

Ich habe beim Rollenspiel keinen Spaß mehr! - Ein Ratgeber

Du sitzt am Spieltisch. Dein Blick erfasst die anderen Spieler. Deine Ohren vernehmen die Stimme der Spielleitung, aber nichts geschieht. Dein geistiges Auge ist blind. Ein Gefühl des Zwangs liegt auf dir. Etwas in dir will es ausdrücken. Heute ist es nicht so ist wie sonst. Doch am Ende der Sitzung verabschiedet ihr euch, vereinbart den nächsten Termin und du kommst nie wieder. Ganz gleich, ob Du Neuzugang in einer fremden Gruppe oder Stammspieler einer etablierten Gruppe bist, jeder kann die Lust zum Rollenspiel verlieren. Meistens steckt jedoch mehr dahinter, als nur zu sagen, dass die Motivation fehlt. Ich will daher hier einen kleinen Ratgeber vorstellen, der dabei helfen soll, den Spaß an den Spieltisch zurück zu bringen. Das Wichtigste für dich ist, dich selbstkritisch mit dir und deiner Gruppe auseinanderzusetzen. Aber keine Sorge: wirklich große Probleme, die eine Vielzahl von Veränderungen bedürfen, um gelöst zu werden, sind selten. Oftmals sind es kleine Störfaktoren, die schlicht nicht kommuniziert werden. Das Gute daran ist, dass es für kleine Probleme fast immer einfache Lösungen gibt.

Der erste Schritt zur Problemlösung lautet: „Gefahr erkannt, Gefahr gebannt!“ Die meisten Schwierigkeiten beruhen auf Missverständnissen und mangelnder Kommunikation. Wenn du bereits sagen kannst, dass ein schlechtes Gefühl an deiner Motivation zerrt und du nicht mehr den Spaß von einst empfindest, dann hat das bestimmte Ursachen. Lass uns zuerst in Erfahrung bringen, welchen Ursprung dieses Gefühl hat. Lies dir die folgenden Kategorien in Ruhe durch und entscheide dich für eine, die dich am meisten stört. Innerhalb der jeweiligen Kategorie werden Lösungsvorschläge präsentiert, die Dir helfen können. Wenn du dazu Fragen hast, oder den Ratgeber gern kommentieren und ergänzen würdest, dann schreib mir einfach (holger.hosang@gmail.com). Ich freue mich über jedes Feedback.

Die Kategorien sind:

Kategorie	Seite
Sozialer Ursprung	2
Mechanischer Ursprung	3
Kreativer Ursprung	5
Unterbewusster Ursprung	8

Sozialer Ursprung

Die wohl häufigste und schwierigste Quelle für Spannungen ist die zwischenmenschliche Ebene am Spieltisch. Wenn es Spieler oder Meister gibt, die sich für etwas Besseres halten, dich ständig belehren oder kritisieren, sich wie der Boss aufführen oder einfach nicht in ihrer Rolle bleiben können, dann ist diese Kategorie die Richtige für dich. Die goldene Regel des Spielspaßes im Rollenspiel lautet: Spiel nur mit Spielern, die dir sympathisch sind, unabhängig ihrer Spielleistung. Alles andere führt automatisch zu Konflikten. Nun ist es durch die schlechte Vernetzung der Rollenspielgemeinschaft oft so, dass du keine Wahl hast und du mit unliebsamen Personen zusammenspielen musst. Du kannst dich dafür entscheiden, den Kontakt zu vermeiden und damit gänzlich auf das Rollenspiel verzichten. Ich rate dir aber, eine gemeinsamen Problemlösung zumindest zu versuchen. Die Gruppe kannst du danach immer noch verlassen. Hierfür benötigst du zwei Dinge:

Versuche, zuerst möglichst präzise zu formulieren, was dich am Verhalten der Anderen stört. Artikuliere deinen Ärger auf keinen Fall in Beispielform und verallgemeinere die Beispiele nicht auf die Person (z.B.: „In der Situation hast du dich so und so verhalten...“ oder „Du bist so...“ oder „Das machst du immer.“). Das wirkt sehr vorwurfsvoll und lässt deine Gegenüber trotzig werden. Um Erfolg zu haben musst du höflich und vorsichtig bleiben (z.B.: „Mir ist Folgendes aufgefallen...“ oder „Es wäre schön, wenn...“ oder „Wäre ... in Ordnung für dich?“). Denk immer daran: ihr redet miteinander über das Problem, nicht gegeneinander.

Zweitens brauchst du Mut, tatsächlich mit denjenigen Personen zu sprechen. Wenn du von dir weißt, dass du eher eine zurückhaltende Person bist, wende dich an den Meister. Oft kennt der Meister seiner Spieler recht gut und weiß, wie er mit ihnen reden muss. Er selbst hat ein großes Interesse, dass solche Konflikte geklärt und wieder entspannt gespielt werden kann. Wenn das Problem beim Meister liegt, versuche Gleichgesinnte unter den Spielern zu finden und gemeinsam mit ihnen mit dem Meister zu sprechen. Das kann auch im Anschluss einer Runde als Feedback geschehen. Kommunikation ist hier alles.

Falls das alles nichts hilft, kannst du, ohne die Gruppe zu verlassen, nur noch schauen, ob es in einer anderen Konstellation besser funktioniert. Leite selbst oder ermutige ohne eine bestimmte Person zu leiten. Vielleicht braucht ihr auch nur einen neuen Spieler, um als Gruppe wieder besser zu funktionieren. Falls das nicht möglich sein sollte oder nicht klappt, ist es Zeit die Gruppe zu wechseln.

Mechanischer Ursprung

Besonders langjährige Gruppen, die sich bestens untereinander verstehen, geraten irgendwann in einen Heldenalltagstrott. Ein anderer Indikator für einen Ursprung in der Mechanik ist das Gefühl, als Charakter im Rollenspiel nicht voranzukommen oder sich nicht weiterzuentwickeln. Dasselbe gilt, wenn das Regelwerk immer wieder Unverständnis oder Buchblättereier hervorruft. Die Antwort scheint ganz klar auf der Hand zu liegen. Es muss ein neues System her. Natürlich funktioniert dieser Ansatz. Allerdings bedeutet er auch, eine vertraute Welt und lieb gewordene Charaktere zu verlassen. Es gibt einige Kniffe, mit denen Gewohnheit und Übermacht gesprengt, und der Einstieg in schwierigere Regelwerke einfacher gestaltet werden kann:

Veteranengruppen

Ich will mit der langjährigen und evt. bereits (über)mächtigen Gruppe anfangen. Viele Meister beklagen sich, dass die Helden durch ihre Ausrüstung und Erfahrungsstufe einfach alles zerstören oder erreichen können. Sie müssen sich weder an gesellschaftliche Konventionen, noch an sonstige Naturgesetze innerhalb der Spielwelt halten. Deshalb glauben viele Spielleiter beim Erschaffen der Abenteuer, seien sie extrem eingeschränkt. Denn irgendwann ist auch das mächtigste Monster besiegt und danach müssten die Charaktere mit Göttern ringen. Eine viel beschworene Lösung soll der Diebstahl von Ausrüstung oder die Senkung der Charakterstufe durch Amnesie sein. Tatsächlich verschieben diese Tricks das Problem nur, anstatt es lösen. Außerdem ist es für einen Spieler äußerst frustrierend, seine hart und über einen langen Zeitraum erspielte Ausrüstung und Erfahrungsstufe zu verlieren. Es gibt deutlich befriedigendere Lösungen: Im Prinzip muss die Spielleitung über das Gewohnte hinausblicken und eine neue Form von Herausforderungen erschaffen.

Zu allererst sollte klar sein, wohin sich die Charaktere entwickelt haben. In den meisten Fällen sind das Spezialisten. In ihrem Bereich mögen sie unangefochtene Meister sein, jedoch nicht in allen anderen Bereichen des Lebens. Ein Krieger kann wenig dazu beitragen, ein Dorf vor einer drohenden Flutwelle zu retten. Ein Magier ist vor Magieimmunität machtlos. Die Schwächen der Charaktere können gezielt für neue Situationen ausgenutzt werden.

Zweitens gibt es endlose Varianten, bei denen das Zerstörungspotenzial der Gruppe sich nicht entfalten kann. Stärke allein ist nicht genug. Wenn die Gruppe nicht weiß, wohin sie ihre Kraft lenken soll, wird sie nutzlos. Sie kann nicht die gesamte Bevölkerung hinrichten, um ein Spion zu enttarnen und dann noch eine Belohnung erwarten. Es gibt auch Situationen, in denen die Zerstörung als Lösungsweg zum Scheitern verurteilt ist. Hier könnte exemplarisch ein Lichträtsel in einem Tempel stehen. Die Tür gibt sich nur zu erkennen, wenn das Rätsel gelöst wird. Vorher können die Charaktere mit ihrer Kraft nur auf den Stein einschlagen, was vielleicht sogar den Tempel zum Einsturz bringen kann. Wenn es ausschließlich um den Kampf geht, dann lassen sich

neue Herausforderungen relativ leicht mit der Veränderung von Kampfbedingungen erschaffen. Ein voll gepanzerter Krieger mag jeden Gegner im Zweikampf besiegen. Wenn ihn ein Kraken in die Tiefe zieht und er sich durch seine schwere Ausrüstung kaum bewegen kann, ist die Situation eine ganz andere. Hierbei kommt auch zum Tragen, dass bessere und magisch stärkere Ausrüstung nicht nur Vorteile bringt. Die Charaktere leuchten beispielsweise magisch soweit auf, dass sie nirgendwo mehr unentdeckt hingelangen können, oder sie werden das Ziel von Intrigen durch ihre Macht. Ebenso kann eine hohe Erfahrungsstufe Alltagsprobleme mit sich bringen. Ein Schwertmeister spottet unterbewusst mimisch über die Schwertführung eines hohen Herren, der sich beleidigt fühlt. Ein Dieb ist so aufmerksam und vorsichtig, dass er bei jeder Versammlung wie ein Attentäter wirkt. Alternativ lassen sich auch neue Formen von Schaden oder Fertigkeiten einführen. Es könnte Waffen geben, die Seelenschaden verursachen. Unabhängig wie viel Lebenspunkte ein Charakter besitzt, wird seine Seele zerstört, sobald er den 10. Seelenschaden erlitten hat. Daraufhin können Spieler Fertigkeiten und Ausrüstung erhalten, die selbst Seelenschaden verursachen, ihn heilen oder vor ihm schützen. Wichtig ist schlicht, über den Tellerrand des Gewohnten hinaus zu blicken. Mit ein wenig Kreativität können neue Herausforderungen ganz leicht erschaffen werden, ohne die Spirale von mächtigen Monstern und noch mächtigeren Charakteren nach oben zu schrauben.

Systeme und Regeln

Wenn das Regelwerk Schwierigkeiten bereitet, unverständlich ist oder den Spielfluss verzögert, wird gern zu einem anderen Regelwerk gewechselt. Das ist an sich völlig in Ordnung. Jedoch kann es, außer es hat einen schlechten Aufbau, einen Grund haben, warum das Regelwerk so schwierig ist. Einige entwickeln in ihrer Komplexität große Tiefe. Um wirklich Spaß damit zu haben, müssen Meister und Spieler jedoch erst zu dieser Tiefe vordringen. Ich empfehle hierbei, sich Schritt für Schritt den gesamten Regeln zu nähern. Zu Beginn werden nur die Attribute und evtl. die Fertigkeiten nach System ausgewürfelt. Der Rest wird narrativ gehandhabt. Im Kampf sind die Spieler immer zuerst dran. Es geht nur darum, ob der Trefferwurf bestanden wird oder nicht. Schaden wird nicht ausgewürfelt. Erfolgs- und Misserfolgsgrade bei Fertigungsproben werden ignoriert. Auch hier geht es nur darum, ob die Probe gelingt oder nicht. Wenn der grobe Ablaufzyklus sich gefestigt hat, kann bei der nächsten Sitzung mehr Regeln eingeführt werden. Auch nicht alle, sondern nur soweit, bis die Grundregeln sich etabliert haben. Danach kann der Meister anfangen, die Sonderregeln einzustreuen. So wächst die Spielgruppe mit dem System, ohne sich von ihm vor dem Kopf gestoßen zu fühlen.

Kreativer Ursprung

Du hast Schwierigkeiten die Rolle so zu spielen, wie du sie dir vorgestellt hast? Das Universum ist so fremd, dass du dich nicht hineindenken und darin sinnvoll handeln kannst? Dein Meister nutzt „Schema F“ für seine Abenteuer? Dann bist du in dieser Kategorie goldrichtig. Solange nicht rein mechanisch gespielt wird, ist Kreativität im Rollenspiel unabdingbar. Nun gibt es Personen, die nicht so kreativ oder spontan wie andere sind. Das ist nicht schlimm, sondern ganz normal. Wie immer gilt, dass Probleme erst einmal angesprochen werden müssen. Selbstverständlich kann das Universum oder der Charakter gewechselt werden. Falls jedoch die bisherigen Umstände durchaus eine Faszination besitzen, wäre ein Wechsel aber schade.

Charaktenspiel und Universum

Ein Rollenspieluniversum ist ein System aus eigenen Naturgesetzen und Regeln. Der erste Schritt zur Immersion ist das Fallenlassen der eigenen Weltvorstellung. Alles kann ganz anders ablaufen. Nur bei Simulationen helfen uns unsere Erfahrungen aus der Realität. Systeme sind meistens auf eine ganz bestimmte Art des Erlebnisses ausgerichtet und unterstützen vornehmlich diese konkrete Art. In einem humoristischen Rollenspiel macht es keinen Sinn, ernst zu bleiben. Es fordert gerade dazu auf, sich albern zu verhalten. Die jeweilige Welt muss stets in sich gedacht werden. Wer einen Superhelden spielt, erweckt in den kritischsten Situationen seine wahren Kräfte und nimmt den Oberschurken gefangen, anstatt ihn zu beseitigen. Diese Klischees sind essentiell für das anfängliche Rollenspiel. Systeme werden anhand bekannter Klischees, wie Fantasy, Horror oder Western, eingeordnet, und das solltet ihr in erster Linie auch von den Welten erwarten.

Klischeedenken mag simpel sein, aber es hilft, eine Grundorientierung für die Welt und die eigene Position innerhalb dieser zu geben.

Auf der anderen Seite kannst du einen Charakter, der sich noch „falsch“ anfühlt, mit Klischees füllen. Denk an deine Lieblingsromane oder -filme und zeichne deinen Charakter anhand dieser Vorlagen nach. Das sollte es deutlich einfacher und angenehmer machen, als ein neues Konzept ad hoc mit eigenen Ideen zu beleben. Du wirst sehen, dass sobald du dich an das Grundverhalten des Charakters gewöhnt hast und er dir immer noch gefällt, du den Klischees deine eigene Note geben kannst. Du spielst einen skrupellosen Auftragskiller? Wie wäre es, wenn er zuhause ein kleines Kätzchen hat, um das er sich liebevoll sorgt, oder wenn er coffeinsüchtig ist? Es sind diese kleinen Details, die aus dem Klischee einen einzigartigen Charakter machen und das, ohne besonders kreativ sein zu müssen. Denk dir einfach ein paar alltägliche Vorlieben und Abneigungen oder Ängste aus. Was trinkt dein Charakter gern? Welches Verhalten schätzt und welches verachtet er? Besitzt er einen Moralkodex? Hat er Verwandte, und wenn ja, wie steht er zu diesen? Wie ist seine Meinung zu aktuellen Ereignissen oder Organisationen in der Welt? Viele einfache Fragen verleihen

deinem Charakter Tiefe. Wenn du noch einen Schritt weitergehen willst, kannst du am Ende des Abenteuers darüber nachdenken, ob und wie das gerade Erlebte sich auf euren Charakter auswirkt. So entwickelt sich der Charakter nicht nur anhand abstrakter Punkte, sondern auch mit der Geschichte.

Wenn das alles nichts helfen sollte, du nicht genügend oder passende Klischees kennst oder dich einfach nicht in den Charakter hineindenken kannst, dann spiel schlicht dich selbst. Stell dir vor, du bist der Charakter, nur in einer anderen Welt. So kannst du noch intuitiv am besten auf Ereignisse reagieren. Das empfiehlt sich solange, bis du dich in dieser Welt zurechtfindest. Sobald die grundlegenden Mechanismen und Gebräuche erlernt sind, kannst Du auch dich selbst nacheinander der Geschichte anpassen.

Spielleitung

Das Meistern ist die Königsdisziplin des Rollenspiels. Du musst stets konzentriert sein, dich durchsetzen können, den Überblick behalten, improvisieren, eine Geschichte erzählen und dann auch alles und jeden darstellen. Es ist ganz natürlich, dass aufgrund von Arbeit oder Familie dabei die Abenteuervorbereitung mit der Zeit routiniert wird. Das erste und wichtigste Instrument, um Störfaktoren möglichst frühzeitig zu entdecken, sind Feedback-Runden. Nachdem das Abenteuer beendet wurde, setzt euch nochmal zehn Minuten zusammen und redet darüber. Jeder Spieler sollte sagen, was ihm gefallen hat und wo er noch Verbesserungspotenzial sieht. Denn es gibt keine guten Meister oder Spieler. Es gibt nur gute Gruppen. Ein Meister, der bisher ohne Tadel geleitet hat, kann in einer anderen Gruppe durch die völlig anderen Erwartungen untergehen. Ein Spieler, der bisher jede Rolle mit Bravour spielen konnte, kann in einer mechanikaffinen Gruppen kaum zum Spielen kommen. Demzufolge ist die Meinung jedes Einzelnen für die Qualität der gesamten Sitzung entscheidend. Schwerer noch als bei sozialen Problemen ist hier der Meister, bei negativer Kritik, zur Rechtfertigung gezwungen. Es ist daher umso wichtiger, die eigene Meinung höflich und neutral zu formulieren. Gern können dabei auch die Szenen genannt werden, durch die diese Meinung zustande gekommen ist. Das Feedback hat zum Ziel, die Abenteuerqualität zu verbessern. Ausnahmslos negative Dinge zu nennen ist nicht zielorientiert, da es den Eindruck erweckt, der Meister habe als solcher versagt, oder der Spieler sei vom Meister als Person enttäuscht. Daher sollte der Meister auch für positive Szenen gelobt werden. Gutes wie Schlechtes muss Erwähnung finden, um ein möglichst adäquates Spielgefühl zu vermitteln. Am besten können die Spieler direkt ergänzen, wie sich die Szene vielleicht hätte besser gestalten lassen können. So erhält der Meister wichtige Orientierungspunkte über die Geschmäcker und Erwartungen seiner Spieler. Wenn das Feedback ernst genommen und umgesetzt wird, ist vielen Gruppen schon sehr geholfen. Es gibt allerdings auch Fälle, da weiß die Spielleitung von dem Problem ihrer immer gleichen Abenteuer

und es fehlt ihr leider an Kreativität, um etwas daran zu ändern.

Eine Möglichkeit, dem ganzen aus dem Weg zu gehen, wäre vorgefertigte Abenteuer zu spielen. Diese kosten jedoch Geld, sind nicht auf die Gruppe zugeschnitten und müssen auch nicht jedem Spieler gefallen. Sie stellen keinen Garanten für Spielspaß dar. Wenn auf vorgefertigte Abenteuer zurückgegriffen werden soll, kann ich nur empfehlen, sie an verschiedenen Punkten abzuändern und an die Bedürfnisse der Gruppe anzupassen. Sie dienen darüber hinaus als gute Inspirationsquelle für eigene Abenteuer. Ein Meister kann an ihnen Mechaniken, Spannungsaufbau und Beschreibungen analysieren und eigenständig übernehmen. Wenn sie jedoch zu teuer sind, der kann auch eine andere Methode ausprobieren. Ein Meisterwechsel versetzt die Spielleitung wieder in die Position des Spielers. Hier kann er von den Perspektiven des anderen Meisters profitieren und selbst bewerten, was er für sich selbst nutzen kann. Mitten in einer Kampagne bietet es sich an entweder das System zu wechseln oder ein Einmal-Abenteuer zwischen den Kampagnensitzungen zu spielen.

Für wen auch der Meisterwechsel nichts ist, sollte vor allem eines machen: entspannen. Viele Meister sind bereits in Filmen, Büchern oder Computerspielen auf eine spannende Geschichte mit interessanten Mechanismen gestoßen. Ich selbst höre sehr gern Musik und zu dieser baut sich bei mir von ganz allein das Abenteuer zusammen. Wichtig ist, dass Ihr nicht unter Druck versucht, irgendeine Idee aus euch herauszupressen. Wenn euer Kopf gerade leer ist, dann verschiebt ruhig die nächste Spielrunde. Lasst euch lieber mehr Zeit für ein gutes Abenteuer. Die meisten Spieler sind schon zufrieden, wenn sie merken, dass Ihr euch wirklich bemüht, etwas Neues zu schaffen.

Unterbewusster Ursprung

Es fällt dir schwer, dein Unbehagen in Worte zu fassen? Du hast ein schlechtes Gefühl zu der Rollenspielrunde zu gehen? Wenn du prüfend im Kopf die Faktoren zusammenzählst, scheint alles in Ordnung. Die Menschen sind sympathisch und eigentlich machen auch die Abenteuer Spaß. Doch irgendetwas, das du nicht genau benennen kannst, stört dich. Wir Spieler sind, neben unseren vielen Rollen in Beruf und Hobby, vor allem immer noch eines: Menschen. Unser Unterbewusstsein achtet auf Dinge, die wir gar nicht bewusst wahrnehmen. Das kann schmutzige Wäsche innerhalb der Spielwohnung sein, unangenehme Haustiere oder der Druck, fest in einer Gruppe zu spielen und jede Woche für diese Zeit finden zu müssen. Die große Schwierigkeit besteht darin, herauszufinden, was dich tatsächlich stört. Zuerst ist ein Wechsel des Spielortes zu empfehlen. Falls keine andere Wohnung zur Verfügung steht, kannst du prüfen, ob es windgeschützte und ruhige öffentliche Orte oder reservierbare Räume in eurer Umgebung gibt. Wenn das alles nicht möglich ist, probiert einmal ein kurzes Abenteuer via Internetverbindung aus. Hierbei wäre die Seite: <http://roll20.net/> ein geeigneter Anlaufpunkt. Es ist besser nach Alternativen zu suchen, als die Gruppe zu verlassen. Wenn dich das Unwohlsein dabei verlässt, ist es recht sicher, dass es an der Lokalität liegt. Vergleiche daraufhin, wie ein Zimmer aussieht, das du als angenehm empfindest, mit dem Spielzimmer. Evt. lässt sich dabei erkennen, was dein Unterbewusstsein ablehnt. Das kann im Folgenden angesprochen und hoffentlich beseitigt werden. Ansonsten versucht euch weiterhin an einem anderen Platz zu treffen.

Ist das unangenehme Gefühl trotz des Lokalitätenwechsels immer noch ein stetiger Rollenspielbegleiter, liegt es sehr wahrscheinlich an den Mitspielenden Personen. Vielleicht gibt es eine bestimmte Stimme, die sich unangenehm anhört oder ein spezieller Habitus, der dich abschreckt. Letztendlich kann es aber auch an dir selbst liegen. Vielleicht bist du gerade in einer wichtigen Prüfungsphase und zwingst dich eher zum Rollenspiel. Oder du bist eine emotionale Bindung mit einer Person vor Ort eingegangen, die nicht mehr so ist, wie sie sein sollte. Wenn du die Möglichkeit dazu hast, versuche dich einzeln mit den Personen bei einem Kaffee oder ruhigen Nachmittag zu treffen. Das hilft herauszufinden, woran oder an wem es liegt. Falls Du nicht die Zeit dazu hast, nimm dir erst mal eine Auszeit. Eine Pause kann helfen, Druck abzubauen und nach einer gewissen Zeit wieder von selbst ein Lustgefühl für Rollenspiel zu empfinden. Wichtig ist, dich nicht zu etwas zu zwingen. Kommuniziere mit der Gruppe, dass dir momentan die Lust zum Rollenspiel fehlt und du gern eine Ruhepause machen würdest. Stelle klar, dass es nichts Persönliches ist, und vor allem, dass es nur vorübergehend ist. Deine Gruppe wird dafür Verständnis haben.

von Holger Hosang