

Sengils Regelecke:

Wie kann man schlauer sein als man ist?

Eines der wichtigsten Dinge, die ein unerfahrener Spieler von seinen erfahreneren Kollegen eingebleut bekommt, ist die Trennung von Charakter und Spieler. Ein Charakter kann vielleicht zaubern, der Spieler kann es nicht. Der Spieler kann Flugzeuge steuern, der Charakter kann es nicht. Das hat seine Vor- und Nachteile beim Spielen, aber es wird im allgemeinen als ein wesentliches Element des Rollenspiels angesehen, auf das niemand verzichtet. Wie sonst sollten sich sonst die mächtigen Magier erklären, die Fantasywelten bevölkern oder die waffenstrotzenden Raumsöldner, die ganze Welten mit einem Knopfdruck ausradieren.

Gewöhnlich hat man damit keine Schwierigkeiten, da Regeln es erlauben, die Fähigkeiten festzulegen, die ein Charakter hat und dies geschieht unabhängig von Eigenschaften des Spielers. Für physische Fähigkeiten führt dies auch meistens zum Erfolg. Eine physische Leistung, wie etwa Schlösser knacken, wird z. B. durch einen Würfelwurf erbracht. (Wir sehen vom Live Rollenspiel ab.) Selbst geistige Fähigkeiten, die in unserer Welt keine Entsprechung haben, wie Zauberei, Geisterbeschwörungen oder Telepathie lassen sich so regeln. Es bleiben geistige Fähigkeiten, die sowohl Spieler als auch Charakter haben, die von beiden geleistet werden könnten.

Es wird häufig als „gutes“ Rollenspiel charakterisiert, wenn gerade solche Fähigkeiten durch den Spieler erledigt werden, im Gegensatz zu dem eingangs erwähnten Trennungsdogma. So erwarten viele Spielleiter, daß Rätsel, die sie stellen, von den Spielern gelöst werden. Dabei kommt es natürlich oft zu Diskrepanzen, wenn der dumme Kämpfer den schlauen Zauberern oder weisen Priestern erklären muß, wie das geht. Gleiches gilt für soziale Fähigkeiten, wie Rhetorik oder Süßholzraspeln. In vielen Fällen ist es nicht so wichtig, aber manchmal treten solche Diskrepanzen unangenehm zu Tage. Insbesondere, wenn etwa ein naiver Spieler ein Genie spielt oder ein introvertierter einen berühmten Charmeur spielen will. Bei einem starken Kämpfer wäre dergleichen weniger ein Problem. Es wird nun aber von den Spielern (und auch dem Spielleiter) erwartet, daß dieses Problem so gelöst wird, daß einerseits des Spielers Beteiligung nicht auf einen Würfelwurf reduziert wird, andererseits die Fähigkeit des Charakters auch berücksichtigt wird.

Eine der einfachsten Möglichkeiten, die von Seiten des Spielleiters einiges Geschick verlangt, ist es, den Charakter die Aktion durchführen zu lassen und des Spielers Einfluß durch Modifikation des Zufallselements zu berücksichtigen. Beispiel: der Charakter versucht einen NSC zu bezirzen. Nachdem der Spieler mit dem Spielleiter ein paar Worte gewechselt hat, jeder als Stellver-

treter seines Charakters, entscheidet der Spielleiter, ob die Wortgewandtheit des Spielers einen Bonus oder einen Malus auf den Fertigkeitenwurf wert ist. Umgekehrt ist es natürlich auch denkbar, daß der Erfolg einer Aktion durch den Spieler entschieden wird, des Charakters Fähigkeiten einen Malus oder einen Bonus für den Spieler bedeuten. In obiger Situation kann der Spielleiter für den zu bezirzenden NSC entscheiden, ob er ihn als leichtes oder schweres Opfer spielen wird, je nach dem, wie die Fähigkeiten des Charakters sind. Wir sehen, daß diese Möglichkeit in jedem Fall vom Spielleiter verlangt, daß er entweder die Zahlenwerte des Charakters als Modifikation seines eigenen Spiels berücksichtigen muß, oder die Spielerleistungen in Zahlenwerte ummünzen können muß. Dies verlangt häufig Fingerspitzengefühl. Insbesondere erwarten ja die Spieler vorher zu wissen, in welchem Maße ihre eigenen Aktionen in die Erfolge ihres Charakters einfließen. Diese Regelungstechnik möchte ich die „subjektive“ nennen, weil sie subjektive Entscheidungen des Spielleiters in jedem Einzelfall benötigt.

Wir kommen zu einer Möglichkeit, die dem Spielleiter etwas Verantwortung abnimmt, weil sie etwas formaler ist. Wie jede Regel, die die Entscheidungsbefugnis des Spielleiters beschränkt und ihn dabei von seiner Verantwortung entlastet, so tut dies auch die folgende Regel. Bevor eine soziale Interaktion oder eine Intelligenzleistung gefragt ist, legt der Spielleiter einen „Leistungskatalog“ fest. Dieser besteht aus einer Anzahl von Leistungen, die der Spieler erbringen kann. Innerhalb einer ebenfalls festgesetzten Frist muß der Spieler nun möglichst viele dieser Leistungen erbringen. Wohlgemerkt: dem Spieler sind diese Leistungen meist unbekannt, er muß sie aus dem Kontext erschließen. Nehmen wir das Beispiel des NSCs, den es zu bezirzen gilt. Der Spielleiter legt fest, daß (a) der NSCs von den finanziellen Möglichkeiten des SCs hören möchte, (b) mindestens vier romantische Worte fallen müssen (etwa: Liebe, Glück, Sehnsucht, Treue), (c) nach frühestens 5, nach spätestens aber 10 Minuten eine unverfängliche Berührung stattfinden muß, (d) während des Gesprächs einmal Blickkontakt ununterbrochen für mindestens 10 Sekunden besteht und (e) in dieser Zeit keine abwertenden Bemerkungen über dritte gemacht werden. Dies mag für den einen oder anderen zu mechanisch wirken. Wem so zumute ist, der sei auf den ersten Absatz verwiesen; die hier beschriebene Regeltechnik ist für Spielleiter gedacht, die ihre Entscheidung von eigenen Vorurteilen befreien wollen, die z. B. von etwaigen Sympathien oder Antipathien gegenüber bestimmten Spielern herrühren. Der Spieler, der nun mit seinem Verhalten die obigen Leistungen (a)–(e) erbracht hat, hat Erfolg, wer nicht, der nicht. Man kann diese Regel natürlich mit derjenigen des vorhergehenden Abschnitts kombinieren, und etwa pro Punkt einen Bonus von 10% auf einen Fertigkeitenwurf geben, oder umgekehrt pro 10% des Fertigkeitenwerts eine Leistung erlassen. Diese Regelungs-

technik möchte ich die „objektive“ nennen, weil sie für alle Spieler dieselben Maßstäbe anlegt. Natürlich sind die Maßstäbe selbst subjektiv.

Bei der Bezeichnung subjektiv und objektiv ist keine Wertung impliziert. Beide Lösungen haben ihre Berechtigung. Natürlich erlauben es beide Möglichkeiten¹ negative wie positive Beziehungen aufzubauen. Schlechtes/Gutes Spielerverhalten kann schlechtes/gutes Charakterverhalten beeinflussen, alle Kombinationen sind denkbar.

Zwischen diesen beiden Möglichkeiten liegen außerdem viele Stufen, an deren einem Ende die erste, einfache, aber Fingerspitzengefühl des Spielers verlangende, und am anderen Ende die zweite, kompliziertere, aber objektivere sich befinden. Die erste ist für den Hausgebrauch geeignet, wo die Spieler völliges Vertrauen in des Spielers Abwägungen haben, die zweite für Conventions oder Turniere, wo die Spieler kritische Entscheidungen durchschaubar wissen wollen.

Es gibt Grenzen dieser Regelungen, insbesondere wenn Alles-oder-Nichts Aktionen gefragt sind. Dies kommt insbesondere bei Rätseln vor, die die Spieler entweder lösen oder nicht, besonders dann, wenn der Spielspaß gerade im Lösen solcher Rätsel besteht. Folgendes ist sicherlich undenkbar:

Spielleiter: Auf der schweren Tür sind Schriftzeichen eingraviert. Bei genauem Hinsehen entpuppen sie sich als Verse, die anscheinend ein Rätsel beschreiben: „Man kann sie wahrnehmen, aber nie ansehen,...“ und so weiter. Ist ja egal: würfelt alle mal auf Intelligenz. Anchalon bekommt ein +1, weil sein Spieler letztens das Rätsel mit den 2,3 oder 4 Beinen lösen konnte, die anderen nicht.

Abgesehen davon, daß hier das Kriterium für einen Bonus nicht direkt mit der Aufgabe zusammenhängt (was offensichtlich so weit wie möglich erreicht werden sollte, damit das Spiel nicht seinen inneren Zusammenhalt verliert) wird der Spielspaß selbst denen genommen, die das Rätsel nicht lösen würden. In solchen Fällen sollte man folgendes bedenken: erstens kann man schon bei der Entwicklung entsprechender Aufgaben darauf achten, daß sie in Stufen gelöst werden können. Auf diese Art können manche Spieler die eine oder andere Stufe überspringen, wenn ihr Charakter besonders intelligent ist. Oder es können für besonders dumme Charaktere dem Spieler zusätzliche Aufgaben gestellt werden. Bei Gemeinschaftsaufgaben kann entsprechend der „schlaueste“ Charakter bestimmen, wieviele Teilstufen die Gruppe noch lösen muß. Diese Aufteilung eines Problems in Teilprobleme ist fast immer möglich. Wo

¹Tatsächlich sind es ja vier: subjektiv/objektiv und jeweils kann das Spielerverhalten das Charakterverhalten oder umgekehrt modifizieren.

es nicht möglich ist, hat der Spielleiter natürlich nur die Wahl, das Alles-oder-Nichts entweder dem Spieler oder dem Charakter zu überlassen.

Es gibt weitere Möglichkeiten, Spieler- und Charakterfähigkeiten zu verquicken. Eine besonders beliebte soll hier noch erwähnt werden, die sich besonders dann eignet, wenn die Spielerfähigkeiten diejenigen des Charakters übersteigen. Es ist auch bei machen Sportarten bekannt: das sogenannte Handicap. Angenommen, ein Spieler erkennt schneller Zusammenhänge, als man es von seinem dummen Charakter erwartet. Es ist für diesen Spieler natürlich auch spieltechnisch besonders schwer, sich dümmer zu stellen als er selber ist. Wann ist ein Gedankengang, den er hat, seinem Charakter unmöglich? Wann hätte er ihn unter glücklichen Umständen haben können? Analog stelle man sich einen Golf- oder Schachspieler vor, der absichtlich schlecht spielt. Abgesehen von den technischen Schwierigkeiten bedeutet es auch einen eingeschränkten Spielspaß, sich solchermaßen selber auszubremesen. Dem Spielleiter ist es aber möglich, charaktergemäße Handicaps zu verteilen. In unserem angenommenen Fall kann der Spielleiter den Spieler gelegentlich auffordern, das Zimmer zu verlassen, oder die Ohren zu verschließen, wenn er Informationen verteilt, die eigentlich allen Spielercharakteren zugänglich sind. Die Rechtfertigung ist, daß der Charakter die Information einfach nicht so aufgenommen hat, wie der Spieler sie aufgenommen hätte. Auf diese Art ist der Spieler darauf angewiesen, daß ihm die anderen Spieler die Information mitteilen. Das geschieht aber durch deren Brille und entsprechend verzerrt. Mit etwas Erfahrung kann der Spielleiter so einen Spieler zügeln, ohne ihm den Spaß zu mindern. Entsprechendes ist selbstverständlich auch in anderen Situationen möglich. Etwa ein Spieler, der schneller als die anderen Vorschläge macht, obwohl sein Charakter langsam ist. Ihn kann man zu gewissen Zeiten zum Schweigen verurteilen. Wenn der Spielleiter dies wohlüberlegt² macht, dann kann der Spieler sowohl seinen Charakter gut spielen, als auch seine Eigenheiten behalten, ohne welche oder unter deren selbstauferlegter Beschränkung er sich nicht wohl fühlen würde.

²Diese Regel sollte nicht dazu benutzt werden, um einen vorlauten Spieler zum Schweigen zu bringen oder aus anderen Gründen zu schikanieren. Ich neige dazu, eine solche Regel nur anzuwenden, wenn der Spieler selbst darum bittet.