



Der Ablauf eines Abenteuers

Sobald jeder Spieler eine Figur erschaffen hat, kann das erste **Abenteuer** beginnen. Dies ist eine abgeschlossene Spielhandlung, die sich über mehrere Spielsitzungen erstrecken kann. Sobald die Geschichte vollendet ist, erhalten die Spieler Gelegenheit, die während des Spieles gewonnene Erfahrung zur Verbesserung der Fähigkeiten ihrer Figuren zu nutzen, bevor das nächste Abenteuer beginnt. Eine Folge von Abenteuern, an denen immer wieder die gleichen Spielerfiguren teilnehmen, wird auch **Rollenspiel-Kampagne** genannt.

Es empfiehlt sich grundsätzlich, den Spielerfiguren eine klare Aufgabe zu geben, die sie im Laufe eines Abenteuers lösen müssen. Dies erleichtert den Einstieg in das Spiel und gewährleistet den flüssigen Ablauf. Die Spielleiterin erläutert den Spielern, wo sich ihre Abenteuerer zu Beginn der Geschichte befinden, und gibt ihnen die ersten Informationen zum Auftrag. Dies könnte zum Beispiel so aussehen:

- Die Abenteuerer befinden sich zusammen auf einer Reise, als es zu einem mysteriösen Todesfall kommt. Verwandte des Opfers, die Behörden oder auch andere Nichtspielerfiguren, die ihre eigenen Ziele verfolgen, bitten die Gruppe, den Todesfall aufzuklären, und bieten gegebenenfalls eine Belohnung an. Ein typisches Szenario dieser Art könnte ähnlich verlaufen wie in *Mord im Orientexpress*, einem Roman von Agatha Christie, in dem der berühmte belgische Detektiv Hercule Poirot von der Eisenbahngesellschaft gebeten wird, einen Mord aufzuklären.
- Jemand ist auf der Suche nach einem wertvollen Gegenstand, vielleicht einem archäologischen Artefakt, und organisiert eine Expedition, an der die Spielerfiguren teilnehmen können. Neben den Gefahren, die sich durch die Expedition selbst

ergeben, sind vielleicht noch andere Parteien an der Erlangung dieses Artefaktes interessiert, so dass es während des Abenteuers zu zusätzlichen Komplikationen kommt. *König Salomons Diamanten* von H. Rider Haggard ist ein Roman, der sich leicht in ein solches Abenteuer umarbeiten ließe.

- Ein Freund oder Verwandter kommt in den Verdacht, sein Land verraten oder etwas Wertvolles gestohlen zu haben, und es ist nun die Aufgabe der Spielerfiguren, den wahren Schuldigen zu finden. Diese Idee ist ein sehr beliebtes literarisches Motiv.
- Eine Spielerfigur wird durch Macheschaften eines Unbekannten um ihr Erbteil betrogen und muss nun mit Hilfe ihrer Freunde herausfinden, um wen es sich handelt und wie sie doch noch zu ihrem Recht kommen kann.

Während eines solchen Abenteuers beeinflussen die intellektuellen und körperlichen Fähigkeiten der Abenteuerer sowie die Überlegungen der Spieler und das daraus resultierende Vorgehen ihrer Figuren den Verlauf der Geschichte. Die Spieler bestimmen die Handlungsweise ihrer Figuren, während die Spielleiterin mit Hilfe ihres Hintergrundwissens, ihres gesunden Menschenverstands und der ihr zur Verfügung gestellten Regeln darüber entscheidet, wie sich diese Aktivitäten auf den Verlauf des Abenteuers auswirken. Hierbei muss sie natürlich auch die Handlungen eventueller Gegenspieler berücksichtigen.

In den meisten Fällen übernimmt die Spielleiterin in der Rolle der Nichtspielerfiguren oder als Konsequenz aus den im „Drehbuch“ vorgegebenen Ereignissen zunächst einmal die aktive Rolle bei einem Abenteuer und konfrontiert die Spieler mit einer Reihe von Ereignissen, auf die sie reagieren müssen. Üblicherweise verschaffen sich die Spieler da-

raufhin immer mehr Informationen, indem sie Nichtspielerfiguren aufsuchen, bei einem Verbrechen Erkundigungen bei der Polizei einholen, Zeitungen lesen oder Bibliotheken aufsuchen, um mehr über den Hintergrund der Geschehnisse herauszufinden. Irgendwann wird ihnen dann klar sein, was sie tun müssen, um ihre Aufgabe zu bewältigen, woraufhin es meist zu einer Konfrontation mit gegnerischen Figuren kommt, deren Ausgang das Ende der Geschichte bestimmt.

Haben die Spieler eine Reihe von Abenteuern gespielt, werden sie mit der Zeit immer selbstsicherer werden und eventuell auch einmal ungewöhnliche Wege gehen, auf die die Spielleiterin dann variabel reagieren muss. Umgekehrt kann sie Komplikationen einbauen, die zu einer Verzweigung des Spiels in verschiedene Nebenhandlungen führen, die nicht unbedingt etwas mit dem eigentlichen Auftrag zu tun haben müssen. An diesem Punkt entwickeln die Abenteuerer dann üblicherweise eine Eigendynamik, die den eigentlichen Reiz eines Rollenspiels ausmacht.

Wichtig!

Die Spielleiterin muss absolut unparteiisch sein! Sie darf die Gegner der Spielerfiguren nur so intelligent spielen, wie diese nach der Vorgabe des Abenteuers auch sind. Wenn sie darüber entscheidet, wie sich eine Nichtspielerfigur verhält, darf sie nur deren beschränktes Wissen berücksichtigen, nicht jedoch ihre eigenen Kenntnisse über das Abenteuer oder was sie selbst über die Pläne der Spieler mitbekommen hat. Dies lässt sich am leichtesten erreichen, wenn sich die Spielleiterin selbst nicht nur als Erzählerin und Schiedsrichterin, sondern auch als eine Art unbeteiligte Beobachterin versteht.

Die Würfel

Umgekehrt darf sich die Spielleiterin auch nicht auf die Seite der Spieler stellen. Sie darf ihnen nur die Informationen geben, zu denen sie aufgrund der Wahrnehmungen ihrer Spielerfiguren auch Zugang haben. Andererseits darf die Spielleiterin nie vergessen, dass die Spieler **nie** den umfassenden Überblick über das laufende Abenteuer haben können, über den sie verfügt. Die Mitspieler erleben die Handlung ja nur aus „zweiter Hand“, und da kann es schnell geschehen, dass essentielle Informationen, die die Spielleiterin als klar und eindeutig vermittelt ansieht, in Wahrheit völlig untergehen. Insofern sollte man bei der Weitergabe der Informationen, in deren Besitz die Abenteuerer sind, im Zweifelsfall eine gewisse Großzügigkeit anlegen, und sei es durch erleichterte Geistesblitze (s. Kapitel 3) – denn letzten Endes handelt es sich um ein Spiel, an dem alle Beteiligten Spaß haben wollen!

Da die Spielleiterin über alle Informationen des Abenteuers und die Motive der beteiligten Nichtspielerfiguren verfügt, wird sie gelegentlich Entscheidungen treffen, die den Spielern nicht einleuchten, weil ihnen eben wichtige Information fehlen. Aus diesem Grund gilt **während** des Spiels: *Die Spielleiterin hat immer Recht*. Auf diese Weise vermeidet man unnötige Diskussionen, die nur die Atmosphäre stören. **Nach** dem Spiel können die Spieler immer noch mit der Spielleiterin darüber reden, wie sie zu dieser oder jener Entscheidung gekommen ist. Nur in **begründeten** Ausnahmefällen (wenn zum Beispiel eine Figur gerade aufgrund einer klar falschen Regelauslegung gestorben ist) sollte es zu einer direkten Spielunterbrechung kommen.



Zum Spielen benötigt man neben dem Regelbuch mehrere normale sechsseitige Würfel, im folgenden kurz **W6** genannt, einen zwanzigseitigen Würfel (**W20**), der mit den Zahlen 1 bis 20 markiert ist, sowie sogenannte Prozentwürfel (**W%**), d.h. zwei unterschiedlich gefärbte Würfel, die jeweils die Zahlen 0 bis 9 tragen. Mit Prozentwürfeln erzeugt man Zahlen im Bereich von 1 bis 100, indem man die Zahl des einen Würfels als Zehnerstelle des Resultats nimmt und die Zahl des anderen Würfels als Einerstelle. Der Wurf, bei dem beide Würfel eine 0 zeigen, zählt als 100.



In den Regeln werden Kurzschreibweisen verwendet, die angeben, welche Würfel ein Spieler bei bestimmten Gelegenheiten zu benutzen hat, beispielsweise:

- 1W6+3:** einmal mit einem W6 würfeln und 3 zu dem Ergebnis hinzuzählen.
- 2W6-2:** mit zwei W6 würfeln und 2 vom Ergebnis abziehen; Ergebnisse unter 0 zählen als 0.
- 1W3:** mit einem W6 würfeln, das Ergebnis halbieren und aufrunden: die Augenzahlen 1 und 2 zählen so als 1, die Augenzahlen 3 und 4 als 2 und die Augenzahlen 5 und 6 als 3.

