

TIPPS UND TRICKS

TIPPS FÜR DEN SPIELLEITER

Hinter den Kulissen

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

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 berechnete Bitte ablehnen kann, ohne dass sein Ruf darunter leidet. Zugern 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 - fast erwartet man 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...) in Konflikt zu geraten, bei Charakteren mit schlechtem Ruf höher, selbst wenn nichts konkretes gegen sie vorliegt.

Und Charaktere, denen ein aussergewöhnlich schlechter Ruf voraussetzt (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 ausgesetztes Kopfgeld zu kassieren. Das kann allerdings auch bei sehr gutem Ruf, oder evtl. sogar bei sehr hoher Bekanntheit passieren. Nun, es ist halt nicht leicht, ein 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 verwandt ganz entscheidend zu einem gelungenen Rollenspiel-Abend beitragen.

Wichtig ist sich vor Augen zu halten, 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.

Um die theoretischen Überlegungen anschaulicher zu machen, ist häufig an den Anfang einer Filmtechnik ein kurzes "typisches" Beispiel gestellt, wie es sich im Rollenspiel ergeben könnte und ein Film genannt, der eine ähnliche Szene enthält.

der Schnitt

Die Charaktere sind in einen Bandenkrieg verwickelt worden und beraten gerade die Lage...

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.

Ihr sitzt im Wohnzimmer von Hank."

(z.B. "Romeo Must Die": im Friseurladen)

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, wie er oben beschrieben ist, 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.

Szenen wie oben 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 sind gleichermaßen vorstellbar.

Handlungssprünge durch die Zeit

(z.B. "Terminator I": Jetztzeit und Zukunft, "Joanne d'Arc": die Kindheitserinnerungen)

Nicht jeder Augenblick ist gleich interessant. Schlafen, Essen, U-Bahnfahren sind Tätigkeiten, die nur selten dargestellt sind (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..."*

(z.B. "The Matrix": in der U-Bahn, "Face Off": am Flugzeughangar)

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 die monumentalen Gebirgsketten des Wolkenzahngebirges..."

(z.B. "Karl May Filme": immer wieder die Landschaftsaufnahmen)

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.

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

(z.B. "Schlafes Bruder": Entdeckung des Gehörs)

Gewisse Ähnlichkeiten zum Zeitsprung lassen sich beim Zeitraffer durchaus wieder erkennen. 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, plötzlich 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..."

(z.B. alle Filme :-)

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 auf einen 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.

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