriefe.

3. Rache für ein Verbrechen

ein Rächer; ein Verbrecher

Das Verbrechen ist gegen den Rächer verübt worden, der die Bestrafung in die eigene Hand nimmt und sich rächt.

Beispiel: Ein Bruder eines SCs kommt bei einem Überfall ums Leben; seine Frau empfindet die gesetzliche Bestrafung als zu gering. Sie beauftragt die SC den Mörder und dessen Familie aus Rache zu töten.

4. Rache für „Verwandter gegen Verwandter“

ein Rächer; ein Schuldiger; Erinnerungen an den Toten, ein gemeinsamer Verwandter

Der Schuldige hat ein Verbrechen gegen die eigene Verwandtschaft verübt und wird dafür von einem weiteren Verwandten gerächt. Dabei spielt die Erinnerung an das Opfer meist noch eine große Rolle.

Beispiel: Ein Onkel eines SCs tötet dessen Bruder. Ob es absichtlich war oder ein Versehen ist unklar. Vor Gericht wird der Vorfall als leichtsinniger Unfall beurteilt; der Onkel wird verurteilt, für die Witwe zu sorgen. Die Witwe jedoch hält ihn für einen Mörder und beauftragt die SC damit, den Onkel aus Rache zu töten.

5. Verfolgung

ein Fliehender; eine Bestrafung

Der Fliehende will der Bestrafung entgehen. Dabei muss der Flüchtende nicht Schuldig sein, sondern kann auch auf der Suche nach dem wahren Schuldigen sein um seinen Namen rein zu waschen.

Beispiel: Ein reicher Typ, der offensichtlich ein bisschen wahnsinnig ist, bittet die SC um Hilfe, weil er angeblich von einer Verbrecherbande verfolgt wird. Kurze Zeit später taucht eine Gruppe von angeblichen Polizisten auf, die den reichen Typen suchen.

6. Katastrophe

eine verschwundene Macht; ein siegreicher Feind oder ein Bote

Durch eine Katastrophe (z.B. Krieg oder Naturkatastrophe) wird etwas Großes wie z.B. ein Stadtteil zerstört. Die Protagonisten kämpfen ums Überleben oder rächen sich am Schuldigen.

Beispiel: In der Stadt bricht durch ein schweres Erdbeben Chaos aus. Leute sind verschüttet, Diebe und Räuber machen sich die Situation zu nutze. Zu allem Überfluss nutzt der Feind die geschwächte Stadt aus, um sie mit seiner Armee zu überfallen.

7. Opfer eines Verbrechens oder Unglücks

ein Opfer; ein Herrscher oder ein Unglück

Dem Opfer wird geschadet, entweder durch ein Unglück oder durch einen Herrscher, obwohl dieser weiß, dass sein Handeln ungerecht ist. Das Opfer könnte in Vergessenheit geraten oder auch Ziel einer Intrige werden.

Beispiel: Ein rechtmäßiger, aber grausamer Herrscher verliert durch eine Intrige Titel und Land an seinen ebenso grausamen Rivalen. Er bittet die SC um Hilfe.

8. Revolte

ein Tyrann; ein Verschwörer

Der Protagonist ist der Anführer der Verschwörung oder zumindest ein Unterstützer gegen den Tyrannen. Der Tyrann kann in verschiedenen Gestalten auftreten, wie z.B. ein böser König oder ein Arbeitgeber, der seine Untergebenen schlecht bezahlt.

Beispiel: Die SC werden als Staatsgäste empfangen. Stolz werden ihnen Plantagen gezeigt, auf denen Arbeiter unter schlechtesten Bedingungen schuften müssen. Wenige Stunden später bricht eine Revolte aus: auf welche Seite stellen sich die SC?

9. Gewagtes Unternehmen

ein kühner Anführer; ein Gegenstand; ein Gegenspieler

Der Anführer will sich selbst beweisen oder jemanden gefallen. Dazu muss er eine Aufgabe erledigen, wie beispielsweise einen Gegenstand finden oder jemanden retten.

Beispiel: Die SC müssen, um ihre Fähigkeiten zu beweisen, einen magischen Gegenstand bergen. Eine rivalisierende Abenteurer-Gruppe will dies verhindern.

10. Entführung

ein Entführer; ein Entführter; ein Wächter

Eine Entführung ähnelt einer Befreiung, jedoch muss hier das Entführungsoffer vom Wächter aus den Fängen des Entführers befreit werden. Die Entführung muss nicht absichtlich geschehen sein, sondern kann beispielsweise auch zufällig durch den Diebstahl eines Fahrzeuges passieren.

Beispiel: Die SC werden beauftragt, ein Haus zu bewachen. Es stellt sich heraus, dass im Haus der Sohn einer Mafia-Familie gefangen gehalten wird.

11. Mysterium

ein Fragender; ein Suchender; ein Problem

Der Suchende muss das Rätsel lösen, das der Fragende stellt. Beispiele hierfür sind das Rumpelstilzchen oder die Sphinx.

Beispiel: Der König will sicherstellen, dass er keinen unfähigen Nachfolger bekommt. Derjenige, der die Tochter des Königs zur Frau haben will, muss ein Rätsel lösen. Da der junge Bursche weiß, dass er dies nicht alleine schafft, bittet er die SC um Hilfe.

12. Erwerb

ein Agent; ein Gegenspieler, der sich weigert

ODER ein Richter; gegnerische Parteien

Zwei oder mehr Parteien wollen etwas haben und geben nicht nach.

Beispiel: In einem Turnier wird auch außerhalb der eigentlichen Wettbewerbe mit allen Mitteln versucht, dem Gegner zu schaden.

13. Feindseligkeiten unter Verwandten

zwei sich hassende Verwandte

Zwischen den Verwandten ist ein Streit entbrannt.

Beispiel: Der Bruder eines SCs hasst seinen Schwager, weil dieser ihm noch viel Geld schuldet. Der Schwager jedoch ist sehr arm und muss sich und seine Familie von dem, was er hat, ernähren. Der Bruder zieht den SC ins Vertrauen und erzählt, er will die gemeinsame Schwester aus den Händen des nutzlosen Schwagers befreien, indem er ihn tötet.

14. Rivalität unter Verwandten

ein Bevorzugter; ein Zurückgewiesener; ein Gegenstand der Rivalität

Die Rivalität muss nicht unbedingt bis aufs Blut geführt werden, sondern kann auch eine sportliche Auseinandersetzung oder ein freundschaftlicher Wettstreit sein.

Beispiel: Ein sterbender Händler will, dass der fähigere seiner beiden Söhne sein Erbe antritt. Daher müssen sie sich in einem Wettstreit beweisen. Die SC werden als Schiedsrichter eingesetzt.

15. Tödlicher Ehebruch

zwei Ehebrecher; ein betrogener Ehepartner

Entweder ist das Opfer einer der beiden Ehebrecher (z.B. tötet der betrogene Ehemann den Geliebten seiner Ehefrau) oder der betrogene Ehepartner (beispielsweise bringt die Geliebte des Ehemanns dessen Frau um). Oft ist die Gier nach Geld die treibende Kraft hinter dem Mord.

Beispiel: Ein reicher Mann wird von seiner Frau mit einem geheimnisvollen, südländischen Heißsporn betrogen. Dieser hat es aber nur auf das Geld abgesehen und tötet den Ehemann (ohne Wissen der Frau), in der Hoffnung, dass er dann in den Genuss des Erbes kommt. Die SC werden zur Klärung des Todesfalles hinzugezogen.

16. Wahnsinn

ein Wahnsinniger; ein Opfer

Das Opfer wird durch die Folge des (plötzlich auftretenden) Wahnsinns verletzt. Häufig fühlt sich der Wahnsinnige schuldig, wenn er seine Tat begreift und sucht Vergebung. Beispiele für die Verursachung des Wahnsinns sind Drogen, Alkohol, eine Krankheit oder ein persönlicher Verlust.

Beispiel: Ein Freund eines SCs verschwindet für einen Tag spurlos. Am nächsten Tag wird er nackt, bibbernd und ohne Erinnerung an den vorherigen Tag wieder gefunden. Daraufhin beginnen Massenmorde in der Stadt; der Freund ist von einer neuartigen Partydroge abhängig, die Wahnvorstellungen auslöst.

17. Verheerender Leichtsin

ein Leichtsinziger; ein Opfer oder ein verlorenes Objekt

Eine Person verletzt ein Opfer oder verliert ein Objekt, weil sie unklug handelt oder unachtsam ist. Neugier ist hier ein häufiger Grund für den Leichtsin. Hier kann sich eine harmlose Handlung in etwas Gefährliches oder sogar Tödliches verwandeln.

Beispiel: Alle im Dorf wissen, dass man den verbotenen Wald nicht betreten darf. Nur der frisch zugezogene Schmied glaubt diese Geschichten nicht und erzählt seinem zehnjährigen Sohn absichtlich, dass die bösen Geschichten vom verbotenen Wald unwahr sind. So versammelt der Schmiedesohn eine Gruppe mutiger Kinder um sich, den verbotenen Wald zu erforschen... Nachdem die Kinder einen Tag lang verschwunden sind, treffen die SC in dem Dorf ein und der Schmied bittet sie um Hilfe.

18. Unfreiwilliges Verbrechen der Liebe

ein Liebender; eine geliebte Person; ein Aufdecker

Zwei sich liebenden Personen wird durch die Aufdeckung eines Geheimnisses die Liebe verwehrt.

Beispiel: Ein SC lernt eine Liebschaft kennen. Wenn sie ihn ihren Eltern vorstellen will, erkennt die Mutter im SC das in jungen Jahren zur Adoption freigegebene

ne Kind wieder; damals war sie nicht in der Lage, alleine für ein Kind zu sorgen. Die beiden Liebenden sind also Halbgeschwister!

19. Mord an einem unerkannten Verwandten

ein Mörder; ein unerkanntes Opfer

Der Mörder tötet eine Person und stellt kurz darauf fest, dass es sich dabei um einen Verwandten handelt. Der Mord geschieht dabei absichtlich.

Beispiel: Die SC werden von der Stadtwache angeheuert, es mit einer Diebesbande aufzunehmen. Es kommt zum Kampf in der Nacht. Dabei tötet einer der SC seinen eigenen, verschollen geglaubten Bruder, der einer Verbrecherbande angehört. Er erkennt erst nach dem Kampf die Familientätowierung.

20. Selbstopferung für ein Ideal

ein Held; ein Ideal; ein Gläubiger oder ein Opfer (Person oder Gegenstand)

Der Held gibt etwas auf oder begibt sich selbst in die Schuld einer Person, weil sein Ideal es verlangt.

Beispiel: Um seine Ritterehre zu verteidigen, wird einer der SC aufgefordert, um seine Geliebte zu kämpfen.

21. Selbstopferung für Verwandte

ein Held; ein Verwandter; ein Gläubiger oder eine Opfer (Person oder Gegenstand)

Sehr ähnlich zur Selbstopferung für ein Ideal. Allerdings stehen hier die Familienbande über allem.

Beispiel: Die Schwester eines SCs ist entführt worden. Um sie zu retten, muss der SC sein magisches Schwert opfern.

22. Opferung aus Begierde

ein Liebender; ein Gegenstand unheilvoller Begierde; ein Opfer (Person oder Gegenstand)

Die Liebe zu dem Gegenstand ist so groß, dass der Liebende sein Schicksal, sein Lachen, seinen Verstand, sein Leben, o.ä. opfert, um den Gegenstand zu erlangen.

Beispiel: Ein reicher Händler bittet die SC um Hilfe, gegen den Teufel vorzugehen, der ihn verfolgt. Der Händler verschweigt seinen Pakt: Erfolg beim Handel gegen seine Seele; der Zeitpunkt der Seelenübergabe ist gekommen.

23. Notwendigkeit, eine geliebte Person zu opfern

ein Held; ein geliebtes Opfer; die Notwendigkeit zum Opfer

Die Notwendigkeit für das Opfer ist in diesem Plot das zentrale Element. Das Opfer darf natürlich nicht leicht fallen.

Beispiel: Beim Finale einer heroischen Kampagne verhandeln die Charaktere mit einem bösen Halbgott der damit droht, einen Vulkan ausbrechen zu lassen und damit mehrere Dörfer zu vernichten, wenn nicht einer der Charaktere seine Mutter für ihn opfert.

24. Rivalität zwischen Über- und Unterlegenem

ein überlegener Rivale; ein unterlegener Rivale; ein Objekt der Rivalität

Zwei ungleiche Rivalen kämpfen um das Objekt der Begierde. Die Schwierigkeit ist hier, dass man dem Unterlegenen eine Chance gibt, gegen den Überlegenen zu gewinnen.

Beispiel: Die SC werden von einem ehemaligen Schülers eines bösen Kung-Fu-Meisters unter Vorwand um Hilfe gebeten, ein Artefakt zu stehlen. Der Schüler möchte den Platz seines ehemaligen Meisters einnehmen und benötigt dazu das Artefakt, was die SC im Laufe der Geschichte merken.

25. Ehebruch

zwei Ehebrecher; ein betrogener Ehepartner

Hier geht es um die Auswirkungen eines Ehebruchs. So könnte sich der Betrogene eine Strafe für seinen Ehepartner überlegen, die Ehe kann zerbrechen oder auch stärker werden.

Beispiel: Die Frau eines Ehebrechers will ihren Mann eifersüchtig machen und bittet dafür einen männlichen SC, für ihren Mann eine Show mit ihr zu veranstalten.

26. Verbrechen der Liebe

ein Liebender; eine geliebte Person

In dieser Art von Geschichte geht es um sexuelle Beziehungen, die als Tabuthemen oder Verbrechen gelten, wie z.B. eine schwule Liebe in einer entsprechend wenig toleranten Gesellschaft oder eine sexuelle Beziehung von Mutter und Sohn.

Beispiel: In einer dystopischen Zukunft werden Kinder im Reagenzglas konstruiert. Liebe und Sex sind verboten, denn die Kinder haben zu viele Schwächen. Die Charaktere stoßen auf eine kleine Gruppe von Menschen, die die herkömmlichen Werte von Partnerschaft und Familie wieder aufleben lassen wollen.

27. Entdeckung der Unehrenhaftigkeit einer geliebten Person

ein Entdecker; ein Schuldiger

Ein schändlicher Fleck in der Vergangenheit wird aufgedeckt. Dabei kann es sich um sehr vieles handeln: die geliebte Person könnte ein Mörder sein, es könnte sich um einen Soldaten handeln, der desertiert ist usw. In der Geschichte könnte dann der Schuldige trotzdem geliebt, verstoßen, bestraft, geschützt o.ä. werden.

Beispiel: Der Vater eines Charakters wird scheinbar unschuldig für einen Mord angeklagt, der dreißig Jahre in der Vergangenheit liegt. Die SC stoßen beim Versuch, die Unschuld des Vaters zu beweisen, auf Beweise für die Schuld.

28. Hindernis zur Liebe

zwei Liebende

Alles Mögliche, was das glückliche Beisammensein der beiden Liebenden verhindert, fällt in diese Kategorie. Es könnte der soziale Stand sein oder auch eine räumliche Trennung (z.B. aufgrund eines Krieges).

Beispiel: Der arme Müllerssohn und die reiche Adelstochter haben sich verliebt. Der Tochter wird der Umgang mit dem Müllerssohn verboten; nachdem heimliche Treffen bekannt geworden sind, wird sie zu Hause regelrecht eingesperrt. Der Müllerssohn bittet die SC um Hilfe.

29. Geliebter Feind

ein Liebender; ein geliebter Feind; ein Hassender

Der Hassende benötigt einen Grund, den geliebten Feind zu hassen, vielleicht wegen eines nicht zu vergebenden Verbrechens. Der Liebende liebt diesen Feind und steht gleichzeitig dem Hassenden sehr nahe (z.B. ein Verwandter).

Beispiel: In einer Kampagne hat der SL einen anfänglichen Rivalen zum Feind der Gruppe aufgebaut. Es stellt sich dann heraus, dass eben dieser Feind der Verlobte der geliebten kleinen Schwester eines der SCs ist.

30. Begierde

eine begierige Person; ein begehrtes Ziel; ein Gegner

Die begierige Person möchte ihr Ziel erreichen, wird aber von einem Gegner gehindert. Das Ziel muss dabei natürlich schwierig zu erreichen sein.

Beispiel: Die Charaktere haben etwas, was ein alter Gegner haben will. Dabei könnte es sich um eine magische Waffe, ein besonders schnelles Raumschiff oder schlicht Geld handeln.

31. Konflikt mit einem Gott

ein Sterblicher; ein Unsterblicher

An sich ist dies eine Variante von „Rivalität zwischen Über- und Unterlegenem“, jedoch ist hier der Überlegene praktisch allmächtig und der Unterlegene eine mehr oder weniger normale Person. Irgendwie muss der Sterbliche in dem eigentlich unmöglich zu gewinnenden Kampf gegenhalten können.

Beispiel: In einer Kampagne, in der es darum geht, böse Mächte von der Zerstörung der Welt abzuhalten, erhalten die SCs von einer guten Macht göttlichen Schutz. Dieser verhindert, dass der Gott des Bösen die SC direkt angreifen kann. Letztendlich ist das Ziel der Helden der Sturz des bösen Gottes.

32. Irrtümliche Eifersucht

ein Eifersüchtiger; der Gegenstand der Eifersucht; ein vermeintlicher Helfer; eine Ursache für den Irrtum

In dieser Art von Geschichte wird gezeigt, was passieren kann, wenn man etwas Wichtiges übersieht. Der Eifersüchtige wird sich auf eine tragische Art und Weise falsch entscheiden. Der vermeintliche Helfer unterstützt diese Fehlentscheidung.

Beispiel: Ein Stalker begehrt eine Frau für sich alleine. Er täuscht den Ehemann mit einer gespielten Affäre und ermutigt ihn, die angeblich betrügerische Frau zu verlassen. Der dreht jedoch durch und tötet seine Frau. Die Charaktere müssen den Todesfall untersuchen.

33. Falsche Beurteilung

ein Irrender; ein Opfer des Irrtums; ein Grund für den Irrtum; ein Schuldiger

Der Irrende fällt ein falsches Urteil, so dass das Opfer des Irrtums dafür bestraft wird. Der Grund des Irrtums könnte aus dem Rechtsstreit selbst kommen, durch den wahren Schuldigen oder eine weitere Person eingebracht werden.

Beispiel: Den SC gelingt es, einen Händler der Hehlerei zu überführen. Der wird verurteilt und landet im Knast. Danach verdichten sich die Hinweise, dass der Händler unschuldig sitzt. In Wahrheit hat ein Konkurrent die Beweise gefälscht.

34. Reue

ein Übeltäter; ein Opfer oder eine Sünde; ein Ermittler

Der Übeltäter in dieser Geschichte beging ein Verbrechen oder sündigte. Gegenstand der Geschichte ist nicht die Tat oder die Ermittlung, sondern der innere Kampf des reumütigen Übeltäters.

Beispiel: Ein Bandenchef findet seinen Glauben. Die SC, die ihn dingfest machen sollen, entdecken, wie er seinen Reichtum nutzt, um seine vergangenen Taten wieder gut zu machen.

35. Rückgewinnung eines Vermissten

ein Suchender; ein Gefundener

Eine einfache Idee, bei der eine vermisste Person gefunden wird. Diese Person kann absichtlich oder unabsichtlich verschwunden sein.

Beispiel: Nach langen Jahren kehrt der vermisste Stellmacher als reicher Mann ins Dorf zurück. Er benimmt sich hochnäsiger und lässt die Dorfbewohner seinen Reichtum spüren.

36. Verlust einer geliebten Person

ein Opfer; ein verwandter Zeuge; ein Täter

Der Zeuge muss mit ansehen, wie sein Verwandter getötet wird. Er kann den Verlust nicht verhindern. Der Grund der Machtlosigkeit ist üblicherweise ein zentraler Punkt der Geschichte.

Beispiel: Krieg. Die Charaktere geraten in Gefangenschaft und müssen mit ansehen, wie Teile ihrer Verwandtschaft getötet werden; ihnen droht dasselbe Schicksal. Sie können nun versuchen, sich selbst zu retten oder ihren restlichen Verwandten zur Flucht zu verhelfen, wodurch sie selber sterben würden.

Anhang 2: Lösungen der Aufgaben

Übung „Rechte nutzen, Pflichten erfüllen“

(Seite 18)

Üblicherweise ist auf einer Convention wenig Zeit. Oft genug hört man Sätze wie „Wir haben zuerst drei Stunden eine Gruppenzusammenführung ausgespielt und hatten dann nur noch zwei Stunden fürs eigentliche Abenteuer“. Das beschriebene Vorgehen umgeht diese Schwierigkeiten, das richtige Spiel kann gleich starten. Das ist ein klarer Vorteil dieses Vorgehens. Der Nachteil ist, dass sich die Spieler gegängelt fühlen könnten. Doch das Gefühl trügt: Denn da der Abenteueranfang offenbar auf dem Schiff stattfindet, wären alle Charaktere früher oder später dorthin gekommen, d.h. die Willkür des Spielleiters war in diesem Fall eigentlich nur eine Abkürzung. Trotzdem kann das Gefühl aufkommen und den Spielspaß schmälern.

Was also tun? Der Spielleiter sollte den Spielern vor allen Dingen klar machen, warum er einfach etwas festlegt. Darüber hinaus kann er auch noch die Spieler einbinden, indem er mit ihnen einen Grund ausarbeitet, wieso ihre Charaktere auf dem Schiff sind und das dann kurz in ein oder zwei Sätzen zusammenfassen. Damit würde sich die Reihenfolge etwas umkehren: Zunächst stellen alle Spieler ihre Charaktere vor, dann beschreibt der SL kurz, wo er das Spiel beginnen möchte und als drittes überlegen sich die Spieler, wie ihre Charaktere in die Situation gekommen sind. Dabei kann ruhig die gesamte Gruppe mitmachen und Ideen geben: So lernen die Spieler die Charaktere der anderen besser kennen und die Kreativität wird angeregt.

Übung „Spielertypen“

(Seite 29)

Sofern man sich überhaupt erlauben darf, aus der kurzen Beschreibung Rückschlüsse zu ziehen, besteht die Gruppe aus dem Optimierer und Frustbomber Chris, aus der Spezialistin Gaby und dem Taktierer Florian. Auf Knusperstücken wird Chris besonders anspringen und auch Gaby ist ihnen nicht abgeneigt. Florian macht sich wahrscheinlich weniger daraus, solange man daraus nicht

beim Planen einen Vorteil ziehen kann. Insgesamt kommen Knusperstückchen wahrscheinlich gut in der Gruppe an.

Eine gut erzählte Geschichte dagegen würde vor Florian vielleicht sogar als störend empfunden werden, weswegen du in dieser Gruppe keine große Mühe darauf verwenden solltest, auf einen Höhepunkt o.Ä. hinzuarbeiten. Wichtiger ist sicherlich, Chris und Gaby Gelegenheit zu geben, ihre Neigungen auszuspielen (Kämpfe, Magie) und auch Florian sollte die Chance bekommen, durch Taktik einen Gewinn zu erzielen und so evtl. sogar einen Endkampf zu vermeiden.

Übung „Flaggen erfassen“

(Seite 44)

Eine allgemeine Lösung kann ich hier natürlich nicht angeben. Es kann sein, dass deine Flaggen der Charaktere sehr unterschiedlich sind, es kann auch sein, dass sie sehr ähnlich sind. Wichtig bei dieser Übung sind zwei Dinge: Erstens übst du den Vorgang, aus einem Charakter die Flaggen zu erfassen und zweitens wirst du dir einmal darüber im Klaren, was man aus der Wahl deines Charakters über die Art des Spieles ableiten kann, das du bevorzugst. Daher sollten es auch unbedingt Lieblingscharaktere sein – aus Lückenfüller-Charakteren kann man nicht unbedingt etwas ableiten.

Übung „Anstoß“

(Seite 48)

1. Dieser Anstoß ist nicht unbedingt gut, obwohl er viele gute Elemente enthält. Es kommen andere Personen drin vor, er ist handlungsoffen und man kann dennoch ein Ende feststellen (nämlich dann, wenn der Charakter wieder in einer glücklichen Lebenssituation ist oder er sich umgebracht hat). Auf der anderen Seite bietet er für ein normales Rollenspiel wenig Interessantes. Interessiert sich jedoch die Gruppe gerade für verzweifelte Lebenssituationen, ist dieser Anstoß ideal.

2. Hierbei handelt es sich um keinen guten Anstoß. Das Ende ist unklar, es gibt auch außer dem Vater keine anderen Personen, die das Spiel irgendwie interessant macht. Der Anstoß gibt auch keinen Anhalt, um was sich das Spiel drehen soll.

3. Das klingt zunächst sehr ähnlich wie der Anstoß des Zwergen, ist jedoch ein guter Anstoß. Die Schwestern des SCs sind Konkurrentinnen, das Ende ist klar und gibt ein Thema für das Spiel vor. Das Leben der Händlerstochter wird sich am Ende ändern, auch der Tod der Familienmutter stellt ein einschneidendes Ereignis dar.

Übung „Warum Ideen blockiert werden“

(Seite 59)

Die meisten Lösung findet sich gleich im folgenden Abschnitt „Sag Ja!“. Ich habe sie hier zur Vollständigkeit noch einmal mit aufgeführt:

- ★ „Geld oder Leben!“ – „Komm doch her und hol's dir!“
- ★ „Hey, du hast meine Freundin angepackt! Lass die Finger von ihr, oder es knallt!“ – „Deine Freundin ist so hässlich, ich habe mich schon geärgert, dass ich sie überhaupt gesehen habe.“
- ★ „Ich schleiche mich mal um das Gebäude herum. Gibt es einen anderen Eingang?“ – „Ja, an der Seite ist eine kleine Tür für Lieferanten. Aber als Einbrecher siehst du sofort: Der ist alarmgesichert.“
- ★ „Die Frau kommt langsam, mit wiegenden Hüften auf dich zu. Sie schaut dir in die Augen, streift ihr Kleid ab und leckt sich langsam über die Lippen.“ – „Ich ziehe meine Waffe: Keinen Schritt weiter!“
- ★ „Der Dieb klaut dir dein Geld.“ – „Haltet den Dieb!“
- ★ „Ich nehme mir das Schwert von dem Sockel.“ – „Plötzlich geht eine Alarmsirene los!“

Übung „Reite die Spieler rein“

(Seite 63)

Grundsätzlich handelt es sich bei dem Vorwurf um das Problem, dass der Spielleiter seine Schiedsrichter-Rolle vernachlässigt und nicht gerecht und unparteiisch ist, sondern je nach Situation die Herausforderungen vereinfacht oder erschwert.

Je nach Spiel-Vorliebe der Gruppe ist dieser Vorwurf sogar gerechtfertigt. Eine extreme Ausprägung dieser Vorliebe, vorbereitete Herausforderungen des Spielers überwinden zu wollen, zeigt sich in den Turnier-Abenteuern, die bis in die

90er Jahre im D&D-Bereich in den USA beliebt waren: Hierbei spielen mehrere Gruppen gleichzeitig ein Abenteuer und bekommen Punkte, je nachdem, wie erfolgreich sie sich geschlagen haben (Punkte gibt es z.B. für gefundene Schätze, besiegte Monster und entschärfte Fallen, aber auch für die clevere Anwendung von Magie). Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt das Turnier. In einem solchen Abenteuer müssen sich natürlich alle Spielleiter streng an die Vorgaben halten.

Ein anderer möglicher Spielstil ist es, wenn die Gruppe nur offizielle Abenteuer nachspielen möchte und dabei keine Abweichung vom Original duldet. Auch dann ist es natürlich nicht akzeptable Willkür, wenn der SL einfach zu einer Spieler-Idee „Ja!“ sagt und sich damit nicht mehr ans Abenteuer hält.

Sollte eine Gruppe aber nicht einem solchen Spielstil folgen, so ist der Vorwurf unhaltbar. Denn normalerweise hat der SL immer die Allmacht und bereitet Herausforderungen so vor, dass sie im Spiel möglichst interessant sind. Mit der Ja-Sager-Technik geht er auch im Spiel auf seine Spieler ein und gestaltet das Spiel mit ihnen, um es interessanter zu machen. Dazu gehört auch das Anpassen der Schwierigkeit einer Herausforderung.

Überhaupt: Was bedeutet eigentlich „vorbereiten“? Wie lange vorher muss das sein? Genügt es, wenn der SL den Spielabend vorbereitet? Und wie ist das, wenn der Spielabend nur einen einzigen Kampf umfasst? Oder muss die Vorbereitung gleich ein ganzes Abenteuer vorbereiten? Oder eine Kampagne? Reicht es nicht aus, wenn sich der SL die Gedanken eine halbe Stunde vorher in der Pizza-Pause macht? Oder darf er auch spontane Ideen nutzen und auf die aktuelle Situation, auf Spielervorschläge, eingehen?

Übungen „Routinen und Plattformen“

(Seite 68/71)

1. Natürlich kann ich hier nur Beispiele für Lösungen angeben. Es sind jeweils meine ersten Gedanken zu den Routinen. Wahrscheinlich werden deine Lösungen anders aussehen; das bestätigt noch einmal die These, dass das Offensichtliche überraschend sein kann.

★ Der Kapitän steuert das Schiff durch die stürmische See, als der Sturm plötzlich nachlässt. Nach wenigen Stunden hängen die Seeleute in einer Flaute fest.

- ★ Die Charaktere vergnügen sich auf dem Wiener Opernball, als der Moderator die Eröffnung des Buffets verkündet. Beim Essen kommen sie mit dem Bürgermeister ins Gespräch.
- ★ Nach dem Unfall liegt der Polizist im Krankenhaus. Er bekommt eine Nachricht dass der Mörder ein weiteres Mal zugeschlagen hat. Sofort lässt er sich auf eigene Verantwortung entlassen, um die Ermittlungen zu koordinieren.

2. Auch hier nur meine spontanen Ideen als eine Lösungsmöglichkeit:

- ★ Der Kapitän steuert das Schiff durch die stürmische See. Ein Riesenkraken bricht aus den Wellen, umschlingt das Schiff und will es in die Tiefe ziehen.
- ★ Die Charaktere vergnügen sich auf dem Wiener Opernball. Plötzlich geht der Feueralarm los, die Sprinkleranlagen versprühen Wasser. Panik bricht aus.
- ★ Nach dem Unfall liegt der Polizist im Krankenhaus. Durchs Fenster kann er beobachten, wie seine Tochter, die ihn jeden Tag besuchen kommt, von einem maskierten Mann überfallen und niedergestochen wird.

Als Unterschied kann man festhalten: Während das Unterbrechen von Routinen unspektakulär ist, wird durch den Abriss einer Plattform die Geschichte unruhiger.

Übung „Statuswechsel“

(Seite 77)

Eine Lösung hierzu kann ich natürlich nicht präsentieren. Nur eine kleine Anmerkung: Die Wirkung des Status auf andere ist unbewusst. Insgesamt spielt dabei dein eigener Status hinein, d.h. wenn du selbst einen hohen Status inne hast, wird dir die Darstellung von hohem Status leichter fallen und glaubhafter sein als niedriger Status (und umgekehrt).

Übungen „Ende erreicht, und nun?“

(Seite 79)

Meine eigenen spontanen Ideen zu diesen Fortsetzungen:

1. Die Helden sind aus dem Verlies des dunklen Herrschers entkommen. Sie treffen auf eine Gruppe Rebellen, die Unterstützung im Kampf gegen den Herrscher benötigen. Ihr Anführer ist beim letzten Gefecht getötet worden.
2. Der Diktator ist gestürzt, der Termin für freie Wahlen steht bereits fest. Die Wahlen müssen organisiert und sicher durchgeführt werden. Anhänger des Militärs arbeiten bereits an einer Verschwörung, um möglichst viele Wahlhelfer zu manipulieren.
3. Die Verschwörung der dunkeln Bruderschaft ist entdeckt, der oberste Bruder wurde von den Helden getötet. Dabei handelte es sich allerdings um den Gouverneur; nun werden die Helden als Mörder eines wichtigen Politikers angeklagt.

Übung „Zentrale Konflikte“

(Seite 96)

Auch hier meine persönliche Idee, die natürlich keine ideale Lösung darstellt. Es ist die erste Idee, die mir zu den beiden (zufällig ausgewählten) Punkten gekommen ist.

Der Anlass des Abenteuers sollen Neider sein, der zentrale Konflikt die Entdeckung der Unehrenhaftigkeit einer geliebten Person. Dies könnte man miteinander verbinden, indem die Neider einen der Charaktere um den Reichtum beneiden, den der Ehepartner angehäuft hat. Dieser ist nämlich im Beruf erfolgreich; der Charakter profitiert davon auch. Die Neider decken eine groß angelegte Steuerrückzahlung auf, die der Ehepartner vor einigen Jahren (ohne Wissen des Charakters) begangen hat.

Erste Übung „Konfliktnetze“

(Seite 105)

Es sollte klar sein, dass es hier wie so oft nicht die eine richtige Lösung gibt. Die folgende Beschreibung ist natürlich nur ein Beispiel, bei dem ich davon ausgehe, dass die Kampagne auf einer Fantasy-Welt spielt.

Im Konfliktnetz sind zwei gegenseitig verfeindete Parteien gegeben: A und C. Also ist naheliegend (aber natürlich nicht zwingend), dass die beiden unglücklich Verliebten Personen aus diesen Gruppen stammen. Diese beiden Gruppen könnten zur herrschenden Schicht gehören; denn die Gruppe B ist davon abhängig. Siedelt man das Ganze in einer Stadt an, könnte also Gruppe B die Stadtbevölkerung sein. Bei Gruppe A handelt es sich vielleicht um die Gilde der Händler, die die Geschicke der Stadt lenkt und den Patrizier stellt. Gruppe C ist dagegen die Familie des Grafen, die sich durch die Händler ihrer Macht beraubt sieht; sie haben zwar noch Titel, aber keine Macht mehr. Die Händler, also Gruppe A, nutzen die Bevölkerung aus – sie erpressen sie mit hohen Handelssteuern, die alleine von den Käufern gezahlt werden müssen. Zölle oder Vermögenssteuern sind in der Stadt fremd. Der verarmte Adel dagegen stehen auf der Seite der Bevölkerung gegen die Händler.

Zweite Übung „Konfliktnetze“

(Seite 107)

Wichtige Personen wären:

- ★ **Gruppe A (Händler):** Der Patrizier, seine Tochter und der Sohn des Tuchhändlers
- ★ **Gruppe B (Bevölkerung):** Der Hauptmann der Stadtwache, ein Revoltenführer
- ★ **Gruppe C (Adel):** Der entmachtete Graf, sein Sohn, ein Richter

Die Beziehungen dieser Personen kann natürlich individuell festgelegt werden. Die Tochter des Patriziers und der Sohn des Grafen bilden das unglückliche Paar. Die Tochter ist eigentlich dem Sohn des Tuchhändlers versprochen, kann diesen aber nicht leiden. Die Tochter steht aber hinter der Linie des Patriziers, möglichst viel Geld aus der Bevölkerung zu pressen – im Gegensatz zum Sohn des Tuch-

händlers. Der unterstützt heimlich den Revoltenführer und will sich selber zum Patrizier aufschwingen. Davon weiß der Patrizier natürlich nichts. Er hat durch gute Bezahlung und Konditionen den Hauptmann der Stadtwache fest in seiner Kontrolle, der den Revoltenführer zwar verdächtigt, aber noch keine Beweise in der Hand hat.

Der Graf steht auf der Seite der Bevölkerung, unterstützt aber nicht die Revolte. Er möchte lieber selber wieder an die Macht. Von den Aktivitäten des Tuchhändler-Sohnes ahnt er nichts. Der Sohn des Grafen sieht sich schon fast als Nachfolger des Patriziers – wenn er denn dessen Tochter heiratet. Sein Vater ist natürlich strikt dagegen und darf von der Liebschaft nichts erfahren, genau wie der Patrizier. Der Richter dagegen steht auf der Seite des Grafen. Er ist in der Bevölkerung als „Richter Strick“ bekannt und für seine Härte gefürchtet. Der Richter ist es vor allem, der den Grafen gegen den Revoltenführer aufhetzt, aber auch gegen den Patrizier in Stellung bringt. Er ist der eigentlich entscheidende Kopf hinter dem Grafen.

Anhang 3: Leute, Literatur und Links

Die Angabe von Internet-Adressen als Literaturquelle birgt natürlich ein gewisses Risiko. Kein anderes Medium verändert sich so schnell wie das World Wide Web, so dass die Wahrscheinlichkeit groß ist, dass einige der hier angegebenen Adressen schon bald nicht mehr aktuell sind. Leider gibt es kaum beständige Literatur zum Thema, der überwiegende Teil stammt tatsächlich aus Internet-Foren und Blogs. Bleibt zu hoffen, dass die gewählten Adressen noch lange funktionieren.

Rollenspiele

Die angegebenen Rollenspiele findet man im gut sortierten Fachhandel, solange sie noch gedruckt werden. Allerdings sind gerade die kleineren Systeme (z.B. *Universalis*) in Deutschland nur schwer erhältlich und müssen eventuell direkt beim Hersteller bezogen werden. Soweit vorhanden, werden Verweise auf die deutschen Produkte angegeben.

- ★ *Call of Cthulhu*, Pegasus Spiele, <http://pegasus-spiele.de/cthulhu.html>
- ★ *Das Schwarze Auge*, Ulisses Spiele, <http://www.dasschwarzeauge.de/>
- ★ *Dungeons and Dragons*, Wizards of the Coast, <http://www.wizards.com/dnd>
- ★ *Earthdawn*, RedBrick Limited, <http://www.earthdawn.com/>
- ★ *GURPS*, Steve Jackson Games, <http://www.sjgames.com/gurps/>
- ★ *Midgard*, MIDGARD Press, <http://www.midgard-online.de/>
- ★ *PROST*, Neue Welten Verlag, <http://www.prost-rollenspiel.de/>
- ★ *Polaris*, TAO-Games, <http://www.tao-games.com/>
- ★ *Primetime Adventures*, Matt Wilson,
<http://www.dog-eared-designs.com/games.html>
- ★ *Sorcerer*, Ron Edwards, <http://www.sorcerer-rpg.com/>
- ★ *Shadowrun*, WizKids, Inc., <http://www.shadowrun4.com/>
- ★ *The Esoterrorists*, Robin D. Laws,
<http://dyingearth.com/gumshoe/esoterrorists/>

- ★ *Universalis*, Ralph Mazza & Mike Holmes,
<http://www.indie-rpgs.com/ramshead>
- ★ *Warhammer RPG*, Feder und Schwert,
http://www.feder-und-schwert.com/prod_warhammer.php
- ★ *Welt der Dunkelheit*, Feder und Schwert,
http://www.feder-und-schwert.com/prod_wod.php

Weiterführende Literatur

Hier habe ich alle im Text angesprochenen Bücher und Webseiten gesammelt, die nicht direkt Rollenspiele sind.

Tanelorn, *1000 Abenteuerideen in einem Satz*.
<http://tanelorn.net/index.php/topic,2561.0.html>

John Ross, *The Big List of RPG Plots*, <http://www.io.com/~sjohn/plots.htm>

The Forge, <http://www.indie-rpgs.com/>

Ulrich Lang, *Heldentaten und Schurkenpläne*,
<http://www.alveran.org/index.php?id=246>

Jugendszenen, *Rollenspieler*, <http://www.jugendszenen.com/Rollenspieler/>

Keith Johnstone, *Impro for Storytellers*, 1999, New York: Routledge/Theatre Arts Books. ISBN 0-87830-105-4

Florian Berger, *Methodische Spielleitung*, <http://www.spielleiterbuch.de/>,
2008 im Eigenverlag

Graham Walmsley, *Play Unsafe*, <http://www.lulu.com/content/1436677>

Wikipedia, *Pen-&-Paper-Rollenspiel*,
<http://de.wikipedia.org/wiki/Pen-%26-Paper-Rollenspiel>

Robin D. Laws, *Robin's Law of Good Game Mastering*,
<http://www.sjgames.com/robinslaws/>

Rollenspielstatistiker, <http://rollenspielstatistiker.wordpress.com/>

Ulrich Lang, *Selemer Tagebücher*, <http://www.selemer-tagebuecher.de/>

Peter Kathe, *Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen*,
<http://www.rollenspielstudien.de/kathe/>

Ronald B. Tobias, *20 Master Plots (And How to Build Them)*,

ISBN der deutschen Übersetzung: 978-3861503026,

Liste der Plots: <http://www.tennscreen.com/plots.htm>

Georges Polti, *The Thirty-Six Dramatic Situations*,

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Thirty-Six_Dramatic_Situations

Katharina Pietsch & Tyll Zybur, *Dramaturgische Spielerentscheidungen*,

http://www.wolkenturm.de/index.php?page=rst_spieler

Wikipedia-Artikel zur Rollenspieltheorie,

<http://de.wikipedia.org/wiki/Rollenspieltheorie>

Leute

Natürlich wäre dieses Buch nicht entstanden, ohne dass ich von einem Haufen Leute unterstützt worden wäre. Als erstes ist meine liebe Frau Beate zu nennen, die mir viele Freiheiten für mein Hobby gibt und es auch teilt. Dann sind da natürlich noch all diejenigen, die mir durch Kommentare direkt bei der Erstellung des Textes geholfen haben: Jörg Dünne, Elmar Bienek, Tobias Looschelders, Benjamin Fromm, Kathy Schad und Michaela Petry. Darüber hinaus gilt mein Dank dem Team von RedBrick Limited, die mit ihrem ProIndie-Programm unabhängigen Autoren professionelles Lektorat, Layout und Vertrieb ermöglichen.

Dann muss ich noch all denjenigen danken, die mir durch ihre Artikel, Ideen und Diskussionen erst die Erstellung dieses Buches ermöglicht haben. Die wichtigsten sind sicherlich 1of3, Dr.Boomslang, Fredi der Elch, Georgios, Katharina, Lord Verminaard, oliof, Purzel, Skyrock und Windfeder. Hier dürfen aber natürlich auch nicht die englischsprachigen Autoren, wie lupley, bankuei und Ron Edwards vergessen werden. Gerade letzterer, so umstritten er auch ist, hat durch die Forge und das Big Model viel für das Verständnis von Rollenspielen geleistet.

Zuletzt sind es natürlich alle Spieler und Spielleiter, mit denen ich spielen durfte. Eine vollständige Aufzählung ist mir nicht möglich, zu groß ist die Anzahl. Meist hat es viel Spaß gemacht, nur selten gab es Streit und manchmal war es auch langweilig. Im Nachhinein waren aber alle Runden zumindest lehrreich und sind als Erfahrungen in dieses Buch geflossen.

Index

- A**
Abenteurer, charakterbasiert 89
Abenteurer, episodenhaft 90f
Abenteurer, ereignisbasiert 88
Abenteurer, linear 87
Abenteurer, ortsbasiert 87f
Abenteurer, situationsbasiert 86f
Abenteurerinhalt 92
Abenteuertyp 86
Abneigung 26, 35
Absprache 19
Action 78, 79, 132
Agenda, kreative 35ff, 64
Anstoß 45ff
Aufgaben 14ff, 19, 20
Auftrag 92
Auftrags-Einbruch 90
Autorenhaltung 25
- B**
Bang, *Siehe Dilemma*
Beinarbeit 90, 132f
Beziehungskarte 99ff, 109
blockieren 57
Bodenplan *Siehe Karte*
Butt-Kicker *Siehe Frustbomber*
- C**
C-Web *Siehe Konfliktnetz*
Casual Gamer *Siehe Gelegenheitsspieler*
Charaktererschaffung 144f
Charakterhaltung 25f
Conflict Web *Siehe Konfliktnetz*
Crunchy Bit *Siehe Knusperstückchen*
Crunch *Siehe Knusperstückchen*
- D**
Darsteller 22, 25f, 31ff
Dilemma 118ff
Dingliches 92f
Dungeoncrawl *Siehe Verlies*
- E**
Ende 79
Entscheidung, situationsabhängig 135ff
Episode 90
Ermittlung 90
Erzähler 22, 25f
Eskalation 117
- F**
Fehlplanung 143
Fitness 81
Flagge 40ff, 72, 103, 111, 117, 118, 143
Flag *Siehe Flagge*
Frustbomber 22, 25f
- G**
Gamism *Siehe GNS*
Gängelei 17
Gedankenkarte 96f
Geheimnis 69f
Gelegenheitsspieler 23, 25
GNS 38f
- H**
Handlungsgrenze 116
Hauptrolle 110f
- I**
Improvisation 66ff
- J**
Ja sagen 57ff
- K**
Kampagne 91, 146
Karte 124f
Kicker *Siehe Anstoß*
Klischee 113, 124, 128
Knusperstückchen 23ff
Konflikt 95f, 102ff
Konfliktnetz 102ff
Konsequenz, unklar 141
Konkurrenz 93
- L**
Labyrinth *Siehe Verlies*
Landkarte *Siehe Karte*
Leitung 52ff
- M**
M-Map *Siehe Gedankenkarte*
Meisterperson *Siehe Spielleiter-Charakter*
Method Actor *Siehe Darsteller*
Mind Map *Siehe Gedankenkarte*
- N**
Narrativism *Siehe GNS*
Nebenrolle 110f
Neider 93
Nicht-Spieler-Charakter *Siehe Spielleiter-Charakter*
Notfall 93
NSC *Siehe Spielleiter-Charakter*
- O**
Optimierer 22, 25f, 30f
- P**
Pflicht 17
Plan *Siehe Karte*
Plattform 66ff
Powergamer *Siehe Optimierer*
Problemspieler 30ff
- R**
R-Map *Siehe Beziehungskarte*
Railroading *Siehe Gängelei*
Recht 17
Regiehaltung 26
Relationship Map *Siehe Beziehungskarte*
Rolle 15, 110f, 123f
Routine 66ff
- S**
saE *Siehe Entscheidung, situationsabhängig*
SC *Siehe Spieler-Charakter*
Schauplatz 123ff
Schläger 110f
Schnitt 64f, 132f
Schnitzeljagd 90
Shadowrun 90, 172
Simulationism *Siehe GNS*
SLC *Siehe Spielleiter-Charakter*
SL *Siehe Spielleiter*
Specialist *Siehe Spezialist*
Spezialist 22, 25f
Spielbeginn 78f, 132
Spieler 10
Spieler-Charakter 10
Spielertyp 22ff
Spielleiter 10, 14
Spielleiter-Charakter 10, 56, 76, 89, 95, 99ff, 105ff, 110ff
Spielleiter-Charakter, Handlung 114ff
Spielleiter-Charakter, Motiv 114ff
Spielleiter-Charakter, Persönlichkeit 111f
Spielleiter-Charakter, unterscheidbar 110, 113f, 128ff
Spielspaß 30, 35ff
Spur 134f
Stadtplan *Siehe Karte*
Stance, Author *Siehe Autorenhaltung*
Stance, Director *Siehe Regiehaltung*
Stance, In-Charakter *Siehe Charakterhaltung*
Statist 130
Status 76f
Statuswechsel 76f
Storyteller *Siehe Erzähler*
Struktur, inhaltliche 92
Szene 56, 64f, 78f, 131ff
Szenen-Ende-Karte 65
Szenenspiel 64f, 132
- T**
Tactician *Siehe Taktierer*
Taktierer 22, 25f
Tempo 132f
- U**
Verlies 90
Versprechen 72ff, 134f
Verstärkung, gegenseitige 35
Vorbereitung 53ff, 83ff
Vorliebe 22ff, 40
- Z**
Zen 52ff, 85
Zufallswurf 80
Zwischen den Fronten 93f



Pro-Indie ist ein Label von **RedBrick Limited**, welches jungen Spieldesignern die Möglichkeit bietet, ihre eigenen Spiele in einem professionellen Umfeld und in hoher Qualität zu veröffentlichen.

Lektorat, Layout und Grafikdesign gehören zu unseren Stärken, und unser erfahrenes Team (bekannt durch Spiele wie **Earthdawn®** und **Fading Suns™**) unterstützt auch gerne bei Entwicklung und Design.

Interessiert? Nähere Informationen findest Du auf www.pro-indie.com!



Spielleiter. Keine andere Funktion in einer Rollenspiel-Runde ist so unbeliebt. Die damit verbundene Arbeit bleibt oft nur an einer einzigen Person aus einer Spielrunde hängen. Dabei ist die Aufgabe mindestens ebenso spannend und überraschend wie das Übernehmen einer Spielfigur.

Beim Vergleich von Spielleitern fällt auf, dass Einige die Aufgabe besser erfüllen als Andere – das Gerücht, dass man zum Leiten geboren sein muss, hält sich daher hartnäckig. Dieses Buch will damit aufräumen und gibt Anfängern und fortgeschrittenen Spielleitern eine Anleitung, die in Regelwerken von Rollenspielen leider meist zu kurz kommt: Welche Aufgaben hat ein Spielleiter überhaupt? Wie bereitet man sich vor? Kann man Improvisieren lernen?

Zu diesen und anderen Fragen werden detaillierte Antworten und Anleitungen gegeben. Dabei steht immer das Spielvergnügen im Vordergrund: Rollenspiel soll Spaß machen und nicht in Arbeit ausarten. Auch für den Spielleiter.

