

MARKUS UND SANDRA GERWINSKI

HEROEN

DAS ROLLENSPIEL UM MYTHEN UND HELDENSAGEN

BASISBUCH

• Leseprobe 7 – Spielleiten •

Kapitel 7

Spieleiten

In Kapitel 3–6 ging es in erster Linie um die Regelmechanismen zur Abhandlung gewisser Situationen. Wie aber kommt es zu diesen Situationen überhaupt?

Bei einem Brettspiel ergeben sich alle Spielsituationen aus den Regeln. Ihr zieht eure Figuren gemäß den Regeln über ein Spielbrett, fällt Entscheidungen zwischen regeltechnisch möglichen Spielzügen, wertet Konflikte und Herausforderungen anhand der Regeln aus und arbeitet auf ein in den Regeln vorgegebenes Spielziel hin. Anders im Rollenspiel: Hier sind eure Figuren Personen mit eigenen Emotionen und Leidenschaften und der vollen Bandbreite menschlicher Handlungsspielräume. Der größte Teil des Spielverlaufs entsteht aus dem freien Erzählen heraus, abseits aller Regeln. Das Spielziel ist ein komplexes Drama für sich und das Spielbrett eine ganze Welt, die in euren Köpfen lebendig wird – aufgebaut und in Szene gesetzt vom Spielleiter.

Dieses Kapitel soll dir als SL das nötige Rüstzeug an die Hand geben, um deiner Rolle am Spieltisch ge-

recht zu werden: einen Handlungsrahmen zu setzen, in dem ihr alle gemeinsam, deine Spieler und du, eine Geschichte erspielt. Als SL bist du Bühnenbildner, Regisseur und Schiedsrichter in einer Person. Im Folgenden findest du Ratschläge, um die Szenerie aufzubauen, deine eigenen Figuren ins Spiel zu bringen, lenkend ins Geschehen einzugreifen und die Regeln zur Bereicherung der Geschichte zu nutzen.

Ob und in welchem Maße du von diesen Ratschlägen Gebrauch machst, bleibt dabei ganz dir selbst überlassen. Wenn du in deinen ersten paar Sitzungen lieber unvorbelastet drauflos leiten möchtest, fühl dich frei, dieses Kapitel komplett zu ignorieren. Aber auch, wenn du hier etwas nachschlägst, ist nichts davon alleinseigmachende Weisheit; es handelt sich um eine Sammlung von Erfahrungswerten für eine bestimmte Spielweise. Je länger du Rollenspiel betreibst, desto mehr Spielweisen wirst du kennenlernen und desto besser wirst du in deinem ganz eigenen Stil werden, das Spiel zum Spaß aller Beteiligten zu leiten.

7.1 Planung

Für dich als SL beginnt das Spiel für gewöhnlich einige Tage *vor* der Spielsitzung: Ehe du gemeinsam mit deinen Spielern loslegst, solltest du zumindest grob im Kopf haben,

- worum es im Kern des Spiels geht,
- welche zentralen Figuren (außer den SCs) im Spiel vorkommen und welche Rollen sie spielen,
- was die wichtigsten Örtlichkeiten des Schauplatzes sind
- und welche Mittel dir zur Verfügung stehen, um zu improvisieren und flexibel auf die Aktionen der Spieler einzugehen.

Die nun folgenden Ratschläge hier in Abschnitt 7.1 richten sich vor allem an Spielleiter, die ihre Szenarien selbst entwerfen möchten; aber auch, wenn du ein vorgefertigtes Kaufabenteuer leitest, solltest du dich vorab darin einlesen und darauf achten, dass du nach

der Lektüre die obigen Punkte benennen kannst. Ein Kaufabenteuer nimmt dir zumindest die Arbeit ab, für das Spiel dein eigenes *Skript* zu erstellen, in dem du während der laufenden Spielsitzung gewisse Einzelheiten nachschlagen kannst: etwa die Spielwerte bestimmter Figuren oder die genaue Raumaufteilung eines Gebäudes.

Planst du hingegen dein eigenes Abenteuer, dann liegt es allein an dir, derlei relevante Details in deinem Skript zu notieren. Eine solche Notizsammlung für den Eigenbedarf umfasst normalerweise pro Spielsitzung nur 1–2 DIN A4-Blätter, selten mehr. Kaufabenteuer sind im Allgemeinen sehr viel umfangreicher, da sie mehr Eventualitäten abdecken und für sehr viel mehr Leute verständlich geschrieben sein müssen als nur für den Autor. Bei deinem selbst erstellten Skript genügt es, wenn du selbst daraus schlau wirst.

Sinnvollerweise beginnen wir die Abarbeitung der Kernfragen beim letzten und wichtigsten Punkt: den Spielern.

7.1.1 Im Mittelpunkt: die Spieler

Gerade von Anfängern wird oft die Frage unterschätzt: Warum sollten sich die Spielercharaktere überhaupt auf das Abenteuer einlassen? Auf den ersten Blick scheint diese Frage oft absurd, schließlich treffen sich die *Spieler* zu dem alleinigen Zweck, eine Abenteuergeschichte zu spielen. Doch kann es schnell unbefriedigend werden, als Schwertkämpfer, Zauberer oder Meisterdieb einfach „mitzutrotten“, weil „man ja sonst kein Abenteuer hat“. Wenn jedoch Ehrgefühl, Ruhmsucht, Pflicht, Rachedurst oder einfach die Aussicht auf eine satte Belohnung den Charakter antreiben, gibt es auch eine Motivation *im Spiel* – was aus einem Parcours von Herausforderungen erst eine Geschichte macht.

Wer also sind die SCs? Was wollen sie? Was treibt sie an? Um genau dies schon bei der Charaktererschaffung zu erfahren, dient der Fragenkatalog in Abschnitt 3.8 (S. 61). Vor allem die Antwort des Spielers auf die Frage „Was macht dich zum Heroen?“ bietet dir Einblick in die Motive, die den Charakter treiben können, sich den Gefahren eines Abenteurers zu stellen.

Hab als SL keine Scheu, die Spieler hier um Kooperation zu bitten. Es kann nicht oft genug betont werden: SL und Spieler spielen nicht gegeneinander! Zwar kannst du als SL mit der Kenntnis der Charakterhintergründe geeignete „Aufhänger“ ins Spiel einbauen, um die SCs ins Szenario zu führen; es ist dann aber auch im Interesse der Spieler, sich wohlwollend darauf einzulassen und nicht etwa auszutesten, wieviel Widerstand sie deinen Bemühungen entgegensetzen können, sie ins Abenteuer zu zerren. Vor allem vor eurer ersten Spielsitzung gilt: Rede mit deinen Spielern. Umreiß ihnen grob, was ihre Charaktere vor Beginn über das anstehende Abenteuer wissen werden, und sprich mit ihnen Gründe ab, warum sie sich darauf einlassen.

Beispiel 7.1: *Der SL plant ein Szenario, bei dem es darum gehen soll, ein Ungeheuer zur Strecke zu bringen, das von einem verlassenen Bergwerk aus das Umland terrorisiert. Natürlich möchte der SL nicht vorab schon alle Details offenlegen, daher beschränkt er sich in seiner Frage an die Spieler auf folgende Information:*

„Es wird darum gehen, dass rund um ein Dorf Vieh gerissen wird. Auch unter den Menschen gab es schon einen sonderbaren Todesfall. Was kann deinen Charakter motivieren, dieser Sache nachzugehen und auch dann noch dranzubleiben, wenn es gefährlich wird?“

Es gibt verschiedene Standardmotive, die sich als Anreize für SCs bewährt haben. In den folgenden Abschnitten über die Zutaten eines Rollenspiels sind sie mit dem Schlüsselwort **Aufhänger** gekennzeichnet.

Zu guter Letzt wartet auf dich als SL gerade vor dem ersten Abenteuer normalerweise eine besondere Herausforderung: die **Gruppenzusammenführung**. Wenn ihr die Charaktere nicht von vornherein so angelegt habt, dass sie einander schon kennen und als Gruppe unterwegs sind, liegt es an euch als SL und Spieler,

die SCs zu einer Gemeinschaft zusammenzuschmieden. Das stellt zwar kein Problem dar, wenn die SCs ohnehin alle aus demselben Dorf stammen oder sich vom Charakterkonzept her ähneln und „natürlicherweise“ Teams bilden (wie etwa ein Trupp Söldner); meist aber wirst du so unterschiedliche Persönlichkeiten wie einen adligen Paladin, einen Dieb, eine Markthexe und einen menschenscheuen Jäger zusammenbringen müssen, die obendrein noch nicht einmal aus demselben Land stammen. (Es sei an dieser Stelle noch einmal darauf hingewiesen, dass ihr euch bei der Erschaffung der Charaktere auf eine gemeinsame Sprache einigen solltet, die alle SCs beherrschen!)

Um einen solchen zusammengewürfelten Haufen von Individuen zu einer Schicksalsgemeinschaft zu vereinen, die nicht nur die erste Spielsitzung hindurch, sondern auch darüber hinaus zusammenhält, ist die wohlwollende Mitarbeit der Spieler nahezu unerlässlich. Besprich dich also auch hier im Vorfeld mit deinen Spielern, was sie bewegen könnte, einem oder mehreren der anderen SCs auf Anhieb zu vertrauen (und bei allen anderen zumindest über offensichtliche Konfliktpotentiale hinwegzusehen). Darüber hinaus haben sich einige der bereits oben erwähnten *Aufhänger* als besonders geeignet für die Gruppenzusammenführung bewährt; auch sie werden in den folgenden Abschnitten noch einmal gesondert hervorgehoben.

7.1.2 Figuren

So entscheidend die SCs und ihre Motivationen auch sein mögen: Sie sind nicht allein auf der Spielwelt. Das Abenteuer entsteht erst aus der Interaktion mit anderen Spielfiguren. Ob es sich um vollwertige Charaktere mit komplexen Interessen und Plänen handelt oder nur um ein tumbes, aber schwer zu besiegendes Ungeheuer: Zu praktisch jedem Szenario gehören Figuren, die du als SL führst.

Die Figuren sind jene Zutat des Abenteurers, die du im Spiel am gründlichsten im Kopf bzw. im Gefühl haben musst. Bist du einmal in die Rolle des Räubers, der Edeldame, des Dorfvorstehers oder des dreiköpfigen Drachen geschlüpft, dann solltest du in dieser Rolle möglichst intuitiv agieren können. Natürlich wird kein Spieler dir den Kopf abreißen, wenn du über eine angemessene Reaktion einer Figur auch einmal nachdenken oder etwas in deinem Skript nachschlagen musst; wenn aber solche längeren Denkpausen mitten im Dialog oder im Kampf zum Regelfall werden, stockt das Spiel.

Aus diesem Grund solltest du bei der Vorbereitung zu jeder deiner wichtigsten Figuren die folgenden Fragen klären:

- Was will die Figur?
- Was kann sie?
- Wo liegen ihre Grenzen?
- Welche Schwächen hat sie?
- Wie tritt die Figur auf?



Was will die Figur? – Auch der Hauptgegner der SCs agiert nicht aus dem Bedürfnis heraus, „als Schurke“ den Anforderungen eines Skripts zu genügen. Sei dir bewusst, dass jede Figur im Szenario ihre eigenen Ziele, Leidenschaften und Handlungsmotive hat. Diese Ziele und Motive sind deine Basis als SL, um in der Rolle der Figur Entscheidungen zu fällen; du solltest sie daher für deine wichtigsten Figuren benennen können.

Dabei sind die Beweggründe von wilden Tieren oder Ungeheuern meist recht simpel: Fressen, Selbstverteidigung, eventuell Vermehrung und damit Schutz und Nahrungsbeschaffung für die eigene Brut. Bei Fabelwesen können höhere (oder niedrigere) Motive hinzukommen, etwa die Bewachung eines magischen Ortes oder eine widernatürliche Lust an Mord und Zerstörung. So oder so genügt es meist, dir in deinem Skript zu einem solchen Wesen ein paar Handlungsrichtlinien für die Begegnung mit den SCs zu notieren; etwa Kriterien, unter welchen Umständen das Wesen angreifen würde oder ab wann es im Kampf die Flucht ergreift.

Etwas komplexer verhält es sich mit vollwertigen Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs): Wenn du nicht gerade ein begnadeter „Charakterbildner“ bist, dem bei Bedarf mit Leichtigkeit eine lebendige, vielschichtige Person in den Sinn springt, gibt es verschiedene Ansätze zum Charakterbau. Am einfachsten ist es, dich bei Filmen oder Büchern zu bedienen und dir Charaktere herauszugreifen, die dir für eine Rolle passend erscheinen. (Allerdings empfiehlt sich in diesem Fall, mindestens den Namen zu ändern.) Auch hindert dich niemand daran, dir NSCs aus Kaufabenteuern auszuborgen und sie vielleicht für dein Szenario ein wenig anzupassen. Wenn es dich nicht schreckt, für eine breitere Palette an Charakteren etwas Aufwand in Kauf zu nehmen, besorge dir ein Fachbuch über kreatives Schreiben und befolge die Ratschläge daraus zur Erschaffung lebendiger Figuren.

Auf welchem Wege auch immer: Entscheidend ist, dass du am Ende Charaktere hast, deren Beweggründe du verstehst, sodass du sie im laufenden Spiel glaubwürdig verkörpern kannst.

Beispiel 7.2: Als Hauptgegner der SCs für eine anstehende Kampagne sieht der SL Baron Vandred vor, einen ehrgeizigen Salgourer Edelmann. Sein langfristiges Ziel besteht schlicht in der Anhäufung von Macht und Ansehen. Zu diesem Zweck strebt er momentan eine Fehde mit dem benachbarten Junker Madran an (ein Freund der SCs), um sich dessen Ländereien im Kampf anzueignen.

Konkret für die kommende Spielsitzung ist es das Ziel des Barons, einen Vorwand zu schaffen, um mit seinen Bewaffneten in Madrans Lehen einzufallen. Alle seine Handlungen werden folglich auf dieses Ziel hin ausgerichtet sein. Er wird die SCs nur dann bekämpfen, wenn sie ihm dabei in die Quere kommen. Solange sie ihrerseits seinen Plänen keinen Schaden zufügen oder ihm sogar in die Hände spielen, wird Vandred keinen Grund haben, gegen sie vorzugehen.

Natürlich gilt dies nicht nur für Gegner der SCs, sondern auch für Verbündete und neutrale Spielfiguren. Jede von ihnen hat ihre eigenen Beweggründe und selbst der engste Freund der SCs wird diesen vielleicht manchmal uneigennützig helfen, aber nicht selbstlos alles stehen und liegen lassen, nur um ihnen beizustehen (oder den Plot in irgendeinem Skript zu lösen).

Beispiel 7.3: Die SCs haben sich mit der handfesten Herbergswirtin Sadaka angefreundet. Für sie gilt also durchaus der Beweggrund, den SCs aus purer Sympathie den einen oder anderen Gefallen zu tun. Ihr vorrangiges Ziel ist und bleibt aber, mit ihrer Herberge ihre Familie zu ernähren. So wird sie den SCs zwar Unterschlupf bieten und vielleicht auch gelegentlich für sie ihre Beziehungen spielen lassen, auf keinen Fall aber zur Erfüllung aufwändiger Bitten ihr Geschäft ruhen lassen. Spätestens, wenn die Gegner der SCs ihre Herberge oder ihre Familie bedrohen, wird ihre Hilfsbereitschaft enden.

Was kann die Figur? – Nachdem geklärt ist, was die Figur will und welche dramaturgische Funktion sie im Szenario übernimmt, ist es an der Zeit, ihre regeltechnischen Spielwerte festzulegen.

Um deine Figuren so auszubalancieren, dass sie mit den SCs ungefähr auf Augenhöhe liegen, gibt dir das *Heroen*-Regelsystem ein simples, aber wirkungsvolles Hilfsmittel an die Hand: Den *Erfolgsindex* (vgl. Abschnitt 4.2.1, S. 77).

Bezogen auf einen bestimmten EW gibt der Erfolgsindex grob an, wie gut eine Spielfigur darin normalerweise im Vergleich mit anderen abschneidet. Dies gilt insbesondere für den dominierenden Konflikttyp des Schwert-und-Magie-Genres, den Kampf. Du kannst davon ausgehen,

- dass im Zweikampf die Spielfigur mit dem höheren Erfolgsindex für ihren Aktionswurf normalerweise im Vorteil ist
- und dass sich bei einer Gruppe von Kämpfern die Erfolgsindizes schlicht addieren.

Beispiel 7.4: Die Steppenreiterin Sarulan hat $Gw=5$ und Einzelkampf=3. Für den Nahkampf mit dem Schwert ergibt sich daraus ein Erfolgsindex von $5 \times 3 = 15$.

Ein typischer Räuber laut Anhang A (S. 169) hat $Gw=2$ und Gruppenkampf=3. Zum Erfolgsindex einer Gruppe trägt er also $2 \times 3 = 6$ bei. Gegenüber zwei Räubern (Addierter Erfolgsindex: 12) wäre Sarulan damit immer noch leicht im Vorteil. Erst, wenn sie zu dritt attackieren (Addierter Erfolgsindex: 18), geriete die gewandte Steppenreiterin in Bedrängnis.

Diese vereinfachte Rechnung berücksichtigt natürlich nicht den Einfluss von Deckung, Reichweite und anderen Besonderheiten von Bewaffnung und Kampftaktik; um aber rasch zu überschlagen, ob deine Figuren den SCs überlegen, unterlegen oder ungefähr ebenbürtig sind, genügt sie allemal.

Für die meisten Figuren reicht es aus, die nach diesen Gesichtspunkten festgelegten Spielwerte in deinem Skript stichwortartig gemäß dem Schema aus Kurzregel XV (S. 341) zu notieren. Nur für handlungstragende Haupt-NSCs lohnt sich – wenn überhaupt – der Aufwand, einen vollständigen Charakterbogen auszufüllen. Dann allerdings halte dich ruhig an die Charaktererschaffungsregeln aus Kapitel 3: Gib dem Charakter CP gemäß seiner Reife sowie ein Kontingent an EP, das dir angemessen erscheint; dann baue ihn genauso auf wie einen SC.

Beispiel 7.5: Baron Vandred ist Mitte 40, hat also Reife=4. Er bringt Lebenserfahrung aus drei Feldzügen mit, die der SL als gleichwertig mit drei Kampagnen zu je 10 Episoden betrachtet, also insgesamt 30 Episoden. Regelkonform hätte er auf diese Weise 30–150 EP sammeln können. Der SL gesteht dem Baron daher 120 EP zu und fängt an, den Charakterbogen auszufüllen.

Hast du die Fähigkeiten einer Spielfigur in deinem Skript festgelegt, dann brauchst du sie natürlich nicht auswendig zu lernen; allerdings solltest du grob im Kopf haben, wie sich die Figur angesichts einer Herausforderung verhalten wird, um ihre individuellen Stärken zum Einsatz zu bringen. Ein Kämpfer reagiert gegenüber einer Bedrohung anders als ein Zauberer oder Gauner. Neben den Spielwerten solltest du dabei auch andere Aktivposten der Figur berücksichtigen wie z. B. Gefolgsleute, Geldmittel, Beziehungen oder einfach genaue Ortskenntnis einschließlich möglicher Hinterhalte und Fallen.

Beispiel 7.6: Nachdem der SL für Baron Vandred einen eigenen Charakterbogen angelegt hat, notiert er im Skript detaillierte Angaben, Zahlen etc. über die ihm zur Verfügung stehenden Mittel. Abschließend fasst er die Fähigkeiten und Möglichkeiten des Barons in folgender Notiz zusammen:

- Der Baron selbst: Sehr starker Nahkämpfer, charismatischer Anführer. Seine Gefolgsleute respektieren ihn und sind ihm loyal.

- Untertanen: Massen an wehrpflichtigen, freien Bauern → Waffenknechte für die „kleinen“ Aufgaben (Gegner der SCs am Anfang).
- Hofstaat: Mehrere professionelle Kämpfer (Ritter, Junker) → kommen zum Einsatz, sobald Vandreds Pläne erstmals gestört werden.
- Geldmittel: In begrenztem Maße kann Vandred „Spezialisten“ von außerhalb anheuern (Söldner, Kopfgeldjäger, fähiger Zauberer); teuer → wird der Baron nur im Ernstfall tun.
- Wenn ihm die Dinge zu entgleiten drohen, wird der Baron seine Leute persönlich anführen und auch selbst kämpfen.

Beispiel 7.7: Bei einem Wildnis-Szenario im Gebirge sieht der SL als eine von vielen Gefahren ein Ungeheuer vor, das den Landstrich heimsucht. Im Zuge seiner Vorbereitung fasst der SL dessen Fähigkeiten folgendermaßen zusammen:

- Kampfwerte: Mittelmäßig. Den Kämpfern der Gruppe kann das Wesen nur im Handgemenge gefährlich werden.
- Fortbewegung: Große Vorteile in der Steilwand. Wenn das Wesen die SCs angreift, dann entweder während einer Klettertour oder in einer engen Schlucht (→ hervorragende Fluchtmöglichkeiten).

Um das Ungeheuer taktisch/dramaturgisch in den Spielverlauf einzuplanen, reichen diese beiden Notizen vollkommen aus.



Wo liegen die Grenzen der Figur? – Manche Dinge könnte eine Spielfigur zwar theoretisch tun, unterlässt sie aber trotzdem: weil sie von äußeren Zwängen gehindert wird, einem Moralkodex folgt oder einfach nur ängstlich ist und vor einem Risiko zurückschreckt. Oft sind es diese Grenzen, die erst dazu führen, dass die SCs ins Spiel kommen, weil etwa ihr Auftraggeber seine eigenen Ressourcen schonen will oder ihre Verbündeten schlicht das Wagnis eines echten *Heroen* nicht eingehen.

Bei einem Gegner können darüber hinaus dessen Grenzen genau das sein, was den SCs in einer brenzligen Situation noch einmal den Hals rettet. So kannst du auch bei noch so sorgfältigem Ausbalancieren der Spielwerte nie mit völliger Sicherheit davon ausgehen, dass die SCs einen Kampf gewinnen werden. Wenn du also garantieren möchtest, dass sie einen bestimmten Kampf überleben, gibt es dafür nur ein sicheres Mittel: Der Gegner darf die SCs nicht töten *wollen*. Dem

Unterlegenen muss die Möglichkeit offenstehen, zu fliehen, sich zu ergeben oder lebendig gefangen genommen zu werden – und diese Möglichkeit ergibt sich mitunter aus den Grenzen des Gegners.

Beispiel 7.8: *Die Schlagkraft von Baron Vandreds Bewaffneten würde theoretisch ausreichen, um das Lehen von Junker Madran einfach zu überrennen. Mit einer kleinen Abenteurergruppe würde seine Streitmacht normalerweise erst recht problemlos fertig, wenn sie geballt zuschlagen könnte.*

Doch ist der Baron an die Gesetze des Königreichs Salgour gebunden und braucht für einen solchen massiven Angriff einen Vorwand, um Madran die Fehde zu erklären; anderenfalls wären gleich mehrere mit ihm verfeindete Adlige nur allzu bereit, Vandred für diese Verfehlung vor dem Gericht des örtlichen Grafen anzuklagen. Der Baron muss also beim Einsatz seiner Mittel maßvoll bleiben.

Überdies betrachtet der Baron sich selbst nach wie vor als ehrenhaften Edelmann. Auch wenn er im Rahmen seiner Intrige einige Gesetze der Krone bricht, rechtfertigt er sein Vorgehen vor sich selbst damit, „noch im Rahmen zu bleiben“. Eine Grenze, die der Baron nie überschreiten würde, bestünde im Pakt mit dämonischen Mächten: Würde ein Zauberer ihm ein Angebot zur Anwendung schwarzer Magie unterbreiten, dann würde der Baron ihn persönlich zum Scheiterhaufen verurteilen.

Welche Schwächen hat die Figur? – Kein Held ist makellos und kein Schurke vollkommen gegen kleine Fehler gefeit. Eine Spielfigur, die stets beeindruckend, zielführend, selbstbeherrscht und in jeder Hinsicht perfekt agiert, ist nicht nur unglaubwürdig, sondern wird auch irgendwann dröge und langweilig. Ob Freund oder Feind der SCs: Jede Spielfigur hat ihre Schwächen, die es erlauben, sie auch entgegen überlegener Spielwerte empfindlich zu treffen oder gar zu besiegen.

Beispiel 7.9: *Baron Vandreds Standesdünkel verleiten ihn mitunter dazu, einen Gegner, der nicht von Adel ist, zu unterschätzen. Gegenüber Gleichrangigen hingegen ist er eitel und empfänglich für Schmeicheleien: Gelingt es einem SC von mindestens Stand=2, ihm glaubwürdig Bewunderung vorzuspielen, dann wird der Baron eher geneigt sein, ihm zu vertrauen oder (falls der SC sein Gefangener ist) ihm eine mildere Behandlung angedeihen zu lassen ... was durchaus z. B. in Nachlässigkeiten bei dessen Bewachung münden kann.*

Wie tritt die Figur auf? – Zuletzt solltest du als SL über jede wichtige Figur wissen, wie sie sich den SCs nach außen hin präsentiert. Wie sieht die Spielfigur aus? Welchen Habitus trägt sie zur Schau? Wie verhält sie sich beim Kennenlernen? Dieser erste Eindruck kann für deine Spieler wichtig sein, um eine deiner Figuren sinnvoll einzuschätzen – oder aber, um von ihr getäuscht und aufs Glatteis geführt zu werden.

Beispiel 7.10: *Äußerlich bietet Baron Vandred einen beeindruckenden Anblick: Groß, breitschulterig, ein offensichtlich durchtrainierter Kämpfer. Er legt Wert auf eine gepflegte Erscheinung und standesgemäß teure, aber praktische Kleidung.*

Vandred spricht in einem selbstbewussten Ton, der leicht einen herrischen Eindruck erweckt. Auf keinen Fall wird er jemals Schwäche zeigen: So äußert sich Angst bei ihm lediglich darin, dass seine Befehle lauter und bestimmter werden und er mit Untergebenen ungeduldiger wird. Selbst gegenüber einer Klinge an seiner Kehle wird er Haltung bewahren. Bitten oder Flehen kommt für ihn unter keinen Umständen in Frage.

Beispiel 7.11: *Sadaka entspricht vom Aussehen her dem Klischee der südländischen Wirtin: Rundlich, pausbäckig, mit dunklem Teint und ergrautem, schwarzem Haar. Sie hat eine verschmizte Art an sich und verbirgt ihre Gerissenheit, indem sie Fremden gegenüber die Einfältige spielt. Im lärmigen Herbergsbetrieb zeigt sie ein lautes, humorvolles Gebaren. Sie ist einiges gewohnt und schwer aus der Ruhe zu bringen; wenn sie allerdings wütend wird, dann lässt sie keinen Zweifel daran und zeigt dies sehr laut und direkt.*

Beispiel 7.12: *Das Ungeheuer aus Beispiel 7.7 überlebt in den Bergen vor allem dank seiner Schnelligkeit und der Fähigkeit, sich unbemerkt zu bewegen. Die meiste Zeit werden die SCs davon also kaum mehr zu sehen bekommen als einen haarigen Schatten. Nur im Fall einer Konfrontation, der es nicht mehr ausweichen kann, zeigt sich das Wesen als etwa menschengroße, schwarz bepelzte Kreatur mit beeindruckendem Raubtiergebiss. Lange Krallen sitzen an den Enden seiner überlangen Gliedmaßen, die es in dieser Situation unter wütendem Zischen möglichst weit ausstrecken wird, um besonders groß und bedrohlich zu wirken.*

Gerade bei menschlichen (oder menschenähnlichen) NSCs kann es das Spiel enorm bereichern, wenn du sie deinen Spielern nicht nur beschreibst, sondern auch schauspielerisch darstellst. Wenn du als SL diesen Effekt gern im Spiel unterbringen möchtest, probiere bei der Planung ruhig aus, Sprechweise und Habitus deiner wichtigsten NSCs zu imitieren. Für ein Rollenspiel ist es durchaus angemessen, eine Rolle vorab einzuüben.

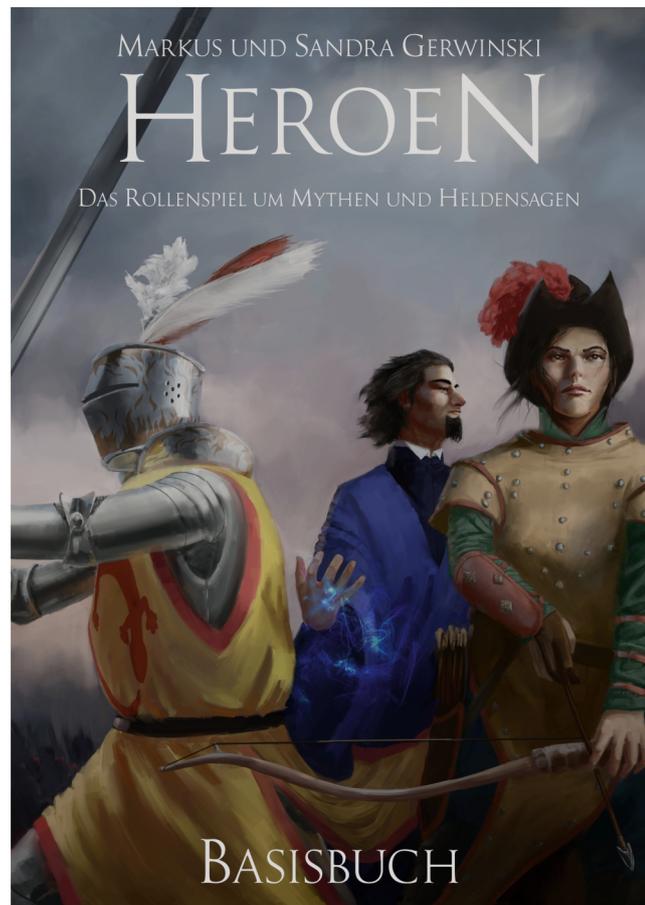
Als **Aufhänger** unter den Figuren bietet sich ein NSC an, der ein Problem hat und die SCs zu dessen Lösung heranzieht. Das kann z. B. der klassische Auftraggeber sein, der in der Taverne nach Desperados Ausschau hält, die für ihn gegen Lohn eine Queste erledigen; genauso gut kann es aber auch der örtliche Kleinadlige sein, der auf die Erlegung eines Ungeheuers in seinem Lehen eine Belohnung ausgesetzt hat. Eine andere Variante wäre ein gemeinsamer Freund der SCs, der in Schwierigkeiten steckt und sie um Hilfe bittet. Vor allem letzterer eignet sich besonders gut für eine *Gruppenzusammenführung*.

Neugierig ...?

... auf Tipps zur Gestaltung von Schauplätzen?

... auf den Unterschied zwischen Plot und Handlung?

... auf praxisnahe Ratschläge für das Improvisieren im Spiel?



Hol dir das Regelwerk!

Verlag BoD, 2020
ISBN 978-3-7519-5068-8

<http://heroen.gerwinski.de>

