



# DAIDALOS

Freies Rollenspiel

von Jochen Eid

---

Version 1.2 - Januar 2001

© 1998 - 2001

## Δαιδαλος

*[Daidalos]*

Daidalos gilt als der Künstler der Antike schlechthin. Er schuf die ersten "lebensechten" Statuen.

Daneben war er Baumeister und Erfinder. Unter anderem war er der Erbauer des Labyrinths des Minotauros, er verriet Ariadne den Trick mit dem Garnknäuel und floh mit selbstgefertigten Flügeln mit seinem Sohn Ikaros von Kreta.

# INHALTSVERZEICHNIS

## TEIL A: VOR DEM SPIEL

Inhaltsverzeichnis  
Credits  
Vorwort  
Einleitung

## TEIL B: CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

## TEIL C: CHARAKTER-ENTWICKLUNG

## TEIL D: KONFLIKTE

Kampf  
Feinde  
Intrigen, Verschwörungen und große Pläne  
Tod

## TEIL E: MAGIE

Der Versuch einer Einteilung

## TEIL F: TIPPS UND TRICKS

Tipps für den Spielleiter  
Tipps für Spieler und Spielleiter

## CREDITS

Viele Personen waren über einen längeren Zeitraum immer wieder mit Daidalos beschäftigt. Ihnen möchte ich im folgenden meinen Dank aussprechen für ihre Hilfe, Unterstützung und Kritik, Vorschläge und Motivation. Insbesondere möchte ich besonders erwähnen:

Der Dank gilt...

...an aller erster Stelle meiner Familie

Reinhold, Marianne und Tobias Eid

...meinen langjährigen Mitspielern und Freunden

Luise Frank, Johannes Frey, Florian Frohnholzer, Franz Keim,  
Norbert Matausch, Andreas Rauhmeier, Oliver Soltys

und

Matthäus Englbrecht,

der sich immer wieder geduldig den aktuellen Stand von Daidalos angehört hat.

...all denen, die bei der Entstehung und Verbesserung von Daidalos beteiligt waren,  
insbesondere

Bernhard "CarrConn"

Markus Glenewinkel

Bernhard Lehner

Benjamin Scala

Thorsten Stiel

Tim Struck

Tyll Zybura

und

Massimiliano "Max" Bertuzzi  
für die Erlaubnis, sein Bild „Dragon and Son“ zu verwenden.

...Uyiana, Kaldarion, Nord und allen anderen,

die im Laufe vieler Jahre ebenfalls ihren Anteil an der Entwicklung von Daidalos hatten.

## VORWORT

### DAS ÜBLICHE KLEINGEDRUCKTE

Daidalos ist ein Rollenspiel von Jochen Eid.

© 1998 - 2001 by Jochen Eid

Dieses Dokument darf nicht ohne die schriftliche Genehmigung des Autors veröffentlicht werden. Auch das zur Verfügungstellen im Internet bedarf der Einwilligung des Autors. Zum persönlichen Gebrauch darf Daidalos kopiert und vervielfältigt werden.

Die Erwähnung von oder Bezugnahme auf Firmen oder Produkte auf den folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.

Dieses Rollenspiel steht kostenlos zur Verfügung. Ich bitte jedoch im Gegenzug und als Anerkennung darum, mir Kritik und Meinung über mein Werk zukommen zu lassen.



Insbesondere würde es mich freuen, über Erfahrungen zu hören, die mit diesem System gemacht wurden.

Kritik und Verbesserungsvorschläge sind jederzeit herzlich willkommen. Mehr über Daidalos, weitere Verbesserungen oder Änderungen gibt es auf der Daidalos-Homepage.

homepage: <http://www.daidalos-rpg.de>

email: [Jochen.Eid@gmx.de](mailto:Jochen.Eid@gmx.de)

Herzlichen Dank!

## EINLEITUNG

### WAS ES IST

Daidalos ist ein freies Rollenspiel.

Es steht, wie bereits angesprochen, kostenlos zur Verfügung. Aber das ist nicht der eigentliche Grund, warum ich es "Freies Rollenspiel" genannt habe.

Daidalos besitzt - anders als bei vielen Rollenspielen üblich - keine eigene Hintergrundwelt. Es soll einen Leitfaden zum Rollenspiel selbst bieten, der für jeden beliebigen Hintergrund verwendet werden kann.

Der grundlegende Gedanke bei Daidalos war, ein Rollenspielsystem bereitzustellen, bei dem das Vergnügen im Mittelpunkt steht.

In letzter Zeit war im Bereich der Rollenspiele eine Entwicklung in Richtung immer größerer Freiheit zu erkennen.

Die ersten Spielsysteme kannten nur wenige Charakterklassen bzw. Berufe, die Möglichkeit von Beginn an "einzigartige" Helden zu erschaffen, war sehr begrenzt. Als Beispiel seien Dungeons&Dragons oder MERS oder auch die Anfänge von "Das Schwarze Auge" genannt.

Abenteuerszenarios beinhalteten vor allem das Besiegen von Monstern und das anschließende Einheimsen von Schätzen, um mit dem Gewinn bessere Waffen kaufen zu können, mit denen sich noch gefährlichere Monster bezwingen ließen.

Gut, dies mag etwas pauschal klingen, aber im Großen und Ganzen ist es wohl zutreffend.

Bald zeigte sich, daß die bloße Unterscheidung in Charakterklassen nicht ausreichte, und Spielsysteme kamen auf den Markt, die eher an Fertigkeiten orientiert waren. Damit war es leichter, Charaktere zu erschaffen, die nicht genau in ein Schema passen mußten. Helden waren nicht mehr nur Magier, Kämpfer oder Diebe, sondern die Spieler hatten nun bessere Möglichkeiten, ihre Charaktere mit Leben und Farbe zu erfüllen.

Typischer Vertreter dieser Systeme ist Shadowrun, aber auch ansatzweise DSA, wie es sich mittlerweile präsentiert.

Aber die Entwicklung blieb dort nicht stehen. Inzwischen gewinnen sogenannte "freie Rollenspiele" mehr und mehr Anhänger. Diese Systeme zeichnen sich durch ein besonders hohes Maß an Freiheit bei der Charaktererschaffung und -entwicklung aus.

Die meisten dieser Systeme legen einen sehr großen Wert auf beschreibende und erzählende Elemente.

Eine besondere Rolle unter diesen Spielen nehmen dabei die würfellosen Rollenspiele ein.

Mit Daidalos verfolge ich dieses Konzept der würfellosen Rollenspiele. Auf diese Weise soll der Schwerpunkt im Spiel auf den Charakteren und ihrer Persönlichkeit liegen, und ihre Entwicklung betont werden, während das Sammeln von Erfahrung bzw. Erfahrungspunkten und dem damit verbundenen "Verbessern" der Charaktere in den Hintergrund tritt.

Zu den würfellosen Rollenspielen kam ich über das System "Amber - Diceless Role-Playing" von Erick Wujcik, das auf den Amber-Romanen von Roger Zelazny basiert.

An dieser Stelle möchte ich beides empfehlen, sowohl das Rollenspielsystem als auch die Bücher. Letztere, da sie zu den besten Romanen gehören, die ich im Bereich Fantasy gelesen habe. Das Rollenspiel selbst ist eine geballte Ansammlung bester Ideen für Rollenspiele an sich. Wer sich für anspruchsvolle Rollenspiele interessiert, der wird "Amber" bald nicht mehr vermissen wollen. In unserer Spielrunde haben wir es den Amber-Virus genannt, der einen nicht mehr loslassen wird, sobald man davon befallen ist.

Trotz aller Vorbilder ist Daidalos ein eigenständiges Werk und ich hoffe, daß es Gefallen finden und als Quelle für Anregungen im Rollenspiel gerne immer wieder zur Hand genommen wird.

## WAS ES NICHT IST

Daidalos ist vermutlich nicht das, was im Allgemeinen als richtiges Rollenspiel angesehen werden würde. Ich habe bewußt auf eine eigene Hintergrundwelt verzichtet. Daidalos ist vom Konzept her nicht auf ein bestimmtes Genre oder gar auf eine bestimmte Spielwelt zugeschnitten. Es soll den Spielern und dem Spielleiter vielmehr Hinweise und Tipps für gelungenes Rollenspiel bieten und stellt so vielleicht eher eine Sammlung von Spiel-Philosophien dar, da sich kaum traditionelle Regeln finden werden. Vor allem an Beispielen aus bekannten Rollenspielen-Genres und dort vorkommenden Gegebenheiten möchte ich aufzeigen, daß es möglich ist, sehr komplexe Charaktere zu entwickeln, ohne daß Spieler und Spielleiter Dutzende von Quellenbücher ihr eigen nennen und Hunderte von Sonderregeln beherrschen müssen.

Man sollte von Daidalos also einige Dinge nicht erwarten.

Daidalos ist kein Gesetzbuch. Im Gegenteil favorisiert Daidalos die Regellosigkeit im Rollenspiel. Wer also nach einem System sucht, das jede Situation mit absoluter Genauigkeit beschreibt, wird mit Daidalos nicht glücklich werden.

Auch ist Daidalos kein Versandhandel. Wer sich auf seitenlange Materiallisten, Waffenkataloge und Ausrüstungstabellen freut, wird vermutlich gleichfalls bitter enttäuscht werden.

Ebenso wird es Spielern und Spielleitern ergehen, die nur in einem präzisen und komplexen Kampfsystem ihre Erfüllung finden.

Eine weitere Einschränkung muß ich machen: Daidalos ist anspruchsvoll. Es verlangt sehr viel Gespür von Spielern und Spielleitern für die Geschichte, die Atmosphä-

# Δαιδαλος

re und die Dramatik. Darum ist es eher weniger geeignet, um damit seine ersten Schritte ins Leben jenseits unserer Realität zu wagen. Allerdings habe ich mit einer Gruppe absoluter Rollenspiel-Neulingen gespielt, ohne daß sie Regeln kannten, und es hat dem Spiel und der aufkommenden Stimmung keinen Abbruch getan, ganz im Gegenteil.

Und noch etwas...

Daidalos ist mit Sicherheit nichts neues. Die Konzepte und Ideen, die mit Daidalos beschrieben werden, haben schon viele vor mir gehabt und auch ich habe mir nicht selbst alles ausgedacht. Daidalos ist das (Zwischen-)Ergebnis aus mittlerweile über 16 Jahren Rollenspielerfahrung mit vielen verschiedenen Ansätzen und Systemen. Vielleicht fasst es nur zusammen, was jeder Rollenspieler eines Tages erkennt, wenn er nur lange genug spielt.

In diesem Sinne wünsche ich viel Vergnügen beim Spielen und mit Daidalos.

Jochen Eid

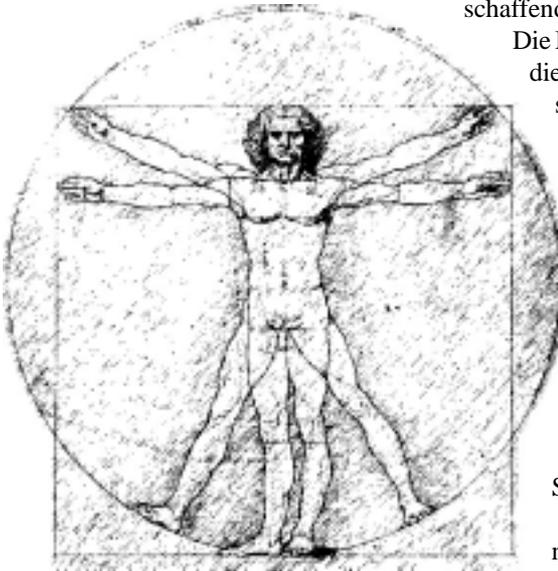
# CHARAKTER- ERSCHAFFUNG

*Wenn du dich eine Weile darin übst,  
nur in der Phantasie zu leben, wirst du begreifen,  
daß Phantasiepersonen manchmal wirklicher  
sind als Menschen aus Fleisch und Blut.*

Richard Bach, Illusionen (1977)

## ERSTE SCHRITTE

Zu Beginn eines Rollenspiels steht die "Geburt" eines neuen Charakters. Spieler und Spielleiter müssen sich im Klaren darüber sein, was sie eigentlich spielen wollen. Es beginnt damit, zu erkennen, was man will. Dies gilt sowohl für die Hintergrundwelt, in der gespielt werden soll, als auch für die zu erschaffenden Charaktere.



Die Möglichkeiten sind lediglich durch die Phantasie eingeschränkt, und diese kennt bekanntlich keine Grenzen. Beispiele für Abenteuerumgebungen gibt es genug.

Musterbeispiele sind phantastische Welten wie Mittel Erde, die Welt in der Tolkiens "Der Herr der Ringe" spielt, ein Science-Fiction-Universum nach dem Vorbild von Star Trek oder Star Wars, aber auch eine Kampagne im Wilden Westen ist genauso denkbar wie ein Spiel in der Gegenwart.

Auf die vielen Möglichkeiten einer eigenen Hintergrundwelt gehe ich an späterer Stelle noch ein. So-

bald sich Spieler und Spielleiter auf eine Welt geeinigt haben, an der alle Beteiligten Vergnügen haben werden, wird es richtig ernst. Der Prozeß der eigentlichen Charakter-Erschaffung kann beginnen.

Die Charakter-Erschaffung steht am Beginn eines Abenteuers. Weder Spieler noch Spielleiter wissen zu diesem Zeitpunkt, wie sich die Kampagne im Laufe der Zeit entwickeln wird. Nicht zuletzt hängt das auch von den beteiligten Charakteren ab.

Wichtig ist, daß jeder Spieler seinen Charakter gerne spielt. Nur dann ist man in der Lage, aus einer Figur ohne Gesicht eine greifbare Person zu formen.

Wie aber kann man einen eigenen, einzigartigen Charakter erschaffen?

Viele Spielsysteme verwenden hierzu zum Teil sehr ausgefeilte Würfelverfahren. Andere Systeme geben die Möglichkeit, einen Charakter mit einer gewissen Anzahl an Punkten zusammenzusetzen.

Bei Daidalos wird auf diese Einschränkungen verzichtet. Größtmögliche Freiheit soll immer im Vordergrund stehen, so auch bei der Charaktererschaffung. Das Ziel bei Daidalos ist, in sich stimmige Charaktere mit möglichst viel "Atmosphäre" zu erschaffen, keine Ware von der Stange, sondern Figuren, die jedem Spieler auf den Leib geschneidert sind bzw. die sich jeder Spieler selbst auf den Leib geschneidert hat.

Das Vorgehen dabei ist, wenn man so will, die Umkehrung der Reihenfolge der meisten Systeme zur Charaktererschaffung. Fast immer werden zuerst Spiel-Werte (Eigenschaften, Fertigkeiten, usw.) festgelegt, ehe man sich um die Geschichte des Charakters kümmert, sofern dies überhaupt vorgesehen ist. Viel zu oft nimmt dieser Teil nur sehr wenig Raum bei der Erschaffung ein.

Bei Daidalos steht nun umgekehrt die Frage "Wer bin ich?" an allererster Stelle. Ehe man beantwortet, wie stark, zäh oder klug ein Charakter ist, versucht man, etwas mehr über die Figur selbst herauszufinden.

Dabei gilt, daß jeder Spieler den Charakter spielen kann, den er will. Mit der Einschränkung, daß es allen Vergnügen macht.

Wer jetzt frohlockt und nach der nächsten Waffenliste greift, um endlich einmal eine richtig "gute" Figur zu spielen, der hat den Sinn von Daidalos nicht Verstanden. Es geht nicht darum, einen besonders effektiven Charakter zu spielen, sondern einen besonders interessanten und lebensechten Charakter.

Nichts (und vor allem keine Würfel) sollte den Spielern vorschreiben, welchen Charakter sie spielen müssen. Allein oder in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter geht es damit los, die Grundzüge des Charakters festzulegen. Nicht endgültig, aber zumindest eine Art Profil gilt es zu erstellen. Dies wird sich, sobald man den ersten Spielabend hinter sich gebracht hat, mit ziemlicher Sicherheit nochmals ändern, aber das ist kein Problem. Unstimmigkeiten in einem Charakter kann man häufig erst während des Spiels erkennen.

Es gibt einige Möglichkeiten, sich einem Charakter zu nähern. Beliebte sind Charakterfragebögen, die durchaus eine Hilfe beim Finden einer geeigneten Rolle sein können. Ein Fragebogen wie der folgende richtet sich vor allem an Spieler und Spielleiter, die mit freiem Rollenspiel im Sinne von Daidalos noch nicht sehr vertraut sind. Es soll selbstverständlich kein starres Schema sein, sondern ein Hilfsmittel, mit dem die Annäherung an einen neuen Charakter leichter fällt.

Anders als bei anderen Rollenspielen, ist bei Daidalos die Frageliste jedoch nicht der Abschluß bei der Charaktererschaffung, um einer Sammlung von Zahlen ein Gesicht zu geben, sondern der Anfang, um den herum man den Charakter aufbauen kann.

Eventuell ist es hilfreich, zu Beginn der Charakter-Erschaffung ein Schlagwort zu finden, mit dem man den Charakter bereits ein wenig einordnen kann. Egal ob man dies Charakter-Konzept, Charakter-Thema, Archetyp, Klischee, Charakter-Klasse, Aufhänger oder Deskriptor nennt. Anhand einer solchen ersten, einfachen Überlegung fällt es häufig leichter, detaillierte Fragen zu beantworten und auch während des Spiels auftauchende in sich logisch zu beantworten.

Solche Konzepte können sehr unterschiedlich sein: Geheimagent, Elementar-Zauberer, Besitzer einer Imbißbude, Kapitän eines Raumschiffs, unglücklich Verliebter...

Die Reihe läßt sich beliebig fortsetzen, aber anhand eines solchen Stichworts entwickelt jeder bereits eigene Vorstellungen um einen Charakter und der beabsichtigte Prozeß der Charakter-Erschaffung beginnt.

Die Charakterfragen einerseits sehr schematisch, andererseits sind sie auch sehr umfangreich und trotzdem nicht vollständig, sondern lediglich eine Anregung. Sie sollen als Anstoß dienen, weitere Ideen zu entwickeln und ausführlichere Erläuterungen nach sich ziehen. Es ist überhaupt nicht notwendig, sämtliche Fragen zu Beginn zu beantworten, bei einigen ergeben sich Antworten während des Spiels von selbst und können im Laufe der Zeit ergänzt werden. Man sollte sich jedoch die Zeit nehmen und versuchen, möglichst viele Fragen recht bald zu beantworten. Der Reiz beim Rollenspiel liegt gerade darin, in der eigenen Figur und in denen der Mitspieler eine gewisse Vertrautheit zu finden, an der es Roman- oder Filmhelden häufig mangelt.

## CHARAKTERFRAGEN

0. Nenne das Wort, welches du als erstes mit der Idee deines Charakterentwurfs assoziieren würdest! Beschreibe den Charakter mit zwei bis drei Worten! Erfüllt der Charakter irgendwelche Klischees?

1. Welchen Geschlechts ist der Charakter?
2. Wie heißt der Charakter? Hat er schon verschiedene Namen angenommen? Warum? Hat er Spitznamen? Wer hat ihn so genannt und warum?
3. Wie groß ist er? Wie ist sein Körperbau ganz allgemein? Ist er dick oder dünn?
4. Welche Augenfarbe und Hautfarbe besitzt er?
5. Beschreibe das übliche Erscheinungsbild deines Charakters (Art und Stil der Kleidung, Haartracht, etc.) !
6. Welche Stimme hat der Charakter? Wie drückt er sich aus? Hat er bestimmte Lieblingsfloskeln? Ist er eher schweigsam oder hört er sich gerne selbst reden? Kann er gut zuhören? Unterbricht er andere?
7. Wo wurde er geboren? Wann wurde er geboren? Wie alt ist er?
8. Wo lebt dein Charakter jetzt?
9. Wie war das Familienleben deines Charakters? Welches Verhältnis hat er zu Vater und Mutter? Hat er Geschwister? Wie heißen sie?
10. Hat dein Charakter bereits selbst eine Familie gegründet? Wie lange ist das her? Hat er noch Kontakt zu ihr?
11. Welcher Bevölkerungsschicht gehört der Charakter an? Welcher seine Eltern? Ist es die gleiche?
12. Wo ging dein Charakter zur Schule? Was hat er gelernt?
13. Hat dein Charakter sich jemals mit etwas anderem als seinem Ausbildungsberuf seinen Lebensunterhalt verdient?
14. Was denkt er über Religion? Was über den Staat und über die Gesellschaft?
15. Beschreibe den Moralkodex deines Charakters. Ist er käuflich? Was macht er alles für Geld?
16. Welche Ziele hat er für sein Leben? Was möchte er erreichen?

17. Welche Persönlichkeit hat dein Charakter? Welche Charakterzüge zeichnen ihn aus? (großzügig, ehrgeizig, stur, selbstbewußt, unverträglich...)

18. Welche speziellen Eigenschaften besitzt dein Charakter? (Dies bezieht sich nicht auf Attribute oder Fertigkeiten, sondern beispielsweise auf die Art, wie er mit anderen zurechtkommt, ob er in die Zukunft plant, mit Geld umgehen kann usw.)

19. Gibt es gewisse Dinge, die dein Charakter nicht tun kann oder will? Warum?

20. Welche Dinge, Personen oder Vorstellungen haßt er, welche liebt er? Welche Vorbilder hat der Charakter?

21. Wie hat dein Charakter sein Leben verbracht, bevor er mit einem Leben voller Abenteuer konfrontiert wurde?

22. Kennt er bekannte, wichtige oder einflußreiche Persönlichkeiten? Woher? Welche Beziehung hat er zu diesen? Freundschaft? Verwandtschaft? Schuldet er noch einen Gefallen oder umgekehrt und weswegen?

23. Welche Freunde hat der Charakter?

24. Welche Personen oder Gruppe haßt er am meisten?

25. Welche Personen oder Gruppe liebt er am meisten?

26. Welche Personen oder Gruppe respektiert er am meisten?

27. Welche Personen oder Gruppe fürchtet er am meisten?

28. Welche Lieblingsfarbe hat er? Verbindet er damit einen gewissen Aberglauben? Trägt er nur Kleidung dieser Farbe oder wirkt es sich in einer andern Art aus?

29. Beschreibe die wichtigste Tat, die dein Charakter jemals in seinem Leben vollbracht hat.

30. Ist dein Charakter Anhänger einer bestimmten Religion? Welcher? Wie weit geht sein Glaube?

31. Was ist der wertvollste Besitz deines Charakters? Warum? Dies muß nicht unbedingt der materiell wertvollste Besitz sein, sondern es geht mehr um die Frage, welcher Besitz ihm am heiligsten ist.

32. Hat der Charakter vor irgend etwas besondere Angst? Vielleicht sogar eine Phobie?

33. Schläft der Charakter normalerweise gut? Erwacht er mehrmals in der Nacht? Braucht er eine Nacht, um sich an ein neues Bett zu gewöhnen? Träumt er oft? Was sind die drei häufigsten Träume, die dein Charakter hat oder hatte?

34. Welches Verhältnis hat dein Charakter zur Zeit zu seiner Familie? Hat er noch Kontakt oder hat er sich mir ihr überworfen?
35. Was machen die Verwandten deines Charakters? Wo leben sie?
36. Wo hat ein Charakter seine Fertigkeiten erlernt?
37. Hat er einen Glücksbringer? Welchen und warum gerade ihn?
38. Welche Musik gefällt ihm? Welche Kunstrichtung?
39. Welche Beziehungen hatte dein Charakter bis jetzt? Zähle sie bitte auf und schildere kurz ihren Verlauf.
40. Wie war die erste oder die große Liebe des Charakters? Nur eine kurze Affäre? Oder eine lang anhaltende Romanze? Was ist daraus geworden? Was denkt der Charakter heute darüber? Würde er sich wieder so verhalten?
41. Angenommen der Charakter steht vor Gericht. Was ist die Ursache? In welcher Angelegenheit? Was verwendet der Ankläger gegen ihn? Was sagt der Verteidiger für ihn? Wie wird der Richter entscheiden?
42. Was magst du an deinem Charakter, was hasst du? Welche Gründe könnten andere Charaktere haben, deinen Charakter zu mögen bzw. zu hassen?
43. Wie würde die Wunschwohnung des Charakters aussehen, wie wäre sie eingerichtet? Wie sieht das tatsächliche Zimmer aus?
44. Wie war der Charakter als Kind? Wie war seine Kindheit?
45. Wie würden Vater und Mutter deinen Charakter beschreiben?
46. Jemand macht einen Witz auf Kosten des Charakters. Wie reagiert er darauf?
47. Was bedeutet "Rache" für deinen Charakter?
48. Welche Gefühle kann dein Charakter in der Öffentlichkeit zeigen? Kann er seine Gefühle ganz allgemein zum Ausdruck bringen?
49. Welche Bedeutung hat der Tod für deinen Charakter? Der eigene und der anderer Lebewesen?
50. Was bewegt den Charakter dazu, die Risiken und Gefahren eines Lebens als Abenteurer auf sich zu nehmen? Was sind seine Ziele, Träume oder Ambitionen?
51. Fertige einen kurzen tabellarischen Lebenslauf deines Charakters an.

## NOCH MEHR ÜBER DEN CHARAKTER

Die Charakterfragen sind nicht die einzige Möglichkeit, sich einem neuen Charakter zu nähern. Selbst wenn man sämtliche Fragen beantwortet hat, ist der Charakter noch nicht fertig. Die einzelnen Teile der Vorstellung, die man über ihn hat, müssen zusammen gesetzt werden, um ein einheitliches Gesamtbild zu bekommen. Dies kann endgültig erst im eigentlichen Rollenspiel geschehen, und auch dort ist es ein hartes Stück Arbeit, wirklich vertraute Charaktere zu erschaffen.

Bei den Charakterfragen wird nach einem kurzen tabellarischen Lebenslauf gefragt. Eine einfache Möglichkeit der intensiveren Auseinandersetzung mit dem Charakter ist es, einen ausführlichen Lebenslauf zu erstellen. Der wesentliche Vorteil dabei ist die damit verbundene genaue Vorstellung, was der Charakter bisher erlebt hat.

Unabhängig davon gibt es neben den Charakterfragen die Möglichkeit, über die zu erschaffende Figur eine (oder mehrere) Geschichten zu schreiben. Dies kann aus der Sicht eines parteiischen oder neutralen Beobachters geschehen. Ein Journalist kann sich an die Fersen des Charakters heften und von seinen Abenteuern berichten. Ein Feind des Charakters berichtet einem Vorgesetzten von bemerkenswerten Aktivitäten. Heldengeschichten werden am Lagerfeuer erzählt. Die Möglichkeiten sind beinahe unbegrenzt. Auch aus der Sicht des Charakters selbst können Geschichten erzählt werden. Dies halte ich im Allgemeinen für besser, da es erleichtert, den Gefühlen des Charakters Ausdruck zu verleihen. Schließlich weiß der Charakter selbst vermutlich am besten, was er denkt und fühlt. Aber im Einzelfall kann auch immer das Gegenteil gerade das richtige sein. Der Charakter könnte seine Geschichte zum Beispiel als Rückblende einem Enkel erzählen.

Die Idee des Geschichtenschreibens ist einer weiteren Möglichkeit sehr ähnlich: ein Tagebuch des Charakters. Dies ist etwas, das ich jedem Spieler ans Herz legen möchte, denn dadurch läßt sich eine besonders intensive Vertrautheit mit dem Charakter erreichen. Fast immer gehen gutes Rollenspiel und Vertrautheit mit dem Charakter Hand in Hand. Es ist schwierig, einen Charakter darzustellen, der einem fremd ist, umgekehrt fällt es recht leicht, mit einem vertrauten Charakter auch schwierige und anspruchsvolle rollenspielerische Situationen überzeugend zu meistern.

Ein Tagebuch für einen Charakter zu führen, lohnt sich auch und gerade über den Prozeß der Charakter-



erschaffung hinaus. Zum einen fällt es damit deutlich leichter, sich an vergangene Ereignisse zu erinnern. Wer kennt nicht die Situation, das Gefühl zu haben, irgend etwas wichtiges aus der Vergangenheit übersehen zu haben oder sich an relevante Ereignisse aus früheren Abenteuern nicht mehr erinnern zu können. Mit einem Tagebuch wäre es leichter, dem Gedächtnis auf die Sprünge zu helfen.

Aber neben dem praktischen Nutzen hilft ein Tagebuch dem Spieler auch, sich über die Entwicklung und die Gedanken seines Charakters Klarheit zu verschaffen. Meistens hat man als Spieler zwar eine vage Vorstellung von dem, was den Charakter bewegt, aber sobald man "gezwungen" ist, sich mehr Gedanken darüber zu machen, kann man diese Vorstellungen konkretisieren. Aus einer generellen Abneigung gegenüber Tieren wird dann eine Feindschaft zu Hunden, da der Charakter einmal gebissen wurde, und ein Mißtrauen gegen Pferde wegen der großen Hufe, dem Gesang von Vögeln hingegen lauscht der Charakter gerne...

Die genannten Möglichkeiten lassen sich natürlich nach Belieben kombinieren.

Beispielsweise beschreibt man das Aussehen und die geschichtlichen Daten eines Charakters stichpunktartig. Das Verhältnis zu seinen Eltern während der Jugend als kurzen Tagebucheintrag, ehe der Charakter im Streit von zu Hause auszog und das heutige Verhältnis als Gespräch, innerhalb dessen es zur Aussöhnung kam.

## ATTRIBUTE UND EIGENSCHAFTEN

Wie stark ist ein Charakter? Wie gut sieht er aus? Wie klug ist er? Fragen, die in den meisten Rollenspielen mit Hilfe von Attributs- oder Eigenschaftswerten beschrieben und häufig ausgewürfelt werden.

Bei Daidalos soll auch hierbei die rollenspielerische Freiheit und die Beschreibung eines Charakters im Vordergrund stehen.

Abhängig von der geplanten Kampagne oder der gewählten Spielwelt kann der Spielleiter zusammen mit den Spielern festlegen, welche Attribute sie für wichtig erachten und welche die Spieler somit genauer bei der Erschaffung ihres Charakters ausführen sollen.

Vielleicht mag der Einwand kommen, daß dann jeder Charakter stark, intelligent und ungeheuer gutaussehend sein wird. Nun, wenn es die Spieler wollen, was spricht dagegen? Wer sagt, daß Kämpfer immer dumm und Magier immer schwächlich sein müssen? Im übrigen habe ich festgestellt, daß gute Rollenspieler sehr wohl ein Gespür dafür haben, was zu einem Charakter paßt und was nicht.

Der Gedanke bei Daidalos ist, die Attribute nicht mehr durch Zahlen auszudrücken. "Mein Held hat Stärke vier."

Schön. Und?

Genau darum geht es. Nichtssagende Zahlen werden durch Beschreibungen der Attribute ersetzt. Dabei kann jeder Spieler seinen eigenen Stil entwickeln und auf die Beschreibung des Charakters eingehen, die sich durch entsprechende Vorarbeit wie beispielsweise die Charakterfragen schon sehr detailliert ergeben hat. Es soll sich ein in sich stimmiges Bild des Charakters ergeben.

In diesem Zusammenhang ist es sinnvoll, auf das Konzept des Charakters (vgl. hierzu Charakter-Erschaffung: erste Schritte) zu achten, dann kann es leichter sein, ein entsprechendes Profil des Charakters zu entwerfen und die benötigten Attribute geeignet festzulegen.

Die Beschreibungen der Attribute können sehr unterschiedlich gestaltet sein: es geht nur darum eine Möglichkeit zu haben, sich den Charakter vorstellen zu können. Eine kurze Geschichte, ein entsprechendes Ereignis oder eine Handlung des Charakters etc., dies alles ist geeignet, körperliche und geistige Eigenschaften zu erläutern.

*Beispiel für Ausdauer / Konstitution / Zähigkeit:*

*Johannes Hafner ist recht schlank und seine Liebe zu den Bergen, der er möglichst oft nachkommt, macht ihn recht zäh.*

Diese kurze Beschreibung genügt bereits, um zu wissen, daß Johannes Hafner zäher als der Durchschnitt ist, aber keine Höchstleistungen bringen kann. Das genügt für den Einstieg. Wenn sich im Rollenspiel andere Situationen ergeben, die eine bessere Beschreibung bringen, nur zu: genau das ist es, was dabei herauskommen soll.

## FERTIGKEITEN UND TALENTE

Ein weiterer wichtiger Punkt bei der Erschaffung eines Charakters sind seine Fertigkeiten. Unter diesen Punkt fällt alles, was er durch Übung und Ausbildung gelernt hat oder von Natur aus beherrscht.

Da Daidalos weder Charakterklassen noch Berufe kennt, sind die Spieler bei der Wahl der Fertigkeiten ihrer Charaktere nicht eingeschränkt. Wie bei den Attributen geht es darum, ein Bild des Charakters zu erschaffen, das einen für Spielleiter und Mitspieler nachvollziehbaren Eindruck von dem vermittelt, was der Spieler sich unter seinem Charakter vorstellt.

Ausgehend von der gewählten Spielwelt können bei Daidalos die Spieler die Fertigkeiten ihrer Charaktere frei bestimmen. Die Anzahl ist unbegrenzt, ebenso der Grad mit dem diese Fertigkeiten beherrscht werden. Auch hier scheint es zuerst, als wäre damit Tür und Tor für "Mißbrauch" geöffnet. Wer schließlich sollte verhindern, daß die Spieler unbesiegbare Superhelden erschaffen? Aber die Frage stellt sich so gar nicht. Wenn die Spieler das Bedürfnis nach diebischen Magierkriegern oder feuerspeienden Flugmenschen verspüren, sollten sie bereits eine entsprechende Hintergrundwelt gewählt haben. Ein gewisses Maß an Gespür für die innere Logik einer Spielwelt wird natürlich bei einem derart freien Rollenspiel wie Daidalos vorausgesetzt.

Genauso wie bei den Attributen werden keine Zahlen verwendet, um die Fertigkeiten festzulegen. Die Spieler sollen dabei wieder eine kurze Beschreibung, passend zum gewählten Hintergrund ihres Charakters, geben. Die Liste der Fertigkeiten ist natürlich zu Beginn des Spiels nicht vollständig. Das ist allerdings auch nicht notwendig.

Stellt sich im Spiel die Frage, ob ein Charakter etwas tun kann, entscheiden Spielleiter und Spieler gemeinsam unter Berücksichtigung des bisher festgelegten Hintergrunds, ob und warum der Charakter die entsprechenden Fertigkeiten hat oder nicht. Dabei sollte dem Spieler vom Spielleiter möglichst große Freiheit zugestanden werden. Es ist schließlich der Charakter des Spielers und wenn er zu einem früheren Zeitpunkt die entsprechende Festlegung getroffen hätte, wäre der Spielleiter nicht in der Lage gewesen, sich einzumischen. Sowohl Eigenschaften als auch Fertigkeiten können im Nachhinein noch während des Spiels definiert werden und man wird dies gar nicht vermeiden können, es ist aber kein großer Aufwand.

Trifft Johannes Hafner, seines Zeichens Geheimagent, zum erstenmal seit seiner Erschaffung auf ein Türschloß, muß sich der Spieler überlegen, ob sein Charakter dieses Schloß öffnen kann oder nicht, wobei die Aussage über das Ausmaß seiner Fähigkeit und die Begründung häufig nahe zusammen liegen.

*"Johannes Hafner ist schon sehr lange im Außendienst tätig und hatte schon mehrfach mit Schlössern verschiedenster Art zu tun. Ein ähnliches Schloß wie dieses hat er vor zwei Jahren in Lissabon schon mal geknackt."*

oder

*"Johannes Hafner war eher im Bereich Datensicherheit tätig und hat bis auf einen kurzen Lehrgang vor 7 Jahren nichts mit Sicherheitsschlössern zu tun gehabt, er kann es probieren, aber die Aussichten sind nicht besonders gut."*

Selbstverständlich ist jede andere Begründung genauso gut.

Damit ist geklärt, zu was ein Charakter befähigt ist. Der zweite Schritt jedoch fehlt noch. Wie kann der Spielleiter entscheiden, ob eine Handlung gelingt oder ob sie dem Charakter einen Mißerfolg beschert.

*Cyrkin d'Ambergh steht vor einer steilen, recht hohen Felswand, die er überwinden muß, um seine Reise fortsetzen zu können. Cyrkin ist schon mehrmals in seinem Leben geklettert und er ist auch ein recht bewegliches Kerlchen, allerdings ist die Wand nicht sehr einfach zu erklimmen...*

Eine versuchte Handlung gelingt normalerweise. Mit ein paar Ausnahmen.

Der Charakter kann entweder Pech haben. Eine Variante, die im würfellosen Rollenspiel eher selten eintritt, aber warum nicht zur Vereinfachung oder Beschleunigung eines Vorgangs einen Spieler einmal würfeln lassen. Dabei sollte man sich jedoch immer bewußt sein, daß es sinnvollerweise keinen zweiten Versuch gibt. Wenn der erste scheitert und der Spieler möchte weitere Versuche gestattet bekommen, muß er beschreiben, was er dann unternimmt, um doch noch einen Erfolg für sich verbuchen zu können.

Ein anderer Grund, zum Scheitern verurteilt zu sein, ist mangelnde Fähigkeit des Charakters. Wer nicht Klavierspielen kann, ist nicht in der Lage, ein Klavierkonzert zu veranstalten und wer noch nie an einem Computer saß, wird nicht in den Zentralrechner einer Großbank eindringen können. Bei der Auslegung der Fähigkeiten eines Charakters sollte der Spielleiter ruhig zu Gunsten des Charakters entscheiden. Wenn der Hintergrund eines Charakters gewisses Wissen zulassen könnte, darf der Charakter darauf zugreifen. Wessen Charakter an einer Universität studiert hat, darf ohne weitere Begründung gewisse Computerkenntnisse voraussetzen. Es lohnt sich nicht, hier kleinlich zu sein. Sind jedoch keine Anzeichen in der Geschichte des Charakters für bestimmte Fähigkeiten oder bestimmtes Wissen vorhanden, kann der Spielleiter auch davon ausgehen, daß wirklich nichts entsprechendes vorhanden ist.

Eine weiterer Grund für das Scheitern an einer Aufgabe ist vorhandener Widerstand, egal ob aktiv oder passiv. Dies ist ganz klar der häufigste Anlaß für einen Charakter, sein Ziel zu verfehlen. Dieser Widerstand kann aus einem Gegenstand an sich erfolgen: die steile Wand stellt für Cyrkin einen Widerstand dar, den er erst überwinden muß und woran er scheitern kann, auch wenn er die Fähigkeit zu klettern besitzt. Der Widerstand kann aber auch von anderen Personen kommen, die verhindern wollen, daß ein Charakter sein Ziel erreicht. Für Cyrkin wäre dies etwa ein alter Feind, der von oben mit Steinen nach ihm wirft, während er versucht, die Wand nach oben zu klettern. Dieser Widerstand muß aber auf keinen Fall offensichtlich sein, die Spieler und die Charaktere brauchen davon nichts zu wissen. Das bewirkt eventuell auch, daß ein Spieler das Scheitern seines Charakters auf mangelndes Glück zurückführt, anstatt auf sich in den Weg stellende Schwierigkeiten.

*Ein Charakter möchte sich ein Schwert schmieden, es will ihm aber nicht gelingen. Für ihn erscheint es, als mangle es an Fertigkeit oder er habe nicht das notwendige Glück. Der Spielleiter weiß jedoch, daß vom Gehilfen bewußt schlechter Stahl ausgesetzt wurde...*

Grundsätzlich gelten bei der Abwägung über Erfolg und Mißerfolg bei einer Handlung ähnliche Überlegungen wie sie im Kapitel Kampf ausführlich erläutert werden. Der Spielleiter muß eine Entscheidung finden, wobei er diese anhand einiger Einflußfaktoren treffen kann. Zufällige Ereignisse sind nur in den seltensten Fällen wirklich zufällig und fast immer könnte der Spielleiter eine Begründung liefern, warum etwas genau in bestimmter Weise geschieht. Das ist jedoch nicht die Hauptaufgabe eines Spielleiters und es ist auch nicht notwendig, alle möglichen Ereignisse gegeneinander aufzuwiegen um das wahrscheinlichste Eintreten zu lassen. Vielmehr muß er sich an den Erfordernissen des Plots orientieren, soweit die Handlung eines Charakters für die Geschichte notwendig ist. Ist ein bestimmtes Ergebnis erforderlich, ist es nur eine Frage der Zeit und der Beschreibung, bis ein Versuch der Charaktere gelingen wird.

Oft genug besteht aber kein direkter oder notwendiger Zusammenhang zwischen einer Handlung eines Charakters und dem weiteren Verlauf der Geschichte. Spieler und Charaktere verlangen dennoch eine Entscheidung vom Spielleiter. In diesen Fällen ist er vor allem auf den gesunden Menschenverstand angewiesen - grundsätzlich das beste Entscheidungsmittel im Rollenspiel. Anhand der Fähigkeiten des Charakters, der Schwierigkeit der Unternehmung, zur Verfügung stehender Hilfsmittel und ähnlichem sollte der Spielleiter versuchen, ein Ergebnis zu bestimmen, das allen Beteiligten einen möglichst großen Spielspaß bereitet. Das bedeutet nicht, daß alle Versuche eines Charakters gelingen, das hat mit Spielspaß nichts zu tun, aber gelegentlich, je nach Art der Spielwelt, darf auch etwas besonderes gelingen.

*Frank Kaltenhäuser, Geheimagent und Spezialist für verdeckte Ermittlung, kauert schwitzend vor der Alarmanlage. Um an die Unterlagen zu gelangen, muß er in das Büro des Personalchefs des verdächtigen Unternehmens, das dummerweise recht gut geschützt ist.*

*SL: Die Abdeckung ist mittlerweile entfernt, du bekommst eine verwirrende Ansammlung bunter Drähte und elektrischer Bauteile zu sehen. Offensichtlich schützt die Anlage nicht nur die Tür sondern über eine Rückkopplungsschaltung auch sich selbst. Zusätzlich scheint sie nach außen hin überwacht zu werden.*

*Der Spielleiter entscheidet, daß Frank eine 50 prozentige Chance hat, die Anlage zu entschärfen.*

*Spieler: Ich sehe mir die Anordnung genauer an. Entdecke ich eine Schwachstelle innerhalb des Systems?*

*SL: Mühsam verfolgst du die verschiedenfarbigen Drähte und ihre Verbindungen. Nach zehn Minuten bist du dir einigermaßen über den Aufbau im Klaren. Zwei Ansatzpunkte sind möglich. Blau oder rot, aber du kannst beim besten Willen nicht sagen, welcher der richtige ist.*

*Der Spielleiter entscheidet für sich, daß der richtige der blaue ist, während der rote die Alarmlichter in der Zentrale aufblinken läßt...*

*Genauso gut hätte er entschieden können, daß Frank sich auf alle Fälle für das richtige Kabel oder für das falsche entscheidet.*

Zur Entscheidungsfindung stehen dem Spielleiter auch ein paar Tricks zur Verfügung. Wer kennt sie nicht, die Glückspilze unter uns, die völlig sorglos den Tag ver-

bringen und alles, was sie anpacken scheint ihnen ohne Schwierigkeiten zu gelingen. Und umgekehrt gibt es auch Pechvögel, denen alles, was sie versuchen, mindestens beim ersten Mal mißlingt, so sehr sie sich auch anstrengen. Was es in Wirklichkeit gibt, kann es im Rollenspiel genauso geben. Betrachtet man die Charaktere in einer Spielrunde, kann man fast spüren, ob ein jeder eher zu den Glückspilzen oder zu den Pechvögeln tendiert, auch wenn dies nicht immer so ausgeprägt sein muß. Anhand dieser Überlegung kann der Spielleiter gelegentlich willkürlich Erfolg oder Mißerfolg zuteilen, zumindest wenn es für das weitere Spiel nicht von Bedeutung ist. Dies ist durchaus ein brauchbares Mittel, um die Persönlichkeit eines Charakters noch bildhafter werden zu lassen.

*Bad Luck Boris und Happy Harry betreten den Saloon, um bei einer Runde Poker die Sorgen des Wilden Westen für einen Abend zu vergessen. Ob sie dabei eine Handvoll Dollar gewinnen oder verlieren, ist für den Verlauf des restlichen Abenteuers unerheblich und daher entscheidet der Spielleiter, nachdem mehrere Runden gespielt worden sind, daß Boris 3 Dollar verliert, während Harry mit 2 Dollar mehr nach Hause geht.*

Auch die Spieler selbst können ausgezeichnet zu einer Entscheidung herangezogen werden. Dabei kann die Entscheidung natürlich variieren, angefangen bei der Wahl zwischen zwei Möglichkeiten bis hin zu einer unzählbaren Menge möglicher Ereignisse und Resultate. Die Größenordnung und die Auswirkungen der verschiedenen Möglichkeiten festzulegen ist kein Produkt des Zufalls, sondern Aufgabe des Spielleiters.

Als Beispiel seien hier die immer wieder verwendeten Zufallsbegegnungen genannt. Welcher Autor und welcher Regisseur überläßt es dem Zufall, wem die Hauptpersonen begegnen. Es mag nach zufälligen Begegnungen aussehen, in Wahrheit ist es aber eine Begegnung, die die Ereignisse vorantreibt oder zumindest beim Aufbau von Spannung mitwirkt. Und im Rollenspiel ist es nicht anders, Begegnungen, die keinerlei Bedeutung haben, fangen sehr schnell an, Langeweile zu erzeugen.

Daß die Spieler in den Prozeß der Entscheidungsfindung integriert werden, müssen sie nicht unbedingt wissen. Es bietet sich an, dies Möglichkeit vor allem dann zu nutzen, wenn sich mehrere verschiedene, aber gleichwertige Handlungsstränge ergeben und die Wahl den Spielern zu überlassen. Wichtig ist dabei vor allem, die Spieler nicht wirklich aktiv vor eine echte Wahl zu stellen, sondern die Entscheidung durch Handeln der Charaktere indirekt treffen zu lassen.

*Hsiao Yun Lok und sein Kollege Da Qin Tak von der Kriminalpolizei in Hongkong erfahren bei Schichtbeginn, daß soeben eine Bombendrohung an einer Schule als auch ein Banküberfall gemeldet wurden. Wohin sie sich nun aufmachen, liegt bei den Spielern der beiden Polizisten. Der Zusammenhang, in dem die beiden Verbrechen stehen, wird sich für die Charaktere erst später ergeben, aber der Spielleiter weiß, daß die Bombendrohung nur eine Ablenkung sein soll, während der Überfall tatsächlich echt ist.*

## BEISPIEL: CHARAKTER-ERSCHAFFUNG

Hier ist ein Beispiel, wie ein Charakter zu Beginn seines "Lebens" beschrieben werden kann. Die Antworten auf den Fragenkatalog sind bewußt nicht gegeben, die Charakterbeschreibung gleicht eher einem Märchen (mit all den Übertreibungen, die damit verbunden sind): Dennoch sollte sich ein erstes Bild des Charakters abzeichnen, und sobald der erste Spielabend vorüber ist, kann man den Charakter weiter ausbauen.

Zerlion, Prinz von Granájdha  
Hüter der blauen Flammen, 1. Sohn der Königin des Kristalls,

*Ja, ja, mein liebes Kind, damals die Hochzeit von Berigan, dem ältesten Sohn Orlogans II., 14. Marschall des Königs zu Ascalion, und Prinzessin Mikaela, die liebliche Tochter König Gerans, Herrscher Tuscaliens, das war ein rauschendes Fest, 44 Tage lang. Das kannst du dir nicht vorstellen.*

*Und so viele feine Damen und Herren waren da. Könige und Königinnen, Herzöge, Gräfinnen, Baronessen, von fast allen Ländern und Völkern sind sie gekommen. So etwas hat die Stadt seit damals nicht mehr gesehen.*

*Wer alles da war? Es müssen Tausende gewesen sein.*

*Zum Beispiel Zerlion, der Prinz von Granájdha. Er war das dritte Kind der Königin des Kristalls. Seine älteste Schwester war Sirdana, die Großmutter der heutigen Königin des Kristalls.*

*Er kam als Gesandter des Kristallreiches. Die Beziehungen zu Granájdha waren nicht besonders gut damals, da Ascalion gerade begonnen hatte, ebenfalls mit Edelsteinen und Schmuckstücken zu handeln. Aber dies spielte während der Hochzeit keine Rolle.*

*Ich weiß dies alles, da mein Großvater damals am Hof für das Quartier des Prinzen verantwortlich war. Und er hat es mir erzählt.*

*Groß soll er gewesen sein. Acht Spann und drei Finger, was allerdings für Granájer nicht ungewöhnlich ist. Aber etwas besonderes war er dennoch.*

*Weißt du, mein Kind, die Granájer legen sehr viel wert auf Traditionen. Und das hat dazu geführt, daß er, obwohl er erst 28 Sonnenläufe zählte, schon der Hüter der blauen Flammen war. Dies ist stets der erste männliche Verwandte der Königin in der nächsten Generation. Was die blauen Flammen genau sind, weiß ich nicht. Aber sie sollen Granájdha gegen alles Übel von außen verteidigen. Nun ja, auf alle Fälle war der Prinz häufig für die Königin unterwegs. So auch bei der Hochzeit.*

*Mein Großvater meinte, daß er schon etwas besonderes war. Er hatte bläuliche Haut, wie alle Granájer.*

# Δαιδαλος

*Seine Haare waren ganz dunkel, fast schon blauschwarz, wie auch seine Augen. Es mag sein, daß andere kräftiger waren als er, obwohl er sicherlich kein Schwächling war, aber was an ihm so beeindruckend war, war seine Art sich zu bewegen. Wie eine Katze, stets auf der Hut, stets auf der Lauer. Nichts konnte ihn überraschen.*

*Aber er war kein Soldat im eigentlichen Sinne. Angeblich verstand er sich zwar meisterlich im Umgang mit den Waffen, allerdings hat ihn mein Großvater nie bewaffnet gesehen. Das hat jedoch nicht unbedingt etwas zu bedeuten, weißt du, mein Kind. Denn die Königsfamilie aus Granájdha besteht nur aus Zauberern. Jeder von ihnen ist sehr mächtig, wenn auch die Königin mit Abstand die größte Macht besitzt. Und so war auch Zerlion mit Sicherheit ein großer Zauberer. Angeblich konnte er sogar mit Tieren reden und sie erfüllten ihm alle Wünsche.*

*Hier bei der Hochzeit hat er allerdings nicht gezaubert. Aber das tat seiner Beliebtheit keinen Abbruch, zumindest nicht bei den ledigen Damen am Hof. Er war ja durchaus ein stattlicher Mann und so hat er so manches Herz gebrochen, was ihm unter den anderen Männern am Hof nicht sehr hoch angerechnet wurde. Er hat sich fürwahr einige Feinde gemacht, aber Furcht hatte er deswegen nicht, wie es vielleicht andere empfunden hätten.*

*Mit über 40 Leuten im Gefolge kam er hier an, das ist überaus beachtlich, da sie fast zwei Monate unterwegs waren, um nach Ascalion zu kommen. Aber schließlich war er ja auch Gesandter der Königin des Kristalls und eine Hochzeit wie die von Berigan und Prinzessin Mikaela gibt es nicht alle Tage.*

## CHARAKTER- ENTWICKLUNG

Mit der Charakter-Erschaffung ist ein erster Schritt im Leben eines Helden getan - diesem werden noch viele weitere folgen. Der Charakter entwickelt sich, er sammelt Erfahrung, lernt ständig etwas neues hinzu, trifft Personen, die ihn beeinflussen und trifft Entscheidungen, die sein weiteres Leben bestimmen.

Bei Daidalos gibt es keine Erfahrungspunkte für bestandene Abenteuer, die Spieler sollen nicht für eine bestimmte Handlungsweise belohnt werden, das Spielen allein sollte genug Belohnung sein. Jeder gute Rollenspieler, egal ob Spieler oder Spielleiter, versucht im Idealfall, seine Charaktere möglichst gut darzustellen. Und eine Verbesserung der Darstellung erreicht der Spielleiter durch Belohnung mit Abenteuerpunkten wohl nicht. Eher hilft ein klärendes Gespräch bei Mißverständnissen und widersprüchlichen Meinungen über eine Spielsituation.

Darüber hinaus gibt auch keine Stufen, Grade oder ähnliches. Die Entwicklung eines Charakters ist ein kontinuierlicher Prozeß und verläuft in kaum erkennbar kleinen Schritten. Rollenspiele sind keine sportlichen Wettkämpfe im Sinne von "Schneller, Höher, Weiter". Fragen wie "In welcher Stufe bist du denn?" gehen meiner Meinung nach am eigentlichen Ziel von Rollenspielen meilenweit vorbei.

Die Entwicklung eines Charakters findet im Rollenspiel statt - in jeder Hinsicht. Der Charakter formt sich im Spiel und nimmt Gestalt an, seine Persönlichkeit entwickelt sich erst hier. Aber auch Veränderungen, die die Attribute und die Fertigkeiten betreffen, werden erspielt und aktiv erreicht. Die Verbesserung von Fertigkeiten findet nicht zwischen den Sitzungen statt, sondern ist Bestandteil der Abenteuer. Die Spieler müssen sich darum bemühen, aber dies bewirkt eine stimmige Entwicklung der Charaktere und eine Entwicklung im Einklang mit den Ereignissen ihres Lebens.

*Ein Beispiel:*

*Kaldarion von Hohengoldfels, ein junger Adliger, hat gerade frisch seine Kriegerakademie verlassen, an der er die letzten fünf Jahre seines noch jungen Lebens verbracht hat. Als er die Stadt verlassen will, erhält er seinen Einsatzbefehl, er muß in die Schlacht ziehen. Einige Wochen später, er hat sich von seinen Verletzungen mittlerweile erholt, bricht er wieder auf, diesmal in der Absicht etwas von der Welt zu sehen. Seine Fertigkeiten im Umgang mit dem Schwert, zu Beginn vom Spieler als "überdurchschnittlich, aber unerfahren" beschrieben, sind mittlerweile "überdurchschnittlich und erste Kampferfahrung".*

*Jahre später mag dies wiederum ganz anders aussehen. Kaldarion hat viel von der Welt gesehen, seine Taten werden an zahlreichen Lagerfeuern besungen. Er ist ein "echter Veteran, mit dem sich nicht mehr viele messen können".*

Natürlich ist die Entwicklung nicht rein auf die Spielsitzungen beschränkt. Gelegentlich haben die Charaktere Wochen oder Monate Zeit, ihren weiteren Interessen nachzugehen. Auch dabei lernen sie dazu, treffen Leute und verändern sich.

Diese Entwicklung sollte ebenfalls schriftlich festgehalten werden. Hierbei geht es nicht um Kleinigkeiten, sondern um entscheidende Angelegenheiten für das zukünftige Leben des Charakters.

Liest ein Charakter in einer modernen Welt ein Buch über ein fremdes Land, ist das nicht unbedingt einer Erwähnung wert. Tut er dies jedoch im Mittelalter, oder liest er gar ein magisches Buch, das für ihn von großer Bedeutung ist, so sollte auch die Beschreibung entsprechend umfangreich sein und beispielsweise enthalten, unter welchen Umständen er zu dem Buch kam, was es genau enthält und wie sich der Inhalt des Buches auf das Wissen des Charakters auswirkt.

Es gibt Rollenspiele und Charaktere, bei denen eine deutlich erkennbare Entwicklung der Personen im Vordergrund steht und dabei sehr weitreichend sein kann. Typisch sind dafür häufig Fantasy-Rollenspiele, allen voran das klassische Beispiel einer armen Bauerstochter, vom Schicksal in Not gebracht, die aufbricht, um mehr von der Welt zu sehen und eines Tages zu Reichtum und Ehre gelangt. Andere Rollenspiele setzen relativ erfahrene, professionelle Charaktere an den Beginn der Abenteuer, deren Entwicklung auf eine subtilere Art, aber trotzdem mindestens im gleichen Umfang stattfinden kann.

Von der Art der Charaktere abhängig fällt ihre Entwicklung unterschiedlich aus, eine Entwicklung ist dennoch stets vorhanden und auch dabei wird von Spielern und Spiel-leiter das entsprechende Gespür für die Atmosphäre und die Stimmung des Spiels verlangt, um Charaktere und Abenteuer mit dem richtigen Flair zu erreichen. Dies ist nicht immer ganz einfach, aber von mal zu mal fällt es leichter, das Notwendige zu erkennen und zu sehen, was eine gute Geschichte benötigt und was ihr schaden oder sie zerstören würde.

Allerdings sollte man etwas im Auge behalten. Das Sprichwort "Übung macht den Meister" gilt für die Charaktere im Rollenspiel nur bedingt. Natürlich können diese ihre knapp bemessene Freizeit - also die Zeit außerhalb des Spiels - damit verbringen, ihre Fähigkeiten zu verbessern.



Vielleicht sollte man aber eher sagen, "Übung macht noch keinen Meister". Auch wenn es nicht ganz realistisch ist, ist es im Sinne des Spielvergnügens notwendig, daß der wirkliche Fortschritt des Charakters im Spiel stattfindet. Für eine echte Entwicklung braucht es Herausforderung. Oder noch deutlicher formuliert: ohne Bedrohung kann es keine tiefgreifende Entwicklung geben. Charaktere können sich nur verbessern, wenn sie sich mit Schwierigkeiten auseinandersetzen und diese auch überwinden.

In der Entwicklung der Charaktere sollten sich dementsprechend auch die gemachten Erfahrungen widerspiegeln. Das soll nicht bedeuten, daß der Spielleiter exakt vorgibt, wie die Charaktere sich weiterentwickeln. Aber er kann, soweit die Spieler dies nicht selbst erkennen, ein Gerüst vorgeben, ohne jedoch Abweichungen im Voraus auszuschließen.

Grundsätzlich muß immer gelten, daß eine wirklich gute Begründung alles ermöglicht.

Wie weit sich Charaktere entwickeln können, liegt sehr stark an der gewählten Spielatmosphäre. In einem realitätsnahen Spiel ist es verhältnismäßig schwierig, sehr gut zu werden. In einem heroischen oder cineastischen Spiel hingegen ist es für echte Helden durchaus im Bereich des Möglichen und sogar gewünscht, zur Weltklasse aufzusteigen und eines Tages ein Teil von Sagen und Legenden zu sein. Unabhängig von den Fähigkeiten der Charaktere muß man die der Spielwelt eigene phantastische Realität im Auge behalten und bewahren.

Vielleicht stellt sich jetzt die Frage, "wieviel" Entwicklung es für überstandene Gefahren gibt. Dabei gilt, je größer die Gefahr, je schwieriger das überwundene Hindernis, desto stärker fällt die Entwicklung der Charaktere aus.

Ich habe immer die Auffassung vertreten, daß die Spieler nicht für ihr Rollenspiel belohnt werden müssen. Das sollten sie selbst tun - mit der Art wie sie das Spiel gestalten. Spieler für schlechtes Rollenspiel mit einem Abzug von Entwicklungspunkten zu bestrafen ist der falsche Weg. Ein paar ehrliche, offene Worte können da viel mehr bewirken. Die Entwicklung der Charaktere sollte ausschließlich aus der von ihnen gemachten Erfahrung abgeleitet werden. Hat ein Charakter etwas für ihn einmaliges überstanden, so hat dies auf ihn viel größere Auswirkungen, als auf einen Charakter, der eine ähnliche Situation schon oft erlebt hat und daraus vielleicht überhaupt nichts mehr lernen kann.

Man muß aber auch sehen, daß ein Charakter nur so gut wie sein Spieler sein kann. Ein mächtiger Charakter, der von einem unerfahrenen Spieler geführt wird, würde einem alten Spielerhasen, wenn es darauf ankäme, immer unterliegen.

## KONFLIKTE

Konflikte sind ein Grundbestandteil sämtlicher Rollenspiele. Sie helfen, die Spannung aufzubauen, sie bilden die Basis für jede gute Geschichte und ohne Konflikte können sich die Charaktere nicht entwickeln. Man sollte jedoch nicht den Fehler begehen, Konflikte oder gar Rollenspiele auf Kämpfe allein zu reduzieren.

Da Kämpfe dennoch ein weit verbreitetes Element im Rollenspiel darstellen, geht Daidalos natürlich auch auf diese ein, aber andere Schwierigkeiten mit denen die Charaktere sich auseinandersetzen müssen, sollen ebenfalls behandelt werden.

### KAMPF

Daidalos benötigt für Kämpfe keine langwierigen und komplizierten Regeln. Die Quintessenz lautet: Der Bessere gewinnt. Das war's. Was nun noch dazukommt, sind lediglich Hinweise, wie sich dieser Satz im Spiel umsetzen läßt.

Ohne lange Vorrede möchte ich einfach ein Beispiel dafür geben, wie ein würfelloser Kampf im Rollenspiel dargestellt werden kann. Es handelt sich um einen Kampf zwischen einem Charakter und dessen langjährigem Feind. Kaldarion, ein Adelliger und Ritter in einer mittelalterlich Welt, steht nach langer Zeit endlich seinem ärgsten Feind Adacor gegenüber. Beide sind hervorragende Schwertkämpfer und einander ebenbürtig.

*Spielleiter (SL): Endlich ist es soweit. Jetzt weißt du, wo du Adacor finden wirst. Du betrittst den Raum und tatsächlich, er steht an der gegenüberliegenden Wand vor dem Kamin, auf einen Sessel gestützt, mit dem Rücken zu dir. Ohne aufzusehen sagt er: "Guten Abend, Freiherr Kaldarion. Wie leichtsinnig von Euch..."*

*Er dreht sich um, in seinen Augen ein böses Flackern, daß dir einen Schauer über den Rücken jagt. "Unsere Begegnung wurde unvermeidlich. Zu schade, daß Ihr Euer junges Leben einfach so wegwerfen wollt."*

*Spieler: Langsam durchschreite ich den Raum und nähere mich ihm, die Hand am Griff meines Schwertes. Ich kenne seine Heimtücke, also versuche ich, mich nicht überraschen zu lassen. "Graf Adacor, Ihr solltet nicht so unbekümmert mit Euren Worten sein. Wer weiß, vielleicht bereut Ihr sie schon bald."*

*SL: "Ihr langweilt mich mit Euren leeren Drohungen. Ihr wißt so gut wie ich, daß Ihr mir nicht gefährlich werden könnt. Ihr seid zum Verlierer geboren, wie schon Euer Vater vor Euch. Aber der wollte es ebenfalls nicht wahrhaben." Ein bösertiges Zucken spielt um seine Mundwinkel. "Nun gut, ich werde also auch Euch töten, ich hoffe Ihr*

*habt Eurer Familie Lebewohl gesagt." Dann zieht er langsam das Schwert, das an seiner Seite hängt.*

*Spieler: Langsam ziehe ich ebenfalls mein Schwert. "Der Tag der Abrechnung ist da, jetzt werden alle, die ihr bisher ermordet habt, gerächt."*

*SL: Plötzlich zuckt sein Schwert in deine Richtung. Er ist verdammt schnell. Erst im letzten Augenblick hast du die Bewegung erahnt.*

*Spieler: Ich reiße mein Schwert hoch und mache einen Satz zurück, um dem Angriff nicht die Chance zu geben, mich zu erreichen.*

*SL: Adacor nutzt dein Zurückweichen aus und drängt dich immer weiter. Ein Schlag folgt auf den anderen, er ist kräftiger als du erwartet hast. Noch kannst du zurückweichen, aber langsam wird es eng. Noch zwei Schritte dann stehst du vor der Wand und es gibt kein zurück mehr.*

*Spieler: Ich mache eine Finte, die als solche leicht zu erkennen ist, auf seinen Schwertarm, tue so als würde ich nach rechts ausweichen, versuche aber links an ihm und seiner Waffe vorbeizukommen.*

*SL: Wie du erwartet hast, erkennt er die Finte und geschickt schlägt er in deine Ausweichbewegung, aber du stehst plötzlich seitlich von ihm. Du siehst, wie er kurz die Stirn runzelt. Zwar kommst du an ihm vorbei, aber er gibt sich keine Blöße. Mit diesem Gegner wirst du schwer zu kämpfen haben.*

*Spieler: Ich drehe den Spieß um, nachdem ich ihn gerade überrascht habe, werde ich jetzt Druck auf ihn ausüben. Vielleicht kann ich seinem Selbstbewußtsein einen Dämpfer verpassen und er macht einen Fehler. Durch mehrere schnelle Hiebe dränge ich ihn zurück und warte auf eine Blöße.*

*SL: Tatsächlich war Adacor einen Augenblick aus dem Konzept gebracht, aber er ist doch soweit ein geübter Kämpfer, daß er ohne größere Schwierigkeiten deinen Attacken entgehen kann. Gerade hat er wieder einen Hieb von dir pariert und du holst zum nächsten aus, als er überraschend eine Attacke auf deinen Fuß schlägt.*

*Spieler: Habe ich den Eindruck, daß er langsam ermüdet?*

*SL: Du hast noch immer das Gefühl, daß er genauso schnell ist wie du, wenn nicht sogar einen Tick schneller. Sein Alter scheint ihm gar nichts auszumachen. Ein spitzer Schmerz durchfährt deinen Oberschenkel und Adacors Lachen hallt in deinen Ohren wider.*

*Spieler: Verflucht! Ich mache einen Satz zurück und werfe einen Blick auf meinen Fuß.*

*SL: Du Wunde ist nicht sehr schlimm, obwohl du Blut verlierst. Es ist kein gutes Zeichen als erster getroffen zu werden. Wenn du ihn nicht verletzen kannst, ist es nur eine Frage der Zeit bis du zu geschwächt sein wirst, um ihm noch widerstehen zu können. Er setzt gerade nach und versucht einen Schlag auf deine Kehle.*

*Spieler: Abermals mache ich einen Schritt zurück, konzentriere mich ganz auf die Verteidigung. Ich versuche in seiner Bewegung ein bestimmtes Schema zu erkennen, das ich zu meinem Vorteil ausnutzen kann.*

*SL: Immer stärker bedrängt er dich. Deine Wunde im Bein fängt an zu pochen. Du hast das Gefühl, daß Adacor anstatt langsamer immer schneller wird, während dein Bein wie mit Blei gefüllt zu sein scheint. Trotz des Schmerz fällt dir jedoch auf, daß Adacor jedesmal wenn er eine Finte ansetzt leicht mit dem linken Auge zwinkert. Da, schon wieder zuckt sein linkes Auge verräterisch, als sein Schwert in Richtung deines noch unverletzten Beines hinabfährt...*

*Spieler: Das ist die Gelegenheit auf die ich gewartet habe. Anstatt auszuweichen hebe ich nun die Schwertspitze und drehe sie in Richtung seines Schwertarms, der gleich nach innen gedreht werden wird.*

*SL: Tatsächlich, wie du es vorausgesehen hast, er führt den Schlag nicht zu Ende sondern gibt ihm im letzten Augenblick eine andere Richtung, hin zu deinem Bauch. Aber anstatt dich zu treffen streift er mit seinem Oberarm deine Klinge. Auch er ist getroffen! Fast scheint es dir, als könnte er es noch nicht fassen.*

*Spieler: Keine Pause soll er haben. Anstatt ihn zur Ruhe kommen zu lassen, forciere ich nun meine Attacken. Hauptsächlich versuche ich nun, seinen Schwertarm zu verletzen.*

*SL: Noch immer pariert er, wenn auch seine Gesichtszüge nun fast verkrampft sind. Vielleicht ist der Schnitt nicht schlimm, aber wenigstens scheint er schmerzhaft zu sein. Überraschend schlägt eine Attacke auf deinen Schwertarm, du weichst zurück und er wechselt das Schwert von der rechten in die linke Hand.*

*Spieler: Von diesem Zeichen seiner Schwäche ermutigt, bedränge ich ihn erneut und setz ihn noch mehr unter Druck. Ich schlage eine Finte auf seinen rechten Arm, als hätte ich Schwierigkeiten, mich auf den anderen Arm einzustellen, drehe dann aber so, daß ich seinen linken Unterarm verletze.*

*SL: Gerade hast du deine Finte ausgeführt und Adacor ist schon darauf hereingefallen, da gibt der Fußboden unter dir nach.*

*Spieler: Ich mache einen Schritt zur Seite, was ist geschehen?*

*SL: Du weißt es nicht genau, aber du hast kaum noch ein Gefühl in deinem Fuß. Adacor hebt sein Schwert beidhändig über den Kopf und die Klinge nähert sich rasch deinem Hals.*

*Spieler: Ich lasse mich zur Seite fallen und rolle mich wieder auf die Füße. Sobald er nachsetzt, versuche ich ihn von unten mit einem Stich zu erwischen.*

*SL: Er scheint nochmals überrascht von deiner Zähigkeit zu sein, da du offensichtlich schon geschwächt vom Blutverlust bist. Du kniest noch, als er einen Schritt auf dich zu macht und holt ein weiteres Mal aus. Da erwischt du ihn in der Seite. Ungläubig sieht er auf die Wunde hinab, die ihn nun weit schlimmer getroffen hat, als die Schnitte vorher.*

*Spieler: Ich erhebe mich wieder ganz, bereit diesen Kampf ein für alle mal zu beenden.*

*SL: Er weicht vor dir zurück, fast meinst du einen Anflug von Angst in seinen Augen zu erkennen. Er weicht zurück zur Tür zu der du hereingekommen bist.*

*Spieler: Ich eile ihm hinterher. Nicht noch einmal soll er mir entkommen.*

*SL: Dein Bein macht dir plötzlich ziemliche Probleme, wie ein Blitz fährt der Schmerz bei jedem Schritt durch deinen ganzen Körper. Du vernimmst Stimmen aus dem Gang, da die Tür auf einmal offen steht. Adacor ist verschwunden, rasche Schritte von mehreren, schweren Stiefeln kommen eilig auf dieses Zimmer zu.*

*Spieler: Die Wachen! Sie müssen vom Kampfeslärm alarmiert worden sein. Ich ziehe mich so rasch als möglich zurück und entschlüpfe durch das Fenster in den Garten...*

Wie das Beispiel aussieht, hätte es aus einem Film oder Buch sein können. Wie aber bringt man etwas in dieser Art in eine handhabbare Form oder anders gefragt, wie erreiche ich eine Szene, wie die gerade beschriebene, im Rollenspiel?

Bevor es um Einzelheiten zum Thema Kampf geht, möchte ich einige Dinge voraus schicken. Betrachtet man Kampfszenen in Büchern oder Filmen, kann man verschiedenes feststellen. Kämpfe dienen immer dazu, Spannung aufzubauen. Es geht nur selten um Details, das entscheidende ist fast immer das Ergebnis. Würde man eine Schlacht wie in Braveheart in jeder Einzelheit festhalten, hätte der Film deutlich mehr Überlänge. Das wichtige ist, daß sich die Geschichte weiter entwickelt und nicht unnötig verzögert. An entscheidender Stelle kann sich dies aber ins Gegenteil verkehren. Sowohl in Filmen als auch in Büchern gibt es die Möglichkeit, die Zeit zu verlangsamen, sich den Details zu widmen und damit Spannung zu erzeugen.

Als Spielleiter übernimmt man die Rolle des Regisseurs und in Kampfszenen liegt auch eine der großen Schwierigkeiten, denn es gilt, daß richtige Tempo zu finden. Kämpfe dürfen niemals langweilig werden, was eine große Gefahr ist, wenn man sich zu sehr mit den Details beschäftigt, unabhängig davon, wie "realistisch" sie dadurch werden. Für die Spieler muß ein Kampf immer Spannung, Herausforderung und Vergnügen bieten.

Die folgenden Betrachtungen zum Thema Kampf gelten in weiten Teilen sowohl für Nahkampf, egal ob bewaffnet oder waffenlos, als auch für den Fernkampf. Vom dramaturgischen Standpunkt her unterscheiden sich beide Arten nicht besonders, so daß bei Daidalos keine Unterscheidung dafür vorgesehen ist. Natürlich sind im Nahkampf Manöver möglich, die sich im Fernkampf nicht anbieten und umgekehrt. Aber für die Ausgestaltung eines würfellosen Kampfes ist es mehr oder weniger unerheblich, ob sich die Gegner einen, zehn oder mehrere hundert Meter voneinander entfernt befinden. In einem spieltechnisch notwendigen Gefecht werden alle beteiligten Parteien die dazu notwendigen Mittel besitzen, es sei denn, der Plot sieht etwas anderes vor.

Die Entscheidung, ob ein Kampf nur kurz abgehandelt wird oder ob er wirklich wichtig ist, so daß auch Details beachtet werden, liegt beim Spielleiter. Dennoch zeigt sich

immer wieder, daß gewisse Situationen in bedeutender Weise Bestandteil des Spiels sind und im allgemeinen mehr Beachtung - sprich Details - verdienen.

## **Das Aufeinandertreffen alter Feinde**

Vielleicht der Klassiker schlechthin, eine Situation wie oben beschrieben. Häufig ist dies der große Kampf am Ende eines langen Abenteuers. Seien es Kaldarion und Adacor, Robin Hood und der Sheriff von Nottingham oder Luke Skywalker und Darth Vader.

## **Entscheidende Informationen**

Kämpfe sind eine günstige Gelegenheit, Informationen oder gar Geheimnisse der Gegner den Charakteren zu offenbaren. Bekannt ist zum Beispiel die Neigung der "Bösewichte", ihre Ziele den scheinbar besieigten Charakteren noch mitzuteilen. Aber auch besondere Fähigkeiten lassen sich im Kampf entdecken. Vielleicht hat der Gegner Informationen, die er im Falle seines Todes mit ins Grab nehmen würde, die aber für die Charaktere von Bedeutung sind.

## **Moralische Entscheidungen**

Im Kampf muß sich ein Charakter immer wieder entscheiden. Tod oder Gnade, gut oder böse. Flucht oder verletzten Freunden helfen. Diese und ähnliche Situationen können es erfordern, daß die Geschwindigkeit des Geschehens verlangsamt wird und die Spieler für ihre Charaktere notwendige Entscheidungen treffen.

## **Überraschungen**

*Seit vier Tagen seid ihr unterwegs. Alles ist ruhig, als plötzlich...*

Situationen wie diese sind wohl jedem Rollenspieler vertraut. Ein Verbündeter gibt sich als Feind zu erkennen, ein Hinterhalt, ein wie aus dem nichts auftauchender Attentäter. Überraschungen vieler verschiedener Arten sind Gründe, das Spieltempo zu reduzieren.

## **Gleichwertige Gegner**

Sobald zwei Gegner aufeinander treffen, die in etwa gleichwertige Fertigkeiten im Kampf haben, ist abzusehen, daß Details entscheidend werden und sich das Spiel auf Kleinigkeiten konzentrieren muß.

## **Schwerwiegende Konsequenzen**

Sobald ein Kampf für einen Charakter besondere Folgen hat, sollte der Spieler über die Details Bescheid wissen. Wenn er schwer, vielleicht sogar dauerhaft verwundet wird, wenn ihn seine Handlungen in die Verbannung schicken, darf sich der Kampf nicht nur auf das Mitteilen des Ergebnisses beschränken.

## Drohende Niederlage

Sobald ein Charakter in ernsthafter Gefahr schwebt, sei es, daß er sich mit einem überlegenen Gegner angelegt hat oder daß er gegen eine Überzahl kämpft, sollte der Kampf sehr detailliert stattfinden. Der Spieler sollte nicht von den Ereignissen überrollt werden, sondern von allem ein klares Bild haben. Vielleicht kann er auf diese Art noch eine Möglichkeit zur Flucht finden, zumindest hat er Zeit für letzte Worte.

Diese Situationen haben alle gemeinsam, daß die Charaktere von den Folgen des Kampfes direkt betroffen sind. Wie auch immer die Einzelheiten aussehen, zumindest hat es eine Bedeutung für das weitere Leben des Charakters. Und genau dann ist es Zeit, als Spielleiter die Kontrolle der Charaktere so weit als möglich in die Hände der Spieler zu legen und damit die Verantwortung für den weiteren Verlauf der Geschichte.

Wenn zwei oder mehr Charaktere in einen Kampf verwickelt werden, muß auf irgendeine Weise ein Ergebnis gefunden werden. Anstatt auf Zufallsgeneratoren beliebiger Art zurückzugreifen, soll bei Daidalos die Erzählung und die Beschreibung im Vordergrund stehen. Der Spielleiter vergleicht die entscheidenden Fertigkeiten der beteiligten Personen. Und dann gewinnt normalerweise der Charakter mit der besseren Fertigkeit.

Normalerweise.

Aber eben nicht zwangsläufig. Man kann einem Gegner überlegen sein, obwohl dieser die besseren Fähigkeiten besitzt. Niemand hat gesagt, daß fair gekämpft wird. Wer die Regeln bestimmt, erhöht seine Chancen. Wer schmutzige Tricks anwendet, hat bessere Karten als sein anständiger Gegner. "Der Ehrliche ist der Dumme" hat im Kampf durchaus seine Berechtigung und könnte als Lehrsatz für Taktik und Strategie durchgehen.

Einfache Beispiele sind, dem Gegner Sand in die Augen zu werfen, darauf zu achten, die Sonne im Rücken zu haben, eigene Manöver vorzutäuschen...

Nicht nur die Kampffertigkeit eines Charakters kann von Bedeutung für den Ausgang eines Kampfes sein. Einige andere Dinge müssen, vor allem wenn es hart auf hart kommt, berücksichtigt werden. Ein Charakter, der stärker als sein Gegner ist, kann dies eventuell zu seinem Vorteil machen. Im Nahkampf ist neben der eigentlichen Fertigkeit vor allem die Ausdauer entscheidend. Kann ein Charakter einen überlegenen Gegner lange genug hinhalten, um diesen soweit zu ermüden, daß er an Kraft und Konzentration verliert, mag er vielleicht einen Kampf zu seinen Gunsten entscheiden. Auch frühere Verletzungen oder noch nicht verheilte Wunden beeinflussen den Verlauf eines Kampfes.

Daneben können auch äußere Umstände von Bedeutung sein. Wer die bessere Waffe besitzt, erhöht seine Chancen - in Ausnahmefällen kann dies sehr weit gehen, man denke nur an Kreuzifix und Eichenpfahl, sollte ein Charakter sich als Vampirjäger betätigen. Wer steht oben, wer hat die bessere Sicht, hat einer der Beteiligten gar das Überraschungsmoment auf seiner Seite. Selbst die Psychologie kann zur Waffe werden. Macht man seinem Gegner glaubhaft deutlich, daß man ihm überlegen ist, wird er sich

selbst vielleicht zum Verhängnis. Noch zahlreiche andere Dinge können den Ausgang eines Kampfes beeinflussen. Im Laufe der Zeit wird mal als Spielleiter ein Gefühl dafür bekommen, wie man verschiedene Situationen beurteilen muß und wie man mit ihnen umgehen kann.

Die Aufgabe des Spielleiters ist es, den Ausgang eines Kampfes zu bestimmen. Von den verschiedenen Faktoren ausgehend, die diesen beeinflussen können, muß er zu einem Ergebnis kommen.

Dabei empfiehlt es sich durchaus, sich ein gewisses Schema zurecht zu legen. Zu Beginn muß man natürlich wissen, was die Spieler bzw. ihre Charaktere vorhaben. Wichtig ist es vor allem, möglichst keine Unklarheiten bestehen zu lassen. Diese ist meistens von einer ungenauen Beschreibung verursacht. Sobald man das Gefühl hat, einer der Spieler hat etwas mißverstanden, ist es besser nachzufragen, als sich hinterher auf eine lange Diskussion einzulassen. Zusätzlich sollte man als Spielleiter so fair sein, und seinen Spielern Warnungen zukommen lassen, wenn sie etwas vorhaben, das nach Meinung des Spielleiters nur schiefgehen kann. Im würfellosten Rollenspiel sind Aussagen, Handlungen und Folgen deutlich enger miteinander verbunden, als wenn mit Würfeln gespielt wird. Alles hängt von den Beschreibungen ab, und was gesagt ist, ist gesagt. Zumindest sollte man versuchen, sich an geschaffene Tatsachen zu halten. Nicht immer wird es gehen und als Spielleiter hat man schließlich kein Interesse daran, seine Spieler auszutricksen, aber eine gewisse Konsequenz von Seiten des Spielleiters sorgt für überlegtes Rollenspiel.

Nachdem der Spielleiter sich einen Überblick über alle geplanten Handlungen verschafft hat, kann er versuchen, einen sinnvollen Ausgang des Geschehens zu finden. Hilfreich ist es, sich die Situation möglichst genau vor Augen zu führen. Auch beim Tischrollenspiel kann man seine Spieler auffordern, in Aktion zu treten und sich so aufzustellen, wie sie sich die Situation vorstellen. Solche schauspielerischen Einlagen gehören zu den elementarsten Elementen des Rollenspiels und können gar nicht oft genug zum Einsatz kommen.

Nachdem die Seite der Spieler-Charaktere geklärt ist, sollte der Spielleiter die Situation und die Handlungen der Gegner beschreiben, möglichst dabei schon die Aktionen der Spieler integrieren und nochmals mit eigenen Worten beschreiben, um ein möglichst plastisches Bild der Szene zu erschaffen.

Sobald sich alle Beteiligten im klaren darüber sind, was eigentlich geschieht, kommt der schwierigste Teil. Es muß von den verschiedenen Voraussetzungen ausgehend ein Ergebnis gefunden werden.

Solange die Unterschiede deutlich sind, ist es relativ einfach. Wenn das Ergebnis aber auf Messers Schneide steht, da die Kontrahenten gleichwertig sind, wird es für den Spielleiter erheblich schwieriger. Ganz grob kann man die Unterschiede bei den Fähigkeiten der am Kampf beteiligten Personen folgendermaßen einteilen, wobei jedoch nicht die Fähigkeiten allein für den Ausgang eines Kampfes entscheidend sind. Erste Anregungen wurden bereits weiter oben gegeben, um jedoch die Vielzahl der Möglichkeiten abschätzen zu können braucht es eine gewisse Übung, die sich durch Ausprobieren am allerbesten erreichen läßt.

## **Spieler-Charakter erheblich besser als der Gegner**

Die Situation ist eindeutig. Der Charakter ist seinem Gegner haushoch überlegen, er kann beinahe alles mit ihm machen. Ihn hinhalten, in leicht verwunden oder auch mit nur wenigen Angriffen besiegen. Die Fähigkeiten des Gegners sind so deutlich geringer, daß er praktisch keine Chance hat und auch kaum die Möglichkeit, den Verlauf des Kampfes deutlich zu verändern. Der Charakter geht eindeutig als Sieger aus dem Kampf hervor.

## **Spieler-Charakter ist etwas besser als der Gegner**

Die Lage wird etwas kritischer, aber solange der Spieler-Charakter keine leichtsinnigen Fehler macht, wird ihm nicht viel geschehen. Er hat kein leichtes Spiel mehr, vielmehr muß er sich konzentrieren und wenn die Umstände des Kampfes gegen ihn sprechen, kann sich das Blatt durchaus wenden. Der Sieg ist nicht mehr gewiß, sondern hängt auch vom Einfallsreichtum der beteiligten Personen ab, im allgemeinen jedoch dauert es nur länger, bis ein ähnliches Ergebnis wie oben erreicht wird.

## **Spieler-Charakter und Gegner sind gleichwertig (oder beinahe)**

Diese Situation erfordert viel Geschick vom Spielleiter. Der Ausgang ist alles andere als klar und kann anhand der Kampffertigkeiten nicht entschieden werden. Es sind nun die Kleinigkeiten, die das Ergebnis bestimmen. Dennoch wird der Kampf selten ein deutliches Ergebnis haben. Wenn einer der Beteiligten versucht zu entkommen, wird es ihm zumeist gelingen. Ein tödlicher Ausgang ist ausgesprochen selten, da beide Kontrahenten entsprechende Fähigkeiten haben, um sich ausreichend zu schützen. Zumeist werden die Beteiligten in etwa die gleichen Verletzungen davontragen. Für ein deutlicheres Ergebnis, müssen andere Faktoren eine entscheidende Rolle spielen. Gleichwohl verlangt dieser Kampf dem Charakter ziemlich viel ab und sollte er nicht mit vollem Einsatz kämpfen, gibt er seinem Gegner eine gute Chance, die Oberhand zu gewinnen. Der Kampf zu Beginn dieses Kapitels ist ein Beispiel für einen Kampf mit einem gleichwertigen Gegner.

## **Spieler-Charakter ist etwas schlechter als der Gegner**

Diese Situation sollte dem Charakter bereits einiges Kopfzerbrechen bereiten. Wenn nichts geschieht wird er innerhalb kurzer Zeit besiegt werden. Wenn er seine gesamte Raffinesse aufwendet, kann er vielleicht lange genug bestehen, daß Hilfe eintrifft. Wenn er damit nicht rechnen kann, steht er vor einem ernsthaften Problem. Ein gewagter Angriff kann vielleicht etwas bewirken, vor allem, wenn der Gegner nicht damit rechnet, aber er kann genausogut in einer Katastrophe enden. Das Ergebnis hängt stark vom Gegner des Charakters ab, er selbst kann es nicht in größerem Maße beeinflussen. Eine Chance ist lediglich, die Umstände des Kampfes so zu verändern, daß sich die Voraussetzungen ändern und nicht mehr nur die Fähigkeiten im Umgang mit der Waffe entscheiden. Andernfalls ist der Charakter von der Gnade seines Gegners abhängig.

Kündigt der Spieler an, daß er sich lediglich auf seine Verteidigung konzentriert, könnte der Spielleiter folgendes beschreiben.

*"Du weichst einigen heftigen Attacken aus, immer wieder bekommst du gerade noch dein Schwert zwischen den Stahl deines Gegners und dich. Du bist an der Grenze deiner Fähigkeiten und dir scheint, daß die Hiebe nun immer noch schneller kommen. Plötzlich durchfährt ein schneidender Schmerz deine Hand. Du siehst Blut vom Rücken deiner Hand herabtropfen. Was machst du?"*

Versucht der Charakter sich mit einem Angriff, ergibt sich vielleicht eine Szene wie diese:

*"Dein erster Angriff wird ohne Schwierigkeiten geblockt. Du versuchst dich an einer Finte, aber anstatt auf diese hereinzufallen nutzt dein Gegner die Gelegenheit, kontert mit Leichtigkeit und geht seinerseits zum Angriff über. Seine Schläge prasseln auf dich ein. Instinktiv drehst du dich zur Seite, sodaß ein Streich nur deine Backe verletzt, aber dein Auge unversehrt läßt. Was machst du?"*

## Spieler-Charakter weit schlechter als der Gegner

Was soll man dazu sagen. Wie auch immer der Charakter in diese Situation kam, jetzt ist es fast zu spät, noch etwas zu unternehmen. Der Gegner kann praktisch alles mit dem Charakter machen, ihn innerhalb kürzester Zeit entwaffnen, mit ihm spielen, in schwer verwunden oder gar töten. Jeder Versuch, den Attacken etwas entgegenzusetzen, ist beinahe von vornherein zum Scheitern verurteilt. Wenn sich der Charakter nur um sein Überleben kümmert, mag er ein paar Augenblicke dazugewinnen, aber wenn eine Entscheidung in diesem Kampf gefunden wird, fällt sie nicht zu Gunsten des Charakters aus und er trifft sie auch nicht selbst.

*Sorkin, ein junger, arroganter Adliger (ich liebe Klischees), gerät mit einem schlecht gekleideten Fremden aneinander. Hierbei handelt es sich allerdings zu dessen Nachteil um keinen geringeren als Kaldarion, der obigem Kampf entkommen ist, und sich gerade unter einem Baum im Schatten erholen wollte.*

*SL: Da ist eine wunderbare Linde, die wie geschaffen für eine Mittagspause ist, allerdings liegt eine zerlumpte Gestalt darunter und döst.*

*Spieler: Der wird wohl gehen müssen. "He Du, heb Dich hinfort und räume den Platz für mich!"*

*SL: Die Gestalt reagiert kaum, nur langsam hebt er ein Auge, sieht dich kurz an, dreht sich dann aber wieder weg.*

*Spieler: "Willst Du mich ärgern, Du Flegel? Ich sagte, pack Dich hinfort, oder muß ich Dir erst Beine machen?" Ich mache einen Schritt auf ihn zu, und ziehe langsam mein Schwert.*



*SL: Du weißt nicht recht, ob er dich beobachtet oder ob er schon wieder schläft, aber zumindest macht er keinerlei Anstalten, sich zu erheben.*

*Spieler: "Na gut, Du hast es nicht anders gewollt." Ich setze ihm mein Schwert auf die Brust.*

*SL: Du weißt nicht genau, wie er es gemacht hat, aber plötzlich steht er neben dir und hat ebenfalls ein Schwert in der Hand. Du hast das Gefühl als ob er amüsiert wäre, aber du hast kaum Zeit, dir darüber Gedanken zu machen. Plötzlich zischt seine Klinge durch die Luft, du versuchst zu parieren, aber du reagierst zu spät. Scheinbar hat er soeben dein Wams zertrennt. Wenigstens hat er dich verfehlt. Was machst du?*

*Spieler: Ich verteidige mich, nutze aber jede Gelegenheit zum Gegenangriff.*

*SL: Nach ein paar Schlägen siehst du eine Lücke in seiner Verteidigung.*

*Spieler: Ist sie echt oder ist es eine Finte?*

*SL: Du denkst, daß sie echt ist.*

*Spieler: Ich mache eine Finte darauf und sehe ob er sie verteidigt. Wenn ja, versuche ich den Hieb so abzulenken, daß ich ihn treffe.*

*SL: Tatsächlich reagiert er auf deine Finte und verteidigt sich dagegen. Aber als du die Richtung deines Schlages ändern willst, hast du das Gefühl, daß er genau das erwartet hat. Anstatt zu parieren macht er einen Schritt auf die Seite und du läufst ins Leere. Wieder ein Schnitt, diesmal quer über deine Hose.*

*Spieler: Ich versuche mich zurückzuziehen. "Hört zu, es war ein Jux, den ich mit Euch machen wollte. Hört Ihr, Ihr seid doch kein Spielverderber?"*

*SL: Du meinst, ein Lächeln um seine Züge spielen zu sehen, aber vielleicht hast du dich getäuscht, denn seine Attacken werden nicht langsamer, eher ihm Gegenteil. Drei, vier, fünf weitere Schnitte haben dein Hemd mittlerweile beinahe völlig zerstört.*

*Spieler: Langsam packt mich eine gewisse Verzweiflung. "Hört doch auf damit, Ihr seht doch, ich habe Euch überhaupt nichts getan...". Ich versuche, ihn auf möglichst große Distanz zu halten.*

*SL: Immer mehr Schnitte zerstören langsam deine komplette Kleidung. Plötzlich, du weißt nicht einmal, was geschieht, fliegt dein Schwert durch die Luft und bleibt einen Meter neben dem Stamm der Linde zitternd im Boden stecken. Der Fremde dreht sich wortlos um und setzt sich neben dein Schwert.*

*Spieler: Etwas ratlos stehe ich da, betrachte abwechselnd meine Hand, mein Hemd, mein Schwert und den Fremden.*

*SL: Plötzlich sieht er dir in die Augen, tatsächlich, er grinst bis über beide Ohren, er wirkt nicht erbost, vielmehr amüsiert. "Nun setz Dich schon, Du siehst hungrig aus, und wir zerlumpten Landstreicher müssen zusammenhalten, nicht?"*

Neben dem Ergebnis eines Kampfes, ist das eigentliche Interesse vor allem auf seinen Verlauf gerichtet. Genau dieser ist es nämlich, der den besonderen Reiz eines Kampfes im Rollenspiel ausmacht. Als Spieler zu erfahren, daß man gewonnen oder verloren hat, ist lediglich die Belohnung am Ende eines anstrengenden Gefechts. Dazwischen liegt, wenn man so will, ein hartes Stück Arbeit. Ein Spielfilm endet nicht nach 10 Minuten mit dem Hinweis, daß der Bösewicht vom Helden gestellt und besiegt wurde, und genauso verhält es sich im Rollenspiel.

Dazu muß noch eine allgemeine Feststellung zum Realismus im Rollenspiel gemacht werden. Im Rollenspiel geht es, wie im Theater, in Büchern oder im Film, nie um eine realistische Darstellung der Wirklichkeit. Die Frage ist lediglich, wie weit man sich von der Wirklichkeit entfernt, bis man die gewünschte "fiktive" Wirklichkeit erreicht. Möchte man eine realitätsnahe Welt beschreiben, werden Kämpfe eher selten, kürzer und tödlicher, während man in einer realitätsfernen Umgebung alle Möglichkeiten ausnutzen kann, die man beispielsweise aus Mantel-und-Degen- oder Action-Filmen kennt. Man muß sich dieses Unterschieds bewußt werden. Je länger und damit spannender ein Kampf werden soll, desto weiter muß er zwangsläufig von der Wirklichkeit entfernt sein, aber um so eher erlaubt dies die Gestaltung spektakulärer, aber eben auch unrealistischer Szenen.

Das restliche Kapitel beschäftigt sich darum mit den Möglichkeiten, einen Kampf ansprechend zu gestalten und darzustellen. Ich habe versucht, mögliche Kampfstrategien genauer zu beschreiben. Grundsätzlich gibt es zwei Möglichkeiten im Nahkampf: Angriff oder Verteidigung.

## **Verteidigungs-Strategien**

### **Reine Verteidigung**

Die erste und beste Wahl, wenn es ums eigene Überleben geht. Es geht nicht darum, den Gegner zu verletzen, das einzige was zählt, ist mit heiler Haut davonzukommen. Wenn man davon ausgeht, daß der Gegner etwas besser ist, als man selbst, ist die reine Verteidigung die beste Möglichkeit, den Kampf unverletzt zu überstehen. Auch wenn man abgelenkt oder verwundet ist, gilt das Hauptaugenmerk der eigenen Sicherheit. Wenn es gegen mehr als einen Gegner geht: reine Verteidigung - und man hat eine Chance, die Sache heil hinter sich zu bringen.

Im Prinzip ist die reine Verteidigung nichts anders als zu reagieren und zurückzuweichen. Wird man vom Gegner bedrängt, macht man einen Schritt zurück. Immer und immer wieder. Sind es mehrere Gegner, gilt das gleiche, immer in Bewegung bleiben, versuchen, daß sie sich gegenseitig im Weg stehen.

Und wenn man trotzdem verletzt wird? Dann bleibt nichts anderes als Flucht. Wenn der Gegner in der Lage ist, trotz reiner Defensivmaßnahmen die eigene Verteidigung zu durchdringen, ist er einfach haushoch überlegen und irgendetwas läuft absolut verkehrt.

Gelingt es einem umgekehrt, einen Gegner trotz reiner Verteidigung zu verletzen, gilt das Gegenteil. Man kann sich fast ganz sicher sein, daß man in diesem Kampf die Oberhand gewinnt. Es sei denn, der Gegner hat einen hereingelegt.

## **Langsames Zurückweichen**

Ähnlich wie bei der reinen Verteidigung überläßt man es dem Gegner zu handeln. Sobald er eine Attacke versucht, weicht man zurück, in der Hoffnung, daß er sich irgendwann zu weit nach vorne wagen wird. Außerdem hat man den Vorteil, daß man einen offenen Fluchtweg hat, sollte der Gegner davon ablassen, einem zu folgen. Und wenn der Gegner schwächer ist als man selbst, wird er mit seinen Fehlern nicht lange auf sich warten lassen.

## **Improvisierte Verteidigung**

Vielleicht eine Verzweiflungstat, aber durchaus wirkungsvoll. Im Zweifelsfall benutzt man einfach alles, was sich in der Kürze der Zeit auftreiben läßt zur Verteidigung. Stuhlbeine, umgeworfene Tische, Flaschen, Bücherregale. Es gibt keine Garantie, daß es funktioniert, aber es verhindert eine Zeitlang, mit feindlichem Stahl, Blei oder was auch immer Bekanntschaft zu machen.

## **Flucht**

Nicht die eleganteste Art der Verteidigung, aber mit Abstand die sicherste. Zumindest wenn man es schafft, davonzukommen. Dies hängt von vielen Faktoren ab, unter anderem davon, ob der Gegner gewillt ist, der eigenen Flucht zuzusehen oder ob er alles unternimmt, um den Charakter zu verfolgen und den Kampf fort zu setzen.

## **Angriffs-Strategien**

### **Kampf**

Schlicht und ergreifend der übliche Kampf. Dies erlaubt, sämtliche Register der bewaffneten Auseinandersetzung zu ziehen. Man agiert und reagiert, nimmt seine Chancen wahr, verteidigt sich gegen Angriffe und versucht, Vorteile für sich heraus zu arbeiten.

Wenn alle an einem Kampf beteiligten diese Strategie wählen, ergibt sich das Ergebnis einfach durch den Vergleich der Fertigkeiten im Kampf. Wenn sich so kein Ergebnis finden läßt, endet der Kampf unentschieden oder einer der Beteiligten ändert seine Strategie.

### **Bedrängen**

Mehr als im normalen Kampf, versucht man hierbei, Druck auf den Gegner auszuüben. Immer wieder drängt man den Gegner zurück, nutzt jede Öffnung in der Verteidigung, stürmt unnachgiebig vorwärts. Gerade wenn die Zeit drängt und der Kampf möglichst kurz andauern sollte, ist es eine Möglichkeit, bei nur mäßig höherem Risiko, einen Erfolg für sich zu verbuchen. Die Stärke in dieser Strategie liegt vor allem in der Psychologie. Je zuversichtlicher man wirkt, desto stärker verunsichert man seinen Gegner. Solange man überlegen ist, sollte es gelingen, den Gegner zu verwunden. Ist

der Kampf jedoch ausgeglichen oder ist man gar unterlegen, setzt man sich einem großen Risiko aus und eine Verletzung wird nicht lange auf sich warten lassen.

## **Alles oder nichts**

Das genaue Gegenteil der reinen Verteidigung. Die eigene Sicherheit spielt keine Rolle mehr, jede Vorsicht wird beiseite gelegt. Der einzige Gedanke ist, dem Gegner eine Verletzung beizubringen. Eine Strategie, die unglaublich riskant ist.

Solange man dem Gegner deutlich überlegen ist, kann man vielleicht sogar zum finalen Schlag ausgehen und bewirkt den größten Schaden.

Andererseits erhält man auf diese Art und Weise leicht ziemlich ernste Wunden, sobald der Gegner nur annähernd gleichwertig ist - muß man doch jede Vorsicht fahren lassen. Und sollte er überlegen sein, könnte es kaum schlimmer kommen.

Andererseits kann es Situationen geben, da ist diese Taktik die letzte Chance, insbesondere, wenn man seine Haut gegen einen überlegenen Gegner so teuer wie möglich verkaufen will...

*Eine Abenteurergruppe wird von einer hungrigen Gwendriga-Bestie überfallen. Dieses Untier ist stark, schnell, ausdauernd, gut gepanzert ... und vor allem hungrig. Die unerfahrenen Helden haben nicht die geringste Chance, das Vieh zu erschlagen, ihm zu entfliehen oder es auch nur länger hinzuhalten. Ihre einzige Chance ist es, sich so teuer wie möglich zu verkaufen, der Bestie ein oder zwei Treffer zuzufügen, und zu hoffen, daß sie von ihnen abläßt und sich eine leichtere Beute sucht. Ein kleiner, aber für das Raubtier sehr schmerzhafter Schnitt in der Nase würde sicherlich genügen, obwohl es eigentlich keine ernsthafte Verletzung und kein merkbares Handicap für die Bestie darstellt.*

## **Reines Kontern**

Dabei verzichtet der Kämpfer erst auf eigene Angriffe, wartet auf einen Angriff des Gegners, weicht diesem aus, und schlägt gleichzeitig nach ihm. Der Gegner kann diesen Angriff nicht mit der Waffe abwehren, weil er gerade damit zuzuschlagen versucht. Auch beim Ausweichen tut er sich schwer, weil er gerade in der Angriffsbewegung ist. Bei einem Konter gibt es fast immer eine Verletzung: des Gegners, wenn der Konter gelingt, des Konternden, wenn er nicht ausweichen kann, oder auch beider Kämpfer. Um zu kontern muß ein Kämpfer sich besonders auf den Gegner konzentrieren, ihn genau beobachten und dessen nächsten Schlag vorausahnen. Es ist damit eine sehr schwierige Technik und nur für erfahrene Kämpfer - dafür aber optimal gegen schwache Feinde. Man wird ziemlich sicher nicht verletzt, trifft aber den Gegner fast garantiert, aber auch gegen starke Gegner kann es eine erfolgreiche Strategie sein. Allerdings ist kontern ziemlich anstrengend, nicht nur körperlich sondern auch mental, da ein einziger Fehler fatal sein kann. Zusätzlich ist Kontern anfällig für Finten des Gegners, und es nicht alle Angriffe können gekontert werden (z.B. Schläge von weit überlegenen Gegnern, Fernwaffenangriffe, Angriffe mit deutlich anderen Waffen, der Feuerhauch eines Drachen...)

## Weitere Möglichkeiten

### Finte

Bei einer Finte gibt man bewußt vor, beim nächsten Schlag in eine bestimmte Richtung oder an eine bestimmte Stelle zu schlagen, um dann, sobald der Gegner dort verteidigt, schnell die Richtung der Attacke soweit so verändern, daß man die entstandene Lücke nutzen kann.

Ist man seinem Gegner überlegen, wird er darauf hereinfallen und man hat eine gute Gelegenheit erreicht, ihm eine Verletzung beizubringen.

Ist man dagegen unterlegen, war das Manöver überaus deutlich und leicht zu erkennen und anstatt darauf hereinzufallen, wird der Gegner sogar einen Vorteil daraus ziehen können.

Bei gleichwertigen Gegnern kann man Erfolg haben, aber genausogut kann die Absicht hinter einem solchen Hieb erahnt werden und im Gegenzug erhält man selbst eine Wunde.

### Angetäuschte Öffnung

Bewußt bietet man seinem Gegner eine Lücke in der Verteidigung an, auf jeden Fall etwas, das danach aussieht. Es besteht auch die Möglichkeit, Unkonzentriertheit vorzutäuschen und den Gegner so in Sicherheit zu wiegen oder zu einer leichtsinnigen Aktion zu verführen. Sobald er versucht, die sich scheinbar bietende Gelegenheit wie erwartet zu nutzen, hat man Chance, Schaden zu verursachen, zumindest wenn man es mit einem Gegner zu tun hat, der gleichwertig oder schwächer ist.

Ist der Gegner dagegen deutlich besser, wird er die Falle erkennen und sie wird zur Gefahr für denjenigen, der sie eigentlich stellen wollte.

### Entwaffnen

Dies ist eine gute Möglichkeit, einen Kampf deutlich und ohne Blutvergießen zu gewinnen. Eine typische Szene aus vielen heroischen Filmen: mitten im heißesten Gefecht fliegt plötzlich die Waffe durch die Luft und der Gegner steht da, ohne eine weitere Möglichkeit, den Kampf fortzuführen.

Unterlegenen Gegnern mag es häufiger passieren, ihre Waffe zu verlieren, während gleichwertige Gegner zumindest sehr unaufmerksam sein müssen, damit dieses Manöver zum Erfolg führen kann. Bei einem überlegenen Kontrahenten läuft man dagegen Gefahr, selbst entwaffnet zu werden.

### Die eigenen Fähigkeiten verbergen

Zweierlei Möglichkeiten bieten sich an. Zum einen kann man ohne größere Schwierigkeiten versuchen, schlechter oder unerfahrener zu wirken, als man ist. Die Bewegungen sind langsamer, die Attacken kommen ungenauer. Als würde ein Schachspieler gelegentlich eine Figur ohne besondere Absicht opfern.

Man kann damit erreichen, daß sich der Gegner in Sicherheit wiegt, oder vielleicht nie von eigenen Vorteilen erfährt. Wissen ist bekanntlich Macht, und wer vom Gegner unterschätzt wird, hat bei anderer Gelegenheit noch einen Trumpf im Ärmel.

Andererseits besteht durchaus die Gefahr, gegen einen Gegner anzutreten, dessen Fertigkeiten die volle Aufmerksamkeit verlangen würden. Dadurch verliert man vielleicht die Sekundenbruchteile, die über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Die zweite Möglichkeit ist, Fähigkeiten vorzutäuschen, die man nicht besitzt. Dies ist natürlich deutlich schwieriger, als schlechter zu erscheinen. Womöglich läßt sich sogar ein besserer Gegner davon in die Irre leiten und dazu bringen, einen Kampf, den er unter gewöhnlichen Umständen gewinnen würde, abubrechen. Aber durch die äußerst gewagten Techniken, die man anwenden muß, ohne sie wirklich zu beherrschen, gibt man sich Blößen, die schlimmstenfalls tödlich enden können, auch bei Gegnern die einem sonst nur ebenbürtig wären. Deutlich überlegene Gegner erkennen darüber hinaus fast sofort, daß sie es mit keinem ebenbürtigen Kontrahenten zu tun haben und können die sich anbietenden Schwachstellen ebenso schnell nutzen.

## **Schmutzige Tricks**

Vielleicht nicht jedermanns Sache, sind schmutzige Tricks manchmal die einzige Möglichkeit, die eigene Haut zu retten. Zwar muß der Charakter, je nach den Moralvorstellungen seiner Umwelt eventuelle Konsequenzen tragen, aber immerhin kann er dies noch. Und nicht jeder Held erstrebt einen ehrenhaft Tod im Kampf...

Ein Beispiel ist der Angriff auf das Gesicht oder die Augen des Gegners, sei es mit heißem Kaffee, Säure, Sand oder anderem. Ebenfalls beliebt (oder unbeliebt) ist ein Angriff auf die Regionen zehn Zentimeter unterhalb der Gürtelschnalle.

Wie gesagt, nicht fair, aber wirkungsvoll und manchmal das einzige Mittel.

## **Ermüden**

Ist ein Charakter einem Gegner ebenbürtig, aber erheblich kräftiger, kann er versuchen, dies zu seinem Vorteil zu machen. Kräftige Hiebe, stärker als üblicherweise ausgeführt, können soweit führen, daß der Gegner seine Waffe nicht mehr richtig halten kann. Aber auch Erschöpfungserscheinung können eintreten. Ist der Gegner technisch unterlegen, muß er, um sich dieser Hiebe zu erwehren, mehr Kraft einsetzen, als er über längere Zeit kann, als Konsequenz ermüdet er schneller. Ist der Gegner dagegen ein besserer Kämpfer, kann er die stürmischen Attacken sogar gegen den Angreifer selbst richten. Bekannt ist dies aus dem Aikido, wo versucht wird, jeden Angriff ins leere Laufen zu lassen, aber prinzipiell steht diese Möglichkeit jedem Kämpfer offen.

Man kann aber auch durch größere Ausdauer versuchen, einen Vorteil gegenüber dem Gegner zu gewinnen. Gerade bei beinahe gleichwertigen Gegnern kann zum entscheidenden Faktor werden, wer nach langem Kampf und trotz Erschöpfung noch etwas schneller reagiert oder wer noch die Kraft zu einem letzten Streich besitzt.

Das sollte an Beispielen genügen, ich denke, daß deutlich wurde, wie sich ein Kampf ohne Würfel durchführen läßt. Zwischen dem endgültigen Ausgang eines Kampfes und den einzelnen Aktionen liegt aber noch etwas. In aller Regel geht ein Kampf nicht spurlos an den Beteiligten vorüber, zumindest der Unterlegene trägt häufig Verletzungen davon. Da bei Daidalos auf Spielwerte verzichtet wird, liegt auch die Beurteilung von Verletzungen beim Spielleiter.

Bei unterschiedlichen Charakteren kann eine ähnliche Wunde ganz verschiedene Auswirkungen haben. Wieder liegt es an jedem Spieler, anhand der Beschreibung seines Charakters deutlich zu machen, welche "Nehmer-Qualitäten" dieser besitzt und damit dem Spielleiter ein Mittel an die Hand zu geben, um die Auswirkungen auf den Charakter feststellen zu können.

Da das Ausmaß von Verletzungen sehr von der Art des Rollenspiels abhängt, ist es sinnvoll, nur ein paar - absichtlich sehr vage Unterteilungen - bei möglichen Verletzungen zu treffen. Denn grundsätzlich gilt auch bei Verletzungen das weiter oben gesagte über Realismus im Rollenspiel und die Darstellung einer fiktiven Wirklichkeit. Je spannender und dramatischer die Darstellung werden soll, desto weiter muß man sich nicht nur im Kampf, sondern auch bei Verletzungen von der Realität abwenden. Nüchtern betrachtet kann ein Messerstich tödliche Folgen haben, aber es gibt im Gegenzug genug Beispiele von "echten" Helden im Film, die auch nach ein paar Kugeltreffern nur von Kratzern sprechen.

## **Verletzungen**

### **Knapp daneben**

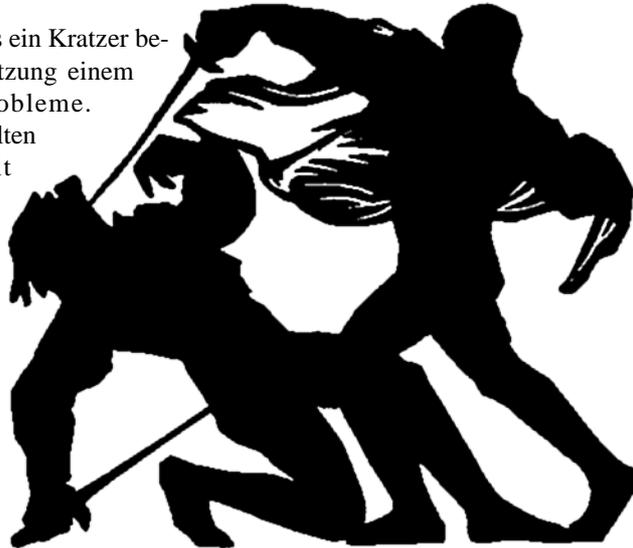
Vielleicht keine echte Verletzung, aber vom dramaturgischen Standpunkt aus durchaus erwähnenswert. Bestes Beispiel ist vielleicht der Pfeil eines Indianers im Hut eines Cowboys. Aber auch eine Kugelsalve, die Löcher in eine Mauer direkt hinter den Charakteren schlägt, ist häufig ausreichend, um klarzustellen, daß sie nicht mehr einfach tun und lassen können, was sie wollen. Ein Schwertstreich, dem ein Charakter nur mit Mühe entgeht, zeigt ganz deutlich, daß ein Gegner eine ernsthafte Bedrohung darstellt und vielleicht sogar unterschätzt wurde.

### **Nur ein Kratzer**

Dramaturgisch ähnlich wie ein Beinahe-Treffer. Aber eben doch ein bißchen mehr, immerhin ist es dem Gegner gelungen, die eigene Verteidigung zu durchdringen. Die Auswirkung ist in körperlicher Hinsicht zu vernachlässigen. Blutergüsse, Schürfwunden, ein paar Kratzer sind höchstens etwas schmerzhaft (oder bei wirklichkeitsnahen Spielen bereits recht schmerzhaft) und können bereits eine gefährlich werdende Ablenkung darstellen, auf alle Fälle aber sind sie der sichtbare und spürbare Beweis, nicht unverwundbar zu sein. Und wer an sich zweifelt, hat einen Kampf bereits verloren, denn, wie Napoleon schon erkannte, Moral und Stärke verhalten sich wie vier zu eins.

## Leichte Verletzung

Wiederum schwerer als ein Kratzer bereitet eine leichte Verletzung einem Charakter bereits Probleme. Leichte Verletzungen sollten irgendwann behandelt werden, auch wenn es nicht sofort sein muß, empfiehlt es sich nicht, sich damit zulange Zeit zu lassen. Um sich von leichten Verletzungen zu erholen sind nicht unbedingt ein Arzt oder eine ähnlich bewanderte Person erforderlich, die körpereigene Regenerations-



fähigkeit genügt dazu, der Prozeß des Heilens dauert nur einfach länger als bei sachkundiger Unterstützung. Wird ein Charakter leicht verletzt, kann er in kritischen Situationen - und zumeist wird man in solchen verletzt - durchaus noch eine Weile weiter handeln, aber sowohl seine Konzentration als auch seine Leistungsfähigkeit sind beeinträchtigt. Jede Anstrengung schwächt stärker als gewöhnlich und kann zusätzlich die vorhandene Wunde verschlimmern. Eine leichte Wunde kann in einem Kampf bereits über Sieg oder Niederlage entscheiden, da der unverletzte Gegner häufig den längeren Atem hat und, sollte er keinen Fehler machen, nur darauf warten muß, bis die Wunde ihre Wirkung tut und die ersten Anzeichen von Schwäche auftauchen.

## Schwere Verletzung

Eine schwere Verletzung ist eine ganz erhebliche Beeinträchtigung des Verwundeten. Eine erste Behandlung darf nicht zu lange auf sich warten lassen, ansonsten können lebenslange Beschwerden mit der Verletzung verbunden sein. Ohne Betreuung durch geschulte Personen ist zudem kaum mit einer vollständigen Heilung zu rechnen. Überleben wird er, aber die Folgen dieser Verletzung werden lange Zeit spürbar sein. Großen Anstrengungen kann sich der Verletzte ebenfalls nicht mehr aussetzen. Er kann, soweit er bei Bewußtsein ist, sprechen und einfache Handlungen durchführen, aber jede Bewegung birgt ein Risiko. Bei allem, was darüber hinausgeht, läuft er Gefahr, die vorhandenen Verletzungen noch zu verschlimmern.

## Tödliche Verletzung

Die schlimmste Verletzung die sich ein Charakter zuziehen kann ist eine tödliche. Vielleicht klingt das wie eine Selbstverständlichkeit, aber man muß es von der anderen Seite betrachten. Ein sofortiger Tod trifft keinen Charakter. Ohne Ausnahme. Das hat ein Charakter, in den ein Spieler viel Mühe und Arbeit investiert hat nicht verdient. Und der Spieler noch weniger. Eine tödliche Verletzung bedeutet, daß ein Charakter kurz davor steht, seinen Geist auszuhauchen, aber es gibt noch einen kleinen Hoffnungsschimmer. Vielleicht kann einer seiner Gefährten ihm soweit Hilfe leisten, daß

er die nächsten Minuten übersteht, vielleicht ist gar ein heilkundiger Magier bei der Gruppe (einer der ganz großen Vorteile der Fantasy-Rollenspiele). Wenn dies nicht der Fall ist, hat der Charakter und damit der Spieler zumindest die Möglichkeit für letzte Worte. Dazu aber weiter unten in diesem Kapitel noch etwas mehr.

Die Beschreibung von Verletzungen ist sehr allgemein gehalten. Das bedeutet vor allem für den Spielleiter, daß er ein Gespür für die Stimmung braucht, die sich aus der Bedrohung für die Charaktere ergibt. Es kommt nicht auf eine buchhalterische Genauigkeit an, mit der das Leben der Charaktere gemessen wird. Eine Rechnung in der Art "Drei leichte Verletzungen und zwei Kratzer macht eine schwere Verletzung" ist nicht notwendig und zerstört die Atmosphäre. Verletzungen bedeuten Unsicherheit und Ungewißheit und damit Spannung. Der Spielleiter kann sich, ohne auf andere Dinge Rücksicht nehmen zu müssen, am Plot orientieren und die für die Geschichte beste Stimmung erzeugen. Wenn die Spieler Angst um ihre Charaktere hatten, war in einem Kampf die richtige Atmosphäre vorhanden.

Verletzungen haben einen erheblichen Anteil an der Dramaturgie eines Kampfes und darüber hinaus auch an der einer ganzen Geschichte. Je nach Schwere und Ausmaß können sie unterschiedliche Funktionen haben, leichte Verletzungen der Charaktere haben kaum einen längeren Einfluß und sind daher eher als Warnungen oder Hindernisse geeignet. Sie sollten nicht unbedingt zur Alltäglichkeit werden, aber, abhängig von der Risikofreude eines Charakters, kann man damit gewisse Grenzen aufzeigen. Wirklich schwere Verletzungen, die einen Charakter noch lange beschäftigen, sollten nicht leichtfertig eingesetzt werden. Nicht gemeint sind damit natürlich Verletzungen, die sofort oder innerhalb kurzer Zeit behandelt werden und heilen können.

Eine schwere Verletzung im eigentlichen Sinne ist sowohl für den Spieler als auch den Charakter eine Herausforderung, mit der man bis an die Grenzen des Rollenspiels gehen kann. Um nicht falsch verstanden zu werden: dies ist keine Aufforderung, die Charaktere bei jeder Gelegenheit zu Krüppeln werden zu lassen. Vielmehr kann aus einem Verlust für einen Charakter ein Gewinn für das Rollenspiel werden. Und dazu möchte ich ermuntern. Auch auf die Gefahr hin, daß es dem betreffenden Spieler nicht gefallen wird. Allerdings sollte der Spielleiter so fair sein, eine Möglichkeit zu bieten, diesen Verlust auszugleichen. Das muß nicht sofort sein, der Spieler muß nichts davon wissen und der Ausgleich muß nicht im Sinne des Spielers sein. Aber wer die harten Seiten des Schicksals erfährt, darf auch immer wieder etwas Glück haben. Hier muß der Spielleiter das richtige Maß finden und seine Spieler entsprechend einschätzen können. Der Spielleiter hat einen Fehler gemacht, wenn ein Spieler seinen Charakter deswegen aufgibt, um einen neuen, einen "besseren" Charakter zu erschaffen.

In welchem Ausmaß sich solche schweren Verletzungen bewegen können, ist sehr von der gewählten Spielwelt abhängig. In einer Welt der Zukunft mit einem entsprechend hohen Stand der Medizin oder einer Welt voller Magie können Wunden und Verletzungen behandelt werden, wie es heute oder gar in einer mittelalterlichen Welt nicht vorstellbar ist. Dementsprechend kann also ein verstauchter Knöchel bereits schwerwiegendere Folgen haben als eine Bruch des Schädelknochens. Wobei immer die Möglichkeit besteht, daß für einen bestimmten Fall die Wissenschaft, die Technik oder die Magie noch nicht weit genug entwickelt ist, vielleicht aber kurz davor steht, eine Lösung zu finden. Wann und wie der betroffene Charakter davon erfährt und was der Preis sein wird, steht wie immer auf einem anderen Blatt.

## FEINDE

Feinde gehören zu den wichtigsten Bestandteilen im Rollenspiel. Sie sind echte Nicht-spieler-Charaktere, sie haben eine eigene Persönlichkeit, eigene Pläne und Ziele, sie ragen, wie die Spieler-Charaktere aus der Masse heraus. Das macht sie interessant, aber auch gefährlich. Jeder Charakter macht sich im Laufe seines Lebens Feinde, selbst wenn er nur "Gutes" tut, hat er es sich mit einem der "Bösen" verdorben.

Charaktere können bereits bei ihrer Erschaffung mit einem oder mehreren ihrer Mitmenschen verfeindet sein. Häufig kann sich auch im Spiel eine Feindschaft entwickeln, ebenso wie Freundschaften. Feinde haben immer, anders als die "normalen" Gegner während eines Abenteuers, ein persönliches Interesse an dem betroffenen Charakter.

Wie jeder Charakter ist auch jeder Feind anders. Angefangen bei eher zufälligen Feinden, denen man irgendwann ein wenig in die Quere gekommen ist und die eine sich bietende Gelegenheit zur Rache vielleicht nutzen würden, bis hin zu erbitterten Todfeinden, deren ganze Energie darauf gerichtet ist, an einem Charakter Vergeltung zu üben. Mit Hilfe von Feinden kann der Spielleiter das Rollenspiel um einige Facetten bereichern. Dazu bedarf es jedoch einer gewissen Vorbereitung. Ein Feind taucht nicht einfach auf, er hat, ganz wie ein Spieler-Charakter, eine gewisse Vorgeschichte, eigene Interessen, besondere Vorlieben, kurz alles, was einen Charakter ausmacht, nur daß er nicht auf der Seite der Charaktere steht. Ein gut ausgestalteter Feind kann eine beinahe ebenso vielschichtige Persönlichkeit wie ein Spielercharakter entwickeln.

Das bietet auch eine interessante Idee für eine Rollenspielkampagne: Warum sollten die Spieler nicht mal in die Rolle ihrer Feinde schlüpfen und versuchen, ihren eigenen Charakteren das Leben schwer zu machen.

Um die Persönlichkeit und die Fähigkeiten eines Feindes besser überschauen zu können, muß sich der Spielleiter oder der Spieler über einige Gesichtspunkte im klaren werden. Im Prinzip gilt alles, was bereits bei der Charaktererschaffung gesagt wurde, und ein Feind ließe sich genauso wie ein Charakter erschaffen. Es muß manches jedoch noch zusätzlich bedacht werden, was für die Rolle eines Feindes von besonderer Bedeutung ist.

Wichtig ist zu Beginn der Grund für die Verfeindung des Charakters und seines Gegenspielers. Ist es eine Rivalität aus frühester Kindheit? Besteht die Feindschaft schon über mehrere Generationen hinweg in den Familien? Sie die beiden Konkurrenten? Im Beruf oder privat? Hat der Charakter die Karriere des Feindes zerstört? Ist der Feind auf den Charakter eifersüchtig? Ist Freundschaft oder Liebe in Haß umgeschlagen? Gibt der Feind dem Charakter die Schuld am Tod von jemandem, der ihm nahestand - berechtigt oder unberechtigt?

Dies sind lediglich Beispiele für die Motivation eines Feindes. Selbstverständlich gibt es weit mehr Gründe für eine Feindschaft und jeder ist dazu aufgefordert, kreativ zu werden.

Neben dem Grund für die Feindschaft muß man sich auch mit deren näheren Umständen auseinandersetzen. Weiß der Charakter von den feindseligen Gedanken seines Gegners? Ist die Feindschaft bereits offen ausgebrochen oder findet sie unter einem zivilisierten Deckmantel statt? Wie reagiert der Charakter auf Anfeindungen? Ist er passiv und versucht den Konflikt einzudämmen oder ist er vielleicht die treibende Kraft? Besteht die Möglichkeit und das Interesse, die Feindschaft eines Tages beizulegen? Wieviele Personen sind beteiligt? Ist es eine Angelegenheit zwischen zwei Einzelpersonen oder ist eine ganze Gruppe daran interessiert? Wieviel weiß der Feind wirklich über den Charakter? Sind es nur Vermutungen und Gerüchte, die er kennt oder sammelt er seit Jahren jede Information, die er bekommen kann? Wie würde ein Unbeteiligter den Konflikt sehen?

Daneben ist auch die Macht und das Engagement eines Feindes von Interesse. Nur die allerwenigsten Feinde schwören Blutrache, sehr zum Glück der Charaktere. Genügt es ihm, dem Charakter eins auszuwischen oder ihn bloßzustellen, wenn sich die Möglichkeit bietet? Oder wird er aktiv und versucht er, dem Charakter bewußt Steine in den Weg zu legen? Wie weit geht der Feind des Charakter? Bedient er sich nur legaler Mittel oder ist ihm alles recht, wenn er nur den Charakter zur Strecke bringen kann? Nutzt er alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel, um den Charakter zu erwischen?

Häufig steht das Ausmaß der Bemühungen um Rache in direktem Zusammenhang mit den geplanten Maßnahmen. Vermutlich würde kein Feind einem Charakter um den ganzen Erdball folgen, um ihn in aller Öffentlichkeit zu beschimpfen. Und umgekehrt wird ein Feind, der den Tod des Charakters wünscht, kaum warten, bis der Charakter sich bei ihm meldet. Aber wie immer werden sich auch hier Ausnahmen finden lassen, die die Regel bestätigen.

Das sollte fürs erste ausreichen, um sich ein Bild des Feindes eines Charakters machen zu können. Auch einen Feind verändert das Rollenspiel im Laufe der Zeit, genauso wie die Spielercharaktere. Mit einem immer wieder in Erscheinung tretenden Feind hat der Spielleiter ein hervorragendes Mittel, ein atmosphärisch ausgesprochen dichtes Spiel zu ermöglichen. Allein der gelegentliche Hinweis, daß vielleicht der alte Feind der Charaktere wieder einmal seine Finger im Spiel haben könnte, genügt häufig, um fast panikartige Reaktionen auf Seiten der Spieler hervorzurufen. Besonders interessante Möglichkeiten bieten sich, wenn sich die Konstellationen von Freund und Feind ändern. Spielercharaktere haben Feinde und Freunde, diese wiederum haben ebenfalls Feinde und Freunde. Und es ist nicht ausgeschlossen, daß Freunde von Feinden selbst zu Feinden werden, aber umgekehrt kann plötzlich jemand den Charakteren zu Hilfe eilen, von dem sie es vielleicht nie erwartet hätten, und es stellt sich heraus, daß es einen gemeinsamen Feind gibt.

Der Spielleiter sollte jedoch bedenken, daß mächtige Feinde, die sich zusammen schließen, eine beträchtliche Gefahr für die Charaktere darstellen. Aber auch diese Bündnisse brechen wieder, nur um neuen Platz zu machen. Und damit sind wir schon beim nächsten Thema möglicher Konflikte.

## INTRIGEN, VERSCHWÖRUNGEN UND GROSSE PLÄNE

Zu einer Eigenart des Rollenspiels gehört, daß neben den Spielercharakteren noch viele weitere Personen beteiligt sind. Jede von diesen hat eigene Interessen und Pläne. Als Spielleiter all das zu berücksichtigen ist ein Ding der Unmöglichkeit. Dennoch sollte es für die Charaktere immer so aussehen, als stünde hinter den Handlungen wichtiger Nichtspieler-Charaktere ein Plan, von dem sie nur einen kleinen Teil erblicken können. Nicht alle Spieler haben gleichen Spaß an Verschwörungen und Intrigen, aber ich habe die Erfahrung gemacht, daß die meisten Spieler einen gewissen Wiedererkennungseffekt durchaus zu schätzen wissen. Eine Möglichkeit, dies zu erreichen, ist der Einsatz von immer wieder auftretenden Persönlichkeiten, angefangen bei Auftraggebern der Charaktere, über Personen des öffentlichen Lebens bis hin zu den bereits beschriebenen Feinden. Selbst bei Abenteuern, die nur lose oder gar nicht zusammenhängen, bietet das Antreffen alter Bekannter Möglichkeiten zum Rollenspiel, umso mehr, wenn gewisse Personen eine eigene Geschichte erkennen lassen. Zugegeben, dieses Konzept, möglichst vielen Nichtspieler-Charakteren eigene Schicksale zukommen zu lassen, ist ein enormer Aufwand. Aber es gibt einige Tricks, sich die Arbeit deutlich zu erleichtern.

Es muß nicht immer eine Weltverschwörung sein. Natürlich sind die Charaktere keine normalen Menschen, aber selbst sie retten nicht jeden Tag die Menschheit vor globalen Katastrophen. Gerade die kleinen Szenen machen die Glaubwürdigkeit und das besondere Flair eines Szenarios aus. Der Spielleiter kann, ohne lange vorher darüber nachdenken zu müssen, einfache, aber durchaus sinnvolle Entwicklungen aus dem Ärmel schütteln. Improvisation ist das Stichwort, allerdings empfiehlt es sich, einmal getroffene Entscheidungen zu notieren, um bei der nächsten Begegnung keinen Widerspruch entstehen zu lassen.

*Sirkin, Rojane und Ardbert, die Charaktere in einer phantastischen, mittelalterlichen Welt kommen hin und wieder zum "Roten Adler", einer Gastwirtschaft. Sannia, die Wirtin, ist eine zuvorkommende und freundliche Gastgeberin in einer gutgehenden Wirtschaft. Das konnten die Charaktere bereits die letzten Male feststellen. Eine Herberge mit zufriedenen Kunden vergrößert sich vielleicht eines Tages, so die Gedanken des Spielleiters. Und als die Charaktere eines Tages wieder im "Roten Adler" einkehren, entschuldigt sich Sannia mit vielen Worten für die Unannehmlichkeiten, die der derzeitige Umbau mit sich bringt, aber sie hofft, die Charaktere auch in Zukunft wieder begrüßen zu dürfen.*



Durchaus keine weltbewegende Sache, aber was im Kleinen funktioniert, tut dies auch in größerem Maßstab. Das Geheimnis besteht lediglich darin, daß die Ziele beteiligter Personen mit dem Umfang eines Plans immer undurchsichtiger werden. Und der Spielleiter muß sich entsprechend intensiver mit dem Hintergrund beschäftigen, damit er sich nicht in unlogischen Zusammenhängen verirrt.

Die Möglichkeit zu groß angelegten Verschwörungen bieten sich praktisch in jedem Genre, das von Rollenspielern genutzt wird. Jede Zeit und jede Welt hat ihre Schurken mit ihren üblen Plänen, ob sie einen König stürzen und selbst auf den Thron wollen, ein alles beherrschendes Finanzimperium aufbauen oder gleich die gesamte Galaxis unterwerfen wollen, eines zumindest haben sie alle gemeinsam: irgendwie kommen die Charaktere damit in Berührung, manchmal als Entdecker übler Machenschaften, manchmal als unfreiwillige Handlanger oder im Auftrag eines Gegenspielers. Und nicht selten werden sie nur ganz am Rande einer viel umfassenderen Verschwörung zu tun haben, deren wahres Ausmaß sie nie erfahren werden.

Als Spielleiter muß man nicht ganz von Anfang an das große Ziel der Gegenseite kennen, dieses läßt sich auch später finden. Sobald einige Abenteuer überstanden sind, ergeben sich zwangsläufig Handlungsstränge, auf denen man aufbauen kann. Andererseits ist es wesentlich einfacher, gerade größere und komplexe Zusammenhänge schon im Vorfeld zu strukturieren. Dadurch umgeht man sonst häufig auftretende Brüche in der Geschichte und der Logik. Die Spieler-Charaktere haben sich Feinde und Freunde gemacht und darauf kann der Spielleiter aufbauen. Wenn sich abzeichnet, daß die Charaktere mit den Plänen des großen Unbekannten Berührungspunkte haben werden, ist es an der Zeit, sich mit diesen ausführlicher zu befassen. Nachdem das "Wer mit wem und warum?" möglichst schon vorab geklärt wurde, geht es an weitere Details, um die Geschichte ins Rollen zu bringen.

*Ein Beispiel: Sirkin, Rojane und Ardbert haben bereits einige gemeinsame Abenteuer bestanden. Kennen gelernt haben sie sich bei einem Karawanenzug des reichen Händlers Bernard Kopenbrink, für dessen Sicherheit sie sorgen sollten. Einige Zeit später bittet sie Kopenbrink, eine wichtige und dringende Nachricht an den Königshof zu überbringen. Nach einigen*

*Abenteuern kehren die drei aus dem Westen ins Königreich zurück und erhalten von Kopenbrink den Auftrag, ein Geschenk und eine Nachricht an einen Fürst im Süden zu überbringen. Als sie gerade die Bedingungen besprechen, versuchen mehrere finstere Gestalten, ein Attentat auf Kopenbrink zu verüben. Dank des beherzten Eingreifens der Charaktere schlägt es jedoch fehl und diese machen sich auf den Weg.*

*Bisher hat der Spielleiter keinen besonderen Zusammenhang erkennen lassen, der einzige Hinweis für die Charaktere, dass etwas besonderes im Busch ist, ergab sich*



*durch den Attentatsversuch, der scheiterte. Da aber kein Versuch stattfand, etwas ähnliches zu wiederholen, waren sie Charaktere nicht weiter beunruhigt. Der Spielleiter hatte aber schon vorher beschlossen, daß sich etwas größeres hinter Kopenbrink zusammenbraut und dieser in politische Ränke verstrickt ist. Er entschied, daß der Händler Kopenbrink eine entscheidende Rolle spielt. Zu wem soll dieser halten? Zum König? Oder hat der König Feinde, zu denen Kopenbrink gute Kontakte hat? Der Spielleiter teilte ihn der königstreuen Partei zu. Welche Interessen könnte dann der Händler verfolgen, von was handelt die Nachricht? War es eine Warnung? Eine andere wichtige Information? Und vor allem, was wollte er damit erreichen?*

*Kopenbrink hat davon erfahren, daß der Erzabbau in der Hauptmine des Königreiches nur noch spärlich ausfällt. Die Charaktere überbringen die Bitte um eine Audienz in geschäftlicher Angelegenheit. Er bietet dem König an, von den Minen und Eisenhütten aus dem Süden soviel Eisen zu liefern, wie das Königreich benötigt, wenn er der einzige ist, der die Erlaubnis dazu erhält. Nach längerem Nachdenken willigt der König ein, die fehlende Menge Eisen von Kopenbrink zu kaufen. Der Spielleiter verändert den Status Kopenbrinks ein wenig, nicht sofort für die Spieler sichtbar, aber doch spürbar. Durch die Abmachung wurde Kopenbrink zu einem der einflußreichsten Händler des Königreichs, und im Laufe der Zeit spricht sich dies natürlich herum.*

*Der Anschlag wird im Auftrag eines konkurrierenden Kaumanns verübt, der versuchte, auf diese Weise, sein eigenes Handelshaus wieder ins Geschäft zu bringen, da er durch das Monopol Kopenbrinks fast alles verlor. Davon wissen die Spieler allerdings nichts und selbst Kopenbrink ahnt nur etwas in dieser Richtung. Aber er will nicht untätig sein und seinen Einfluß weiter vergrößern. Die Nachricht an den Baron ist ein Vorschlag zur Heirat zwischen seinem Sohn und der dritten Tochter des Barons - der in argen Finanznöten steckt. Kopenbrink hofft, auf diese Weise mehr Einfluß in Adelskreisen zu erlangen.*

*Eine andere Möglichkeit wäre genauso denkbar gewesen: Kopenbrink versucht mit mehreren Kaufleuten, eine Gruppe Adelliger finanziell zu unterstützen, die nach dem Tod des alten Königs den Anspruch des rechtmäßigen Thronfolgers nicht anerkennen werden. Die Zustimmung zu den Handelsplänen war der Versuch des Königs, die Kaufleute zu entzweien und tatsächlich ist Kopenbrink auf die Seite des Königs zurückgekehrt. Der Anschlag kommt entsprechend von seinen alten Verbündeten, die Nachricht ist der Versuch, sich mit einem der adeligen Verschwörern, der finanzielle Schwierigkeiten hat, zu einigen und damit die Zahl seiner politischen Gegner zu reduzieren.*

*Oder aber, oder, oder...*

Es ist für den Spielleiter empfehlenswert, sich vor dem Spiel Gedanken über Zusammenhänge zu machen. Nicht alle Details müssen geklärt sein, aber je nach Erfahrung sollte man die Möglichkeiten der Improvisation nicht überstrapazieren. Am besten verzichtet man auf Szenen, bei denen man sich nicht über die handelnden Personen, deren Motive, und den Platz der Szene in der Gesamtgeschichte im Klaren ist.

## TOD

Eine wesentliche und häufige Bedrohung der Charaktere im Rollenspiel ist der Tod. In gewisser Weise kann ein Spieler sich als "Gewinner" sehen - soweit man davon überhaupt sprechen kann - wenn sein Charakter ein Abenteuer überlebt hat.

Ein Abenteuer ist dabei für den Spielleiter eine ständige Gratwanderung, da er zum einen für die Spieler und ihre Charaktere Spannung aufbauen soll, die fast immer aus einem Konflikt heraus entsteht, zum anderen aber die Bedrohung nicht so groß werden darf, daß die Charaktere damit nicht mehr zurechtkommen können und sie für diese tödlich endet.

Die Frage, ob ein Charakter im Rollenspiel sterben kann oder soll, ist wohl eine der schwierigsten überhaupt. Vor allem ist es aber Sache eines jeden Spielleiters, dies nach dem Geschmack der Gruppe und dem Stil der laufenden Kampagne zu handhaben. Daidalos kann dafür keine allgemeingültige Antwort geben, aber es soll versucht werden, einige Denkanstöße zu geben.

Im Idealfall investieren die Spieler viel Zeit und Arbeit in ihre Charaktere und dies sollte entsprechend honoriert werden. Der Zufall als eine der tödlichen Gefahren ist bei Daidalos gewissermaßen systembedingt ausgeschlossen. Gute Spielleiter haben auch bei Rollenspielen mit Würfeln eine 3, wenn eine 4 nötig gewesen wäre, niemals zum Anlaß für den Tod eines Charakters genommen. Zuviel Mühe steckt in ausgearbeiteten Charakteren, als daß sie "einfach so" aus dem Spielleben scheiden. Die Spieler sollten sich darauf verlassen können, ihre Charaktere nicht grundlos zu verlieren. Das heißt allerdings nicht, daß die Charaktere nicht mehr in Gefahr sind, schließlich lebt die Spannung einer Geschichte von der Bedrohung, die Schwierigkeit für den Spielleiter liegt vor allem darin, diese Bedrohung aufrecht zu halten, ohne dabei an "Glaubwürdigkeit" zu verlieren, wie es durchaus geschehen kann, wenn jede Handlung der Charaktere ohne größere Schwierigkeiten im Sinne der Spieler gelingt.

Häufig hört man von Spielern und Spielleitern, daß ein Charakter nur durch die "Dummheit" eines Spielers getötet werden sollte. Ich bin mit dieser Formulierung nicht sehr glücklich. Als Spieler soll man eine Figur in einer Geschichte verkörpern, die nur eine begrenzte Sicht auf die Ereignisse um sie herum hat. Zu oft widersprechen sich dabei das wahrscheinlichste Verhalten eines Charakters, das ja vom Spieler dargestellt werden soll und das sinnvollste Verhalten, wie es sich aus der Sicht des Spielers ergibt, da im Spiel das Wissen von Spieler und Charakter getrennt bleiben müssen.

*Mirana ist eine junge Diebin, neugierig und voll Tatendrang. Eines Tages erbeutet sie ein wertvoll aussehendes Buch. Sie kann zwar nicht lesen, aber neugierig wie sie ist, möchte sie auch einen Blick hinein werfen. Als der Spielleiter das Buch genauer beschreibt, erkennt die Spielerin, daß es sich wohl um eines der seltenen magischen Bücher der Magierkaiser handeln muß, die zudem stets gegen unrechtmäßige Leser sehr gut geschützt sind. Aber da Mirana noch recht unerfahren im Umgang mit magischen Büchern ist, beschließt die Spielerin, daß sie es dennoch öffnen wird.*

Ist dieses Verhalten jetzt dumm? Die Spielerin bleibt schließlich nur konsequent in der Rolle der jungen, überaus neugierigen Diebin, obwohl sie sich der Gefahr für den Charakter durchaus bewußt ist. Noch größere Schwierigkeiten können sich bei extremen Charakteren ergeben, egal ob sie beispielsweise besonders jähzornig, ehrenhaft oder dumm sind. Häufig entstehen dadurch Situationen, bei denen sich das strategisch beste Verhalten und das stimmungvollste Rollenspiel widersprechen. Und dabei das Rollenspiel über Berechnung zu stellen ist alles andere als dumm, auch wenn es den Eindruck erwecken mag. Aber das beste Verhalten ist im Rollenspiel eben nicht durch den Weg des geringsten Widerstands gekennzeichnet.

Als Spielleiter sollte man einen Charakter aus einem solchen Grund nicht umkommen lassen. Fast immer gibt es die Möglichkeit, daß ein Charakter seine Lehren aus einer Situation zieht, ohne sein Leben zu verlieren, schließlich werden auch die Helden im Rollenspiel erst aus Schaden klug. Und wenn die Spieler wissen, daß ihre Charaktere nicht bei jeder Gelegenheit sterben, sind sie auch eher bereit, gemäß ihrer Rolle zu spielen, selbst wenn dies manchmal ein gewisses Risiko birgt. Allerdings darf dies eben nicht zu Gedankenlosigkeit führen. Diese ist es wohl eher, die häufig als die Dummheit der Spieler bezeichnet wird. Und es ist wirklich nicht einfach - vor allem bei guten Rollenspielern - zu erkennen, ob das Verhalten eines Charakters auf Dummheit bzw. Gedankenlosigkeit des Spielers oder auf wirklich gutem Rollenspiel beruht, obwohl es ein ganz erheblicher Unterschied ist. Eine Gefahr, die sowohl der Spieler als auch der Charakter erkennen können, darf durchaus tödlich sein. Eine gewisse Konsequenz und Härte muß der Spielleiter aufbringen, wenn er nicht ein albernes, "unglaubliches" Spiel ernten will, ungerechtfertigte Härte ist jedoch genauso fehl am Platz wie überzogene Milde. Handlungen, die in vollem Bewußtsein der möglichen Konsequenzen geschehen, müssen diese Konsequenzen haben. Wichtig ist dabei vor allem, daß dem Spieler stets klar ist, warum sein Charakter stirbt, sollte es denn tatsächlich dazu kommen.

Es geschieht jedoch immer wieder, daß selbst erfahrenen Rollenspielern ein schwerwiegender Fehler unterläuft, sei es weil sie etwas wichtiges übersehen haben, einen Moment nicht nachgedacht haben oder aus anderen Gründen. Mißgeschicke geschehen eben. Aber das ist kein Grund, einen Charakter endgültig aus dem Spiel zu entfernen. Normalerweise sollte der Spielleiter die Handlungen der Charaktere so wenig wie möglich bezweifeln, aber manchmal muß er einfach nachfragen. Wenn also die Frage "Tust du das wirklich?" auftaucht, müssen beim Spieler alle Alarmglocken losgehen. Dann ist irgend etwas ganz und gar nicht in Ordnung. Einmal ausgesprochene Handlungen sollten normalerweise als Tatsachen behandelt werden. Aber keine Regel ohne Ausnahme und in dieser Situation hat sich der "Fool's Joker" sehr gut bewährt. Als ganz seltener Einzelfall darf der Spieler etwas bereits Geschehenes widerrufen und damit nochmals den Kopf seines Charakters aus der Schlinge ziehen.



*Die Spieler haben von einer Gruppe Terroristen erfahren, die einen Behälter hochgiftigen, dabei empfindlichen Kampfstoff gestohlen haben. Bei dem Versuch, den Behälter zurück zu holen, kommt es zu einer Auseinandersetzung mit den Terroristen und einer der Charaktere wirft den Behälter in ein offenes Feuer; in der Annahme, die Flammen würden den Stoff unschädlich machen. Irgendwie hat der Spieler überhört, wie gefährlich und empfindlich das Gift ist - obwohl es sein Charakter weiß. Als der Spielleiter ihn fragt "Tust du das wirklich?", wird ihm klar, daß etwas nicht stimmen kann und überlegt es sich noch mal anders, als er die möglichen Auswirkungen realisiert.*

Das sollte aber wirklich eine Ausnahme bleiben. Wenn der Spielleiter jedoch nur selten von dieser Möglichkeit Gebrauch macht, werden es sich die Spieler merken. Die Stimmung nach einer solchen Situation ist häufig, als wären die Charaktere nur ganz knapp entkommen, wie sie es ja - wenn man es so betrachtet - auch sind. Aber es ist allemal besser, als mit einem Schlag den Charakter des Spielers wegen eines dummen Fehlers auszulöschen.

### DER VERSUCH EINER EINTEILUNG

Neben Konflikten haben beinahe alle Rollenspiele ein zweites Thema gemeinsam. Hunderte verschiedene Rollenspiele gibt es und fast jedes hat einen oder mehrere eigene Wege, Übernatürliches zu beschreiben. Es gibt die verschiedensten magischen Erscheinungsformen im Rollenspiel, die Mechanismen, die sich dahinter verbergen, haben dennoch recht weitgehende Gemeinsamkeiten. Zu diesen magischen Kräften werden bei Daidalos nicht nur die klassischen, meist phantastischen Zaubersprüche gezählt. Ähnlich verhalten sich in den unterschiedlichsten Welten Psi-Talente, göttliche Macht, Beschwörungen, Superkräfte, unbekannte Fähigkeiten von Aliens, Geistern und Vampiren und andere Kräfte. Gemeinsam ist ihnen, daß sie uns in der irdischen Wirklichkeit nicht zur Verfügung stehen - zumindest nach Meinung einer Mehrheit, mich eingeschlossen. Umso mehr ist hier der eigenen Fantasie keine Grenze gesetzt und es ist eine entsprechende Herausforderung, immer wieder neue Möglichkeiten der Magie zu "entdecken".

Bei dieser unbestimmbaren Vielzahl ist der Versuch entsprechend schwierig, einen gemeinsamen Nenner für die verschiedenen Spielarten der Magie und Magier, wie die verschiedenen Ansätze und Anwender der Einfachheit halber ab sofort genannt werden soll, zu finden. Daidalos soll auch hierbei kein eigenständiges Magiesystem errichten, sondern statt dessen die wesentlichen Bestandteile und Eigenheiten in allgemeiner Art aufbereiten, so daß auch die Verwendung von magischen Aspekten im Rollenspiel möglichst stimmungsvoll erreicht werden kann und dabei noch genügend Anleitung geben, um sich auch an ein eigenes, persönliches Magiesystem wagen zu können.

#### **Was macht Magie so magisch?**

In Daidalos kann und soll nicht auf besondere Bereiche der Magie eingegangen werden. Dazu werden zu einem späteren Zeitpunkt entsprechende, detaillierte "Mythen" beitragen. Stattdessen soll hier versucht werden, die Essenz der magischen Phänomene im Rollenspiel aufzunehmen. Der besondere Reiz der Magie geht in den allermeisten Fällen vom Geheimnis aus, das sich mit schöner Regelmäßigkeit um jeder Form der Magie ausbildet. Umgekehrt hat eine Magie ohne Geheimnisse nichts magisches mehr an sich.

Um eine besonders faszinierende Art der Magie über längere Zeit bewahren zu können, dürfen die "Gesetze", die die Wirkungsweise der Magie beschreiben, den Spielern nicht bekannt sein. Und damit wären mit magischen Fähigkeiten begabte (oder verfluchte?) Charaktere nur dem Spielleiter vorbehalten. Diese Situation wäre allerdings äußerst unbefriedigend, denn ein guter Teil der Faszination, die vom Rollenspiel ausgeht, hat seinen Ursprung in der Möglichkeit des Unmöglichen. Und das vor allem für die Spieler!

Wie ist es möglich, dieses Geheimnis um Magie aufrecht zu erhalten und es trotzdem für Spieler verfügbar zu machen?

## 1. Allgemeine Aspekte der Magie

Zu Beginn ist es sinnvoll, eine möglichst detaillierte Bestandsaufnahme der verschiedenen Aspekte der Magie in unterschiedlichen Systemen vorzunehmen, die jedoch selbstverständlich nicht vollständig sein kann.

### Quellen

Eine mögliche Unterteilung gelingt anhand der Quellen der Magie. Jede Form der Magie, so die einheitliche Meinung, benötigt eine Energiequelle. Bei einem Bereich gewinnt der Anwender die notwendige Energie aus sich selbst. Dies kann geschehen, indem der Magier auf gespeicherte, magische Energie zurückgreift. Im allgemeinen erschöpft sich diese Quelle und muß sich wieder aufladen, was unterschiedlich lange Zeit in Anspruch nehmen kann und eventuell nicht von selbst geschieht. Als natürliche Fähigkeit kann die Quelle der Fähigkeit eines Magiers auch sein Körper oder sein Geist sein, so daß die Magie an seiner Ausdauer zehrt und eine Anwendung zu Erschöpfung führt. Die meisten klassischen Zauberer fallen in diese Kategorie, aber auch Personen, die Psi-Fähigkeiten (z.B. also Telepathie oder Telekinese) oder vereinzelte "übernatürliche" Fähigkeiten besitzen (in die Zukunft sehen, bei Dunkelheit sehen, mit den Tieren reden...).



Eine andere gebräuchliche Quelle liegt bei Wesen außerhalb der normalen Welt der Charaktere, bei Wesen, die eigene Interessen verfolgen und dem Charakter eine gewisse Macht zugestehen, um ihren Interessen dienlich zu sein. Beliebt und weit verbreitet im Rollenspiel sind Elementarherren, Dämonen und Götter. Das besondere daran ist, daß der Charakter bei der Anwendung nicht nur seinem eigenen Willen folgt, sondern auch das Wohlwollen des entsprechenden Wesens benötigt.

Als äußere Energiequelle bzw. äußerer Energieträger und -speicher können auch magische Gegenstände dienen, durch deren Besitz oder Gebrauch ein Charakter magische Fähigkeiten entwickeln kann. Diese Gegenstände können sowohl künstlich geschaffen sein als auch natürlich vorkommen, im allgemeinen verbraucht sich diese Quelle jedoch und der Magier muß sich beständig um Nachschub kümmern. Beispiele für solche magische Energiespeicher können Zauberstäbe, Runen oder Edelsteine sein.

Für einen Vampir ist dagegen Blut eine solche Quelle, aus der er seine Kraft schöpft und seine Fähigkeiten gewinnt.

Die Grenzen dieser Quellen sind natürlich nicht starr und so gibt es sowohl Magieformen, die zwischen den einzelnen Quellen einzuordnen wären als auch Formen, die auf mehrere Formen zurückgreifen. Beispielsweise ist es in der "klassischen" phantastischen Magie üblich, neben einem Zauberspruch (greift auf Energie im Zauberer zu) auch immer Zutaten zu benötigen (externer Energiespeicher).

## Form

Neben der Quelle kann man magische Erscheinungen auch nach der Form unterteilen, in der sie auftreten. Zum einen kann Magie sofort oder sehr rasch zur Anwendung kommen, wie es bei Psionikern und vielen Zaubersprüchen üblich ist.

Zum anderen kommt Magie aber auch in einer ritualisierten Form vor, die sich durch eine längere Vorbereitungszeit auszeichnet, dafür aber zumeist stärkere Effekte hervorrufen kann. Zu dieser Art Magie gehört meistens die Anrufung einer höheren Macht oder das Herstellen magischer Gegenstände, wobei nicht selten ein Magier in der Lage

ist, beide Formen von Magie anzuwenden.



## Wirkung

Auch bei der Wirkung magischer Anwendungen gibt es Unterscheidungsmöglichkeiten. Häufig wirkt ein Einsatz von Magie nur auf den Anwender wie die Verbesserung körperlicher und geistiger Fähigkeiten mit magischen Mitteln, Gestaltwandlung oder die Regeneration von Verletzungen.

Der Effekt magischer Fähigkeiten kann zum Teil auch auf andere übertragen werden und muß nicht auf die Person des Magiers beschränkt bleiben. Es ist auch möglich, daß der Effekt nur bei anderen erzielt werden kann, während der Magier davon ausgeschlossen ist. Ein Priesterin kann den Schutz ihres Gottes nicht nur für sich sondern auch

für andere erbitten, ein Wahrsager kann die Zukunft nicht für sich, aber für andere vorhersehen.

Nicht zuletzt kann die magische Wirkung auch auf Gegenstände bezogen werden, womit in aller Regel eine Veränderung der Materie selbst oder zumindest seiner Eigenschaften verbunden ist, genauso kann aber auch ein Objekt erst durch das Wirken der Magie erst entstehen. Der Röntgenblick eines Superhelden macht eine Wand für ihn durchsichtig. Für einen Geist ist Materie durchlässig - er kann durch Wände gehen.

Ein Zauberer erschafft einen Feuerball aus dem Nichts, ein Barde entlockt seiner Flöte magische Töne, ein Eisspruch gefriert Wasser...

## Dauer

Von entscheidender Bedeutung ist die Wirkungszeit einer magischen Anwendung, die vorübergehender oder dauerhafter Natur sein kann, wobei sowohl die Magie also solche dauerhaft wirken kann, als auch der von ihr ausgelöste Effekt. Liest ein Telepath die Gedanken seines Gegenübers, so kann er dies nur, solange er sich darauf konzentriert, es handelt sich also um eine vorübergehender Erscheinung; an die Gedanken, die er gelesen hat, kann er sich jedoch noch länger erinnern, die entsprechende Wirkung bleibt dauerhaft erhalten. Andererseits ist der magische Ring einer guten Fee im Prinzip beliebig lange magisch, die Fähigkeiten des Rings erlöschen aber mit dem Aussprechen des dritten Wunsches.

## 2. Hintergrundspezifische Aspekte

Neben den allgemeingültigen Zusammenhängen der Magie hat jede Welt weitere, spezifische Aspekte, die nur vor dem jeweiligen gewählten Hintergrund genauer beantwortet werden können, aber für das Rollenspiel als solches von sehr weitreichender Bedeutung sind. Diese Aspekte beschreiben auch in weiten Teilen die Reaktion der Umwelt auf einen magischen Charakter.

## Verbreitung und Verfügbarkeit

Einer der wesentlichsten Aspekte ist die Verbreitung der Magie und ihre Verfügbarkeit. Magische Fähigkeiten können sich im einen Extremfall auf einzelne Personen beschränken, aber auch allen Angehörigen eines Volkes zur Verfügung stehen. Da das magische Element im Rollenspiel immer etwas ungewöhnliches darstellt, sind zumeist Bewohner mit magischen Fähigkeiten eher eine Ausnahme und in der Minderheit. Dadurch stellen sie in der Masse aller Bewohner etwas Besonderes dar. Wie immer kann aber das Gegenteil genauso große rollenspielerische Anreize bieten.

Neben der rein quantitativen Verbreitung ist auch die Art der Verfügbarkeit interessant. Magische Talente und Fähigkeiten können angeboren sein. Dann stellt sich die Frage, ob sie sofort verfügbar sind oder ob es weitere Ausbildung braucht, bis sie eingesetzt werden können. Eventuell sind unausgebildete magische Fähigkeiten für eine Gesellschaft sogar sehr gefährlich.

Üblich ist eine Kombination aus Begabung und Ausbildung, wer keine Begabung mitbringt, wird niemals in der Lage sein, magische Leistungen zu erbringen, aber ohne entsprechende Ausbildung wird eine angeborene Begabung sich nie richtig entfalten können. Dabei meint Ausbildung nicht unbedingt eine der üblichen Magierakademien, auch ein magiebegabter Schmied muß erst lernen, entsprechende Fertigkeiten einzusetzen.

## Akzeptanz

Ein anderer Aspekt magischer Fähigkeiten ist die Akzeptanz dieser in der jeweiligen Gesellschaft. Es beginnt bereits mit der Frage, ob die Existenz von Magie allgemein anerkannt ist, ob darüber Uneinigkeit besteht oder ob diese normalerweise als Utopie abgelehnt wird. In einer klassischen mittelalterlichen Fantasy-Welt voll Drachen und Schätze ist die Existenz von Zauberei und mächtigen Göttern unbestritten. Ist der Kreis der magisch Aktiven nicht sehr groß, wissen häufig auch nur wenige außerhalb darum und bemühen sich die Magiebegabten gar um ihre Verborgenheit, weiß zumeist kaum jemand um ihr Geheimnis.

Auch wenn darüber Einigkeit besteht, daß es Magie gibt, kann sie trotzdem recht selten sein und eine Anwendung entsprechende Reaktionen in der Bevölkerung hervorrufen. Einen noch stärkeren Eindruck würde Magie auf Menschen machen, die damit nicht rechnen, ihre Existenz ablehnen oder gar nichts davon wissen. Ist Magie hingegen weit verbreitet, wird sie das Verhalten der umstehenden Menschen in geringerem Maße beeinflussen als dies der Fall ist, wenn sie völlig überraschend in den Alltag der Menschen eindringt. Gerade der letzte Fall bietet ausgesprochen faszinierende Ideen für Rollenspiel-Ereignisse, da unvorhergesehene und extreme Ereignisse - und dazu gehört auch die Erkenntnis, dass Magie entgegen der allgemeinen Meinung doch existiert - sich besonders für interessantes Rollenspiel eignen.



Relativ unabhängig vom Grad der Verbreitung ist die Legitimation der Anwendung von magischen Fähigkeiten. Der Einsatz von Magie kann gesellschaftlich akzeptiert sein, eventuell jedoch nur unter bestimmten Bedingungen oder nur für bestimmte Bereiche der Magie. Genauso gut kann er aber auch nur geduldet, verpönt oder sogar illegal sein und unter entsprechender Strafe stehen. Je negativer eine Gesellschaft der Anwendung von Magie gegenübersteht, desto stärker werden sich die Besitzer entsprechender Fähigkeiten zurückziehen und um Heimlichkeit und Unauffälligkeit bemühen.

Ähnlich vielschichtig sieht auch die gesellschaftliche Einschätzung magischer Fähigkeiten aus. Da magisches Talent unterschiedlich bewertet werden kann, schwanken die Ansichten zwischen den Extremen als Privileg und Auszeichnung, häufig verbunden mit entsprechender Bewunderung und Verehrung oder

auch Furcht bis hin zu der Ansicht, bei der entsprechenden Gabe handle es sich um einen Fluch und Strafe. Die Gruppe der Magier muß nicht zwangsläufig der gleichen Meinung wie die Gesellschaft sein. Je eher jedoch die Meinung von Magier und Gesellschaft übereinstimmen, desto gefestigter ist die Position der Magier innerhalb der Gesellschaft. Diese übliche Sichtweise kann dabei durchaus auch von einzelnen Magiern abgelehnt werden. Ein Staat, der von Priestern regiert wird, die in der Bevölkerung anerkannt und geachtet sind, wird relativ stabil sein. In einer Stadt, in der einige Psi-Adepten leben, die wegen ihrer Fähigkeiten gefürchtet und verfolgt werden, kann es immer wieder zu Aufständen kommen, vor allem, wenn die Adepten nicht bereit sind, sich friedlich dieser Verfolgung auszusetzen.

## Macht

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Macht, die ein Anwender von Magie durch diese erlangt. Für eine stimmungsvolle Darstellung müssen sich Spieler und Spielleiter im klaren darüber sein, was mit Magie bewirkt werden kann. Entscheidend ist die Qualität und die Fähigkeit der Magie. Wie mächtig ist sie - kann ein Magier eine ganze Armee vernichten oder geht die Magie nicht über ein paar bessere Taschenspielereien hinaus? Auf ein Minimum reduziert lautet die Frage: wer gewinnt einen auf Leben und Tod geführten Kampf, wenn sich ein "guter Magier" und ein "guter Kämpfer" gegenüberstehen? Tötet ein Feuerball einen Gegner sofort, oder sengt er ihm nur die Bartstoppeln an - und wieviele Feuerbälle kann ein Magier schleudern? Wieviele davon in der Zeit, in der ein Krieger 10 mal zuschlägt.

In den Bereich der Macht spielt auch ein weiterer Aspekt hinein: auf welche Weise entwickeln sich die Fähigkeiten eines Magiers? Gewinnt er im Laufe der Zeit an Macht durch Übung hinzu? Muss er vielleicht Opfer dafür bringen? Oder verfügt er gar von Anfang an über seine vollen Kräfte? Muss er dann erst lernen, diese zu beherrschen?

Ganz klar hängen die Antworten auf diese Fragen von der Hintergrundwelt ab, aber die Problematik der Macht von Magie sollte den Spielern und dem Spielleiter bewusst sein. Je nach Spielwelt ist es auch sinnvoll, dass der Spieler des "guten Magier" oder der Spieler des "guten Kämpfers" vorher weiß, ob er im oben genannten Aufeinandertreffen womöglich nicht die geringste Chance hat. Zumindest der Magier-Charakter weiß das mit größerer Wahrscheinlichkeit. Allerdings entspricht die Unkenntnis der Machtverhältnisse wiederum dem erforderlichen „Geheimnis“, das Magie erst zu jenem reizvollen Bestandteil im Rollenspiel macht.

## TIPPS UND TRICKS

### TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

Im Laufe der Zeit werden hier Tipps und Tricks dargestellt, die es dem Spielleiter und den Spielern erleichtern sollen, anspruchsvolles Rollenspiel zu erleben. Unterstützung in Form von Ideen oder ganzen Artikeln sind sehr willkommen, einfach ein email loslassen.

#### **Grundsätze des guten Spielleiters...**

##### **Jeder Spielleiter ist anders**

Wie jeder Spieler eine andere Art zu spielen hat, so hat auch jeder Spielleiter seinen eigenen Stil während er eine Gruppe durch ein Abenteuer führt. Ein eigener Stil ist nichts schlechtes. Vielleicht ist der Spielleiter eher ein Geschichtenerzähler oder er zieht es vor, dass die Spieler den Abenteuerverlauf weitestgehend selbst bestimmen und er nur helfende Kommentare dabei gibt. Wichtig ist, dass die Spieler ihren Spielleiter und seine Aktionen und Reaktionen einschätzen können und sich dabei auch auf ihn verlassen können: wichtig ist der Spaß beim Spiel und die Gruppe als Ganzes den individuellen Spielstil genießt.

##### **Die Spieler handeln selbst**

Als Spielleiter den Spielern Handlungen der Charaktere aufzuzwingen, die diese nicht wollen, ist ausgesprochen unfair. Alle Handlungen der Charaktere sollte aus den Absichten und Entscheidungen der Spieler hervorgehen. Selbst wenn die Spieler anders handeln wollen, als der Spielleiter es vorsieht, sollte er sie gewähren lassen. Das Abenteuer muss sich selbst seinen Verlauf suchen.

Natürlich spricht nichts dagegen, dass der Spielleiter Selbstverständlichkeiten für die Spieler ausspricht. Ist der Charakter betrunken, darf der Spielleiter davon ausgehen, dass er auch torkelt - aber er darf einen knallharten Actionheld im Angesicht einer Maus nicht auf einen Stuhl flüchten lassen...

Gerade im Kampf, in dem alles sehr schnell geht, ist es immer wieder erforderlich, dass Spieler und Spielleiter Annahmen über das Verhalten der beteiligten Charaktere treffen müssen. Aber dabei ist Vorsicht geboten - die Absichten der beteiligten Spieler und das übliche Verhalten der Charaktere dürfen nicht einfach ignoriert werden. Das gehört mit Sicherheit zu den schwierigsten Kapiteln im Rollenspiel, aber kein Meister ist vom Himmel gefallen...

##### **Die Spieler sind beteiligt**

Es ist nicht Aufgabe des Spielleiters, den Spielern eine fertige Geschichte vorzulegen. Die Spieler müssen immer die Möglichkeit haben, die Umwelt der Charaktere auch beeinflussen zu können. Zum einen direkt bei der Interaktion mit den vom Spielleiter geführten Figuren und zum anderen auch indirekt. Die Spieler sollen die Spiel-

welt im Rahmen der Geschichte auch selbst ausgestalten dürfen. Eine Kneipe findet sich an der nächsten Ecke, wenn der Charakter ein Bier will und der Plot nicht einen umherirrenden Charakter benötigt.

Eine zu detaillierte Beschreibung der Umgebung nützt keinem: was die Charaktere umgibt, kann auch (immer im Rahmen der Geschichte und des erforderlichen Fortgangs) von den Spielern mit beeinflusst werden. Auf den Überblick können bei Bedarf Ergänzungen von Spielleiter und Spieler folgen.

## **Die Spieler brauchen Erfolge**

Ohne Erfolg wird man schnell mutlos und verliert den Spaß am Spiel. Was früher häufig Schätze und Erfahrungspunkte waren ist aber nicht alles. Gerade vielschichtige Charaktere haben Ziele und Wünsche. Gelegentlich eine kleine moralische Streicheinheit macht das Spielen eines solchen Charakters für jeden Spieler zu einem persönlichen Gewinn. Aber die Spieler dürfen nicht zu sehr verwöhnt werden - dadurch schadet man der Atmosphäre weit mehr, als dass man ihr nutzt.

## **Alles Endgültige muss fair sein**

Ein unbedachter Schritt darf nicht zum Ende eines Charakters führen. Es darf keine unsichtbaren Todesfallen geben - wenn der Charakter nicht entsprechend davor gewarnt wurde...

Manchmal muss für den Fortgang der Geschichte einem Charakter etwas zustoßen oder ein Charakter schlecht behandelt werden, vielleicht muss er sogar aus dem Spiel genommen werden (z.B. weil er krank wird, entführt wurde etc.), dann sollten die Auswirkungen aber nur vorübergehend sein und den Charakter nicht dauerhaft beeinträchtigen.

## **Der Wink mit dem Zaunpfahl**

Manchmal sind Spieler unglaublich clever und erkennen ein komplexes Problem in kürzester Zeit, manchmal aber sind sie auch wie vernagelt. Von Zeit zu Zeit ist es notwendig, das Abenteuer vor der Stagnation zu retten und den Spielern eine Richtung zu zeigen, in welche sie weitergehen können. Aber das sollte im Spiel durch Nichtspielercharaktere geschehen und nicht direkt durch den Spielleiter. Solange es die Figuren der Spielwelt sind die handeln, ist es wesentlich leichter, die Glaubwürdigkeit der Geschichte bestehen zu lassen.

## **Jedes Problem muss eine Lösung haben**

Die Charaktere werden ununterbrochen mit allen Problemen ihrer Welt belastet: Schurken, Monster, Katastrophen: alle machen den Charakteren das Leben schwer. Aber alle Probleme sollten irgendeine Art Lösung bieten - manchmal darf es auch nur das nackte Überleben sein.

Besser ist es jedoch noch, drei Lösungen parat zu haben: zwei Lösungen, auf die der Spielleiter gekommen ist und als drittes soviel Flexibilität, dass auch die Lösung, auf die die Spieler kommen, funktioniert.

Die Lösungen müssen nicht direkt und offensichtlich sein, aber es sollte kein Problem geben, für das es gar keine Lösung gibt.

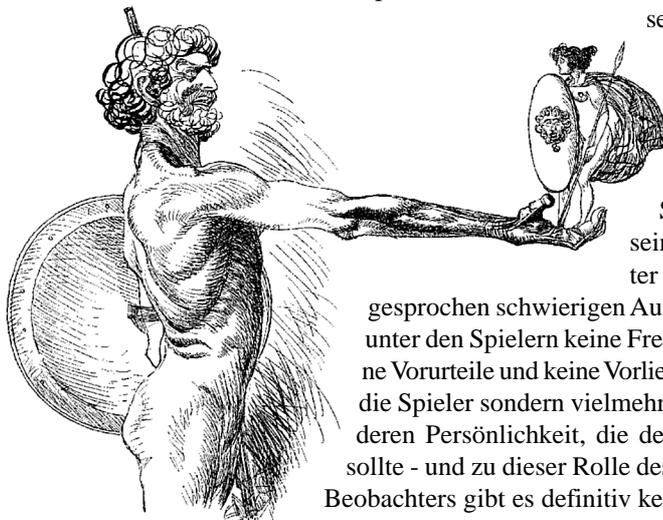
*Werden die Charaktere gegen ein Monster zu Hilfe gerufen, das sie nicht besiegen können, könnten sie z.B. versuchen Hintermänner zu finden, die Beweggründe des Monsters zu klären oder auch ihm über eine besondere Schwachstelle beikommen...*

## **Sinne und Erinnerung müssen zuverlässig sein**

Der Spielleiter ist die einzige Schnittstelle der Spieler zur Spielwelt. Er muss daher dafür sorgen, dass seine Beschreibungen so gut sind, dass alle Beteiligten auch von der gleichen Situation ausgehen und über das gleiche sprechen. Der Spielleiter ersetzt alle Sinne der Spieler für ihre Charaktere - die gegenwärtigen und die vergangenen. Erkennt sich ein Charakter an einem bestimmten Geruch, muss der Spielleiter dem betreffenden Spieler das mitteilen.

Natürlich können die Sinne und das Gedächtnis der Charaktere trügen. Krankheit, Gift, Illusionen trügen die Sinne. Das Gedächtnis kann unvollständig sein oder durch Vorurteile getrübt sein - oder auch ganz fehlen. Aber der Spielleiter muss dem Spieler genau das mitteilen, was der Charakter wahrnehmen würden.

## **Die Rolle des Spielleiters**



Der Spielleiter hat in seiner Rolle als Autor und Regisseur einer Geschichte eine ganze Menge der Verantwortung, sowohl für Spass und Spannung als auch für die Charaktere, deren Schicksal weitgehend in seiner Hand liegt. Spielleiter müssen sich einer ausgesprochen schwierigen Aufgabe stellen: sie dürfen unter den Spielern keine Freunde, keine Feinde, keine Vorurteile und keine Vorlieben haben: Es sind nicht die Spieler sondern vielmehr nur die Charaktere und deren Persönlichkeit, die der Spielleiter betrachten sollte - und zu dieser Rolle des unvoreingenommenen Beobachters gibt es definitiv keine Ausnahmen!

## **Der Ruf**

Der folgende Abschnitt basiert auf Anregungen von Bernhard Lehner, vielen Dank dafür! Nach eigener Auskunft arbeitet Bernhard derzeit an einem eigenen Rollenspiel. Ich meine, wir dürfen darauf gespannt sein :-)

Die Entscheidung über die Handlungen der Charaktere liegt normalerweise bei den Spielern, bei freien Rollenspielen wie Daidalos noch mehr als bei üblichen Rollenspielen. Die meisten Handlungen sind jedoch nicht losgelöst von ihrer Umgebung sondern erfolgen als Konsequenz früherer Ereignisse und ziehen gleichzeitig weitere Reaktionen der Umwelt nach sich, die möglichst "natürlich" auf Handlungen der Charaktere reagieren sollten.

Häufig haben die Spielercharaktere mit Personen außerhalb ihrer Gruppe zu tun. Wie diese Nichtspielercharaktere - die ja alle vom Spielleiter dargestellt werden - auf die Spielercharaktere reagieren, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Neben ihrem Aussehen und ihrem Auftreten spielt nicht selten auch der Ruf der Charaktere, der bekanntlich diesen immer vorausseilt :-), eine ganz entscheidende Rolle, wie sich die Umwelt gegenüber den Charakteren verhält.

Dabei geht der Ruf immer auch mit dem Bekanntheitsgrad der Charaktere einher. Wen man nicht kennt, den bewundert oder fürchtet man auch nicht aufgrund seiner angeblichen oder tatsächlichen Taten. Und damit sind wir mitten im Ruf. Wovon hängt dieser ab?

Jede Tat (im Sinne von etwas Besonderem) eines Charakters, die beobachtet wurde, steigert dessen Bekanntheit. Wichtig ist hierbei, dass die Tat eines Charakters oder der ganzen Gruppe tatsächlich bekannt wird. Retten die Helden eines Nachts mal wieder die Welt und dummerweise kriegt es auch diesmal niemand mit, so war alles umsonst. Zumindest, wenn man nur die Auswirkung auf den Ruf der Charaktere betrachtet.

Junge, unerfahrene Charaktere sind normalerweise in ihrer Umgebung noch recht unbekannt, aber mit besonderen Taten wird sich das ändern, bis sie eines Tages womöglich weit über die Grenzen ihrer üblichen Aktivitäten bekannt sind.

*Als Linda McNeal von der New Yorker Polizei vor zwei Jahren das Attentat auf den Bürgermeister verhindern konnte, war ihr Name in aller Munde. Und in Insiderkreisen hat sich das bis heute nicht geändert...*

*Die Raubüberfälle auf Postkutschen von Dirty Boris und seiner Bande in der Nähe von Daisy Fields waren mehrfach wochenlang Hauptgesprächsthema im Westen. Und immer noch haben die Leute Angst, wenn es wieder mal das Gerücht gibt, dass Dirty Boris wieder aufgetaucht sein soll.*

Die beiden Beispiele zeigen, Bekanntheit allein reicht nicht aus, um die Reaktion der Umwelt auf einen Charakter zu beschreiben. Ohne Bekanntheit entscheidet vor allem der erste Eindruck, aber kennt man den Charakter vom Hörensagen sieht es schnell ganz anders aus.

Hier kommt der Ruf eines Charakters ins Spiel.

Die nun verwendeten Begriffe "gut" und "böse" hängen sehr stark von der Spielwelt ab. In der High-Fantasy ist "gut" wirklich gut, während in düsteren Science-Fiction-Szenarien "gut" bereits ein Anflug von Wohltätigkeit sein kann. Ganz ähnlich gilt das auch für den Begriff "böse". Was soll man nun als Spielleiter mit dem Ruf der Charaktere anfangen?

Durch gute Taten verbessert sich der Ruf eines Charakters, durch schlechte wird er entsprechend sinken.

Dieser Ruf hat fast immer Konsequenzen auf die Erwartungen der Umgebung - also auf die der Nichtspielercharaktere. Hat ein Charakter erst einmal einen guten Ruf, so wird von ihm auch erwartet, daß er sich entsprechend verhält.

Wenn ein Charakter mit sehr guten Ruf einen Unschuldigen tötet, so ist sein guter Ruf recht schnell beim Teufel, eine kleinere gute Tat hingegen wird seinen Ruf kaum verbessern, höchstens noch die Meinung der tatsächlich Beteiligten beeinflussen. Das kann sogar soweit gehen, dass ein legendär guter Held nicht einmal mehr eine berech-

tigte Bitte ablehnen kann, ohne dass sein Ruf darunter leidet. Zu gern werden kleine Fehler nicht verziehen sondern sofort verbereitet.

Umgekehrt nimmt das öffentliche Bewußtsein einem Charakter mit sehr schlechtem Ruf irgendwann einmal kleinere Delikte nicht mehr übel - man erwartet so etwas ja. Allerdings steht man auch guten Taten einer Person mit schlechtem Ruf so skeptisch gegenüber, das ein schlechter Ruf nur langsam verschwindet.

Generell ist es leichter, einen guten Ruf zu verlieren, als zu bekommen.

Der Ruf eines Charakters hat sehr konkrete Auswirkungen auf das Verhalten seiner Mitmenschen, die bereits Geschichten über den Charakter gehört haben. Ob das geschehen ist, ergibt sich aus der Bekanntheit des Charakters. Insbesondere kann sich der schlechte Ruf eines Charakters auf seine Gefährten auswirken, umgekehrt kann sich auch der Ruf der Gruppe auf einen einzelnen ausdehnen.

So kommt es vor, dass "gute" Charaktere in Geschäften bevorzugt bedient werden, vielleicht zum Essen oder auf ein Bier eingeladen werden, während ihren "bösen" Kollegen ein ordentlicher Preisaufschlag verpaßt wird oder erst gar kein Zimmer frei ist.

Gleichzeitig ist die Wahrscheinlichkeit, mit dem Gesetz und dessen Arm (Gardist, Sheriff, Polizei, Raumpatrouille...) in Konflikt zu geraten, bei Charakteren mit schlechtem Ruf höher, selbst wenn nichts konkretes gegen sie vorliegt.

Charaktere, denen ein aussergewöhnlich schlechter Ruf vorausseilt (ohne ihn vielleicht durch eigenes Verschulden erlangt zu haben), müssen sogar damit rechnen, dass sich jemand aufmacht, um den angeblichen oder tatsächlichen Untaten ein Ende zu bereiten, Rache zu üben oder auch nur ein auf sie ausgesetztes Kopfgeld zu kassieren.

Das kann allerdings auch bei sehr gutem Ruf, oder evtl. sogar bei sehr hoher Bekanntheit passieren. Wir wissen es längst schon alle, es ist nicht leicht, ein echter Held zu sein...

Mit der Einschätzung des Rufs der Charaktere kann der Spielleiter ein Werkzeug gewinnen, das es ihm erlaubt, die Wirkung der Charaktere auf ihre Umgebung und die Reaktionen von außenstehenden Personen realistisch zu beurteilen. Insbesondere kann er damit eine in sich passende und konsistente Stimmung erzeugen, die den Spielern zeigt, dass das Verhalten ihrer Charaktere sehr wohl Auswirkungen auf die Handlungen anderer Personen hat und sie nicht - zumindest nicht ohne die Konsequenzen zu tragen - tun und lassen können, wie es ihnen beliebt.

## TIPPS FÜR SPIELER UND SPIELLEITER

### Spannung durch Beschreibung

Wagen wir einmal den Blick über den Tellerrand. Im Rollenspiel geht es um Geschichten und deren spannende Darstellung. Um das gleiche geht es auch in vielen anderen Medien. Insbesondere natürlich Fernsehen und Kino lassen Abenteuer und Tragödien, Helden und Schurken, Ungeheuerliches, Faszinierendes, Ergreifendes oder Komisches vor unseren Augen lebendig werden.

Film und Rollenspiel erlauben es uns in vergleichbarer Weise, den Alltag hinter uns zu lassen und in Welten der Phantasie einzutauchen.

Die Mittel, deren sich der Film dabei bedient, um Spannung zu erzeugen und die Zuseher in seinen Bann zu schlagen, sind häufig ähnlich - wenn auch mit einigen Einschränkungen - im Rollenspiel einsetzbar und können an der richtigen Stelle eingesetzt ganz entscheidend zu einem gelungenen Rollenspiel-Abend beitragen.

Wichtig ist sich bewusst zu sein, dass die Erzählung allein häufig nicht ausreicht, um entsprechende Bilder vor unserem inneren Auge hervorzurufen. Viele, möglichst alle Sinne sollten angesprochen werden. Vor allem aber darf das Auge nicht vergessen werden. Nur zu erzählen bewirkt nicht viel. Jeder Satz, jede Handlung eines Charakters sollte mit entsprechenden Gesten und Bewegungen dargestellt werden.

Springt um den Tisch, spricht mit Händen und Füßen, wackelt am Tisch wenn ihr ein Erdbeben braucht: Rollenspiel ist nicht Schach, vielmehr wie Theater. Auch wenn es ungewohnt ist und zu Beginn vielleicht etwas schwer fällt, nach der anfänglichen Überwindung stellt sich der Erfolg garantiert ein.

Im folgenden werden Kunstgriffe erläutert, wie im Film Spannung erzeugt werden kann. Um nicht nur theoretische Überlegungen anzustellen, ist häufig eine Filmtechnik anhand eines kurzen "typischen" Beispiels erläutert, wie es sich im Rollenspiel ergeben könnte und ein Film genannt, der eine ähnliche Szene enthält.

### Der Schnitt

Manchmal stockt die Handlung. Entweder weil die Spieler nicht wissen, was sie tun sollen oder auch weil tatsächlich noch nichts geschehen ist.

Mit einem Schnitt oder Cut - einer Blende zu einer Nebenhandlung - hat der Spielleiter die Möglichkeit, die Handlung voranzutreiben, ohne dass die Charaktere vor Ort sein müssen. Tatsächlich wissen ja nur die Spieler (!) von den Ereignissen. Auf diese Art lässt sich schlaglichtartig eine Szene darstellen, ohne dass das "warum" und "wie" besonders ausgearbeitet sein muss. Das Spieltempo erhöht sich automatisch, die Spieler werden unter Druck gesetzt und zum Handeln bewegt.

Auch Ereignisse, die gleichzeitig geschehen, lassen sich so sehr gut darstellen. Sehr spektakulär wird dieser Effekt, wenn die verbleibende Zeit bis zur Katastrophe (welcher Art auch immer: Prinzessinnen, die geopfert werden sollen, Bomben, die explodieren werden, Verfolger, die immer näher kommen...) nur mehr sehr knapp ist.

Dann bewährt sich auch besonders der Gegenschritt (Cross-Cut), der unterschiedliche Szenen abwechseln zeigt. Dieser bietet sich bei getrennten Gruppen geradezu an, wenn es darum geht, die Gleichzeitigkeit der Ereignisse darzustellen.

Szenen wie nachfolgend dargestellt eignen sich insbesondere für Action-betonte Rollenspiele, aber auch in "ruhigeren" Rollenspielen ist ein Einsatz denkbar. Ein Schnitt ins Zelt des feindlichen (oder eigenen) Feldherren oder an die Stelle eines Überfalls ist gleichermaßen vorstellbar.

*Die Charaktere wurden in einen Bandenkrieg verwickelt und beraten gerade ihre Situation. Der Spielleiter möchte ihnen den Ernst der Lage vermitteln....*

*Spielleiter: "Okay, ihr sitzt im Wohnzimmer von Hank. Schnitt..." (damit ist den Spielern klar: was jetzt kommt, können sie sich anhören, es aber nicht direkt beeinflussen)*

*"Ein kleiner Laden an einer Nebenstraße, im Inneren sitzt ein Mann auf einem Stuhl, sein Gesicht ist von Rasierschaum bedeckt. Dahinter der Friseur, er zieht gerade die Rasierklinge ab. Sie unterhalten sich.*

*Die Tür geht auf, ein weiterer Mann kommt herein. Er hat ein Paket unter dem Arm, übergibt es an den Friseur, geht wieder nach draußen.*

*'Hey Tim, dass du auf deine alten Tage noch Pakete bekommst...los mach schon auf!'*

*Tim nimmt das Paket und...*

*BUUUUMMMMM! Eine Feuerwelle schlägt aus dem Fenster.*

*Schnitt...*

*Ihr sitzt im Wohnzimmer von Hank."*

(gesehen in "Romeo Must Die": im Friseurladen)

## Handlungssprünge durch die Zeit

Nicht jeder Augenblick ist gleich interessant. Schlafen, Essen, U-Bahnfahren sind Tätigkeiten, die meistens ignoriert werden können (es sei denn, es geschieht dabei etwas). Aber nicht nur kurzfristige Auslassungen sind interessant, auch das beliebte "...20 Jahre später..." ist ein Beispiel für den un stetigen Zeitverlauf einer Geschichte.

Von der rollenspielerischen Seite her betrachtet, ist ein Sprung in die Vergangenheit jedoch faszinierender. Nicht nur, dass damit Ereignisse der Vergangenheit beschrieben werden können. Auch Eigenschaften oder Fähigkeiten beteiligter Charaktere lassen sich so im laufenden Spiel erfinden oder entdecken. Insbesondere Kindheitserinnerungen eignen sich ausgezeichnet, um mit Hilfe dieses Rückblicks die spezielle Einstellung, Meinung oder Erfahrung eines Charakters zu erspielen.

## Zeitlupe

*SL: "Endlich stehst du Dirty Harry gegenüber..."*

*Spieler: "Ich greife zum Revolver und reiße ihn aus dem Holster." (der Spieler greift an seinen Gürtel und zieht seinen Zeigefinger :-)*

*SL: "Harry hat dich bemerkt und gleichzeitig mit dir greift ebenfalls an seine Waffe." (Der SL macht eine ähnliche Bewegung wie der Spieler, jedoch \*deutlich\* langsamer.) "Gleichzeitig sieht Harry um sich [Pause] und springt in Richtung eines Wagens, der vor dem Saloon abgestellt ist [Pause]. Noch bevor er richtig dort ist, fliegt bereits die erste Kugel auf dich zu..."*

(ähnliches oft gesehen in "The Matrix")

Wann immer etwas zu schnell geht, als dass man es noch vernünftig verfolgen könnte, ist die Sprache mit Sicherheit zu langsam, um die Ereignisse entsprechend zu beschreiben.

Aber es gibt einen Trick, das Bewusstsein entsprechend zu überlisten.

Eine Darstellung in Zeitlupe erscheint uns - wenn wir wissen, dass es in Wirklichkeit deutlich schneller ist - entsprechend beschleunigt.

Schnelle Kampfszenen, spektakuläre Sprünge oder der Eintritt in den Hyperraum - extrem schnelle oder kurze Ereignisse gewinnen mit Hilfe der Zeitlupe an Gewicht und Deutlichkeit und können sehr leicht von den Spielern und vom Spielleiter gleichermaßen als erzählerisches Hilfsmittel genutzt werden.

Allerdings ist die Sprache nur relativ schlecht geeignet um zu zeigen, dass ein Vorgang langsamer abläuft. Gerade die Zeitlupe erfordert einen gewissen schauspielerischen Einsatz von Spielleiter und Spielern, der sich aber auf alle Fälle lohnt.

## Momentaufnahme

*SL: "Vor euch erheben sich dunkel und unheimlich die monumentalen Gipfel des Wolkenzahngebirges..."*

(die Landschaftsaufnahmen der „Karl-May-Filmen“...)

Ein eher seltenes Element ist die Momentaufnahme, ein unbewegtes oder sehr ruhiges Bild. Filmisch umgesetzt z.B. mit der Aufnahme eines Fotos. Mit diesen statischen Beschreibungen wird das Tempo auf null oder beinahe null gebremst. Ohne dass Zeit verloren geht, kann so die Landschaft beschrieben, Erinnerungen geweckt oder eine bestimmte Wahrnehmung betont werden. Eine Momentaufnahme ist besonders geeignet, zu Beginn einer Szene den Ort möglichst stimmungsvoll einzuführen und die Situation den Spielern anschaulich dazustellen.

Im Rollenspiel ist es wichtig, dass gerade bei einer Beschreibung (egal ob Ort, Person oder Ereignis), die ja hauptsächlich mit Worten geschehen muss, die Zeit für einen kurzen Augenblick stehen bleibt und die Wahrnehmung einer Situation nicht dadurch zerstört wird, dass die Spieler es schon nicht mehr erwarten können, wer als erster etwas sagen oder tun darf.

## Zeitraffer

Gewisse Ähnlichkeiten zum Zeitsprung lassen sich beim Zeitraffer durchaus wiedererkennen. Ziel ist es, einen Vorgang, der in Wirklichkeit länger dauert, verkürzt darzustellen. Ob es der Wechsel der Jahreszeiten, der Genesungsprozess eines Verwundeten oder das Heraufziehen eines Gewitters ist, spielt keine Rolle.

Denkbar ist eine solche Beschleunigung auch für einen einzelnen Charakter. Möglicherweise ziehen seine Erinnerungen wie im sprichwörtlichen Zeitraffer an ihm vorüber oder der Charakter steht unter dem Einfluss von Magie oder Beruhigungsmitteln...der Phantasie sind hier (wie immer) keine Grenzen gesetzt.

## Perspektiven

*Spieler: "Da, endlich, die Bombe. Ich drehe mich zu den anderen 'Hierher! Schnell! Ich hab sie gefunden!' und sehe sie mir dann näher an."*

*SL: "Du kommst hin. Eine rote LCD-Anzeige fällt dir sofort auf: sie steht auf 187."*

*Spieler: "Ich..."*

*SL: "186...185..."*

*Spieler: "Ich winke die anderen weg. 'Lasst mich nachdenken!', ich denke mir 'Du musst jetzt ruhig bleiben, es ist nicht deine erste...'"*

*SL: "Du kniest dich vor die Bombe, irgendwie erscheint sie dir gewaltig groß und unübersichtlich. Schweiß steht dir auf der Stirn ohne dass du es bemerkst...153...drei blaue und zwei rote Drähte gehen vom Zünder zur Uhr...149...vermutlich ein elektronischer Zünder...geschützt...138 Sekunden zwischen dir und dem Bumm..."*

(beinahe alle Filme aus Hollywood)

Alles ist eine Frage der Perspektive. Das gilt allgemein genauso wie im Rollenspiel und Film. So wie jede Kameraeinstellung (und die damit verbundene Perspektive) unterschiedliche Wirkungen erzielt, so kann auch der Spielleiter mit der richtigen Perspektive Spannung erzeugen.

Es beginnt mit der Totale, die eine Gesamtansicht einer ganzen Szene erlaubt und damit entsprechende Übersicht ermöglicht. Aus dem Flugzeug, vom Feldherrenhügel herunter, von der Spitze des Segelmastes oder im Traum über Landschaften schwebend erleben die Spielercharaktere ihre Umwelt eher aus einer passiven Beobachterrolle, die kaum ein Eingreifen ermöglicht, dafür aber wertvolle Hinweise über ein wie auch immer geartetes Geschehen erlaubt.

Über die Halbtotale reicht das Spektrum bis hin zur Nahaufnahme, die im Extremfall nur ein einzelnes Detail wie ein glitzerndes Auge, ein Funkeln auf einem Schwertknauf, einen roten Knopf, einen blauen Draht oder einen fallenden Wassertropfen zeigt. Damit rückt nur ein winziger Ausschnitt in den Mittelpunkt des Interesses und die Umgebung wird für die Charaktere nicht wahrnehmbar - und damit verschwindet auch das, was dort sonst noch geschieht. Die Aufmerksamkeit ist minimalistisch auf einen einzelnen Punkt gerichtet und dieser wird dadurch in seiner Wichtigkeit außerordentlich betont.

Ein extremes Zoom sollte entsprechend verwendet werden: Gegenstände ohne Bedeutung rücken nicht in das Zentrum der Aufmerksamkeit, wichtige hingegen überdecken alles in der Beschreibung was sich noch in der Umgebung befindet. Solche Nahaufnahmen, die nur einen Punkt im Fokus haben, bleiben meistens nicht sehr lange bestehen, aber sie verdichten die Spannung und Atmosphäre.

## Poesie

Dieser Abschnitt trägt diesen vielleicht etwas befremdlichen Titel, um auch weitere Beschreibungsmöglichkeiten in das mögliche Spektrum des Spielleiters aufzunehmen. Einige Stilmittel des Films und der Literatur sind auch geeignet, um damit die Atmosphäre des Spiels weiter zu verdichten.

## Prolog

Dabei handelt es sich um eine kurze Geschichte am Anfang des Abenteuers oder eines Spielabschnitts, die inhaltlich tatsächlich oder vermeintlich nichts mit dem tatsächlichen Abenteuer zu tun hat. Damit kann eine Einstimmung auf das bevorstehende Abenteuer erleichtert werden und ermöglicht einen schnelleren Spielbeginn. Auch eine Zusammenfassung der vergangenen Ereignisse kann als Prolog dienen.

## Symbolismus

Bei der Beschreibung eines Orts, eines Gegenstands oder einer Person wird ein Symbol verwendet, um damit das Ganze oder eine bestimmte Eigenschaft zu charakterisieren. Für den Spielleiter ergibt sich damit eine Möglichkeit, bestimmte Eigenschaften zu beschreiben ohne sie direkt nennen zu müssen. Klassisches Beispiel ist die Waage als Symbol für die Gerechtigkeit, aber auch könnte ein großer Computer für ein High-Tech-Unternehmen, ein wertvolles Bild für Reichtum etc. stehen...

## Traum und Vision

Der Charakter sieht dabei eine Umwelt, die nur für ihn allein und vorübergehend zur Realität wird. Der Charakter weiß häufig nicht, dass es sich um einen Traum oder eine Vision handelt. Besonders eindrucksvoll lässt sich eine entsprechende Situation darstellen, wenn auch der Spieler nicht weiß, dass die Handlungen seines Charakters nicht in der „echten“ Spielwelt stattfinden.

## Perspektivenwechsel

Dabei wird die Beschreibung einer Situation aus der Perspektive einer anderen Person - insbesondere nicht aus der Perspektive eines Spielercharakters beschrieben. So lassen sich manchmal recht interessante Wertungen einer Situation abgeben, die indirekt auch die Spieler beeinflussen können und ihnen wertvolle Tipps oder auch irreführende Ansichten vermitteln.

So könnte z.B. ein wichtiger Empfang, zu dem die Charaktere eingeladen sind, zur Einleitung aus der Sicht eines Kellners oder des Gastgebers beschrieben werden - und die drei unpassend gekleideten Gestalten sind womöglich auch die Charaktere...

## Perspektivismus

Die Beschreibung der Umwelt unterscheidet sich für jeden Charakter und fällt dabei anders aus. Je nachdem, ob ein Charakter Optimist oder Pessimist ist, findet er ein halb volles oder halb leeres Glas vor.

Der Charakter kann dabei nicht genau unterscheiden, was nun "echte" Realität ist und was auf seiner subjektiven Beobachtung beruht. Am objektivsten beobachtet ein Charakter, der weder besonderer Optimist noch Pessimist ist. Der Optimist neigt dazu, die Welt durch eine rosarote Brille zu sehen und manche Gefahr zu unterschätzen. Der Pessimist hingegen neigt dazu alles gegen sich auszulegen und Flecken auf der Tischdecke als Beweis für die Abneigung des Wirts zu sehen...

Diese Aufstellung ist mit Sicherheit nicht vollständig, jeder gute Film bemüht sich, seine Kameraführung, seinen Erzählstil und seine Erzählmittel an die Geschichte anzupassen. Am meisten lernt man wohl, wenn man einfach versucht, sich etwas bei den "echten" Profis abzuschauen, um weitere Ideen zu bekommen.



**ENDE**

ENDE