

TIPPS FÜR SPIELMEISTER

Ein Abenteuer zu meistern, ist eine tolle Sache. Ideenreich baut der Spielmeister ein Abenteuer aus, macht sich darüber Gedanken, wie die Spieler-Charaktere am besten eingebaut werden können, er erklärt fantasievoll die Welt, in der die Spieler-Charaktere aktiv sind, spielt eigene freundschaftlich verbundene oder feindlich gesonnene Charaktere, er erlebt die Spielergruppe in Anspannung und Entspannung, führt sie in gruselige Situationen, lässt sie an kriminalistischen Fällen rätseln, er erklärt Regeln, stellt Spielraster zusammen, er untermalt das Spiel mit seiner musikalischen Playlist, er stellt Bilder vor, Baupläne usw., usw. Der Spielmeister ist ein Allrounder, ein Anbieter, ein Mysterium, ein Feind und ein Freund, er ist das Regelwerk und die Welt und trotzdem ist er genauso ein Teil des Spiels, wie die anderen Spieler auch.

Mit diesem wagemutigen Einstieg zur Beschreibung eines Spielmeisters könnte man sich zurecht fragen, wie soll das alles funktionieren, ohne dabei die Übersicht zu verlieren. Rollenspielen, auf die Gruppenbalance achten, sich in den Regeln auskennen, den eigenen Führungsstil nicht überschätzen, sich mit dem Einsatz von Medien auskennen, einen Spielverlaufsplan entwerfen, - das alles klingt nach einem Managerposten.

Aber keine Angst, es ist und bleibt ein Spiel. Um die Lust weiter zu fördern und den Schrecken zu nehmen und um die Fantasie zu wecken, soll im Folgenden dieses Dokument dienen, in dem Tipps und Hintergründe zum Rollenspielen gegeben werden.

1. Der Spielmeister

Der Begriff „Spielmeister“ (SM) ist für Pen-&-Paper-Spieler ein gängiger Begriff. Der SM ist der Leiter des Spiels. Er nimmt am Spiel selbst teil und meistert es. Das Meistern bezieht sich vor allem auf den Umgang mit dem Regelwerk und das Führen durchs Abenteuer. Dabei kann der SM verschiedene Rollen einnehmen, die im Folgenden dargestellt sind.



Der SM als der Ingenieur des Spiels

Der SM verwendet ein fertiges Abenteuer oder verfasst ein eigenes. Auch wenn er ein fremdes Abenteuer benutzt, wird er es sicherlich für die Zwecke seiner Gruppe anpassen. Der SM macht sich einen Plan. Er berücksichtigt die derzeitige Situation der Spieler-Charaktere, die Gruppenkonstellation und rechnet mit Eventualitäten, wenn die Spieler einen anderen Weg einschlagen, als der ursprünglich vorgesehene. Er bezieht die biographischen Hintergründe der Spieler-Charaktere ein und deren Persönlichkeitsmerkmale, die das Spiel manchmal stark beeinflussen können. Das Abenteuer sollte der SM schriftlich vorliegen haben und für die Eventualitäten kann er gut den Abenteuer-Begleiter nutzen, der in der Rubrik „Meisterhaftes“ enthalten ist.

Der SM als Reiseführer

Der SM ist eine Art Reiseführer. Er erklärt den Spielern bildlich, wie sie sich die Umgebung vorstellen können. Wie sieht es in der Landschaft da aus? Wie kalt oder warm ist es? Welche Pflanzen wachsen da? Wie laufen die Humanoiden herum? Wie sind sie gekleidet? Sind sie geschäftig oder machen sie einen gelangweilten Eindruck? Welche Gerüche liegen in der Luft? Was für Tiere lassen sich dort sehen? Wie sehen die Behausungen dort aus? Usw. Der SM erklärt die Gegebenheiten und kann dabei durchaus detailliert werden, was die Fantasie der Spieler anregt. Er kann aber auch Bilder oder Fotos benutzen und sie den Spielern zeigen. Dadurch wird die Fantasie der Gruppe vereint („Ach so sieht das da aus. Ich hatte mir das erst ganz anders vorgestellt.“) Und der SM sollte einige Beschreibungen in Petto haben, denn wenn ein Spieler mal einen Talentwurf auf Sinnesschärfe macht, um mehr erkennen lassen zu wollen, sollte er weitere Informationen parat haben.

Der SM als Motivator

Ein Spiel verläuft bestimmte Abschnitte und verschiedene Spannungskurven. Eine Spannung kann nicht dauerhaft aufrechterhalten werden. Der SM wird wissen, wann vermutlich die spannenderen oder die eher ruhigeren Phasen eintreten. So können die informativen, ruhigeren Phasen dadurch interessant gestaltet werden, indem ein gutes Rollenspiel in Gesprächen stattfindet oder indem kriminalistische Untersuchungen Rätsel aufgeben. Die steigende Spannung kann der SM durch Musik untermalen, durch entsprechende Begegnungen und auch durch gefährliche Konflikte. Sollte eine Durststrecke auftreten, kann der SM kleine „Brotkrumen“ auswerfen. Funde, mit denen die Gruppe nicht gerechnet hätte, ein außergewöhnlicher Kontakt, eine sonderbare Verbindung, die sich bereits durch mehrere Abenteuer zieht.

Der SM als Schauspieler

Der SM spielt die so genannten Nicht-Spieler-Charaktere (NSC). Diese NSC sind alle die Personen, die den Spieler-Charakteren (SC) begegnen. Da gibt es böse und gute, hilfreiche und abstoßende oder schlichtweg neutrale Rollen, mit denen die SC interagieren. Sie sollten unterschiedlich ausgespielt werden, am besten durch die Vielfalt von Stimme, Mimiken und Gestiken. Für den SM ist es sinnvoll, sich so auf das Abenteuer vorzubereiten, dass er weiß, welche Rollen er in welchen Situationen spielen muss, damit er der Situation nicht unvorbereitet gegenübersteht. Der SM wird aber niemals alle Rollen berücksichtigen können, auf die ein SC treffen kann. Wenn sich ein Spieler vornimmt, dass sein Charakter mal eben zum Barbier geht, weil man dort angeblich die besten Informationen bekommt, muss der SM schnell entscheiden können, wer und was der Barbier sein soll und wie er den jetzt spielen möchte. Für bestimmte NSC ist es sinnvoll, ein besonderes Rollenspiel zu machen; – eine spezielle Stimmlage, eine bestimmte, wiederkehrende Gestik. Es kann hilfreich sein, sich als SM besondere Schauspieler vorzustellen, deren Stil und Stimme man kopiert. Gelegentlich kann es auch überaus paradox wirken, wenn der SM zwei oder mehrere Personen spielt, die sich unterhalten. Der SM führt dann ein Selbstgespräch, was für die Spieler durchaus unterhaltsam sein kann. Ebenso kann es sonderbar peinlich werden, wenn ein SC einen NSC verführen möchte und dies im Rollenspiel andeutet oder ausspielt. Im Übrigen spielt der SM nicht bloß NSC, sondern auch noch allerlei kuriose Kreaturen. Eine grauenvolle Mimik unterstreicht dabei die Boshaftigkeit eines Monsters.

Der SM als Richter

Dies kann leider auch die unangenehmste Aufgabe des SM sein. Er leitet das Spiel anhand des Regelwerks. Regelwerke bieten jedoch reglementierte Grenzen, wie auch Lücken im System. Es gibt Spieler, die nach den Lücken suchen, um neue Möglichkeiten auszuschöpfen und es kann ebenso gut sein, dass manche Regeln die Spieler nerven können, weil sie dadurch einfach an ihre Grenzen geraten. Der SM steht aber über dem Regelwerk und in bestimmten Situationen kann es sein, dass das Regelwerk nicht die vorstellbare Klärung erzielt. Der SM sollte sowohl gnädig, als auch konsequent sein können. Es bringt nichts, auf den Prinzipien der Regeln zu beharren, wenn sie keinen Sinn ergeben. Und es kann für das Wohlwollen des Spiels manchmal durchaus sinnvoll sein, manche Regeln zu übersehen. Ebenso konsequent sollte er jedoch in klaren, alltäglichen Regeln vorgehen. Die einfachen Regeln halten das Spielsystem. Wenn ein Spieler nicht aufpasst, muss er auch mit den Konsequenzen seines Handelns leben, bzw. weiterspielen. Der SM sollte sich im Regelwerk gut auskennen, vor allem in den Regeln, die für das Abenteuer gerade bedeutsam sind. Bei Unklarheiten darf die Gruppe durchaus darüber beraten, wie in entsprechenden Situationen mit unklaren Regeln verfahren werden sollte, aber die Entscheidung fällt letztlich der SM. Er sollte auch darauf achten, dass Regelfragen nicht ausarten. Schließlich aber soll das Spiel allen Spaß machen, den Spielern und auch dem Spielmeister. Alle sind Teil des Spiels.

Der SM als Coach

Auch wenn der Begriff „Coach“ hier ein bisschen übertrieben erscheint, der SM begleitet die Spieler und berät sie auch ein wenig in ihren Rollen. Das geschieht schließlich durch die Bewertung, nach dem Abenteuer. Für besonderes Verhalten und erledigte Quests und auch für das Lösen des Abenteuers, kann der SM Punkte vergeben, mit denen die Spieler ihre Charaktere aufwerten können. Zwischen den Abenteuern gibt es immer allerhand Gesprächsbedarf. Diese Gespräche ermöglichen ganz automatisch kritisches Nachfragen oder auch bewunderndes Lob. Der Spieler hat sich bei der Erstellung seines Charakters seine Gedanken gemacht, wie und warum er seinen Charakter so spielen möchte und er möchte ihn durch die Abenteuer hindurch formen. Es gehört dazu, dass der Spieler sein eigenes Verhalten für seinen Charakter hinterfragt. Das Spielen in Rollen ist ohnehin eine zutiefst pädagogisch ausgeprägte Form sozialen Verhaltens. Im Spiel selbst bedeutet das, dass die Handlungen, die ein Spieler ausübt, entsprechende Wirkungen und Konsequenzen nach sich ziehen. Der SM präsentiert die Folgen des Handelns eines Spielers. Gerade neue Spieler testen mit ihren Charakteren unverhältnismäßig ihre Grenzen aus. Die Folgen spüren sie dann recht schnell. Es muss den Spielern bewusst sein, dass sie diesen einen Charakter spielen, der für sie das ein und alles im Spiel sein muss. Ist der Charakter tot, heißt es „Game over“. Die Einstellung „dann mach‘ ich mir eben einen neuen Charakter“, ist beim Pen-&-Paper-Rollenspiel fehl am Platz. Darunter leiden das Spiel und die anderen Spieler.

Der SM als Mediator

In manchen Spielsituationen oder Gruppenkonstellationen kann es nötig sein, dass der SM die Rolle des Vermittlers einnimmt. Beispielsweise wenn die Spielergruppe schwere Aufgaben zu bewältigen und verschiedene Auswege abzuwägen hat. Bei komplizierten, rätselhaften Abenteuern benötigt die Gruppe Hilfe. Aber nicht so, dass der SM Tipps verrät, sondern indem er der Gruppe helfende NSC zur Seite stellt, die ihrerseits ein gewisses Fachwissen mitbringen, für die der SM selbst vielleicht auch einen Talentwurf ablegen muss, um der Lösung in einer Situation näher zu kommen. Das kann beispielsweise ein Fallanalytiker sein, der Spuren analysiert, während die Gruppe dem Gegner nachjagt. Er gibt der Gruppe Informationen über den Stand der Ermittlungen. Eine andere Möglichkeit wäre ein Raumschiffkommandant, der Führungsentscheidungen abnimmt oder einfach das Raumschiff steuert, während die Spielergruppe die Mission ausführt. Im Out-Play kann der SM ebenso die Mediatorenrolle einnehmen. Er hat Sorge zu tragen, dass alle Spieler möglichst gleichlang an der Reihe sind und ihre Möglichkeiten erhalten, Dinge im Spiel zu erleben. Lange Gespräche sollte der SM dadurch abbrechen, dass auch im Spiel wertvolle Zeit verfliegt und die Gesprächspartner unterbrochen werden oder die Situation sich verändert. Der SM bewahrt seinen Spielern gegenüber soweit wie möglich Neutralität. Wenn ein Spieler beispielsweise die Seiten von Gut und Böse gewechselt hat, muss er dem SM eventuell heimlich Infos zuschieben, damit sein Spiel fortgeführt werden kann, ohne dass die anderen Spieler ihn sofort entlarven.

2. Die Spieler

Rollenspieler spielen unterschiedlich, aber es gibt bestimmte Merkmale, die zu bestimmten Typen passen, darum kann man Rollenspieler in so genannte Spielertypen kategorisieren. Die Spieler in Bezug auf ihre Kategorisierungen im Blick zu behalten, kann für den SM durchaus nützlich sein. Sie stellen aber auch keinen Absolutheitsanspruch dar. Bei den Kategorisierungen geht es nur um den Versuch, bestimmte Verhaltensmerkmale zu erkennen und sie für das Spiel zu nutzen. Ein Spieler kann auch nicht nur in eine Schublade gesteckt werden. Es gibt zwischen den Kategorien Schnittmengen und die Spieler können im Laufe der Jahre ihren Stil sehr verändern. Die folgenden Spielertypen stellen Beispiele dar und sicherlich hat ein Spieler von verschiedenen Typen einige Merkmale.

Der Abenteurer

Dieser Spieler hat eine Vorliebe für eine möglichst lebendige und ereignisreiche Spielwelt. Der Spieler liebt spannende Sequenzen, Begegnungen und Herausforderungen. Er möchte mit seinem Charakter herumkommen und die Welten des Spiels kennenlernen, Grenzen überwinden, Funde machen und kritische Situationen meistern. Er hat Freude daran, wenn es abenteuerlich zugeht. Der Kampf steht für diesen Spielertyp nicht im Vordergrund, aber ganz ohne Kampf wäre es auch zu langweilig. Lange Diskussionen und wenn das Spiel in eine Sackgasse gerät, empfindet dieser Spielertyp als störend. Der Charakter könnte durch die Spielweise schon bald das Persönlichkeitsmerkmal „Abenteuerlust“ erhalten.

Der Gelegenheitsspieler

In einer dauerhaft angelegten Spielergruppe dürfte der Gelegenheitsspieler kaum auftreten und wenn, dann ist er wohl die Sorte von Spieler, der nicht immer Zeit zum Spielen hat, mal zu spät kommt oder eher wieder weg muss. Der Gelegenheitsspieler nimmt das Rollenspielen nicht all zu ernst, es ist für ihn eher zweitrangig. Sein Interesse besteht eher darin, die Gemeinschaft mit den anderen Spielern zu teilen und einfach nur Spaß zu haben. Leider ist dem Gelegenheitsspieler oft auch sein Charakter nur wenig von Bedeutung. Wenn der Charakter stirbt, macht man sich eben einen neuen. Kommen Gastspieler in eine fest bestehende Gruppe, können diese anfangs in diese Rolle geraten, weil sie sich mit dem Ernst des Spiels und den Quests, die sich durch die Abenteuer ziehen, nur wenig befassen haben. Aber das muss nicht bei allen Gastspielern der Fall sein. Der Gelegenheitsspieler wird auf alle Fälle seine Freude am Spiel haben, wenn er mit seinem Charakter etwas Außergewöhnliches erleben konnte und wenn es gelingt, ihm die Faszination des Abenteurers und die Möglichkeiten seines Charakters näher zu bringen.

Der Intellektuelle

Diese Bezeichnung bezieht sich auf einen Spieler, der sich sehr für das Regelwerk und die Beschreibungen des Rollenspiels interessiert. Es ist weniger ein Spielertyp, sondern eher eine Eigenschaft, die ein Spielertyp mit sich bringen kann. Der Intellektuelle hat die Regeln intensiv studiert und interessiert sich für die Details zu den Kreaturen, den Waffen, den Sonderregeln usw. Er ist dem Spielmeister oft eine Hilfe, weil er bei Regelfragen bereits die Antwort weiß. Der Intellektuelle liebt es, wenn außergewöhnliche Spielsituationen auftauchen, mit denen noch niemand gerechnet hat, die der Intellektuelle aber schon mal gelesen hat oder wenn besondere Regeln erstmals getestet werden. Er wird es kaum mögen, wenn die Spieler die Regeln zu ihren Gunsten brechen oder Regeln übergehen. Der Intellektuelle kann durchaus der Typ dafür sein, selbst zu meistern.

Der Kämpfer

Dieser Spielertyp hat am meisten Freude am Kampf und rüstet seinen Charakter in entsprechenden Kampftalenten aus und hat eine Vorliebe für Waffen und Rüstungen. Er hat ein großes Know-how bei den Waffengattungen und Rüstungen. Für ihn spielt das taktische Vorgehen im Kampf eine große Rolle. Es ist ihm wichtig, mit seinem Charakter mächtige Gegner zu eliminieren. Der Spieler hat weniger Interesse an einer diplomatischen Lösung. Für ihn gilt: Gewalt ist eine Lösung. Ein Abenteuer ohne ausreichende interessante Kämpfe wären für diesen Spielertypen langweilig. Dabei dürfen die Kämpfe durchaus gefährlich sein.

Der Kommandant

Dieser Spieler ist gerne der Anführer der Gruppe. Wenn sich die Gruppe auf ihn einlässt und er die Geschicke der Gruppe lenken kann, kann er die Gruppe gut zusammenhalten und die Richtung weisen. Es gehört aber auch zum Stil des Kommandanten, den Ton anzugeben, Befehle zu geben und zurechtzuweisen, wo es nötig ist. Die übrigen Spieler werden dem nur solange folgen können, wie es zu ihrem Charakter passt und so lange sie bereit sind, sich führen zu lassen. Der Kommandant übt seine Stärke aber auch in ganz praktischen Spielverfahren aus. Er kann beispielsweise Schiffe führen oder den Heerkampf mit Armeen ausführen. Ein Kommandant ohne Gruppe ist natürlich wenig wert und wenn alle Spieler ihr eigenes Ding durchziehen, kann der Spielertyp durchaus enttäuscht sein.

Der Kriminologe

Der Name macht bereits deutlich, dass diesem Spieler das Rätseln und kriminologische Analysieren sehr am Herzen liegt. Er liebt Kriminalfälle, bei denen man Fallanalysen betreiben muss, wo kriminelle Elemente aufgespürt und Verhaftungen vorgenommen werden müssen und wo es auch kriminalistisch gruselig zugehen darf. Das Tarieren zwischen Gesetz und operativem Zugriff ist für ihn durchaus interessant. Für den Kriminologen steht die strukturierte Quest im Vordergrund. Der Fall muss einen Sinn ergeben und das Rätseln muss im Rahmen des Logischen sein. Fantastereien können diesen Spielertypen eher irritieren. Mitspieler die ad hoc Entscheidungen treffen, können ihn aus der Fassung bringen.

Der Radikale

Der Radikale wird häufig von Spielern geführt, die noch nicht so lange in einer festen Gruppe spielen. Sie brechen im Spiel schnell aus, versehentlich oder absichtlich, einfach auch um zu testen, was dann passieren würde oder weil sie lange Diskussionen nicht aushalten oder weil sie die weiterführenden Gedanken der Spieler zum Abenteuer noch nicht durchschaut haben. Typisch ist daran auch, dass diese Spieler gerne extreme Charakterklassen wählen, z. B. den Vampir, selbst wenn diese Klasse keine gute Verbindung zur Gruppe aufbauen kann. Es gibt auch Spieler, die diese radikale Spielweise beibehalten und die immer wieder für plötzliche Überraschungen gut sind. Der Radikale dürfte mit dem Spielertyp „Kommandant“ seine Probleme bekommen.

Der Schauspieler

Dieser Spieler hat vorrangig Lust auf das Ausspielen seiner Rolle. Er interessiert sich weniger für Kämpfe oder Regelfragen. Das Rollenspiel ist seine Bühne. Er liebt das freie Spiel, die Unterhaltungen und die Erlebnisse, in denen er seinen Charakter schauspielerisch und auch trickreich einsetzen kann. Er untermalt sein Spiel durch gekonnte mimische und gestische Bewegungen und verändert sogar die Stimmlage für seinen Charakter, den er möglichst perfekt spielen möchte. Es ist natürlich schwierig, stundenlang diese schauspielerische Gabe aufrecht zu halten, aber einige Spieler können das lange und gekonnt durchhalten. Das Spiel wird durch solche Spieler sehr bereichert. Die Mitspieler sind begeistert von seinem Rollenspiel und es entstehen dadurch überaus amüsante Momente.

Der Spezialist

Der Spezialist möchte schon bei der Gestaltung seines Charakters einen optimalen Spielercharakter kreieren. Er spezialisiert seinen Charakter auf bestimmte Fähigkeiten, mit denen er im Spiel besonders zum Vorschein kommen möchte. Der Spielmeister kann und sollte gelegentlich diese Spezialisierung im Abenteuer gezielt abrufen. Der Spieler möchte seinen Charakter durch die Abenteuer hindurch zu einer Koryphäe machen, über dessen Erlebnisse man noch jahrelang sprechen kann. Zutiefst betrübt kann der Spieler dann durch den Tod seines Charakters sein. Der Spezialist hat ein großes Interesse an großen Quests oder Themen, die sich über mehrere Abenteuer ziehen. Er reflektiert das Abenteuer noch lange in Bezug auf seinen Charakter und macht sich einen langfristigen Plan, was er mit ihm in den nächsten Abenteuern noch erleben möchte. Seine Spezialisierungen können sich beispielsweise auf das Hacken und die ganze computerbezogene Welt beziehen, auf das Aufspüren und Aufdecken von Verschwörungen, auf das Handeln und den gewinnbringenden Umschlag von Waren usw.

Der Taktiker

Der Taktiker unterscheidet sich vom Spezialisten dadurch, indem er sich gezielt auf die Hintergründe und Vorgehensweisen in diesem Abenteuer konzentriert. Er macht sich intensiv Gedanken über seine Handlungen, ob und welche Vorgänge für ihn sinnvoll und zielgerichtet sind. Dabei wissen die anderen Spieler oft nur wenig von den Zielen des Spielers. Er hat für sich bereits Entschlüsse gefasst, wie er handeln möchte, wenn diese oder jene Situation auftritt. Auch wenn die anderen Spieler sich hin und wieder über sein taktierendes Vorgehen wundern, so wird er sie irgendwann mit seinen Ergebnissen verblüffen. Der Taktiker versucht Fehler zu vermeiden, weshalb er sich gut im Regelwerk auskennt und ebenso in den Schlupflöchern, die ihm plötzlich eine Nottür ermöglichen können. Der Taktiker mag die Ausgewogenheit zwischen Gesprächsspiel, Kampf und Abenteuererlebnisse. Abstruse Fantasien oder plötzliche Veränderungen im Plot können ihn hingegen verwirren.

3. Die Gruppenphasen

Die Gruppenphasen sind eine Theorie aus der Pädagogik. 1965 wurde sie vom Psychologen Bruce W. Tuckman entwickelt, der dieses Modell „Teamuhr“ nannte. 1969 brachten die Sozialwissenschaftler Saul Bernstein und Louis Lowy ihre „Untersuchungen zur sozialen Gruppenarbeit“ raus, in denen die Gruppenphasen für die Sozialarbeit beschrieben werden. Beide Modelle gehen von fünf Phasen aus. Jede Gruppe und somit auch jede Rollenspielgruppe dürfte diese Gruppenphasen erleben. Einerseits an jedem Spieltag, andererseits aber auch über die Jahre hinweg.

Wie bei den Spielertypen geht es auch bei den Gruppenphasen nicht um ein starres System, sondern um eine Richtschnur, die helfen soll, bestimmte Verhaltensweisen zu verstehen. Es dürfte gelegentlich schwierig für den Spielmeister sein, zu vermuten in welcher Gruppenphase seine Spielergruppe sich gerade befindet, weil er selbst ein Teil dieser Gruppe ist. Zudem ist es durchaus möglich, dass sich Phasen wiederholen, dass Phasen lange anhalten oder sogar übersprungen werden. Die Gruppe ist dabei von diversen Faktoren abhängig, z. B. wenn ein neues Gruppenmitglied dazu kommt, ein Mitglied die Gruppe verlässt oder sich die Situation verändert. Verändernde Situationen können bei einer Rollenspielgruppe beispielsweise ein anderer Spielraum sein oder wenn ein andersgeschlechtlicher Mitspieler dazu kommen.

Tuckman benennt die fünf Phasen 1.) Forming, 2.) Storming, 3.) Norming, 4.) Performing, 5.) Re-Forming. Bernstein und Lowy benennen sie als 1.) Orientierungsphase, 2.) Machtkampfphase, 3.) Identitätsphase, 4.) Differenzierungsphase, 5.) Abschiedsphase (= OMIDA).

Phase 1) Orientierung

Diese Phase findet zu Beginn der Gruppenfindung statt. Die Gruppe ist anfangs noch oberflächlich und vorsichtig. Jeder versucht, die anderen einzuschätzen. Die Absicht aller ist es, einen gemeinsamen Nenner zu finden, nämlich gemeinsam das Rollenspiel zu wagen. In dieser Phase ist es die Aufgabe des Gastgebers, für eine gute Atmosphäre zu sorgen. Die Aufgabe des Spielmeisters ist es, für Sicherheit zu sorgen, die Bedürfnisse der Gruppenmitglieder wahrzunehmen, Kontakte ermöglichen, aber nicht zu erzwingen und am Anfang alles gut zu erklären.

Phase 2) Machtkampf

Diese Phase ist die mühsamste von allen. Eine Gruppe, die diese Phase nicht überlebt, geht in der Regel schnell wieder auseinander. Diese Phase verdeutlicht im Grunde, ob die Gruppe zusammenpasst oder nicht. Wenn eine Spielergruppe über einen längeren Zeitraum existiert, kann es durchaus sein, dass die Gruppe irgendwann mal in die Machtkampfphase zurückgeworfen wird. Gründe dafür können in den persönlichen Veränderungen der Gruppenmitglieder liegen oder wenn die Gruppe vor neuen Entscheidungen steht, – und das kann in einem Rollenspiel bereits dann passieren, wenn die Gruppe in einem neuen Szenario spielen möchte. Wie der Name schon sagt, gehen die Gruppenmitglieder kleine Machtspiele ein. Selbstdarstellung, Hierarchiebildung, offene und verborgene kommunikative Angriffe finden in dieser Phase statt. Erkennbar ist das vor allem am auftretenden barschen Tonfall und den ungewohnten, auch sexualisierten Schimpfwörtern, die in die Sprache einfließen. So unangenehm diese Phase auch klingt, sie ist nötig, damit jeder seine Rolle in der Gruppenstruktur findet. Der Spielmeister hat es in dieser Phase besonders schwer, weil er in dieser Zeit häufig mit einem schlechten Gefühl das Spiel verlässt. Enttäuscht über die Unzufriedenheit und die verbalen Angriffe hat der Spielmeister das Gefühl, er hätte etwas falsch gemacht oder er kann mit dieser Gruppe einfach nicht spielen. Er ist von dem Krätemessen der Gruppe ebenso involviert und dennoch ist es seine Aufgabe, in dieser Phase klare Grenzen zu setzen und sich nicht auf lange Diskussionen einzulassen. Sein Rang als Spielmeister muss hier klar bestehen bleiben. Er muss den Rahmen klar setzen. Und trotzdem muss er dabei aufpassen, dass er das gewisse Krätemessen zulässt und dass er nicht zu streng ahndet, wenn er sich betroffen fühlt. Die Machtkampfphase dringt ins Rollenspiel ein. Die Spieler werden unüberlegte Dinge ausprobieren, sich gegenseitig angehen oder sich gemeinsam gegen die Charaktere des Spielmeisters formieren. Im Spiel bedeutet das für den Spielmeister das auszuhalten und der Gruppe die Folgen ihrer Handlung erleben zu lassen.

Phase 3) Identität

Nachdem sich der Sturm in der Gruppe gelegt hat und jeder nun weiß, woran er ist und was nicht gut ankommt und eher effektiv ist und Spaß macht, findet die Identitätsphase statt, in der alle nach einer gemeinsamen Ordnung streben. Die Spielgruppe ist harmonisch, sie wollen gemeinsam das Abenteuer meistern, es herrscht eine klare Rollenverteilung, für was welcher Charakter zuständig sein könnte und auch außerhalb des Spiels entwickelt die Gruppe gemeinsame Standards. Essen mitbringen, Aufräumen, Start und Schluss des Spiels sind unausgesprochen klar. Die Gruppe lacht viel gemeinsam, entwickelt Insider-Sprüche, kleidet sich manchmal sogar gleich, entwickelt gemeinsame Symbole, es herrscht ein Wir-Gefühl. Die Gruppe grenzt sich in der Zeit nach außen von anderen Gruppen und Personen ab. Für die Spieler ist dieses Rollenspiel gerade das Beste, die Abenteuer sind super und die Gruppe könnte immer so bestehen bleiben. Gastspieler werden in dieser Phase ungerne eingeladen. Der Spielmeister kann in dieser Phase gut leiten, er kann Freiräume geben, braucht wenig Regelvorgaben machen, kann das freie Rollenspiel ermöglichen und genießen und neue Ideen unterstützen. Nach den Abenteuern herrscht oft ein sehr positives Feedback über das Erlebte.

Phase 4) Differenzierung

Diese Phase wird auch als Wachstumsphase bezeichnet und wird mit Phase 3 auch häufig als eine gemeinsame Phase beschrieben. Der Zusammenhalt der Gruppe wächst weiter. Es werden gemeinsame Ziele formuliert. Im Spiel bringen die Spieler mit ihren Charakteren ihre Talente zum Wohl der Gruppe ein. Alle sehen im anderen Spielercharakter eine Bereicherung. Das Ideal dieser harmonischen Spielergruppe kann durchaus die Unterschiedlichkeit der Spielercharaktere sein. Die Gruppe kommt ohne Regelvorschriften des Spielmeisters gut aus. Der Spielmeister spielt bei Entscheidungen keine Sonderrolle mehr, weshalb er sich außerhalb des Spiels ein wenig unwichtig vorkommen könnte. Aber in der Gruppenpädagogik ist es in dieser Phase sogar die Aufgabe des Gruppenleiters, sich zurückzuziehen und die Gruppe sich selbst leiten zu lassen. Er wird aber keineswegs überflüssig und das ginge in einem Rollenspiel ja auch gar nicht. Diese Phase bietet dem Spielmeister sogar die Möglichkeit, mit seinen NSC tiefer einzusteigen und fast schon selbst Teil der Spielergruppe zu werden. Die Gruppe ist in dieser Phase gerne bereit sich nach außen zu öffnen und lädt gerne wieder Gastspieler ein, um ihnen somit auch das Gut dieser Gruppe und des Spiels zu präsentieren.

Phase 5) Abschied

In der Gruppenpädagogik gehört es zum Verlauf einer Gruppe, dass sie sich irgendwann auflöst. Das kann dann der Fall sein, wenn die Gruppe über mehrere Tage gemeinsam unterwegs war und sich nun voneinander verabschiedet oder wenn Gruppenmitglieder zu alt werden, fortziehen oder wenn das gemeinsame Zusammensein nicht mehr so spannend erlebt wird. Der Gruppenleiter trägt hier die Verantwortung der Gruppe, ihre Auflösung zu verdeutlichen und den Abschied gemeinsam vorzubereiten. Diese Phase bietet der Gruppe die Möglichkeit, Bilanz zu ziehen und sich über die gemachten Erfahrungen auszutauschen. Die Gruppe möchte über die weiteren Schritte der Zukunft entscheiden. Für die Rollenspielgruppe kann dies bedeuten, dass sich die Gruppe selbst überlebt hat und sie das Gefühl hat, das in den Abenteuern nichts neues mehr passiert und der Gruppe gegenüber keine Spannung mehr aufgebaut werden kann. Nun gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder löst sich die Spielergruppe tatsächlich auf oder sie springt zurück auf Start und wagt einen Neuanfang. Dies kann nur durch inhaltliche Veränderungen geschehen, z. B. durch das Spiel in einem neuen Genre oder mit neuen Berufsprofilen oder anderen alternativen Versuchen. DOMinium bietet hierfür durchaus die Möglichkeit, z. B. für mehrere Abenteurer in einem fremden Land zu spielen oder in eine apokalyptischen Szenerie einzusteigen, mit einem Schiff in neue Welten aufzubrechen oder einfach mal wieder mit ganz bürgerlichen Charakteren neu zu starten.

4. Das Abenteuer

Nachdem sich nun eine Spielergruppe gefunden hat, wird die Frage aufkommen: Wer wird Spielmeister? Jemand wird sich finden und diese Person darf sich dann die Abenteuer ausdenken. Dabei treten zwei Probleme auf:

- a) Die Vorbereitung eines Abenteuers kostet Zeit;
- b) Für die Vorbereitung eines Abenteuers braucht man Fantasie.

Die meisten Spielmeister greifen darum auf vorbereitete Szenarien zu, die von Verlagen veröffentlicht werden. Einige Abenteuerideen, sämtliche Regeln, Listen und Raster können über die Homepage bezogen werden.

Weil das Ausdenken von Abenteuern auch eine Menge Spaß macht und die Abenteuer dadurch direkt auf die Spielercharaktere zugeschnitten werden können, sind im Folgenden einige Gedanken zum Aufbau eines Abenteuers beschrieben.

4.1. Die Grundidee

Am Anfang steht irgendeine fantasievolle Idee. Eventuell hat der SM auch eine ganze Liste voller Ideen, aus der er sich die gerade passende herausucht. Hat man erst einmal die Idee im Kopf, sollte man diese auch ausbauen. Langes Hin- und Herüberlegen, ob vielleicht eine andere tolle Idee passender wäre, führt oftmals nur in die Irre. Auch wenn die Idee anfangs nur klein ist, wenn sie den SM kurz begeistert, sollte sie ausgebaut werden.

Oft reichen schon kleine Ideen:

- Die Spieler sollen eine Gruppe von Kreaturen jagen
- Die Spieler sollen eine kriminelle Vereinigung aufspüren oder unterwandern
- Die Spieler geraten in ein mysteriöses Dorf
- Die Spieler stranden an einem unbekanntem Ort
- Die Spieler sollen einen Kunstraub ausführen
- Die Spieler retten ein Mädchen aus den Fängen einer skurrilen Gruppierung
- Die Spieler kommen in einen Konflikt in einer Hafenspielunke
- Die Spieler suchen nach einem wertvollen Gegenstand und durchwandern dabei eine Kanalisation
- Die Spieler übernachteten in einem gruseligen Hotel
- ...

4.2. Rohentwurf der Story

Die Grundidee wird ausgefeilt. Ein paar Grundmotive und Eckdaten untermauern die Idee. Ein möglicher Rahmen entsteht. Hilfreich ist es, sich dafür einige W-Fragen zu stellen:

Grundfragen

- Wonach gelüftet es dich? (die Lust, die Idee des SM)
- Worum geht es in dem Abenteuer (Die grobe Story)
- **Wie** könnte das Abenteuer aufgebaut sein?
- **Wo** spielt das Abenteuer? (Land, Insel, Stadt ...)
- **Wann** spielt das Abenteuer (Stunden, Tage, Startuhrzeit ...)
- **Was** ist das Ziel des Abenteurers?
- Woraus könnte das Abenteuer bestehen? (Spannungselemente)
- Worunter fällt das Abenteuer? (Frage nach dem Genre: einfaches Mittelalter, Apokalypse, Horror, Kriminalfall ...?)

Grundfragen zu den Spieler-Charakteren

- **Wer** spielt in diesem Abenteuer alles mit?
- Woher kommen die Charaktere?
- Warum kommen die Charaktere in dieses Abenteuer?
- Weshalb stehen die Charaktere in Bezug zueinander?
- Wofür interessieren sich die Charaktere? (beruflich; Ziele des Charakters)
- Wieso sollten die Charaktere dem Plot folgen?

Weiterführende Fragen für die Entwicklung des Abenteurers

- Worauf könnten die Charaktere stoßen? (Aufbau von Quests im Abenteuer)
- Woran könnten sich die Charaktere freuen (besondere Funde)
- Wodurch geraten die Charaktere in Probleme?
- Wobei werden die Charaktere Hilfe brauchen?
- Womit können sich die Charaktere helfen? (Waffen, Rüstungen, Pferd oder Kutsche, besondere Utensilien)
- Wen könnten die Charaktere um Hilfe bitten?
- Wem könnten die Charaktere begegnen?
- Wogegen werden die Charaktere antreten müssen?
- Wohin könnte es die Charaktere verschlagen? (Möglicher Ortswechsel)
- Wovon werden die Charaktere leben? (Frage nach Essen, Trinken, Schlafen)
- Worüber könnte unter den Charakteren Zweifel erweckt werden? (Zwielichtige Momente oder Personen)
- Welche Fähigkeiten könnten die Charaktere einbringen? (PMs, Psinetiken, Kampfkunst, hohe Talentwerte)
- Wovor haben die Charaktere Angst? (PMs)
- Wessen Charakter könnte hier besonders zum Einsatz kommen?

Schlussfrage

- Ideon: Worin unterscheidet sich das Abenteuer von anderen? (Was ist das Besondere dieses Abenteurers?)

4.3. Startinformationen schreiben

Jeder Charakter könnte eine für sich passende Startinformation für das Spiel erhalten. Die Spieler lesen sich Startinformationen mit Spannung durch. Es dient ihnen als schriftliche Einführung ins Abenteuer und ist ein Leitfaden für das Reinkommen ins Spiel. Die Spieler erhalten diese Startinformationen zu Beginn des Spiels. Dies dient als ideales Mittel, um das Spiel in Ruhe zu starten. Evtl. untermalt der SM die Leseminuten mit entsprechender Musik im Hintergrund. Die Startinfos beziehen sich auf jeden einzelnen Charakter. Sie können ihn direkt ansprechen, so als ob das Gelesene gerade tatsächlich geschieht. Nun befindet sich der Charakter in der Situation, gleich wird gespielt! Die Startinfos erklären den Auftrag und die Situation des Charakters und können verborgene Informationen beinhalten.

4.4. Ablauf erstellen

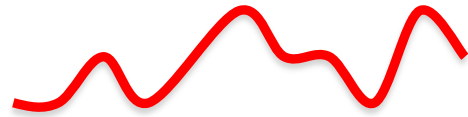
Der Rohentwurf wird nun zu einem fertigen Ablauf verfasst. Manche SM verfassen einen einfachen Ablauf, indem sie ihre Gedanken als Spiegelstriche auflisten und dem Spiel dadurch eine größere Freiheit verleihen. Andere brauchen einen systematischen visuellen Ablauf, wie eine Tabelle. Dadurch kann das Spiel komplexer werden.

5. Das Abenteuer spannend gestalten

Um ein Abenteuer spannend zu gestalten, gibt es verschiedene Methoden.

5.1. Die Spannungskurve

In der Gruppenpädagogik, aber auch in der Theaterpädagogik gibt es den Gedanken von Spannungskurven. Dieser Gedanke lässt sich auch auf Rollenspiel-Abenteuer übertragen.



a) Start: Zu Beginn eines Abenteuers kann ein Spannungseffekt erzeugt werden. Das kann eine Situation sein, in der die Spieler sofort ins Nachdenken kommen, damit sie gleich zu Beginn ins Spiel hineingenommen werden. Es kann sich um ein spannendes Gespräch handeln oder um etwas, was die Charaktere sehen und wovon sie schockiert sein könnten. Ob man die Charaktere allerdings gleich in einen Kampf schickt, sollte man sich als SM gut überlegen. Wenn ein Charakter gleich zu Beginn sterben kann oder so schwer verletzt wird, dass er am Rest des Abenteuers nicht mehr teilnehmen kann, ist das für den Spieler äußerst frustrierend.

b) Freie Gestaltung: Oftmals benötigen die Spieler noch Zeit, um mit ihren Charakteren organisatorische Dinge zu klären. Sie wollen noch einkaufen oder wichtige Leute kennenlernen oder Infos einholen. Diese Phase kann der SM gut nutzen, um wichtige Informationen einfließen zu lassen, Kontakte herzustellen und auf das besondere Anliegen des Abenteuers hinzuweisen.

c) Flaute: Irgendwann kommt die Zeit, in der sich die Spannung nicht mehr aufrechterhalten lässt. Irgendwie kommen die Spieler nicht weiter, es wird ein wenig zäh. Vielleicht sind die Spieler auch gerade ein wenig müde oder unkonzentriert. Vielleicht hat der SM gerade keine Spannungselemente vorgegeben oder die Spieler haben den Abenteuerverlauf verlassen. Welcher Grund es auch sein mag, eine Flaute kann bei jedem Abenteuer auftauchen und Flautes sind gut, denn danach ist ein erneuter Spannungsanstieg umso besser. Geschickt ist es, wenn der SM bewusst die Flaute im Abenteuer setzen kann und durch die Erlangung von Informationen oder Gesprächen überbrückt, die für das kommende Spiel noch von Bedeutung sein können.

d) Spannungselemente: Das Abenteuer wechselt oft zwischen der freien Gestaltung, neuen Spannungselementen und der Flaute. Die Spannungselemente dienen dazu, um die Spieler wieder aufmerksam ans Abenteuer zu fesseln. Es kann sich um Konflikte oder kämpferische Auseinandersetzungen handeln oder um herausfordernde Aufgaben. Als herausfordernde Aufgabe kann manchmal schon eine zerstörte Brücke im Gebirge reichen, über jene die Gruppe hinüber wollte oder es wird eine gruselige Atmosphäre aufgebaut, als die Gruppe ein verlassenes Haus betritt. Es kann sich aber auch einfach um eine lustige Szenerie handeln, - Musik und Witze erzählende Leute in einer Kneipe.

e) Krönender Abschluss: Oft auch als „Showdown“ bezeichnet. Die Charaktere bestreiten das Finale. Hier kann es zur Aufklärung des Mysteriums oder zum kriegerischen Endkampf kommen. Vielleicht gelingt am Ende auch ein überraschender Ausblick ins nächste Abenteuer.

So sehr ein Abenteuer auch vorbereitet ist, es kann sich in seiner Dramaturgie und in seinem gedachten Ablauf völlig verändern. Das Ende ist immer offen.

5.2. Spannende Elemente

Inhaltliche Spannungselemente:

- Diplomatischer Kontakt: Die Charaktere müssen auf hohem Niveau politisch diskutieren
- Kriegerischer Kontakt: Die Charaktere sind einem Kampf ausgesetzt
- Gesellschaftlicher Kontakt: Die Charaktere kommen in besondere kulturelle Kreise und erleben dort Neues
- Katastrophales Ereignis: Die Charaktere sind einer Katastrophe oder besonderen Kreaturen ausgesetzt
- Intrigante Situation: Die Charaktere werden hintergangen oder hintergehen sich gegenseitig
- Überraschende Situation: Die Charaktere erleben Ereignisse, mit denen sie nicht gerechnet hätten
- Mysteriöse Situation: Die Charaktere erleben eine mysteriöse, magische oder phantastische Situation
- Funde machen: Die Charaktere können sich durch besondere Funde bereichern und belohnen
- Horrorhafte Situation: Die Charaktere begeben sich in eine unheimlich dargestellte Situation
- Kriminalistische Ermittlung: Die Charaktere rätseln und ermitteln an einem komplexen Fall
- Analysieren: Die Charaktere müssen etwas erforschen und analysieren, evtl. auch Runen enträtseln
- Zwangssituation: Die Charaktere müssen eine, z. B. moralisch verwerfliche Entscheidung treffen
- Persönlichkeitsmerkmal: Ein besonderes PM eines Charakters sorgt für Herausforderungen
- Verschwörungstheorie: Eine lang geahnte Verschwörung erhält neuen Aufwind oder wird aufgedeckt
- Wettbewerb: Die Charaktere müssen gegen NSC oder gegen sich selbst in Wettbewerben antreten

5.3. Spannende Methoden

Der SM kann das Spiel im Out-Play durch besondere Elemente spannend unterstützen:

- Der SM selbst unterstützt besondere Rollen durch Stimmenveränderung, Mimik und Gestik
- Der SM führt eine vorbereitete Rede
- Der SM setzt Texte, Fotos, Audioaufnahmen, Videos ein, um Informationen darzustellen
- Der SM hat echte Gegenstände zur Darstellung von Artefakten mitgebracht
- Der SM setzt Musik oder Audio-Geräusche ein, mit der er entsprechende Situationen untermalt
- Der SM setzt echte Codes oder Rätsel ein, die mit Hilfe von Talentwürfen erleichtert enträtselt werden können

6. Quest – Abenteuer – Kampagne

Als Quest werden besondere Situationen innerhalb eines Abenteuers bezeichnet, denen die Spieler gezielt nachgehen sollen oder denen sie zwischenzeitlich ausgesetzt sind. Es handelt sich um Aufgaben und Rätsel, die gelöst werden können, aber nur ein Teil des Abenteuers sind. Quests sind äußerst hilfreich, um den Spannungsbogen zu verbessern und die Spieler zu motivieren. Gelungene Quests führen zur Auflösung des Abenteuers und können positive Bewertungen nach sich ziehen.

Das Abenteuer ist das gesamte Spiel. Ist das Abenteuer am Ende des Spieltags erfüllt, verlassen auch die Spieler erfüllt das Spiel, egal wie es ausgeht. Natürlich kann man ein Abenteuer abbrechen und an einem anderen Spieltag fortführen. Die Unterbrechung sollte an einem gelungenen Abschnitt stattfinden. Der Handlungsverlauf eines Abenteuers wird als Plot bezeichnet.

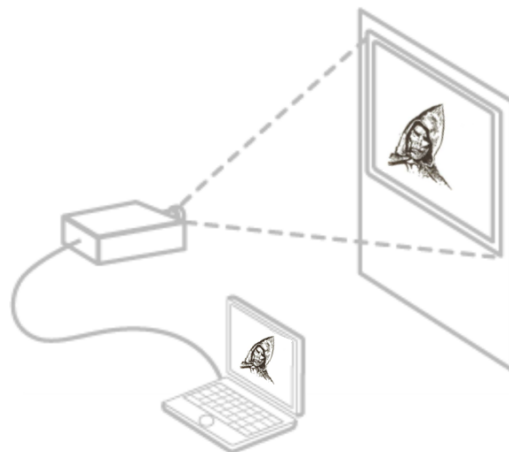
Werden Abenteuer bewusst auf mehrere Spieltage ausgedehnt, redet man von einer Kampagne. Auch bei einer Kampagne ist es gut, wenn die Spieler einen Teilabschnitt erledigen können, bevor es an einem anderen Tag weitergeht. Kampagnen lassen sich auch gut an Wochenenden spielen, mit bewussten Einschnitten und Bewertungen.

7. Spielzeiten und Abenteuerlänge

Die Gruppe wird nach den ersten Spielen bald abschätzen, wie lange sie für ein Abenteuer braucht. Ein Abenteuer lässt sich gut am Nachmittag beginnen und kann dann am späten Abend enden. Ebenso kann man auch in die Nacht hinein spielen. Der SM sollte darauf achten, dass ausreichend Pausen gemacht werden und dass das Abenteuer endet, bevor die Spieler einschlafen oder völlig unkonzentriert sind. Einmal im Monat sollte sich eine Spielgruppe mindestens treffen. Monatliche Treffen geben dem SM genügend Zeit zum Vorbereiten.

8. Der Einsatz von Medien

Die heutigen Tischrollenspiele arbeiten nicht mehr nur mit „Pen“ und „Paper“. Die medialen Möglichkeiten bieten einiges: Um die Atmosphäre besser zu gestalten, lässt sich gruselige oder kriegerische Musik einsetzen (Computer- oder Film-Soundtracks); Fragen zum Regelwerk lassen sich schnell per PC abklären; anschauliche Bilder lassen sich aus dem Internet nehmen und können ausgelegt werden. Besonders genial ist die Übertragung der Kampfraster per Video-Beamer oder großen Monitor.



9. Harte Regeln: In-Play und Out-Play

In-Play ist der Zustand, in dem im Spiel gehandelt und gesprochen wird. Out-Play stellt die bewusste Unterbrechung des Spiels dar, in der etwas besprochen werden muss.

- Das „Out-Play!“ ist ein bewusst gewünschter Zeitraum, in dem die Spieler und der SM aus dem Spiel aussteigen, um Fragen zu klären oder besondere Absprachen treffen. Das kann eine regeltechnische Frage sein, es können aber auch Verständnisfragen unter den Spielern sein.
- Wenn der SM es zulässt, können sich Spieler im Out-Play über die vor ihnen liegende Aufgabe unterhalten. Dieser Zeitraum sollte begrenzt sein. Lagepläne oder taktisches Vorgehen für anstehende Kämpfe zu diskutieren gehören jedoch ins Spiel, – also In-Play.
- Im Out-Play befindet man sich automatisch wenn der SM in einer Kampfsituation den Spieler fragt, was sein Charakter tun möchte oder der Spieler erklärt, was sein Charakter tun soll oder er eine regeltechnische Frage stellt. Auch das Nachdenken ist eine Unterbrechung im Out-Play, die jedoch nicht zu viel Zeit in Anspruch nehmen sollte.
- Handlungen und Entscheidungen müssen im Spiel getroffen werden. Wenn der Spieler eine Idee hat, was sein Charakter tun könnte, sollte er nicht fragen, ob das möglich wäre, sondern es einfach versuchen. Gedanken in Handlungen umzusetzen stellt ein gutes Rollenspiel dar.
- Führt der Spieler mit seinem Charakter konsequent logische Handlungen aus, obwohl der Spieler bereits Informationen darüber besitzt, dass die Handlungen keinen Wert ergeben, stellt das ein gutes Rollenspiel dar.
- Spieler dürfen sich im Kampf gegenseitig keine Tipps geben. Gespräche und Hinweise müssen In-Play stattfinden.
- Wenn der Spieler ankündigt, was er tun will, gilt „gesagt = getan!“ Die angekündigte Handlung wird ausgeführt. Gerade in Kampfszenen sollte der Spieler darauf achten, welche Handlungen er ankündigt. Wenn ein Spieler beispielsweise öffentlich sagt: „Dem hau ich auf die Schnauze!“, dann wird der SM ihm erklären, dass der Spieler eine Kampfsequenz begonnen hat, in dem er mit bloßer Faust ins Gesicht des Gegenübers schlägt. Anderes Beispiel: Der SM erklärt den Spielern, dass sich vor ihren Charakteren ein Graben befindet. Noch bevor er ausformulieren konnte, was es für ein Graben ist und wie breit er ist, sagt ein Spieler: „Ich spring rüber!“ Auch hier gilt: „gesagt = getan!“
- Ebenso gilt: „nicht gesagt = nicht getan!“ Wenn ein Spieler beispielsweise ankündigt, dass er auf einen Gegner schießen möchte, obwohl er seine Waffe noch gar nicht gezogen hat, wird der SM ihm diese Handlung nicht genehmigen.
- Wenn ein Spieler an der Reihe ist und er redet außerhalb des Spiels gerade mit einem anderen Spieler, finden seine Aussagen In-Play statt. Dies dürfte die Verwirrung aller Beteiligten hervorrufen. Besonders schwierig ist es für Spieler und Spielmeister darauf zu achten, wenn die gesamte Gruppe in einem Gespräch mit weiteren Personen verwickelt ist. Während einer das Gespräch führt, können Spieler dazu neigen, Seitengespräche zu führen. Solange die Gruppe aber sich im Gespräch befindet, gilt das als In-Play-Situation.
- Schließlich gilt noch: Gewürfelt werden darf erst, wenn der SM dazu auffordert. Der Spieler darf nicht selbständig entscheiden, dass er beispielsweise gerade schleichen möchte und gleich darauf den Talentwurf machen. Der Wurf gilt erst, wenn der SM die Aktion billigt und dann zum Wurf auffordert.



Bei allen hier gelisteten Härteregeln sollten SM und Spieler nicht vergessen, dass DOMinium ein gemeinsames Spiel ist, was allen Spaß machen soll und wird, wenn SM und Spieler das gleiche Ziel haben, nämlich ein interessantes Abenteuer zu erleben.

10. Die Dynamik der Spieler

Bei Gefahr rücken sie zusammen: „Wir teilen uns auf!“ Unsinnigerweise hört man diesen Spruch in vielen Horror- und Thrillerfilmen. Da lauert eine unheimliche oder kriegerische Gefahr und die Leute teilen sich auf und machen es dem Gegner dadurch nur noch leichter. Die Realität ist anders: Wenn Menschen Angst bekommen, rücken sie zusammen. So ist es auch in gefährlichen Situationen im Rollenspiel. Sofern sich die Charaktere nicht gegenseitig egal sind, werden sie in gruseligen Situationen oder im Kampf absolut zusammenhalten. Durch den Kampf sehen die Spieler im Spielmeister plötzlich nicht mehr den Mitspieler, sondern den Feind und dementsprechend verhalten sich die Spieler dann auch.



Wenn Spieler gegeneinander ziehen: Es ist natürlich durchaus spannend, wenn Charaktere gegeneinander spielen. Verfeindete Spieler-Charaktere sind schlimmer als alle NSC-Feinde. Alle Parteien schieben dem SM heimlich Informationen zu, um die andere Seite heimlich zu hintergehen. Sollten Spieler mal das Verlangen haben, sich mit ihren Charakteren zu bekämpfen, obwohl sie nicht verfeindet sind, können sie dies auch im Trainingsraum machen.

Das Testen böser Rollen: Rollenspiele ermöglichen Spielern Rollen zu testen. So kommt es auch häufig vor, dass neue Mitspieler gerne einen bösen Charakter spielen wollen. Manchmal auch zum Leid der übrigen Spieler. Es ist ein psychologisches Phänomen, dass wenn mehrere Spieler böse Charaktere spielen, sich das auch auf das Spiel insgesamt aggressiver oder depressiver auswirken kann. Wie im echten Leben ist der Umgang mit Kriminellen nicht leicht. Die meisten Kriminellen stammen aus sozial problematischen Verhältnissen und benehmen sich auch so oder sie können Drogensüchtig sein oder haben komplizierte Persönlichkeitsmerkmale.

Der Mord: Zur Behebung eines Problems kommt schnell die Lösung in den Sinn problematische Gegner zu eliminieren. Aber das Rollenspiel DOMINIUM versucht möglichst nah an der vernunftgemäßen Realität zu bleiben. Wer eine Person töten will, muss zunächst im Talent Skrupellosigkeit einen entsprechend hohen Wert haben. Wird eine Person getötet, existiert folglich eine Leiche und meistens auch viel Blut. Spuren müssen beseitigt werden. Leider vergessen die Spieler oft auch eine Leiche zu entsorgen. Sie wird einfach in der Straße liegen gelassen und das Abenteuer geht weiter. Der SM muss außerdem darauf achten, dass eine Leiche die Wachen oder auch nach Rache sinnende Verwandte nach sich zieht und jeder Kampf zieht Voyeuristen an oder verursacht Panik.

Spieler gehen unterschiedliche Wege: Wenn sich Spieler-Charaktere voneinander distanzieren, kann das aus logischen Gründen geschehen. Für das Spiel selbst ist es leider oft mühsam. Der SM muss mit jedem Spieler reihum spielen und die anderen müssen so lange warten, bis sie wieder an der Reihe sind. Für den SM macht es darum Sinn, die Charaktere irgendwie zusammen zu führen und gemeinsam handeln zu lassen.

Die Spielergruppe abseits des Abenteuers: Das kann natürlich vorkommen, dass die Gruppe den Pfad des Abenteuers verlassen hat. Vielleicht wollten sie noch eben was besorgen oder haben irgendwelche Hinweise falsch gedeutet. Irgendwann bemerkt die Gruppe dann, dass keine Bewegung mehr im Spiel ist und dass sich die Lösung des Rätsels immer mehr verabschiedet. Der SM kann der Gruppe helfende NSC zur Seite stellen, die – vielleicht mit einem eigenen, hoffentlich gelungenen Talentwurf – der Gruppe eine Idee präsentieren können. Aber im Grunde gilt im Rollenspiel auch die Folgen der Handlungen auszuspielen. Wer auf eine falsche Fährte gerät, muss das erst bemerken und kann dann umkehren.

Der Spielmeister ist kein Lebensretter: So wenig es das Ziel des SM sein kann, die Helden seiner Spieler zu eliminieren, genau so wenig ist es die Aufgabe des SM, die Spielercharaktere vor den Folgen ihrer Handlungen zu retten. Dafür stehen ihnen Talente wie Glück oder Instinkt zur Seite. Wenn aber ein erfahrener Soldat ein Haus stürmt, um Terroristen festzunehmen, muss er damit rechnen, dass sich hinter der Tür der Feind befindet oder dass sich dahinter eine Falle befindet. Wenn ein Charakter in seinen Tod gerannt ist, kann der SM letztlich nur noch den Tod diagnostizieren.

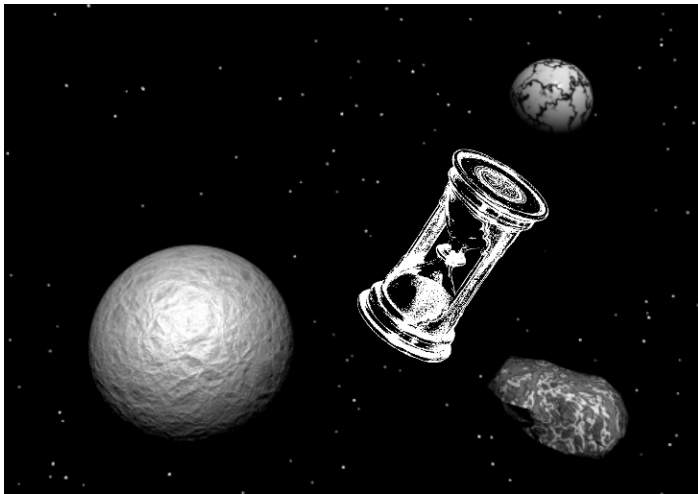
11. Fehlende Spieler und Gastspieler

Nichts ist ärgerlicher für einen Spielmeister, wenn ein fertiges Abenteuer in mühevollen Stunden erstellt wurde und ein oder mehrere Spieler kurz vorher einfach absagen. Da der Charakter des fehlenden Spielers für das Abenteuer vorgesehen war, wird er dann auch vom SM eingesetzt. Es könnte also sein, dass der Charakter im Spiel da blöd herumsteht. Die Spielergruppe kann entscheiden, ob sie diesen Charakter vorgehen lässt oder auch beklaut. Das ist aber schon extrem. Im Out-Play sollte die Spielergruppe gemeinsam vereinbaren, wie sie mit solchen Situationen umgehen möchte und bis wann ein Spieler noch absagen darf. Da die Charaktere nach jedem Abenteuer eine Aufwertung in einem Talent ihrer Wahl erhalten, ist dies auch ein kleiner Anreiz ein Spiel nicht ausfallen zu lassen.

Sollte ein Spieler irgendwann mal kein Interesse mehr am Spiel oder an der Gruppe haben, sollte er dies früh genug bekannt geben, damit sich die Gruppe gemeinsam nach einem neuen Spieler umsehen kann. Die Gruppe sollte für die Neubesetzung immer einen gemeinsamen Kandidaten benennen, mit dem alle zufrieden sind.

Gäste sind bei Rollenspielen manchmal störend. Manchen Spielern ist das Zugucken durch andere Personen unangenehm, schließlich spielt man ein Rollenspiel, in dem man in eine Fantasiewelt eintaucht. Besser ist es, wenn so genannte Gastspieler zugelassen werden, die auch einen Charakter entwerfen, den sie bei der nächsten Einladung wieder spielen können.

12. Faktor Zeit



Wenn sich die Charaktere während des Spiels miteinander unterhalten, verstreicht die Zeit im Spiel. Dabei kann es durchaus sein, dass die Spieler sich festreden und die Zeit im Spiel vergeht, wie in echt, so auch im Spiel.

Ein Kampf dagegen, der In-Play nur wenige Minuten lang dauert, kann in der Realität durchaus eine Stunde in Anspruch nehmen. Die Spieler erklären jede Handlung, die im Spiel sekundschnell abläuft.

Wenn eine Gruppe mehrere Tage unterwegs sein würde, kann der SM ein Abenteuer dazwischen schieben; etwas, was unterwegs passiert. Er kann die Zeit aber auch „vorspulen“. Er fragt die Spieler, ob ihre Charaktere in diesen Tagen noch etwas Besonderes erzählen oder machen wollen und dann erklärt er die Tage für verstrichen. Die Gruppe ist an ihrem Ziel und kann das Abenteuer fortsetzen.

13. Bewertungen

Bei DOM gibt es keine Erfahrungspunkte, die man sammelt, um seinen Charakter zu verbessern. Die Talentwerte der Charaktere können sich aber durch geschicktes Spiel verbessern, aber auch verschlechtern. Der SM wertet das Spiel nach dem Abenteuer aus und die Spieler erhalten vor dem nächsten Spiel die Bewertung.

- **Quest:** Wurde eine besondere Quest erledigt, kann der SM dies mit einem entsprechenden Punkt belohnen.
- **Meister und Patzer:** Automatisch und sofort findet eine Auf- oder Abwertung durch meisterhafte Würfe oder Patzer statt. Das Talent wird sofort um einen Punkt angehoben oder gesenkt.
- **Abenteuer gespielt:** Nach dem Abenteuer, bzw. zum nächsten Abenteuer erhält der Charakter, der am Spiel teilgenommen hat, die Möglichkeit ein Talent aufzuwerten oder ein PM zu senken. Er darf es sich frei aussuchen.
- **Neue Kategorie erreicht:** Durch Aufwertungen kann der Charakter in PSI oder KK eine neue Kategorie erreichen. Hier können virtuelle Punkte über den Wert 20 hinaus gesammelt werden. Die Categoriesprünge finden immer in 3er-Schritten ab dem Wert 12 statt: 12, 15, 18, virtuell 21, virtuell 24 ... Bei einem Categoriesprung erhält der Charakter auch eine neue Psinetik oder einen neuen Kampftrick.
- **Trainieren:** Der Charakter hat 3 Abenteuer lang ein Training in einem Talent durchgeführt und erhält entsprechend Aufwertungen. Das Training muss ins Spiel einfließen. Für das Training existieren Sonderregeln.
- **Beförderung:** Wenn ein Charakter im Spiel befördert wird, erhält er evtl. auch ein höheres Gehalt. Ebenso kann er aber auch **degradiert** werden.
- **Gehalt:** Nach jedem Monat erhält der Charakter neues Gehalt. Von diesem Gehalt werden aber auch bestimmte Ausgaben abgerechnet. Auch die Tage, die im Out-Play verstrichen sind, werden vom Vermögen des Charakters abgezogen.
- **Tod:** Wenn der Charakter gestorben, dann aber auch wiederbelebt wurde, erleidet der Charakter – 1 in MUT und ein PM, dass sich auf seinen Tod bezieht.
- **Psinetiker-Tod:** Wenn ein Psinetiker gestorben ist und der Charakter befand sich in einem Umfeld von 11 x 11 Metern in der Nähe und ist auch ein Psinetiker, erhält er in allen Regenerativen Talenten + 1.



14. Infos oder Fragen?

Für Anregungen und Fragen steht das Kontaktformular der Homepage zur Verfügung.

www.dominium-rollenspiel.de

Viel Freude und spannende Spiele, wünscht
Jens Schultski

(Herausgeber des
Rollenspielsystems DOMINIUM)