

Katharina Pietsch, Tyll Zybura

Rollenspiel-Tipps

Stand: 08-08-04

Einleitung

Vorbemerkung

Tipps und Hilfen für SpielleiterInnen finden sich im Netz recht viele: Wie gestaltet man Atmosphäre, wie nutzt man Musik, wie erzählt man gut, etc. Zum Teil wird es dabei auch hochtheoretisch mit Bezug auf Theater- und Literaturwissenschaften - aber nur selten wird auch auf die **SpielerInnen** eingegangen und was sie zu gut funktionierendem Rollenspiel beitragen können und sollten. Denn die besten Meister-Vorbereitungen sind umsonst, wenn die SpielerInnen sich ihrer eigenen **Verantwortung** nicht bewusst sind, die sie in Bezug auf einen gelingenden Spielabend haben.

Wir wollen hier ein paar Gedanken und Erfahrungen sammeln, die aus unserem eigenen Rollenspiel hervorgegangen sind. Dabei werden explizit auch SpielerInnen bedacht und angesprochen - eine klare **Trennung zwischen Spielleiteramt und Spielertum** wollen wir aber vermeiden. Denn - das könnte man als Grundsatz aller unserer Überlegungen vorausschicken - eine Spielgruppe ist eine *Spielgruppe* und gutes Rollenspiel kann nur geschehen, wenn die **Zusammenarbeit** und die **Kommunikation** in dieser Gruppe stimmt. Die Ideen und Vorschläge zu gutem Rollenspiel, die in den folgenden Texten ausgedrückt werden, können eigentlich nur umgesetzt werden, wenn MeisterIn und SpielerInnen sich gemeinsam mit ihnen befassen, darüber diskutieren und sich zusammen überlegen, ob und wie man sie in den eigenen Spielstil integrieren kann. In einer gut funktionierenden Spielgruppe stehen **SpielerInnen und MeisterIn im Dialog**, haben ein gemeinsames Ziel und können dabei auch Kritik annehmen und umsetzen.

Damit seien die Prämissen unserer Ausführungen genannt - bei all dem gilt natürlich: ihr müsst nicht mit uns einer Meinung sein und es gibt sicherlich immer auch andere Spielweisen, wir wollen niemandem etwas vorschreiben und lassen unseren Horizont gern erweitern... zum Beispiel im Wolkenturm-Teestübchen? Schaut mal vorbei und sagt eure Meinung! :)

Kapitel-Übersicht

Dramaturgische Spielerentscheidungen

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit den Problemen, die entstehen können, wenn man konsequentes **Charaktenspiel** als einzige Bedingung für "gutes Rollenspiel" ansieht. Es wird aufgezeigt, dass nicht nur die Spielleiterin *dramaturgisch* denken können muss, sondern dass auch die SpielerInnen beim Spielen ihrer Figuren **dramaturgische Überlegungen** nicht aus den Augen verlieren dürfen, wenn das *gemeinsame* Rollenspiel gelingen soll.

Coolness und Schrullen

HeldInnen, deren Charakterkonzept ganz wesentlich auf ihrer Coolness basiert, sind langweilig und nervig für die MitspielerInnen - das ist die Prämisse dieses Kapitels. Wir erklären, was eigentlich **das Problematische an "coolen Charakteren"** ist und zeigen Möglichkeiten auf, durch **Eigenheiten und Schrullen** stattdessen zu *interessanten* Charakteren zu kommen, die von den anderen Gruppenmitgliedern gern angespielt werden.

Cooler Heldentypen

Ausgehend von den Überlegungen des letzten Kapitels wendet sich dieses noch einmal gesondert den **Coolen Heldentypen** zu: Viele **DSA-Heldentypen** sind schon von ihrem Hintergrund und ihrer Anlage her für das **Problem der "Coolness"** geradezu prädestiniert. In der Form von "Archetypen" werden solche Charaktere vorgestellt und Möglichkeiten zur Lösung oder zumindest Abschwächung des Coolness-Problems aufgezeigt.

Abenteuer vorbereiten

Abenteuer vorbereiten ist für jeden Meister und jede Spielleiterin das Normalste überhaupt, möchte man meinen. Ohne die Frage, ob gutes Leiten maßgeblich von der **Vorbereitung** oder der **Improvisationsgabe** abhängt, entscheiden zu wollen, gehen wir davon aus, dass eine gute Vorbereitung die gute Improvisation allemal erleichtert. Dieses Kapitel macht Vorschläge, wie man systematisch an die Vorbereitung herangehen kann.

Hintergrund-Verknüpfungen

Verknüpfungen der Spielwelt und der Charaktere einer Gruppe haben einen wichtigen Anteil an gutem Rollenspiel. Sie sorgen für **Tiefe und Persönlichkeit**, sie können aber nicht allein von Seiten der SpielleiterInnen kommen, sondern erfordern viel **Engagement der SpielerInnen**. Hier werden Beispiele für gute Anknüpfungspunkte gegeben und Hinweise dazu, wie eine Gruppe gemeinsam für die Verknüpfung sorgen kann.

Einstieg in den Rollenspiel-Abend

Wie leitet man einen Rollenspielabend so ein, dass man sofort die **Aufmerksamkeit** der SpielerInnen fesselt und eine **Stimmung** erzeugt, die der Gruppe ein "Tor nach Aventurien" und zum gegenwärtigen Geschehen des Abenteuers eröffnet? Ideen zu dieser Thematik kamen ursprünglich in

den Beiträgen eines Threads im Teestübchen des Wolkenturms auf und wurden hier für die Rollenspiel-Tipps gesammelt und bearbeitet.

Weiterführende Links

Das Rollenspiel-Kompendium <<http://www.die-reisenden.de>> – Auf der Homepage des DSA-Clubs "Die Reisenden" findet sich das legendäre Rollenspiel-Kompendium - eigentlich sollte das Werk Pflichtlektüre jeder DSA-Gruppe sein! Hier finden sich auf 50 Seiten akribisch ausgearbeitete Rollenspiel-Tipps für SpielleiterInnen und SpielerInnen gleichermaßen. Zwar ist das Grundanliegen des Kompendiums das gute Rollenspiel im Kampf (DSA3), aber es wird auch auf allgemeine Interaktion innerhalb einer Spielgruppe eingegangen.

Daidalos – Das freie Rollenspiel <<http://www.daidalos-rpg.de>> – Daidalos ist kein System an sich, sondern eher eine Rollenspiel-Philosophie, die sich explizit von Würfeln, Werten und Regeln löst und sich allein auf das Verkörpern einer Rolle konzentriert. Dabei wird viel Wert auf die Helden-Konzeption sowie auf die Interaktion und Kommunikation zwischen Meisterin und Spielgruppe gelegt, woraus man auch für's DSA-Spielen viele wertvolle Erkenntnisse ziehen kann. Die Inhalte der Webseite gibt es auch als Komplett-Download!

Weitere Links zu jedem Artikel findet ihr zudem in den jeweiligen Online-Versionen!

Dramaturgische Spielerentscheidungen

Wir spielen *zusammen*!

Beim Rollenspiel geht es darum, *gemeinsam* eine für *alle* interessante und spannende Geschichte zu erzählen. Das kann nicht bedeuten, dass Rollenspiel von Seiten der SpielerInnen nur Reaktion auf die Vorgaben der Spielleiterin ist oder dass SpielerInnen so sehr an ihren Figuren hängen, dass sie das konsistente und konsequente Ausspielen von deren Charakter weit über die Bedürfnisse der Gruppe stellen. Rollenspiel als eine **gemeinsame Angelegenheit** bedeutet, dass nicht nur die Meisterin, sondern auch die SpielerInnen einen Teil der **Verantwortung für ein gutes Abenteuer** und eine spannende, flüssige Geschichte tragen. Eine spannende Geschichte wird von einer guten **Dramaturgie** getragen, aber ihre Umsetzung erfolgt entsprechend dem **Realismus** der Welt. Dramaturgisch zu denken, dies aber entsprechend der Stimmigkeit der Welt umzusetzen, ist nicht nur Aufgabe der Spielleiterin, sondern auch der SpielerInnen, wenn das Rollenspiel wirklich gelingen soll.

Kein gutes Zusammenwirken von SpielerInnen und Meister findet dann statt, wenn der Meister um ein gutes Zusammenspiel aus Dramaturgie und Welt kämpft, die SpielerInnen aber seine Bemühungen immer wieder erschweren oder zunichte machen, indem sie einfach ihre Figuren entsprechend dem Konzept des "guten Charakterspiels" stur konsequent so spielen, wie sie das für richtig halten - ohne auch nur einen Gedanken daran zu verschwenden, den Spielleiter bei seinen Bemühungen dadurch zu unterstützen, dass sie **selber dramaturgische Erwägungen ins eigene Spiel mit einbeziehen**. Nicht nur der Spielleiter hat die Verantwortung, ein spannendes Abenteuer zu

meistern - auch die SpielerInnen haben eine Verantwortung! Nämlich mindestens für ein Zusammenspiel der Gruppe, das den Meister in seinen Bemühungen *unterstützt* und nicht hintergeht.

Problematisches Charakterspiel

Manchmal wird gutes Rollenspiel von Seiten der SpielerInnen damit gleichgesetzt, die fixen Hintergründe und Vorbereitungen für einen Charakter auf jeden Fall im Spiel durchzusetzen. Intensives und gutes Charakterspiel ist ein großer Reiz des Rollenspiels, darf aber nicht zum Selbstläufer werden. Das Beharren auf bestimmten Vorstellungen darüber, warum der Charakter einfach nicht anders kann, mit einer internen "**Logik des Charakters**" oder einem von der Spielerin unabhängigen "**Eigenleben**" desselben zu begründen, ist *kein* gutes Rollenspiel!

- Problematisch ist nicht das Charakterspiel an sich, problematisch und kontraproduktiv wird es dann, wenn die SpielerInnen ihre Charaktere und das möglichst realistische Ausspielen derselben nach ihren Vorstellungen über alles andere stellen - auch über das Ziel, gemeinsam eine spannende Geschichte zu erzählen.
- Problematisch wird es dann, wenn die SpielerInnen sich überhaupt nicht darauf einlassen zu hinterfragen, ob die *Spielerentscheidungen*, die sie bezüglich Motivationen, Einstellungen und Handlungen ihrer Charaktere treffen, für das Rollenspiel insgesamt möglicherweise kontraproduktiv sind.
- Problematisch ist jene Form des Charakterspiels, das sich für die zu erzählende Geschichte und die Tatsache, dass daran alle beteiligt sind und daran mitwirken (sollten) nicht mehr interessiert.
- Problematisch wird es, wenn SpielerInnen ihre Vorstellungen von den Einstellungen ihrer Figuren zuungunsten der Gruppe zu behaupten suchen und ihnen das sture Durchboxen ihrer Vorstellungen wichtiger ist, als dass das Zusammenspiel der Gruppe funktioniert.

SpielerInnen, die **das Ausspielen der Eigenheiten ihrer Figuren über alles andere stellen**, machen leicht die Heldengruppe und den dramaturgischen Bogen der Spielleiterin kaputt - was nichts anderes als eine ziemlich egoistische Handlung ist.

Wenn die Überlegung, Einstellungen der Figur zugunsten der Gruppe zu verändern, für einen Spieler einzig und allein bedeutet, seine Figur verrenken oder gar verraten zu müssen - dann kann man dazu nur sagen, dass die Figur nichts mehr im Rollenspiel zu suchen hat, denn sie ist **schädlich für die Gruppe**, weil der Spieler zu sehr daran hängt. Jede Spielerin hat eine Verantwortung in der Gruppe, die darüber hinaus geht, ihre Figur möglichst 'gut' oder 'charaktergemäß' auszuspielen.

Dramaturgisches Charakterspiel

Wann Charaktere sie selbst sind und wann nicht, welche Motivationen und Handlungen charaktergemäß sind, welche Dinge sie interessieren und welche nicht etc. - das bestimmen die SpielerInnen! Und deshalb widerspricht es einem guten Charakterspiel überhaupt nicht, wenn ich als SpielerIn entscheide, dass mein Charakter eine bestimmte Einstellung verändert, bestimmte Motivationen entwickelt und sich für bestimmte Dinge interessiert - weil mir das **aus dramaturgischen Gesichtspunkten wünschenswert** oder **für den Gruppenzusammenhalt förderlich** erscheint.

SpielerInnen sollten sich immer wieder klarmachen, dass die Gedanken, Einstellungen, Handlungen und Entwicklungen einer Figur auf **Spielerentscheidungen** zurückgehen. Da ich über den Hinter-

grund und den Charakter meiner Figur bestimme, bestimme ich auch darüber, welche Veränderungen und Entwicklungen der Charakter durchmacht. Dies sind Spielerentscheidungen und nicht aus einer eigenständigen "Logik des Charakters" sich automatisch ergebende Entwicklungen. Und diese Spielerentscheidungen müssen immer (zumindest langfristig) **zugunsten der Gruppe** getroffen werden – sonst ist das Charakterspiel und die Figur selber schädlich fürs Rollenspiel. Ein Beharren auf dieser "Logik des Charakters" und dem unhintergehbaren "Eigenleben" der Figur hat dem gemeinsamen Rollenspiel noch nie gut getan.

Die Entwicklungen eines Charakters sollten mit dem dramaturgischen Konzept des Meisters für ein Abenteuer oder eine Kampagne in einem produktiven Zusammenhang stehen. Dies bedeutet nicht, dass der Meister Einstellungen und Veränderungen vorgibt und der SC sozusagen zu einem schlechteren NSC verkommt. Aber es bedeutet sich klarzumachen, dass die Kampagne nicht nur die **Bühne für die Selbstdarstellung der Figuren** ist!

Meine Sache als SpielerIn ist es dann, für meine **dramaturgisch motivierten Spielerentscheidungen innerweltliche Begründungen** zu finden, so dass der Charakter **aufgrund von Motivationen aus der Spielwelt** so handelt, dass es **dem Ziel des Erzählens der Geschichte** zugute kommt.

Konflikte beispielsweise sind durchaus ein interessantes Element des Rollenspiels - allerdings nur solange, wie die SpielerInnen bereit sind, solche Konflikte auf eine dem *gemeinsamen* Rollenspiel zuträgliche Art und Weise zu lösen und sie nicht allein aus Gründen der **Selbstdarstellung des Charakters** vorantreiben. Dramaturgisch zu denken könnte sich im Falle eines Konfliktes zwischen den Charakteren z.B. darin äußern, dass die entsprechenden SpielerInnen durch die Handlungen der Charaktere direkt **Möglichkeiten anbieten**, wie dieser Konflikt gelöst werden kann.

Ähnliches gilt für die **Geheimnisse** eines Charakters: Es wäre oft sicher langweilig, alle kleinen oder größeren Geheimnisse einer Rollenspielfigur direkt am ersten Lagerfeuerabend herauszuposaunen. Dennoch sollten die GefährtenInnen alle bedeutsamen Elemente des Hintergrundes der Figur herausfinden *können* (nicht müssen). Festgehalten werden sollte nur so lange an der Wahrung des Geheimnisses, wie es das Bestehen eines Abenteuers und die Zusammenarbeit der Gruppe nicht längerfristig behindert. MitspielerInnen neigen zudem dazu, Andeutungen bezüglich der "Geheimnisvollheit" ihres Gefährten zu ignorieren, wenn ihnen andererseits ständig klar gemacht wird, dass dieses Geheimnis nicht herauszufinden ist. Auch wenn der Charakter selbst das meistens nicht unbedingt wünschenswert findet, sollte die Spielerin also **gezielt Ansatzpunkte ins Spiel einbringen**, durch die anderen SpielerInnen und deren HeldInnen das Geheimnis lüften können. Insbesondere bietet sich die Offenlegung von Geheimnissen eines Charakters dann an, wenn damit das Abenteuer vorangetrieben werden kann.

"Metagaming"

Eng mit den dramaturgischen SpielerInnenentscheidungen hängt das Thema "Metagaming" zusammen. Als "Metagaming" bezeichnet man Verhalten von SpielerInnen, die **auf Wissen zurückgreifen, das ihre Charaktere (noch) nicht haben**. Im allgemeinen wird deshalb Metagaming als negativ verurteilt, weil es als Ausdruck der fehlenden **Trennung von SpielerInnen- und HeldInnen-Wissen** angesehen wird. SpielleiterInnen, die solches Metagaming bei ihren SpielerInnen befürchten, achten meist streng darauf, dass die SpielerInnen gar nicht erst an entsprechende Hintergrundinformationen kommen können.

Letztlich lässt es sich jedoch kaum vermeiden, dass SpielerInnen mehr wissen als ihre HeldInnen (und sei es schlicht, weil die Heldin nur Klugheit 8, der Spieler aber eher Klugheit 14 hat ;-)) - und ausgehend von den obigen Überlegungen bezüglich den "dramaturgischen SpielerInnenentscheidungen" ergibt sich in solch einem Fall ein weites Feld für **konstruktive Handlungen und aktive Gestaltung der Welt** durch die SpielerInnen. Denn dadurch, dass die SpielerInnen Wissen haben, das über den momentanen Horizont ihrer HeldInnen hinausgeht, können sie viel besser abschätzen, welche Handlungen der Dramaturgie des Abenteuers zugute kommen. Wenn ein Spieler beispielsweise ein bestimmtes Detail des Abenteuers, den Hintergrund eines NSCs oder den Status quo nach dem Abenteuer kennt, kann er die Handlungen seiner Heldin in konstruktiver Weise darauf abstimmen.

Das soll ganz ausdrücklich *nicht* bedeuten, dass der Spieler dieses Wissen nutzt, um das Abenteuer schneller und effektiver zu beenden, indem er z.B. seine Heldin "zufällig" den inneraventurisch völlig aus der Luft gegriffenen Vorschlag machen lässt, doch mal in der Höhle im Wald nachzusehen, weil er im Gegensatz zu seiner Heldin halt weiß, dass dort der Schatz versteckt ist. Vielmehr bedeutet es vor allem und in erster Linie, der Spielleiterin unter die Arme zu greifen. Und dieser geht es nicht darum, dass die Gruppe das Abenteuer möglichst schnell und effektiv hinter sich bringt, sondern sie möchte gemeinsam mit den SpielerInnen eine spannende und interessante Geschichte erzählen. "Metagaming" hieße hier also nichts anderes, als **die Spielleiterin beim Entwickeln dieser Geschichte zu unterstützen** - z.B., indem man bei allgemeiner Ideenlosigkeit eigene Aktionen bringt, die nicht unbedingt sofort auf die richtige Spur führen müssen, aber die anderen SpielerInnen motivieren, sich in einem bestimmten Zusammenhang mehr zu engagieren. Es kann aber auch heißen, die MitspielerInnen gezielt auf falsche Fährten zu locken, wenn diese zu schnell auf die richtige Spur gekommen sind und dabei die überraschte Spielleiterin ins Schwitzen bringen.

Gutes Metagaming findet hier dann statt, wenn die MitspielerInnen überhaupt nicht bemerken, dass der betreffende Spieler Informationen hat, die über das Wissen seiner Heldin hinausgehen.

In einer weiteren Form des Metagamings könnte man als SpielerIn mit dem **Wissen um zukünftige Geschehnisse und Entwicklungen** bestimmte Handlungen gezielt unternehmen oder auch gezielt unterlassen, die dann in einem schon feststehenden historischen Ereignis ihren Niederschlag finden werden. Dadurch kann man selbstständig Verknüpfungen herstellen, die die HeldInnen als wirkmächtige Figuren in den Gang der Geschichte einbinden - auch wenn dies oft nur Kleinigkeiten sein mögen. So könnte eine Spielerin sich gezielt für eine bestimmte Handlungsoptionen entscheiden, weil diese sich in ein Ereignis einpasst, über das die Spielerin in einem spielweltlich erst später erscheinenden *Aventurischen Boten* gelesen hat. Oder ein Spieler könnte seine Heldin einen NSC aufsuchen lassen, weil er weiß, dass seine Bekanntschaft in einem Folgeabenteuer stimmungsvolle (nicht ausschließlich, aber durchaus auch nützliche) Handlungsoptionen eröffnet.

Dabei ist immer vorausgesetzt, dass diese Entscheidungen auch **inneraventurisch gerechtfertigt** werden können! Deshalb sei der wichtigste Grundsatz dieser Form des Rollenspiels noch einmal wiederholt: Es gilt, *dramaturgisch motivierte* Spielerentscheidungen zu treffen, diese aber entsprechend der *Stimmigkeit der Welt* so umzusetzen, dass die Figur aufgrund von Motivationen aus der Spielwelt Dinge tut, die dem Erzählen der Geschichte dienen. Rollenspiel nach diesem Grundsatz macht es dann nicht nur *möglich*, dass SpielerInnen ebenfalls **Hintergrundwissen** besitzen und auf dieses zurückgreifen, sondern sogar ausdrücklich *wünschenswert*.

Coolness und Schrullen bei SpielerInnen-Charakteren

Coolness, MitspielerInnen und das Abenteuerleben

Welche Spielerin, welcher Spieler stellt sich nicht bei der HeldInnenerschaffung eine in irgendeiner Form **"coole" Figur** vor - sei es die vollendete Kämpferin, deren Bewegungen elegant und sicher sind wie die einer Raubkatze oder den hochgelehrten Forscher, der jede Schrift übersetzen und jedes historische Ereignis auf das Jahrzehnt genau einordnen kann. Sei es der Einbrecher, der nächstens wie ein Schatten in das Anwesen der Antagonistin eindringt oder die Magierin, die mit einer souverän ausgeführten Geste einen Gegner in eine leblose Statue verwandelt.

Dass HeldInnen sich auf bestimmten Gebieten besonders hervortun und mit ihren Fähigkeiten wesentlich zur Lösung eines Abenteuers beitragen, daran ist gewiss nichts auszusetzen - im Gegenteil, davon lebt die Heldengruppe, das Abenteuer und letztlich auch das Spiel eines Charakters. Problematisch wird die "Coolness" von HeldInnen nur dann, wenn sie selbst zum **wesentlichen Charaktermerkmal** bestimmt wird. Das nervt über kurz oder lang auf jeden Fall die MitspielerInnen: Ein Charakter, der immer und überall cool ist, stiehlt nicht nur den anderen die Show, zumeist geht mit dieser Coolness auch eine **Respektlosigkeit** gegenüber anderen Mitgliedern der Heldengruppe einher, deren **Persönlichkeiten und Fähigkeiten** nicht ernst genommen werden.

Auf lange Sicht kommt eine konstruktive Spielatmosphäre innerhalb der Gruppe aber nur dann zustande, wenn die einzelnen SpielerInnen den Charakteren ihrer MitspielerInnen eine gewisse **Sympathie** entgegen bringen. Wenn ich als SpielerIn jedoch die anderen Heldenfiguren uninteressant, nervig oder einfach nur blöd finde, werde ich mich schwerlich um ein **gutes Zusammenspiel mit diesen Charakteren** bemühen. Nun ist es leider so, dass eben ausgerechnet besonders coole Charaktere bei den anderen Mitgliedern der Gruppe selten auf Sympathie stoßen - denn diese Charaktere sind vor allem darauf ausgelegt, *selber* toll gefunden zu werden, und dementsprechend bringen sie den **Qualitäten und Interessantheiten der anderen Figuren** nur mäßige Aufmerksamkeit entgegen. Stärken und Schwächen der anderen sind ihnen nur ein müdes Lächeln wert und Fähigkeiten, die sie selbst nicht besitzen schätzen sie gering oder instrumentalisieren sie (und damit auch die Person, die über sie verfügt) für ihre eigenen Zwecke.

Ein zweiter Problemkreis ergibt sich zudem für den Spieler der coolen Heldin selber: HeldInnen kommen in Abenteuern regelmäßig in **Situationen, in denen ihre Souveränität** und damit eben auch **die Coolness bröckeln muss** - sonst wäre schlicht die Bedrohung zu gering und das Abenteuer zu einfach zu lösen, um wirklich spannend zu sein. Eine Spielerin mit einem auf Coolness angelegten Helden steht dann dumm da und lässt sich selbst schnell frustrieren - weil ihr Held gerade dann **nicht ihren Vorstellungen entspricht**, wenn es wirklich drauf ankommt! Ein "cooler Charakter" muss immer ernst genommen werden, selbst im Scheitern muss der Held sein heldisches Etwas behalten - "kleines" Scheitern, wie es in jedem Abenteuer mehrfach vorkommt, ist eine unangenehme Peinlichkeit, Spaß auf seine Kosten ist völlig unmöglich, denn beides hebt gleich das Charakterkonzept selbst aus.

Gerade dieses **immer-ernst-nehmen-Müssen** kann im gemeinsamen Rollenspiel gar nicht funktionieren - Aktionen misslingen, HeldInnen machen Fehler, stellen sich ungeschickt an, ja, machen sich gar manchmal unfreiwillig lächerlich! Und auch von den Gruppenmitgliedern ist es einfach zu

viel verlangt, die eigene Figur immer ernst zu nehmen. Es muss sich also die **Wahrnehmung auf die eigene Heldenfigur** ändern um dann die Darstellung ändern zu können.

Eigenheiten und Verletzbarkeiten

Die wichtigste Voraussetzung für eine konstruktive Rollenspielfigur im oben ausgeführten Sinne ist schlicht und einfach, dass ihr Spieler sie nicht durch und durch ernst nimmt, dass er **Fehler und Missgeschicke** seiner Figur selbst belächeln und sie auch zur Belustigung der anderen MitspielerInnen ins Rollenspiel einbringen kann. Das hört sich einfacher an, als es ist, man will schließlich keine Witzfigur spielen - trotzdem erachten wir dies als einen der wichtigsten Schlüssel zum guten Charakterspiel überhaupt.

Zunächst einmal muss man sich klarmachen, dass die **Stärken** einer Heldin nur dann wirkliche Stärken sind, wenn sie im **Kontrast zu bestimmten Schwächen** stehen, die auch tatsächliche Schwächen, Nachteile, Schrullen sein müssen, nicht nur kleinere Mankos: Eine große Magierin, die "alles" kann, nur nicht die Dinge, die "ohnehin unwichtig" sind, ist ein langweiliger Charakter in unserem Sinne, ebenso wie der zwar sippenlose Elf, der aber in seinem Abenteuererleben weder *badoc* wird noch seine Arroganz gegenüber Menschen ablegt oder die perfekt kämpfende Rondra-Geweihte, die zwar nicht schneiden kann, sich aber sonst außerhalb des Kampfes niemals eine Blöße gibt.

Denn diese **Blöße** ist es, die Figuren letztlich interessant macht, die eine Gruppe von HeldInnen zu einer Heldengruppe macht: die verletzbare Stelle (im übertragenen Sinne) eines Charakters ist der Bereich, indem dieser wirklich auf seine Gefährten angewiesen ist, dadurch *dass* der Held nicht perfekt ist, sondern vielleicht sogar gravierende Schwächen und Charakterfehler hat, **gewinnen die anderen Gruppenmitglieder an Bedeutung**, denn sie können diese Lücke füllen. Wenn man dies auf alle beteiligten Charaktere überträgt, ergibt sich das Bild einer Gruppe, die fest zusammengeschweißt ist und gemeinsam viele Abenteuer bestehen kann, weil ihre Mitglieder sich ergänzen können, ohne dass jemand den anderen völlig überlegen wäre.

Das allein reicht jedoch nicht: Auch gravierende Fehler und Nachteile sind keine Garantie für gutes Zusammenspiel - eine Forscherin oder ein Geweihter kann zwar "Arroganz 9" besitzen und damit auf gesellschaftlichem Parkett beständig durchfallen, ist aber auch für die MitheldInnen extrem anstrengend. Solche Fehler sind oft nervig, weil sie von den anderen Gruppenmitgliedern eben nicht gut ausgegült werden können - und selbst wenn doch, wird der arrogante Charakter seinen Gefährten nicht dafür dankbar sein! Sie machen den Charakter eben **unsympathisch** und fördern den **Spaß** nicht eben, auch Arroganz kann oder soll oft genug "cool" in unserem negativen Sinne sein.

Abhilfe kann da nur ein Quentchen Spaß sein, ein **Augenzwinkern** auf SpielerInnen-Ebene und die Bereitschaft, die eigene Heldin auch mal durch den Kakao zu ziehen, entspannte Rollenspiel-Situationen zu schaffen, in denen andere SpielerInnen die Möglichkeit haben, die Qualitäten *ihrer* Figuren darzustellen - auch **auf Kosten des eigenen Charakters**! Dadurch werden die Qualitäten der eigenen Figur letztlich nur unterstrichen statt relativiert.

Kleine Schrulle – große Wirkung

Dies lässt sich vielleicht anschaulich und beispielhaft machen, indem man den Begriff "Nachteil" durch "**Schrulle**" ersetzt - letzterer impliziert schon einen eher **lustigen, sympathischen Aspekt** eines Charakters. Man muss sich aber auch nicht an den regeltechnischen Nachteilen einer Figur orientieren - eine kleine Schrulle steht jedem Helden und jeder Heldin gut an, auch wenn die Nachteile das nicht unbedingt hergeben. Ein paar Beispiele:

- Der **extrem kompetente Magus** - durch keine Theorie mehr zu beeindrucken, mit allen Elixieren gewaschen, von allen "neuen" Zaubern schon gehört habend... aber dabei restlos und enerzierend zweckpessimistisch! "Dieser Zauber wird sicher nicht gelingen, ich verfüge in diesem Getümmel überhaupt nicht über die nötige Konzentration...", "Wir werden bestimmt nicht weit genug kommen, um etwas zu erreichen, aber sicher weit genug, um eine halbe Ewigkeit für den Rückweg zu brauchen..." (vgl. die Aventurischen Zitate von Irjan Thurion). Dass das Abenteuer dann doch meist noch gut ausgeht ist für diesen Charakter immer wieder überraschend - und kann großzügig auf die Fähigkeiten der anderen Helden zurückgeführt werden, auch wenn der Magus selbst mindestens ebenso viel Anteil am Erfolg hatte. Eine solche Figur muss nicht notwendigerweise komisch rüberkommen - aber sie ist bei allen herausragenden Fähigkeiten keinesfalls ein ausschließlich "cooler" Held!
- Die **endlos coole Golgaritin** - schweigend und Ehrfurcht gebietend, tödlich mit der geschwärzten Waffe und durch nichts aus der Fassung zu bringen, todesmutig und von frommer Gelehrsamkeit... aber dabei eigentlich recht mitteilungsbedürftig. Wer eine gewisse (natürlich nicht übertriebene!) Redseligkeit für allzu unpassend hält, kann die Golgaritin auch stottern, lispeln oder etwas ungenau sein lassen - alles ist recht, um den langweiligen Panzer vollendeten Stils soweit aufzubrechen, dass die Figur sympathisch und für einen Schmunzler gut sein kann. Wenn die Golgaritin nicht nur aus Glaubensgründen ständig schweigt, sondern auch wegen eines Sprachfehlers müssen ihre wortgewandteren GefährtInnen ihr eben genau dann beistehen, wenn es eigentlich an der Geweihten wäre, das Wort zu ergreifen: "Baron: Und ihr Euer Gnaden Boronia von Ravenstein, was nun sagt ihr als Person des Vertrauens dazu? Golgaritin: ... I-i-ich... *läuft nach einer Weile leicht rot an* Gefährte: Ihre Gnaden zieht es vor, zu dieser Angelegenheit zu schweigen, ich bin mir aber sicher, sie würde sagen wollen, dass..."
- Der **bärenstarke Krieger** - keine Waffe, die er nicht führen könnte, kein Gegner, der seiner Faust nicht erliegen müsste, keine Tür, die seinem Tritt widerstünde, kein Thorwaler, der ihn übertrumpfen könnte, dabei auch wortgewaltig und von einwandfreien Manieren... aber leider soooo tollpatschig! Der Krieger kann seine Kräfte einfach nicht so recht in konstruktive Bahnen lenken, der Glaspokal zerspringt ihm zwischen den schwieligen Fingern, die Sporen bleiben im teuren Tulamidentepich hängen, der freundschaftliche Klaps sorgt für nachhaltig Blaue Flecken, die Pferde werden nervös, sobald der Ritter mit den rauen Händen naht, etc. Das hört sich vielleicht übertrieben an, in Maßen jedoch sind solche Spielelemente keinesfalls reiner Slapstick, sie geben der Figur bei aller "Macht" eine gewisse Greifbarkeit - die GefährtInnen haben schließlich alle Hände voll zu tun, um des Kriegers Schnitzer auszubügeln, oder können sich gelegentlich lachend zurücklehnen und ihm zuschauen.

Die Beispiele ließen sich weiter fortführen, aber wir belassen es zunächst bei diesen dreien und hoffen, den springenden Punkt verdeutlicht haben zu können. Hier soll nochmal betont werden, dass uns nicht daran liegt, das Spiel auf Teufel komm raus humorvoll zu machen oder Spielfiguren

auf ihre komischen Eigenschaften zu reduzieren - im Gegenteil: Witzfiguren sind genauso schädlich für's Spiel, wie die "coolen Helden"! Aber wir glauben doch, dass Rollenspiel ohne lustige und insbesondere selbstironische Momente nicht richtig funktionieren und auf Dauer Spaß machen kann. Zum Schluss der zusammenfassende Aufruf:

Spielt Charaktere, die ihr auch dann mögen und bei einer Aktion gerne beobachten würdet, wenn es *nicht* eure eigenen HeldInnen sind! Spielt Charaktere, über die eure MitspielerInnen ab und zu auch mal lachen können - und ihr auch!

Coolness bei Meisterpersonen

Es versteht sich fast von selbst, sei aber doch noch mal explizit gesagt: Die "Coolness-Regel" gilt auch für NSCs! Häufig trifft man in Abenteuer-Heften bei den Meisterpersonen auf Charakterbeschreibungen, die eigentlich nur darauf ausgelegt sind, die **SpielerInnen zu gängeln** - Sätze wie "Dieser NSC trägt schwer an einem super-interessanten, für das Abenteuer irrelevanten Schicksal, über das die HeldInnen auch garantiert nichts herausfinden können - Ihnen, lieber Meister, wollen wir es aber auf den nächsten 5 Seiten erzählen" sind nicht einmal sooo sehr übertrieben... ;) Als SpielleiterIn stellt man dann die betreffende Figur schnell als sehr geheimnisvoll dar, ohne jedoch den SpielerInnen Möglichkeiten zu geben, ein wenig hinter das Geheimnis zu schauen - was ja auch nicht vorgesehen ist, letztlich aber nur frustriert.

Offenbar haben auch Abenteuer-AutorInnen ihre Charaktere lieb - schön zu wissen - dabei vergessen oder vermeiden sie es jedoch oft, die **NSCs mit Schrullen und Fehlern** zu **versehen**, welche sie den HeldInnen näher bringen könnten. Denn solche Eigenheiten und Schwächen machen die Figuren der Spielwelt erst zu Charakteren, die bei den SpielerInnen ein echtes **Interesse für die NSCs als Personen** wecken und nicht nur als Abenteuerelement oder hehres Bildnis des großen Helden. Erschreckend viele NSCs sind auch als Überhelden von hoher Stufe und mit nachgerade absurden Werten angelegt, denen die *eigentlichen* ProtagonistInnen des Abenteuers - die SpielerHelden - nicht das Wasser reichen können und auch nicht sollen.

Solche NSCs muss man als SpielleiterIn meiden, wie die Pest - SpielerInnen wollen nicht zuschauen, wie jemand anderes eine gefährliche Situation deichselt, sie wollen sie **selbst bewältigen**! Sie wollen nicht neben einem hochrangigen NSC herreisen und dessen HandlangerInnen spielen, sie wollen **selber ihre Fähigkeiten zur Geltung bringen**. Sie wollen mit diesen ihren speziellen Fähigkeiten gebraucht werden - und nicht durch die coolen NSCs des Abenteuers ersetzbar sein! Und das ist ihr gutes Recht. Egal, wie also ein NSC im Abenteuer beschrieben ist, als Spielleiterin oder Meister sollte man sich die Mühe machen und die Coolness solcher Meisterpersonen kritisch überarbeiten, wie wir es oben für SpielerInnen-Charaktere ausgeführt haben.

Coole Heldentypen

Vorbemerkung

Wir haben im Kapitel Coolness und Schrullen schon die generelle Problematik um die "Coolness" von Rollenspielfiguren ausgeführt. Nicht immer allerdings bekommen Charaktere allein durch gewisse Vorstellungen und Vorlieben der Spielerin oder des Spielers einen kontraproduktiven "Coolness-Faktor" - viele **offizielle Heldentypen** sind von vornherein massiv in diese Richtung angelegt. Das macht es bei diesen Heldentypen natürlich besonders schwer, das Coolness-Problem zu umgehen.

Im folgenden sollen deshalb einige Beispiele von Heldentypen vorgestellt werden, bei denen man regelmäßig das Gefühl hat, sie sind entweder allein zu dem Zweck erdacht worden, die MitspielerInnen durch ihre Coolness zu nerven oder um die SpielerInnen des Charakters selber durch nicht zu verwirklichende Vorstellungen zu frustrieren. Diese Beispiele sind dabei durchaus in einem gewissen Sinne als **"Archetypen"** zu verstehen, die jedes für sich für eine ganz bestimmte Art von Coolness bei Rollenspielcharakteren exemplarisch sind. Die einzelnen Probleme lassen sich deshalb auch auf andere Heldentypen übertragen, wobei der Golgariter für einen Söldner oder Meuchler, der Maraskaner vielleicht für einen der Magierphilosophie anhängenden Schwarzmagier Pate stehen kann und die Elfe in einigen Problemen der Sharisad ähnlich ist.

(Dieses Kapitel wird in Zukunft um weitere "Archetypen" ergänzt.)

Die wunderschöne Elfe

Charakteristik

Ihr vordringlichstes Merkmal ist natürlich, daß sie einfach wunderschön ist. Desweiteren kann sie alles besser als andere, und das, was sie vielleicht doch nicht kann, hat sie auch gar nicht nötig. Dass andere sich in den Tempeln ihrer Gottheiten im andächtigen Gebet oder vor weltlichen Autoritäten in Ehrfurcht auf die Knie werfen, kann sie nur belächeln. Wo Menschen und Zwerge beständig nach Geld und Gütern streben, da schüttelt sie nur ungläubig den Kopf - kann sie sich doch mittels ihrer grandiosen Fähigkeiten alles, was sie braucht, aus Wäldern und Flüssen selbst erjagen, suchen oder herstellen. Wo andere in ernsthafte Gefahr geraten, bringt sie sich mit diversen Elfenzaubern leicht aus der Schusslinie - was kann sie dafür, dass die Gefährten nicht zaubern können? Und überhaupt: Warum machen sich diese Menschen auch immer Feinde...

Mitglied der Heldengruppe ist sie eigentlich nur, um die Gefährten beeindrucken zu können und den Menschen zu zeigen, was für arme Würstchen sie doch letztlich sind. Gilt es, wirklich einmal zusammenzuhalten, dann sind auf jeden Fall die Gefährten schuld an der misslichen Lage, aber aus reiner Großzügigkeit hilft sie dann doch mit, weil die anderen ohne sie ja auch völlig aufgeschmissen wären. Sie selbst behält sich selbstverständlich immer die Option offen, sich jederzeit wieder zu verabschieden - und sei es nur, um daheim bei der Sippe ein paar neue tolle Zauber zu lernen. Im Salasandra natürlich, denn vom *badoc*-Werden ist die "wunderschöne Elfe" auch nach Jahren in der Menschenwelt nicht bedroht.

Lösungsansätze

Der Typus der "wunderschönen Elfe" ist es, der bei vielen SpielerInnen und SpielleiterInnen Elfen als Charaktere insgesamt in Verruf gebracht hat. Ganz zu Unrecht, wie wir meinen, denn wer **Elfen als Powerfiguren** spielt, übersieht etwas Wesentliches: Elfen mögen zwar wunderschön, gewandt, weise etc. sein und die tollsten Zauber aus dem Handgelenk schütteln - aber das trifft nur solange zu, wie sie sich in ihrer **heimischen Sippe** aufhalten. Eine **Elfe in der Menschenwelt** ist ein bedauernswertes, entwurzeltes Wesen in einer fremden Umgebung, auf das beständig ungewohnte und unangenehme Sinneseindrücke eindringen, die ihr auf Harmonie gerichtetes in-der-Welt-Sein untergraben. Und dieses besondere und von Menschen so verschiedene in-der-Welt-Sein ist es, dem sie ihre wunderbaren (Zauber-)Fähigkeiten überhaupt verdankt.

Es ist deshalb nicht völlig unplausibel, eine Elfe in der Menschenwelt *zunächst* arrogant und herablassend zu spielen - weil dies ein recht plausibler Schutzmechanismus der Elfe sein könnte, mit dem sie den Unbillen der fremden, furchteinflößenden Welt und den Merkwürdigkeiten der Menschen begegnet. Aber ihre Zauber werden ihr keineswegs so leicht "von der Hand gehen" wie in ihrer heimischen Umgebung - vielmehr wird sie erst mühsam lernen müssen, auch in einer ganz und gar fremden Umwelt ihre Zauber "geschehen zu lassen". Die Elfe wird einsehen müssen, dass sie durchaus **auf ihre menschlichen Gefährten angewiesen ist** - weil z.B. der Wildhüter des örtlichen Grafen sich nicht durch ihren lieblichen Augenaufschlag, sondern nur durch die Bestechungsgelder der Gefährten davon überzeugen lässt, die Wilderei der Elfe im Jagdrevier des Grafen unter den Tisch fallen zu lassen.

Auch ihre sprichwörtliche Schönheit öffnet nicht immer jene Türen, die sie sich wünschen würde: Im Lieblichen Feld z.B. sind Elfen als lebende Raritäten zu Vorführzwecken in der gehobenen Gesellschaft recht beliebt... Eine Elfe dürfte kaum die **nötige Menschenkenntnis** besitzen, um sofort zu durchschauen, welch üblem Spiel sie hier anheimfällt. Und warum sollte sie letztlich nicht eines Tages sogar feststellen, dass ihre menschlichen Gefährten in ihren Gebeten zu den Göttern offenbar ein ganz ähnliches aufgehoben-Sein, eine **ähnliche Erfüllung** und Hingabe erfahren, wie sie selbst damals in ihrer Sippe? **Eine Erfahrung, die sie verloren hat**, als sie in die Welt hinauszog - wie ihr schmerzlich bewusst ist.

Der schweigende Golgarit

Charakteristik

Er lächelt niemals, spricht nur das Nötigste, und den Banalitäten des Abenteuererlebens oder den Albernheiten seiner Gefährten begegnet er mit stoischer Ruhe. Alles Spielerische ist ihm fremd und Anmaßungen oder Respektlosigkeiten gegen ihn beantwortet er nicht mit belehrenden Worten, sondern mit einem finsternen, durchdringenden und ehrfurchtgebietenden Blick. Er handelt niemals unbedacht, voreilig oder emotional, und wenn er seine Waffe zieht, dann tut er es, um zu töten - und zwar schweigend. Er hat nicht, wie die DienerInnen Rondras oder andere KriegerInnen, seine Ehre zu verteidigen und ist auch nicht an die strengen Regeln des ehrenhaften Kampfes gebunden - aber trotzdem begegnet ihm jede zivilisierte Person mit Achtung und Respekt und fürchtet seine Fähigkeiten an der Waffe. Er hat es nicht nötig, sich mit lautem Kampfgebrüll Aufmerksamkeit zu verschaffen - denn seine tödliche schwarze Klinge spricht ihre eigene Sprache...

Wenn der Golgarit seine Ordensstrukturen überhaupt verlässt, muss es dafür schon einen guten Grund geben, denn in seiner heimischen Schwinge dürfte er sich immer noch am wohlsten fühlen: Seine MitgolgaritInnen sind ebenso cool und schweigsam wie er selbst und weltlichen Belanglosigkeiten ebenso abgeneigt. Eine Heldengruppe wird er wohl nur als Gesandter seines Ordens in wichtigen Angelegenheiten begleiten, die keine verantwortungsbewußte und götterfürchtige Person solchem Abenteurer- und Söldlingsvolk wie seinen Mitreisenden überantworten würde. Er überlässt besagte Mitreisende im Wesentlichen zwar ihren eigenen Angelegenheiten (Boron wird sich schon noch früh genug um sie kümmern, warum also viele Worte verschwenden), wacht aber unnachgiebig darüber, dass die Lösung der Angelegenheit allein nach Maßgabe seines Ordens und Glaubens erfolgt. Seine zeitweiligen Gehilfen verlässt er dann auch beizeiten wieder ohne ein Zeichen der Sympathie oder gar ein Wort des Dankes nach durchstandenen Gefahren.

Problembeschreibung

Der "schweigende Golgarit" wird eigentlich von keiner Person in der Rollenspielgruppe wirklich geschätzt: Für die Spielleiterin ist er letztlich ein Klotz am Bein, da er kaum einmal mit NSCs kommuniziert, aber immer und überall - auch in prekären Kampfsituationen - seine respekteinflößende Erscheinung **ins rechte Licht gerückt** sehen möchte. Für die MitspielerInnen ist er der immer erhabene, unnahbare, undurchschaubare dunkle Krieger, mit dem man nicht reden, geschweige denn eine **persönliche Beziehung** aufbauen kann, und der sich unerbittlich über **Gruppenentscheidungen** hinwegsetzt, wenn es um seine Interessen bzw. um die seines Ordens geht. Der "schweigende Golgarit" wird sich nie so in die Gruppe integrieren, wie die Gruppenmitglieder das vielleicht für wünschenswert hielten, aber er fordert stets, in seiner Besonderheit von allen ernst genommen und gewürdigt zu werden.

Nicht zuletzt ist die Figur aber auch für den Spieler selber eine zweischneidige Angelegenheit: Stets muss er **sich mit Worten zurückhalten**, aber seinen Charakter trotzdem so darstellen, dass seine Coolness auch deutlich wird. Dies versucht er zum einen durch **Beschreibungen** des immer gleichen durchdringenden Blicks und der immer gleichen dunklen Aura, und zum anderen durch **Handlungen**, welche aber eben im Rollenspiel durch die Vorgaben der Spielleiterin nicht immer so ausfallen müssen, wie der Spieler sich das wünscht. Wie oft machen Rollenspielsituationen - und sei es schlicht durch einen misslungenen oder verpatzten Würfelwurf - dem **Bild des Spielers von seinem coolen Golgariten** einen Strich durch die Rechnung und führen bei diesem zu nichts als Frustration, weil sich die schöne Vorstellung von seiner Figur nicht aufrechterhalten lässt.

Lösungsansätze

Der respekteinflößende dunkle Ritter, der mit seinem durchdringenden Blick jede unbotmäßige Äußerung zum Schweigen bringt, ist sicher ein **Ideal** des in jahrelangen Übungen gedrillten und durch schwierige Questen gestählten Golgariten - aber auch Ordenskrieger sind Menschen, die ein Ideal nur selten erfüllen. Auch der Golgarit in der Heldengruppe wird dieses Ideal anstreben, aber ebenso ist er sich bewusst, dass **nur wenige es je wirklich erreichen** - dies sind die Großen seines Ordens, die für ihre charismatische Erscheinung und ihr stets borongefälliges Verhalten berühmt sind. Er selbst gehört - das muss er unumwunden zugeben - noch nicht diesen höchsten Rängen an, und deshalb kann er auch von seiner Umgebung nicht immer den entsprechenden Respekt erwarten. Er muss sich - ebenso wie seine großen Idole - durch disziplinierten Lebenswandel, harte Prü-

fungen und viel Lebenserfahrung Respekt und Charisma erst hart erarbeiten, wobei er auch immer wieder mit **Fehlschlägen** zu rechnen hat - und das weiß er auch.

Wie auch immer der Golgarit letztlich zur Heldengruppe gestoßen ist: Nicht zwangsläufig muss er seine GefährtInnen nur als **Zweckgemeinschaft** ansehen, mit der er sich möglichst wenig abgibt. Gerade da er nach dem Vorbild der Seelenwaage Rethon dazu angehalten ist, das Wesen der Sterblichen zu ergünden, mag vielleicht dieser seltsame, bunt zusammengewürfelte Haufen von Abenteurern sein **Interesse wecken**. Zudem ist er, der fast sein ganzes Leben hinter Klostermauern verbracht hat, in vielen weltlichen Situationen des Abenteuerlebens auf die GefährtInnen angewiesen - und auch ein Golgarit *muss* diese Hilfe nicht für eine Selbstverständlichkeit halten, die man ihm schuldig ist. Auch ein Golgarit kann **echte Dankbarkeit** und Zuneigung für seine GefährtInnen empfinden, und es gibt sicher genügend subtile Möglichkeiten, das zum Ausdruck zu bringen. Auch ein Golgarit kann einsehen, dass die glimpfliche Lösung einer Questen nur durch die **Vereinigung der Fähigkeiten der Heldengruppe** zustanden kommen konnte - und dass seine eigene Schwinge diese Möglichkeiten vielleicht nicht gehabt hätte.

Der besserwisserische Maraskaner

Charakteristik

Der Maraskaner hat seinen Mitmenschen (und -zwerge und -elfen) etwas Entscheidendes voraus: Er weiß um die wahre Natur der Welt und macht das auch zu jeder passenden und unpassenden Gelegenheit deutlich. Er lehnt dabei keinesfalls den Glauben an die "Zwölfgötter" ab, aber er weiß im Gegensatz zu den sogenannten "Geweihten" um das wirkliche Wesen der DienerInnen Rurs. Er weiß, dass es keine Götterwunder gibt, sondern alles, was Unwissenderen als ihm selbst als solche erscheinen mag, allein auf Rurs wunderbaren Plan zurückzuführen ist. Und das Schönste ist: Keine Geweihte kann ihm jemals etwas anderes glaubhaft machen. Zu sterben ist für den Maraskaner keine Sache, um die er viel Aufhebens machen muss, denn er wird ja wiedergeboren. Die Zwölfgötter-Anbeter kann er nur bedauern, denn auf sie warten 12 sogenannte "Paradise", die bis an den Rand gefüllt sind von vielleicht nicht Untoten, aber doch zum ewigen Stillstand verdamnten Seelen.

Aufgrund seines Wissensvorsprungs kann der Maraskaner natürlich seine GefährtInnen leider nicht wirklich ernst nehmen und insbesondere Geweihte der Zwölfe haben von ihm nichts anderes als lächelnd herablassende und belehrende Kommentare zu erwarten - haben die ihm doch mit ihren kosmologisch völlig unfundierten Dogmatismen nicht einmal theologisch etwas entgegenzusetzen. Natürlich hindert das den Maraskaner mitnichten daran, seine unwissenden BegleiterInnen jederzeit gründlich über das wahre Wesen der Welt aufzuklären - und eigentlich ist das auch seine wahre Motivation bei der Begleitung einer Heldengruppe. Mit besonderer Hingabe erwähnt er immer wieder die Schönheit und Paarigkeit der Welt und stachelt damit die GefährtInnen zu philosophischen und theologischen Disputen an - in dem sicheren Wissen, dass er im Zweifelsfall jedes Argument von ihrer Seite mit dem Hinweis abtun kann, Rurs allweiser Plan sei eben nicht einmal für ihn selbst völlig zu durchschauen, das ändere aber nichts an der Richtigkeit der ihm gegebenen Erkenntnisse.

Lösungsansätze

Zunächst muss festgehalten werden, dass die Urteile gegen Andersgläubige und "Garetjas", die sich MaraskanerInnen so gerne bilden und auf die sie ihre **Respektlosigkeit und herablassende Art** gründen, *Vorurteile* sind - und damit eben keinesfalls Ausdruck besseren Wissens oder tieferer philosophischer Einsichten. Vorurteile sind Meinungen und Einstellungen, die gänzlich falsch sein können (nicht müssen), die kaum einmal tatsächlich voll und ganz zutreffen und die deshalb immer wieder enttäuscht werden. Nicht einmal der besserwisserische Maraskaner ist vor dieser **Enttäuschung seiner Einstellung durch Erfahrung** gefeit, weshalb es genug Gelegenheiten in seinem Abenteuererleben geben können sollte, wo seine Arroganz und Besserwisserei entweder deutlich bröckelt oder zur reinen Farce wird.

Desweiteren gibt es auch inhaltlich genug Gründe, warum die beschriebene Haltung des Maraskaners gegenüber insbesondere Geweihten der Zwölfe nicht zwingend und unumgekehrbar ist: Warum sollten die Zwölfgeschwister als Dienerinnen und Diener Rurs nicht auch aktiv in das Weltgeschehen eingreifen können und zu diesem Zwecke ihre bevorzugten Lieblinge (also besagte Geweihte) haben? Der Maraskaner gibt sich doch sonst immer so undogmatisch, warum sollte er da nicht auch einsehen können, dass er offenbar bisher die wichtige **Rolle jener DienerInnen der Zwölfgeschwister** (und damit DienerInnen der DienerInnen von Rurs Plan!) falsch eingeschätzt hat? Desweiteren stehen Geweihte der Zwölfe in den allermeisten Kontexten auf der gleichen Seite wie der Abenteuerer-Maraskaner und bemühen sich damit ebenso wie er selbst um eine Mehrung der Schönheit der Welt - auch wenn sie dies vielleicht nicht so ausdrücken. Auch ist es nicht ausgeschlossen, dass der Maraskaner irgendwann nicht um die Anerkennung des Faktes herumkommt, dass **Geweihte der Zwölfgötter tatsächlich mit ihrer Gottheit sprechen können** - Rur-und-Gror-PriesterInnen oder gar einfache Gläubige jedoch nicht.

Ein weiteres großes Problem für die Mitglieder der Heldengruppe des besserwisserischen Maraskaners ist, dass dieser jeden theologischen oder weltanschaulichen Disput gewinnt - einfach deshalb, weil er es immer wieder vermeidet, sich auf irgendeine Glaubensaussage verbindlich festzulegen, während er seinen GefährtInnen **tumben Dogmatismus** vorwirft. Auch hier wird ähnlich wie bei der wunderschönen Elfe ein wesentlicher Teil des Hintergrundes einfach übersehen, denn was beispielsweise das **Thema Dämonenbeschwörung** angeht, ist der Maraskaner ungefähr so offen und undogmatisch wie ein Bannstrahler... Ein Aspekt, der den Maraskaner seinen GefährtInnen ja durchaus auch sympathisch machen und ihm selbst im Gegenzug zeigen kann, dass sie alle in dieser sehr bedeutenden Sache (der "Dämonenfrage") auf der gleichen Seite stehen. Und solcherart Verbündete kann man dann vielleicht doch mit Respekt, Achtung und Toleranz behandeln.

Tipps zum Vorbereiten von Abenteuern

Einleitung

Ein Abenteuer vorzubereiten ist für jeden Meister und jede Spielleiterin das Normalste überhaupt, möchte man meinen. Aber ist es das wirklich? Wie sehr hängt gutes Leiten von der **Vorbereitung** ab, wieviel geht über **Improvisation**? Ohne diese Frage entscheiden zu wollen, scheint die Vorbe-

reitung an sich doch "gut" und "weniger gut" gemacht werden zu können - und gute Vorbereitung erleichtert gute Improvisation allemal.

Wir wollen hier ein paar Gedanken und Erfahrungen an die Hand geben, wie man sich schon beim **Lesen eines Abenteuers** das Leiten desselben erleichtern kann, indem man systematisch auf bestimmte Dinge achtet. Danach folgen ein paar ausführlichere Überlegungen zu **Schilderungen von Szenen und Settings**, was eine gute Beschreibung ausmacht und wie man sich auch hier - jenseits der Hilfestellungen im Abenteuertext - besser vorbereiten kann. Einige Gedanken zur planvollen **Verwendung von NSCs** und eine **Checkliste zur Abenteuervorbereitung** schließen den Text ab, womit wir natürlich keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit erheben können: man könnte noch zu Musikeinsatz und dessen Vorbereitung etwas schreiben und an verschiedenen Stellen tiefer ins Detail gehen.

Aber vielleicht helfen schon diese Ausführungen jemandem ein bisschen, damit nicht erst beim Meistern auffällt, dass der Bösewicht viel zu offensichtlich ist, die Auftraggeberin viel zu unsympathisch, ein Setting viel zu schlecht beschrieben oder die Story selbst mit logischen Fehlern durchsetzt.

Wie liest man ein Abenteuer am besten?

Manche Abenteuer-AutorInnen pflegen ihre Abenteuer bewusst so zu schreiben, dass für die Spielleiterin selbst die Geschichte spannend und überraschend bleibt - das kommt ihr aber selten zugute, denn es erschwert den **Überblick** und die Vorbereitung, da wichtige Auflösungen von einzelnen spannenden Situationen erst spät im Abenteuer erklärt werden und man dadurch diese Auflösung beim *Spielen* der Situation oft nicht direkt vor Augen hat. Ein guter Aufbau des Abenteuers, bei dem man alle wichtigen Informationen und Marker jederzeit präsent hat (nicht nur im Gedächtnis, sondern eben auch auf dem Papier) ist dagegen Gold wert. Man kann sich jedoch auch schon beim ersten Lesen des Abenteuers selbst helfen, indem man folgendermaßen vorgeht:

Das große Ganze

Man sollte das Abenteuer zunächst nur oberflächlich lesen, und nicht linear von vorn nach hinten durch - stattdessen sollte man nach der Lektüre der **Einleitung** (Hintergrund und Ablaufsüberblick des Abenteuers) zunächst einmal in den Anhang und die **Dramatis Personae** blicken. Dort kann man sich kurz mit den wichtigsten NSCs vertraut machen, man sieht anhand von Plänen, welche Orte zu Hauptschauplätzen werden oder anhand von Handouts, welche Informationen besonders wichtig sind - insgesamt hat man schon einmal einen Überblick, in welcher Hinsicht dem Spielleiter besonders unter die Arme gegriffen wird. Danach kann man die **Kapitel** von vorn durchgehen, wobei normalerweise der Einstieg ins Abenteuer recht wichtig ist, danach ein eher unwichtiger Reise-Abschnitt kommt und sich die Story dann auf's Finale zuspitzt. Wenn Abschnitte beim Lesen langweilig sind, kann man sie getrost zunächst überspringen, man behält davon ohnehin nicht viel, wenn man sich durchquält.

Plot-Points und Stimmigkeit

Nach dieser ersten **Überblickslektüre** sollte man unbedingt die Einleitung nochmals und sehr sorgfältig lesen, denn in den meisten Fällen wird man erst jetzt alle Punkte der knappen **Plot-**

Zusammenfassung richtig wahrnehmen und einordnen können. Selbst das Abenteuer jederzeit auf diese Art zusammenfassen zu können, erleichtert die Vorbereitung ungemein, denn man hat immer präsent, an welcher Stelle in der Geschichte man sich befindet, wenn man einzelne Szenen ausarbeitet. Im nächsten Schritt liest man das Abenteuer nochmals **"von Plot-Point zu Plot-Point"** und lässt die Zwischenteile aus - Plot-Points sind Ereignisse und Szenen, in denen die Story weitergetrieben wird. Diese **Angelpunkte des Abenteuers** liefern immer notwendige Informationen, um zu verstehen, was eigentlich aus welchem Grund passiert, als Spielleiter muss man deswegen besonders gut vertraut mit diesen Szenen sein.

In diesem Lektüreschritt fallen auch **logische Fehler und Unstimmigkeiten** des Abenteuers schneller auf, für die man sich dann bereits ansatzweise Lösungen überlegen sollte. Unstimmigkeiten müssen übrigens nicht objektiv sein, sondern können für eine bestimmte HeldInnengruppe gelten, für eine andere nicht - manche Heldentypen akzeptieren ein bestimmtes Geschehen eben leichter als andere: wenn zum Beispiel eine göttergeweihte "gute" Meisterperson vor den Augen der Helden eine zweifelhafte, aber der Abenteuer-Vorgabe nach notwendige Tat begeht, dann könnten sehr tugendhafte Geweihte in der Heldengruppe diese Tat als verdammenswert betrachten (und ihre SpielerInnen die Tat als aventurische unstimmig ansehen), während eine eher "grau" orientierte HeldInnengruppe die Notwendigkeit der Tat ohne Einspruch akzeptieren und die Handlung selbst sogar unterstützen würde. Als Spielleiterin muss man aber auf die ungnädige Reaktion eines Helden-Geweihten vorbereitet sein und die Situation entsprechend ändern oder so überzeugend gestalten, dass sie funktioniert. ("Funktionieren" bedeutet in diesem Kontext, dass die SpielerInnen die Situation akzeptieren und gut mitspielen können, sich also nicht off-game daran stoßen und dadurch evtl. aus der Rolle fallen.)

Schöne Rollenspiel-Situationen

Dann kann man sich **einzelne Abschnitte** heraussuchen, die besonders **bemerkenswert, spannend, schön** oder ähnlich **eindrücklich** waren und intensives Rollenspiel versprechen (sie müssen nicht mit den Plot-Points übereinstimmen!). Wenn man diese Szenen im Geiste durchgeht, ausgestaltet und sich überlegt, wie sie mit den eigenen SpielerInnen und ihren HeldInnen funktionieren würden, kann man schon viel darüber lernen, wie das Abenteuer insgesamt bei *den SpielerInnen* wahrscheinlich ankommen wird und worauf man besonders wird achten müssen.

Füllwerk

Am Schluss - wenn das "große Ganze" bereits verstanden und punktuell mit Leben gefüllt ist - kann man sich ans Füllwerk machen: Man sollte dazu die **Übergangspassagen** zwischen den Plot-Points und schönen Szenen gründlich lesen und sich überlegen, welches Gewicht man ihnen geben will - grob in veranschlagter Spielzeit gemessen. Dabei sollte man sich auch den **dramaturgischen und atmosphärischen Sinn** dieser Passagen veranschaulichen: eine lange Überlandreise durch tristes Gebiet kann man z.B. nur dann erzählerisch abkürzen, wenn es für die Abenteuer-Atmosphäre nicht wirklich relevant ist, dass auch die SpielerInnen das Gefühl haben, dass ihre HeldInnen endlos durch die Wildnis zu irren, bevor wieder etwas passiert.

Notizen, Notizen, Notizen!

An jedem der oben grob skizzierten Lektüre- und Vorbereitungs-Punkte ist es fast unabdingbar, sich Notizen zu machen, je gründlicher desto besser! Wenn man sich auch nur einmal die Mühe gemacht hat, den kompletten Abenteuerplot in eigenen Stichworten aufzuschreiben, wird man ihn umso besser immer im Blick behalten können. Oft hat man gerade während der ersten oberflächlichen Lektüre schon eine **Fülle von Assoziationen** zu bestimmten Szenen, zu NSCs und Stimmungsvermittlung des Abenteuers - und allermeist mehr, als man sich für später merken kann! Solche **Details direkt zu notieren** und wenn nötig später auch nochmal ordentlich und strukturiert abzuschreiben, kann eine große Hilfe gerade bei sehr umfangreichen und nur skizzenhaft ausgestalteten Abenteuern sein.

Vignetten vorbereiten!

Vignetten sind **Illustrationen, kleine Bildchen oder Verzierungen** - in unserem Kontext sind damit natürlich **sprachliche Bilder** gemeint, die der Ausgestaltung einer bestimmten Szene und der **Erzeugung von Atmosphäre** dienen. Vignetten sind nicht gleichzusetzen mit Vorlesetexten oder 'gewöhnlichen' Meisterbeschreibungen, sie sind meist nur kleine Teile davon - allerdings auch oft die Teile, die besonders wichtig sind, weil sie dem beschriebenen Setting aventurisches Leben einhauchen. Ein Beispiel dazu:

- Die HeldInnen reiten auf der **Bärenburg in Trallop** ein, die Spielleiterin beschreibt ihrer Spielgruppe die weiß verschneiten Zinnen, die trutzigen Mauern und knatternden Banner, das Geräusch der Pferdehufe auf vereistem Kopfsteinpflaster, das Blinken der Speere in Händen der Torwache.

Soweit so gut, diese Szene ist jedoch noch recht zweidimensional: die allermeisten SpielerInnen haben aus Filmen und von Bildern eine recht gute Vorstellung von einer prächtigen, winterlichen Trutzburg. Diese Bilder sind meist reduziert auf die erhabenen und eindrucksvollen Aspekte einer solchen Feste, wirken dadurch aber etwas **lebloos**. Echtes Leben haucht man der Beschreibung ein, wenn man **Zeichen des Alltagslebens** und der **zeitlichen Komponente** einbaut:

- Die Spielleiterin beschreibt dazu neben den oben genannten Aspekten die schmutzigen Schlieren der Latrinen an der Burgmauer, beschreibt wie die Burgwachen auf den Mauern im scharfen Wind frieren und schlottern, beschreibt das Knarren der alten Mühle am Rand der Burgschanze, wie ein paar Hausschweine sich an hingeworfenen Abfällen gütlich tun, wie die Dampfschwaden aus den riesigen offenen Zubern der Burgwäscherei seltsame Eiszapfen im Innenhof wachsen lassen und/oder wie eine Schar Kinder mit Holzschwertern lärmend vor den Pferden der Helden hertobt. *Danach* (wegen des Kontrasteffekts) beschreibt sie den dräuenden Ostturm, in welchem bekanntlich Gwynna die Hex' haust, das düstere Flackern einer Kerze hinter ihrem Fenster, den Umriss ihrer Gestalt, die sofort wieder verschwindet, oder einen losen Fensterladen am Turm, der unablässig und mahnend im Wind klappert...

Dadurch bekommt die Bärenburg gleich **mehr Tiefe**: hier leben tatsächlich Leute, und zwar schon seit Generationen - nicht nur der Herzog und seine Frau mit ein paar stolzen Rittern, sondern viele weitere **Menschen mit all ihren profanen Bedürfnissen**, das Gesinde, die Boten, die Hofgeweihten, die Kinder, etc. Die Beschreibung des Hexenturms kann natürlich bereits ein Hint für den Fortgang des Abenteuers sein, aber auch einfach ein Element am Rande, welches den Spiele-

rInnen eine Dimension Aventuriens zeigt, auf den sie keinen unmittelbaren Einfluss haben, der unabhängig von ihnen und ihrem Abenteuer existiert.

Zurück zum Konzept der Vignetten: Im obigen Beispiel findet sich unser Vignetten-Konzept vor allem in den Beschreibungen der Alltags-Elemente der Bärenburg wieder und - ganz wichtig - in denen der **Kinder!** Kinder gibt es immer und überall, aber sie werden immer als erstes vergessen, weil sie den meisten RollenspielerInnen kaum präsent sind - sei es, weil sie selbst keine Kinder haben oder weil Kinder nicht so recht in ihre Vorstellung einer Fantasy-Welt passen. Aber Kinder sind *das* **Symbol für menschliches und sich wandelndes Leben**, für die Zeitlichkeit eines Settings: Auf jedem Piratenschiff gibt es Kleinkinder und Halbwüchsige, jede größere Räuberbande hat früher oder später Nachwuchs, Kinder und Jugendliche tun in Tempeln und Schmieden, auf Feldern und bei den Gardisten als Botenläufer Dienst, sie sind in jeder Stadt und jedem Dorf ständig präsent. Dabei sollte man auch bedenken, dass in Aventurien 16-18jährige bereits als erwachsen gelten und entsprechenden Berufen nachgehen.

räusper Nach diesem kleinen - hoffentlich nicht überflüssigen - Exkurs aber wieder zum Thema: Vignetten haben wir absichtlich aus dem Grund hier bei der Abenteuer-*Vorbereitung* ausgeführt, weil sie genau die Beschreibungsaspekte beinhalten, die "der gemeine Spielleiter" in den allerseltensten Fällen einfach improvisieren kann - man braucht **Detaillkenntnis** und einen **reichen Schatz an Adjektiven**, um gerade die alltäglichen und lebensweltlichen Dinge **prägnant** zu **beschreiben**, ohne dass die SpielerInnen sie als überflüssige Info oder als langweilig empfinden. Entsprechend wollen schöne Vignetten **gut vorbereitet und recherchiert** sein, ob man sie dann als Vorlesetext aufschreibt oder sich nur Stichworte dazu notiert, die man dann in Improvisationen einflucht, ist zweitrangig.

Außerdem müssen Vignetten **knackig und knapp** sein, keine ellenlangen, in Details ausufernden Beschreibungen, sie dürfen nicht einfach eine Aufzählung von Dingen sein, die in der Masse uninteressant werden. Vignetten sind **symbolträchtige, aktive Bilder**, die maßgeblich für das **Flair**, die **Stimmung**, die **Atmosphäre eines Settings** verantwortlich sind, sie sorgen auch für den Wiedererkennungseffekt bei den SpielerInnen und müssen entsprechend sorgfältig ausgearbeitet werden. Als etwas paradoxe Grundregel könnte man formulieren, dass eine Vignette im Idealfall *die ganz normale Kuriosität* der aventurischen Spielwelt und des Lebens darin darstellt... ;)

Um nicht in theoretische Laberei abzugleiten noch einige Beispiele:

- Um einen Aspekt der Stadt **Khunchom** mit ihren Brücken über überfüllte Mhanadiarme zu verdeutlichen, kann man die flachen Boote aus geschnürtem Schilfrohr beschreiben, die mit langen Stäben gestakt werden. Eines wird von einer dünnen, zottelbärtigen Gestalt gesteuert, die mit heiserer Stimme einen mystischen Gesang zu Ehren Rastullahs über das Wasser brüllt und in regelmäßigen Abständen eine Handvoll Reis über's Wasser schleudert. Vorn auf dem schwankenden Kahn ist eine Ziege angebunden, die ohne Angst ins Wasser starrt. Als Kontrast kann dann noch der schwerfällige, bunte Lustsegler eines Potentaten beschrieben werden, der überhaupt keine Rücksicht auf die fragilen Schilfkähne nimmt und von dem seichte Musik und Gelächter herübertönen. Der Rest der Szenerie wird dann schnell von der Fantasie der SpielerInnen aufgefüllt, ohne dass man die trockenen Details, wie weitere Lastkähne, die Breite des Flussarms in Schritt oder die verschiedenen Formen der Boote und Schiffe ausführen müsste...

- Um die Artenvielfalt und das ewige Fressen und Gefressenwerden im **meridianischen Dschungel** zu beschreiben, nützt es wenig, Tiernamen noch und nöcher herunterzurasseln. Man erreicht das besser mit einer Vignette, zum Beispiel der Beschreibung einer großen Gruppe leuchtend rosaner Flammenkraniche (Flamingos), die wie vom Wind herumgewirbelte Bauschblüten aufgeregt umherstaksen, als die HeldInnen sich fasziniert nähern. Nachdem ein wenig Ruhe eingekehrt ist kommen einige der grotesken Tiere neugierig heran, als plötzlich ein großer Schatten direkt vor dem Boot oder dem Standpunkt der Helden durch die Wasseroberfläche des Sumpfsees bricht und einen der Flammenkraniche mit sich nach unten reißt, so dass die Federn fliegen! Die bedrohliche Situation ist sofort wieder vorbei, die Flamingos scheinen das nicht einmal richtig mitbekommen zu haben und staksen gluckend weiter, das Wasser beruhigt sich wieder, die Helden waren zu keinem Zeitpunkt in Gefahr... trotzdem dürfte sich nun ein angemessenes Bild des Dschungels in den Köpfen der SpielerInnen formen.
- Abenteuer in denen mächtige **Drachen** vorkommen, die nicht nur als Schwertfutter dienen, sondern als echtes Gegenüber der HeldInnen, sind eine besondere Herausforderung, die mit vorbereiteten Vignetten besser gelöst werden kann: Wie beschreibt man die Bewegungen eines Drachen? Die Stimme? Seine Höhle? Seinen Hort? Hier sollte man sich auf die konkrete Physis eines riesigen, geschuppten Wesens konzentrieren, Attribute wie "groß und eindrucksvoll" sind lahm und wirkungslos, denn *das* hätten sich die SpielerInnen wohl selbst denken können. Stattdessen kann man das rauhe Raspeln, das scharrende Flüstern oder das metallische Klingen der Schuppen bei jeder Bewegung beschreiben, das lederne Flappen oder Knarren der gewaltigen Flügel, das erschreckend laute Rasseln des Drachenatems und seinen heißen Gestank, das kopfschmerzbereitende Dröhnen der Stimme in den Köpfen der HeldInnen und die blitzschnellen Bewegungen des mächtigen, keilförmigen Kopfes auf dem wendigen Hals, die Trägheit und Schwerkraft Hohn sprechen, wie ein klauenfüßiger Schritt des Drachen einen kleinen Fels unter seinem Gewicht zermalmt. Zum Hort sollte man sich Charakteristika überlegen: sammelt der Drache bestimmte Dinge? hat er die Schätze sortiert? Auch die Drachenhöhle selbst ist sicher interessant: die Steine glatt geschliffen von den Regungen des schuppigen Leibes, an manchen Stellen geschmolzen vom Feueratem (oder den Exkrementen des Tieres?), die Höhle erfüllt von Dampf und giftigen Gasen, stickig heißer Luft und dem sanften Geruch von erhitztem Drachenhorn.
- Wichtige **Tempelszenen** verdienen ebenfalls eine gründliche Vorbereitung, denn dass die Stimmung in einem Tempel irgendwie "erhaben" und "besinnlich" ist, dürfte klar sein - aber warum ist sie das? Wenn man das bildlich macht, kann man sich die explizite Auszeichnung als erhaben und besinnlich sparen, weil sie durch die Beschreibung evident wird. Vignetten, die Tempelatmosphäre schaffen, könnten sein: prägnante Beschreibungen einer Statue und ihrer Merkmale, in denen sich die Tugenden der Gottheit spiegeln; eine Gruppe von Betenden oder ein Gottesdienst mit seinen Eigenheiten (Ambosshämmern für ING, Schwerttanz für RON, Rätsellösen für Nandus, rituelle Bäder für EFF oder RAH, etc.); architektonische Besonderheiten oder Ritualgegenstände, die sehr markant und symbolisch für die göttlichen Tugenden sind: Lichtspiele in einem PRA-Tempel, Blumen-Mandalas in einem TSA-Tempel, labyrinthische Gänge in einem HES-Tempel, usw.; die der Gottheit zugeordneten Tiere könnten im Tempel anwesend sein: unheimliche Raben im BOR-Tempel, Frettchen und Marder in einem südlichen PHE-Tempel, ein Schlangenbecken im HES-Tempel. Die Möglichkeiten sind hier zu viele, um mehr

zu tun als sie anzureißen - man sollte bei all diesen Beschreibungen wie oben ins Detail gehen und möglichst pointiert sein.

Überlegungen zu Meisterpersonen

NSCs bedürfen insofern einer besonderen Vorbereitung, als die Angaben zu Hintergrund, Geschichte und Charakter in den meisten Abenteuern sehr knapp gehalten sind. Als SpielleiterIn sollte man aber immer die **Informationen** zu einem NSC parat haben, **die die HeldInnen voraussichtlich erfahren möchten** - da unterscheiden sich die verschiedenen Spielgruppen natürlich sehr: einige haben eine schier unersättliche Neugier und betrachten jede Meisterperson als potentiellen Gruppenfreund/-feind für's restliche Abenteuererleben, für andere sind diese Figuren nur als Informanten interessant und werden ignoriert, sobald sie ihre "Info rausgerückt" haben. Wieder andere SpielerInnen betrachten NSCs immer als Konkurrenz und wollen nur abchecken, was das Gegenüber für Werte hat - und eine vierte Sichtweise vermutet selbst hinter der harmlosesten und freundlichsten Meisterperson den Bösewicht des Abenteuers oder eine hesindiale Intrigantin, die per se lügt wie gedruckt.

(NSCs, die tatsächlich lügen und die Helden für ihre Zwecke missbrauchen, können übrigens sehr schwer zu spielen sein und erfordern besondere Beachtung: denn man spielt als MeisterIn gegenüber den SpielerInnen **eine Rolle, die gegenüber den HeldInnen eine Rolle spielt**, was man ständig im Kopf behalten muss. Denn auch NSCs sind nur mehr oder minder begabte RollenspielerInnen und letztlich sollte man seinen SpielerInnen die Möglichkeit geben, die Farce zu durchschauen. Eine Rolle gut zu spielen, die ihre Rolle nur mäßig spielt stellt allerdings wiederum noch höhere Anforderungen ans meisterliche Rollenspiel... ;) Eine gute Vorbereitung kann hier die Marker festlegen, aus denen die Lüge *eventuell* erkennbar ist, kann einen Zeitpunkt festlegen, zu welchem man als SL Menschenkenntnis-Proben für die HeldInnen würfelt, o.ä.)

Wie man damit umgeht, lässt sich natürlich nicht kategorisch festlegen. Prinzipiell sollte man sich aber gut im Klaren darüber sein, welche **Motivationen** eine Meisterperson hat und was ihre **Funktion** im Abenteuer ist. Wenn man dies genau verstanden hat, dann kann man den NSC selbst auch gravierend abändern, ohne dass die Funktion und Rolle verloren geht. Manchmal bietet sich das stark an, wenn z.B. absehbar ist, dass die HeldInnen schon allein wegen der Profession, eines bestimmten äußeren Eindrucks oder eines Charakter-Merkmals misstrauisch sein und dem NSC keinen Glauben schenken werden. Auch wenn man das Gefühl hat, als MeisterIn mit einer Rolle überfordert zu sein, sollte man sie ändern - es ist z.B. nicht jedermanns/-fraus Sache, den Raben von Punin oder den Patriarchen von Al'Anfa zu spielen, wenn sie also nicht absolut notwendig ist, kann man diese Figur durch einen niederen Geweihten (die "Stimme des Raben" oder die "Hand des Patriarchen") austauschen.

Der wichtigste Punkt ist auf jeden Fall die **Glaubwürdigkeit** von NSCs, die unbedingt gewahrt werden sollte und die sich in jeder Spielgruppe nach einem anderem Maß misst, weswegen man als SpielleiterIn hier recht sorgfältig sein und nicht vor Änderungen zurückschrecken sollte.

Checkliste zur Abenteuervorbereitung

Story und Dramaturgie

- Warum passiert was? Welche Ereignisse und Handlungen von NSCs führen zu welchen im Abenteuer relevanten Ergebnissen und Situationen? Sind diese Kausalitäten plausibel und logisch?
- Was ist das dramaturgische "Skelett" des Abenteuers, was sind die Plot-Points, also jene Elemente der Story, die unbedingt vorkommen müssen und aufeinander aufbauen, um schlüssig zur Lösung zu führen? Inwieweit können diese Elemente bei Bedarf variiert werden, Informationen z.B. an anderer als der im Abenteuer vorgesehenen Stelle verteilt werden?
- Welche Dinge dürfen die HeldInnen auf keinen Fall vor einem bestimmten Zeitpunkt herausfinden? Welche Möglichkeiten hätten die HeldInnen, dies zuzeitig zu ergründen, und wie kann man diese Entdeckung plausibel verhindern?
- Welche Ereignisse finden unabhängig von den HeldInnen und deren Möglichkeiten des Eingreifens auf jeden Fall statt? Welche Ereignisse *können* die HeldInnen beeinflussen? Welche Ereignisse sollen durch das Engagement der HeldInnen erst hervorgerufen werden?
- Welches sind jene Szenen, die besonders schön, spannend, gruselig oder anderweitig atmosphärisch zu werden versprechen und damit eine besondere Ausarbeitung verdienen, egal, wie bedeutsam sie dramaturgisch sein mögen? Wie kann man die Atmosphäre dieser Szenen durch gezielte Vorbereitung und Musikeinsatz noch intensivieren?

Der Einstieg ins Abenteuer

- Wird meine Spielgruppe auf den geplanten Einstieg eingehen? Kann ich den Einstieg evtl. abändern und auf meine Gruppe anpassen?
- Wird der Einstieg auch alle Charaktere motivieren oder werden einige HeldInnen vorerst nur MitläuferInnen sein? Wie kann ich das durch zusätzliche motivierende Elemente für diese Charaktere verhindern?

Meisterpersonen

- Sind die Handlungen und Charakterhintergründe der NSCs plausibel und logisch?
- Sind die NSCs genügend ausgearbeitet gemessen an dem, was die SpielerInnen normalerweise von oder über NSCs wissen möchten?
- Was finden die HeldInnen (und die SpielerInnen!) an den NSCs möglicherweise dubios oder verdächtig? Wie kann man ggf. darauf reagieren und einen ungewollten Eindruck korrigieren? Sind falschen Fährten hier möglicherweise sogar wünschenswert? Wie kann man ggf. verhindern, dass die *SpielerInnen* den Bösewicht zuzeitig enttarnen?
- Werden die NSCs bei den HeldInnen der Gruppe tatsächlich die vorgesehne dramaturgische Funktion (Respektsperson, väterlicher Ratgeber, wohlmeinende Freundin, hinterlistiger Intrigant, unsympathische Gegenspielerin etc.) erfüllen können? Wenn nicht, wie könnte man die NSCs evtl. anpassen?

Handlungsstränge und Handlungsmöglichkeiten

- Werden die HeldInnen dem vorgesehenen Handlungsstrang tatsächlich folgen?
- Welche alternativen Handlungen könnte die Gruppe anstreben und wie wäre ggf. darauf zu reagieren?
- Welche Möglichkeiten gibt es, auf unvorhergesehene Entscheidungen der SpielerInnen zu reagieren, um die Handlung doch noch zu retten?

Settings und Schauplätze

- Wie wirken wichtige Schauplätze, wenn man sie sich möglichst plastisch und in den Details selber vorstellt? Stellt dabei sich die gewünschte Atmosphäre oder der gewünschte Eindruck ein?
- Was fehlt evtl. um diese Atmosphäre herzustellen? Welche Aspekte bedürfen besonderer Betonung und Ausarbeitung?
- Kann man Musik zur Untermalung verwenden? Welche?

Anpassungen auf die HeldInnen und eigene Verknüpfungen

- Bekommen alle Charaktere die Möglichkeit, ihre jeweiligen Fähigkeiten einzusetzen? Welche zusätzlichen Handlungsstränge, Situationen und NSCs könnten eingebaut werden, damit auch benachteiligte Charaktere ihre Fähigkeiten einsetzen können?
- Gibt es die Möglichkeit, für einige oder alle Charaktere spezielle, extra auf sie zugeschnittene Szenen und Begegnungen einzubauen?
- Welche Verknüpfungen mit Elementen, insbesondere Meisterpersonen oder Geheimnissen aus früheren Abenteuern bieten sich evtl. an?
- Gibt es vielleicht sogar die Möglichkeit, Elemente aus dem Charakterhintergrund eines oder mehrerer Charaktere aus deren Zeit vor ihrer AbenteuerInnenlaufbahn einzubauen? Könnte man vielleicht gar einen NSC des Abenteurers durch eine Figur aus dem Hintergrund eines Charakters ersetzen, um eine zusätzliche Verknüpfung herzustellen und einen spannenden Überraschungseffekt zu erzeugen?

Das Finale

- Sind die Elemente des Finales für die HeldInnen der Gruppe spannend und bieten genügend Möglichkeiten zum Einsatz ihrer Fähigkeiten?
- Welche Fähigkeiten der HeldInnen können das Finale möglicherweise "sprengen", also vorzeitig und zu einfach zu ihren Gunsten entscheiden oder für einen gänzlich anderen Verlauf sorgen?
- An welchen Stellen könnte die Gruppe evtl. in ungewollt große Schwierigkeiten geraten, und wie wäre darauf zu reagieren?

- Könnten Aktionen und Entscheidungen, die für die HeldInnen nicht eindeutig als falsch vorhersehbar sind, die Lösung des Finales unmöglich machen? Wie kann man das verhindern oder wie würde man in einem solchen Fall reagieren?

Hintergrund-Verknüpfungen

Einleitung

Ein wichtiger Aspekt von gutem Rollenspiel ist unserer Meinung nach die Möglichkeit, Spielwelt und Charakteren eine **besondere Tiefe** zu geben, einen **lebendigen Hintergrund**, der nicht nur dann punktuell 'existiert' und sich entwickelt, wenn er im Spiel relevant wird, sondern auch dann, wenn er gerade im wahrsten Sinne des Wortes keine Rolle spielt. Das naheliegendste Mittel, um solche Hintergrund-Tiefe zu erschaffen sind natürlich die HeldInnen selbst - ihre Geschichte als einzelne Charaktere und ihre Erlebnisse und Taten als Gruppe. Wenn man als MeisterIn **die HeldInnen mit ihrer eigenen Vergangenheit konfrontiert**, mit dem, was sie auf ihren Reisen hinter sich lassen und was daraus über die Jahre vielleicht geworden ist, bekommen die SpielerInnen ein **Gefühl für die Konsequenzen ihres Handelns**, für die **Mechanismen der Spielwelt** und ihre Entwicklung jenseits von Abenteuern und Questen.

Als Beispiel für einen kleinen Aspekt dessen, woran wir hier denken, seien die BewohnerInnen eines kleinen, abgelegenen Dorfes genannt, die von den HeldInnen aus der magischen Versklavung eines Schwarzmagiers befreit werden und daraufhin ihre neue Freiheit dazu nutzen, ihr mit schlimmen Erinnerungen behaftetes Dorf zu verlassen und kollektiv in die nächste Stadt ziehen - wo sie ein Leben in Armut und Not erwartet, statt des erhofften Reichtums. Helden, die solche Dörfler später wieder treffen, müssen erkennen, dass ihre **guten Taten nicht immer gute Konsequenzen haben**, ja: dass es manchmal schlicht unmöglich ist, eindeutig Gutes zu tun, weil die Welt eben nicht so funktioniert, nicht schwarz-weiß ist, eine **Eigendynamik jenseits heldischen Tuns** hat.

Wir wollen hier einmal mehr betonen, dass es nicht allein Sache der Spielleiterin oder des Meisters ist, solche Hintergründe ins Leben zu rufen und solche Verknüpfungen zu schaffen - die **SpielerInnen** können und **sollten** genauso oft die **Vorlagen liefern**, auf die man als SpielleiterIn dann zurückgreifen kann. Obiges Beispiel gewinnt noch an Horizont und Spielwelttiefe, wenn erwähnter Schwarzmagier nur vertrieben werden konnte und zudem ein altbekannter Erzfeind der Heldengruppe, vielleicht sogar verwandt mit einem Charakter aus der Gruppe ist! Auf solche Verwicklungen hat man als SpielleiterIn aber keinen 100%-igen Einfluss, denn hier kommen persönliche Lebensgeschichten ins Spiel - es läge mithin in der Verantwortung der SpielerInnen (natürlich in Absprache), einen HeldInnen-Hintergrund zu entwerfen, der eben diesen Schwarzmagier beinhaltet und ihn sozusagen zum weiteren Gebrauch zur Verfügung stellt...

Im folgenden führen wir einige Punkte etwas detaillierter aus, die das Potential haben, gute Hintergrund-Verknüpfungen zu ergeben, und gegen Tipps dazu, wie man einerseits als SpielerIn solche Verknüpfungen initiieren kann und wie man andererseits als SpielleiterIn solche Vorlagen provozieren, aufnehmen und weiterverarbeiten kann.

Herkunft und Familie

Sie sind oft gesehen und gern gespielt: Charaktere, deren Familie "von Orks ermordet" wurde, deren Heimatdorf "im Bornland" liegt und die generell an einer gewissen Amnesie leiden, was die Zeit vor ihrem Abenteuerdasein angeht... ;) Solche Figuren sind **Monaden ohne echten Bezug zu Aventurien**, an nichts gebunden (das ist oft die Motivation für die Erstellung solcher Figuren), aber auch **mit nichts wirklich verbunden**. Andere HeldInnen kommen aus dem alamadanisch-novadischen Grenzdörfchen Schwarzenbach, haben dort gelernt, wer die Guten und wer die Bösen sind, haben von der gelangweilten Grenzgarde ein bisschen mit dem Schwert fuchteln gelernt und so ihre Karriere als Krieger oder Söldnerin begonnen. Sie besuchen regelmäßig ihre Familie in Schwarzenbach und fühlen sich dem mittlerweile pensionierten, beförderten oder gar unehrenhaft entlassenen Grenzgarde-Hauptmann noch immer verbunden.

Nun, welche Charaktere sind spannender, obwohl sie viel "normaler" sind? Richtig. Und der Grund liegt darin, dass sie **vielfache Anknüpfungspunkte bieten**, eine **Vergangenheit mit Ecken und Kanten** haben, an denen man ansetzen kann, um **den Charakter mit der Spielwelt zu verbinden**. Die "heimatlosen Wanderer" sind dagegen glatt und oberflächlich, denn sie haben alles hinter sich gelassen, nichts zu verlieren und nirgends hin zurückzukehren.

Bleiben wir zunächst bei der beschriebenen dörflichen Herkunft (die meisten Punkte lassen sich recht einfach auf ein adliges Elternhaus o.ä. übertragen) und sammeln ein paar weitere Anknüpfungspunkte und Hintergrund-Ideen, welche von SpielerInnen selbst erdacht werden können und MeisterInnen wunderbare Vorlagen liefern, um daraus komplette Abenteuer oder auch nur kleine Vignetten am Rande zu kreieren:

- Vielleicht stammen alle HeldInnen der späteren Gruppe **aus dem selben Dorf**, lernen ihr Handwerk dort oder in der Umgebung (Zauberschule, Kriegerakademie, Gewerbe in einer nahen Stadt, ...) und kehren dann wieder in die Heimat zurück - nur um dort prompt in ihr erstes Abenteuer verwickelt zu werden, denn auf wen greift der Baron lieber als Helfer zurück, als auf die jungen Zauberinnen und Krieger, die eben erst aus "der weiten Welt" zurückgekehrt sind...?
- Vielleicht kehrt ein Charakter aber auch erst spät in seiner Laufbahn **nach hause zurück** und muss feststellen,
 - dass kleinere Geschwister ihm einst voller Sehnsucht nach Abenteuern nachgereist, aber seitdem verschollen sind;
 - dass ihm die Eltern nie verziehen haben, das Gehöft oder die Werkstatt nicht übernommen zu haben und ihn zornig wieder fortschicken;
 - dass die Angebetete des Helden nicht auf seine Rückkehr mit Drachenschätzen im Gepäck warten mochte und nun bereits in festen Händen ist;
 - dass der früher immer bewunderte Gardehauptmann mittlerweile als Raubritter die Gegend terrorisiert;
 - dass die gesamte Dorfbevölkerung ihn schlicht nicht wiedererkennt oder ihn gar für völlig verrückt hält und mit Steinwürfen vertreiben will;
 - dass der ehemalige Jugendfreund nach seiner Ausbildung auf einer schwarzmagischen Akademie nun das Dorf in Angst und Schrecken hält;

- während die ehemalige Jugendfeindin sich zu einer aufrechten Geweihten gemausert hat und der Gruppe treue Dienste leisten kann.
- Gerade solche **Jugend-Beziehungen** sind sehr reizvoll, denn man kann ihren Werdegang sehr eng mit dem der HeldInnen verknüpfen: vielleicht wird der ehemalige Freund aus Neid über die Laufbahn des Helden mit der Zeit zum Erzfeind, der die Gruppe aus purem Hass verfolgt und piesackt; vielleicht steigt er aber auch durch die Hilfe einer Heldin in höhere Ämter auf und kann sich später dankbar zeigen...
- Vielleicht hat das Dorf als Herkunftsort der HeldInnen sich auch durch die (ehrlische oder raffgierige) Initiative des Meiers, der Eltern, o.ä. in einen echten **Wallfahrtsort** verwandelt: mit Statuetten und Replikaten von markanten Ausrüstungsgegenständen wird hier mittlerweile Gold gemacht und die HeldInnen werden als lokale Heilige verehrt. Sie können dabei eine Weile in ihrem Ruhm baden, bevor sie feststellen müssen, dass sie ihre Heimat verloren haben...

Der entscheidende Punkt bei allen diesen Beispielen ist, dass **die Schicksale echter HeldInnen die Schicksale der Menschen in ihrer Umgebung beeinflussen** - zum Guten oder zum Schlechten - und dass dies wiederum auf die HeldInnen zurückwirkt. Wir sind dabei bewusst auf einem recht niedrigen "Pathos-Level" geblieben um zu zeigen, wieviel man damit schon machen kann.

Aber natürlich kann man auch kräftiger auf die Pauke hauen:

- Je nach Lage des Herkunftsortes einer Heldin kann man den Ort in **größere Ereignisse des offiziellen Aventuriens** einbinden (der *Aventurische Bote* liefert da viele Anregungen), was für die Gruppe eine besondere Motivation sein könnte, sich zu beteiligen. Solches Engagement kann man auch honorieren, indem man die Botenartikel zum Thema abändert, eigene schreibt oder die HeldInnen anderweitig "öffentlich" erwähnt.
- Auch den spärlichen Hintergrund von oben erwähnten **"einsamen Wanderern"** kann man in speziellen Situationen und Abenteuern verwenden: eine "von Orks ermordete" Sippe wird sicher nicht in Frieden ruhen und vielleicht sehnen sich die Geister nach dem einzig fehlenden Mitglied der ehemaligen Gemeinschaft - vielleicht suchen aber auch eben jene Orks nach dem letzten Überlebenden, um ihre Rache komplett zu machen...

Dies ist ein guter Punkt, um wieder auf die **Verantwortung der SpielerInnen** bei all diesen Ideen und Möglichkeiten hinzuweisen: natürlich kann man es als Spieler der Spielleiterin überlassen, sich Szenarios für die eigenen Heldin auszudenken und dazu frei neuen Hintergrund für sie zu kreieren - aber das ist einerseits oft nicht befriedigend für einen selbst, denn man hat sich die Heldin vielleicht ganz anders vorgestellt (war nur zu faul, das mal aufzuschreiben oder zu sagen), andererseits auch anstrengend für die Spielleiterin, denn man macht sich viel Arbeit auf die Gefahr hin, dass es dem Spieler nicht gefällt.

Es gehört unserer Meinung nach eben zu den *Aufgaben* der SpielerInnen, nicht nur einen **schönen Hintergrund ihrer Charaktere zu liefern**, sondern darin auch **Vorlagen für den Spielleiter** oder die Meisterin **einzubauen**! Dies ist eigentlich wirklich nicht schwer, erfordert aber ein gewisses Bewusstsein für dramaturgisch brauchbare Ideen und den Willen zur Zusammenarbeit: Man kann sehr vage bleiben und im Charakter-Hintergrund erwähnen, dass die Mutter des Helden an seinem zehnten Geburtstag einfach verschwand - ohne dass man selbst den Hintergrund kennt. Hier ist es

dem Meister überlassen, ob er diesen Aspekt später wieder aufgreift oder nicht, viel erwarten sollte man als SpielerIn da nicht, aber um so überraschender kann es dann sein, wenn die Mutter tatsächlich viele Jahre später wieder eine Rolle spielt! Oder man wird sehr konkret und gestaltet zum Beispiel das komplette Dorf mit den wichtigsten BewohnerInnen und ihren möglichen Motivationen (Beispiele siehe oben) aus (oder ein bestimmtes, prägendes Erlebnis, eine wichtige Bekanntschaft, etc.). In diesem Fall sollte man das gemeinsam mit der Spielleiterin tun, denn sie kann zusätzliche Ideen einbringen, die sie in späteren Abenteuern garantiert aufgreifen will (das darf dem Spieler natürlich nicht zu deutlich werden).

Die Faustregel des Meisters, der Meisterin - möglicherweise gar die Grundlage eines "Gruppenvertrags" ;) - sollte hier im allgemeinen sein:

Je mehr ihr mir gebt, desto mehr bekommt ihr zurück!

Da man als SpielleiterIn ohnehin schon die meiste Arbeit im Rollenspiel hat, kann hier getrost die Hauptverantwortung an die SpielerInnen gegeben werden: wer einen **gut ausgearbeiteten Hintergrund mit guten Anknüpfungspunkten** liefert - und dies **in Absprache** tut! - kann darauf zählen, dass dieser Hintergrund von der Meisterin oder dem Spielleiter aufgegriffen und in späteren Abenteuern verarbeitet wird. Wer seinen Hintergrund schwammig oder "langweilig" hält (das kann eben auch die allzu typische "einsame Wanderer"-Story sein) oder so pompös macht, dass man eben kaum im vernünftigen Rahmen daran anknüpfen kann oder will (Gefahr der aventurischen Unstimmigkeit!), kann eben auch nicht viel Feedback im Rollenspiel erwarten...

Umgekehrt kann und sollte man als SpielleiterIn bei der **Vorbereitung von Abenteuern** eben auch möglichst oft versuchen, die **Hintergründe zu verknüpfen**: Kann ich einzelne Schauplätze des Abenteuers an Orte legen, die für die HeldInnen bedeutsam sind? Kann ich offizielle NSCs durch Bekannte meiner HeldInnen ersetzen? Kann ich Hintergrund-Elemente aufnehmen, wenn es um spezielle Belohnungen geht? ("Ich habe erfahren, dass Ihr schon seit geraumer Zeit nach dem perfekt ausbalancierten Schwert sucht - hier habe ich ein Buch aus der Hand eines Zwergenschmiedes für Euch, in welchem es auch ein Kapitel über solche Waffen gibt. Das schenke ich Euch, wenn Ihr mir einen Dienst erweist...") Könnte der Bösewicht ein Erzfeind der HeldInnen sein oder werden?

Damit sei übergeleitet zu den etwas spezielleren Abschnitten, die in der Hoffnung, dass das Grundprinzip deutlich geworden ist, etwas knapper ausfallen sollen... ;)

Vorteile und Nachteile

Gerade das mit DSA4 aufgekommene und zuweilen umstrittene Konzept der Vor- und Nachteile bietet sehr viel **Potential für die Gestaltung des Charakter-Hintergrundes**, denn gerade die bei der HeldInnengenerierung *gewählten* Vor- und Nachteile können durch einige einfache Überlegungen vielfältig inhaltlich gefüllt werden. Damit erhält der Charakter nicht nur automatisch gewisse Eigenheiten und **Unverwechselbarkeiten**, sondern mit dem Vor- oder Nachteil kann man dem Charakter zugleich **Motivationen** für das Abenteuerleben geben und **Anknüpfungspunkte** schaffen, die die Meisterin wiederum aufgreifen kann. Dabei können natürlich die Vor- und Nachteile sowohl entsprechend der schon vage angedachten Hintergrundgeschichte gewählt werden, als auch die Hintergrundgeschichte selber an den schon festgelegten Vor- und Nachteilen orientiert sein.

Auch wenn in der Beschreibung der Vor- und Nachteile in den DSA4-Regelwerken oftmals davon die Rede ist, dass dieser Vorteil oder jener Nachteil schlicht **angeboren** ist, sollte man von dieser

Erklärung dennoch abweichen, wenn sich ein **anderer plausibler Grund** finden lässt, der zudem noch mehr Potential für Hintergrundverknüpfungen liefert. Auch die folgenden Beispiele greifen z.T. auf andere - interessantere - Erklärungen zurück:

- Gerade Vorteile wie **"Ausrüstungsvorteil"** oder **"Besonderer Besitz"** verlangen geradezu eine Begründung durch den Hintergrund des Charakters. Wie ist der Charakter in den Besitz des ungewöhnlichen Ausrüstungsgegenstandes gelangt? Ist durch diese Errungenschaft vielleicht der Wunsch, auf Abenteuer auszuziehen, überhaupt in dem Charakter gereift? Verbirgt sich dahinter ein Geheimnis, das der Charakter selbst (noch) gar nicht kennt und das ihn später irgendwann einholen könnte? Zieht der Charakter vielleicht los in die Welt, um mehr über den Gegenstand in Erfahrung zu bringen? Hat er ihn von einer Person erhalten - oder vielleicht gar gestohlen -, die noch einmal eine Rolle spielen könnte? Oder ist er vielleicht auf der Suche nach der wahren Besitzerin des Gegenstandes?
- Um die Vorteile **"Feenfreund"** und **"Koboldfreund"** kann man sich wunderbare kleinere Szenarien aus der Kindheit oder Jugendzeit des Charakters überlegen, mit denen diese besondere Affinität begründet wird. Hat der Charakter vielleicht einmal einem Feenwesen in irgendeiner Art und Weise Beistand geleistet? Oder hat gar eine Fee die neugeborene Heldin besucht und dem Kind die besondere Gabe in die Wiege gelegt? Und welches Geheimnis verbirgt sich hinter der Fee und ihrem damaligen Besuch?
- Die Nachteile **"Schneller alternd"** und **"Goldgier"** kann man zu einer Geschichte verknüpfen, in welcher die Familie des Helden vor Generationen von Fasarer Erzzwergen mit einem Alterungsfluch belegt wurde, weil sie ihre Schulden nicht zurückzahlen konnte. Der Held zieht nun aus, um die Schuld zu begleichen und kann vielleicht nach vielen bestandenen Abenteuern den Fluch von seiner Familie nehmen.
- Bei einer Hexe mit dem Nachteil **"Wahrer Name"** kann man davon ausgehen, dass die Hexenmutter (und/oder die Oberhexe) den Wahren Namen sehr wohl kennen - warum sollten sie das nicht früher oder später ausnutzen, mit verschlagenen Absichten oder in Zeiten der Not? Das gleiche kann für die eventuelle Dorfhexe bei anderen, "normalen" HeldInnen mit diesem Nachteil gelten.
- Vielleicht hat der Nachteil **"Widerwärtiges Aussehen"** seinen Grund in einem schlimmen Unfall des Charakters? Ein Patzer beim Üben des IGNIFAXIUS oder gar IGNISPHAERO (vielleicht sogar heimlich oder als Mutprobe unter den GefährtInnen) könnte schlimme Narben auf Gesicht und Körper des zukünftigen Kampfmagiers hinterlassen. Vielleicht ist der Charakter gar in der Kindheit knapp überlebendes Opfer gewisser dämonischer Vorgänge, der Gräueltaten der Orken oder schlicht eines Unfalls in der Gerberei, Seifensiederei oder in der Metallgießerei der Eltern geworden - möglicherweise verschuldet durch eine dritte Person, an der die Heldin sich fortan rächen will; hier ergäbe sich außerdem gleich noch eine Anknüpfung für den Nachteil **"Rachsucht"**. Auch Nachteile wie **"Einhändig"**, **"Einäugig"**, **"Eingeschränkter Sinn"** etc. lassen sich gut mit dem "Widerwärtigem Aussehen", das durch einen Unfall zustande gekommen ist, verknüpfen.

Erzfeinde

Erzfeinde sind solche Bösewichte, die immer wieder auftauchen, quasi unkaputtbar und immer einen Tick mächtiger als die HeldInnen sind, sich jedoch mit vereinter Kraft immer wieder vertreiben und zurückschlagen lassen - bis sie (hoffentlich) schließlich am Ende eines (hoffentlich) langen HeldInnenlebens doch final besiegt werden können.

Solche Erzfeinde glaubhaft über lange Zeit ins Spiel einzubinden, erfordert eine hohe Verknüpfungsleistung, die oft schwierig zu erbringen ist. Denn man muss einerseits dem Bösewicht immer wieder **Schlupflöcher** lassen, muss andererseits die Heldengruppe all die Konfrontationen überleben lassen - und vor allem müssen Erzfeind und HeldInnen gleichermaßen eine **Motivation** haben, welche sie immer wieder zusammentreffen lässt. Dazu einige Beispiele:

- Suchen die HeldInnen und der Bösewicht vielleicht nach dem **selben Artefakt**, der **gleichen Person**, streben nach **gleichem Wissen**, oder ähnliches? Dies bedarf einer Grundmotivation, welche quasi alle Abenteuer der Gruppe erst begründet, was mit den meisten Charakterkonstellationen sehr schwer umzusetzen ist. Aber es ist auch ein sehr mächtiges Erzählelement, denn man kann das Desiderat mal den Helden, mal dem Erzfeind zuschustern und wieder abhandeln kommen lassen, kann eine dritte mysteriöse Partei einbringen und zahlreiche Intrigen spinnen. Der Erzfeind könnte sich dann über die Zeit als eigentlicher Verbündeter der Heldengruppe herausstellen, dessen Hilfe dem gemeinsamen Ziel mehr Nutzen bringt, als seine Feindschaft, so dass das Finale nicht Sieg einer Partei, sondern Versöhnung ist.
- Man könnte - wie oben schon einmal angedeutet - auch das **Schicksal eines speziellen Helden** mit dem der Erzfeindin eng verknüpfen: vielleicht ist der Held schuld an erlittenem Leid und Unglück und die Feindin strebt nach Rache, die nicht unbedingt den Tod des Helden bedeuten muss, sondern in einer besonderen Erniedrigung bestehen kann (was der Held wiederum nicht wissen können muss). Je öfter die Erzfeindin ihr Ziel nicht erreicht, desto größer wird ihr Hass und ihre Rachsucht, desto verzweifelter und brutaler wendet sie sich gegen die Heldengruppe - vielleicht erzeugt das bei den HeldInnen sogar Mitleid, vielleicht aber auch ebenso großen Hass auf die Feindin. Wichtig ist auch hier, dass der Konflikt auf mehrere Arten beigelegt werden kann.
- Eine dritte Möglichkeit ist die, dass die HeldInnen früh auf die **finsteren Machenschaften einer** per se machtgerigen oder böartigen, aber generell **sehr mächtigen Meisterperson** aufmerksam zu machen und sie über mehrere Abenteuer auf immer neue Umtriebe dieses Bösewichts stoßen zu lassen - vielleicht ohne dass sie stichhaltige Beweise sammeln könnten. Die Motivation wäre dann, diesen Erzfeind endgültig zu überführen und sein Treiben zu beenden, die HeldInnen würden in den Konfrontationen mit seinen Handlangern selbst langsam die Fähigkeiten entwickeln, ihm schließlich selbst das Handwerk zu legen.

In einer ausgedachten Kampagne bietet sich natürlich viel Spielraum für all diese Modelle, spielt man aber viele **offizielle Abenteuer**, dann ist es schwierig, den Erzfeind oder die Erzfeindin der Gruppe immer zu integrieren - aber mit etwas Geschick kann man auch da eigentlich immer eine **geeignete Rolle** finden. Bei weniger mächtigen SCs wird der Erzfeind eben zum Handlanger des eigentlichen Oberbösen des Abenteuers und wird vom Fiesling genauso angeheuert, wie die Helden vom guten Auftraggeber. Bei erfahrenen Charakteren ist er vielleicht der Verbündete des Oberbösen oder gar der "eigentlich eigentliche" Drahtzieher des ganzen Plots. Andererseits kann er auch

ganz am Anfang die Spur für die Helden gelegt haben, das Abenteuer überhaupt erst anzunehmen - in der Hoffnung, dass sie ohne seine direkte Beihilfe ins Verderben rennen.

Generell gilt natürlich für Erzfeinde, dass ihre **Motivationen sehr gründlich ausgearbeitet** sein müssen - die Jagd auf sie darf nicht zum Frustmarathon für die HeldInnen werden: wenn die SpielerInnen des Fieslings überdrüssig sind, ist es Zeit für den Showdown - egal wie viele gute Verknüpfungen sich noch ergeben könnten...

Der Einstieg in den Rollenspiel-Abend

Mit Ideen, Anregungen und Vorlagen von: Adrian Breul, Jörg Feldhausen, Benjamin Fromm, Felix Hasenbeck, Uwe Hönigschmied, Kathrin Ludwig, Björn Ophey, Jan Rodewald, Jonas Theobald und Wolkentanz

Ein Tor nach Aventurien ...

Einen Rollenspielabend zu beginnen, bedeutet, **eine Welt zu betreten**. Nur, wenn wir uns auf diese Welt einstimmen und einlassen, unsere Konzentration und Phantasie auf sie richten, wird es uns auch gelingen, uns in Form unserer Charaktere dort wirklich zu bewegen. Wenn wir DSA spielen, wollen wir denken, wahrnehmen, empfinden und handeln wie AventurierInnen - wir wollen dieser fremden, aber fanszinierenden und fantastischen Welt in unserer Vorstellungskraft begegnen. Um aber dorthin zu gelangen, brauchen wir ein Tor nach Aventurien ...

Im folgenden Text sollen deshalb Überlegungen und Ideen gesammelt werden, wie man den Einstieg in den Rollenspiel-Abend so gestalten kann, dass das Eintauchen in die Welt möglichst konzentriert und intensiv, statt schleppend und gezwungen vonstatten geht. Dabei sind zwei Elemente besonders wichtig: Die **Konzentration** und die **Stimmung**. Der Start in den Spielabend sollte deshalb so beschaffen sein, dass er sofort eine spezifische Stimmung erzeugt, die zumeist schon auf den kommenden Abenteuer-Abschnitt hindeutet, und er sollte sofort die Aufmerksamkeit der SpielerInnen wecken und damit deren Konzentration auf das Spielgeschehen lenken.

Anlaufphase und Konzentration

Ein klarer Schnitt vor dem Beginn des Spiels

Der Beginn einer **typischen Spielsession** zahlreicher Rollenspielgruppen dürfte etwa folgendermaßen aussehen: Nachdem alle Beteiligten nach und nach eingetrudelt sind, werden zunächst die **weltlichen Neuigkeiten** der letzten Wochen oder Monate ausgetauscht, die ersten Hunrigen tun häusliche oder auswärtige Nahrungsquellen auf, bis irgendwann im allgemeinen **sozialen Beisammensein** der Vorschlag fällt, doch langsam mal mit dem Spielen anzufangen. Der Meister bittet dann gerne um eine kleine Zusammenfassung der letzten Sitzung, woraufhin allgemeines Namensraten und wilde Spekulationen über die jüngsten Ereignisse respektive umfassende Ratlosigkeit anheben.

Nachdem alle ungefähr wieder wissen, wo sich die HeldInnen derzeit befinden und warum, versucht der Meister, die **Aufmerksamkeit** der immer noch essenden oder in Diskussionen über die

Hintergründe des Abenteuers verstrickten SpielerInnen **auf das aktuelle Geschehen zu lenken**. So richtig bei der Sache sind die meisten erst, wenn der berühmte Satz fällt: "Was tust du?". Dann wird hektisch nach Heldendokument und W20 gekramt, auf dem von Pizzaresten, Geschirr, Süßigkeiten, Chips und Kerzen bedeckten Tisch schnell ein Fleckchen zum Würfeln freigeräumt und währenddessen nochmal überlegt, was eigentlich genau gerade die Situation war...

Die SpielerInnen in diesem Beispiel betreten Aventurien nicht durch ein Tor, sondern **durch ein Labyrinth**. Besser wäre deshalb ein **deutlicher Schnitt** zwischen den weltlichen und sozialen Bedürfnissen, die das Zusammenkommen begleiten und dem Beginn des Spiels. (Auch wenn es wichtig ist, besagten Bedürfnissen genügend Raum zu geben, weil bei einem "Kaltstart" des Abends die Konzentration nach einer Weile dann doch dorthin abdriftet.) Wenn möglich sollten deshalb die Gespräche vor dem Spielen und das Essen in einem anderen Raum stattfinden; zumindest aber sollte man sich die Zeit nehmen, den Spieltisch ab- und aufzuräumen, Kerzen aufzustellen, die Heldendokumente bereitzulegen und die Musikanlage bereit zu machen. Der Meister sollte mit dem Einstieg nicht eher beginnen, als die SpielerInnen wirklich ihre **Bereitschaft signalisiert** haben und nicht noch geistig oder körperlich mit anderen Dingen (wie Talent-Steigerungen oder Essen) beschäftigt sind, sowie ggf. ihre Handys ausgeschaltet haben.

Aber selbst, wenn man dieses Vorgehen befolgt, brauchen viele SpielerInnen eine gewisse **"Warmlaufphase"**: Es dauert eine Weile, bis sie sich wirklich wieder in ihre Charaktere einfinden, die Stimmung der Situation empfinden können und bereit sind, sich auch aktiv in der Lösung des Abenteuers zu engagieren (und nicht nur auf Fragen und Aktionen der Spielleiterin zu reagieren).

Neugier auf das Kommende

Verschiedenen Methoden, die SpielerInnen von Anfang an zu fesseln, werden wir uns weiter unten zuwenden. Zunächst seien zwei Möglichkeiten empfohlen, wie man die SpielerInnen insgesamt für den kommenden Spielabend interessieren kann: Die eine ist der **"Cliffhanger"**, also der Abbruch der vorherigen Sitzung an einer sehr spannenden Stelle, so dass die SpielerInnen **Neugier auf das konkret Folgende** schon mitbringen.

Die andere Methode bietet sich dann an, wenn zwischen den beiden Sitzungen eine längere aventurische Zeitspanne liegt, in der die HeldInnen getrennt voneinander unterschiedliche Erfahrungen machen oder kleinere Plots erleben. Diese **Zwischenzeiten** sollte man mit den einzelnen SpielerInnen **getrennt und "heimlich"** abhandeln oder durchspielen (was sich zuweilen auch per Email ganz gut bewerkstelligen lässt), so dass auch in diesem Falle die SpielerInnen geradezu danach fiebern, den anderen von ihren Erfahrungen berichten zu können oder zu erfahren, was diese erlebt haben. Wenn die Meisterin zusätzlich vor dem Spielen mit jedem Spieler diese Zwischenzeit-Erlebnisse zur **Rekapitulation** noch einmal separat durchspricht, kann diese Spannung noch erhöht werden, und zugleich erfolgt dadurch auch eine Einstimmung auf die Figur, auf die wir unten noch ausführlicher eingehen wollen.

Solcherart vorbereitete SpielerInnen werden mit einer viel größeren **Eigenmotivation** in die Sitzungen gehen und aus **Neugier auf die Erlebnisse der anderen HeldInnen** das Spiel möglicherweise zunächst sogar gänzlich selber in die Hand nehmen und gestalten.

"Vorlese"-Texte und Action-Einstiege

Viele SpielleiterInnen bereiten für den Einstieg ausformulierte "Vorlese"-Texte vor, die konkreter und deutlicher in die Ausgangssituation einführen, als eine simple Beschreibung derselben. Mit solchen Texten kann man gut eine **Stimmung transportieren** und **Assoziationen wecken**, außerdem können kurze **Rückblicke** eingeflochten werden, die noch einmal die wesentlichen Elemente der Situation oder des aktuellen Vorhabens der Gruppe verdeutlichen. Durchaus sinnvoll kann es in solchen Fällen manchmal auch sein, Gedanken, Gefühle, Erinnerungen und Zukunftspläne einzelner Spieler-Charaktere zu beschreiben.

Einen guten Übergang zwischen zwei Spielabenden bildet dabei ein Vorlese-Text, der als **Ausklang des einen Abends** dient und beim **Einstieg des nächsten** direkt wieder aufgegriffen und weitergeführt wird. Dies kann sich sowohl auf eine explizite "Cliffhanger"-Situation beziehen als auch auf eine zwar nicht spannungsreiche, aber dennoch stimmungsvoll ausgestaltete Szene oder einen zusammengefassten längeren Abenteuer-Abschnitt.

Geradezu in den Abend "hineinwerfen" kann man die SpielerInnen mit einer **unvorhergesehenen Action-Szene**. Anders als bei einem Cliffhanger sind die SpielerInnen hier nicht darauf vorbereitet, dass sie sofort zum Handeln aufgefordert werden - umso deutlicher wird sich ihre **Aufmerksamkeit** der Meisterin zuwenden, wenn sie direkt zu Anfang statt mit dem üblichen "Woher-Wohin-Wozu" mit einem Überfall, einer Verfolgungsjagd, einer unheimlichen Entdeckung, einer plötzlich hereinbrechenden Naturkatastrophe oder Ähnlichem in Anspruch genommen werden.

Man kann solch einen Action-Einstieg ja durchaus **gezielt vorbereiten**, indem man in der vorherigen Spielsitzung in der Szene kurz vorher aufhört oder indem man für den Beginn eines neuen Abenteuers nicht auch eine neue Spielsitzung ins Auge fasst, sondern das neue Abenteuer bereits schon bis kurz vor die erste spannende Szene spielt - um mit dieser dann beim nächsten Mal einzusteigen.

Damit die SpielerInnen diesen Einstieg nicht durch Bemerkungen der Art "Aber ich wollte doch noch!", "Wo waren wir gleich nochmal?", "Wieviel APs hatte ich jetzt letztes Mal gekriegt?" oder "Moment, ich muss noch schnell steigern!" suspendieren, sollte die Meisterin sie dazu anhalten, von sich aus mit **Unklarheiten, Wünschen und Fragen** vor dem Beginn des eigentlichen Spieles an sie heranzutreten.

Musikalische Prologe

Ein hervorragendes Mittel zur Einleitung des Spielabends, mit dem man zugleich **Aufmerksamkeit** erregen und eine bestimmte **Stimmung** erzeugen kann, ist speziell ausgewählte und auf die kommenden Szenen des Abenteuers zugeschnittene Musik. Insbesondere, wenn man vorher keinerlei Musik im Hintergrund laufen hatte, kann solch ein musikalischer Prolog **den Beginn des Spielens** besser **markieren** als eine schlichte Aufforderung der Spielleiterin.

Dabei gibt es durchaus vielfältige Möglichkeiten des Musikeinsatzes. Man kann einfach ein bestimmtes Stück ohne weitere Zusätze vorspielen, das **die Stimmung der kommenden Szene transportiert**, und dieses dann leiser stellen oder ausklingen lassen, um mit dem "Vorlese"-Text anzusetzen. Bei Abenteuern, die im wesentlichen die ganze Zeit im gleichen Ambiente spielen, bietet es sich möglicherweise an, jedes Mal das gleiche Stück zu verwenden, denn der damit einhergehende **Wiedererkennungseffekt** schafft zugleich eine Brücke zur Erinnerung an die letzte Sit-

zung und macht Lust auf das Kommende. Ebenso kann man aber auch mit der Musik direkt den einleitenden "Vorlese"-Text unterlegen.

Filmszenen mit Musikuntermalung

Eine sehr spezielle, aber auch sehr reizvolle Form des musikalischen Prologs, die von Uwe Hönig-schmied stammt, soll im folgenden etwas genauer vorgestellt werden: Hier werden Musik und Text ebenfalls parallel eingesetzt, aber die damit ausgemalte Szene ist keine, an der die Heldengruppe teilhat. Die SpielerInnen sind hier quasi **BeobachterInnen einer Art "Filmszene"** eines etwa zur gleichen Zeit, aber möglicherweise weit entfernt stattfindenden Ereignisses (wobei auch "heldennahe" Ereignisse denkbar sind, mit denen die Gruppe alsbald konfrontiert werden wird). Solche Ereignisse können entweder einfach stimmungsvolle Mini-Geschichten sein (deren Auswirkungen vielleicht erst viel später den Weg der Gruppe kreuzen) oder aber **wichtige "offizielle" Geschehnisse** der Welt, von denen die SpielerInnen wahrscheinlich ohnehin bald in irgendeiner Form hören würden.

In einer solchen beschreibenden Erzählung (von meist nicht mehr als 2 bis 5 Minuten Dauer) wird das dargestellte Ereignis jedoch nicht aufgeklärt, sondern es werden lediglich bestimmte **eindrückliche Bilder** durch speziell **ausgewählte Musikstücke** und passende **sprachliche Beschreibungen** (die durchaus lyrische oder epische Qualitäten haben können) vermittelt. Man lässt quasi die SpielerInnen für einen Moment durch ein Fenster hinab auf wichtige Ereignisse blicken, bei denen sie mit ihren Charakteren nicht direkt dabei, von denen sie aber doch betroffen sind. Wichtig bei der Gestaltung der Szene ist, dass diese zwar sehr eindrücklich wirken sollte, ihr eigentlicher Hintergrund aber erst dann offenbart wird, wenn auch die *HeldInnen* mit dem Geschehen in Kontakt treten.

Diesen Einstiegen werden passende **Musikstücke** (vor allem Filmsoundtracks sind sehr gut geeignet) sekundengenau **auf den Leib "geschneidert"**. Diese 1 bis 3 Stücke, die man eventuell noch mit einem Schnittprogramm zurechtstutzen kann, sollten die **Grundstimmung einer Szene** passend **einfangen und unterstützen**. Zu den Wendungen in den Musikstücken sollte sich dann auch die Erzählung verändern, was deswegen viel imposanter, spannender, intensiver oder auch tragischer erscheint - zumal wenn die SpielerInnen es ansonsten nur im *Aventurischen Boten* lesen würden oder von einer Meisterperson erzählt bekämen.

Wenn man die Musik ausgewählt und ggf. zurechtgeschnitten, sowie die Textpassagen geschrieben und auf die Musik abgestimmt hat, sollte man das **Sprechen des Textes zur Musik** noch mehrmals **üben**, damit beides in der gewünschten Form synchron geht.

Überblendungen

Die Einleitung eines Spielabends kann musikalisch auch mit der **Überblendung eines Themas aus der letzten Sitzung** beginnen. Insbesondere bietet sich das an, wenn man schon zum Abschluss des letzten Abends Musik verwendet hat: Man spielt das gleiche Thema zu Beginn wieder an und blendet dann langsam das neue Thema für die aktuelle Situation darüber (indem man das eine einfach leiser und das andere lauter werden lässt). Damit werden die Erinnerungen an die letzten Geschehnisse noch einmal wachgerufen, gleichzeitig wird ein **Bindeglied zwischen beiden Abenden** geschaffen, und auf die kommenden Ereignisse wird schon hingedeutet. Wirklich gut

funktionieren wird das allerdings nur, wenn die Pausen zwischen den Spielsitzungen nicht so lang sind (oder das aufgeriffene Thema sehr einprägsam ist und in der vorhergehenden Spielsitzung exzessiv verwendet wurde).

Kulinarische Einstimmung

Eine besondere, sehr aufwändige, aber auch sehr schöne und stimmungsvolle Variante des Einstieges in den Spielabend ist es, ein oder mehrere Gerichte zu servieren, die für die gerade bespielte aventurische Region typisch sind. Dies kann von kleineren "Snacks" bis zu einem regelrechten "Bankett" aus mehreren Gängen reichen, die an **typische Nahrungsmittel aus den irdischen Äquivalenten der entsprechenden aventurischen Region** angelehnt sind. So kann man für das Gastmahl im Tulamidenland auf die arabische Küche zurückgreifen, sich für die Speisekarte einer Herberge im Bornland an russischen Gerichten orientieren, und was die maraskanische "Kulinarik" angeht, so kann man hier so richtig schön mit fremdartigen Gewürzen experimentieren - nur merkwürdig sollten sie schmecken, und scharf müssen sie sein.

Hinweise auf die landestypische Küche der aventurischen Regionen und spezielle Gerichte finden sich in den einzelnen Regionalspielhilfen sowie in der *Geographia Aventurica* auf S. 184f.

Außerdem gibt es zwei sehr schöne und brauchbare inoffizielle Spielhilfen von Stephanie von Ribbeck (herunterzuladen in Adherbal Ahrimans Schatzkammer unter "Verschiedenes"): **"Vom Essen am Spieltisch"** stellt kleinere Snacks und Gerichte als Mittel vor, um am Spieltisch "echtes Aventuriengefühl" zu vermitteln. Die Spielhilfe enthält Tipps, wie man ohne großen Aufwand etwas "stimmungsunterstützendes Essen" für den Spieltisch bereitstellen kann; je nach der Gegend, in der die Helden sich gerade aufhalten. Dabei geht geringer Aufwand in der Besorgung und Zubereitung vor Authentizität. **"Das aventurische Kochbuch"** enthält viele "original" aventurische (zum Teil sehr aufwändige und daher zum Nachkochen nur bedingt geeignete) Rezepte geordnet nach Regionen, sowie eine umfangreiche Liste von aventurischen Gewürzen und ihrer Verwendung. Beide Spielhilfen sind eine wahre Fundgrube für kulinarische Experimente zur "Intensivierung" des Spielerlebnisses.

Natürlich eignet sich die **"kulinarische Untermalung"** nicht nur für Einstiege in den Spielabend, auch zwischendrin können an passender Stelle aventurische Speisen für die richtige Atmosphäre sorgen, allerdings stellt sich hier ein ähnliches Problem wie beim Pizza-Bestellen: Die Zubereitung oder Anrichtung unterbricht den Spielfluss, was nicht immer wünschenswert ist. Für den Einstieg kann das Ganze deshalb auch deutlich aufwändiger gestaltet werden, wobei es sich anbietet, das Ende der vorherigen Sitzung darauf anzupassen: So könnte man eine Sitzung damit schließen, dass die HeldInnen eine Einladung an einen tulamidischen Herrscherhof erhalten, und sie zum nächsten Spielabend mit einem mehrgängigen arabischen "Bankett" überraschen, das den Rahmen für die Gespräche oder Verhandlungen mit dem Würdenträger bildet und **kreativ auf die Szenerie des nächsten Abenteuerabschnitts am Hof des Herrschers einstimmt**.

Man sollte es allerdings mit der **Authentizität der Speisen** nicht übertreiben: Selbst wenn ein begeisterter Hobbykoch mit viel Erfahrung, was mittelalterliche Gerichte angeht, den SpielerInnen in etwa das vorsetzen könnte, was ihre HeldInnen am Hofe des Fürsten vom Kosch speisen dürfen, würde es den SpielerInnen trotzdem nicht unbedingt schmecken. Vom zähen, trockenen, steinharten Wildbret-Grillbraten oder der faden Hafergrütze aus der Billigherberge ganz zu schweigen. Auch was die oben erwähnten maraskanischen Gerichte angeht, sollten diese eher zu Demonstrations- denn zu Sättigungszwecken eingesetzt werden!

Die größten Probleme dieser sicherlich sehr reizvollen Version des Einstieges sind **Erfahrung und Aufwand**. So sollte nach Möglichkeit nur jemand das Gericht zubereiten, der oder die auch etwas vom Kochen versteht. (Und wenn doch etwas schief geht, muss der Spielleiter schnell improvisieren und an dem unverständlicherweise völlig verkorksten Festmahl der gerühmten Meisterköchin einen Subplot aufhängen.) Auch der Aufwand der Zubereitung ist natürlich je nach Umfang des Menüs beträchtlich, und nicht jeder Spielleiter, der schon Stunden in die Abenteurvorbereitung investiert hat, hat Lust, sich vor dem Spielen auch noch einen halben Tag in die Küche zu stellen. Deshalb bietet es sich an, diese Aufgabe **an einen Spieler oder eine Spielerin der Gruppe zu delegieren**, am besten heimlich, denn die dabei aufkommende Verschwörermentalität - der Spieler wird zu einem gewissen Grad in die Pläne des Meisters für die kommende Spielsitzung eingeweiht - erhöht sicherlich die Motivation!

Einstimmen auf den Charakter

Die bisherigen Tipps dienten vor allem dazu, den SpielerInnen das Hineinfinden in die Spielwelt und das aktuelle Abenteuer zu erleichtern. Doch auch die **Einstimmung auf die eigene Rollenspielfigur** braucht normalerweise eine gewisse "Anlaufphase", und wenn das Charakterspiel schon direkt zu Anfang gefordert ist, kann das zuweilen überfordernd oder frustrierend sein und die **Motivation** für den Spielabend dämpfen. Dies ist besonders bei "anspruchsvollen" Charakteren mit einem komplexen Charakterkonzept oder bei HeldInnen aus sehr fremden Völkern und Kulturen (z.B. bei Elfen und Achaz) ein Problem.

Möglichkeiten für MeisterInnen: Einzelgespräche

Zunächst soll eine Vorgehensweise vorgestellt werden, mit der der Meister die Einstimmung fördern kann und dabei auch noch selbst wichtige Hinweise über den Charakter erhält, die ihm für das kommende Spiel nützlich sein können. Hierfür sollte sich der Meister vor dem Beginn der Spielsitzung **mit jeder Spielerin einzeln** zu einem **Gespräch über deren Figur** zurückziehen. Dabei könnte es um eine kurze Rekapitulation der letzten Ereignisse aus der Sicht des Helden gehen, also um spezielle **Erinnerungen**, wichtige **Eindrücke**, Wahrnehmungen, Gefühle und Ansichten zu den Ereignissen der letzten Sitzung, aber auch um seine momentane **Stimmung** oder seine weiteren **Pläne** (z.B. auch Handlungen, die der Held in nächster Zukunft vorhat und auf die der Meister dadurch gezielter Rücksicht nehmen kann oder auch kleinere Szenen, die die Spielerin gerne von sich aus an einer passenden Stelle einbringen will, wie eine aufwändigere Meditation oder ein Gespräch mit einer Gefährtin).

Die Spielerin wird dadurch angeleitet, **sich über die aktuelle psychische Verfassung und die Motivationen ihrer Figur klar zu werden**, aber auch dem Spielleiter helfen solche Einzelgespräche, um insgesamt noch besser auf den Charakter eingehen zu können, dessen Motivationen konkreter zu berücksichtigen oder einfach nur mehr über die **Wahrnehmungen** und **Einstellungen** von HeldInnen zu erfahren, die sich zumeist sehr verschlossen geben oder in der letzten Sitzung eher im Hintergrund standen. Der Spielleiter kann hier Aufschluss darüber erhalten, wie der Held die Ereignisse wahrgenommen hat, welche Schlüsse er für sich gezogen hat, wie es ihm insgesamt geht oder welche Einstellung er einem neu eingeführten NSC gegenüber hegt.

Ein solches Vorgehen von Seiten des Meisters bewirkt bei der Spielerin aber noch etwas anderes: Zum einen **fühlt sie sich mit ihrer Figur und deren Hintergrund und Persönlichkeit ernst**

genommen (was für sie wiederum Motivation sein könnte, beides noch stärker auszugestalten), zum anderen können solche Gespräche das oftmals zumindest implizit vorhandene **Konkurrenzverhältnis zwischen SpielerInnen und Meister** abschwächen, da solch ein Gespräch deutlich auf Kooperation und Kommunikation abzielt.

Möglichkeiten für SpielerInnen: Texte

Natürlich können **SpielerInnen** auch selbst und gänzlich **eigenständig eine Menge für dieEinstimmung auf ihre Figuren tun**, und darum soll es im weiten Teil dieses Abschnitts gehen. Oftmals hilft es schon, sich einfach entweder **eigene Notizen** zu Hintergrund und Charakter der Figur oder aber **offizielles Material** aus Quellenbüchern zu ihrer Kultur oder Profession durchzulesen. Auch Notizen zu besonderen Geschehnissen und Eindrücken vom letzten Mal oder einfach das sich-in-Erinnerung-Rufen dieser Dinge ist eine gute Hilfe bei der Einstimmung, und es macht noch einmal besonders anschaulich, in welcher Stimmung sich der Charakter momentan befindet.

Ebenfalls hilfreich ist es, sich prägende und jüngst zurückliegende **Ereignisse in Erinnerung zu rufen** und sich dabei genau den Gesichtsausdruck, die Bewegungen und die Art zu sprechen der Figur vorzustellen. Wenn man sich dabei eine sehr klare äußerliche Vorstellung der Figur macht (womöglich noch mit Hilfe eines Charakterportraits), kann man oft besser nachempfinden, was für ein Mensch (Elf, Zwerg) das ist, weil es die Figur **plastisch greifbar** macht und auch ihre Wirkung auf andere verdeutlicht.

Man kann sich das Einstimmen zu Teil erheblich erleichtern, wenn man sich **speziell dafür Texte anfertigt**, die man vor dem Spielabend immer wieder lesen kann. In solch einem Text sollte das Wesen, die Weltsicht, das Denken und Fühlen, die Motivationen und die Besonderheiten des Charakters nicht in Form einer bloßen Aufzählung und Beschreibung, sondern möglichst in einer irgendwie **"literarischen" Form** dargestellt werden. Dabei bietet es sich an, ganz konkrete Erlebnisse als Ausgangspunkte der Beschreibung zu wählen, anhand deren sich ein plastisches Bild des Charakters zeichnen lässt.

Solche Texte können beispielsweise die Form der **"Archetypen"-Zitate** aus den DSA-Quellenbüchern, einer **philosophischen Betrachtung** zu einem bestimmten weltanschaulichen oder moralischen Problem, die Schilderung eines **eindrücklichen Erlebnisses** aus der Perspektive des Charakters (am besten in der Ich-Form) oder eines **längeren Gespräches** mit einer Gefährtin annehmen. Am besten ist es, solche Texte zu schreiben, wenn man sich gerade mit einer konkreten Frage zu Einstellungen und Wahrnehmungen des Charakters beschäftigt, weil das einfacher ist als eine abstrakte Erfassung des allgemeinen Wesens der Figur.

Zur Veranschaulichung ein Beispiel für einen solchen Text (in Ausschnitten) für eine Elfe:

Ae dha'nda lyr a'sha quä'yindra dherin tha lyr a'shao - So sind wir nun vom Meer an der Morgensonne zum Meer an der Abendsonne gewandert ... Ich fühle jeden Schritt, jeden Atemzug, jede Bewegung, die mich auf dieser Wanderung weiter und weiter getragen hat. Die Welt in meinen Leib eingeschrieben. Schmerzhaft, betäubend. Ich fühle mich orientierungslos.

Wir sind nicht wie die Menschen getrennt von der uns umgebenden Welt. Sie können deshalb nur etwas über die Welt erfahren, indem sie sie sehen, indem sie also möglichst viel von ihr sehen, und so zieht es sie in die Ferne. Wir aber lernen die Welt an-

ders kennen. Die Welt ist für uns Sein, das dem unseren begegnet, und diese Begegnung, dieses Geschehen ist unsere mögliche Erfahrung der Welt. Wenn wir den Wunsch verspüren, mehr von der Welt zu erfahren, begeben wir uns in Wirklichkeit in eine Trennung von ihr. Ich kann das sagen, denn ich habe die Welt mit Menschenaugen gesehen.

Wenn du die feuchtschwüle Luft des Regenwaldes geatmet hast, das salzige Wasser des Meeres geschluckt hast, über den heißen Sand der Wüste gelaufen bist, wie kannst du dann den Schnee überleben, den du einmal kanntest, das war - in einem anderen Leben. Wie kannst du jemals wieder nach Hause finden? Der Schnee fordert eine endgültige Antwort, die ich nicht geben kann. Wer bist du? Wer die Antwort nicht geben kann, wird im Schnee sterben. Wie kann man über das Meer gefahren sein, die Stadt Al'Anfa gesehen haben, durch die Wüste gegangen sein - und dann zum Schnee zurückkommen? Wer die Antwort nicht geben kann, wird im Schnee sterben. Die nicht weiß, wo sie zuhause ist, sollte nicht durch den Schnee wandern. *Sala*, Zuhause. Ich sehe nur Schnee, ich fühle nur die Kälte, die sich in meinem Körper ausbreitet. Die Welt ist eine Last, in meinen Körper eingeschrieben, die mich unaufhaltsam nach unten drückt.

Jule bereitet das Nachtlager, schürt Feuer, klopft Schnee fest. Ich nehme sie kaum wahr, auch sie nur einer der vielen Schatten, die *nicht sala* sind. Einer der vielen Schatten, die man Welt nennt, und der mir ebensowenig den Weg durch den Schnee, nach Hause, weist wie alles andere. Schatten und Erinnerungen, nichts weiter. "Welt". Die Kälte kriecht weiter, als ich mich niederlege - um zu schlafen? Nein ... Die es wagt, durch den Schnee zu wandern und nicht weiß, wer sie ist, und nicht weiß, wo sie zu Hause ist, die wird im Schnee sterben. Ich weiß nicht mehr, was *sala* bedeutet. Ich höre nur noch Stille, keine noch so leise Melodie, kein Klingen, nirgends. Kein Traum.

Ich spüre Atem, und atme selbst. Als Imalayan Nebel-in-Tannen seine Hand an mein Herz legt. Ich weiß sofort, wer er ist, kein Schatten. Wie lange habe ich schon nicht mehr solch eine Stimme gehört? Die in der Sprache zu mir spricht, die *sala* bedeutet? Diese Stimme, die alle Stimmen ist: Lorindel, die als erste zu mir sprach, Firion, der mich lehrte, zu sein, was ich war, und Fwarendir ... der das Meer sehen wollte, Fwarendir, der mich in die *salamandra* geführt hatte. Und ich träume immer noch von den Ewigen Wäldern.

Eine weitere Möglichkeit für Einstimmungs-Texte sind kleine "**Vignetten**", die man **nach jedem Spielabend** anfertigt, um sich vor dem nächsten die Stimmung der Charakters oder dessen Reaktionen auf bestimmte Schlüsselszenen noch einmal in Erinnerung zu rufen. Auch hier bietet es sich an, **besondere Eindrücke** in der Ich-Form festzuhalten, wobei es sinnvoller ist, nur ein oder zwei kleine Situationen intensiv zu beschreiben als die halbe Spielsitzung darzustellen. Diese Methode hat den Vorteil, dass die Beschreibung dem momentanen Zustand des Charakters sehr viel näher ist als ein Text, in dem es um die Darstellung der Persönlichkeit eher im allgemeinen geht.

Auch hierfür sei ein Beispiel aufgeführt (für die gleiche Figur wie oben):

Im Delta des Mhanadi, Ende EFF 26 Hal:

Eine Armensiedlung am Randes des Deltas, ungute Gerüche, magere Gestalten, Elend. Junayb sagt: "Hier lebe ich."

Was Menschen einander antun können - immer wieder, auf der nun schon langen, langen Reise. Und immer noch bin ich verwirrt, dass es solche Ansiedlungen, solche Armut und solches Elend geben kann, nachdem ich selbst gerade in der prächtigsten Herberge ganz Khunchoms geschlafen habe. Und Scham: Ich sitze hier und lasse mich von einem Menschen durch den Sumpf zu Ruinen und Schriftzeichen führen, der hier zuhause ist! Muss es nicht wie blanker Hohn wirken auf ihn, was wir tun?

Schuld - schon so tief in den Wirren der Menschenwelt verstrickt zu sein, dass ich nichts zu tun weiß, als da zu sitzen und weiter zu fahren.