

Persönliche Wertevorstellungen im Pen-&-Paper-Rollenspiel

Das Pen-&-Paper-Rollenspiel ist eine kleine Nische, doch ihre Enthusiasten sind in ihren Interessen und Spielweisen keineswegs homogen. Höchst unterschiedlich sogar, so mein Eindruck. Dabei macht niemand etwas falsch, sondern orientiert sich alleine an ihm oder ihr wichtigen Wertevorstellungen. Das sind meine.

Was bedeutet: **DAS BUCH DER KÖNIGREICHE** mit meiner Rollenspiel-Welt transportiert meine individuelle Art zu spielen und die mir wichtigen Werte – im Sinne von „Was benötige ich für ein die Spielrunde erfüllendes Erlebnis?“. Das konkrete Auswirkungen hat auf meine ...

NSC

Auch unwichtige NSC erhalten häufig kleine charakterisierende Merkmale, z. B. eine ungewöhnliche Sprechweise, einen schlurfenden Gang, verheilte Narben einer Pockenkrankheit, auf den Beruf zurückzuführende Gerüche oder Verschmutzungen und die vielfältigsten Aspekte, die ihre Erscheinung durch ihr bisheriges Leben geprägt haben. Ergänzt wird dieser Eindruck durch die in dem NSC innewohnenden eigenen Wünsche und Motivationen sowie seine Biographie: Verspricht er sich einen Vorteil aus einem Gespräch mit den SC? Weckt die Begegnung in ihm Ängste oder schlechte Erinnerungen, die ihn unterwürfig oder aber

abweisend werden lassen? Um manchmal diese kleinen Nuancen erlebbar zu machen, ist das Ausspielen von Begegnungen von entscheidender Bedeutung. Mehr darüber findest Du auf der nächsten Doppelseite.

SC

Über das in der Profession und Rasse definierte klischeebehaftete Aussehen, Auftreten und Verhalten eines Spielercharakters hinaus bin ich als Spielleiter stets angewiesen auf Spieler, die aus eigenem Antrieb individuelle Interessen, Abneigungen und Wünsche entwickeln. Der Paladin, der davon träumt, die bedeutendste Waffenschmiede des Königreichs aufzubauen und deswegen in jedem Ort den lokalen Schmied aufsucht, um Erfahrung und Wissen auszutauschen. Oder der Abenteurer, der auf einer langen Reise Pflanzensamen sammelt und sich über den Anbau informiert, um damit später den Garten seiner Angebeteten in ein Blütenmeer zu verzaubern. Die Möglichkeiten sind unendlich.

Orte

Zahlen, Daten und Fakten sind notwendig, gehören aber in den Hintergrund. Entscheidend ist: Wie wirkt der Ort auf den SC? Welche Gefühle werden in ihm ausgelöst? Welche Bilder kann man in den Köpfen der Spielrunde anregen? Ein Beispiel:

- **Sachliche Variante:** Du stehst vor einer riesigen Burg mit den Ausmaßen von 50 x 50 Metern und hohen Ecktürmen, die 40 Meter Höhe erreichen. Das Tor ist geschlossen. Es gibt zahlreiche Schießscharten und die Mauern sind mit Zinnen bewehrt. Das Banner des Burggrafen weht über dem höchsten Turm.
- **Emotionale Variante:** Die trutzige Burg mit ihren hohen Mauern und Türmen lässt Deinen Blick gen Himmel schweifen. Klein kommst Du Dir vor, weil Du an Dein Heimatdorf denkst, das nicht einmal ein aus Steinen errichtetes Haus kannte. Lauern Armbrustschützen hinter den finsternen Schießscharten? Du kannst nichts erkennen. Auch auf den zinnenbewehrten Wehrgängen, die Dich an die Zähne der Monstergeschichten Deiner Kindertage erinnern, ist niemand zu sehen. Ein kühler Wind lässt das Banner über dem höchsten Turm flattern. Du fröstelst ein wenig.

Plots

Eingetaucht in die mitreißende Handlung

eines spannenden Buches, Theaterstücks oder Films liefere ich mich gerne dem Plot als Leser und Zuschauer aus. Ich identifiziere mich mit Protagonisten und kann – so sehr ich mitfühle und mitfiebere – doch ihr Schicksal nicht verändern. Nicht ein Wort, nicht die kleinste Geste kann ich einbringen. Denn das ist das Alleinstellungsmerkmal des Pen-&-Paper-Rollenspiels! Weisen die NSC, SC und Orte die oben geschilderten Eigenschaften auf, gerät ein vorbereiteter Plot schnell in den Hintergrund. Die Spieler entscheiden auf ihrem Weg ins Abenteuer nicht nur zwischen Tür A und Tür B, sondern sie suchen sich Türen, die der Spielleiter nicht einmal vorgesehen hat. In One-Shots ist das natürlich nicht möglich, doch in langfristig angelegten Spielrunden führt diese Herangehensweise dazu, dass die Rollenspiel-Welt an enormer Tiefe gewinnt und die Spielercharaktere viel viel mehr werden als ihre in den Charakterbögen eingetragenen Werte, Stärken, Fähigkeiten und Gegenstände.

Wegbegleiter

Ich vermute: Die wachsende Tiefe des Rollenspiels hat bei mir dazu geführt, dass das schöne Hobby aus Kindheitstagen mich auch in mein Erwachsenenalter begleiten konnte. Denn der tollste Gegenstand, das beste Schwert, der mächtigste Zauber und die beste Fertigkeit und höchste Stufe können doch über eines nicht hinwegtäuschen – manchmal sind viel unbedeutendere Dinge maßgeblich wertvoller.