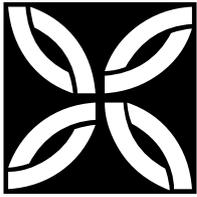
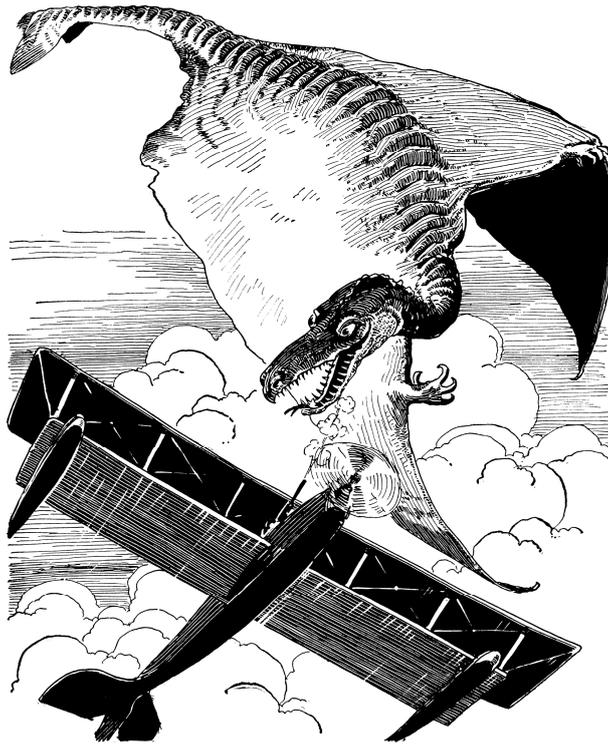
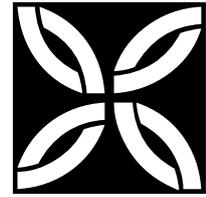


Einführung



LIQUID



Was ist LIQUID?



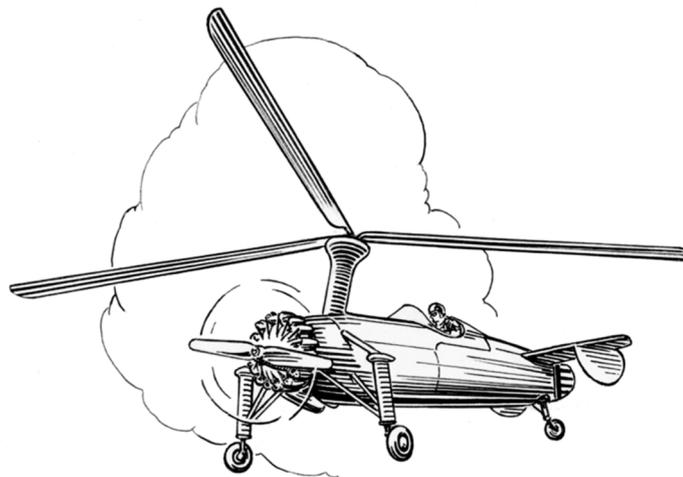
LIQUID ist ein Genre-unabhängiges, cinematisches und heroisches Rollenspiel, in dem es um Action- und Suspense-Geschichten geht, wie sie Hollywood erzählt. Viele Rollenspiele besitzen so viele und so detaillierte Regeln, dass sie den Erzählfluss guter Geschichten, das Darstellen von Charakteren und das atmosphärische Spiel behindern. Solche Spiele legen mehr Wert auf "Realismus" und "Simulation". Unser oberstes Ziel beim Design von **LIQUID** war es, Regeln zu finden, die dich dabei *unterstützen* eine Geschichte zu erzählen, Atmosphäre zu erzeugen und interessante und unterhaltsame Charaktere zu spielen. Die Regeln von **LIQUID** sind flexibel, leicht und intuitiv verständlich, so dass du sie beim Spielen kaum bemerkst. Du wirst nicht jedes Mal aus der stimmungsvollen Atmosphäre der Spielrunde herausgerissen, sobald es darum geht, die Würfel zu rollen.

Auf diese Weise entlastet **LIQUID** den Spielleiter und legt viel Verantwortung in die Hände der Spieler. Als Spielleiter solltest du dich auf die Beschreibung von Szenen, das Entwickeln von Plots und das Darstellen unterhaltsamer

Nichtspielercharaktere konzentrieren können. Viele Regelwerke verlangen zu viel von Spielleitern: ein dickes Regelwerk auswendig lernen, das ganze Spiel verwalten und schließlich auch noch toll erzählen und Nichtspielercharaktere stimmungsvoll spielen. Deswegen gibt es in **LIQUID** keine Regelflut, durch die du dich durcharbeiten musst.

Wir sind davon überzeugt, dass jeder Spieler in einer Spielrunde verantwortungsvoll mit den Regeln umgehen kann, aus eigenem Interesse die Spielbalance wahrt und somit weder wichtiger noch unwichtiger für die Kampagne ist als der Spielleiter. **LIQUID** unterstützt die Vorstellung, dass Spielleiter und Spieler zusammen ein Team bilden, um gemeinsam eine große, spannende und heroische Geschichte zu erleben. Deswegen besteht **LIQUID** nicht nur aus Regeltext, sondern auch aus vielen Tipps und Tricks, die dir dabei helfen, deine Rollenspielrunden als Spieler oder als Spielleiter so zu organisieren, sodass alle mit der Zeit dazu in der Lage sind, Situationen im Rollenspiel mit Hilfe von gesundem Menschenverstand anstatt mit dem umständlichen Anwenden vieler Regeln zu lösen.

Und das Beste: Du musst nur ein einziges Mal Regeln lernen. Danach kannst du in jeder Welt spielen und in jedem Genre Abenteuer erleben.



Was ist cinematisches und heroisches Rollenspiel?



In einer heroischen Rollenspielrunde kann es dein Charakter mit drei, vier Gegnern gleichzeitig aufnehmen. Cowboys schießen beidhändig, Meister des waffenlosen Kampfes vollführen aufregende, komplizierte Stunts und Bogenschützen spalten die Pfeile ihrer Gegner. Ein cinematisches Rollenspiel überträgt die Strukturen und Erzählformen von Hollywood-Kinofilmen auf das Rollenspiel. Viele Spielrunden orientieren sich an den "Erzählformen" von Computerrollenspielen oder Strategiespielen und Simulationen: Die Charaktere laufen von Dungeon zu Dungeon, horten Schätze, erschlagen Monster und verbessern ihre Eigenschaften.

LIQUID hingegen pflegt ein episches, romanhaftes und handlungsbetontes Spiel, das nicht mehr die Charaktere und ihre Entwicklung in den Mittelpunkt der Spielrunde stellt, sondern das gemeinsame Erzählen einer spannenden und cinematischen Geschichte.

Wie spielt man cinematisches und heroisches Rollenspiel?

Heroisches Rollenspiel bedeutet nicht unbedingt, dass du immer den größten Helden aller Zeiten spielen musst. Mit einem cinematisch und heroischen Spielstil ist vielmehr gemeint, dass mutige und entschlossene Charaktere die Handlung der Geschichte temporeich vorantreiben. Cinematisches Rollenspiel bedeutet immer Charakter-gerechtes Rollenspiel. Die Regeln treten in den Hintergrund, um nicht das Tempo aus der Spielrunde zu nehmen. Es gibt also keine detaillierten Regeln, die deinen Charakter beschreiben - *du* musst es *selbst* tun! Gleichzeitig ist cinematisches Rollenspiel immer Plot- und Story-orientiertes Rollenspiel. Die Handlung, die aus einzelnen, actionreichen Szenen besteht und schließlich auf einen großen Höhepunkt hinausläuft, treibt das Spiel voran. Die Charaktere der Spieler dienen als das Medium der Story. Damit dies auch funktioniert musst du als Spieler viel dazu beitragen: Nimm dein Schicksal in die Hand!



Lass keinen Leerlauf in der Handlung entstehen! Nachdenken ist nie verkehrt in einer Rollenspielrunde - handeln ist besser! Wenn dein Charakter fünf Minuten lang nichts getan hat, tu etwas, treibe die Handlung voran! Wenn du dabei eine Katastrophe auslöst - umso besser! Die Handlung verdichtet sich, das Spielgeschehen wird interessanter, actionreicher, spektakulärer. Habe keine Angst vor Fehlern! Viele Rollenspieler haben Angst davor, etwas Falsches zu tun, was das Erreichen des Ziels des Abenteurers oder der Kampagne gefährden könnte (und sie vor den anderen Spielern in der Runde blamiert). Aber das Ziel einer Spielrunde ist Spaß! Je mehr Fehler du machst, umso mehr Komplikationen gibt es für euch, umso spannender und rasanter kann die Geschichte werden.

Begegnet dir im Spiel ein Rätsel, dann halte dich nicht den ganzen Abend damit auf! Manchmal verbeißt man sich in Schwierigkeiten, ohne sie zu lösen. Wenn du merkst, dass du in den letzten 10 Minuten der Lösung um keinen Schritt nähergekommen bist - was sollte dich dann noch dazu bringen, in den nächsten Stunden eine zu finden? Tu stattdessen lieber etwas anderes! Bewege deinen Charakter zum nächsten Problem und versuche einen neuen Ansatz.



Stirb langsam!

Manchmal lässt sich der Tod deines Charakters nicht vermeiden. Manchmal lässt er sich vermeiden, aber die Alternative wäre ein viel, viel langweiligerer Spielverlauf. Die ganze Gruppe steht vor einer tödlichen Falle und weiß nicht, wie sie umgangen oder entschärft wird? Es gibt einen übermächtigen Gegner und ihr findet keinen Weg ihn auszutricksen? Dann füge dich dem Schicksal, wirf deinen Charakter in die Waagschale! Tu es mit Stil, stürze dich in die Gefahr und tu es für deine Gruppe! Rette das Leben deiner Gefährten und achte nicht auf das deines Charakters. Lieber mit Stil sterben als ein langweiliges Spiel riskieren!



Mach eine Szene!

Lass deinen Charakter nie in eine gefährliche Situation eintauchen, ohne die Gefahr der Situation auch zu betonen! ("Also gut, wir wissen alle, was hinter dieser Tür lauert, Leute. Ich werde sie jetzt öffnen, und wir werden dem Tod ins Auge sehen. Ich treffe euch dann im Jenseits!"). Wenn dein Charakter stirbt, achte darauf, dass er noch ein paar coole oder rührselige letzte Worte auf den Lippen hat ("Wenigstens war es für eine gute Sache!").

Wann immer die Verzweiflung Wellen schlägt, weil sich die Ereignisse zuspitzen - bleib cool: Mach einen Witz! Stell dir einfach vor, du hättest ein Publikum, das es zu unterhalten gilt - so, als stündest du auf einer Bühne und deine Mitspieler säßen als Publikum vor ihr.



Achte auf die Pointe!

Stell dir immer vor, du wärst der Held oder wenigstens der Sidekick eines Helden in einem Actionfilm. Verschwende die Zeit in der Rollenspielrunde nicht mit bedeutungsloser Konversation oder langweiliger, alltäglicher Handlung. Gib deinen Dialogen mit den anderen Spielercharakteren oder mit Nichtspielercharakteren stets eine knappe, pointierte Form. Komm schnell zum Punkt, schwinde keine langen Reden! Versuch einen coolen Spruch einzuflechten, einen witzigen Kommentar oder auch eine rührselige, herzergreifende Szene aus dem Geschehen zu machen.



Grundregeln



Dieses Regelwerk ist auf den ersten Blick verdammt umfangreich. Aber keine Sorge: Der Anteil an Text, den du dir wirklich merken musst, um **LIQUID** zu spielen, ist sehr gering. Es geht nicht darum, alles von vorne bis hinten durchzulesen oder auswendig zu lernen. Die meisten Dinge, die hier stehen, sind kleine Details eines umfassenderen Ganzen. Im Prinzip reicht es, den Blick fürs Grobe zu behalten. Die meisten Details der Regeln lassen sich im Spiel nach gesundem Menschenverstand selbst entscheiden. Du brauchst kein Regelwerk dafür. Die vielen Seiten mit Text werden nur dann wichtig, wenn dein

gesunder Menschenverstand dich mal im Stich lassen sollte und du ein wenig Hilfe brauchst - was uns allen von Zeit zu Zeit mal passiert.

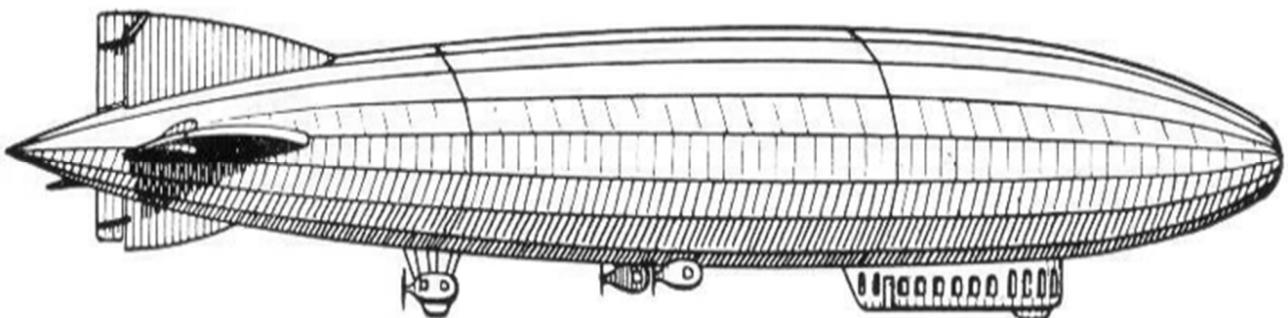
Es gibt nur eine grundlegende Regel für **LIQUID**-Spieler, die du dir ohne viel Aufwand merken kannst: *Lass dir was einfallen!*

Na, war doch gar nicht so schlimm, oder? **LIQUID** fordert dich dazu auf, alle Regeln deinen ganz speziellen Bedürfnissen anzupassen. Betrachte **LIQUID** lieber als eine Anleitung und Hilfe, deine eigenen Regeln zu entwerfen, anstatt die hier aufgeführten wortwörtlich zu befolgen.

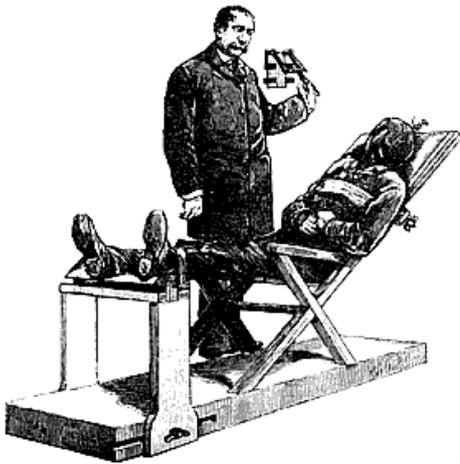
Wir gehen davon aus, dass zunächst im Rollenspiel immer eine Geschichte vorhanden ist, die sich aus den Handlungen der **Spielercharaktere** ergibt. Erst diese Geschichte macht es notwendig, bestimmte Elemente auch in Regeln zu übersetzen, damit mehr Spannung und Spaß entstehen können und eine gewisse Objektivität gewahrt wird. Wir halten also fest: *Die Geschichte diktiert die Spielregeln.*

Die Möglichkeiten für unterschiedliche Situationen im Rollenspiel sind nahezu unendlich. Kein Regelwerk für Rollenspiele kann jede Situation abdecken. Die Bemühungen vieler Regelbücher, möglichst flächendeckend zu arbeiten haben einen negativen Effekt: Manche Spielrunden beginnen nämlich, ihre Handlungen und somit auch ihre Geschichten nach den Möglichkeiten auszurichten, die ihnen das Regelwerk lässt. Für Spieler, die damit zufrieden sind einen Abend mit dem Rollen bunter Würfel zu verbringen, ist das in Ordnung. Jene von uns, die ihrer Phantasie mehr Spielraum geben wollen, ersticken an dem engen Kostüm, das ihnen manche Rollenspiele anlegen.

Deswegen sollte ein gutes Rollenspiel so entworfen sein, dass sich die Regeln stets den Handlungen der Spieler anpassen lassen. In diesem Sinne sind die im Folgenden erklärten Grundregeln das einzig wirklich Bindende an **LIQUID**. Von da an ist alles, was folgt, der ganze Kram, den es noch zu lesen gibt, optional und nur dazu da, dir die Möglichkeiten aufzuzeigen, die dir die Grundregeln von **LIQUID** bieten. Nutze sie um deine eigenen Regeln zu entwickeln, die zu den Geschichten, die in deiner Spielrunde erzählt werden, passen.



Würfeln und Würfe



LIQUID benutzt nur einen *zehnseitigen Würfel* (W10 abgekürzt). Du findest so einen Würfel in den meisten Kaufhäusern, Comic-Läden, Fachgeschäften für Rollenspiele und Tabletops oder kannst sie im Internet bei vielen Online-Shops für Fantasy-Spiele bestellen. So ein Würfel kostet ca. 1,- € und ist das einzige Spielmaterial, das du zum Spielen außer dem Regelbuch benötigst. Jeder Spieler sollte einen Würfel haben.



Der Check

Wann immer dein Charakter eine *komplexe Aktion* durchführen möchte, von der dein Spielleiter annimmt, dass die Frage über ihren Erfolg oder Misserfolg eng an die Fähigkeiten deines Charakters geknüpft ist, fordert er dich zu einem **Check** auf. Der Check ist ein Wurf mit dem W10, bei dem du versuchst, kleiner oder gleich der *Chance* zu würfeln.

Check: 1W10 kleiner oder gleich der Chance



Die Chance

Die **Chance** besitzt in der Regel einen Wert von 1-10 (Na, überrascht?). Um sie zu ermitteln, zählst du ein Attribut und eine Fertigkeit zusammen, die der Spielleiter auswählt. Mit anderen Worten:

Chance = Attribut + Fertigkeit

Die Chance wird mit einem Check getestet. Wirf den W10 und versuch kleiner oder gleich der Chance zu würfeln, dann gelingt deine Aktion.



Der Schicksalswurf

Manchmal gibt es Situationen, in denen es um Alles oder Nichts geht; Szenen, in denen kein Attribut und keine Fertigkeit deines Charakters angewendet werden können. Für diese Fälle gibt es den **Schicksalswurf**. Der Schicksalswurf ist ein Check mit einer Chance von fünf. Mit anderen Worten: Würfelst du eine 1-5 hat dein Charakter Glück, bei einer 6-10 hat er Pech.

Schicksalswurf:

1-5: Glück

6-10: Pech



Modifikatoren

Manchmal gibt es Umstände, die eine Aktion deines Charakters erschweren oder erleichtern können. Deswegen wird vom Spielleiter die Chance von Zeit zu Zeit erhöht oder erniedrigt. Das geschieht mit sogenannten *Modifikatoren*.

Wenn dein Charakter beispielsweise versucht von einem Häuserdach zum nächsten zu springen ist das eine *normale* Aktion, die nicht modifiziert werden muss (vorausgesetzt, die Dächer sind nicht besonders weit voneinander entfernt, es ist helllichter Tag und es regnet nicht). Versucht dein Charakter die gleiche Aktion bei Nacht, so dass er weniger sehen kann, wird sie schon schwieriger (-1). Regnet es zu allem Unglück auch noch, sodass die Dächer feucht und rutschig sind, kann die Aktion sogar noch schwieriger werden (-2). Nehmen wir an die Chance deines Charakters beträgt für diese Aktion fünf (*Geschicklichkeit* 3 + *Akrobatik* 2). Bei einem Modifikator von -1 beträgt sie schließlich nur noch vier, bei -2 nur noch drei usw. Würde die Aktion erleichtert (weil die Häuserdächer zum Beispiel besonders nahe beieinander sind), kann er auch einen Bonus von 1 erhalten. Dann beträgt seine Chance sechs.



Der zweite Versuch

Manchmal hat dein Charakter die Möglichkeit einen Check mehrmals zu versuchen, wenn er nicht gleich beim ersten Mal gelingt. Wann immer dein Charakter *nicht* unter Zeitdruck steht und *nicht* bedroht wird, kann er einen Check beliebig oft wiederholen - ohne **Mana** einzusetzen. Allerdings erhält er für jeden Versuch einen Malus von drei, weil sein Selbstvertrauen erheblich sinkt. Beim ersten Versuch beträgt der Modifikator also 0, beim zweiten -3, beim dritten -6 usw.

Oft gibt es aber keine Möglichkeit, mehrere Versuche für eine Aktion zu starten. Fast alle Aktionen im Kampf gehören dazu - weil sie meistens über Leben und Tod entscheiden. Entweder dein Charakter schafft es, dem Schlag auszuweichen oder er erhält einen Treffer. Er kann es nicht so lange versuchen, bis es ihm gelingt. Solche Checks können nur mit Mana wiederholt werden.



Mehrere Aktionen pro Runde

Manchmal steht dein Charakter unter verdammt großen Zeitdruck und er muss sehr schnell mehrere Dinge gleichzeitig tun. Dein Spielleiter wird das Spiel in solchen Fällen in Runden aufteilen, damit das Geschehen in der Spielwelt übersichtlich bleibt. Pro Runde kann dein Charakter prinzipiell genau eine Aktion durchführen. Möchtest du mit ihm allerdings mehrere Aktionen in einer Runde durchführen, steht dir diese Möglichkeit offen - aber seine Chancen verringern sich:

Die erste Aktion, die du mit deinem Charakter in einer Spielrunde durchführst, ist unmodifiziert, die zweite erhält einen Modifikator von -3, die dritte -6 usw. Beträgt die Chance für eine Aktion durch den Modifikator 0, kannst du keinen Check machen.



Krits und Patzer

Wann immer du bei einem Check eine eins würfelst, bedeutet dies, dass etwas Schicksalhaftes geschieht: Entweder die Aktion gelingt mit einem *optimalen* Ergebnis (einem kritischen Erfolg oder kurz *Krit*) oder sie misslingt mit einem *fatalen* Ergebnis (einem kritischen Fehler, den wir *Patzer* nennen). Beides wird erzählerisch im Spiel in herausragend spektakuläre und für die Geschichte wesentliche Ereignisse umgesetzt, die je nach dem besonders gut oder besonders schlecht für deinen Charakter sind.

Ob du einen Krit oder Patzer würfelst, wird folgendermaßen entschieden: Wann immer du auf dem W10 eine 1 würfelst, musst du gleich danach einen *Schicksalswurf* mit dem W10 machen. Zeigt er eine 1-5, ist er gelungen. Du hast Schwein und der Check wird für deinen Charakter zu einem Krit. Würfelst du beim Schicksalswurf eine 6-10 ist er misslungen und dein Charakter hat Pech. Das Ergebnis ist ein Patzer.

Würfelst du eine 1 spielt deine Chance keine Rolle mehr. Egal wie hoch die Modifikatoren für den Check sind, egal, wie hoch oder niedrig deine Chance ist, sobald du eine 1 würfelst, folgt immer ein Schicksalswurf, der darüber entscheidet, ob du einen Krit oder Patzer würfelst. Die einzige Ausnahme von dieser Regel sind Chancen von 0. Wann immer deine Chance bei einem Check - aus welchen Gründen auch immer - 0 beträgt, darfst du nicht würfeln. Dein Charakter hat einfach keine Chance mehr, diese schwierige Aktion zu bewältigen.



Qualitäten

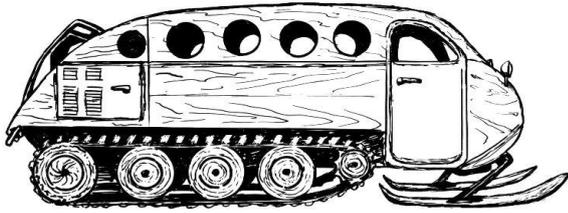
Du wirst immer versuchen mit dem W10 eine Augenzahl zu würfeln, die so nah wie möglich an deiner Chance liegt. Denn du kannst mit **LIQUID** nicht nur bestimmen, *ob* Aktionen deines Charakters gelingen. Es kann auch entschieden werden, *wie gut* sie gelingen:

W10	Qualität
1	auf Messers Schneide: Schicksalswurf
2-3	knapp
4-7	gut
8-10	herausragend
11+	heroisch

Je größer die Augenzahl des W10 beim Check ist, umso besser ist die Aktion gelungen. Hast du für deinen Charakter beispielsweise bei einem Check eine vier gewürfelt, ist die Aktion mit einer Qualität von vier gelungen (vorausgesetzt natürlich deine Chance beträgt mindestens vier).



Checks und Chancen



Dass ein Check immer ein Wurf mit dem W10 gegen eine Chance ist, und dass die Chance berechnet wird, indem man ein Attribut und eine Fertigkeit addiert, haben wir bereits mehrmals erklärt (und es hiermit nochmals getan). Allerdings gibt es bei den Checks hier und da noch kleinere Besonderheiten, die wir dir im Folgenden erklären.



Wann wird worauf gewürfelt?

An einem Check sind immer ein **Attribut** und eine **Fertigkeit** beteiligt. Es wird nie nur auf ein Attribut oder nur auf eine Fertigkeit gewürfelt. Wir gehen davon aus, dass zur Bewältigung einer Aufgabe dein Charakter stets beides benötigt: Angeborene Fähigkeiten und erlerntes Wissen, diese Fähigkeiten auch gut einzusetzen. Die Attribute deines Charakters stehen dabei für seine angeborenen Fähigkeiten, die er zwar mit der Zeit trainieren kann - im Großen und Ganzen wurden sie ihm jedoch als natürliche Anlagen in die Wiege gelegt, sodass es sehr lange dauert und sehr schwierig für ihn ist, sie durch Willenskraft und Training zu verbessern. Die Fertigkeiten seines Charakters stellen sein erlerntes Wissen und sein Training dar, das er in relativ kurzer Zeit erwerben kann.

Um beispielsweise ein Gewicht anheben zu können, muss dein Charakter zunächst einmal von Natur aus kräftig gebaut sein. Über die Jahre hinweg wird er vielleicht seinen natürlichen Anlagen folgend auch seine Körperkraft mit Training noch zusätzlich gesteigert haben, was einen hohen Wert im Attribut Stärke erklären kann. Das bedeutet aber noch lange nicht, dass er genau weiß, wie er diese körperliche Kraft, die ihm von Natur aus zur Verfügung steht, auch optimal einsetzen kann. Dies erlernt er, indem er Bücher zum Thema liest, von einem Trainer betreut wird und den Vorgang selbst einige Male übt. Die Ergebnisse eines solchen Lernprozesses werden mit der Fertigkeit Kraftakt dargestellt.

Für unerfahrene Spielleiter kann es schwierig sein, zu entscheiden, wann welches Attribut und welche Fertigkeit miteinander kombiniert werden, um eine Chance für eine Aktion zu berechnen. Nur in sehr wenigen Fällen schreibt **LIQUID** vor, in welcher Kombination Attribute und Fertigkeiten angewendet werden müssen. Ansonsten ist diese Entscheidung dem Spielleiter überlassen, der sie von Situation zu Situation neu fällen muss. So kann jede Szene einmalig gestaltet werden und als Spielleiter musst du dir nicht so viel merken. Lass lieber deinen gesunden Menschenverstand entscheiden. Manchmal gibt es Situationen, auf die mehrere Attribute oder Fertigkeiten angewendet werden können.

Auch wenn auf dem Charakterblatt bereits bestimmte Fertigkeiten bestimmten Attributen zugeordnet sind, sagt dies nur etwas über die wahrscheinlichste und häufigste Kombination aus. Niemand sollte sich jedoch gezwungen fühlen, es bei diesen Möglichkeiten für Kombinationen zu belassen. Erfahrene Spielleiter werden die Freiheit, die ihnen diese Regelung lässt, bald zu schätzen wissen. Stärken und Schwächen der Charaktere kommen besser zur Geltung, was ein stimmungsvolles Spiel erzeugt. Keine Angst vor Fehlern, probiere es einfach aus!

Nicht immer ist es vorteilhaft fürs Rollenspiel, eine Entscheidung über den Erfolg oder Misserfolg einer Aktion durch einen Check herbei zu führen. Manchmal kann es - gerade bei sozialen Interaktionen - viel dramatischer sein, die Aktion auch schauspielerisch umzusetzen. Checks von Schnellreden, Überzeugen, Reden, Beeindrucken, Schätzen, usw. sollten auch immer von den Spielern zunächst im Spielgeschehen umgesetzt werden. Ob hinterher noch ein Check notwendig ist, den du als Spielleiter nach der schauspielerischen Leistung der Spieler noch modifizieren

kannst, solltest du von Fall zu Fall entscheiden. Manchmal stört das Würfeln auch. Andererseits kann es sein, dass ein Spieler - aus welchen Gründen auch immer - gerade eine entsprechende Szene nicht darstellen kann. Oft ist es auch einfach uninteressant, eine Szene auszuspielen. Der 300. Besuch in einer Bibliothek kann eigentlich nur noch ein müdes Gähnen bei den Spielern hervorbringen, wenn du als Spielleiter nicht tolle Ideen hast, wie du den Besuch interessant gestalten kannst. Prinzipiell gilt: Dient eine Szene nicht dem Spannungsbogen der Geschichte, geschehen in ihr nichts Aufregendes oder Lustiges, dann solltest du sie lieber nicht ausspielen und mit einem Check schnell abhandeln, damit die Spannung, Dramatik und Action nicht abflauen.

Hier ein paar Vorschläge für Kombinationsmöglichkeiten. Fühle dich durch sie angeregt und dazu inspiriert wie du mit den Regelmechanismen von **LIQUID** umgehen kannst, lass dich aber in deinen Entscheidungen nicht einengen.



Was bedeutet deine Chance?

Okay, du hast für einen Check eine Chance von drei, fünf oder zehn - aber was bedeutet das für dein Rollenspiel und für die Darstellung deines Charakters? So oft wie möglich solltest du dich darum bemühen, die Zahlenwerte einfach zu vergessen und dir verdeutlichen, was hinter den blanken Ziffern steckt und wie du sie im Spiel stimmungsvoll verwendest.



Fertigkeitswerte von null

Besitzt dein Charakter in einer Fertigkeit keine Punkte, kann sie trotzdem an einem Check beteiligt sein. Der Wert der Chance entspricht in diesem Fall einfach dem Wert des Attributs.

Nehmen wir an, dein Charakter will von Häuserdach zu Häuserdach springen und besitzt eine Geschicklichkeit von drei, hat aber nie etwas dazu getan, seine Anlagen auch zu trainieren, weswegen er in der Fertigkeit Akrobatik null Punkte hat. In diesem Fall beträgt seine Chance drei und du darfst trotzdem ganz normale einen Check machen.

Diese Regel gilt für alle Fertigkeiten und alle Checks mit Ausnahme der [Magie- und Psi-Fertigkeiten](#).



Automatischer Erfolg

In manchen Situationen lohnt es sich nicht zu würfeln, um festzustellen, ob deinem Charakter eine Aktion gelingt oder nicht. Es wird einfach davon ausgegangen, dass er automatisch Erfolg hat. Die Spezialisierungen einzelner Fertigkeiten verschaffen deinem Charakter beispielsweise einen automatischen Erfolg. Wann immer dein Charakter eine Aktion durchführt, die in den Bereich seiner Spezialisierung fällt, muss er nicht würfeln. Er besitzt immer einen Erfolg mit einer Qualität von eins. Sobald du als Spielleiter davon ausgehst, dass ein Charakter eine Aktion auch ohne Check schafft, ist die Qualität dieses Checks immer eins.

Lässt dein Spielleiter dich trotz des automatischen Erfolgs würfeln oder willst du das aus irgendwelchen Gründen selbst, gilt statt der Qualität von eins die Qualität deines Checks. Mislingt der Check bleibt dir immer noch der automatische Erfolg und die Qualität von eins. Dein Charakter kann diese Aktion nicht vermessen, weil sie einfach zu leicht für seine speziell trainierten Fähigkeiten ist. Allerdings kannst du einen *Patzer* oder *Krit* würfeln. Auch bei den einfachsten Dingen des Lebens kann etwas schiefgehen oder ein spektakuläres Ereignis stattfinden, wenn das Schicksal es so will.



Krits und Patzer

Wann immer du eine eins würfelst geschieht etwas Schicksalhafteres: Entweder dein Charakter versagt auf der ganzen Linie kläglich oder er wächst phänomenal über sich hinaus und erzielt bei der Aktion ein optimales Ergebnis. Sobald du eine eins würfelst, musst du einen Schicksalswurf (s. weiter unten *Schicksal*) machen: Wirf den W10. Bei einer 1-5 gelingt der Schicksalswurf. Das bedeutet, dass die Aktion in einem kritischen Erfolg endet, kurz Krit genannt. Bei einer 6-10 misslingt der Schicksalswurf. Das Schicksal ist gegen deinen Charakter, er versagt kritisch, was wir kurzerhand einen Patzer nennen. Die genauen Auswirkungen eines Krits oder Patzers werden in der Regel von deinem Spielleiter oder auch von dir erzählerisch umgesetzt. Krits enden immer mit herausragend cinematischen Aktionen oder coolen Stunts, die nach außen hin spektakulär sind und deinem Charakter einen großen Vorteil verschaffen.

Ein Check, der mit einem Krit endet, ist so gut, dass dein Charakter heroische Taten vollführt, die Außenstehende vor Staunen mit offenen Mündern erstarren lassen. Die Qualität eines Krits (s. nächster Absatz *Qualitäten*) spielt im Prinzip keine Rolle, Du solltest dich als Spielleiter nicht festlegen, welche Qualität ein Krit besitzt. Ein kritisch gelungener Check ist ein heroischer Check und das Ergebnis ist einfach jenseits normaler Maßstäbe. (Nur im Kampf kann es später notwendig werden, die Qualität eines Krits zu kennen, um den Schaden einer kritischen Attacke zu bestimmen. Lies mehr darüber im Abschnitt *Kampf*.) Patzer sind das genaue Gegenteil eines Krits. Sie enden in kleinen, effektvollen Katastrophen für deinen Charakter, die ihn nicht umbringen, aber in sehr große Verlegenheit bringen, was oft sehr amüsant ist (vor allem für die anderen Spieler) und zu Komplikationen führen kann, die die Geschichte vorantreiben.



Qualitäten

Um eine genaue Abstufung der Qualität einer Aktion zu erreichen, bedient sich **LIQUID** eines einfachen Systems: Manchmal vergleichst du beim Check nicht nur die Augenzahl des W10 mit deiner Chance. Wenn du kleiner oder gleich der Chance gewürfelt hast, die Aktion also gelungen ist, kann anhand des Würfelergebnisses zusätzlich noch ermittelt werden, *wie gut* dein Charakter in dem ist, was er tut. Dazu liest du einfach nur die Augenzahl des W10 ab. Diese Zahl gibt die so genannte *Qualität* an, die dein Check erzielt. Je höher die Qualität, je größer also die Augenzahl des W10, desto besser. Die null bei der zehn auf dem W10 wird dabei immer als zehn gelesen.



Vergleichende Checks

Wirklich gut eignen sich Qualitäten, um vergleichende Checks zu machen. Wenn es darum geht, herauszufinden, ob ein Charakter besser ist als ein anderer, lässt du einfach beide den gleichen Check machen oder konkurrierende Attribute und Fertigkeiten gegeneinander testen. Wer die höhere Qualität - also die größere Augenzahl auf dem W10 hat und trotzdem noch unter seiner Chance würfelt, gewinnt. Du musst in diesem Fall also gleichzeitig kleiner oder gleich deiner Chance Würfeln aber höher als dein Gegner.



Modifikatoren

Mit einem Modifikator gibst du als Spielleiter den erschwerten oder erleichterten Bedingungen Ausdruck, die sich auf eine Aktion auswirken können. Ein Modifikator kann entweder eine positive Zahl sein, wenn die Aktion durch irgendwelche Umstände begünstigt wird oder eine negative, wenn die Aktion durch Einwirkungen von außen erschwert wird. Ein Modifikator wird immer auf die Chance angerechnet, so dass sich im Prinzip die Chance folgendermaßen zusammensetzt:

Chance = Attribut + Fertigkeit + Modifikator

Es gibt unzählige Faktoren, die auf *jede* Aktion einwirken. Du könntest als Spielleiter versuchen sehr genau zu sein, dir jeden einzelnen Faktor herausgreifen und jede Aktion modifizieren. Das führt jedoch auf lange Sicht dazu, dass jeder Check sehr viel Zeit beansprucht, weil du lange damit zubringen wirst, die Situation genau zu bedenken. Deswegen empfehlen wir dir, nur in gravierenden Fällen Modifikatoren zu verhängen. Und wenn du Modifikatoren auf die Chancen anrechnest, dann versuche nur einen groben Überblick zu wahren - und verliere dich nicht in Einzelheiten. Denke immer daran: Je schneller ein Check vorbei ist, umso besser. Umso mehr wirst du die Atmosphäre der Spielrunde aufrecht erhalten können, weil der Erzählfluss nur kurz unterbrochen wird.

Folgende Übersichten können dir dabei helfen, die Schwierigkeit von Situationen einzuschätzen und Modifikatoren zu verhängen:

Modifikator	Schwierigkeit
+5	lächerlich
+4	viel zu leicht
+3	kinderleicht
+2	sehr leicht
+1	leicht
0	normal
-1	herausfordernd
-2	schwierig
-3	sehr schwierig
-4	hart
-5	extrem

In der Regel sollten Checks mit einer Schwierigkeit unter "normal" eher mit einem automatischen Erfolg abgehandelt werden. Nur wenn der Spieler darauf besteht oder die Qualität des Checks wichtig ist, sollte vom Spieler noch gewürfelt werden.

Sollte durch die Modifikatoren deine Chance jemals 0 betragen, darfst du keinen Check mehr würfeln.



Chancen über zehn

Aufmerksame Leser werden sich gefragt haben, wie man eigentlich auf Chancen über 10 mit einem W10 würfeln soll. Durch einen positiven Modifikator oder durch übermenschliche Werte in Attributen und Fertigkeiten kann es in einigen Fällen dazu kommen, dass eine Chance größer als zehn wird.

Beträgt die Chance für eine Aktion zehn oder mehr, erübrigt es sich meistens auch, noch einen Check zu machen. Für einen Charakter, der über ein menschliches Maß hinaus in einer Tätigkeit oder auf einem Wissensgebiet talentiert ist, stellen die meisten Aufgaben keine Herausforderung mehr dar. Deswegen kann man ruhig annehmen, dass so ein Charakter bei entsprechenden Aktionen automatisch Erfolg hat.

Nur in extremen Stresssituationen, wie zum Beispiel im Kampf, kann es notwendig werden, so eine Chance überhaupt noch zu testen. In diesem außergewöhnlichen Fall wird zunächst gegen eine Chance von 10 gewürfelt. In der Regel wird der Check dabei auch gelingen - außer der Spieler würfelt einen Patzer. Es wird ganz normal die Qualität gewertet. Alle Punkte, die über der Chance von 10 liegen, werden einfach zur Qualität addiert und erhöhen diese.

Nehmen wir also an, du lässt als Spielleiter einen Charakter einen Check gegen eine Chance von 13 machen. Der Spieler würfelt einfach so, als betrüge die Chance zehn und erhält als Resultat eine fünf. Dazu werden die drei Punkte, die seine Chance mehr als zehn beträgt, addiert und die endgültige Qualität beträgt somit acht.



Vorbereitete Aktionen

Du kannst deinem Charakter Erleichterungen beim Durchführen komplexer Aktionen verschaffen, in dem du ihn erst mal eine ruhige Kugel schieben und die Sache langsam angehen lässt. Pro Zeiteinheit der erzählten Zeit, die sich dein Charakter auf das Vorbereiten seiner Aktion konzentriert, erhält er einen Bonus von drei. Nach zwei Zeiteinheiten Warten, besitzt also bereits einen Bonus von sechs, nach dreien neuen usw.

Diese Zeiteinheit erzählter Zeit kann sehr variabel gestaltet werden, je nach dem, welche Aktion du mit deinem Charakter planst, kann sie von wenigen Sekunden bis zu mehreren Stunden in Anspruch nehmen. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, wie lang eine Zeiteinheit ist. In Kampfsituationen entspricht eine Zeiteinheit einer Kampfunde. Du verzichtest also auf deine Aktion im Kampf, um eine andere für die nächste oder die übernächste Kampfunde vorzubereiten.



Der zweite Versuch

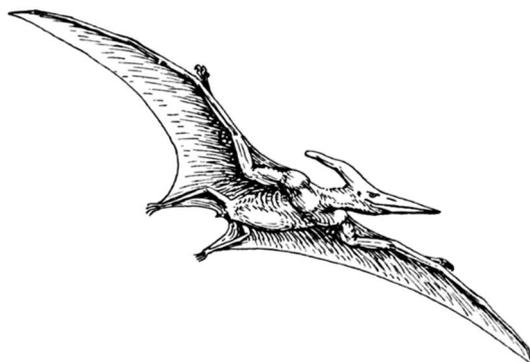
Für manche Checks (Entscheidung des Spielleiters) gibt es auch einen zweiten Versuch, falls der erste misslingt. Da dein Charakter aber je länger er braucht immer mehr Selbstvertrauen verliert, wird die Chance immer geringer. Für jeden weiteren Versuch einer Aktion erhältst du einen Modifikator von -3 auf deine Chance.



Mehrere Aktionen pro Runde

Manchmal steht dein Charakter unter verdammt großen Zeitdruck und er muss sehr schnell mehrere Dinge gleichzeitig tun. Dein Spielleiter wird das Spiel in solchen Fällen in Runden aufteilen, damit das Geschehen in der Spielwelt übersichtlich bleibt. Pro Runde kann dein Charakter prinzipiell genau eine Aktion durchführen. Möchtest du allerdings mehrere Aktionen in einer Runde durchführen, steht dir diese Möglichkeit offen - aber deine Chancen verringern sich:

Die erste Aktion, die du in einer Runde durchführst, ist unmodifiziert, die zweite erhält einen Modifikator von -3, die dritte -6 usw. Beträgt deine Chance für eine Aktion durch den Modifikator 0, kannst du keinen Check auf diese Chance machen. Du kannst also nicht trotz eines hohen Abzugs auf deine Chance einfach einen Check so lange mit Mana wiederholen, bist du einen Krit gewürfelt hast.



Schicksal

Das Schicksal greift in großen Geschichten oft ins Geschehen ein oder diktiert den Fluss der Ereignisse. Oft werden die Spielercharaktere auf Grund schicksalhafter Fügungen zu Helden. Sie müssen ihren Mut und ihre Fähigkeiten in ausweglosen Situationen unter Beweis stellen.



Der Schicksalswurf

Manchmal gibt es einfach keine Attribute oder Fertigkeiten, die in einer bestimmten Situation zur Anwendung kommen könnten. Manchmal muss das Schicksal einfach auf deiner Seite sein. Wann immer eine Aktion deines Charakters oder etwas, das ihm geschehen könnte, auf eine 50:50-Chance hinausläuft, machst du einfach einen Wurf mit einem W10 auf eine Chance von fünf. Eine 1-5 ist ein positives Ergebnis (das Schicksal ist für dich), eine 6-10 ein negatives (das Schicksal ist gegen dich). Dein Spielleiter entscheidet, wann du einen Schicksalswurf würfeln musst.



Schicksals-Punkte

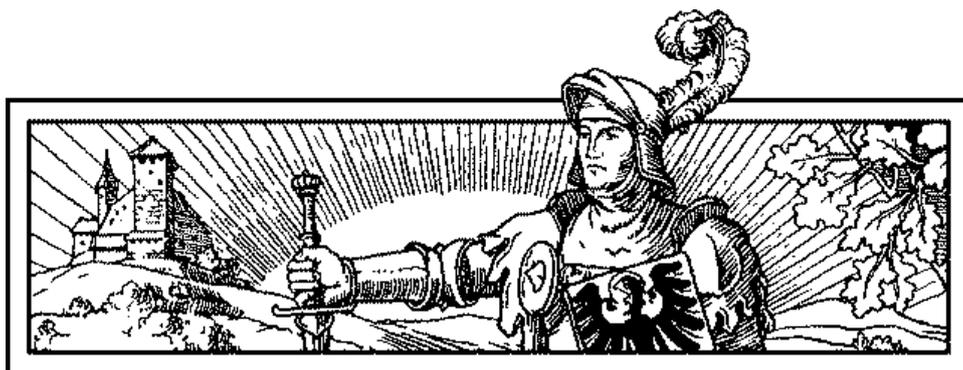
Jeder Spielercharakter besitzt bei Spielbeginn drei Schicksals-Punkte. Schicksals-Punkte verleihen der schicksalhaften Bedeutung der Helden für das Geschehen in der Spielwelt Ausdruck. Sie sind keine Menschen wie du und ich. Sie sind vom Schicksal dazu auserkoren worden, Heldentaten zu vollbringen. Und deswegen hält das Schicksal hier und da auch mal schützend seine Hand über sie.

Wann immer du der Ansicht bist, dass dein Charakter besonders heldenhaft andeln sollte, kannst du einen Schicksals-Punkt einsetzen, um seine Chance für eine Aktion zu verdoppeln.

Schicksals-Punkte

3 Punkte bei Spielbeginn, die sich nicht regenerieren

Jeder Spielercharakter (und nur einige wenige auserwählte und besonders wichtige Nichtspielercharaktere) besitzt drei Schicksals-Punkte. Mit einem Schicksals-Punkt kannst du die Chance deines Charakters für eine bestimmte Aktion verdoppeln. Du musst ansagen, dass du einen Schicksalspunkt einsetzt, bevor du würfelst. Wenn die Aktion, für die du einen Schicksals-Punkt verwendest, besonders heroisch und selbstlos ist, besteht die Möglichkeit, dass dein Charakter den Punkt am Ende des Abenteuers regeneriert. Normalerweise regenerieren sich Schicksals-Punkte jedoch nicht.



Mana



Mana-Punkte

Mana ist sozusagen die Substanz des Schicksals. Mana ist ein mystischer Urstoff, der in den meisten Rollenspieltwelten allgegenwärtig ist und doch von den wenigsten wahrgenommen werden kann. Die Seele eines jeden Lebewesens besteht aus Mana, genauso wie die Sphäre - jene Parallelwelt, die Andere Welt, jenseits unserer materiellen Welt, in der die Ideen geboren werden und alle Möglichkeiten, Wünsche, Träume und Phantasien Realität sind. Die Sphäre ist sozusagen die Quelle allen Manas. Die Seelen aller Lebewesen auch Astralkörper genannt - sind somit Teil der Sphäre und bleiben stets mit ihr verbunden. Ohne dass die meisten es je merken, lenkt die Sphäre mit ihren Gesetzmäßigkeiten die Handlungen und Entscheidungen, was schließlich wiederum Schicksal genannt wird.

Einige, wenige Individuen werden sich der Sphäre und dem Mana, das sie durchdringt, bewusst. Andere wiederum gewinnen eine Form der unbewussten Kontrolle über den Mana-Fluss in ihrem Leben. Die meisten jedoch können weder bewusst noch unbewusst ihr Mana kontrollieren und wissen ihr Leben lang nichts über die Sphäre. Lebewesen, die den Mana-Fluss unbewusst lenken können und von der Sphäre mit Energien versorgt werden - also vom Schicksal auserkoren sind - werden zu Helden. Jene, die ihr Mana sogar bewusst kontrollieren und die Sphäre sehen oder betreten können, werden zu Magiern oder Psionikern.

Mana-Punkte

= $(\text{Willenskraft} + \text{Intuition})/2$

Jeder *Spielercharakter* besitzt mehr oder weniger bewusst die Fähigkeit, Mana in sich aufzunehmen und zu verwenden. Bei einigen äußerst sich dies, indem sie einfach nur Glück haben und das Schicksal ihnen wohl gesonnen ist, andere hingegen können Mana kontrolliert in sich aufnehmen und zum Wirken paranormaler Fertigkeiten verwenden. Das Mana, das dein Charakter aus der Sphäre abzieht (s. *Die Weltsicht eines Magiers* weiter oben), in sich aufnimmt und im Spiel verwenden kann, wird in Mana-Punkten ausgedrückt. In der Regel besitzen Spielercharaktere zwischen einem und fünf Punkten Mana, Werte über fünf sind jedoch möglich. Die meisten Nichtspielercharaktere besitzen keine Mana-Punkte. Sie sind nicht vom Schicksal dazu auserkoren, Heldentaten zu vollbringen. Allerdings gibt es manchmal spezielle Gegner, die sehr wohl auch über Mana verfügen können und die somit den Spielercharakteren ebenbürtig sind.

Bei der Charaktererschaffung wird dein Mana bestimmt, indem du *Willenskraft* und *Intuition* addierst und das Ergebnis anschließend durch zwei teilst.



Mana und paranormale Fertigkeiten

Dein Charakter benötigt Mana-Punkte zum Zaubern, zum Wirken eines Wunders oder zum Anwenden einer Psi-Fertigkeit. Priester und andere Charaktere können ihr Mana auch manchmal dazu benutzen, um durch Kraft einer Gottheit herbeizurufen, um Wunder zu tun oder Stoßgebete zu entsenden. Mehr dazu findest du im Kapitel *System*.



Mana und Checks

Jeder Spielercharakter kann sein Mana folgendermaßen verwenden: Nach einem misslungenen Check oder auch nach einem Patzer kannst du einen Mana-Punkt einsetzen, um den Check zu

wiederholen. Das kannst du so oft tun, wie dein Charakter über Mana-Punkte verfügt. Diese Möglichkeit steht wirklich *jedem* Spielercharakter offen, ob er nun eine paranormale Begabung besitzt oder nicht. In diesem Fall wird Mana eingesetzt, um das besondere Glück von Helden darzustellen.

Der erste Check, der ohne den Einsatz von Mana gemacht wurde, wird einfach ignoriert. Theoretisch gilt das auch für Krits. Aber wer will die schon freiwillig wiederholen?



Mana verwenden

Helden (also die Spielercharaktere) können Mana auf zwei verschiedene Weisen benutzen: Sie können einerseits Mana aufnehmen und dazu verwenden, ihrem Glück hier und da ein wenig auf die Sprünge zu helfen. Spieltechnisch äußert sich das darin, dass jeder Spielercharakter einen Mana-Punkt dafür verwenden kann, jeden beliebigen Check zu wiederholen. Wann immer dir also ein Würfelergebnis nicht zusagt, darfst du einen Mana-Punkt einsetzen und dafür noch einmal würfeln. (Dies gilt jedoch nicht für Erfahrungswürfel!)



Regeneration von Mana

Ist das Mana deines Charakters verbraucht, fühlt er sich leer und erschöpft. Er wirkt niedergeschlagen, teilnahmslos und nüchtern und ist nicht so recht zu Gefühlsregungen fähig. Erst im Schlaf kann seine Seele mit der Sphäre in Kontakt treten und seinen Mana-Vorrat wieder auffrischen. Jedesmal, wenn dein Charakter ungestört acht Stunden hintereinander schlafen kann, regenerieren sich seine Mana-Punkte vollständig. Der Schlaf muss tief, fest und ununterbrochen sein. Anschließend fühlt er sich frisch, aufgeweckt und energiegeladen.

Psioniker und Magier, die den Manafluss in ihrem Körper kontrollieren können, meditieren meistens, um ihre Mana-Punkte zu regenerieren. Bei einem erfolgreichen Check von *Willenskraft* + *Selbstbeherrschung* können sie in einer Stunde all ihr Mana zurückgewinnen. Misslingt der Check, müssen sie eine weitere Stunde meditieren. Endet der Check mit einem Krit, gewinnen sie ausnahmsweise 1W10 zusätzliche Mana-Punkte. Nur auf diese Weise können die Mana-Punkte über ihren Anfangswert steigen. Sind die zusätzlichen Mana-Punkte verbraucht, werden sie auch nicht mehr regeneriert - weder durch Schlaf noch durch Meditation. Endet die Meditation mit einem Patzer, regeneriert dein Charakter nicht nur kein Mana, es kann auch sein, dass er von einem Sphären-Parasiten befallen wird. Lies mehr darüber im nächsten Abschnitt *Paranormale Fähigkeiten*.

Durch die Mana-Punkte ist der Spielleiter nicht mehr der alleinige Herr des Spielgeschehens - wie es in den meisten anderen Rollenspielen der Fall ist. Beim Design von **LIQUID** haben wir jedoch selbstbewusste, kreative und verantwortungsvolle Spieler im Hinterkopf, die genauso begabt sind, eine Geschichte zu erzählen, wie ihr Spielleiter.

Du solltest deswegen Mana-Punkte als ein Instrument betrachten, um mit dem Spielleiter und den anderen Spielern in der Gruppe zusammenzuarbeiten. Achte darauf, welche Punkte in der Geschichte, die der Spielleiter vorbereitet hat, besonders gute Ansatzpunkte bieten, damit du dich mit deinem Charakter in sie einbringen kannst. Achte auf Situationen, in denen du mit deinem Charakter anderen Spielercharakteren helfen kannst. Und achte vor allem auf Szenen, in denen du dich mit deinem Charakter heroisch verhalten kannst. Nutze das Mana deines Charakters, um herausragende Stunts, actionreiche Situationen und selbstlose Heldentaten zu vollbringen. Wenn's hart auf hart kommt, wird natürlich niemand darüber die Nase rümpfen, wenn du Mana-Punkte einsetzt, um das Leben deines Charakters zu retten.

Aber du solltest niemals Mana-Punkte dazu verwenden, um den Charakteren deiner Mitspieler zu schaden. Sie sind auch nicht dazu gedacht, dass du gegen die Plots und die Geschichte arbeitest,

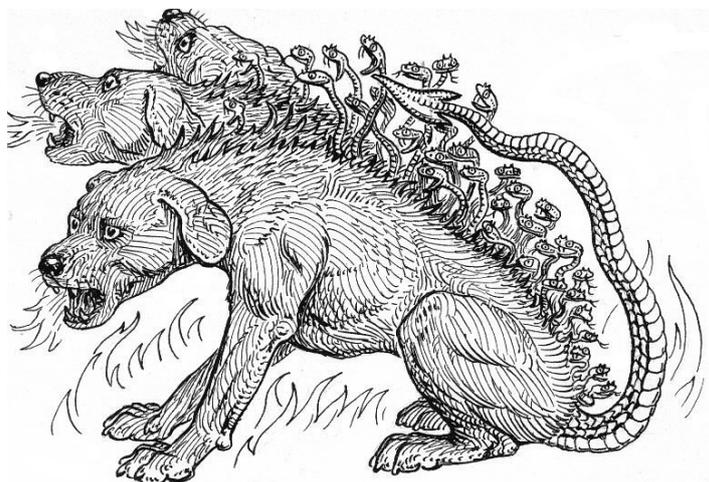
die der Spielleiter vorbereitet hat. Ein guter Spielleiter wird dir stets viele Ansatzpunkte geben, um deinen Charakter in das Abenteuer einzubringen. Er wird dir auch viele Freiheiten lassen, dich zu entscheiden und das Geschehen zu beeinflussen. Manche Freiheiten wird er dir jedoch nicht lassen - und das hat dann bestimmt seine Gründe. Kooperiere mit deinen Mitspielern und mit deinem Spielleiter, benutze Mana-Punkte, um das Zusammenspiel in der Gruppe zu fördern, nicht, um es aus Trotz oder Egoismus zu boykottieren.

Vielleicht glaubst du manchmal, berechnete Gründe zu haben, um gegen die Gruppe zu arbeiten - sei es, weil du deinen Charakter dazu angelegt hast, sei es, weil du dich ungerecht behandelt fühlst usw. Bedenke aber, dass du in solchen Momenten in deinem eigenen Universum lebst und nicht mehr am Rollenspiel in der Gruppe teilnimmst. Vielleicht macht dir das einen Abend Spaß, vielleicht zwei - aber nach einer Weile wirst du merken, dass es zu Konflikten in der Gruppe kommt, die den Spielspaß verderben.

Wenn du dich ignoriert fühlst, den Eindruck hast, dich nicht in die Abenteuer einbringen zu können, wenn du meinst, dass auf deinen Charakter zu wenig eingegangen wird, dann versuche das nach der Spielrunde mit deinen Mitspielern zu klären - nicht während des Rollenspiels. Auf gar keinen Fall solltest du Regelmechanismen wie die Mana-Punkte dazu einsetzen, um das Spiel an dich zu reißen.

ÜBERSICHT: SCHICKSAL

1. Der Schicksalswurf kann über den Ausgang von Situationen entscheiden, die eine 50:50-Chance besitzen. Er ist ein Check mit einer Chance von 5, bei dem jedoch keine Attribute und Fertigkeiten irgendwelcher Charaktere getestet werden.
2. Schicksals-Punkte dienen dazu, Spielercharaktere in letzter Sekunde einer tödlichen Gefahr entkommen zu lassen. Jeder Spielercharakter besitzt zu Spielbeginn drei Schicksals-Punkte, die sich im Spiel (fast) nie regenerieren.
3. Mana-Punkte können von jedem Charakter dazu verwendet werden, jeden Check beliebig oft zu wiederholen.
4. Bei einem Krit im Kampf können Mana-Punkte dazu benutzt werden, die Schadens-Schritte der Waffe zu erhöhen. Pro Mana-Punkte, der auf diese Weise ausgegeben wird, erhöht sich der Schaden einer Waffe um fünf Schritte.
5. Magier und Psioniker benötigen Mana-Punkte um ihre paranormalen Fähigkeiten wirken zu können.
6. Spielercharaktere können Mana vollständig regenerieren, indem sie acht Stunden ununterbrochen und fest schlafen.
7. Magier und Psioniker können meditieren, um ihre Mana-Punkte aufzufrischen. Dazu müssen sie einen Check von Willenskraft + Selbstbeherrschung ablegen. Gelingt der Check, haben sie in einer Stunde ihren ganzen Manavorrat regeneriert. Misslingt der Check, haben sie eine Stunde umsonst meditiert. Ist der Check ein Krit, regenerieren sie ihr gesamtes Mana und erhalten einen einmaligen Bonus von 1W10 Mana-Punkten. Würfelst du einen Patzer, kann es sein, dass dein Charakter von einem Sphären-Parasiten befallen wird. Auf jeden Fall regeneriert er kein Mana.



Paranormale Fähigkeiten

Magier und Psioniker sind Charaktere, die es im Laufe ihres Lebens gelernt haben, Mana kontrolliert aus der Sphäre abziehen, in ihre Körper aufzunehmen und wieder freizusetzen. Sie formen so in der materiellen Welt die Realität nach ihren Vorstellungen. Im Prinzip bewirken Magier und Psioniker das Gleiche. Im Detail unterscheiden sie sich aber vor allem durch verschiedene Methoden, eine unterschiedliche Wahrnehmung und grundlegend andere Philosophie. Allerdings werden diese Unterschiede eher im Rollenspiel als in den Regeln deutlich. Achte darauf, dass du dir darüber bewusst bist, welches Verständnis dein Charakter als Magier oder Psioniker von seinen Fähigkeiten hat, damit du es auch darstellen kannst. Lies nochmal die *Monologe der Mentoren* im Kapitel *Charaktere*, wenn du dir nicht sicher bist, welche Perspektive dein Charakter besitzt.



Im Spiel werden Magie- und Psi-Fertigkeiten genauso mit einem Attribut kombiniert und mit einem Check getestet, wie andere Fertigkeiten auch. Die Attribute, die dazu in Frage kommen, sind in der Regel *Willenskraft*, *Manipulation* und *Intelligenz*, in besonderen Fällen (Entscheidung des Spielleiters) können aber auch andere Attribute zum Einsatz kommen. So kann bei der Fertigkeit *Biokinese* beispielsweise auch das Attribut *Ausdauer* addiert werden, wenn dein Psioniker besonders anstrengende Formwandlungen durchführen will.



Paranormale Fertigkeitswerte von Null

Paranormale Fertigkeiten besitzen eine kleine Besonderheit. Normalerweise kann jede Fertigkeit mit einem Check getestet werden, auch wenn sie einen Wert von null besitzt. Bei den paranormalen Fertigkeiten ist dies anders: Besitzt dein Charakter keinen Wert in einer solchen Fertigkeit, darf er keinen Check von ihnen machen. Auch wenn dein Magier zehn Punkten in der Fertigkeit *Elemente* hat, darf er keinen Check der Fertigkeit *Korrespondenz* würfeln, wenn er dort keine Punkte hat. Er kennt sich mit der entsprechenden Sphäre der Realität einfach nicht genug aus.



Komplikationen beim Anwenden paranormaler Fertigkeiten

Viele Faktoren beeinflussen das Wirken von Magie oder Psi. Beide Disziplinen sind anstrengende Herausforderungen, die ein sehr hohes Maß an Konzentration, Willenskraft und Selbstbeherrschung von deinem Charakter verlangen. Gerade für unerfahrene Spielleiter kann es manchmal ein bisschen schwierig werden, Modifikatoren für das Anwenden einer Magie- oder Psi-Fertigkeit festzulegen. Deswegen geben wir hier ein wenig Hilfestellung. Die folgenden Übersichten sind jedoch nicht zum Auswendiglernen gedacht. Sie sollen nur als Richtwert gelten und dich dazu inspirieren, eigene Schwierigkeitsstufen für Zauber oder das Anwenden von Psi-Fertigkeiten festzulegen.

Es ist unmöglich detaillierte Regeln für das Erschweren oder Erleichtern von Checks von paranormalen Fertigkeiten zu geben. Unter exakt den gleichen Bedingungen kann exakt der gleiche Zauber oder die gleiche Psifähigkeit vollkommen andere Modifikatoren erhalten, denn immerhin geht es hier um Paranormales, um Wunder, die die Gesetze der Realität, die Naturgesetze brechen (oder zumindest dehnen). Wie sollte es da exakte und verlässliche Informationen geben? Magie würde schnell ihren Zauber verlieren, würde man sie in strenge Formeln oder Tabellen pressen. Deswegen solltest du dich als Spielleiter auch davor hüten, die einzelnen Modifikatoren in den hier aufgeführten Tabellen miteinander aufzurechnen. Und als

Spieler hast du kein Recht dazu, darauf zu pochen, einen bestimmten Bonus zu erhalten, wenn du diese oder jene Bedingung erfüllst, in dem Versuch, die Anwendung eines Zaubers oder einer Psi-Fertigkeit zu erleichtern. Jede Situation ist einmalig und Magie und Psi sind unberechenbare Mächte, mit denen dein Charakter sich einlässt. Im Zweifelsfall trifft immer dein Spielleiter die Entscheidung über Modifikatoren.



Informationen über das Ziel

Wichtig für den Schwierigkeitsgrad eines paranormalen Checks ist die Frage, wie viel ein Magier oder Psioniker über das Ziel seines Zaubers weiß. Je mehr Informationen er besitzt, umso leichter wird der Check. Besitzt ein Anwender von paranormalen Fertigkeiten gar keine Informationen über das Ziel, so kann er es in der Regel auch nicht beeinflussen. Es ist gut, wenn einem Magier oder Psioniker ein persönlicher Gegenstand des Ziels oder ein Teil des Ganzen zur Verfügung steht (Haare, Schraube usw.). Am einfachsten kann ein magisch oder psionisch begabter Charakter natürlich seine paranormalen Fähigkeiten auf sich selbst anwenden.



Größe und Masse des Ziels

Prinzipiell gilt: Je größer und schwerer das Ziel ist, desto schwieriger wird ist eine Beeinflussung mit paranormalen Fertigkeiten. Das hat allerdings auch ein wenig mit der Erfahrung des Magiers oder Psionikers zu tun. Je erfahrener er ist, desto eher begreift er, dass auch solche Variablen wie Größe oder Masse nur eine Illusion sind. Ob ein Charakter erfahren oder eher unerfahren im Umgang mit seinen paranormalen Fähigkeiten ist, entnimmt man am besten seiner Hintergrundgeschichte.



Vertrautheit der Umgebung

Magier und Psioniker haben eine Neigung dazu, sich einzuigeln und ihr eigenes Domizil zu errichten. Ihre Wohnungen oder Häuser werden zu Domänen ihrer Macht. Je vertrauter ihnen ihre Umgebung ist, desto sicherer fühlen sie sich und desto leichter fallen ihnen ihre Zaubers oder Psi-Fertigkeiten.



Entfernungen im Raum-Zeit-Kontinuum

Genau wie Masse und Größe sind auch Entfernungen oder Zeit hauptsächlich im Kopf des Magiers vorhanden. Trotzdem oder gerade deswegen können sie ihn gefährlich behindern. Je weiter weg das Ziel, desto schwieriger fällt es ihm, es zu erfassen. Das gilt sowohl für die räumliche, als auch für die zeitliche Entfernung.



Gefahren paranormalen Fähigkeiten

Magie bedeutet nicht nur große Macht für deinen Charakter. Jedes Mal, wenn dein Charakter Magie wirkt, geht er auch ein großes Risiko ein. Immer, wenn du einen Patzer bei einem Check von deinen Magie-Fertigkeiten würfelst, besteht die Gefahr, dass ein *Sphären-Parasit* auf dich aufmerksam wird. Sphären-Parasiten sind ehemalige Geister, Dämonen, Feen oder andere Wesen, die aus Mana bestehen. Sterben diese Wesen, werden sie zu Geistern, die in der Sphäre

gefangen und unfähig sind, selbst ihrer Umwelt Mana zu entziehen. Das ist dramatisch, denn immerhin bestehen sie ja aus Mana und brauchen es dringend zum Überleben.

Ihre einzige Möglichkeit, Mana zu absorbieren besteht darin, anderen Lebewesen Mana zu entziehen. Deswegen lauern sie am Rand der Sphäre darauf, dass es Erschütterungen gibt, die davon zeugen, dass jemand größere Mengen Manas aus der Sphäre abzieht, so, wie es geschieht, wenn ein Magier einen Zauber wirkt oder ein Psioniker seine Fähigkeiten einsetzt, ein Priester ein Wunder vollbringt, ein Charakter göttlichen Beistand sucht oder Magier oder Psioniker meditieren, um ihren Manavorrat aufzufrischen.

Ist dein Charakter bei einem dieser Vorgänge nicht vorsichtig genug, erschüttert er die Sphäre so stark, dass die Sphären-Parasiten auf ihn aufmerksam werden können und damit beginnen, ihm Mana zu entziehen.

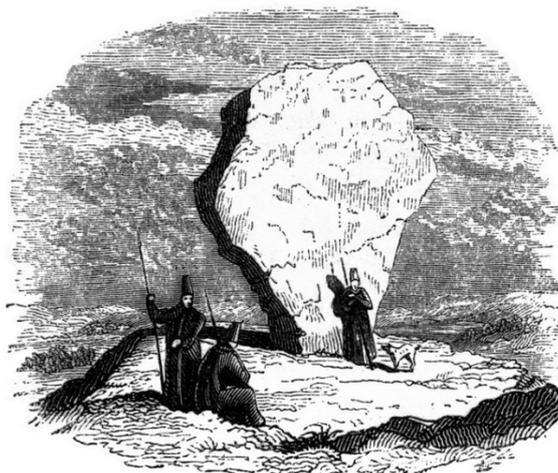
Wann immer dein Charakter beim Anwenden von Magie- oder Psi-Fertigkeiten, beim Wirken eines Wunders, beim Herbeirufen von göttlichem Beistand oder beim Meditieren einen Patzer würfelt, macht dein Spielleiter für dich einen Schicksalswurf. Das Ergebnis wird er dir nicht mitteilen, aber vielleicht wird dein Charakter bald seine Konsequenzen zu spüren bekommen.

Ist der Schicksalswurf misslungen, ist ein Sphären-Parasit auf deinen Charakter aufmerksam geworden und setzt sich in seiner Seele fest. Immer, wenn du einen Mana-Punkt ausgibst, zieht der Sphären-Parasit einen weiteren Punkt Mana ab, den er sich selbst einverleibt. Gibst du also einen Mana-Punkt aus, um einen Check zu wiederholen, musst du zwei und nicht nur einen Punkt abstreichen. Außerdem leidet der Verstand deines Charakters unter der Anwesenheit eines Sphären-Parasiten. Er kann Halluzinationen hervorrufen, Wahrnehmungsstörungen, Tagträume und Wahnvorstellungen.

Du bestimmst als Spielleiter, wie der Verstand des Spielercharakters auf die Anwesenheit eines Sphären-Parasiten reagiert.

Die gute Nachricht: Sobald die Mana-Punkte deines Charakters auf null fallen, verlässt ihn der Sphären-Parasit und kehrt zurück in seine natürliche Umgebung, um sich seinem nächsten Opfer zuzuwenden. Die schlechte Nachricht: Der Befall eines Sphären-Parasiten kann langfristig Schäden hinterlassen.

Als Spielleiter führst du für jeden Charakter in deiner Runde eine kleine Liste. Wann immer ein Spielercharakter von einem Sphären-Parasiten befallen wird, machst du für ihn einen Check von seiner *Willenskraft* + *Besonnenheit*. Gelingt der Check, hat die Seele des Charakters den Parasiten gut überstanden und behält keine Folgeschäden zurück. Misslingt der Check, erhält der Charakter einen so genannten Angst-Punkt. Je mehr Angst-Punkte ein Charakter ansammelt, umso labiler wird seine Persönlichkeit. Sollten die Angst-Punkte irgendwann seine Willenskraft übersteigen, erleidet er eine Psychose.



Treffer-Punkte und Verteidigung

Attribute und Fertigkeiten sind die wichtigsten Spielwerte eines Charakters. Darüber hinaus besitzt er noch vier Eigenschaften: *Treffer-Punkte*, *Verteidigung*, *Mana-* und *Schicksals-Punkte*.



Treffer-Punkte

= $(\text{Ausdauer} + \text{Selbstbeherrschung}) \times 2$

Schadens-Punkte, die ein Charakter erhält, werden von seinen Treffer-Punkten abgezogen. Sie sind ein Ausdruck für die körperliche Gesundheit deines Charakters. Je mehr Treffer-Punkte dein Charakter besitzt, desto gesünder und ausdauernder ist er. Dein Charakter besitzt Treffer-Punkte in Höhe seiner doppelten Ausdauer und Selbstbeherrschung, also in der Regel vier bis ca. sechzehn, manchmal auch mehr. Charaktere mit wenigen Treffer-Punkten sind kränkelnde, nicht besonders vitale Charaktere, die vielleicht ein permanentes Leiden haben und in schlechter Verfassung sind.

Durch Krankheiten, Kämpfe, Explosionen usw. können die Treffer-Punkte deines Charakters im Laufe des Spieles sinken: Sein Zustand verschlechtert sich. Er wird verletzt, hat offensichtliche Wunden oder Brüche, fühlt sich schwach, usw.

Sobald die Treffer-Punkte deines Charakters auf null sinken, kann er bewusstlos werden. Um zu sehen, ob er bei Bewusstsein bleiben kann, musst du einen Check von *Ausdauer* + *Selbstbeherrschung* würfeln. Gelingt er, kann er sich noch halten, misslingt er, gehen bei ihm die Lichter aus. Er verliert für 3W10 Minuten das Bewusstsein.

Selbst wenn er es geschafft hat, bei Bewusstsein zu bleiben, steht es schlecht um seine Gesundheit. Bewegungen verursachen Schmerzen und fallen ihm schwer, können vielleicht Verwundungen verschlimmern usw. Deswegen ist dein Charakter mit null Treffer-Punkten prinzipiell handlungsunfähig. Willst du trotzdem eine Aktion mit ihm durchführen, verliert er dafür einen weiteren Treffer-Punkt. Jede Aktion kostet in diesem Zustand also einen Treffer-Punkt.

Ein Charakter stirbt, wenn er mehr als doppelt so viel Schaden genommen hat, wie er Treffer-Punkte besitzt. Verfügt dein Charakter also über 10 Treffer-Punkte, überlebt er bis zu einem Wert von -10 Treffer-Punkten und stirbt ab -11 Treffer-Punkten.



Heilen von Treffer-Punkten

= $\text{Qualität von Ausdauer} + \text{Überleben pro Woche}$

Treffer-Punkte werden geheilt, wenn dein Charakter sich erholt. Das bedeutet: Er schläft, trinkt und isst vernünftig, bewegt sich nicht und macht sich einen schönen Lenz. Dann darf er pro Woche einen Check von *Ausdauer* + *Überleben* machen. Die Qualität des Checks gibt an, wie viele Treffer-Punkte er geheilt hat. Bei diesem Check kann weder ein Krit noch ein Patzer gewürfelt werden. Ein Ergebnis von eins entspricht einfach einem geheilten Treffer-Punkt. Durch medizinische Behandlung kann sich die Geschwindigkeit beim Heilen beschleunigen. Werden Wunden fachgerecht versorgt oder Krankheiten gut behandelt, können Schadens-Punkte in Höhe der Qualität des Checks von *Intelligenz* + *Wissenschaft* des Heilers pro Woche zusätzlich geheilt werden. Es wird immer *am Ende* der Woche gewürfelt, wie viele Punkte durch fachgerechte Betreuung und durch die eigenen regenerativen Kräfte deines Charakters geheilt werden. Natürlich können die Treffer-Punkte beim Heilungsprozess niemals den Anfangswert von $(\text{Ausdauer} + \text{Selbstbeherrschung}) \times 2$ übersteigen.

Treffer-Punkte und Heilung

= *Qualität von Intelligenz + Handwerk oder Bildung oder Wissenschaft pro Wunde*

Der Einsatz heilender Maßnahmen (z.B. Erste Hilfe) ist in einer Spielsituation oftmals die einzige Möglichkeit, einen stark angeschlagenen Charakter noch mal schnell auf die Beine zu bekommen. Ein gelungener Check von *Intelligenz + Handwerk oder Bildung oder Wissenschaft* reduziert die Schadens-Punkte deines Charakters einmalig um die Anzahl der Qualität des Checks. Erste Hilfe kann jedoch nur ein einziges Mal erfolgreich auf eine Wunde deines Charakters angewendet werden. Ein korrekt versorgter Verletzter heilt nicht schneller, nur weil man ihn nochmal versorgt. Ein weiteres Reduzieren des Schadens kann nur durch medizinische Behandlung oder viel Ruhe erfolgen.



Zaubern und Psi mit Treffer-Punkten

Normalerweise benötigt dein Charakter Mana-Punkte, um Psi- oder Magie-Fertigkeiten anzuwenden. Sollten diese aber verbraucht sein und er zaubert trotzdem oder wendet eine Psi-Fertigkeit an, erhält er die Manakosten als Schaden. Die auf diese Weise erlittenen Treffer-Punkte kann dein Charakter allerdings nicht mit Medizin oder erster Hilfe regenerieren, sondern nur auf natürlichem Wege. Mehr darüber erfährst du im Abschnitt System.



Treffer-Punkte und Rollenspiel

Die Anzahl des erlittenen Schadens spielt auch eine große Rolle beim Darstellen deines Charakters: Er empfindet Schmerzen, ist verwundet, kann sich nicht mehr frei bewegen und kann bestimmte Handlungen vielleicht gar nicht mehr ausführen. Mit einer gebrochenen Hand kann man beispielsweise einfach nicht mehr schießen. Bedenke dies beim Spielen und mach dir Gedanken, welcher Art die Verletzungen deines Charakters genau sein könnten und was das für seine Darstellung bedeutet. Als Spielleiter solltest du dir die Mühe machen, stets sehr genau zu beschreiben, wie die Verletzungen der Spielercharaktere aussehen, damit diese sie auch in ihr Rollenspiel einbeziehen können. Du kannst dabei die Höhe des erlittenen Schadens als Maßstab verwenden: Ein Schlag, der ein oder zwei Treffer-Punkte kostet, wird beispielsweise nur eine kleine Beule am Kopf oder ein blauer Fleck an der Schulter sein. Ein Hieb mit einem Schwert von zehn Punkten hingegen muss eine gewaltige Wunde verursachen, die tief in den Torso des Charakters einschneidet und vielleicht sogar innere Organe verletzt oder ihm beinahe ein Bein oder einen Arm abtrennt.

Verteidigung

= $(\text{Geschicklichkeit} + \text{Wachsamkeit})/2$ (ev. + Rüstung)

Die Verteidigung deines Charakters ist ein Maß für seine Beweglichkeit und seine Reaktionsgeschwindigkeit im Kampf. Außerdem kann seine Verteidigung noch durch eine Rüstung erhöht werden. Prinzipiell stellt der Wert in Verteidigung jedoch eher dar, wie geschickt dein Charakter Schlägen ausweicht, sich vor Schüssen duckt oder ankommende Hiebe blocken kann. Ein Charakter mit einer hohen Verteidigung ist ein sehr aufmerksamer und beweglicher Charakter. Du ermittelst, wie gut dein Charakter in Verteidigung ist, indem du Geschicklichkeit und Wachsamkeit addierst und die Summe halbiert. Ungerade Werte werden stets aufgerundet. Dieser Wert wird von jedem Schaden abgezogen, der deinen Charakter erreicht.



Charaktere

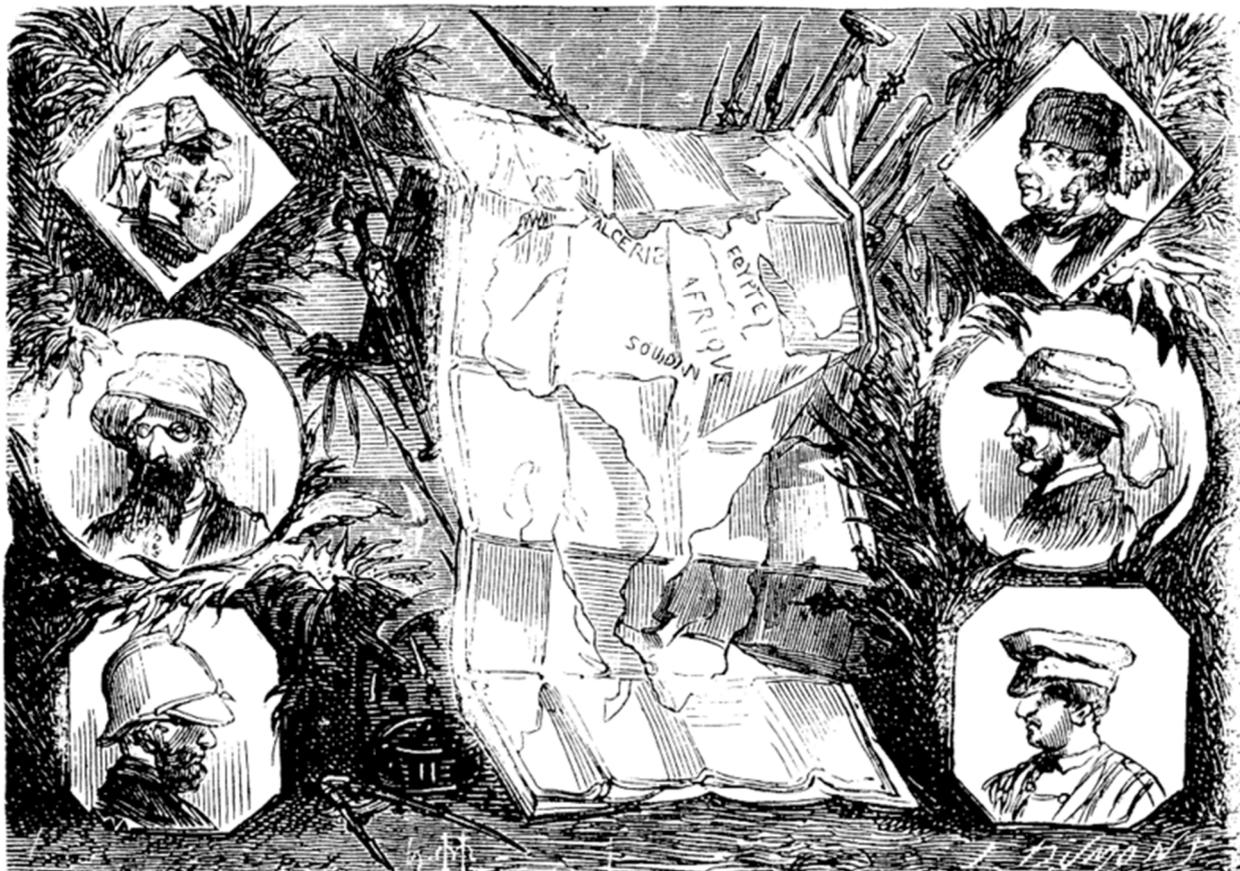


In einem heroischen Rollenspiel ist dein Charakter nicht nur eine Ansammlung von Statistiken. Zu einem wirklichen Helden gehört sehr viel mehr, als nur ein paar Punkte hier und da, die auf einem weißen Blatt Papier stehen. Helden brauchen Persönlichkeit, Ausstrahlung, Stärken und Schwächen und dieses gewisse Etwas, das sie aus dem Rest der Bevölkerung heraus stechen lässt.

LIQUID macht zwischen den Charakteren der Spieler und den Nichtspielercharakteren einige große Unterschiede. Spielercharaktere besitzen Mana und Schicksals-Punkte, mit denen sie in die Handlung der Geschichte eingreifen und das Schicksal zu ihren Gunsten wenden können, wenn es hart auf hart

kommt. Nichtspielercharaktere besitzen das alles nicht - außer, sie sind aus irgendwelchen Gründen sehr wichtig für die Geschichte. Auch besitzen die Spielercharaktere in jedem Attribut mindestens einen Punkt - Nichtspielercharaktere hingegen können sehr wohl null Punkte in Attributen haben. Auf diese Weise betont **LIQUID** die herausragende Rolle, die dein Charakter in der Spielwelt besitzt.

Wir haben also beim Entwurf der Regeln unser Bestes getan, um dir das Ausleben einer heldenhaften Rolle zu ermöglichen. Nun bist du an der Reihe, das seelenlose Gerüst aus Zahlen zum Leben zu erwecken. Hauch dem Lehmklumpen aus Papier und Bleistift Leben ein, gib ihm eine Persönlichkeit! Verschaffe ihm Ecken und Kanten, lege Phantasie, Leidenschaft und Heldenmut in die Rollen, in die du schlüpfst!



Charaktererschaffung



In **LIQUID**-Spielrunden werden Charaktere vor allem über ihre Persönlichkeit und ihre Hintergrundgeschichte definiert, die du dir als Spieler ausdenkst, eventuell auch aufschreibst und mit deinen Mitspielern und dem Spielleiter besprichst (so weit sie keine Geheimnisse enthält, die deine Mitspieler nicht kennen dürfen). Es gibt in **LIQUID** keine Charakterklassen, Archetypen oder Charakterschablonen. Jeder Charakter ist ein Individuum, das hauptsächlich durch seine Hintergrundgeschichte charakterisiert wird - nicht durch irgendwelche Spielwerte.

Die einzelnen Attribute und Fertigkeiten erhalten ihre Werte durch das Verteilen von sogenannten *Charakter-Punkten* und *Bonus-Punkten*. Je nach dem, welchen Spielstil deine Spielrunde bevorzugt oder nach den Vorstellungen, die du von deinem Charakter hast, kannst du dich mit deinen Mitspielern absprechen, wie viele Punkte du für deinen Charakter ausgeben darfst.

Denke dir eine Hintergrundgeschichte für deinen Charaktere aus, erschaffe eine Persönlichkeit, die du gerne spielen möchtest und die unterhaltsam und plausibel ist. Manche Spieler schreiben seitenweise Informationen zu ihrem Charakter auf, damit sie genau wissen, wer er ist, welche Gewohnheiten er hat, wie er sich in welchen Situationen verhält usw. Andere Spieler müssen nicht viel schreiben und entwickeln alle Details im Spiel. Finde deinen eigenen Weg - aber lass diesen Schritt nicht aus! Kein starres Regelgerüst kann lebendige, plausible und für deine Spielrunde unterhaltsame Charaktere hervorbringen! Das kannst nur du.

Neben dieser obersten Regel gibt es aber noch ein paar weitere, die du beachten solltest:



Beachte die Gruppendynamik!

Teamwork und Entertainment sind die Schlüsselbegriffe einer gut funktionierenden Spielrunde. Viele Rollenspieler sind gut darin, originelle oder regeltechnisch perfekte Charaktere zu entwerfen. Das Ergebnis dieser Vorgehensweise bei der Charaktererschaffung ist eine Vielzahl von Einzelkämpfern, die früher oder später gegeneinander anstatt miteinander spielen. Versuch das zu verhindern, indem du mit deiner Spielrunde ein einheitliches Konzept entwirfst, das die Charaktere zusammenschweißt, bevor jeder mit seiner Charaktererschaffung beginnt. Sprecht euch während der Charaktererschaffung ab, wie eure Charaktere sein sollen. Versucht Schwächen, die der eine Charakter besitzt durch Stärken des anderen auszugleichen, sodass eine ausgewogene Gruppe entsteht.

Viele Spielrunden finden es interessant, das Kennenlernen der Charaktere auszuspielen. Aus der Frage, wie die Gruppe zusammenfindet, können viel interessante Geschichten entstehen. Als Spielleiter sind solche Szenen für dich eine große Herausforderung, denn du musst Anlässe schaffen, welche die Spielercharaktere zu einem Team machen. Wenn du diesen Punkt deiner Kampagne nicht ernst genug nimmst, kann es sein, dass sie erst gar nicht beginnt: Die Charaktere lernen sich unter Umständen gar nicht kennen oder werden sogar Feinde (wir widmen uns diesem Problem im abschließenden Kapitel Abenteuer und Kampagnen).

Als Spieler solltest du deinem Spielleiter an dieser Stelle so weit wie möglich entgegenkommen. Sprich mit deinen Mitspielern ab, welche Gemeinsamkeiten eure Charaktere haben könnten. Vielleicht kennen Sie sich ja bereits von früher? Oder sie haben einen gemeinsamen Beruf oder eine gemeinsame Aufgabe. Dein Charakter könnte der Diener, Leibwächter, der Bruder, die Schwester oder der Dolmetscher eines anderen Charakters sein. Es gibt viele Möglichkeiten für Konzepte, die es dem Spielleiter erleichtern eure Charaktere in die Kampagne einzuführen.



Plane Konflikte!

Trotz des Teamworks solltest du allerdings nie vergessen auch kleinere Konflikte einzuplanen. Wo besitzen Charaktere unterschiedliche Ansichten oder Überzeugungen? Konflikte machen das Spiel interessant, also versuche sie auch schon bei der Charaktererschaffung anzulegen. Achte aber sowohl beim Entwerfen der Persönlichkeit deines Charakters als auch später beim Spielen darauf, dass die Konflikte die Gemeinsamkeiten nicht in den Schatten stellen. Wenn es hart auf hart kommt, die Action den Spielfluss bestimmt, muss die Gruppe zusammenhalten und alle Streitigkeiten vergessen können. Konflikte innerhalb der Gruppe sind nur etwas für kleine Szenen zwischendurch. Die wirklichen großen Konflikte sollten stets von außen kommen und gemeinsam bewältigt werden.



Spiele nicht immer den Helden!

Vor allem Einsteiger ins Hobby Rollenspiel versuchen oft Charaktere zu erstellen, welche man im klassischen Sinne als Helden bezeichnet - wie den Hauptdarsteller im Actionfilm. Viele Spielrunden kranken daran, dass sie nur aus Charakteren bestehen, die ständig darum wetteifern, im Mittelpunkt der Ereignisse zu stehen. Jeder will die größten Heldentaten vollbringen, jeder möchte im Rampenlicht stehen und die Geschichte vorantreiben. Dies führt unweigerlich früher oder später zu Konflikten, da nicht jeder immer im Mittelpunkt stehen kann. Es ist verständlich, dass du im Spiel gerne etwas bewegen möchtest. Aber du solltest auch nicht davor zurückschrecken, in die Nebenrollen auszuweichen, die den Reiz so vieler Geschichten ausmachen. Ausgewogene Gruppen von Charakteren können nicht nur aus zentralen Helden bestehen.

Überlege dir mit dem Rest deiner Spielrunde zu Beginn der Charaktererschaffung gut, welche Stellung dein Charakter innerhalb der Gruppe haben könnte: Ist er tatsächlich der Held, der Dreh- und Angelpunkt eurer Spielrunde? Oder könnte er auch eher eine Art Sidekick, eine wichtige Nebenrolle sein? Es gibt viele Möglichkeiten, solche Positionen in deiner Spielrunde zu gestalten. Dein Charakter könnte die komische Rolle übernehmen, indem er für Slapstick und witzige Sprüche sorgt, der weise Mentor des Helden sein, der sich im Hintergrund hält, selten handelt, dafür aber viele kluge Ratschläge parat hat. Dein Charakter könnte ein Experte sein, der sich aus allem heraushält, bis sein Fachgebiet ins Spiel kommt usw. Konzentriere dich weniger darauf, deinem Charakter herausragende Fertigkeiten-Werte zu verschaffen, sondern überlege dir unterhaltsame Spleens, coole Sprüche und kleine Angewohnheiten, die deinen Charakter unvergesslich machen können. Dann ist es einfach egal, ob er die Hauptfigur oder ein Sidekick des Helden ist.

Denke einfach an Filme wie Indiana Jones, Die Hard oder ALIENS. Es gibt eine ganze Reihe von Charakteren, um die sich die Ereignisse drehen. Aber im Endeffekt steht in ihnen stets ein Held im Vordergrund: Bei Indiana Jones ist es natürlich Indy selbst, in den Die Hard-Filmen ist John McClane der Held und ALIENS wäre ohne Lt. Ripley undenkbar. Folgt deine Spielrunde einem Gruppenkonzept wie in diesen Filmen, kann nur ein Charakter die Hauptfigur sein und alle anderen Spieler müssen sich ausdenken, welche Charaktere als Sidekicks dem Helden beistehen.

Andere Figurenkonstellationen kann man in Filmen wie Lethal Weapon beobachten. Sie haben zwei Helden, um die sich das Geschehen dreht. Das geht auch, allerdings müssen diese Helden dann so etwas wie Arbeitsteilung betreiben, damit die Geschichten noch funktionieren: In diesem Fall funktioniert das gute Polizist vs. böser Polizist-Prinzip. Andere Konzepte sind vorstellbar: Der eine Charakter ist besonders temperamentvoll, der andere besonders ruhig. Kämpfer vs. Denker, nüchtern vs. komisch usw. sind mögliche Gegensatzpaare, die interessante Aufhänger für Plots ergeben können. Ein besonders schönes Konzept besitzt der Actionfilm Rush-Hour, indem sogar verschiedene Kulturen in den Figuren aufeinandertreffen.

Natürlich gibt es auch Beispiele aus Literatur und Film, in denen ganze Gruppen von Helden die Aufhänger für Plots bilden: Angefangen bei den drei Musketieren, über STAR WARS, bis hin zu Filmen wie Sneakers oder STAR TREK. Allerdings folgen auch diese Geschichten dem arbeitsteiligen Prinzip. Ihre Persönlichkeiten hängen voneinander ab, so dass kaum einer ohne den anderen seine Heldentaten vollbringen könnte, auch wenn einer der Charaktere im Vordergrund stehen sollte. Entschließt sich also eure Gruppe zu so einem Konzept, sollte jeder mindestens eine Schwäche haben, die wiederum von der Stärke eines anderen ausgeglichen wird.

ÜBERSICHT: CHARAKTERERSCHAFFUNG

Schritt 1: Konzept

Dies ist der wichtigste Schritt. Du gibst deinem Charakter einen Namen und legst die Grundlagen für seine Persönlichkeit und seine Hintergrundgeschichte fest und bestimmst seine Position innerhalb der Gruppe. In diesem Schritt entscheidest du auch über solche Sachen wie Archetyp, Motive, Spleens, Aussehen, Alter, Spezies, Herkunft, Familie, Freunde und Alliierte, seinen Glauben usw.

Dein Konzept entscheidet darüber, ob dein Charakter beispielsweise paranormale Fertigkeiten erwirbt und welche Attribute und Fertigkeiten du in Schritt 2 mit den Charakter-Punkten steigerst. Außerdem bestimmst du im Konzept die Tätigkeit deines Charakters, die über seine finanziellen Reserven entscheidet, was wiederum einen Anhaltspunkt für seine Ausrüstung darstellt, über die du im letzten Schritt entscheidest.

Schritt 2: Charakter-Punkte

Mit Charakter-Punkten bestimmst du die grundlegenden Spielwerte von den Attributen und Fertigkeiten. Du darfst einmal sieben, einmal sechs und einmal vier Charakterpunkte auf die Attribute deines Charakters verteilen. Dabei musst du dich einmal für die sieben Punkte für eine Kategorie (physisch, sozial oder mental) entscheiden und alle Punkte innerhalb der gewählten Kategorie entscheiden. Nimmst du beispielsweise die sieben Charakterpunkte für die physische Kategorie, darfst du unter Stärke, Geschicklichkeit und Ausdauer deines Charakters sieben Punkte beliebig verteilen. Anschließend machst du das gleiche mit den sechs und den vier Punkten. Danach stehen dir einmal 15, einmal zwölf und einmal neun Charakter-Punkte für die Fertigkeiten zur Verfügung. Mit ihnen verfährt du genauso. Du darfst allerdings keine Charakter-Punkte von den Attributen auf die Fertigkeiten übertragen oder umgekehrt.

Schritt 3: Bonus-Punkte

Bonus-Punkte ermöglichen dir, deinem Charakter eine persönliche Note zu verleihen, Fertigkeiten zu spezialisieren und paranormale Fertigkeiten zu erwerben. In der Regel stehen dir 15 Bonuspunkte zu, die du frei auf die Attribute und Fertigkeiten deines Charakters verteilen kannst. Ein Punkt in einem Attribut kostet dich fünf Bonus-Punkte, ein Punkt in einer Fertigkeit kostet einen Bonus-Punkt. Nur mit Bonus-Punkten kannst du die paranormalen Fertigkeiten deines Charakters steigern und die Fertigkeiten deines Charakters spezialisieren.

Schritt 4: Der letzte Schliff

In diesem Schritt werden bei Charakteren nichtmenschlicher Spezies Boni- und Mali auf die Attribute angerechnet und jeder nichtmenschliche Charakter erhält spezielle gute und schlechte Eigenschaften. Berechne abschließend noch die Mana-Punkte deines Charakters, in dem du den Durchschnitt von Willenskraft und Intuition bildest (mathematisch runden!) und trage sie anschließend auf dem Charakterblatt in die dafür vorgesehene Spalte ein. Außerdem musst du noch die Treffer-Punkte - $(\text{Ausdauer} + \text{Selbstbeherrschung}) \times 2$ - und die Verteidigung - $(\text{Geschicklichkeit} + \text{Wachsamkeit}) / 2$ - für deinen Charakter berechnen. Außerdem kannst du deinen Charakter natürlich noch ausrüsten.



Spielerbogen

 [Liquid Reloaded Charakterbogen.rtf](#)

 [Liquid Reloaded Spielerbogen.doc](#)

Attribute und Fertigkeiten



Spielercharaktere bestehen in **LIQUID** hauptsächlich aus Attributen und Fertigkeiten.

Die Attribute der Spielercharaktere besitzen bei Spielbeginn meistens Punktwerte von 1 bis 4, maximal 5, Fertigkeiten von 0-4, höchstens 5. In seltenen Fällen können Attribute und Fertigkeiten der Spielercharaktere auch Werte über 5 annehmen, wenn sie einer nichtmenschlichen Spezies angehören oder wenn sie besonders herausragende Helden sind.

Punkte	Bedeutung
0	gar nicht vorhanden
●	notwendige Grundlagen
● ●	durchschnittlich
● ● ●	gut
● ● ● ●	herausragend
● ● ● ● ●	meisterhaft (Maximum für normale Menschen)



Übermenschliche Attribute und Fertigkeiten

Übermenschliche Charaktere können unter Umständen auch übermenschliche Werte in ihren Attributen und Fertigkeiten besitzen. Solche Charaktere können einerseits tatsächlich Übermenschen sein - wie Vampire, Trolle oder Drachen. Andererseits kannst du aber auch beschließen einen menschlichen aber besonders heroischen Charakter zu spielen. Sprich mit deinem Spielleiter und den anderen Spielern ab, ob ihr eine Kampagne mit übermenschlichen Helden spielen wollt. In diesem Fall kannst du deinem Charakter auch Attribute und Fertigkeiten verschaffen, die Werte über fünf besitzen.

In deinen ersten **LIQUID**-Spielrunden solltest du dich unbedingt an das Limit von 4 Punkten in den Eigenschaften deines Charakters halten, da auf diese Weise ausgeglichene Charaktere entstehen. Nur wenn du viel Erfahrung mit Rollenspielen besitzt oder schon eine Weile **LIQUID** spielst solltest du auch extreme Charaktere entwerfen, die Werte besitzen, die über das Alltägliche in der Spielwelt hinaus gehen.

Als Spielleiter musst du bedenken, dass hohe Werte in Attributen und Fertigkeiten ein sehr dynamisches Spiel erzwingen, so dass du viele Action-Szenen und sehr mächtige Gegner leiten musst.

Punkte	Bedeutung
● ● ● ● ● ●	unterdurchschnittlicher Actionheld
● ● ● ● ● ● ● ●	durchschnittlicher Actionheld
● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	überdurchschnittlicher Actionheld
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	comichafter Held
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	mythischer Held



Basiswerte

Alle Attribute besitzen für Spielercharaktere einen Basiswert von 1, der auf dem Charakterblatt bereits vermerkt ist. Kein menschlicher *Spieler*charakter beginnt mit einem Wert von 0 in einem Attribut. Nichtspielercharaktere oder fremde Spezies können jedoch sehr wohl Attribute mit 0 Punkten besitzen.



Kategorien



Die Attribute und Fertigkeiten bei **LIQUID** werden in drei Kategorien gegliedert: Physisch, Mental und Sozial. Die einzelnen Kategorien helfen dir dabei, deinem Charakter ein Profil zu verleihen. Charaktere, die beispielsweise sehr viel Wert auf das Trainieren ihres Körpers legen, haben in der Regel weniger Zeit, um sich um ihre mentalen Fähigkeiten zu kümmern und umgekehrt.

Die Attribute beschreiben die Eigenschaften des Charakters. Sie sind im Gegensatz zu den Fertigkeiten nicht erlernbar, können sich aber durchaus verbessern. Sie sind sozusagen die durch Vererbung und Sozialisation bedingten Eigenschaften.

Physisch	Mental	Sozial
Stärke Körperbeherrschung Kraftakt	Intelligenz Intuition Kreativität Logik Bildung Fahrzeuge Sprachen Wissenschaft	Charisma Beeindrucken Einschüchtern Überzeugen Verführen
Geschicklichkeit Fernkampf Fingerfertigkeit Gewandtheit Handgemenge Handwaffen Handwerk Heimlichkeit	Wahrnehmung Suchen Wachsamkeit	Empathie Besonnenheit Imitieren Motivation Tiere
Ausdauer Überleben	Willenskraft Selbstbeherrschung	Listigkeit Beeinflussen Verstellen



Physische Attribute

Die physischen Attribute beziehen sich auf die körperliche Verfassung des Charakters. Ausgenommen hiervon sind Aussehen und persönliche Ausstrahlung, die ins soziale Attribut Charisma sowie die Sinnesorgane, die ins mentale Attribut Wahrnehmung einfließen.

Stärke

Dies ist die körperliche Kraft, die der Charakter hat.

Geschicklichkeit

Die Geschicklichkeit umfasst sowohl händisches, als auch körperliches Geschick, das mit den entsprechenden Attributen jedoch jeweils unterschiedliche Bedeutung gewinnt. Ein körperlich gewandter Mensch kann Probleme mit der Feinmotorik haben und andersherum kann insbesondere ein ungelinker Mensch durchaus sehr geschickt mit den Händen sein.

Ausdauer

Die Ausdauer beschreibt die körperliche Konstitution.



Mentale Attribute

Die mentalen Attribute beziehen sich auf die Denkfertigkeiten, aber auch die mentale Kontrolle und die Sinnesorgane. Die soziale bzw. emotionale Intelligenz wird hingegen den sozialen Attributen hinzugerechnet.

Intelligenz

Die Intelligenz beschreibt im eigentlichen den IQ, die Fertigkeit, schnell zu denken, Wissen zu speichern und zu verarbeiten, nicht jedoch das Wissen selbst, sowie die unbewussten Denkvorgänge.

Wahrnehmung

Die Wahrnehmung umfasst sowohl die physischen Sinne, als auch das damit verbundene Erinnerungsvermögen.

Willenskraft

Die Willenskraft spiegelt das Ego wieder, das Selbstbewusstsein, nicht jedoch das Selbstvertrauen, das zu den sozialen Attributen gehört.



Soziale Attribute

Die sozialen Attribute vereint zum einen das Ausstrahlungsbild des Charakters, als auch sein Einfühlungsvermögen und seine soziale und emotionale Intelligenz.

Charisma

Das Charisma umfasst die physische Erscheinung als auch die Präsenz des Charakters.

Empathie

Die Empathie ist das Einfühlungsvermögen des Charakters, also ein Teil der emotionalen Intelligenz.

Listigkeit

Das Attribut umfasst einen Teil der sozialen oder emotionalen Intelligenz.



Fertigkeiten



Fertigkeiten umfassen erlernte und trainierte Fertigkeiten und Fähigkeiten. Sie sind nach physischen, mentalen und sozialen Aspekten sortiert und den jeweiligen Attributen zugeordnet. Einige davon sind eine Mischung aus mehreren dieser Aspekte und bei anderen kann man trefflich darüber streiten, welchem Attribut sie von der Logik her vielleicht besser zugeordnet wären. Und letztendlich mögen dem einen oder anderen bestimmte Fertigkeiten als überflüssig erscheinen und wiederum andere Fertigkeiten fehlen. Um den Aufbau des Spielsystems im Gleichgewicht zu halten sind jedoch je 10 Fertigkeiten pro Aspekt einzuhalten.



Physische Fertigkeiten

Körperbeherrschung

Die Körperbeherrschung umfasst die physische Kontrolle des Körpers sowohl was die Verhärtung von Muskeln betrifft, als auch die Einflussnahme auf Atmung, Herzschlag und Gleichgewichtssinn. Einige Artisten und insbesondere die Schüler gewisser philosophisch ausgerichteter Kampfkünste (Wudang, Shaolin-Mönche) sind Meister der Körperbeherrschung. Hierunter fällt aber auch das Ausrenken eines Armes.

Kraftakt

Diese Fertigkeit spiegelt typisches Krafttraining wieder.

Fernkampf

Hierunter fallen alle Schuss- und Wurfaffen.

Fingerfertigkeit

Die Fingerfertigkeit simuliert die händische Geschicklichkeit.

Gewandtheit

Gewandtheit umfasst die körperliche Gewandtheit ohne die reine Fingerfertigkeit.

Handgemenge

Handgemenge umfasst sämtliche Kampftechniken und auch bloßes Raufen.

Handwaffen

Handwaffen umfasst alle Fecht-, Stich- und Hiebaffen einschließlich improvisierter Waffen.

Handwerk

Mit Handwerk ist sowohl die händische Ausübung eines Handwerks als auch das handwerkliche Wissen gemeint.

Heimlichkeit

Heimlichkeit betrifft alle körperlichen Fertigkeiten, die auf Geräuschlosigkeit und Unauffälligkeit basieren.

Überleben

Überleben meint sämtliche physische Überlebentechniken, insbesondere Schwimmen und Tauchen, aber auch bloßes Luftanhalten.



Mentale Fertigkeiten

Bildung

Bildung umfasst die Schulbildung, das berufliche Wissen (soweit z.B. nicht durch Handwerk abgedeckt) und Kenntnisse über Mode, Tratsch, Etikette, jedoch kein akademisch erworbenes Wissen.

Fahrzeuge

Fahrzeuge enthält Kenntnisse über die Funktionsweise und Steuerung von motorisierten als auch unmotorisierten Fahrzeugen. Ausgenommen sind davon durch Tiere angetriebene Fahrzeuge.

Intuition

Intuition betrifft das intuitive Denken des Charakters.

Kreativität

Hierunter fällt kreatives Denken, jedoch nicht kreatives erschaffen.

Logik

Logisches Denken.

Sprachen

Sprachen umfasst Sprachgefühl und die Sprachkenntnis, jedoch nicht Linguistik.

Wissenschaft

Wissenschaft umfasst jegliches akademisches Wissen.

Suchen

Suchen umfasst denklgisches, aber nicht sensorisches Suchen.

Wachsamkeit

Wachsamkeit enthält Reaktionsvermögen und Hand-Augen-Koordination.

Selbstbeherrschung

Im Gegensatz zur Körperbeherrschung und zur Besonnenheit handelt es sich hierbei um rein mentale Selbstbeherrschung, z.B. gegen die Bekämpfung von Angstzuständen.



Soziale Fertigkeiten

Beeindrucken

Beeindrucken umfasst die Fähigkeit, andere Menschen zu verblüffen oder zu imponieren.

Einschüchtern

Die Fähigkeit, andere einzuschüchtern.

Überzeugen

Die Fähigkeit, andere zu überzeugen.

Verführen

Verführen meint hier die erotische oder romantische Verführung, nicht jedoch andere Versuchungen.

Besonnenheit

Besonnenheit betrifft die eigene Person, Verführungen oder Versuchungen zu widerstehen.

Imitieren

Imitieren umfasst das Imitieren von Verhaltensmustern oder des Sprachausdrucks anderer.

Motivation

Betrifft die Motivation anderer, insbesondere die Führung zu übernehmen, aber auch jemandem die Angst zu nehmen.

Tiere

Hierunter fallen Kenntnisse (außer akademisches Wissen) und die Behandlung von Tieren, einschließlich Reiten und Gespann fahren.

Beeinflussen

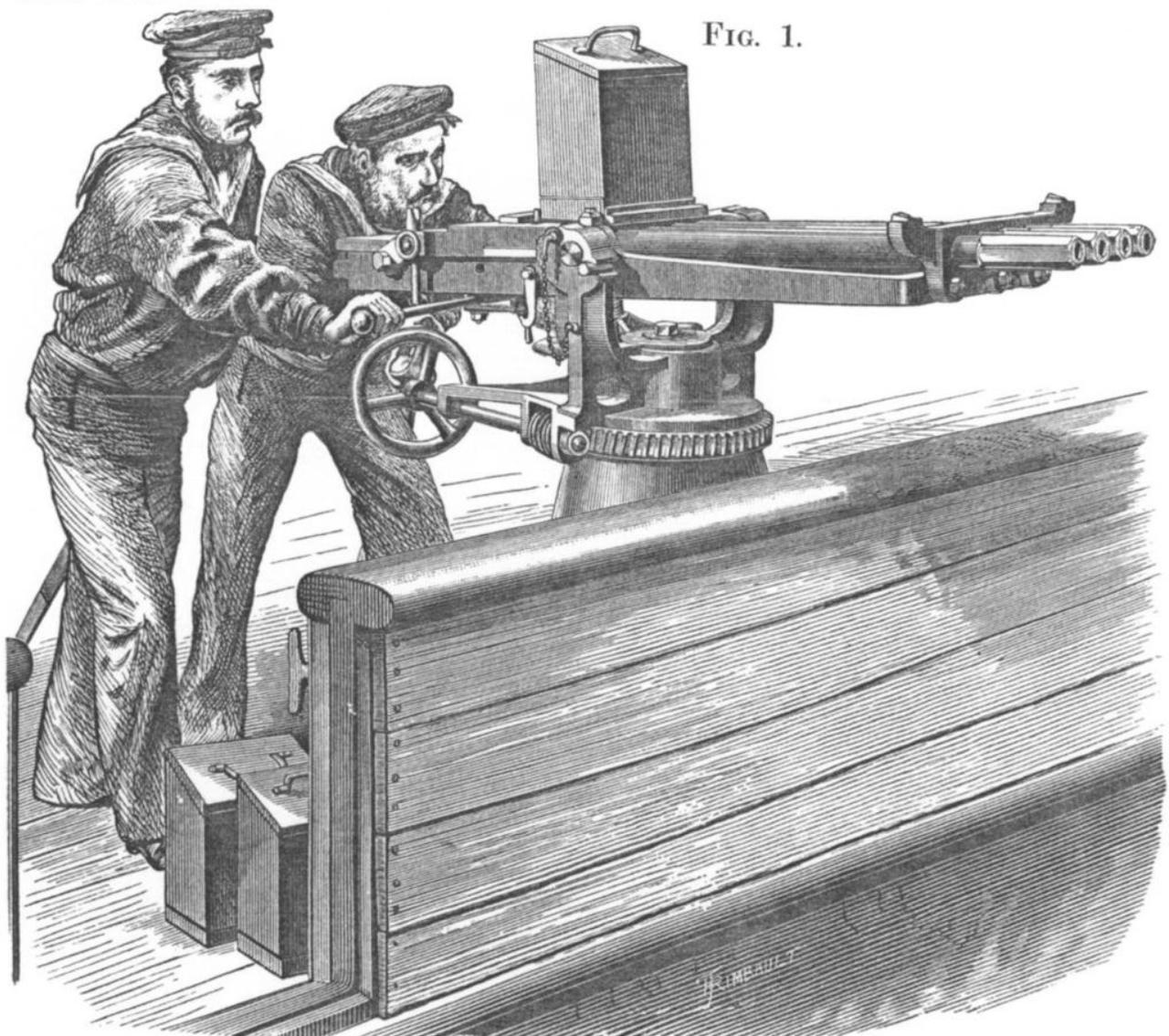
Beeinflussen ist die Fertigkeit, andere zu manipulieren, z.B., zu etwas zu überreden und insbesondere zu versuchen, nicht jedoch zu überzeugen, zu beeindrucken oder zu verführen (romantisch oder erotisch).

Verstellen

Verstellen ist die Fertigkeit, mit deren Hilfe man unschuldig oder dumm tun oder sich in einer Menschenmenge verstecken kann.

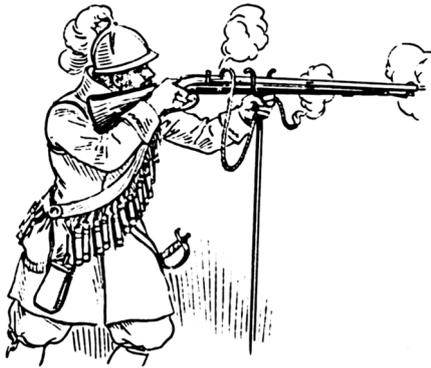
THE NORDENFELT 4-BARRELLED 1' ANTI-TORPEDO BOAT GUN.

FIG. 1.



Mounted on board Ship.

Aktionen



Auf den ersten Blick scheint es in manchen Fällen unsinnig und Erbsenzählerei zu sein, zwischen erkennen/entdecken und deuten/wissen zu unterscheiden, aber die Abenteurergruppen bestehen manchmal aus Spezialisten. So kann der Detektiv möglicherweise auf Grund seines geschulten Auges Tierspuren leicht entdecken, deuten kann er sie aber nicht. Dies könnte jedoch eventuell der anwesende Biologe. Anderes Beispiel: Der Chemiker kann vielleicht eine Bombe konstruieren, hat aber vielleicht zwei linke Hände. Gebaut wird sie dann unter seiner Anleitung von einem geschickten Charakter, der nicht zwangsläufig Kenntnisse über Bombenbau haben muss.



Körperliche Aktionen

Akrobatik

Stärke + Körperbeherrschung
Stärke + Gewandtheit
Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit
Geschicklichkeit + Gewandtheit
Geschicklichkeit + Körperbeherrschung

Akrobatik ist die Kunst der Körperbeherrschung. Passiv ausgeführte Akrobatik wie z.B. „menschliche Leiter“ werden mit *Stärke + Körperbeherrschung* ausgeführt, aktiv ausgeführte Akrobatik wie z.B. Saltos mit *Geschicklichkeit + Gewandtheit*. Aber es sind – je nach akrobatischer Leistung – auch andere Kombinationen möglich. Jonglieren erfordert z.B. *Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit*.

Ausweichen und Geländelauf

Ausdauer + Gewandtheit
Geschicklichkeit + Gewandtheit

Das Ausweichen vor Geschossen, Hakenslagen, Hindernislauf oder die Flucht durch eine Menschenmenge erfordert den Check *Geschicklichkeit + Gewandtheit*. Längere Läufe, z.B. bei einer Verfolgungsjagd durch einen Wald, erfordern den Check *Ausdauer + Gewandtheit*.

Balancieren

Geschicklichkeit + Gewandtheit
Geschicklichkeit + Körperbeherrschung

Mit *Geschicklichkeit + Gewandtheit* oder *Geschicklichkeit + Körperbeherrschung* gelingt das Balancieren auf schwankendem Grund, das Balancieren über z.B. über schmale Stege benötigt *Geschicklichkeit + Gewandtheit*. Diese Fertigkeiten nehmen aber einem nicht die Angst vor tiefen Abgründen.

Entfesseln und Fesseln sprengen

Stärke + Kraftakt
Geschicklichkeit + Körperbeherrschung
Geschicklichkeit + Gewandtheit
Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit

Starke Charaktere können eventuell durch Gewaltakte ihre Fesseln sprengen (*Stärke + Kraftakt*, *Stärke + Körperbeherrschung*), andere z.B. durch das Ausrenken eines Armes (*Geschicklichkeit + Körperbeherrschung*) oder durch Winden (*Geschicklichkeit + Gewandtheit*) oder – sofern die Fesseln erreichbar sind - durch Aufknüpfen der Fesselung (*Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit*).

Fallen

Geschicklichkeit + Gewandtheit

Fangen *Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit*
Geschicklichkeit + Gewandtheit

Üblicherweise wird Fangen mit dem Check *Geschicklichkeit + Gewandtheit* ausgeführt. Das Fangen sehr kleiner Gegenstände ohne dass man seinen Körper bewegt, kann man auch durch *Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit* erreichen.

Gewaltmarsch *Ausdauer + Körperbeherrschung*

Gewaltmärsche und Langstreckenläufe erfordern diesen Check.

Klettern und Bergsteigen *Geschicklichkeit + Gewandtheit*

Mit Klettern ist hier z.B. das Überwinden einer Mauer oder das Erreichen eines nahen Simses gemeint, nicht jedoch längeres Bergsteigen. Letzteres erfordert mehrere Checks, da sowohl Wissen als auch Ausdauer, *Stärke und Geschicklichkeit* gefragt sind.

Kraftakte *Stärke + Kraftakt*
Stärke + Körperbeherrschung
Ausdauer + Körperbeherrschung

Mit Stärke + Kraftakt kann man z.B. Gewichte heben oder Türen gegen heranstürmende Gegner zudrücken, also mit seiner Stärke aktiv agieren. Mit *Stärke + Körperbeherrschung* können entsprechend ausgebildete Charaktere zumindest Türen zuhalten oder Balken abstützen. Bei langanhaltenden Belastungen ist noch ein Check *Ausdauer + Körperbeherrschung* nötig.

Schaden an Gegenständen verursachen *Stärke + Körperbeherrschung*
Stärke + Handwaffe

Bei der Verwendung von Hieb Waffen verwendet man den Check *Stärke + Handwaffen*. Wer bestimmte Kampfkünste beherrscht (z.B. Karate) kann auch mit *Stärke + Körperbeherrschung* die gleichen Schäden verursachen.

Schleichen und Verbergen *Geschicklichkeit + Heimlichkeit*

Schwimmen/Tauchen *Ausdauer + Überleben*
Ausdauer + Körperbeherrschung

Aktives Schwimmen/Tauchen erfordert *Ausdauer + Überleben*, längerer Zeit den Atem anhalten hingegen *Ausdauer + Körperbeherrschung*.

Springen und Aufspringen *Stärke + Gewandtheit*
Geschicklichkeit + Gewandtheit

Ein Sprung über aus dem Stand oder über einen Abgrund erfordert *Stärke + Gewandtheit*, das Aufspringen auf Tiere oder Fahrzeuge den Check *Geschicklichkeit + Gewandtheit*.

Spurten *Stärke + Gewandtheit*

Stehlen *Geschicklichkeit + Heimlichkeit*

Werfen *Stärke + Gewandtheit*
Wahrnehmung + Gewandtheit

Das Werfen schwerer Gegenstände erfordert *Stärke + Gewandtheit*, das Treffen kleiner Ziele hingegen *Wahrnehmung + Gewandtheit*.

Winden *Geschicklichkeit + Körperbeherrschung*

Das Winden durch enge Rohre, Spalten oder Fenster erfordert diesen Check.



Kampf

Angriff im waffenlosen Kampf

Stärke + Handgemenge
Geschicklichkeit + Handgemenge

Boxen, Kickboxen oder ähnliche geradlinige Kampftechniken werden mit *Stärke + Handgemenge* ausgeführt, Wudang, Judo, Jiujitso oder ähnliche Kampftechniken, die mehr auf Beweglichkeit ausgerichtet sind, mit *Geschicklichkeit + Handgemenge*.

Angriff mit Fesselwaffen

Geschicklichkeit + Handwaffen

Mit dieser Aktion kann man jemanden mit Lasso, Bola oder Peitsche fesseln oder mit einem Netz fangen.

Aus Griff lösen

Stärke + Kraftakt
Geschicklichkeit + Handgemenge
Geschicklichkeit + Gewandtheit

Wer mit purer Kraft seine Gegner abschütteln will nutzt *Stärke + Kraftakt*, wer sich wie ein Aal aus einer Umklammerung lösen will *Geschicklichkeit + Gewandtheit*, im Übrigen *Geschicklichkeit + Handgemenge*.

Betäuben

Stärke + Handgemenge
Stärke + Handwaffen
Geschicklichkeit + Handgemenge
Geschicklichkeit + Handwaffen

Je nachdem, welche Kampftechnik angewendet wird, ist der entsprechende Check nötig. Da gezieltes Betäuben schwieriger ist, als bloß Hiebe zu verteilen, sollte mindestens 2 vom Check abgezogen werden. Ein Kopfschutz des Gegners erhöht den negativen Modifikator entsprechend.

Bewaffneter Angriff im Nahkampf

Stärke + Handwaffen
Geschicklichkeit + Handwaffen

Für Hiebwaffen benötigt man *Stärke + Handwaffen*, für Fecht- und Stichwaffen *Geschicklichkeit + Handwaffen*.

Entwaffnen

Stärke + Handwaffen
Geschicklichkeit + Handwaffen
Geschicklichkeit + Handgemenge

Man kann einen Gegner entwaffnen, in dem man ihm die Waffe aus der Hand schlägt oder durch Fechtkünste, eventuell auch in Kombination mit waffenlosen Kampftechniken. Dabei ist zu beachten, welche Waffen die Kontrahenten benutzen. Mit einem Rapier kann man z.B. niemandem ein Schwert aus der Hand schlagen.

Fernkampfgeräte bedienen

Wahrnehmung + Bildung
Wahrnehmung + Handwerk
Wahrnehmung + Logik
Wahrnehmung + Wissenschaft

Fernkampfgeräte können sowohl Steinschleuder oder Ballista, aber auch Granatwerfer, Kanone oder Laserkanone sein. Bei diesen kommt es nicht auf die Geschicklichkeit oder

LIQUID

Fernkampfkenntnisse an, sondern auf die Zielerfassung und die Kenntnisse über die Bedienung. Für Fernkampfgeräte mit einer automatischen Zielerfassung reicht auch *Intelligenz + Bildung, Handwerk, Wissenschaft*.

Fernkampf mit Handwaffen

Geschicklichkeit + Fernkampf
Stärke + Fernkampf

Schuss- oder Schleuderwaffen, Blasrohre sowie leichte Wurfaffen wie Messer oder Shuriken werden mit *Geschicklichkeit + Fernkampf* ermittelt. Der Angriff mit schweren Wurfaffen wie Speeren, Äxten oder Felsbrocken erfolgt mit *Stärke + Fernkampf*. Solche Fernkampfangriffe auf sich bewegenden Reittieren oder aus Fahrzeuge heraus erfordern eventuell noch einen Check *Geschicklichkeit + Fahrzeuge* oder *Tiere*.

Festhalten

Stärke + Handgemenge

Einen Gegner festhalten kann man mit dieser Aktion.

Geschossen ausweichen, Geschosse fangen

Geschicklichkeit + Gewandtheit

Meucheln mit bloßen Händen

Stärke + Heimlichkeit

Anschleichen und dem Opfer z.B. mit einem Ruck das Genick brechen oder Erwürgen geht mit dieser Aktion.

Schläge aushalten oder hinnehmen

Ausdauer + Körperbeherrschung
Willenskraft + Körperbeherrschung

Mit dem Check *Ausdauer + Körperbeherrschung* kann man auch längere Prügel wegstecken, ohne Trefferpunkte einzubüßen. Shaolin-Mönche oder ähnlich geschulte Menschen können mit *Willenskraft + Körperbeherrschung* Schläge oder Tritte einfach wegstecken oder Knüppel am Körper zerbrechen lassen.

Schnellziehen

Geschicklichkeit + Fernkampf

Schusswaffen, Dolche oder Shuriken können schnell gezogen werden.

Verteidigung

Geschicklichkeit + Handgemenge
Geschicklichkeit + Gewandtheit
Stärke + Handwaffen
Geschicklichkeit + Handwaffen

Üblicherweise wendet man beim waffenlosen Kampf den Check *Geschicklichkeit + Handgemenge* an. Ein Boxer, der Schlägen ausweichen will, kann aber auch *Geschicklichkeit + Gewandtheit* benutzen. Im Kampf mit Handwaffen nimmt man bei Hieb- und Stichwaffen *Stärke + Handwaffen* und bei Fecht- oder Stichwaffen *Geschicklichkeit + Handwaffen*.



Handwerkliches Können und Wissen, Bomben, Granaten, Fallen, Geräte, Maschinen und Fahrzeuge

Bomben bauen

Geschicklichkeit + Handwerk
Geschicklichkeit + Wissenschaft

Bomben erkennen

Wahrnehmung + Handwerk
Wahrnehmung + Intuition
Wahrnehmung + Wissenschaft

LIQUID

Bomben entschärfen

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit
Geschicklichkeit + Handwerk
Geschicklichkeit + Intuition

Bomben entwerfen

Intelligenz + Bildung
Intelligenz + Handwerk
Intelligenz + Wissenschaft

Erste Hilfe

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit
Geschicklichkeit + Bildung
Geschicklichkeit + Handwerk
Geschicklichkeit + Wissenschaft

Mit dieser Aktion kann man Verbände anlegen, Reanimieren oder Brüche schienen. Es umfasst jedoch nicht die Fertigkeit, Verletzungen zu diagnostizieren.

Fallen bauen

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit
Geschicklichkeit + Bildung
Geschicklichkeit + Handwerk
Geschicklichkeit + Wissenschaft

Fallen entdecken

Wahrnehmung + Intuition
Wahrnehmung + Wachsamkeit

Fallen entschärfen

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit
Geschicklichkeit + Handwerk
Geschicklichkeit + Logik
Geschicklichkeit + Intuition

Fallen entwickeln

Intelligenz + Bildung
Intelligenz + Handwerk
Intelligenz + Kreativität
Intelligenz + Wissenschaft

Fälschungen ersinnen

Intelligenz + Handwerk
Listigkeit + Handwerk
Listigkeit + Bildung

Fälschungen herstellen

Geschicklichkeit + Handwerk
Geschicklichkeit + Bildung
Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit
Geschicklichkeit + Wissenschaft

Fahrzeuge fahren

Geschicklichkeit + Fahrzeuge
Geschicklichkeit + Tiere
Ausdauer + Fahrzeuge

Unmotorisierte Fahrzeuge, wie z.B. Kanus, Boote, Fahrräder, Kajaks oder Schlitten, werden mit *Geschicklichkeit + Fahrzeuge* gefahren, bei längeren Fahrten ist eventuell ein Check *Ausdauer + Fahrzeuge* sinnvoll. Fahrzeuge, die von Tieren angetrieben werden, wie Kutschen, Streitwagen oder Hundeschlitten, erfordern den Check *Geschicklichkeit + Tiere*. Motorisierte Fahrzeuge werden ebenfalls mit *Geschicklichkeit + Fahrzeuge* gefahren. Eine Ausnahme bildet das Ballonfahren, das *Intelligenz* erfordert. Auch das Navigieren fällt nicht unter Fahrzeuge fahren.

Funktionsweise von Geräten, Maschinen und Fahrzeugen erkennen

Intelligenz + Bildung
Intelligenz + Handwerk

LIQUID

Intelligenz + Logik
Intelligenz + Intuition
Intelligenz + Wissenschaft

Geräte, Maschinen und Fahrzeuge bauen

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit
Geschicklichkeit + Handwerk

Geräte, Maschinen und Fahrzeuge bedienen

Geschicklichkeit + Bildung
Geschicklichkeit + Handwerk
Geschicklichkeit + Fahrzeuge
Geschicklichkeit + Wissenschaft

Geräte, Maschinen und Fahrzeuge entwerfen

Intelligenz + Bildung
Intelligenz + Handwerk
Intelligenz + Kreativität
Intelligenz + Wissenschaft

Geräte, Maschinen und Fahrzeuge reparieren

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit
Geschicklichkeit + Handwerk
Geschicklichkeit + Fahrzeuge

Granaten bauen

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit
Geschicklichkeit + Handwerk
Geschicklichkeit + Bildung
Geschicklichkeit + Wissenschaft

Granaten entschärfen

Geschicklichkeit + Intuition
Geschicklichkeit + Logik
Geschicklichkeit + Handwerk
Geschicklichkeit + Bildung
Geschicklichkeit + Wissenschaft

Granaten entwerfen

Intelligenz + Bildung
Intelligenz + Handwerk
Intelligenz + Wissenschaft

Granaten werfen

Stärke + Gewandtheit
Geschicklichkeit + Gewandtheit

Je nachdem, welche Wurftechnik man anwendet und wie schwer die Granate ist, kann der Check differieren.

Navigation

Intelligenz + Bildung
Intelligenz + Handwerk
Intelligenz + Fahrzeuge
Intelligenz + Wissenschaft
Intelligenz + Logik

Das Navigieren eines Schiffes, Flugzeugs oder Raumfahrzeugs benötigt Intelligenz.

Schäden an Geräten, Fahrzeugen oder Maschinen erkennen

Intelligenz + Bildung
Intelligenz + Fahrzeuge
Intelligenz + Handwerk
Intelligenz + Wissenschaft

LIQUID

Schlösser öffnen

*Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit
Geschicklichkeit + Handwerk*

Waffen und Rüstungen anfertigen

Geschicklichkeit + Handwerk



**Wissensfertigkeiten
Akademisches Wissen**

Intelligenz + Wissenschaft

Je nach akademischem Abschluss des Charakters wird mit dieser Aktion sein akademisches Wissen angewendet. Dazu gehört auch das Diagnostizieren von Krankheiten, Vergiftungen und Verletzungen sowie der Okkultismus als „Pseudo-Wissenschaft“.

Allgemeinwissen

Intelligenz + Bildung

Je nach Werdegang des Charakters umfasst dies seine Schulbildung, sein Allgemeinwissen und seine Kenntnisse über Klatsch, Kunst, Mode und Zeitgeist, aber auch Kenntnisse, die man z.B. aufgrund seiner Wehrpflicht hat.

Berufliches Wissen

*Intelligenz + Bildung
Intelligenz + Handwerk
Intelligenz + Wissenschaft*

Das berufliche Wissen umfasst die Kenntnisse, die man professionell erlernt hat und auch kontinuierlich anwendet.

Entschlüsseln

*Intelligenz + Logik
Listigkeit + Logik*

Das Entschlüsseln von Codes oder Geheimzeichen.

Erfindungen

Intelligenz + Kreativität

Fälschungen erkennen

*Intelligenz + Bildung
Intelligenz + Handwerk
Intelligenz + Wissenschaft
Listigkeit + Bildung
Listigkeit + Handwerk
Listigkeit + Wissenschaft*

Gift/Gegengift oder Arznei herstellen

Intelligenz + Wissenschaft

Intuitives und logisches Denken

*Intelligenz + Logik
Intelligenz + Intuition
Listigkeit + Logik
Listigkeit + Intuition*

Recherchieren

Intelligenz + Suchen

Schätzen

*Intelligenz + Intuition
Intelligenz + Handwerk
Listigkeit + Intuition
Listigkeit + Handwerk*

Überleben in der Wildnis

Intelligenz + Bildung
Intelligenz + Handwerk
Intelligenz + Wissenschaft

Diese Fertigkeit umfasst die Kenntnisse, die man benötigt, um in der Wildnis zu überleben, z.B. wo man Wasser findet, wie man Erfrierungen vermeidet oder welche Pflanzen essbar sind.

**Wahrnehmung, Sprache und Schrift
Beobachten, Beschatten und Verfolgen**

Wahrnehmung + Wachsamkeit
Wahrnehmung + Suchen
Listigkeit + Heimlichkeit
Listigkeit + Verstellen
Listigkeit + Imitieren
Wahrnehmung + Heimlichkeit

Eine Menschenmenge zu beobachten, um eine bestimmte Person zu finden oder eine Gegend zu beobachten, um eine Bewegung wahrzunehmen, erfordert den Check *Wahrnehmung + Wachsamkeit* bzw. *Wahrnehmung + Suchen*. Beschatten und Verfolgen sind zwei verschiedene Dinge: Kennen sich die verfolgte und die verfolgende Person nicht, handelt es sich um eine Beschattung. Der Beschatter kann sich offen bewegen und zeigen, er muss sich aber unauffällig verhalten und darf gleichzeitig nicht den Kontakt verlieren. Es sind also eventuell zwei Checks nötig: einmal muss der Beschatter durch *Wahrnehmung + Wachsamkeit* oder *Suchen* den Kontakt halten und zum zweiten darf er nicht als Beschatter auffallen und muss den Beschatteten täuschen oder sich verstecken. Kennen sich die verfolgte und verfolgende Person hingegen, handelt es sich um eine Verfolgung. Hier reicht ein Check *Wahrnehmung + Heimlichkeit*, da sich der Verfolger immer versteckt halten muss.

Durchsuchen

Intelligenz + Suchen
Listigkeit + Suchen

Das Durchsuchen von Personen oder Orten, d.h. das Aufspüren von Verstecken hat etwas mit Erfahrung und Intelligenz zu tun, als mit bloßer Wahrnehmung.

**Fremdsprachen und Dialekte,
nonverbale Kommunikation**

Intelligenz + Bildung
Intelligenz + Sprachen
Intelligenz + Wissenschaft

Um Fremdsprachen oder Dialekte der selbst gesprochenen Sprachen zu erkennen reicht Bildung aus, man muss sie nicht sprechen können. Anders ist es bei Dialekten von Sprachen, die nicht weit verbreitet sind. Dies beherrscht nur ein Linguist (es sei denn, es handelt sich um die eigene Sprache); daher benötigt man den Check *Intelligenz + Wissenschaft*. Fremdsprachen sprechen und verstehen kann man mit *Intelligenz + Sprachen*. Auch Zeichensprache und nonverbale Kommunikation fällt unter die Fertigkeit Sprachen.

Horchen, Riechen, Schmecken, Tasten

Wahrnehmung + Suchen

Normale Sinneswahrnehmungen unterliegen dem Check *Wahrnehmung + Suchen*. Die Identifizierung bestimmter Geräusche, Gerüche oder Geschmacklichkeiten erfordert hingegen einen Check *Wahrnehmung + Intuition* oder eventuell *Bildung*.

Lippen lesen

Wahrnehmung + Sprachen

Schriftzeichen erkennen und verstehen

Intelligenz + Bildung
Intelligenz + Wissenschaft

Mit Bildung kann man z.B. griechische oder kyrillische Schriftzeichen erkennen, nicht aber unbedingt lesen, mit Sprachen hingegen schon, mit Wissenschaft und dem richtigen akademischen Hintergrund auch alt- von neu-kyrillisch unterscheiden. Auch die Kenntnis von Gaunerzinken oder ähnlichem fällt darunter.

Sechster Sinn

Empathie + Intuition

Hierunter fällt das intuitive Spüren von Beobachtern, Beschattern oder Verfolgern, aber auch die Chance, in Gegenwart einer Gefahr aus dem Schlaf zu erwachen.

Spuren lesen und deuten

Wahrnehmung + Wachsamkeit
Wahrnehmung + Suchen
Intelligenz + Handwerk
Intelligenz + Intuition
Intelligenz + Tiere
Intelligenz + Wissenschaft

Während man mit Spuren lesen vorhandene Spuren nur entdeckt, kann man mit Spuren deuten auch den Verursacher der Spur, die Anzahl und den Zeitpunkt feststellen. Spuren deuten umfasst sowohl kriminal-forensische Methoden als auch Waldläufer-Fertigkeiten.

Stimme imitieren

Charisma + Verstellen

Verbergen, Verstecken, Tarnen

Intelligenz + Logik
Intelligenz + Kreativität
Listigkeit + Logik
Listigkeit + Kreativität



Soziale Interaktion

Aushorchen und Verhören

Listigkeit + Beeinflussen
Charisma + Beeinflussen
Charisma + Einschüchtern
Charisma + Überzeugen
Charisma + Verstellen
Listigkeit + Beeinflussen
Listigkeit + Einschüchtern
Listigkeit + Überzeugen
Listigkeit + Verstellen

Aushorchen meint das Gewinnen von Informationen, ohne dass der Informant dies mitbekommt. Der Check *Listigkeit + Beeinflussen* ist hierfür am besten geeignet. Verhörmethoden gibt es verschiedene: Man kann jemanden Bedrohen (*Charisma* oder *Listigkeit + Einschüchtern*), Fangfragen stellen (*Listigkeit + Verstellen* oder *Beeinflussen*), an sein Gewissen appellieren (*Charisma* oder *Listigkeit + Überzeugen*), Provozieren (*Listigkeit + Verstellen*), etc. Die Art des Checks sollte auf die Verhörmethode abgestimmt sein. Die Methode „Guter Bulle/Böser Bulle“ wäre z.B. *Charisma + Einschüchtern* sowie *Listigkeit + Überzeugen*.

Beeindrucken

Charisma + Beeindrucken

Beruhigen, Anspornen, Motivieren

Charisma + Motivation

Bluffen, Lügen, Täuschen

Listigkeit + Beeindrucken
Listigkeit + Imitieren
Listigkeit + Verstellen

Bluffen, Lügen und Täuschen kann man auf die unterschiedlichste Weise. Welcher Check anzuwenden ist, kommt ganz auf die Situation an.

Einschüchtern	<i>Charisma + Einschüchtern</i>
Etikette beherrschen, Konversation betreiben	<i>Charisma + Beeindrucken</i>
Lügen durchschauen	<i>Empathie + Intuition</i>
Rhetorik	<i>Charisma + Beeindrucken</i>
Schnellreden	<i>Charisma + Beeindrucken</i>
Untertauchen	<i>Listigkeit + Verstellen</i>
Verführen	<i>Charisma + Verführen</i>

Hiermit ist nur die erotische oder romantische Verführung gemeint.

Verführung widerstehen	<i>Intelligenz + Besonnenheit Listigkeit + Besonnenheit</i>
Verhalten imitieren	<i>Charisma + Imitieren</i>
Anstiften und Verlocken	<i>Listigkeit + Überreden Listigkeit + Beeinflussen</i>



Mentale Fertigkeiten Einprägen

Wahrnehmung + Intuition

Gelassenheit und Besonnenheit

*Willenskraft + Selbstbeherrschung
Willenskraft + Besonnenheit*

Seine eigenen Ängste oder Fluchtreaktionen überwinden erfordert einen Check *Willenskraft + Selbstbeherrschung*. In Gefahrensituationen besonnen agieren erfordert einen Check *Willenskraft + Besonnenheit*.

Hypnotisieren	<i>Willenskraft + Beeinflussen</i>
Identifizieren	<i>Wahrnehmung + Intuition</i>
Meditieren	<i>Willenskraft + Körperbeherrschung</i>
Orientierung	<i>Wahrnehmung + Intuition</i>
Schmerzen aushalten	<i>Willenskraft + Selbstbeherrschung</i>
Trinkfestigkeit	<i>Ausdauer + Selbstbeherrschung</i>
Widerstehen	<i>Intelligenz + Besonnenheit Listigkeit + Besonnenheit</i>

Hiermit ist der Widerstand gegen Verlockungen und Verführungen gemeint.



Tiere

Reiten und Gespann fahren

Geschicklichkeit + Tiere

Egal ob Trab oder Galopp, Sprungreiten oder Hindernisreiten: Es gilt immer der Check *Geschicklichkeit + Tiere*, auch für das Niederreiten von Gegnern und das Kämpfen lassen von trainierten Reittieren.

Tiere beruhigen

Empathie + Tiere

Tiere zähmen und dressieren

Empathie + Tiere

Charisma + Tiere

Ein wildes Tier zu zähmen erfordert *Empathie + Tiere*, ein zahmes Tier zu *dressieren Charisma + Tiere*.

Tiere vertreiben

Charisma + Tiere

Tierstimmen imitieren

Charisma + Tiere



Kunst und Spiel

Dichten

Charisma + Kreativität

Entertainment

Charisma + Beeindrucken

Glücksspiel

Wahrnehmung + Wachsamkeit

Wahrnehmung + Logik

Wahrnehmung + Intuition

Listigkeit + Wachsamkeit

Listigkeit + Intuition

Listigkeit + Verstellen

Listigkeit + Logik

Geschicklichkeit + Fingerfertigkeit

Je nachdem, um was es sich für ein Spiel handelt, sind verschiedene Checks möglich.

Musizieren

Wahrnehmung + Fingerfertigkeit

Schauspielern

Charisma + Beeindrucken

Charisma + Imitieren

Charisma + Verstellen

Singen

Charisma + Beeindrucken

Tanzen

Charisma + Gewandtheit



Tabelle

[LIQUID Aktionen Tabelle.doc](#)

Paranormale Fertigkeiten



Neben den physischen, mentalen und sozialen Fertigkeiten besitzen die Helden vieler Geschichten oft noch phantastische, übernatürliche Fähigkeiten, die über die Grenzen des Alltäglichen weit hinausgehen. **LIQUID** beschreibt diese Fähigkeiten mit Magie- und Psi-Fertigkeiten, die ähnlich wie die bereits beschriebenen Fertigkeiten eingesetzt werden. Charaktere, die über Magie-Fertigkeiten verfügen, werden Magier genannt. Erwirbt dein Charakter Psi-Fertigkeiten, ist er ein Psioniker.

Da Psioniker und Magier genau entgegengesetzte Überzeugungen besitzen und die Welt vollkommen unterschiedlich wahrnehmen, musst du dich entscheiden, ob dein Charakter *entweder* ein Psioniker *oder* ein Magier sein soll. Beides gleichzeitig geht nicht. Es ist bei **LIQUID** eher eine Frage des Stils, ob du lieber einen Magier oder einen Psioniker spielen möchtest als eine regeltechnische Frage. Psi- und Magie-Fertigkeiten werden später im Spiel genauso angewendet wie normale Fertigkeiten auch. Pro Anwendung wird dir allerdings Mana abgezogen. Bei der

Charaktererschaffung kannst du nur mit Bonus-Punkten Werte in den paranormalen Fertigkeiten erlangen.

Viel wichtiger als alle möglichen Regeln für den Einsatz von Magie und Psi im Rollenspiel, ist die Frage, wie du sie in deiner Spielrunde erzählerisch umsetzt. Oder besser: Wie du sie für deine Mitspieler effektiv beschreibst. In vielen Spielrunden fördern die umfangreichen und detaillierten Regeln für Magie oder Psi ein mathematisches Verhältnis zu den paranormalen Eigenschaften. Es wird in Spruchstufen, Magiepunkten oder Ähnlichem gedacht und geredet. Das Ganze ist dann wenig zauberhaft, sondern eher schauerhaft nüchtern und langweilig.



Magie-Fertigkeiten

Die einzelnen Magie-Fertigkeiten gleichen Bereichen der Realität, die er beherrschen kann. Für ihn sind sie nur Illusionen, die sein Geist längst durchschaut hat, weswegen er diese manipulieren kann. Die meisten Magier spezialisieren sich auf ein oder zwei Bereiche, da sie trotz allem nur Menschen sind. Wer in zu vielen Bereichen der Wirklichkeit gleichzeitig herumpfuscht, kann schnell komplett dem Wahnsinn verfallen.

Elemente

Ein Magier mit dieser Fertigkeit kann die klassischen vier Elemente (Feuer, Erde, Wasser, Luft), aber auch Dinge wie Licht, Magnetismus und Elektrizität manipulieren. Eindrucksvoller Hokusfokus wie Feuerbälle, Erdwälle, Wasser- oder Eisstrahlen, Energieblitze, Lichtzauber und das Herbeirufen von Winden oder Gewittern gehören zu seinen Spezialitäten.

Will ein Magier beispielsweise Feuerkugeln, Blitze oder Energiegeschosse abfeuern, um bei seinen Gegnern Eindruck zu machen, muss er meistens einen Check von *Willenskraft + Elemente* bestehen. Die Qualität des Checks entspricht dem Schaden, der beim Gegner ankommt.

Bedenke, dass dein Magier mit der Fertigkeit Elemente keine Materie oder Wellen erschaffen kann. Er kann nur bereits vorhandene Materie und Wellen manipulieren. So könnte dein Magier beispielsweise die Luft, die sich im Wasser befindet, konzentrieren, sodass sie eine Blase um seinen Kopf bildet und er vor dem Ertrinken gerettet wird. Er kann aber im Vakuum keine Luft erzeugen.

Geist

Mit dieser Fertigkeit kann der Magier Gedanken anderer Menschen oder Wesen erkennen, verändern oder beherrschen. Das Erzeugen von Illusionen gehört beispielsweise zu den Standards dieser Fertigkeit. Aber auch das Wecken von Bedürfnissen oder das Manipulieren von Meinungen, telepathische Kommunikation gehören dazu. Mit Geist kann dein Magier aber auch sein eigenes Bewusstsein kontrollieren und beispielsweise seinen Astralkörper von seinem materiellen Körper trennen, um beispielsweise von der materiellen Welt in die Sphäre zu wechseln. Löst dein Magier auf diese Weise seinen Geist von seinem Körper, kann er jedoch nicht mehr mit der materiellen Welt interagieren. Er kann nur ein reiner Beobachter bleiben.

Mit Checks von *Wahrnehmung* + *Geist* kann dein Charakter in die Sphäre blicken und mit *Ausdauer* + *Geist* kann er mit seinem Astralkörper hinüber wechseln. Die Checks von *Geist* werden meistens in Kombination mit *Willenskraft* abgelegt.

Korrespondenz

Der Raum mit seinen drei Dimensionen, wie wir ihn kennen, ist eine Illusion. Magier mit *Korrespondenz* vermögen diese zu durchschauen und zu manipulieren. Teleportation ist für so einen Magier eine leichte Übung. Ein Magier mit Erfahrungen in *Korrespondenz* hat Zugang zur Sphäre und kann mit seinem physischen Körper hinüberwechseln oder einfache Fenster öffnen, durch die er in die Sphäre hineinsehen kann (oder umgekehrt).

Auch das Beschwören von Dämonen oder Geistern fällt unter *Korrespondenz*. Meistens wird für einen Check *Korrespondenz* mit *Willenskraft* kombiniert. Um in die Sphäre hinein sehen zu können benötigt man aber auch *Wahrnehmung*, *Empathie* oder *Intuition* und *Korrespondenz*.

Leben

Wachstum, das Erkennen aber auch das vorzeitige Beenden von Leben, Heilen, das Wechseln der Gestalt oder das Klonen von Lebewesen und Pflanzen und das Verursachen oder Heilen von Wunden und Krankheiten gehören beispielsweise zu den Disziplinen dieser magischen Fertigkeit. Verändert ein Magier mit dieser Fertigkeit seine eigene Gestalt, wird ihre Anwendung immer schwieriger, je weniger die neue Gestalt mit seiner ursprünglichen übereinstimmt. Das Nachahmen fremder Gesichtszüge kann zum Beispiel eine sehr einfache Übung sein. Die Verwandlung in eine Taschenuhr ist vielleicht unmöglich.

Checks werden meistens von *Willenskraft* + *Leben* gemacht. Die Qualität eines solchen Checks kann benutzt werden, um Schaden in gleicher Höhe bei sich oder anderen zu heilen.

Materie

Ein Magier mit dieser Profession besitzt die Fertigkeit, jegliche Form toter Materie zu entdecken oder zu manipulieren. Der Magier hat direkten Zugriff auf die Zusammensetzung jeglicher Materie. Allerdings musst du bedenken, dass dein Magier keine Materie aus dem Nichts erschaffen kann. Wie auch bei der Fertigkeit *Leben* ist ein Check von *Materie* umso leichter, je näher sich die Veränderung am ursprünglichen Zustand orientiert. Ein Messer in ein Schwert zu verwandeln ist beispielsweise eine sehr leichte Übung. Einen Kühlschrank zu einem Düsenjet zu machen, ist hingegen in der Regel unmöglich.

Checks erfolgen meistens auf *Willenskraft* + *Materie*.

Zeit

Die Zeit, wie sie für den Durchschnittsbürger verstreicht, ist nur relativ und damit eine Illusion. Magier, die die Zeit beherrschen, können diese für sich oder andere anhalten, schneller oder langsamer laufen lassen oder in die Zukunft und Vergangenheit sehen oder reisen. Sie können auch Zeitblasen erzeugen, um für sich selbst die Zeit anzuhalten, zu verlangsamen oder zu beschleunigen. Auf diese Weise können sie zum Beispiel Wettrennen gewinnen, aus brenzligen Situationen entkommen oder im Kampf einen unfairen Vorteil erringen. Zeitblasen um andere Menschen oder Gegenstände können beispielsweise Videobänder anhalten oder bewirken, dass sich dein Magier unbemerkt an einer Wache vorbei schleichen kann usw.

Checks werden meistens mit *Willenskraft + Zeit* abgelegt.



Psi-Fertigkeiten

Psi bezeichnet die Fähigkeit deines Charakters, seine Mitmenschen und seine Umwelt mit der Kraft seiner Gedanken zu beeinflussen. Der Charakter hat Kontrolle über Teile seines Gehirns, die bei anderen Menschen ungenutzt bleiben und verfügt damit über die außergewöhnliche und naturgegebene Kraft, Mana aufzunehmen und gezielt manipulieren zu können. Im Gegensatz zum Magier benötigt der Psioniker keine lange Lehrzeit und kein intensives Studium, um seine Fertigkeiten zu entwickeln. Sie wurden ihm sozusagen in die Wiege gelegt. Trotzdem suchen sich auch Psioniker oft erfahrene Lehrmeister, die ihnen dabei helfen können, das Potenzial ihrer Fähigkeiten voll auszuschöpfen. Allerdings geht es bei Psionikern wesentlich weniger mystisch zu wie bei den Magiern.

Psi basiert in **LIQUID** auf der Idee, dass diese Fähigkeit in einem Bereich der Natur lauert, den der Mensch noch nicht zur Gänze erforscht hat und unterscheidet sich dabei vollkommen von Magie, die eher mystischen Bereichen zugeordnet wird. Der Gedanke hinter dieser Teilung von Magie und Psi ist: Psi wird eher in Science-Fiction Welten verwendet, Magie tritt meistens in Fantasy-Welten auf. Natürlich gibt es auch interessante Spielwelten, in denen Magie und High-Tech aufeinander treffen oder Psioniker sich in märchenhaften Welten bewegen. Vielleicht existieren in einer Spielwelt auch Magier und Psioniker. Selbstverständlich lassen sich solche Szenarien auch mit **LIQUID**-Regeln spielen. Trotzdem sind solche Spielwelten eher die Ausnahme.

Biokinese

Biokinese ermöglicht deinem Charakter Einfluss auf die Moleküle und deren Struktur in seinem eigenen Körper. Er kann diese verändern und somit andere Formen annehmen oder seine Körperfunktionen perfekt kontrollieren. Dabei muss man jedoch bedenken, dass es eine enorme Belastung für den Psioniker darstellt, seinem ganzen Körper eine komplett andere Gestalt zu geben oder Organe ihrer Funktion zu entfremden. Generell gilt: Das Verformen einzelner Körperteile ist viel leichter als die Rundumverwandlung. Je näher die Veränderungen am Urzustand sind, desto leichter ist die Anwendung von *Biokinese*. Außerdem sind dem Psioniker immer die Grenzen auferlegt, Formen anzunehmen, deren Volumen und Masse gleich mit seiner Originalgröße sind. Die Form komplexer Maschinen oder die Größe einer Armbanduhr anzunehmen ist auch dem besten Psioniker unmöglich.

Beim Check wird meistens gegen *Ausdauer* oder *Willenskraft + Biokinese* gewürfelt. Mit *Biokinese* kann ein Psioniker nie andere Lebewesen verändern, heilen oder verletzen - dazu benötigt er *Vitakinese*.

ESP

ESP ist der Oberbegriff für einige Fähigkeiten, die sich am besten mit einem erweiterten Bewusstsein des Charakters umschreiben lassen. *ESP* ist die Fertigkeit, welche deinen Charakter dazu befähigt alternative Zeitstränge (die Zukunft oder Vergangenheit) oder weit entfernte Orte mit seinem zweiten Gesicht zu erfassen. Mit Hilfe von *ESP* kann es deinem Charakter auch gelingen, Dinge zu erkennen, die vor seinen normalen Augen verborgen bleiben. Wie zum Beispiel die Inhalte eines geschlossenen Tresors oder ein Photo in einem versiegelten Briefumschlag.

Mit *ESP* ist der Psioniker für Dinge empfänglich, die mit normalen Sinnen nicht wahrzunehmen sind, wie zum Beispiel Gefühle. Mit *ESP* kann dein Psioniker also beispielsweise erkennen, ob er belogen wird oder nicht. *ESP* wird in der Regel für einen Check mit *Wahrnehmung* oder *Empathie*, in Stresssituationen aber auch mit *Ausdauer* kombiniert.

Elektrokinese

Mit *Elektrokinese* gewinnt dein Charakter Kontrolle über elektromagnetische Felder jeglicher Art. Mit anderen Worten: Er kann die Energiezufuhr von Maschinen manipulieren, Magnetfelder erzeugen oder sogar die elektrischen Vorgänge im Körper eines Menschen beeinflussen.

Der Check zur Anwendung erfolgt in den meisten Fällen auf *Manipulation + Elektrokinese*. Die Qualität eines Checks von *Manipulation + Elektrokinese* kann angeben, wie viel Schaden ein Psioniker verursacht, wenn er elektrische Blitze auf seine Gegner schießt.

Psychokinese

Unter Psychokinese sind alle psionischen Vorgänge zusammengefasst, in denen ein Psioniker Einfluss auf die Moleküle fremder Materie nimmt. So beliebte Eigenschaften wie Pyrokinese (das Erzeugen von Flammen) oder die Telekinese (das Bewegen von Gegenständen durch pure Willenskraft) fallen darunter.

Im Spiel wird dafür meistens auf *Willenskraft + Psychokinese* gewürfelt. Die Qualität eines Checks von *Willenskraft + Psychokinese* kann den Schaden angeben, den ein Psioniker mit dieser Fertigkeit verursacht (Flammenschaden, unsichtbare Schläge, usw.).

Telepathie

Die Psi-Fertigkeit, die wohl am wenigsten Erklärung benötigt: Gedanken lesen, erzeugen, senden oder gegnerische Telepathie-Fertigkeiten abblocken gehört zu den Standards von Psionikern.

Telepathie wird häufig mit *Manipulation* kombiniert, kann aber in bestimmten Fällen auch mit *Wahrnehmung* geprüft werden.

Vitakinese

Die *Vitakinese* ist dafür zuständig, dass ein Psioniker direkten Zugang zu den Lebensfunktionen seines Gegenübers erhält. Durch das gelungene Anwenden von Vitakinese wird dein Charakter zum besten Wunderheiler und kann Krankheiten definitiv bestimmen, kann aber auch das Gegenteil vollbringen. Das gilt für alle Lebewesen, auch für Pflanzen, Bakterien, Viren, Einzeller und Tiere. Außerdem kann er auf große Entfernungen Lebensformen aufspüren.

Vitakinese wird häufig sowohl mit *Wahrnehmung* als auch mit *Manipulation* kombiniert. Die Qualität eines Checks von *Manipulation + Vitakinese* kann angeben, wie viel Schaden ein Psioniker heilt oder verursacht. Mit *Vitakinese* kann ein Psioniker sich nie selbst heilen - dazu benötigt er *Biokinese*.



Erfahrung

Mit der Zeit sammeln die Charaktere Erfahrungen, was sich auch in ihren Fertigkeitswerten niederschlägt: Sie werden besser, je länger sie gespielt werden. Nach einem Abenteuer (du entscheidest als Spielleiter im Zweifelsfall, wann ein Abenteuer vorbei ist), erhalten die Charaktere der Spieler Erfahrungspunkte, die sie dazu benutzen können, ihre Fertigkeiten und auch ihre Attribute zu steigern. Erfahrungspunkte können gegen Erfahrungswürfe eingelöst werden.

Ein Erfahrungswurf ist ein Wurf mit dem W10, bei dem du versuchst, höher als deine Fertigkeit oder dein Attribut zu würfeln. Gelingt der Erfahrungswurf, darfst du die Fertigkeit oder das Attribut um einen Punkt steigern.

Um einen Erfahrungswurf für eine Fertigkeit zu machen, musst du einen Erfahrungspunkt ausgeben. Damit du einen Erfahrungswurf für ein Attribut machen darfst, musst du fünf Erfahrungspunkte ausgeben.



Nehmen wir an, du möchtest die Fertigkeit Nahkampf deines Charakters verbessern. Zurzeit beträgt ihr Wert vier. Du streichst dir einen Erfahrungspunkt vom Charakterblatt ab und würfelst mit einem W10. Ist das Ergebnis größer als vier - also fünf oder mehr - ist der Erfahrungswurf gelungen. Du erhöhst die Fertigkeit von vier auf fünf. Beim nächsten Erfahrungswurf müsstest du also sechs oder höher würfeln. Du darfst pro Abenteuer jedoch jede Fertigkeit und jedes Attribut nur um einen Punkt steigern. Misslingt der Erfahrungswurf, ist der Erfahrungspunkt trotzdem verloren. Dein Charakter hat aus seinen Erfahrungen nicht gelernt, weil er keine Zeit zum Nachdenken, Lernen oder Üben hatte oder weil er das Gelernte bereits kannte - sowas kommt vor.

Das Steigern der Attribute und Fertigkeiten deines Charakters durch Erfahrung geschieht nicht im luftleeren Raum. Es muss stets eine Erklärung dafür geben, warum dein Charakter einen bestimmten Wert steigert. In der Regel geschieht dies durch körperliches Training, durch das Lernen bei einem Mentor oder Lehrer, durch intensives Studium usw. Denk dir eine effektvolle und interessante Geschichte aus, warum du auf ein Attribut oder eine Fertigkeit einen Erfahrungswurf machst. Im Zweifelsfall kannst du natürlich den Erfahrungszuwachs damit begründen, dass dein Charakter im Spiel eine Fertigkeit oder ein Attribut besonders oft angewendet hat. Der Ausgang dieser Geschichte wird mit dem Erfahrungswurf bestimmt.



Spezialisierung durch Erfahrung

Im Laufe seines Abenteuerlebens kann dein Charakter natürlich auch verschiedene Fertigkeiten spezialisieren, indem er trainiert oder studiert. Wie auch zum Steigern einer Fertigkeit gibst du einen Erfahrungspunkt aus, um einen Erfahrungswurf auf eine Fertigkeit machen zu dürfen. Du erklärst allerdings, dass du die Fertigkeit nicht anheben, sondern spezialisieren möchtest und besprichst vor allem mit deinem Spielleiter und dem Rest der Runde, welcher Art diese Spezialisierung sein soll. Gelingt der Erfahrungswurf, konnte dein Charakter die Spezialisierung erwerben.

ÜBERSICHT: ERFAHRUNG

1. Am Ende eines Abenteuers verteilst du als Spielleiter in der Regel ein bis vier Erfahrungspunkte.
2. Für einen Erfahrungspunkt kannst du als Spieler einen Erfahrungswurf auf eine Fertigkeit deines Charakters machen.
3. Für fünf Erfahrungspunkte kannst du einen Erfahrungswurf auf ein Attribut deines Charakters machen.
4. Ein Erfahrungswurf ist ein Wurf mit dem W10, bei dem du versuchst, deinen aktuellen Wert in einer Fertigkeit oder in einem Attribut zu übertreffen. Er gelingt also, wenn die Augenzahl des W10 größer als der aktuelle Wert ist.
5. Gelingt der Erfahrungswurf, darfst du die Fertigkeit oder das Attribut deines Charakters um einen Punkt erhöhen. Misslingt er, darfst du den Wert nicht erhöhen. Der Erfahrungspunkt geht dir aber trotzdem verloren.



Konversion von Charakteren nach LIQUID Reloaded

Im Folgenden wird vorgeschlagen, wie die Punkte bei Attributen und Fertigkeiten von LIQUID auf LIQUID Reloaded übertragen werden können.

LIQUID	LIQUID Reloaded
Stärke Handgemenge Handwaffen Kraftakt	Stärke Handgemenge Handwaffen Kraftakt
Geschicklichkeit Akrobatik Fahrzeuge Fernkampf Fingerfertigkeit Handwerk Heimlichkeit	Geschicklichkeit Gewandtheit Fahrzeuge Fernkampf Fingerfertigkeit Handwerk Heimlichkeit
Ausdauer Überleben	Ausdauer Überleben
Intelligenz Erste Hilfe Fallenkunde Kreativität Logik Okkultismus Recherchieren Sprachen Wissenschaft	Intelligenz Handwerk (2 Pkte) oder Fingerfertigkeit (1 Pkt) und Bildung/Wissenschaft (1 Pkt) Handwerk (2 Pkte) oder Fingerfertigkeit (1 Pkt) und Wissenschaft (1 Pkt) Kreativität Logik Bildung oder Wissenschaft (maximal 2 Punkte) Bildung und/oder Wissenschaft (maximal 2 Punkte) Sprachen Wissenschaft
Wahrnehmung Suchen Wachsamkeit	Wahrnehmung Suchen Wachsamkeit
Willenskraft Selbstbeherrschung	Willenskraft Selbstbeherrschung
Charisma Beeindrucken Etikette Verführen	Charisma Beeindrucken Bildung Verführen
Manipulation Einschüchtern Führungsqualität Tiere bändigen Überzeugen	Listigkeit Einschüchtern Motivation Tiere Überzeugen
Empathie Besonnenheit Durchtriebenheit Intuition	Empathie Besonnenheit Beeinflussen Intuition
verbleibende Punkte können auf andere Fertigkeiten verteilt werden	Körperbeherrschung Imitieren Verstellen

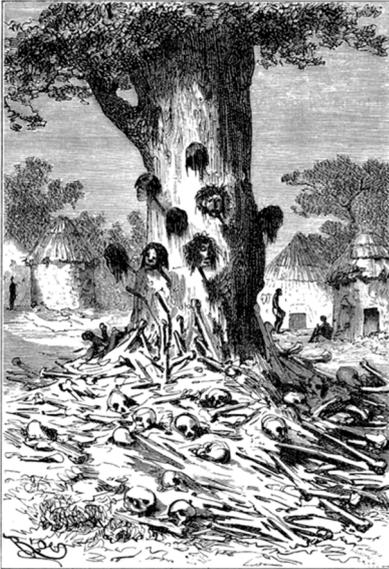
Es wäre zwar denklogisch, die Punkte für Manipulation auf Beeinflussen zu übertragen und für Durchtriebenheit auf Listigkeit, aber dieses wäre ein zu starker Eingriff in die Grundregeln. Manipulation ist ein Attribut; ein einzelner „Attribute-Punkt“ ist fünf „Fertigkeiten-Punkte“ wert. Eine Konversion von Punkten sollte kein Ungleichgewicht verursachen.

LIQUID

Bei der Konversion können Punkte übrigbleiben. Die in der rechten Spalte aufgeführten Fertigkeiten sind neu und die Punkte können auf diese drei Fertigkeiten verteilt werden. Möglich wäre aber auch, sie auf andere Fertigkeiten zu verteilen, dann aber maximal mit jeweils einem Punkt.



Hinweise für Spielleiter



Zum Abschluss haben wir noch ein paar Tipps zu den Themen Dramatik, Action und Spannung für dich parat, die dir als Spielleiter beim Leiten deiner cinematischen Abenteuer helfen können. Wir bringen dabei alle bisherigen Hinweise auf den Punkt:



Dramatipps

Im Folgenden gebe ich dir zehn Tipps für deine cinematischen Spielrunden. Im Prinzip lassen sie sich alle auf einen Punkt bringen: Dramatik. Normale Rollenspielrunden leben von der Detailfülle der Spielwelt, den komplexen Handlungen, die sich der Spielleiter ausgedacht hat und der Entscheidungsfreiheit der Spieler. Eine cinematische Rollenspielrunde lebt einzig und allein von der Dramatik.

Tipp 1: Sei ein Geschichtenerzähler

Das Prinzip des cinematischen Rollenspiels weist dir als Spielleiter eine etwas andere Rolle zu, als du es von herkömmlichen Rollenspielen gewohnt bist. Normalerweise bist du als Spielleiter ein Hüter der Spielwelt, ein Verwalter und Schiedsrichter und bist die meiste Zeit damit beschäftigt auf die Aktionen deiner Spieler zu reagieren.

In einer cinematischen Spielrunde stehst du als Spielleiter viel mehr im Vordergrund. Du bist eher mit einem Geschichtenerzähler zu vergleichen und lässt die Spieler an deiner Geschichte teilnehmen. Deswegen ist es ungemein wichtig, dass du dich als Spielleiter in einer cinematischen Runde mit deiner ganzen Persönlichkeit und deinem ganzen Engagement einbringst. Es geht um deine Geschichte und dein Talent, sie zu erzählen.

Tipp 2: "K.I.S.S."

Einer der besten Tipps, die ich dir für das Leiten einer cinematischen Rollenspielrunde geben kann lautet: "K.I.S.S.", was für "Keep it straight and simple" (das soll ungefähr so viel bedeuten wie "Mach' s so einfach und so kurz wie möglich!") steht.

Eine normale Rollenspielrunde besteht aus einer Vielzahl verschiedener Rätsel, Fallen, Nichtspielercharaktere, Schauplätze usw. Ein cinematisches Abenteuer ist vor allem kurz, weswegen du nicht so viel Zeit für den vielen Schnickschnack hast. Konzentriere dich auf eine Idee, ein Rätsel, eine Falle, lass so wenig Nichtspielercharaktere wie möglich auftreten usw.

Tipp 3: Spiel nie länger als vier Stunden

Ein gutes cinematisches Abenteuer dauert nicht länger als ein Kinofilm mit Überlänge. Drei Stunden sollten die Regel sein, vier sind möglich, wenn' s sein muss. Fünf Stunden sind eindeutig zu lang, da der charakteristische Spannungsbogen einer cinematischen Erzählweise über so einen langen Zeitraum nicht erhalten bleiben kann.

Tipp 4: Dramatik geht vor Logik

Hollywood Blockbuster sind nicht unbedingt unlogisch - sie folgen nur einer sehr eigenen, inneren Logik, die nichts mit der realen Welt und noch nicht einmal etwas mit der Spiellogik der meisten anderen Rollenspiele zu tun hat.

Und diese Logik bezieht sich darauf, dass Dramatik immer wichtiger ist als Logik. Warum explodieren Autos unweigerlich bei jedem Unfall? Warum müssen die Helden immer nur dann nachladen, wenn sie gerade auch Gelegenheit dazu haben? Warum können die Helden ohne Fallschirm aus dem brennenden Flugzeug springen und es trotzdem überleben?

Weil der Drehbuchautor für eine Szene stets den dramatischsten Ausgang wählt - nicht den logischsten. Ist der dramatischste Ausgang auch gleichzeitig logisch - umso besser. Ist er unlogisch - wen interessiert' s? Ist die Szene dramatisch? Dann ist sie gut!

An diesem Punkt beweist sich dein Feingefühl als Geschichtenerzähler: Übertreibst du es mit der Dramatik, bist du schnell dabei, Hollywood Blockbuster zu parodieren. Wenn das dein Ziel ist, ist das auch okay. Last Action Hero ist eine wunderbare und unterhaltsame Parodie und ein Abenteuer, das sich an diesem Film orientiert, macht bestimmt Spaß. Möchtest du aber lieber den Gesetzen des Films folgen, anstatt sie durch den Kakao zu ziehen, musst du sehr vorsichtig sein.

Tipp 5: Ein Unglück kommt nie allein

Wie spannend ist es, dem Helden dabei zuzusehen, wie er auf dem Dach eines Zuges herumläuft? Naja, geht so. Wie spannend ist es, dem Helden dabei zuzusehen, wie er auf dem Dach eines Hochgeschwindigkeitszuges herumläuft, dessen Fahrtwind ihn jederzeit herunter fegen und auf dem Boden zu Matsch verarbeitet könnte, wenn er nur für eine Sekunde unachtsam ist? Schon besser, aber noch nicht spannend genug. Was fehlt? Der Gegner natürlich. Und noch? Packen wir einfach noch einen Hubschrauber dazu, der von oben auf unseren Helden schießen kann - jetzt haben wir eine dichte Actionszene - so gesehen in Mission: Impossible.

Der Tipp dahinter: Ein Unglück kommt nie allein! Die Spielercharaktere hängen an einer Klippe? Das reicht nicht! Lass Leute mit Maschinengewehren auf der anderen Seite des Abhangs stehen, die sie in einen Kugelhagel eindecken. Vielleicht gibt es ja an der Felswand noch ein Adlernest, dessen Mutter sich gerade bedroht fühlt? Und die Steine, an denen die Charaktere hängen erweisen sich als ziemlich lose, während unter ihnen im Fluss die Krokodile sich bereits die Zähne lecken? Natürlich sollte es regnen, so dass alles schön rutschig ist und keiner der Helden weiter als eine Handbreit sehen kann ...

Tipp 6: Tilge die "MacGuffins"

Hierbei handelt es sich nicht um einen neuen Burger. Das Geheimnis gute cinematische Szenen zu gestalten liegt in einer Methode, die Altmeister Alfred Hitchcock das "Weglassen der McGuffins" genannt hat.

Als MacGuffin könnte man alles bezeichnen, das die Handlung am Laufen hält und somit in seiner Funktion von großer Wichtigkeit ist, um seiner selbst willen jedoch vollkommen uninteressant.

Demzufolge lohnt es nicht, MacGuffins auszuarbeiten oder ihnen beim Ausspielen von Szenen viel Platz zu geben.

Was genau ist aber nun ein MacGuffin?

Ein MacGuffin kann zum Beispiel eine Bombe sein, welche ein Krankenhaus bedroht. Die Suche nach ihr motiviert die Handlung. Die Furcht vor ihrer Explosion und deren tragischen Folgen erzeugen die Spannung. Aber die Funktionsweise, das Aussehen usw. der Bombe sind ziemlich bedeutungslos.

Waffen sind in cinematischen Rollenspielen beispielsweise absolute MacGuffins. Sie sind wichtig als Instrument, um Actionszenen zu gestalten, ihr Design und ihre Namen sollten cool sein, ihre Funktionsweise jedoch ist uninteressant. Für die Figuren, welche die Spieler darstellen, ist es von großer Wichtigkeit, dass sie mit der U-Bahn fahren, reisen, vorm Fernseher sitzen, essen, schlafen, auf die Toilette gehen und sich waschen. Für die Dramatik der Handlung aber ist es bedeutungslos. Auch diese Vorgänge sind MacGuffins.

Die Qualität einer cinematischen Rollenspielrunde kann man also unter anderem daran festmachen, dass Spielleiter und Spieler ein Gefühl dafür besitzen, wo die MacGuffins in einer Geschichte lauern.

Populäre MacGuffins sind beispielsweise der Todesstern aus Star Wars, der Computervirus aus Independence Day, der bei den Aliens eingeschleust wird, um das Mutterschiff lahm zu legen oder der Delorian aus den Zurück in die Zukunft Filmen, mit dem man durch die Zeit reisen kann.

Tipp 7: Erzähle multimedial

Soundeffekte sind für die Atmosphäre extrem wichtig. Wenn du keine CD mit Geräuschen hast (Explosionen, Schüsse, Autos usw.), die du bei Schießereien, Verfolgungsjagden u. Ä. abspielen kannst, versuche solche Effekte selbst zu simulieren. Nur Mut! Besitzt du solche CDs oder legst dir extra welche zu, dann spiele sie nach Möglichkeit auch auf einer großen eindrucksvollen Stereoanlage ab - vermeide kleine, schnarrende Ghettoblaster.

Bebt die Erde? Wackle mit dem Tisch! Gibt es eine Explosion? Sei laut, rudere mit den Armen, spring herum! Wird auf die Charaktere geschossen? Lass sie die Schüsse hören - POW! POW! POW! Erzähle nicht nur, dass auf sie geschossen wird! Knallt die Tür zu? Schlag lautstark mit der Hand auf den Tisch!

Je unmittelbarer dein Erzählen ist, je visueller und akustischer es ist, umso besser ist es. Sprich alle Sinne der Spieler an: Geruch, Tastsinn, Gehör, Gefühl, den "sechsten" Sinn ("Ich hab' ein verdammt schlechtes Gefühl bei der Sache!") ... Je mehr Sinne du ansprichst, umso mehr bindest du deine Spieler ins Geschehen ein. Kleb nicht auf deinem Stuhl fest, nutze deinen ganzen Körper zum Darstellen von Menschen, Vorgängen oder Dingen!

Stehen die Charaktere vor einem hoch aufragenden Monument? Steh auf, so dass sie zu dir hochsehen müssen. Für jeden Fall gilt: Trau dich, zieh die Spieler in deinen Bann, indem du sie überraschst und auf sie zugehst! Das gilt allerdings auch für dich als Spieler: Sei nicht faul! Überlasse nicht den ganzen Job des Pflegens der richtigen Atmosphäre dem Spielleiter!

Tipp 8: Verzichte nie auf Special Effects

Was wäre ein Blockbuster ohne die Special Effects! Klar im Film sind das fliegende Raumschiffe, Explosionen, Laserschwerter, Tornados, die über die Helden hinwegfegen usw.

Was aber sind Special Effects im Rollenspiel?

In einer cinematischen Rollenspielrunde wird jedes Mittel als Special Effect bezeichnet, das dazu beiträgt, eine Kinoatmosphäre und die Atmosphäre eines Kinofilms zu erzeugen. Mögliche Special Effects, die eine Kinoatmosphäre erzeugen:

Verteil an deine Spieler Popcorn in Tüten statt Kartoffelchips aus der Schüssel (ist übrigens auch viel gesünder!). Cola aus Pappbechern mit Strohhalmen macht sich gut, im Gegensatz zu den normalen Gläsern usw.

Der Raum, in dem ihr spielt, sollte abgedunkelt sein - nur der Tisch, an dem ihr sitzt muss eine zentrale Lichtquelle besitzen (die nicht immer aus einer Kerze bestehen muss), damit alle Spieler ihre Würfel und die Charakterblätter gut erkennen können, aber nicht von irgendwelchen Dingen im Zimmer abgelenkt werden (wie z. B. lebensgroßen Postern von Sandra Bullock).

Alle müssen bequem aber aufrecht an einem Tisch sitzen können - eine Couch, auf der alle herumlungern, das Spielen auf dem Boden oder sogar im Bett sind der Tod einer cinematischen Rollenspielrunde. Wer liegt den bitteschön im Kino?

Genauso stört es, wenn die Spieler zwischendurch lange auf die Toilette gehen - so etwas nervt im Kino doch auch (allein aus diesem Grund ist die kurze Spieldauer bereits empfehlenswert); oder wenn Mama mit selbst gebackenen Keksen hineinplatzt und sich über das Wetter unterhalten will; oder wenn ständig das Telefon bzw. irgendwelche Handys klingeln ...

Kurzum: Versuch im Vorfeld Störungen von außen unbedingt zu vermeiden! Mögliche Special Effects, welche die Atmosphäre eines Kinofilms erzeugen: Mach es groß! Immerhin sind wir hier auf einer großen Leinwand! Betone als Spielleiter in deinen Erzählungen die Größe von

Gebäuden, Gegenständen, Fahrzeugen - wähle vor allem für deine Abenteuer große Dinge und Orte. Gibt es eine Stadt? Dann ist es nicht irgendeine Stadt, sondern der Big Apple New York Citys - die riesige Metropole mit ihren gewaltigen Wolkenkratzern. Spielen Lkws eine Rolle? Dann sind es keine Pick Ups, sondern dicke Trucks mit großen Containern, rauchenden Schornsteinen und dröhnenden Motoren usw. Kameraperspektiven sind sehr wichtig. Beschreibe Szenen und Ereignisse aus verschiedenen Blickwinkeln: Totale, Halbtotale, Zoom.

Bedenke auch Kamerafahrten. Manchmal sieht man von Ereignissen nur Ausschnitte, vielleicht, um das Gesicht des Bösewichts bis zum Schluss geheim zu halten usw.

In solchen und ähnlichen Fällen spielt auch die Beleuchtung der Szene eine große Rolle. Vielleicht bleiben ja Gesichter im Schatten? Bedenke das Verhältnis von Licht und Schatten unbedingt bei deinen Erzählungen!

Wichtig sind auch Effekte wie Zeitlupen: Explosionen, Rauchentwicklungen oder Flutwellen werden in den meisten Filmen wegen des dramatischen Effekts in Zeitlupe gezeigt. Genauso werden manchmal bestimmte Actionszenen quälend langsam präsentiert: Der Held schießt mit beiden Pistolen in den Händen gleichzeitig. Währenddessen springt er in Deckung. Hinter ihm explodiert sein Wagen. Und von irgendwo her wird er mit MG-Salven beschossen. Solche Szenen sind deswegen in Zeitlupe, damit der rettende Moment, in dem der Held in Sicherheit ist, so lange wie möglich hinausgezögert wird. John Woo benutzt dieses Mittel in seinen Filmen, wie z. B. in Operation: Broken Arrow oder Face Off - Im Körper des Feindes sehr häufig. Jerry Bruckheimer verwendet Zeitlupen z. B. in Con Air oder Armageddon um den Auftritt der Helden dramatischer, eindrucksvoller zu gestalten. Orientiere dich an solchen Vorbildern! Schnitte sind möglich - was passiert zum Beispiel gerade auf dem Nebenschauplatz, an dem die Helden nicht sind? In einem Blockbuster erfährt man das - in einem cinematischen Abenteuer auch, denn die Spieler sind ja gleichzeitig Protagonisten und Zuschauer des Films bzw. Abenteuers!

Ein weiterer wichtiger Special Effect ist Musik:

Wähle einen Soundtrack für dein Abenteuer! Überlege dir genau, an welcher Stelle des Abenteuers du welches Musikstück spielst! Habe ein musikalisches Thema für den Film, das du sowohl zu Beginn als auch am Ende spielst, damit eine geschlossene Einheit entsteht! Lass auf keinen Fall neben der Spielrunde einfach eine CD im Hintergrund plätschern! Nichts stört die Atmosphäre mehr als die falsche Musik zum falschen Zeitpunkt. Nimm vor allem immer Musik, die auch zum Genre passt: Greif auf den Soundtrack von ALIENS nicht zurück, wenn du einen Western leiten willst, auch wenn dir die Musik noch so gut gefällt.

Etwas konventioneller ist die Verwendung von Handouts in cinematischen Rollenspielrunden. Nur solltest du dich darum bemühen so viele Handouts wie möglich zu gestalten. Alles, was zur Visualisierung des Geschehens dient, ist erwünscht. Hat einer der Spieler die Rolle des coolen Helden - dann gib ihm eine dunkle Sonnenbrille. Vielleicht hast du ja Fotos oder besser noch Dias von manchen Schauplätzen des Abenteuers! Müssen die Charaktere in Akten herumstöbern, händige sie ihnen aus, präpariert in einem Aktenordner oder -koffer usw. Sei nicht faul, gib dir viel Mühe mit deinen Handouts - du wirst sehen, dass es sich lohnt!

Tipp 9: Beachte stets den emotionalen Faktor

Du musst als Erzähler stets die Spieler beeindrucken, nicht ihre Charaktere! In vielen Rollenspielen wird Furcht, Spannung, Konzentrationsvermögen, Einfallsreichtum der Charaktere usw. mit Hilfe von Regeln simuliert. Nicht so in einer cinematischen Spielrunde. Erstens gibt es hier keine Regeln, mit denen man so etwas simulieren könnte und zweitens wollen wir sie auch gar nicht. In jedem guten Kinofilm geht es darum, Gefühle beim Zuschauer zu wecken. Die besten Kinofilme schaffen es, eine Vielzahl von Emotionen, sozusagen ein Wechselbad der Gefühle, in uns wachzurufen. Dies ist auch der Effekt, auf den eine cinematische Spielrunde abzielt.

Wie du das erreichst? Beginne eine Szene immer mit dem stärksten Sinneseindruck: Bedrohung, Dunkelheit, Sonnenschein, Hitze, Kälte, Lärm, Stille usw. Setze alle Special Effects, alle Mittel des multimedialen Erzählens ein, wie ich sie bereits erläutert habe. Sieh dir die Hollywood Filme an

und beobachte deine Reaktion - wann und wodurch wirst du gerührt, in Spannung versetzt oder zum Lachen gebracht? Was tun Schauspieler, Regisseure und das FX-Team dazu? Sieh genau hin und lerne!



Actiontipps

Ein Unglück kommt nie allein! und Dramatik vor Logik sind schon gute Tipps, wie man eine gute Atmosphäre für Action aufkommen lässt. Wie aber erzeugst du nun konkret im Rollenspiel diesen angenehmen Adrenalinpiegel, den man auch beim Anschauen eines Actionfilms empfindet? Das Geheimnis für gute Actionszenen ist immer, dass sich die Aufregung von den Figuren der Handlung auf die Spieler übertragen muss. Daraus folgt die einfache Erkenntnis, dass die Spieler in Aufregung versetzt werden müssen, nicht ihre Charaktere. Im Live Action Rollenspiel, bei dem die Spieler ja in Gestalt ihrer Charaktere selbst durch den Wald laufen um den Orks zu entkommen, ist das kein Problem. Aber wie macht man das im Wohnzimmer zwischen Popcorn-Tüten und Cola-Dosen?

Tipp 1: Gib den Spielern was zu tun!

Sie müssen ein Rätsel lösen? Dann lass es sie auf gar keinen Fall per Würfelwurf tun, sondern stell es ihnen. Sie müssen eine Bombe entschärfen, indem sie einen Mechanismus oder - besser noch - ein Computerprogramm knacken müssen? Dann gib ihnen ein Puzzle, das symbolisch für das Programm steht. Schnell verschwindet auf diese Weise die Trennung zwischen Charakter und Spieler.

Tipp 2: Setz deine Spieler so oft wie möglich unter realen Zeitdruck!

"Für das Öffnen des Kombinationsschlusses der Tür bleiben noch zehn Sekunden, bevor euch das tödliche Gas erreicht. Neun, acht, sieben, sechs ..." Und jetzt sollte ihnen schnell ein Weg einfallen, die Kombination herauszufinden! Aber bedenke den ersten Tipp: Lass die Spieler nicht einfach einen Wurf machen, um auf die Kombination zu kommen! Dabei ginge der Actioneffekt verloren. Lass sie selbst denken! Du musst deine Spieler gut kennen und die Anforderungen, die du an sie stellst, auch ihren Fähigkeiten anpassen! Wenn du sie überforderst und sie die ganze Zeit scheitern, frustrierst du sie. Unterforderst du sie, wird das Abenteuer langweilig.

Tipp 3: Wenn die Spannung abflaut, frag den unsichersten oder unaufmerksamsten Spieler, was sein Charakter eigentlich grade tut!

In der Regel wird er Mist bauen. Lass ihm seine Entscheidung! Die anderen Spieler dürfen ihm nicht helfen! Klingt unfair? Naja, ist es vielleicht auch. Aber du wirst sehen, die Handlung wird ins Rollen gebracht, indem die Gruppe in Schwierigkeiten gerät, was am Ende zur Steigerung des Spielspaß beiträgt.

Tipp 4: Lass den Spielern nur wenig Gelegenheit zum Nachdenken!

Handeln deine Spieler in Situationen, die brenzlich sind, nicht augenblicklich, sondern nehmen sich einfach Bedenkzeit, behandle sie so, als würden ihre Charaktere auch im Spiel tatenlos herumsitzen! Und in welcher rasanten Actionhandlung haben die Figuren schon Zeit zum Überlegen? Die Charaktere solcher Spieler müssen genauso von den Ereignissen überrollt werden, wie es bei Figuren in Actionfilmen passieren würde!

Tipp 5: Gestalte die Kämpfe so spektakulär wie möglich

Spektakuläre Kämpfe sind das Blut das durch die Adern eines Actionfilms und eines entsprechenden cinematischen Abenteuers fließt. Mit Kämpfen steht und fällt bei diesem Typ von Blockbuster die Spannung. Es kommt hier nicht darauf an, strategisch oder taktisch klug vorzugehen, um möglichst ohne selbst Schaden zu nehmen, bestimmte Ziele zu erreichen - so, wie es in normalen Rollenspielen oft der Fall ist. Vielmehr ist der Kampf selbst das Ziel: Mach die Kämpfe deswegen so dramatisch wie möglich. Lass sie vor allem von Szene zu Szene dramatischer werden! Setz die Umgebung gut ein, lass die Kämpfe vor eindrucksvollen Kulissen stattfinden, verwende von Kampf zu Kampf immer mehr, immer größere und gefährlichere Waffen

usw. Verhindere als Spielleiter nach Möglichkeiten das Anfertigen von Bodenplänen! In normalen Abenteuern werden Bodenpläne eingesetzt, um den Spielern eine Vorstellung des Geschehens zu erleichtern und ihnen die Möglichkeit zu geben, strategischer zu handeln. Aber genau das wollen wir ja nicht. Außerdem: Je genauer du dich bei der Beschreibung der Umgebung des Kampfes festlegst, umso weniger Gelegenheit hast du, wichtige Details zu improvisieren, um die Dramatik zu steigern. Hast du erstmal einen Plan gezeichnet, kann sich nicht plötzlich ein Abgrund vor dem Charakter auftun, der gerade fliehen wollte. Er kann auch nicht schnell in Deckung springen, bevor ihn der Schuss erwischt, weil auf dem Plan einfach keine Deckung eingezeichnet ist usw. Als cinematischer Spielleiter musst du jeden Kampf im Spiel vollkommen neu erfinden! Das heißt: Lass dir neue Gegner mit neuen Eigenschaften einfallen, gegen die sich die Charaktere in einer neuen Umgebung und unter erschwerten Bedingungen zur Wehr setzen müssen. Haben die Charaktere gerade gegen Mafia-Gangster mit Tommyguns gekämpft? Dann lass sie jetzt gegen Kampfkünstler der Triaden antreten. Die Kämpfe haben bisher auf engem Raum auf einem Boot oder Flugzeug stattgefunden - dann lass das Boot beim nächsten Mal während des Kampfes untergehen oder das Flugzeug abstürzen usw.



Spannungstipps

Suspense bedeutet im Grunde genommen nichts weiter als Spannung. Über die Jahrzehnte und vor allem unter dem Einfluss Alfred Hitchcocks wurde Suspense aber zu einem eigenen Typ Film, der in den Medien inzwischen meistens mit Thriller und in der letzten Zeit immer häufiger mit Mystery umschrieben wird.

Im Thriller steht nicht vornehmlich das spektakuläre Handeln der Figuren und das Überwältigen von Gegnern im Vordergrund, sondern das Ergründen eines Geheimnisses. Irgendetwas Mysteriöses widerfährt den Figuren des Filmes. Je bewegender, je einschneidender dieses Ereignis ist, umso größer ist die Spannung. Ein Mittel, um die Spannung in einem Thriller zu steigern, ist die systematische Verdunkelung.

Falsche Fährten und Hinweise, die vom eigentlichen Mysterium wegführen, stiften Verwirrung, was die Irritation und damit die Spannung steigert. Ein gutes Beispiel für die systematische Verdunkelung findet in dem Thriller *The Game* mit Michael Douglas statt: In diesem Film spielt er einen Geschäftsmann, der an einem Spiel teilnimmt, von dem er gar nicht weiß, was es beinhaltet. Von überall her hört er nur, dass es toll sein soll, weswegen er an ihm teilnimmt. Nachdem er viele medizinische Untersuchungen überstanden und endlose Fragebogen zur Anmeldung ausgefüllt hat, wird sein Leben plötzlich systematisch zerstört: Er verliert Arbeit, Besitz, Heim, Auto und landet schließlich in der Gosse. Die Firma, die das Spiel anbot, ist verschwunden. Natürlich versucht der Held des Films sich gegen sein Schicksal zu wehren. Es ist unklar, ob sein Unglück Teil des Spiels ist und wenn ja, was der Sinn des Spiels ist, ob alles nicht vielleicht ein ausgeklügelter Plan ist, um ihn in den Ruin zu treiben usw. Kaum hat er jemanden gefunden, der ihm mehr über das Spiel erzählen kann, entpuppt sich derjenige als Lügner. Schließlich endet alles damit, dass sich der Held nichts mehr sicher sein kann ...

Ähnlich wie die Verdunkelung, wirkt die Behinderung. Wegen eines Handicaps kann eine wichtige Figur selbstverständliche Dinge nicht erledigen. Dies hält sie davon ab, dem Grund des Geheimnisses auf die Spur zu kommen oder schlimme Ereignisse zu verhindern.

Das beste Beispiel für Behinderungen ist der Rollstuhl, an dem der Held aus *Das Fenster zum Hof* von Alfred Hitchcock gefesselt ist. Der Zuschauer fiebert mit und leidet unter der Immobilität des Helden, der dadurch weder eingreifen, noch sich selbst in Sicherheit bringen kann.

Eine andere Form von Behinderung ist beispielsweise die Anstellung beim FBI von Scully und Mulder aus *Akte X*. Vielen Geheimnissen dürfen sie nicht nachgehen, viele Fragen dürfen sie nicht stellen, weil abzusehen ist, dass sie sonst vor irgendwelchen Ausschüssen landen und ihre Pension flöten geht.

Behinderungen können also viele Gestalten annehmen.

Es ist übrigens nicht ausgeschlossen, dass ein Film oder eine Spielrunde gleichzeitig ein Suspense- und Actionabenteuer sein kann. Auch in einem Suspense-Abenteuer kann es nie verkehrt sein, beispielsweise ein paar Schurken auf die Figuren loszulassen oder den Tipp Ein Unglück kommt nie allein! zu befolgen.

Ein gutes Beispiel für einen Suspensefilm mit vielen Actionelementen ist Jerry Bruckheimers Staatsfeind Nummer eins mit Will Smith. Nichtsdestotrotz kann eine gute Suspense-Geschichte aber auch ohne diese Elemente auskommen. Folgende Tipps können dir helfen, ein Suspenseabenteuer zu leiten:

Tipp 1: Gib den Spielern nur so wenig Informationen wie möglich

Lass die Informationen, das Geheimnis des Abenteuers betreffend, widersprüchlich sein, streue falsche Fährten aus! Mysteriöse Männer von Nirgendwo geben Tipps, die ins Nichts führen. Im Gegensatz zu normalen Abenteuern, sollten in einem Suspense-Abenteuer die Bemühungen der Spieler, das Geheimnis zu ergründen, nicht unbedingt belohnt werden. Vielmehr sollten sie zufällig an wichtige Informationen gelangen. Ziel einer Suspense-Geschichte ist es, dass die Figuren hilflose Spielbälle in einem Meer aus Intrigen und Lügen sind. Lass sie also eher zufällig an die Informationen kommen. Oder lege einen bestimmten Zeitpunkt fest, zu dem sie wichtige Details erfahren, die ihnen helfen, das Mysterium zu lösen.

Tipp 2: Erschüttere den Glauben an den eigenen Verstand

Lass alle Nichtspielercharaktere das Gegenteil von dem behaupten, was die Charaktere für wahr halten! Schaffe Beweise, wie zum Beispiel Dokumente, TV-Sendungen usw., welche die Aussagen noch unterstützen!

Ein guter Weg ist es, den Spielern die Backstories der Charaktere zu geben, nur damit sie im Abenteuer erfahren, das alles, was darin steht erstunken und erlogen ist. Wiederum dient Total Recall als gutes Beispiel. Das ganze Leben des Helden wird von einem Moment auf den nächsten umgekrempelt. Dadurch, dass es die technologischen Möglichkeiten gibt, Erinnerungen zu implantieren, kann sich niemand darüber sicher sein, was er bisher erlebt hat oder wer er ist. Ein ideales Setting für Suspense.

Tipp 3: Nimm ihnen alles

Entfremde die Spielercharaktere vollkommen ihrer gewohnten Umgebung. Lass sie Haus und Hof verlieren. Dazu ist es natürlich notwendig, dass du den Spielern erstmal etwas gibst. Spiel mit ihnen ein paar Szenen durch, die herausstellen, wie glücklich die Charaktere in ihrer gewohnten Umgebung sind.

Lass sie Polizisten spielen, die einen besonders niederträchtigen Verbrecher stellen. Die Aktion verläuft wie am Schnürchen, jeder kann sich auf seinen Partner verlassen. Man lacht und scherzt mit einander, fragt nach Frau und Kindern. Die Hypothek ist bald abbezahlt, das neue Auto gerade gekauft, die Kleine geht seit letztem Montag zur Schule.

Anschließend werden sie ein paar Szenen später fälschlicher Weise beschuldigt, genau das gleiche Verbrechen begangen zu haben, das sie noch vor kurzer Zeit bekämpften. Aus dem Nichts tauchen Beweise auf, die erstunken und erlogen sind - aber niemand kann dies beweisen, was uns zum nächsten Tipp führt:

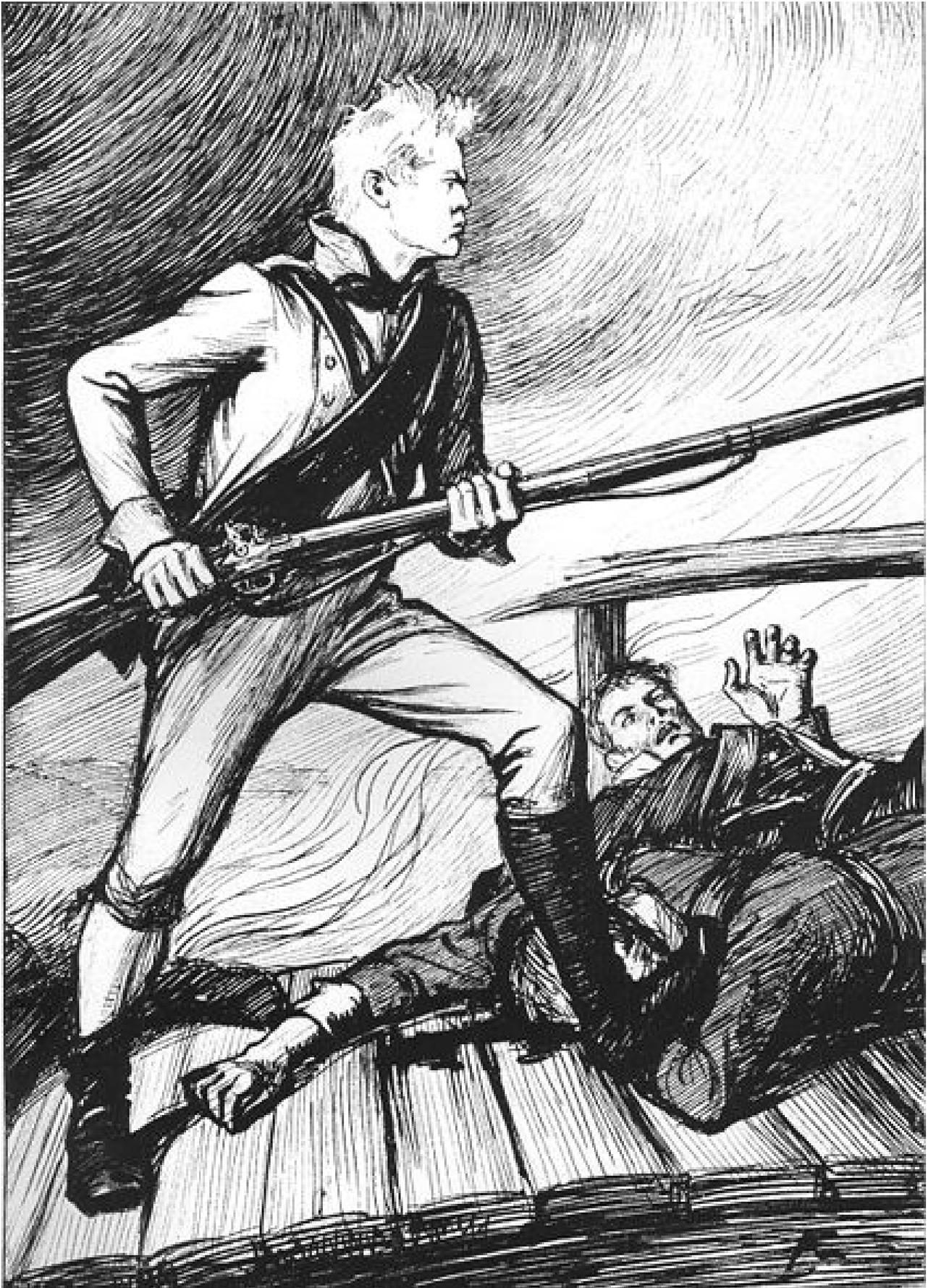
Tipp 4: Schüre Verzweiflung

Die Wahrheit ist so offensichtlich - aber niemand will sie glauben. Oder sie ist so phantastisch, dass sie niemand glauben kann. Jede Akte X-Folge ist ein Paradebeispiel für diese Art Verzweiflung. Der Präsident der Vereinigten Staaten ist in Wirklichkeit ein Alien? Der Boss der Charaktere ist ein Mafioso?

Die richtige Würze erhält dieses Mittel, wenn die Charaktere selbst dazu veranlasst werden, die Ergebnisse ihrer Ermittlungen stets zu hinterfragen. Widersprüchliche Beweise, Beweise, die sich

LIQUID

als Fälschungen herausstellen, dafür aber durch einen neuen, noch unglaublicheren Verdacht ersetzt werden usw.



Szenenaufteilung



In vielen Rollenspielrunden ist das Geschehen ein unendlicher Handlungsstrang, der gnadenlos jede Handlung der Charaktere erfasst. Dies geschieht dadurch, dass etwas weniger erfahrene oder eher zurückhaltende Spielleiter in ihrer Runde nicht zu sehr dominieren wollen (was prinzipiell ja auch sehr lobenswert ist).

Andere Spielleiter improvisieren gerne und wollen deswegen die Handlung der Geschichte nicht im Voraus strukturieren, weil sie sich dadurch in ihrer Kreativität und Spontaneität eingeschränkt fühlen. Wieder andere haben sich einfach nicht vorbereitet und möchte mit den bisher genannten Argumenten darüber hinwegtäuschen. Wie dem auch sei: Jeden Aspekt einer Spielwelt und jede mögliche Alltagsszene aus dem Leben der Spielercharaktere auszuspielen kostet verdammt viel Zeit, bläht Spielrunden, die in vier oder fünf Stunden spannende Abenteuer wären zu acht oder zwölfstündigen Epen auf, die meistens eher langweilig und vor langatmig als unterhaltsam sind. Interessanter kann es auf Dauer sein, nur die spannenden oder die amüsanten Szenen einer Geschichte genauer zu beleuchten und die vielen Alltagsszenen wie Einkäufe, Tavernenbesuche, Reisen, auf denen nichts geschieht usw. einfach auszublenden. Dies erfordert Einiges

an Fingerspitzengefühl vom Spielleiter. Er muss erkennen, wann eine Szene das Potential besitzt, eine spannende Szene zu werden - und wann nicht.



Was sind spannende Szenen?

Aber: Woran erkennt man eine spannende Szene, bevor sie überhaupt gespielt wird? Ganz einfach: Eine spannende Szene ist in der Regel spannend, wenn in ihr die Frage im Raum steht: Was geschieht als nächstes? Je stärker sich diese Frage aufdrängt und je enger diese Frage mit dem weiteren Schicksal der Spielercharaktere verbunden ist, umso spannender wird die Szene. Als Spielleiter musst du nur ungefähr abschätzen können, was in den nächsten paar Minuten in der Spielrunde geschehen wird (oder besser: geschehen könnte). Du musst sozusagen feststellen, welches Potential die Szene besitzt, eine wirklich spannende Szene zu werden.

Stell dir folgende Fragen:

- Wird der Ausgang des Abenteuers durch die folgenden Handlungen der Spielercharaktere entscheidend geprägt?
- Wird das Leben der Spielercharaktere aufs Spiel gesetzt?
- Gibt es eine Bedrohung?
- Kannst du in der folgenden Szene Gefahr erzeugen?
- Bietet die folgende Szene Gelegenheit, für eine wirklich lustige und unterhaltsame Nebenhandlung?
- Kannst du das Geschehen noch irgendwie aufpeppen, damit die Szene nicht zur Simulation von langweiligem Alltagsgeschehen wird?

Kannst du eine oder mehrere dieser Fragen mit "Ja" beantworten, ist es sehr wahrscheinlich, dass es sich bei der nächsten Szene um eine wirklich lohnenswerte, spannende und/oder unterhaltsame Szene handeln wird. Natürlich gibt es keine Garantie dafür - immerhin wird der genaue Ablauf des Abenteuers von den Handlungen der Spieler diktiert. Unter Umständen servierst du ihnen alle Bedingungen, die eine Szene zu einem rasanten oder dramatischen Höhepunkt des Abenteuers machen könnten - doch sie ignorieren sie einfach. Dagegen kannst und solltest du natürlich nichts machen. Aber du kannst als Spielleiter versuchen, im Spiel eine kleine Auswahl zu treffen, damit die Spieler nicht mit Unwesentlichem Geplänkel der Spielwelt

gelangweilt, sondern durch eine spannende, durchdachte und dichte Atmosphäre unterhalten werden.



Standard-Szenen

Es gibt einige Szenen, die sozusagen zum Standard von Rollenspielrunden gehören, die man als engagierter Spielleiter kürzen sollte, damit die Spannung erhalten bleibt. Dazu gehören im Prinzip alle alltäglichen Dinge, die ein Mensch wie du und ich zu erledigen hat, die aber in keiner Weise als spannend bezeichnet werden können. Dazu gehören Szenen, in denen recherchiert oder eingekauft wird, in denen Gegenstände repariert oder gepflegt werden, Kirchgänge oder ähnliche sakrale Handlungen, das Lesen eines Buches, Fernsehen, die tägliche Information durch die Zeitung, die Analyse eines Gegenstandes, die Reise von A nach B usw. Eine überdurchschnittlich begabte oder erfahrene Spielrunde weiß sicherlich auch aus solchen Szenen wirklich spannende und unterhaltsame Szenen zu entwickeln - aber dies erfordert schon ein bisschen Planung und Mühe. Gerade, wenn du ein Einsteiger ins Hobby Rollenspiel bist, wirst du auch die etwas weniger spektakulären und spannenden Szenen ausspielen wollen. Entweder, weil du den Unterschied zwischen spannenden und für das Abenteuer entscheidenden Szenen und eher unwichtigen und langweiligen Szenen noch nicht kennst oder weil diese Standard- Szenen noch den Reiz des Neuen für dich besitzen. Aber früher oder später wird der Punkt kommen, an dem du schon das 100ste Gespräch mit einem Schmied über das Schwert in der Auslage führst, dich als Hacker zum 1000sten Mal in ein Archiv einklinkst, um Daten herunterzuladen oder an dem du mit deinem Charakter in eine Bibliothek gehst, um Recherchen zu betreiben. Entweder bist du ein begnadeter und innovativer Spielleiter und Spieler mit unendlich vielen Einfällen, die solche Szenen spannend und abwechslungsreich gestalten - oder sie sollten einfach nicht mehr gespielt werden.



Fertigkeiten benutzen

Was allerdings tut man mit solchen Handlungen der Charaktere - die ja teilweise zwar keine dramatische Bedeutung für die Spielrunde besitzen, aber durchaus von Interesse sein können (bekommt dein Charakter das Schwert oder nicht, kann das Sicherheitssystem ausgeschaltet werden und hat die Bibliothek nun das gesuchte Buch)? Ganz einfach: Für solche Zwecke besitzt jeder Spielercharakter Fähigkeiten, mit denen ermittelt werden kann, ob und wie gut dieser Dinge beschaffen, Informationen in Erfahrung bringen kann oder wie geschickt er darin ist, Geräte zu reparieren usw. Lass einfach einen Fertigkeitswurf darüber entscheiden, ob und wie gut das Ergebnis einer solchen Handlung ist. Im Hinterkopf aller Beteiligten wird eine solche Szene sowieso plastisch erscheinen - denn sie gehört ja zum Repertoire von Rollenspielen, sodass sie jeder schon ein paar Mal erlebt hat. Jeder kann sich ungefähr vorstellen, wie es in einer Bibliothek zugeht. Wozu also das Selbstverständliche auswalzen und die Qualität der Spielrunde damit reduzieren? Versuche dir und deinen Mitspielern in einer Spielrunde einfach das Alltägliche zu ersparen, damit du sie und auch dich selbst gezielter mit dem Besonderen unterhalten kannst.



Traumszenen

Das menschliche Bewusstsein spielt einem manchmal einen Streich. Wie oft denkt man: "Oh Mann, das kann doch nur ein Traum sein!" Und manchmal ist es auch tatsächlich einer! Viele Filme beziehen in einigen Szenen ihre Spannung daraus, dass etwas sehr Mitreißendes, Dramatisches geschieht, das sich hinterher als Traum entpuppt. Der Protagonist stirbt auf grausame Weise, eine Figur befindet sich an einem Ort, der lauter Rätsel aufgibt oder der Wanderer kehrt in die Arme seiner Geliebten heim, nach denen er sich so sehr sehnt. Da wir alle die Gesetzmäßigkeiten solcher Erzählungen mehr oder weniger kennen, behalten wir nach so einer Traumszene stets die Möglichkeit im Kopf, dass der Traum in der Geschichte Wirklichkeit wird. So kannst du als Spielleiter auch im Rollenspiel Spannung erzeugen. Schildere deinen

Spielern in Traumsequenzen Szenen oder lass sie sogar in Szenen handeln, die später vielleicht nicht oder nicht so wie im Traum eintreten. Lass in diesen Szenen den Spielercharakteren etwas so Grausames oder auch so Schönes zustoßen, dass ihre Spieler für den Rest des Abenteuers dieser Szene entgegen fiebern. Ob sie wirklich eintritt oder nicht ist eigentlich egal. Du solltest bloß vermeiden, dass sie immer oder nie eintreten. Das zerstört die Spannung, weil du als Spielleiter berechenbar wirst. Außerdem solltest du es vermeiden, den Traum als solchen auch wirklich erkennbar zu machen. Die Spieler werden bei der Szene nicht mit fiebern, wenn sie die ganze Zeit denken: "Ach, ist ja eh nur 'n Traum. Wann geht es endlich weiter?"



Traumszenen als Realszenen

Der Erfolg einer guten Traumszene hängt also davon ab, dass du als Spielleiter erzählerisch die Gratwanderung zwischen Traum und Wirklichkeit beherrschst. Einerseits gibt es da natürlich die einfache - und empfehlenswerte - Möglichkeit, eine bestimmte Szene einfach zu spielen, so, als wäre sie eine reale Szene. Bei diesem Ansatz ist es das Beste, wenn du selbst möglichst nicht daran denkst, dass es sich bei dieser Szene um einen Traum handelt. Umso wirklicher wird das Geschehen. Erst ab einem bestimmten Punkt wird das Geschehen in solchen Szenen entweder so sehr ins Absurde gekippt, dass die Spieler merken, dass sie in einem Traum sind - oder sie erwachen einfach unvermittelt. Diese Technik lässt sich vor allem gut dazu einsetzen, Abenteuer unvermittelt und spannend zu eröffnen. Traumszenen bieten einen guten Einstieg, weil man sich gleich einen dramatischen Höhepunkt des Abenteuers herausuchen kann, ohne dass der Spannungsbogen oder die chronologische Erzählweise durcheinandergerät. Die Spieler erleben sozusagen eine wirklich dramatische und entscheidende Szene des Abenteuers zweimal. Sie haben damit im gewissen Sinne auch die Gelegenheit zu üben. Hier empfehlen sich besonders schwierige Situationen. Andererseits kannst du auch einfach die Szene im Traum etwas schwieriger gestalten, als die Szene später in Wirklichkeit abläuft. Besteht die Traumszene beispielsweise aus dem Kampf gegen ein Monster oder einen Endgegner, kannst du den Gegner der Charaktere einfach unverwundbar machen. Auf diese Weise werden die Spieler der Aussicht auf den Kampf im Abenteuer mit wesentlich mehr Respekt begegnen, als es vielleicht normalerweise der Fall wäre.



Surrealistische Traumszenen

Die andere Möglichkeit, Traumszenen zu gestalten, besteht darin, sie auch als solche von Anfang an kenntlich zu machen. Jeder kennt die Träume, in denen man endlose Gänge entlang läuft, ohne anzukommen, in denen man rennt und sich doch nicht von der Stelle rührt, in denen alle Menschen keine Gesichter haben oder ein Ereignis sich ständig wiederholt. Solche Traumszenen sind anspruchsvoll. Die Spieler wissen sofort, dass nun ein Traum gespielt wird. Damit die Szene trotzdem sinnvoll ist, braucht sie irgendeinen Bezug zum Abenteuer, der den Spielern Rätsel aufgibt, Ereignisse andeutet, die später wichtig werden oder Hinweise versteckt, die es zu entschlüsseln gilt. Außerdem lassen sich mit solchen Szenen wunderbare Gruseffekte erzeugen. Nimm die Gelegenheit wahr, dir deine eigenen Alpträume zu vergegenwärtigen. Wovor hast du Angst, was beunruhigt dich, was erzeugt beklemmende Gefühle bei dir? Da sich Menschen in solchen Belangen oft recht ähnlich sind, bestehen gute Chancen, dass du über Elemente aus deinen eigenen Alpträumen deine Spieler in Gruselstimmung versetzen kannst. Achte aber darauf, es nicht zu übertreiben! Eine surrealistische Szene sollte immer die Funktion eines Rätsels besitzen. Versuche deinen Spielern mit ihr einen Hinweis unterzujubeln, der ihnen weiterhilft. Verwirre sie ruhig ein bisschen, Sorge aber dafür, dass die Szene sinnvoll im Abenteuer platziert wird.



Alp- und Angstträume

Diese Arten von Traumszenen sind mit surrealistischen Traumszenen eng verwandt. Allerdings zielen Alp- und Angstträume nahezu ausschließlich darauf ab, die Spieler in Furcht und Schrecken zu versetzen. In einem wirklichen Alptraum solltest du als Spielleiter möglichst keine Hinweise verpacken. Denn wenn es dir wirklich gelingt, deine Spieler in solch einer Szene in Gruselstimmung zu versetzen, ihren Herzschlag erhöhst und Adrenalin durch ihre Bahnen lenkst, können sie sich in den seltensten Fällen hinterher noch an Einzelheiten erinnern. Bei solchen Szenen ist es am wichtigsten, tatsächlich den Spieler anzusprechen - nicht seinen Charakter. Du musst deine Spieler gut kennen und wissen, wovor sie sich fürchten, um sie auch tatsächlich in eine Gruselstimmung zu bringen. Andererseits solltest du natürlich auch so ein vertrauensvolles Verhältnis zu den Spielern haben, dass du sie weder bloßstellst, noch Themen anschneidest, die sie wirklich verletzen oder blamieren könnten. In einer Alptraumszene sollten die Regeln keine Rolle mehr spielen. Sobald die Spieler auf ihre Charakterblätter gucken müssen oder ihre Würfel brauchen, ist die Stimmung hin. Deswegen sollten Alptraumszenen immer kurz sein.



Prophezeiungen und Visionen

Etwas klassischer als die surrealistische Traumszene ist die Erscheinung einer Gottheit oder einer anderen Person im Traum, die rätselhafte Andeutungen macht, einem Charakter einen Auftrag gibt oder vor einem drohenden Unheil warnt. Für solche Szenen gibt es in klassischen Dramen, in den Sagen und Märchen aber auch in Filmen und Romanen viele Beispiele, sodass es dir nicht schwer fallen dürfte, einen solchen Traum in deine Abenteuer einzubauen.



Vorsicht - Traumfalle!

Beim Verwenden von Traumszenen gibt es eine Reihe von Stolperfallen, die du als Spielleiter meiden musst, um auch einen guten Effekt zu erzielen: Erstens dürfen Traumszenen in deinen Spielrunden natürlich nicht zur Regel werden. Dadurch verlieren sie an Wirksamkeit. Die Spieler werden gelangweilt oder verunsichert, was beides vermieden werden sollte. Zweitens sollte nie von Anfang an bei einer Traumszene deutlich werden, dass es sich um eine solche handelt. Je ungewisser die Atmosphäre eines Traums ist, umso spannender bleibt die Handlung. Immerhin kann man sich in einem Traum selten vergegenwärtigen, dass man ja gerade nur träumt. Drittens solltest du Traumszenen nie als dumme Ausreden missbrauchen, falls dir der Ausgang eines Abenteuers oder einer Szene nicht gefällt, ganz nach dem Motto: "Ätsch, war alles nur ein Traum! Die letzten 26 Folgen haben gar nicht stattgefunden, Bobby hat nur geduscht." Das führt nur dazu, dass die Spieler sich verschaukelt fühlen.



Zeitlupen

Möchte man seinen Rollenspielrunden einen surrealistischen oder auch betont actionorientierten Unterton verleihen, kann man sich eines weiteren erzählerischen Tricks bedienen, der im Kino sehr häufig verwendet wird: der Zeitlupe. Um sie auch im Rollenspiel effektiv einzusetzen ist es notwendig, einmal alles, was man über die Gesetze der Physik und die Kampfregeln aus dem Regelbuch kennt, für ein paar Momente zu vergessen. Zeitlupen erzielen in Filmen wunderbare Effekte: Sie verzögern meistens spannende Momente, sodass die Spannung weiter steigt und die Handlung noch dramatischer wird. Eine Zeitlupe wird im Spiel im Prinzip bereits dadurch erreicht, dass du einen Prozess, der in der Wirklichkeit nur wenige Augenblicke dauert, detailliert erzählst. Das entspräche einer einfachen Zeitlupe im Film, wie man sie häufig sieht, wenn die Astronauten das Space Shuttle besteigen, der Wagen über den Rand der Klippe ausbricht oder Entsetzen sich langsam auf dem Gesicht des Helden ausbreitet. Wenn man jedoch an Filme wie "The Matrix" oder viele "Hong-Kong-Martial-Arts-Action-Streifen" denkt, gibt es noch viel, viel mehr Möglichkeiten, Zeitlupen zu verwenden. Der Bösewicht reißt seine Automatik hoch, feuert einen

Schuss in den Rücken unseres ahnungslosen Helden. Quälend langsam sieht man, wie die Kugel in einer Rauchfahne den Lauf verlässt und durch die Luft gleitet. Durch den Knall gewarnt, dreht das Ziel sich um, als wäre die Luft zähflüssig wie Honig - Entsetzen in seinen Augen ...

Erzählerische Zeitlupen im Rollenspiel haben nichts mehr mit Realismus zu tun. Sie sind eine reine, erzählerische Umsetzung eines visuellen Effektes. Im Gegensatz zu den Zeitlupen bei Fußballspielen sollen sie nicht bestimmte Ausschnitte des Geschehens genauer beleuchten. Sie verengen nur die Aufmerksamkeit auf einen bestimmten, spannenden Moment, der in der Wirklichkeit nur Bruchteile von Sekunden dauern würde. Manchmal dienen Zeitlupen eher dazu, dem Helden einfach ein bisschen mehr Zeit zu verschaffen - wie in unserem Beispiel. Diese Zeitlupen können im Rollenspiel sehr effektiv verwendet werden, sind aber nicht leicht umzusetzen.

Zeitlupen im Rollenspiel müssen also nicht unweigerlich für jeden Charakter gleich schnell ablaufen. Während sich die Kugel vor Hitze flirrend durch die Luft schraubt könnte unserem Helden noch die Gelegenheit gegeben werden, sich zu Boden zu werfen, seine eigene Waffe zu ziehen und eine Reihe von Schüssen abzugeben, bevor er auf den Boden aufprallt. Im gewissen Sinne befinden sich also der Nichtspielercharakter, die Kugel und der Spielercharakter und dessen Kugel auf verschiedenen Zeitebenen.

Für die ganz großen Fans des Action-Kinos und Superhelden-Genres könnte es in diesem Beispiel dem Helden ja auch gelingen, die Kugel des Gegners in der Luft zutreffen, sodass sie aus der Bahn gerät und damit das Leben unschuldiger gerettet wird ... Deiner Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wenn du der Ansicht bist, mit einer Zeitlupe die Dramatik des Abenteuers steigern zu können, dann verwende sie einfach, wie du es für richtig hältst - kümmere dich lieber nicht darum, ob sie "realistisch" oder "fair" ist. Frage dich lieber, wie viel Spaß sie dem betreffenden Spieler gerade machen könnten. In manchen Rollenspielen - wie z. B. den meisten Cyberpunk-Rollenspielen oder auch vielen Fantasy-Welten, in denen es Magie gibt - ist die Zeitlupe sozusagen schon eingebaut. In ihnen gibt es die Möglichkeit, mit Reflexboostern oder Zaubern, seine Geschwindigkeit zu erhöhen. Auf diese Weise bekommt ein Spielercharakter mehr Aktionen pro Kampfrunde als seine Gegner - für ihn wird die Zeit also langsamer vergehen als für die Leute um ihn herum. In LIQUID ist die Magie-Fertigkeit Zeit für solche Effekte zuständig.



Wie beschreibt man eine Zeitlupe?

Je nach dem, was du als Spielleiter mit der Zeitlupe erreichen möchtest, kannst du deinen Spielern signalisieren, dass sie ebenfalls aktiv an der Szene teilnehmen können. Möchtest du nur die Dramatik steigern, reicht es die Szene einfach detaillierter und langsam zu beschreiben: Ein Schwerthieb dauert normalerweise nur wenige Bruchteile von Sekunden. Möchtest du ihn aber in Zeitlupe schildern, brauchst du nur zu erzählen, wie elegant der Stahl die Luft mit einem pfeifenden Geräusch durchschneidet, sich das Sonnenlicht auf der Oberfläche bricht, sodass der Held noch sein entsetztes Gesicht mit seinen weit aufgerissenen Augen in der spiegelnden Schneide erkennen kann. Dunkles Blut tropft von der Klinge und löst sich in der Luft in kleine Tropfen auf ...

Damit hast du das Ereignis verzögert, die Dramatik gesteigert und die Wahrnehmung der Spieler auf diesen einen Hieb verengt. Möchtest du diese Szene nur aus dramatischen Gründen einflechten, würfle nach deiner Erzählung den Schaden aus und gehe zu einem normalen Erzähl-Modus über. Willst du dem betroffenen Spieler noch eine Chance zum Handeln geben, dann sieh ihn einfach erwartungsvoll an, nachdem du mit der Beschreibung fertig bist und warte ab, was passiert. Wenn er das Leben seines Charakters retten will, wird er sowieso alles daransetzen, um jetzt noch etwas tun zu können. Du wirst sehen, dass Zeitlupen ein schönes Mittel sind, um deine Spielrunden plastischer, aufregender und dramatischer zu gestalten.



Schnitttechniken

Es drängt sich natürlich die Frage auf: Wenn du nicht die gesamte Handlung in der Spielwelt mit deinen Mitspielern ausspielst - wie kommst du dann mit deinem Charakter von einer Szene zur nächsten?

Die Antwort: In einer cinematischen Rollenspielrunde werden Schnitttechniken verwendet, wie man sie auch aus Kinofilmen kennt. Im Rollenspiel kann ein Schnitt folgendermaßen aussehen:

Beispiel:

Spielleiter: "Okay, ihr brecht im hellen Schein der Morgensonne auf und lasst eure Lieben hinter euch. Die Worte des Dorfältesten hallen wie das Echo im Tal in euren Köpfen: 'Seid vorsichtig da draußen. Überall lauern Gefahren! Traut niemandem!'"

SCHNITT! (Wird dadurch erzeugt, dass der Spielleiter für einen Moment inne hält, tief einatmet und jeden Spieler einmal ernst in die Augen blickt und dann mit erhobener Stimme und mit wilden Gesten schnell zu sprechen beginnt:)

"Über euch bricht die Welt zusammen! Wolken verdunkeln den abendlichen Himmel und Wasser schüttet wie aus Kübeln auf euch herab. Den ganzen Tag seid ihr gewandert. Ihr seid ERSCHÖPFT, HUNGRIG und eure Füße SCHMERZEN! Der Wind ZERRT an euren nassen Kleidern und lässt euch ERBÄRMLICH ZITTERN. Zwischen der heimeligen Taverne und euch liegt nur ein reißender, über die Ufer getretener, breiter Fluss, durch den braunes, schäumendes Wasser den Hang hinabstürzt. Die lange Brücke sieht verdammt ALT und MORSCH aus!"

In diesem Beispiel springt die Handlung sofort vom Aufbruch am Morgen zur nächsten spannenden Szene am Abend des Spieltags. Ohne Umschweife wird von der Eröffnung des Spielabends gleich zur nächsten spannenden Szene gesprungen. Der Szenenwechsel (also der Schnitt) wird vom Spielleiter durch eine Sprechpause und durch Mimik und Gestik deutlich gemacht. Schnitte ermöglichen es aber auch, das Geschehen spannend zu halten, wenn sich die Spielgruppe trennt. Viele Spielleiter spielen in solchen Momenten einfach für eine Stunde mit der einen Hälfte der Gruppe, lassen die restlichen Spieler einfach nur herumsitzen und warten und tun dann das gleiche mit der anderen Hälfte. Besser ist es, mit Schnitten schneller zwischen den Schauplätzen zu wechseln. Versuche immer, spannende Momente abzapfen, um einen Schnitt zum anderen Ort des Geschehens zu machen. Beachte dabei folgende Faustregel: Wenn die Spannung auf dem Höhepunkt ist, mache einen Schnitt! So behältst du die Aufmerksamkeit des Teils der Gruppe, der gerade nichts tut. Denn sie fiebern dem Moment entgegen, in dem es endlich weitergeht. Wenn du für einen Schnitt einen Augenblick wählst, in dem der Spannungsbogen gerade abflaut, kann es leicht passieren, dass du die Aufmerksamkeit der unbeschäftigten Spieler verlierst. Prinzipiell solltest du aber darauf achten, in solchen Situationen nie mehr Zeit als vielleicht fünf bis zehn Minuten zwischen den Schnitten verstreichen zu lassen. Ansonsten sitzt eine Hälfte der Spielrunde einfach zu lange rum und langweilt sich. Und das wollen wir vermeiden!

Beispiel

Spieler: "Ich nehme Anlauf und stoße mich in letzter Sekunde vom Dach des Hauses ab. Im Sprung strecke ich mich so weit ich kann."

Spielleiter: "Okay, mach nen Check von Geschicklichkeit und Akrobatik."

Spieler: "Argh! Nicht geschafft!"

Spielleiter: "Okay, Schnitt! Was macht ihr eigentlich gerade, die ihr unten vor dem Eingang des Hauses steht - acht Stockwerke tiefer?"



Schnitte zwischen Spielsitzungen

Nebenbei bemerkt: Unsere kleine Faustregel gilt auch bei großen "Schnitten" zwischen den Spielsitzungen. Jeder kennt das Problem, dass man Abenteuer selten an einem Abend bewältigen kann. Man muss die Handlung einfach unterbrechen, um schließlich eine Woche später an der gleichen Stelle weiter zu machen. Viele Spielleiter wählen in solchen Fällen Szenen, in denen die Gruppe zur Ruhe kommt und die Spannung gerade auf einem Tiefpunkt ist, wie das Einkehren in

eine Taverne, das Rasten an einem sicheren Zufluchtsort oder die Entspannung nach einem großen Kampf.



Cliffhanger

Für die Spannung eines Abenteuers ist es aber viel günstiger, kurz vor einem spannenden Höhepunkt abubrechen. In Filmen oder Serien nennt man dies auch Cliffhanger: Der Held hängt an der Klippe, unter ihm der gähnende Abgrund - was wird geschehen? Das erfahren Sie in der nächsten Woche! Schalten Sie auch wieder ein bei ...

Versuche deine Spielrunden lieber mit einem Cliffhanger zu unterbrechen als mit einer ruhigen, entspannten Szene. Erstens hältst du so das Interesse deiner Spieler wach und zweitens wirst du merken, dass sie sich sehr gut an das Abenteuer erinnern können und schnell wieder in die Stimmung eintauchen.



Währenddessen, am anderen Ende der Stadt ...

Für fortgeschrittene Spielrunden, die großes Interesse an cinematischem Rollenspiel haben, empfiehlt es sich, Schnitte einzusetzen, um Dinge zu erzählen, die gerade nicht an dem Schauplatz passieren, an dem sich die Spielercharaktere befinden. Wie in einem Film blendest du als Spielleiter einfach für ein, zwei Minuten das aktuelle Geschehen aus und erzählst, was an einem anderen Punkt der Spielwelt gerade geschieht. Du musst allerdings ausdrücklich klarmachen, dass es sich um eine Szene handelt, welche die Spielercharaktere nicht mitbekommen und die du nur aus dramatischen Gründen deinen Spielern erzählst, sonst kann das zur Verwirrung der Spieler führen. Außerdem solltest du so natürlich nur Dinge erzählen, die einerseits etwas mit dem unmittelbaren Geschehen zu tun haben, also die Spannung steigern, andererseits aber keine wichtigen Informationen beinhalten, welche den Spielern den Spaß verderben könnten. Solche Schnitte sind nur dazu gedacht, um die Spannung zu erhöhen:

Beispiel:

Spielleiter: "Ihr betretet die Zugbrücke der riesigen, massiven Burg. Wasserspeier hängen an ihrer Fassade und grinsen euch mit ihren dämonischen Fratzen an. Im Hof ist es dunkel. Schattenhaft ist alles nur Grau in Grau zu erkennen. Viele Türen führen von hier aus in das Innere des Gebäudes hinein. Unzählige schwarze Fenster starren euch entgegen. Bei den Göttern. Hier muss es mehr als hundert Räume geben und verwinkelte Gänge geben. Ganz abgesehen von geheimen Gängen, Zimmern und dem riesigen, unterirdischen Verlies, in das nie ein Sonnenstrahl dringt ..."

SCHNITT

"An einem Ort, irgendwo in eurer Nähe, aber zu weit weg, als dass ihr ihn erkennen könntet, blitzen plötzlich in der Schwärze ein rotglühendes paar Augen auf. In der Dunkelheit kann man nur schemenhaft eine große, massige Gestalt erkennen, die sich langsam aber kraftvoll erhebt. Schlurfend setzt sie sich in Bewegung. Messerscharfe Krallen schleifen bei jedem Schritt über den Boden. Eine Stimme, an das Knurren eines Tieres erinnert, brabbelt leise die Worte: 'Ich ... rieche Menschen!'"

SCHNITT!

"Wieder bei euch auf dem Hof - was macht ihr eigentlich?"

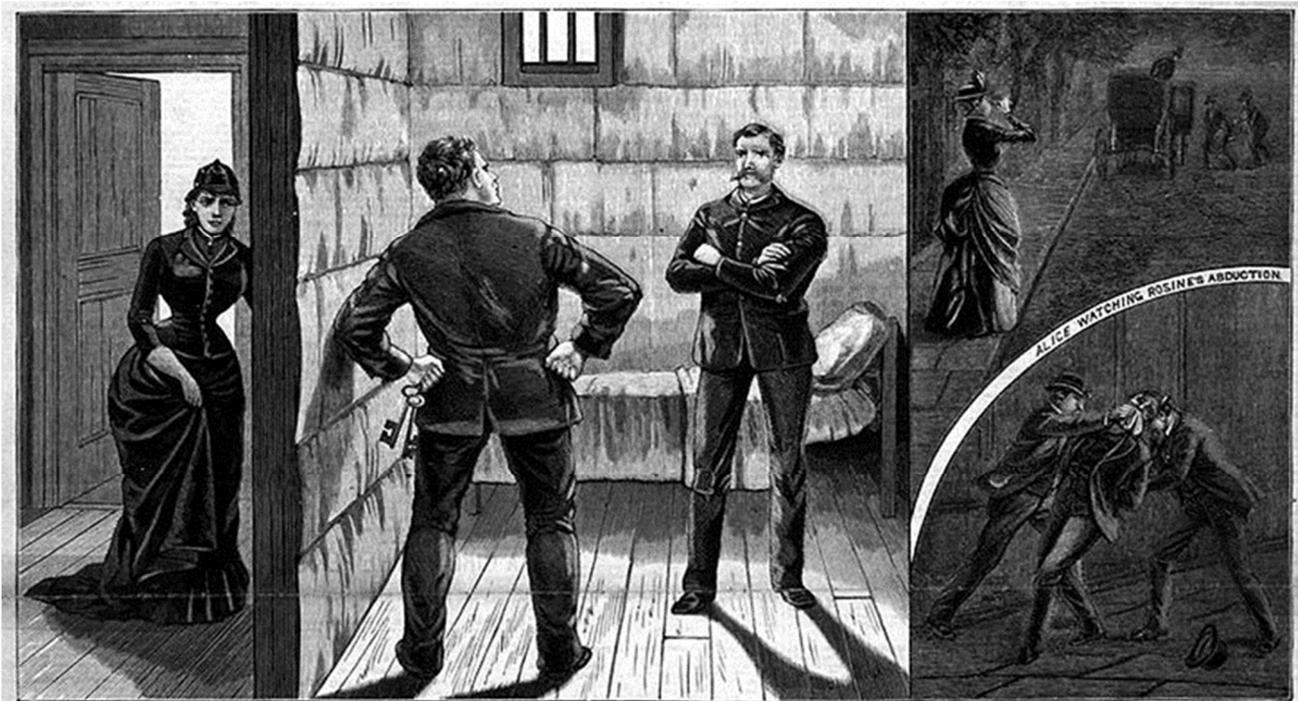
Vorgriffe und Rückblenden

Vorgriffe und Rückblenden sind mit Vorsicht zu genießen. Mit den bislang beschriebenen Schnitttechniken kannst du natürlich nicht nur von einem Schauplatz zum nächsten springen, sondern auch auf der Zeitebene verschiedene Punkte der Handlung vorwegnehmen oder Ereignisse erzählen, die bereits lange zurückliegen. Eine andere Variante, Rückblenden und Vorgriffe einzusetzen besteht darin, dass du als Spielleiter mit den Spielern Szenen durchspielst, die lange vor dem eigentlichen Abenteuer stattfanden. Du kannst auch in deine laufende Kampagne Abenteuer einschieben, die sich lange vor dem aktuellen Geschehen ereigneten - wie

zum Beispiel Szenen, die in der Jugend eines Spielercharakters stattgefunden haben. Allerdings kann es bei dem Verwenden solcher Erzähltechniken leicht zu Unstimmigkeiten in der Kampagne kommen, beispielsweise, wenn einer der Spielercharaktere in einer Rückblende stirbt, in der Kampagne aber putzmunter ist.

Experimentiere ein wenig mit verschiedenen Zeitebenen und Schnitttechniken, mit dem schlaglichtartigen Beleuchten unterschiedlicher Schauplätze, mit der Cliffhanger-Technik und mit dem erzählerischen Wechsel zwischen Handlungssträngen, wenn sich die Gruppe teilt. All dies sind aber zentrale Themen einer Rollenspielrunde, mit denen du Spannung und Abwechslung erzeugen kannst, weswegen dir dringend darüber Gedanken machen solltest.

Mit ein wenig Erfahrung wirst du zu deinem eigenen erzählerischen Rhythmus kommen. Du wirst einfach bemerken, dass dein Erzählstruktur funktioniert und sich der Spielspaß deiner Abenteuer steigert und deine Spieler bei der Stange bleiben. Lass dich vor allem durch Misserfolge nicht zu schnell entmutigen! Ein paar versaute Abende gehören einfach dazu, wenn man etwas Neues ausprobieren möchte. Frage vor allem deine Spieler, was ihnen gefallen hat. Frage lieber nicht so sehr danach, was ihnen nicht gefallen hat! Erstens wirst du das sowieso merken, denn alles, was ihnen keinen Spaß gemacht hat, war schlecht. Und zweitens geschieht es schnell, dass Spielrunden schlecht geredet werden. Je mehr kritisiert wird, umso weniger erinnern sich die meisten daran, dass es auch einige Dinge am Abenteuer gab, die gut waren. Versuche also lieber mit den guten Teilen einer Spielrunde zu arbeiten, um diese auszubauen, als dich zu lange mit dem aufzuhalten, was nicht geklappt hat!



Stunts



Nichts macht eine Rollenspielrunde dramatischer und cinematischer als spektakuläre Stunts. Wer hält nicht den Atem an, wenn ein Schwertkämpfer aus dem Stand einen Salto vollführt, seine blinkenden Schwerter durch die Luft sausen, zwei seiner Gegner die Waffen aus der Hand schlägt und kurz vor der Landung zwei weiteren noch Tritte gegen das Kinn gibt, sodass sie bewusstlos zu Boden gehen?

Lieben wir nicht alle die Szenen, in denen der Held aus dem Flugzeug springt, um die Stewardess, die gerade durch die geöffnete Luke fiel, zu retten, sie in einem waghalsigen Sturzflug mit an den Körper gepressten Armen einholt (nebenbei noch einen Faustkampf mit dem Bösewicht austrägt, der natürlich ebenfalls hinterher gesprungen ist), sie mit der einen Hand an der Hüfte packt und mit der anderen seinen Wurfanker wirft, der sich an einer Klippe in der Nähe festhakt, sodass der mörderische Sturz kurz vor dem Boden aufgefangen wird?

Zugegeben, solche Aktionen haben wenig mit Realismus zu tun - werden aber deine Spieler mit leuchtenden Augen und Adrenalin in den Adern vom Spieltisch entlassen.

Allerdings gibt es mit Stunts zwei Probleme im Rollenspiel:

- Es ist nicht leicht, sie gut zu beschreiben.
- Das Regelwerk arbeitet gegen dich.

Um einen Stunt gut zu beschreiben reicht es nicht, als Spielleiter deinem Spieler zu erzählen, was sein Charakter gerade Tolles macht. Das funktioniert ein oder zwei Mal und wird dann schließlich für den Spieler langweilig. Es geschieht ja nichts weiter, als dass ihm sein Charakter für eine Szene einfach weggenommen wird. Und so etwas lässt sich auf Dauer kein Spieler gefallen.

Besser ist es, wenn die Beschreibung des Stunts also von dir als Spieler kommt. Die Aufgabe deines Spielleiters ist dann, dich zu einem Stunt zu ermutigen und dir dabei zu helfen, ihn gut und auch für den Rest der Spielrunde spektakulär und unterhaltsam zu beschreiben, sodass alle ihren Spaß an der Szene haben. Noch besser ist, die ganze Gruppe in den Stunt mit einzubeziehen, aber das ist nicht immer möglich.

Übernimm als Spielleiter ruhig kurz einmal in einer entsprechenden Action-Szene das Ruder, beschreibe detailliert und spannend einen Stunt, den der Charakter eines Spielers durchführt und ermutige ihn danach, die nächsten Male selbst die Gelegenheit für einen coolen Stunt zu ergreifen. Als Spieler besteht dann deine Aufgabe darin, die Gelegenheit für einen guten Stunt zu erkennen und sie dann auch zu nutzen. Hierbei ist es besonders wichtig, dass Spielleiter und Spieler auf einer Wellenlänge liegen.

Die wichtigste Voraussetzung dafür ist Vertrauen. Rollenspieler sind es gewohnt, dass Spielleiter bei jeder herausragenden und spektakulären Aktion zusammensucken und einen Malus nach dem anderen verteilen, sodass die Stunts einen Schwierigkeitsgrad erhalten, der sie unmöglich macht. Deswegen versuchen auch viele Spieler erst gar nicht, mit ihren Charakteren in Actionszenen richtig loszulegen, sondern springen lieber in Deckung, seilen sich an oder wählen einen weniger spektakulären, sicheren Weg.

Können sie aber darauf vertrauen, dass du als Spielleiter es ihnen möglich machst, sozusagen trotz des Regelwerkes, einen Stunt zu versuchen, werden sie auch spektakuläre Aktionen wagen.

Aber wie lässt sich das erreichen?

Die Regeln eines Rollenspiels arbeiten im Prinzip gegen den Stunt, denn: Je aufwändiger und unrealistischer eine Aktion wird, umso schwieriger wird sie. Das verlangt man in der Regel von einem guten System, damit die Spielbalance gewahrt wird. Normalerweise ist das auch in Ordnungen, denn wäre das nicht so, würde das Spiel schnell ausufern.

Deswegen musst du schon ein bisschen tricksen, um Stunts auch regeltechnisch zu ermöglichen.



Krits

Mach einfach klar, dass ein Krit in einer Actionszene mit einem spektakulären Stunt gleichzusetzen ist. Würfelt ein Spieler einen Krit, gelingt ihm mit seinem Charakter ein aufregender Stunt - vorausgesetzt, die Situation ermöglicht dies. Bei einem Krit in Recherchieren wird es dir schwerfallen, einen Stunt aus der Aktion zu machen - außer, dir fallen heroische Möglichkeiten ein, in einem Katalog zu blättern.

LIQUID ist dazu gedacht, heldenhafte und actionreiche Abenteuer zu spielen. Deswegen ist die Wahrscheinlichkeit für Krits bei LIQUID im Vergleich zu vielen anderen Rollenspielregelwerken recht hoch. Nutze dies aus, indem du die Krits erzählerisch ausschmückst und in spektakuläre Stunts umsetzt. Denke vor allem daran, dass dein Charakter genau für diesen Zweck Mana-Punkte besitzt: Mit ihnen kannst du Würfe wiederholen und darauf spekulieren, dass sie in entscheidenden Situationen auch zu Krits werden. Zumindest solltest du mit ihnen verhindern, in herausragenden Momenten einen Patzer zu würfeln.

Darüber hinaus solltest du dir stets die Schicksalspunkte dafür aufbewahren, dass in einer actionreichen Situation deinem Charakter doch noch ein Ausweg aus einer tödlichen Situation gelingt. Nutze auch den Einsatz eines Schicksalspunktes dazu, einen actionreichen Stunt zu beschreiben.



Stunt-Punkte

Sollten dir diese Möglichkeiten für Stunts, die LIQUID sozusagen von Hause aus mitbringt, nicht reichen, kannst du zu folgendem Hilfsmittel greifen:

Stell beim nächsten Spielabend deiner Runde ein paar Counter in unterschiedlichen Farben zur Verfügung, beispielsweise grün und blau. Ein grüner Counter entspricht einem Stunt-Punkt, ein blauer Counter entspricht einem Fünftel Stunt-Punkt. Wann immer ein Spieler einen Patzer, also einen kritischen Misserfolg würfelt, erhält er einen Stunt-Punkt, also einen grünen Counter. Wann immer er einen normalen Misserfolg würfelt, erhält er einen blauen Counter. Fünf blaue Counter kann er später gegen einen grünen Counter eintauschen. Einen grünen Counter kann ein Spieler in einer entsprechenden Action-Szene eintauschen, um einen normalen Erfolg in einen Krit zu verwandeln. Mach aber deutlich, dass die Stunt-Punkte nur für Krits eingesetzt werden dürfen, die erzählerisch in Stunts umgesetzt werden und die auch in irgendeiner Form heroisch sind. Stunt-Punkte dürfen nicht für die egoistischen Ziele eines Charakters eingesetzt werden.

Das System der Stunt-Punkte hat mehrere positive Effekte für deine Spielrunde:

1. Spaß - Die Spieler freuen sich darüber, trotz ihres Misserfolges eine Form von Belohnung zu erhalten.
2. Ausgewogenheit - Wo viel Licht ist, ist auch viel Schatten. Spieler, die an einem Abend sehr viel Würfelpech haben, können an einem anderen Abend dafür besonders gut glänzen, weil sie viele Stunt-Punkte angesammelt haben.
3. Visualisierung - Das heroische Potenzial seines Charakters liegt in Form von Countern in der Hand des Spielers. Das kann ein gutes Gefühl sein. Vor allem ermutigt es den Spieler, viele Stunts zu versuchen, wenn er viele Stunt-Punkte besitzt.



Charaktererschaffung

Eine andere Möglichkeit, Stunts zu provozieren, besteht in der Gestaltung eines Charakters. Je höher du also die Fertigkeiten und Attribute deines Charakters steigert, umso leichter werden dir Stunts fallen, weil du die Mali, die deinem Charakter in spektakuläre Aktionen auferlegt werden, leichter überwinden kannst.

Versuche als Spielleiter mit deinen Spielern gleich bei der Charaktererschaffung Möglichkeiten aufzuzeigen, welche Fertigkeiten und Attribute sie wie hoch steigern müssen, um später mit ihnen spektakuläre Stunts zu wagen. Mache dabei aber deutlich, dass du eine entsprechende Kampagne planst, in der Stunts eine große Rolle spielen. Und stelle vor allem unmissverständlich klar, was du unter Stunts verstehst. Stunts sollten keine reinen "Hack-and-Slash"-Szenen sein, in denen wahllos auf Monster eingedroschen werden, um Schätze zu erbeuten.

Ein Stunt ist in der Regel eine heroische, selbstlose Aktion, die zum Vergnügen aller Spieler erzählerisch unterhaltsam umgesetzt wird. Stunts sollten nicht dazu missbraucht werden, dass ein Spieler als "Monstermörder" mit seinem Charakter die Spielwelt mit Kämpfen überzieht, um sein Ego auszuleben.



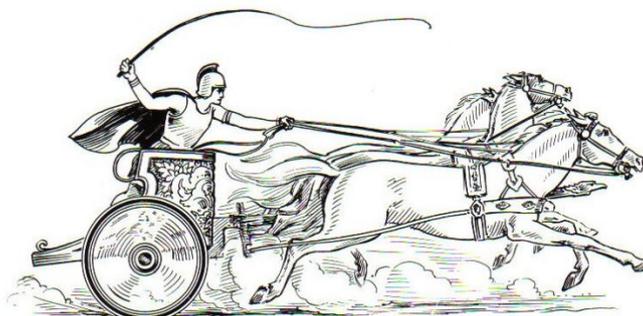
Erzählerische Umsetzung von Stunts

Um dich auf das Erzählen von Stunts gut vorzubereiten, solltest du dir einige Filme ansehen und Bücher lesen, in denen aufregende Kampfszenen dargestellt werden.

Tipps für gute Filme, bei denen man sich Einiges abgucken kann, sind "Die Maske des Zorro", "Die drei Musketiere", natürlich "STAR WARS" (alle Teile) und ähnliche Streifen, wenn es um Schwertkämpfe und Reitszenen geht. Für modernere Szenarien eignen sich natürlich "Indiana Jones", "Replacement Killers" und "Jackie Chan"-Filme besonders gut. Aber auch von "James Bond" und ähnlichen Filmen kann man viel lernen.

Sieh dir diese Filme einfach nochmal genauer an und überlege dir einfach, wie du die visuellen Darstellungen erzählerisch umsetzen würdest. Versuche beim Spielen entsprechende Szenen im Hinterkopf zu behalten. Kopiere sie für deine ersten Gehversuche einfach. Später wirst du dann, wenn du ein bisschen Sicherheit gewonnen hast, selbst Stunt-Szenen aus dem Stegreif beschreiben können.

Leider gibt es in der Literatur nicht viele gute Beispiele für spektakuläre Stunts. Das Buch eignet sich als Medium dafür nicht ganz so gut wie der Film. Aber in Romanen wie "ELRIC" von Michael Moorcock oder auch den "CONAN"-Büchern kann man fündig werden. Wirf auch mal einen Blick in die Romanadaptionen von den oben genannten Filmen. Es kann nicht schaden, einmal nachzuschlagen, wie professionelle Erzähler sich an Stunts versuchen. Eine gute, meistens ungenutzte, Quelle für visuelles Erzählen sind übrigens Comics, insbesondere Superhelden-Comics.



Kämpfe



Kämpfe sind in einer cinematischen und heroischen Rollenspielrunde nichts weiter als ein Sonderfall der Stunts. Ihnen kommt nur wenig strategische und taktische Bedeutung zu. Sie sind nur ein weiterer und ein besonders wichtiger Anlass für spektakuläre Stunts, die Atmosphäre und Spannung der Rollenspielrunde bereichern.



Kämpfe und Erzählen

Kämpfe können im Rollenspiel dynamisch oder statisch sein. Ein statischer - und wir meinen damit auch schlechter! - Kampf sieht ungefähr so aus: "Okay, du bist laut Initiative als erster dran. Würfel deine Attacke. Aha, du triffst mit einer Qualität von vier. Deine Waffe verursacht nochmal vier Punkte, macht also acht Schadens-Punkte. Dein Gegner kann sich nicht verteidigen, zieht aber vier Punkte Rüstung ab. Also vier Punkte Schaden. Moment, ich notiere das mal. So, jetzt ist er dran ..." Schnarch!

Es gibt ein paar kleine Regeln, die man einhalten sollte, wenn es um die Gestaltung dynamischer Kämpfe in cinematischen Spielrunden geht. Ein paar Anregungen hast du schon weiter oben im Abschnitt Stunts erhalten.

Kampfsysteme haben es so an sich, dass sie sich trocken und langweilig lesen. Damit ein Kampf im Rollenspiel nicht zum Chaos wird, müssen die Regeln ihn strukturieren. Es liegt aber an dir und deinen Mitspielern, das trockene Gerüst der Kampfregeln mit spektakulären Aktionen und dramatischen Beschreibungen zu einem lebendigen Erlebnis zu machen.

Es ist deswegen empfehlenswert, Kämpfe frei, ohne zu viel auf die Regeln zu achten, abzuhalten. Die Initiative muss beispielsweise nur dann verglichen werden, wenn es unklar ist, wer als erster handelt. Oft ergibt sich die Handlungsreihenfolge aus der Erzählung. Das gleiche gilt für die Einteilung des Geschehens in Kampfunden. Nicht immer ist sie sinnvoll. Nur bei Kämpfen mit vielen Beteiligten sollte man genau auf ihre Einhaltung achten. Die Abfolge von Handlungen kann sich auch logisch aus den Erzählungen der Spieler ableiten.

Experimentiere als Spielleiter ein wenig mit den Regeln, lass dich in deinen Abenteuern von der Stimmung mitreißen. Für den Kampf gilt der gleiche Grundsatz wie für den Rest des Rollenspiels: Was Spaß macht ist in Ordnung. Lass dich nicht von den Regeln in ein Korsett pressen, das dir nicht passt. Achte als Spielleiter stets darauf, welche Aktionen dir die Spieler für ihre Charaktere schildern und passe die Regeln diesen Erzählungen an. Versklave sie nicht, indem du sie unnötiger Weise dazu zwingst, sich an Regeln zu halten, die in einer bestimmten Situation keine oder nur eine geringe Rolle spielen.

Ebenso solltest du als Spieler deine Aktionen in einem Kampf nicht nach den Möglichkeiten ausrichten, welche dir die Regeln lassen. Versetze dich lieber genau in die Situation. Was würdest du tun? Oder besser noch: Was würde dein Charakter tun, wenn er tatsächlich in das Kampfgeschehen verwickelt wäre und statt des W10 ein Schwert in der Hand hätte? Die wenigsten Kämpfe bestehen aus einer stupiden Abwechslung von Attacken und Verteidigungen: Man springt in Deckung, versucht zu flüchten oder zum Gegner aufzuschließen oder nutzt Gelegenheiten für ein paar Stunts.

Um interessante Kämpfe im Rollenspiel umzusetzen, lohnt es sich, an spannende Action-Szenen, Wrestling-Shows oder Kampfsport-Filme zu denken.



Kämpfe und Rollenspiel

Es gibt Spielrunden, die sehr viel Wert auf Rollenspiel, schauspielerische Darstellung, Atmosphäre und Stimmung legen und Kämpfe deswegen meiden oder aber ihr gutes Rollenspiel Bord werfen, sobald ein Kampf losgeht. Das ist im gewissen Sinne verständlich, denn an keiner anderen Stelle werden im Rollenspiel so viel Regeln benutzt, wie in Kampfsituationen. Es ist schon schwierig, in seiner Rolle zu bleiben und nicht in Techno-Babbel zu verfallen. Immerhin gibt es eine Menge Regelzeugs das geklärt werden muss. Außerdem geht es in einem Kampf meistens um Leben oder Tod des geliebten Charakters. Deswegen beginnen die meisten Spieler auch damit, viel ehrgeiziger mit dem Spielleiter um das Einhalten der Regeln zu feilschen, als sie es sonst je tun würden.

Deswegen ist es besonders wichtig, dass du als Spielleiter bei Kämpfen das Vertrauen deiner Spieler genießt. Umso eher werden sie dir nachsehen, wenn du dich hier und da mal zugunsten einer coolen Szene über die Regeln hinwegsetzt. Sei fair: Wenn du mal für die Nichtspielercharakter zugunsten der Geschichte eine Regel beugst, musst du das auch den Spielern gewähren.

Manche Spielrunden sind der Ansicht, dass es in Kampfsituationen nicht viel Gelegenheit zum Rollenspiel gibt. Das ist ein großer Irrtum.

Zunächst einmal ist es wichtig, dass die Erzählperspektive gewahrt wird. Wenn die Spieler nicht in den Rollen ihrer Charaktere bleiben, verpufft auch die Spannung des Kampfes oder wird bestenfalls zu einer Table-Top-Schlacht. Es gibt viele Gelegenheiten zum Schauspielen.

Die wenigsten Kämpfe in Filmen, Büchern oder gerade in Theaterstücken, laufen stumm ab. Im Gegenteil! Sie dienen meistens eher als Hintergrund für irgendwelche Dialoge. Man ruft sich Warnungen zu, versucht den Gegner einzuschüchtern oder zu verspotten und bittet um Gnade, wenn's hart auf hart kommt. Geh als Spielleiter mit gutem Beispiel voran. Lass deine Nichtspielercharaktere nicht im Angesicht eines Kampfes verstummen. Vermeide aber natürlich solche Sachen wie:

"Dein Ork sieht angeschlagen aus und bittet um Gnade."

Dramatischer ist:

"Das dicke, grüne Blut des Orks fließt aus den vielen kleinen Schnitten, die du ihm beigebracht hast. Mit zitternden Händen und gebrochenem Blick lässt er kraftlos sein Schwert fallen. 'Ich ergebe mich! Bitte, Herr, verschont mein Leben!'"



Schummeln im Kampf

Und nun der wichtigste Tipp für jeden Spielleiter - alle Spieler müssen ganz schnell den Absatz überspringen und unten weiterlesen: Schummele, wenn es sein muss zugunsten der Spieler - aber tu's nie so, dass sie es merken! Dein Abenteuer beginnt, du eröffnest es mit einer coolen Kampfszene und einer der Straßenräuber wirft einen Krit. Schluck! Das wäre das Ende des Spielercharakters und deines Abenteuers. Was bleibt dir übrig, als zu schummeln? Hab keine Hemmungen. Es ist in Ordnung. Fairness ist eine wichtige Sache im Rollenspiel. Das Fortschreiten der Geschichte eine viel wichtigere.

Anders verhält sich die Sache beim großen Endkampf zum Schluss des Abenteuers. Hier kommt's auf alles an. Die Dramatik der Szene verlangt es nahezu, dass die Spielercharaktere ihr Leben riskieren. Wenn zu diesen Gelegenheiten einer von ihnen stirbt, ist das vielleicht traurig, aber nicht weiter schlimm. Immerhin, ist es der Heldentod, den sie sterben. Bei Endgegnern solltest du deswegen auch überlegen, ob du ihnen nicht Mana- und Schicksals-Punkte wie den Spielercharakteren gibst, um die Chancengleichheit zu wahren.

Wenn die Spieler merken, dass sie in diesem Sinne fair behandelt werden und sie sich zwar nicht in Sicherheit wiegen können, alles zu überleben, andererseits aber auch das Vertrauen in dich als Spielleiter haben, dass du sie nicht hinterrücks durch irgendeinen unbedeutenden Strauchdieb erledigen lässt, werden sie es auch viel eher wagen, ihr Rollenspiel in Kämpfen aufrecht zu erhalten. Wieder einmal können wir dir aber keinen besseren Ratschlag geben, als mit deiner Spielrunde zu experimentieren, bis du dein eigenes Maß zwischen kleineren Schummeleien und Regeltreue zugunsten der Dramatik und dem Rollenspiel deiner Spieler gefunden hast. Spieler sind sehr sensibel für solche Dinge und du musst dir große Mühe geben, die Balance zu wahren (und darfst dich nicht erwischen lassen).



Improvisationen

Als Spielleiter musst du deinen Spielern die in Kämpfen Gelegenheit zum Improvisieren geben. Als Spieler musst du diese Gelegenheiten wahrnehmen. Viele Spieler lassen in Kämpfen ihre Charaktere zu den Waffen greifen und dreschen einfach so lange auf die Nichtspielercharaktere ein, bis entweder diese oder sie selbst tot sind. Das ist vielleicht manchmal effektiv, hat aber rein gar nichts mehr mit Rollenspielen zu tun. Solche Kampfszenen sind ein pures Würfelspiel ohne Spannung und Dramatik. Kämpfe werden spannender, wenn du als Spieler damit beginnst, deine Umgebung ins Kampfgeschehen einzubeziehen. In einer Taverne gibt es Tische, Stühle, Krüge, einen Tresen, Treppen, die nach oben oder unten führen und vielleicht sogar einen Kronleuchter! Vielleicht hat dir dein Spielleiter ja nicht alles beschrieben, was in der Taverne steht? Das muss ja noch lange nicht heißen, dass es diese Gegenstände nicht gibt.

Spieler: "Ha, nimm dies du Schurke! - Ich mache einen ungezielten Hieb mit meinem Dolch, um meinen Gegner abzulenken und stoße ihm derweil mit meinem Fuß den Eimer mit dem Wischwasser aus der Ecke ins Gesicht!" Eine der schlechtesten Antworten, die du als Spielleiter in so einer Situation geben könntest wäre: "Eimer? Was für ein Eimer? Ich habe nichts von einem Eimer gesagt."

Hier hat sich ein Spieler Mühe gegeben, in die Situation einzutauchen, alles herauszuholen und kreativ mit dem Kampfgeschehen umzugehen. Wahrscheinlich ist sein Charakter gar kein so großer Kämpfer und er sucht nach Alternativen, um seinen Gegner abzulenken. Und das sollte man ihm nicht verderben, sondern dadurch belohnen, dass man solche Aktionen nicht nur zulässt, sondern sie auch gelingen lässt.

Belohne solche Initiativen als Spielleiter ruhig großzügig, damit deine Spieler öfter auf sie zurückgreifen und das Kampfgeschehen damit farbiger und stimmungsvoller machen. Nur so werden Kämpfe auch wirklich zum Rollenspiel.



Skizzen, Karten und Miniaturen

Rollenspiele waren einmal Tabletops. In ihren Anfängen nutze man Rollenspielregelwerke nur dazu, um mit ihnen Miniaturen auf maßstabsgetreuen Karten durch Verliese und Labyrinth zu führen und mit ihnen Konflikte zu simulieren. Viele Spielrunden haben noch nicht erkannt, dass Rollenspiele aber viel, viel mehr Möglichkeiten bieten und ihren Kinderschuhen längst entwachsen sind. Manche haben das auch schon begriffen und betreiben auch atmosphärisches und stimmungsvolles Rollenspiel, bleiben aber trotzdem bei ihren Karten und Miniaturen. Das sind meistens typische Runden, in denen das Rollenspiel immer dann aufhört, wenn es zum Kampf kommt.

Prinzipiell gibt es nichts gegen den Einsatz von Skizzen, Karten und Miniaturen einzuwenden. Sie machen das Kampfgeschehen anschaulicher und können Missverständnissen vorbeugen. Andererseits riskiert man mit ihnen eine Menge Spielspaß. Immerhin verhindern sie die

Improvisation. Wie soll sich ein Spielercharakter an einem Kronleuchter durch die Taverne schwingen, der auf dem Plan gar nicht existiert?

Versuch deswegen zwar in Kampfsituationen Skizzen zu benutzen, halte sie aber immer so grob wie möglich, so dass man Details improvisieren kann. Zeichne als Spielleiter nicht von dir aus irgendwelche Karten. Warte damit, bis die Spieler es verlangen, weil ihnen der Kampf zu unübersichtlich wird.

Das Problem mit Skizzen und Karten und das Spielen mit Miniaturen ist, dass damit ein Kampf sehr schnell von einem dramatischen Rollenspielkampf zu einem strategischen Table-Top-Gemetzel wird. Entfernungen lassen sich plötzlich auf den Zentimeter genau planen, Deckung gezielt suchen, die Position und Reichweite der Gegner berechnen usw. In der Praxis verfallen die meisten Spieler unter diesen Umständen in planerisches Techno-Babbel und verhalten sich eher wie Offiziere am Sandkasten, weniger wie Rollenspieler in einer spannenden Kampfszene.

Man kann aus dem Ruf nach Karten und Skizzen der Spieler auch eine böse Schlussfolgerung für den Spielleiter ziehen: Wird ein Kampf unübersichtlich, hast du als Spielleiter was falsch gemacht. Immerhin geht es in einem Rollenspielkampf nicht um strategische Vorteile, das geschickte Einsetzen von Attributen und Fertigkeiten usw. Es geht darum, den Spielern das Gefühl von einem spannungsgeladenen Kampf auf Leben und Tod zu vermitteln. Sie sollten zittern. Ihre Herzen müssen vor Aufregung und Adrenalin wild pochen. Haben sie Gelegenheit zu planen, einen kühlen Kopf zu bewahren und sich Gedanken über die Anzahl und genaue Position ihrer Gegner zu machen, ist es dir als Spielleiter nicht gelungen, sie ausreichend in das Kampfgeschehen zu verwickeln.

Versuch deswegen Kämpfe mit vielen Beteiligten zu vermeiden. Diese neigen am ehesten dazu, unübersichtlich und damit auch undramatisch zu werden. Kommen mehr als zwei Gegner auf einen Spielercharakter, führt das in der Regel eher zu Verwirrungen als zur Spannung. Außerdem gilt ja auch für dich als Spielleiter, dass du die Gegner der Spieler rollenspielerisch darstellen musst. Lass sie nicht zu gesichtslosen Pappkameraden ohne Persönlichkeit verkommen. Je mehr die Spieler über die Charaktere ihrer Charaktere wissen, umso mehr werden sie in das Kampfgeschehen eingebunden und haben das Gefühl, tatsächlich mit einem Gegner und nicht mit einem Nichtspielercharakter zu kämpfen. Das ist im Rollenspiel viel wichtiger als Skizzen oder Miniaturen zu benutzen.



Statistiken

Da im Kampf Regeln meistens eine größere Rolle spielen als im restlichen Teil der Abenteuer und Kampagnen, müssen auch viel öfter Statistiken ins Spiel gebracht werden. Pure Zahlen regieren oft das Geschehen - vor allem Schadens-Punkte die hin und her geschoben werden. Es liegt an dir als Spieler und Spielleiter, aus den "fünf Punkten Schaden" die bei einem Charakter verursacht werden, ein dramatisches Ereignis zu machen, einen gut platzierten Schlag oder einen Streifschuss, einen sauberen Schnitt usw. Vor allem gilt es, sich über die Auswirkungen des Schadens detaillierte Gedanken zu machen. Wo erfolgte der Treffer? Kann mein Charakter seine Waffe noch führen? Kann er noch gehen? Wie stelle ich das dar? Erträgt mein Charakter Schmerzen mit zusammengebissenen Zähnen oder jammert er wie ein Schoßhund?

Wie auch sonst im Rollenspiel, sollten die Statistiken, also die Regeln, als Kulisse im Hintergrund dienen, die Dialoge aber nicht bestimmen. Je mehr man von den Regeln mitbekommt, umso langweiliger werden die Kämpfe. Stimmung und Atmosphäre gehen verloren.



Übersichtlichkeit

Mach dir jetzt keine Gedanken darüber, wenn es dir nicht gelingt, alle Grundsätze guter Kämpfe im Rollenspiel gleichzeitig umzusetzen. Gute Kämpfe im Rollenspiel darzustellen - mit viel Atmosphäre, Regeltreue und viel Action und Dramatik - ist eine Kunst. Es ist die schwerste Disziplin beim ganzen Rollenspiel schlechthin.

Viel wichtiger als alles andere ist zunächst, dass du vor allem als Spielleiter den Überblick im Kampf behältst und die Regeln draufhast. Erst wenn du diese Hürde genommen hast, kannst du auch dazu übergehen, dich von den Regeln wieder zu lösen und ein bisschen mehr Wert auf das Rollenspiel im Kampf zu legen.

Deswegen empfehlen wir, bevor du dich mit deiner Spielrunde triffst und die ersten Abenteuer durchspielst, die Kampfregeln von LIQUID "in der Arena" zu erproben. Nimm zwei Beispielcharaktere und lass sie gegeneinander antreten. So wirst du warm mit dem System, merkst, an welchen Stellen du nochmal nachlesen musst und hast später, im Ernstfall, keine Probleme mehr.



Raufereien

In einer cinematischen Spielrunde sind Raufereien Standardsituationen. Immer wieder gibt es kurze Faustkämpfe, die dein Held austeilt oder einsteckt, eine Vase, die auf seinem Kopf geschlagen wird und einen Stuhl, der auf seinem Rücken zerbricht. Raufereien sollten nie eine ernsthafte Bedrohung für einen Spielercharakter darstellen. Eine Rauferei definiert sich praktisch dadurch, dass es in ihr nur darum geht, jemanden bewusstlos zu schlagen oder auszuschalten. Vielleicht gibt es aufgrund der dramatischen Notwendigkeit allenfalls hier und da ein paar blutige Nasen.

Benutze immer die Regeln für Bewusstlosigkeit in Raufereien und lass den Schaden, der bei ihnen entsteht nicht tödlich sein. Kein großer Held sollte in einem Faustkampf am Rande des Geschehens sterben, auch wenn so etwas realistisch sein sollte.



Waffenloser Kampf

Der waffenlose Kampf steht sozusagen eine Stufe über der Rauferei. Waffenlose Kämpfe bestehen aus gezielten Tritten und Hieben, die fachmännisch ausgeführt werden. In der Regel beherrschen alle Teilnehmer in einem waffenlosen Kampf auch Kampfsportarten, die nicht nur cool aussehen - also entsprechend beschrieben werden müssen - sondern auch ernsthaften Schaden verursachen.

Im waffenlosen Kampf gibt es schnelle gezielte Tritte, Salven von Faustschlägen und - vor allem - Kampfschreie. Die Teilnehmer einer solchen Szene gewinnen durch Coolness.



Schwertkämpfe

Ein Schwertkampf gehört zu den herausragenden Szenen in einer heroischen Rollenspielrunde. Denke bei einem Schwertkampf stets an die visuelle Komponente, die beim Rollenspiel viel zu selten beachtet wird. Auch in einem Schwertkampf hast du viel mehr Optionen für Aktionen mit deinem Charakter, als die meisten Spieler wahrnehmen. Zum Beispiel kannst du versuchen, den Gegner zu entwaffnen, ihn während des Kampfes aufgrund seiner mangelhaften Fechtkünste verspotten, trotz des Schwertes deine Faust oder deinen Fuß einsetzen, Sand werfen um ihn zu blenden usw.

 [Fecht-Aktionen.doc](#)



Schießereien

Eine cinematische Schießerei ist weit weniger tödlich als ein Schusswechsel im wirklichen Leben. Hier geht es darum, Kugeln in letzter Sekunde auszuweichen, durch die Luft zu springen und beidhändig zu schießen, von Deckung zu Deckung zu springen, während über den Köpfen der Spielercharaktere, die Kugeln in die Wand schlagen, die Flaschen der Bar zersprengen oder Fensterscheiben in einen Scherbenregen auflösen.

Im Prinzip gleichen die Schießereien einer cinematischen Runde eher einem Feuerwerk am Silversterabend als einem ernsthaften Schusswechsel. Auch hier geht es wiederum um Effekte, um coole Szenen und weniger darum, eine realistische Schießerei nachzuspielen - was wenig unterhaltsam, sondern eher sehr, sehr traurig ist.



Explosionen

LIQUID nimmt Explosionen im Prinzip nur als Effekte wahr, nicht als Bedrohung für die Spielercharaktere. Für eine cinematische Spielrunde sind Explosionen extrem wichtig. Und es sollte auch eine Menge dabei kaputtgehen. Vielleicht sterben in ihr sogar die Bösewichte. Aber wirklich Spaß macht eine Explosion nur dann, wenn die Spielercharaktere auch eine reale Chance haben, sie zu überleben.



Manöver

Das A und O eines gelungenen Kampfes im Rollenspiel sind spezielle Manöver. Kämpfe, die nach einer Matrix "Ich greif an!", "Kommst durch - wie viel Schaden machst du?" ablaufen, sind der Tod einer jeden cinematischen und atmosphärischen Kampfunde. Spezielle Manöver, die die Charaktere im Kampf vollführen können, verschaffen ihnen Vorteile und bereichern das Kampfgeschehen um stimmungsvolle Beschreibungen.

Ein Manöver ist eine spezielle Handlung im Kampf, die von den Spielern detailliert beschrieben wird. Es ist ein gutes Zeichen, wenn sich die Spieler mit ihren Manövern im Kampf Mühe geben. Es bedeutet, dass sie in die Situation eintauchen und dass es dem Spielleiter gelungen ist, die Szene plastisch und eindrucksvoll zu beschreiben. Du solltest als Spielleiter deine Spieler stets dazu ermutigen, Manöver im Kampf so genau wie möglich zu beschreiben.

Wenn sich die Spieler diese Mühe machen, musst du sie als Spielleiter natürlich auch entsprechend belohnen. Die Spieler erwarten - zu Recht - eine Form von Belohnung. Einerseits besteht die Belohnung in dem Gewinn an Atmosphäre in der Spielrunde. Je plastischer das Geschehen ist, je mehr vor den inneren Augen der Spieler tatsächlich ein "Film" ablaufen kann, der in seinen Action-Sequenzen an entsprechende Hollywood-Streifen erinnert, desto befriedigender wird die Szene.

Aber auf Dauer wirst du feststellen, dass das nicht genug ist. Die Manöver der Spieler sollten auch Einfluss auf die Spielmechanismen haben, sodass auch taktischen Überlegungen der Spieler Rechnung getragen wird.

Deswegen haben wir weiter unten ein paar mögliche Manöver vorbereitet, die in cinematischen Rollenspielrunden häufig vorkommen werden. Es versteht sich von selbst, dass damit nicht alle Situationen abgedeckt sind, denn niemand kann wissen, auf welche Ideen die Spieler kommen werden. Deswegen ist folgende Übersicht auch nur als Anregung zu verstehen, die dir als

Spielleiter dabei helfen sollen, in entsprechenden Situationen ein paar Modifikatoren zu improvisieren.

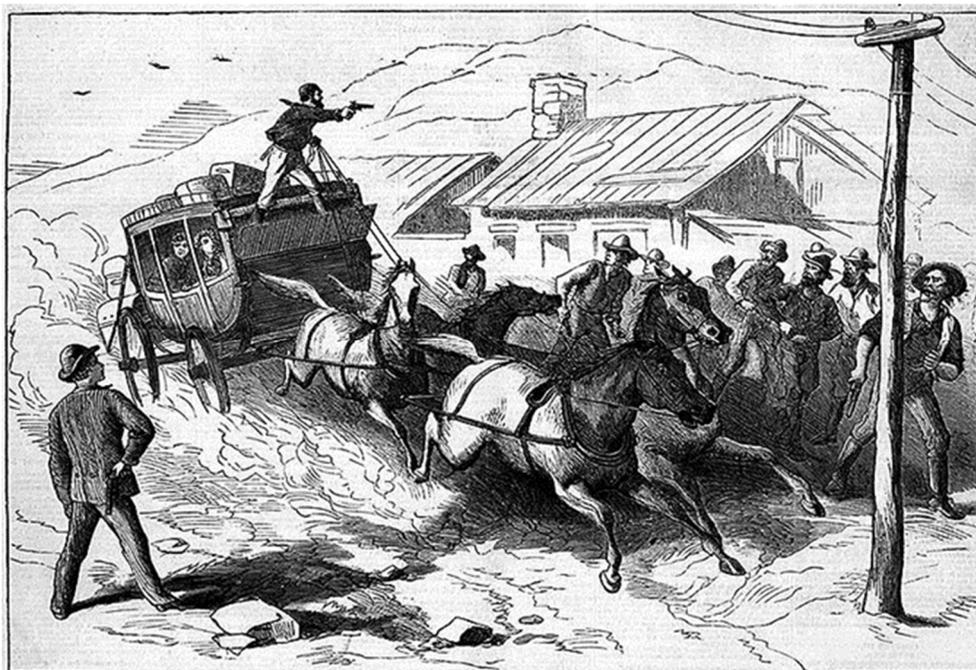
Manöver im Kampf sind durch folgende Merkmale gekennzeichnet:

1. Haben wir jedem Manöver einen Namen gegeben, wie zum Beispiel "Sturmangriff", um die ganze Sache ein bisschen übersichtlicher zu gestalten.
2. Folgt eine Beschreibung, die kurz den möglichen Ablauf des Manövers beinhaltet, sodass du anhand der Aktionen der Spielercharaktere das entsprechende Manöver hier wiederfinden kannst.
3. Findest du die Chance, also, welches Attribut und welche Fertigkeit gebraucht werden, um das Manöver durchzuführen. Verschiedene Manöver besitzen auch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, weswegen jede Chance auch gleich modifiziert wird. Schlussendlich steht
4. Noch ein Modifikator für den Schaden in der Tabelle, da die meisten Manöver zur Folge haben, dass die Charaktere bestimmte Körperteile gezielt angreifen oder ihren Gegner verwirren, sodass sich der Schaden erhöht.

Wir können es nicht oft genug sagen: Die Tabellen sind nicht zur Referenz im Spiel gedacht. Sie sollen dir als Spielleiter nur eine Vorstellung davon geben, wie du am besten auf die Einfälle der Spieler spontan reagieren kannst. Schlage nie im Regelbuch nach, um die genauen Konsequenzen eines Manövers zu bestimmen, das würde sämtliche Stimmung und vor allem das Tempo, das für die Atmosphäre einer cinematischen Spielrunde überlebenswichtig ist, zerstören.

Als Spieler können dir die Übersichten dabei helfen, dir einen Eindruck davon zu verschaffen, welche verschiedenen Möglichkeiten dir im Kampf zur Verfügung stehen. Lass dich von ihnen inspirieren und denk dir eigene Manöver aus. Entscheide im Spiel aus dem Bauch heraus, was dein Charakter als nächstes tun wird und beschreibe deine Aktionen so stimmungsvoll und temporeich wie möglich.

Versuche nicht unbedingt strategisch oder taktisch klug zu handeln, außer du spielst einen kampferfahrenen Charakter, der in entsprechenden Situationen auch einen kühlen Kopf bewahren kann. Die meisten Charaktere geraten aber in einem Kampf mehr oder minder in Panik und handeln unüberlegt - denn immerhin geht es um Leben oder Tod. Bedenke stets, dass es sich hier um ein Rollenspiel und nicht um ein Strategie- oder Taktik-Spiel handelt.



Zufälle



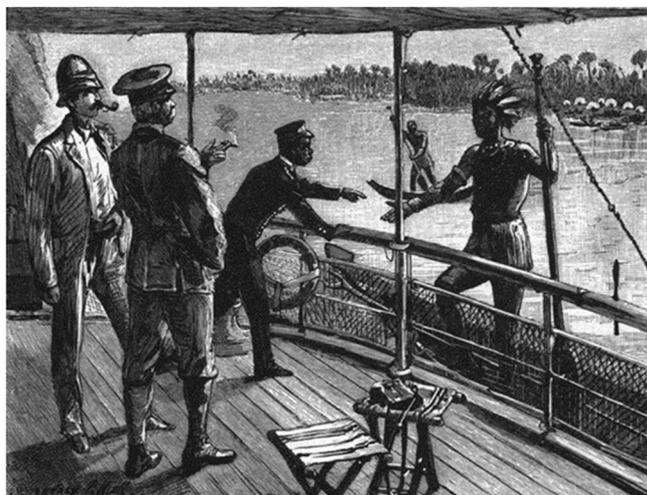
In einer cinematischen Rollenspielrunde wird der Zufall zur Regel. Die Häufung von Ereignissen richten sich nicht nach ihrer Wahrscheinlichkeit, sondern nach ihrer Bedeutung für die Dramatik der Spielrunde.

Einer bekanntesten Zufälle in Geschichten ist der sogenannte Deus ex machina - der "Geist in der Maschine": Wenn die Helden der Geschichte sich in einer ausweglosen Situation befinden kann sie oft nur noch ein Zufall retten - meistens in Form einer bereits bekannten Figur, die in letzter Sekunde auftritt und den Helden rettet. Allerdings solltest du als Spielleiter nur sehr, sehr selten zu diesem Mittel greifen, eben weil es schon so oft verwendet wird. Der Deus ex machina ist eine abgedroschene Möglichkeit, mit dem Zufall zu Gunsten der Dramatik zu spielen und ist eigentlich nur ein Ausdruck für die Einfallslosigkeit vieler Autoren und Spielleiter. Schlimmer noch: Durch den Deus ex machina werden die Spieler betrogen!

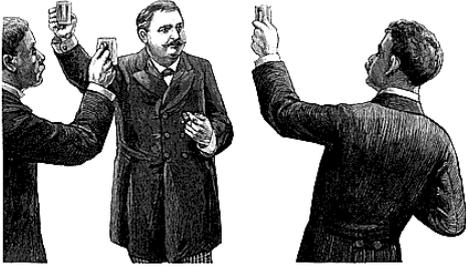
Immerhin besteht der Reiz des Rollenspiels ja zu einem großen Anteil daraus, dass die Spieler zusehen müssen, wie sie sich aus brenzligen Situationen wieder retten. Wenn ihnen diese Arbeit zu oft abgenommen wird, leidet darunter der Spielspaß. Zufälle sind jedoch in jeglicher anderer Form ein extrem wichtiges Mittel in einer Rollenspielrunde. Gerade, wenn die Wahrscheinlichkeit dagegenspricht, dass die Spielercharaktere von den Häschern des Bösewichts überrascht werden können, sollten sie mit ihnen eine Begegnung haben. Denn dann ist auch der dramatische Effekt ihres Auftritts am größten. Ausgerechnet an der Stelle, an der unsere Helden über die Klippe fallen, wächst ein einsamer Ast, an dem sie sich in letzter Sekunde festhalten können.

Die Spieler können mit ihren Schicksals-Punkten Einfluss auf die Zufälle im Abenteuer nehmen, in dem sie mit ihnen zufällige Ereignisse provozieren, die ihren Charakteren das Leben retten. Zufällig war die Axt des Orks morsch, sodass die Klinge abbrach, bevor der Hieb einen Spielercharakter treffen konnte. Zufällig trat der Bösewicht auf eine lose Diele, die ihm die Waffe aus der Hand schlug, mit der er gerade den tödlichen Schuss abgeben wollte usw.

Als Spielleiter kannst du natürlich in einem viel größeren Maß die Handlung mit Zufällen manipulieren. Denke einfach immer daran, dass in einer cinematischen Spielrunde stets das Dramatischste Ereignis stattfinden sollte, nie das Wahrscheinlichste.



Downtime



Mit Downtime bezeichnet man in einer klassischen Rollenspielrunde im Prinzip die Zeit, die die Spielercharaktere außerhalb des Dungeons verbringen. Die meisten klassischen Rollenspiel-Abenteuer bestehen daraus, dass die Spielercharaktere losziehen, um in einer unterirdischen Höhle, in alten Katakomben, einer geheimnisvollen Krypta, einem verlassenen Tempel oder einem tunnelförmigen Labyrinth Schätze zu finden und Monster zu besiegen, um so eine Bedrohung für ein Dorf oder eine Stadt zu bannen. Diese Schauplätze nennt man

inzwischen vereinfacht Dungeon.

Als Downtime wird nun die Zeit beschrieben, die die Spielercharaktere außerhalb des Dungeons verbringen - denn immerhin müssen sie ja ab und zu mal aus ihren unterirdischen Verliesen herauskommen, um ihre Schätze auszugeben, ihre Ausrüstung aufzufrischen und ihre Wunden zu heilen.

Klassische Dungeon-Abenteuer sind ein bisschen aus der Mode gekommen. In vielen Rollenspielrunden werden sie nur mit spitzen Fingern angefasst - man empfindet diese Form von Abenteuern - ein wenig zu Unrecht, wie wir finden - eher als Kinderkrankheit des Rollenspiels. Trotzdem hat sich die Einteilung der Spielzeit zwischen Abenteuer und Downtime gehalten und sogar ein bisschen ausgeweitet.

Als Downtime wird inzwischen alles bezeichnet, was nicht unmittelbar mit dem aktuellen Abenteuer, also der Geschichte der Rollenspielrunde zu tun hat - auch das Verteilen von Erfahrungspunkten, das Steigern der Eigenschaften der Spielercharaktere usw.

Der Downtime-Anteil an einer Rollenspielrunde kann extrem umfangreich und auch recht interessant werden. Immerhin findet hier das alltägliche Leben der Charaktere statt. Unter Umständen sind die Spielercharaktere im Laufe eines Abenteuers zu viel Geld gekommen. Was also sollen sie damit anfangen? Vielleicht kaufen sie sich Land und ein großes Haus darauf? Vielleicht steigen sie ja durch ihren Besitz auch politisch in der Kampagnenwelt auf oder errichten ein Handelsimperium?

Andererseits könnten sie auch Familienväter werden, sich einen Betrieb aufbauen oder hohe Generäle werden usw. So schön diese Aspekte auch sein mögen - für eine cinematische Rollenspielrunde sind sie schlichtweg uninteressant.

Warum?

Wenn du bis hierhin aufmerksam mitgelesen hast, müsstest du die Antwort bereits kennen: Weil Downtime nicht zur Dramatik der Spielrunde beiträgt. Vielmehr ist Downtime eine Form der Simulation, die Spielzeit von den wirklich wichtigen, also spannenden und actionreichen Teilen einer Spielrunde abzieht. Natürlich ist es eine Geschmacksfrage, wie viel du dich mit der Downtime deiner Spielrunde beschäftigen willst. Aber in jedem Fall ist Downtime kein Aspekt einer cinematischen Spielrunde.

Aus diesem Grund besitzt LIQUID beispielsweise ein sehr einfaches und schnelles System, um die Erfahrung der Spielercharaktere zu simulieren. Dies hält das Maß an notwendiger Downtime einfach gering. Aber auch an anderen Seiten der Downtime kann gespart werden: In einer cinematischen Rollenspielrunde kommt es auf Action und Spannung an - nicht auf eine Wirtschaftssimulation. Handhabe als Spielleiter deswegen die Finanzen der Spieler so locker wie möglich. Gibt den Spielern eine ungefähre Vorstellung davon, wie viel Geld ihre Charaktere aufgrund ihrer Hintergrundgeschichte besitzen.

Noch besser: Lass dir für die Spielgruppe ein Konzept einfallen - das den Spielern natürlich gefallen muss - und das sie finanziell unabhängig macht. Vielleicht stehen sie in den Diensten des Königs oder eines reichen Fürsten, der für all ihre Bedürfnisse sorgt? Vielleicht sind sie auf andere Weise Staatsdiener, wie z. B. FBI-Agenten, die im Prinzip auf unbegrenzte Ressourcen zurückgreifen können, wenn es die Umstände erfordern.

Die Belohnung in einer cinematischen Spielrunde sollte nie darin bestehen, dass die Spielercharaktere an Macht, Einfluss oder Geld gewinnen, sondern darin, dass alle Beteiligten Spaß an spektakulären und spannenden Szenen haben. Deswegen ist die Downtime ein Bereich, der in einer cinematischen Spielrunde ignoriert werden kann.



Nichtspielercharaktere



Nichtspielercharaktere sind alle Charaktere in einer Rollenspielrunde, die nicht von den Spielern übernommen werden, sondern vom Spielleiter. In einer cinematischen Spielrunde gibt es drei verschiedene Typen von Nichtspielercharakteren. Dabei ist zu bedenken, dass diese Nichtspielercharaktere auch Monster sein können.



Statisten

Ein Statist ist eine Randfigur. Einer, der die Drecksarbeit erledigt, ein Laufbursche ist oder nur etwas bewachen muss. Ein Statist besitzt keine ausgeprägte Persönlichkeit und seine äußerlichen Merkmale beschränken sich auf stereotype Kennzeichen. Typische Handlanger sind Orks, Goblins, Zombies, Skelette usw. Aber auch die Mitglieder einer Räuberbande oder Motorrad-Gang, der

Straßen-Cop oder der Stormtrooper usw. sind Handlanger.

Handlanger haben keine große Hintergrundgeschichte und auch keine weitere Motivation im Abenteuer, außer, ihrem Herren zu dienen (meistens dem Endgegner oder einem Handlanger - s. weiter unten).

Spieltechnisch gesehen besitzen Statisten in der Regel nur zwei bis maximal fünf Treffer-Punkte. In allen Attributen und Fertigkeiten haben sie maximal zwei Punkte und sie besitzen keine Schicksals- oder Mana-Punkte. Sie tragen - wenn überhaupt - nur leichte Rüstungen und führen nur einfache Waffen. Statisten sind nicht besonders intelligent - ansonsten wären sie Hauptfiguren. Sie folgen einfachen Befehlen und sind feige und gierig.

Statisten haben lediglich eine spannungsfördernde Funktion. Sie halten die Spielercharaktere auf, um dem Bösewicht die Gelegenheit zu geben, seine teuflischen Pläne umzusetzen oder bewachen etwas, um die Aufmerksamkeit der Spieler von den wirklich wichtigen Dingen abzulenken. Sie stellen in der Regel in Kämpfen keine Gefahr oder Herausforderung für die Spieler dar. Dafür treten sie aber selten allein auf und sind in der Regel auch ziemlich feige, weswegen ihre bevorzugte Taktik der Hinterhalt auf einzelne Spielercharaktere ist.



Handlanger

Im Gegensatz zu einem Statisten besitzt eine Handlanger einen Namen und eine detaillierte Persönlichkeit. Ein Handlanger wird durch eine Hintergrundgeschichte und eigene Motive beschrieben. Handlanger gehen gezielt und intelligent vor und sind zu eigenständigen Entscheidungen in der Lage, können Pläne ausklügeln und gebieten meistens über ein paar Statisten.

Die Handlanger sind in der Regel die rechte Hand des Endgegners, seine engsten Vertrauten, besten Kämpfer oder direkten Untergebenen. Typische Handlanger sind der Hauptmann der Garde, der Assistent des verrückten Professors, der Schüler des Nekromanten usw. Jeder Nichtspielercharakter, der kein Statist ist, ist eine Handlanger.

Die Hauptfiguren haben auch bessere Werte und sollten in ihren Fertigkeiten und Attributen den Spielercharakteren ebenbürtig sein. Allerdings besitzen auch sie keine Mana- oder Schicksals-Punkte.



Endgegner

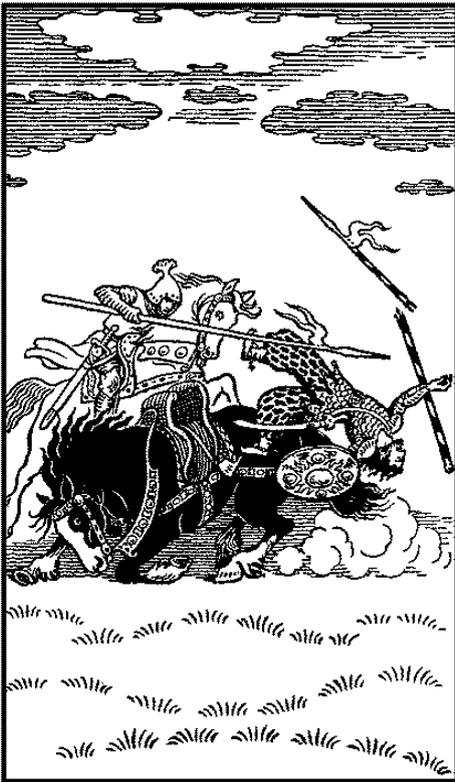
Endgegner sind die richtig harten Nüsse, die am Ende eines Abenteuers beim Showdown von den Charakteren überwunden werden müssen. Im Gegensatz zu allen anderen Klassen von Nichtspielercharakteren sind die Endgegner den Spielercharakteren im Idealfall sogar überlegen, sodass die Spieler zusammen arbeiten müssen und aufeinander angewiesen sind, um sie zu besiegen. Dies wird dadurch gesichert, dass die Endgegner nie alleine auftreten, sondern immer Statisten und Handlanger um sich scharen.

Außerdem können sie besondere Eigenschaften, wie Magie oder PSI besitzen, magische Gegenstände, verrückte Erfindungen oder Superwaffen benutzen, um große Herausforderungen und ernsthafte Bedrohungen darzustellen. Sie besitzen mindestens genauso viele, wenn nicht sogar noch mehr Treffer-, Mana- und Schicksalspunkte als die Spielercharaktere und führen überlegene Waffen, wie magische Schwerter, verrückte Erfindungen oder Atombomben ...

Endgegner können sowohl Monster, wie mächtige Drachen oder Vampire sein, sind aber in der Regel kaltblütige und böse Menschen mit hinterhältigen Plänen, die nach Macht und Reichtum streben.



Heroisches Rollenspiel



Wenn mit cinematischem Rollenspiel maßgeblich der Stil des Spielleiters gemeint ist, Szenen zu beschreiben und Dramatik und Action in der Handlung der Abenteuer zu betonen, dann ist heroisches Rollenspiel der dazu passende Spielstil der Spieler.

Heroischem Rollenspiel liegt im gewissen Sinne eine schwarzweiße Perspektive zugrunde. Die Spielercharaktere sind die Guten - böse Aktionen werden Nichtspielercharakteren überlassen. Vielleicht mögen ja ein paar von den Charakteren in deiner Spielrunde etwas zwielichtig sein, aber im Prinzip haben heroische Spielercharaktere stets einen guten Kern.

Heroische Charaktere sind selbstlos und streben nach Gerechtigkeit. Sie mögen gewalttätig sein, setzen Gewalt aber nur zu ihrer Verteidigung ein und auch nur gegen böse Gegner. Und selbst mit solchen Typen hat ein wahrhaft heroischer Charakter im Zweifelsfall noch Mitleid.

Vielleicht strauchelt ein heroischer Charakter in seinen Ansichten, vielleicht macht er gerade eine schwierige und düstere Phase durch, die ihm an seinen Handlungen und dem Guten in der Welt zweifeln lässt, vielleicht beginnt er das Spiel auch als feiger Egoist. Heroisches Rollenspiel schließt

eine interessante Entwicklung der Spielercharaktere nicht aus. Aber am Ende der Entwicklung steht ein heldenhaftes Handeln und das Streben nach höheren Idealen.

Vor allem aber sind heroische Charaktere stets auch zu Heldentaten bereit. Sie zögern nicht, sich in einen ehrenhaften und notwendigen Kampf zu stürzen (scheuen aber sehr wohl sinnlose Gewaltanwendungen, vor allem gegenüber Frauen, Kindern und Hunden), gehen auch körperliche Risiken ein, um andere zu retten oder um eine Bedrohung aufzuhalten und zögern nicht lange.

Heroisches Rollenspiel bedeutet in einem bestimmten Maße einfach, deinen Charakter in Actionszenen und Stunts körperlicher einzusetzen, wohingegen in vielen Rollenspielrunden die Charaktere doch eher ein geistiges Dasein als Ermittler, Fallen-Entschärfer oder Rätsel-Löser führen.

Einen heroischen Charakter zu spielen bedeutet aber auch, einen "spielleiterfreundlichen" Stil zu pflegen. Manche Rollenspielrunden bestehen aus einer Art intellektuellen Tauziehen zwischen Spielern und Spielleiter. Der Spielleiter stellt die Spieler in solchen Spielrunden vor Probleme, Rätsel oder Fallen und die Spieler versuchen sich darin, die Probleme zu lösen, Antworten auf die Rätsel zu finden oder die Fallen auf geschickte Weise zu entschärfen. In solchen Spielrunden überleben nur Spieler, die dem Spielleiter stets ein paar Schritte voraus sind.

In einer heroischen Rollenspielrunde gibt es zwar unter Umständen auch Rätsel, Fallen und Problemstellungen, aber sie dienen weniger einem intellektuellen Duell. Sie sind eher eine Grundlage für Spielleiter und Spieler, um tolle Szenen zu entwickeln, die gemeinsam gestaltet werden.

Die Spieler gehen in heroischen Spielrunden auf die Angebote des Spielleiters ein, Szenen dramatisch zu gestalten, sodass alle Beteiligten Spaß an coolen Sprüchen, genialen Stunts und aufregenden Kämpfen haben. Eine heroische Rollenspielrunde betont also viel mehr schauspielerische als nur strategische oder taktische Elemente des Rollenspiels.

Heroisches Rollenspiel bedeutet auch, dass du das Schicksal deines Charakters selbst in die Hand nimmst - und das nicht nur, indem du ihn entschlossen und handlungsfreudig auftreten lässt, sondern indem du eine detaillierte Hintergrundgeschichte voller möglicher Handlungsstränge entwirfst, die dein Spielleiter dazu benutzen kann, um neue Abenteuer zu entwickeln. Auf diese Weise verleihst du den Spielrunden deine persönliche Note und kannst als Spieler Einfluss auf die Gestaltung der Kampagne nehmen. Viele Spielleiter - gerade cinematische Spielleiter - sind für solche Angebote sehr dankbar, da sie ihnen helfen, die Bedürfnisse der Spieler besser zu erkennen und vor allem auch im Spiel zu befriedigen.

Gib deinem Helden also Motivationen, lass ihn bestimmte Questen verfolgen oder Missionen erfüllen, die sich wiederum aus seinen Bekanntschaften entwickeln. Beschreibe beispielsweise den Freundeskreis deines Charakters oder seinen Vorgesetzten, Lehnsherren - was auch immer. Aus ihnen lassen sich viele interessante Abenteuer entwickeln. Entwickle selbst einen Gegner, der hinter deinem Charakter her ist, einen Feind, bei dem er sich vor langer Zeit unbeliebt gemacht hat. Gib deinem Charakter eine dramatische Vergangenheit, ein großes Unglück, das ihm widerfahren ist und dass er in seinen Abenteuern zu vergessen versucht. Lege die Ambitionen deines Charakters fest: Welche Motivation treibt ihn an, was will er mit seinem Handeln erreichen?



Spannung



Rollenspiele sollen spannend sein. Leichter gesagt als getan, oder? Im Folgenden geben wir dir ein paar Tipps, wie du als Spielleiter Szenen spannend beschreiben kannst:

Nichts erhält die Spannung so sehr wie der Hinweis auf Gefahr! Die meisten Leute spielen Rollenspiele um Abenteuer zu erleben. Und Abenteuer erleben, bedeutet, dass man sich Gefahren entgegen stellt. Eine Spielrunde, in der es wenig Gefahren für die Charaktere gibt, ist langweilig. Eine Spielrunde ganz ohne Gefahren ist tot.

Dabei gilt es, zwischen zweierlei Arten von Gefahren zu unterscheiden: Einerseits der konkreten Gefahr, welche den Charakteren der Spieler droht - durch mächtigere Gegner, die unter Umständen für ein schnelles Ende sorgen könnten. Viele Spielrunden entbehren dieser Form von Gefahr, weil das Regelwerk irgendwann dazu geführt hat, dass es für die Charaktere keine Gefahren mehr gibt. Sie sind so mächtig geworden, dass ihnen nichts und niemand in der Spielwelt gefährlich werden kann. Damit kannst du als Spielleiter auf verschiedene Weisen umgehen.

Der beste Weg ist jener, von Standard-Werten für Nichtspielercharaktere abzuweichen. Nur weil beispielsweise ein Goblin mit diesen oder jenen Werten im Regelbuch steht, muss nicht gleich jeder Goblin mickrige Werte besitzen, die ihn zum Frühspott der Abenteuergruppe werden lassen. Was wäre, wenn dieser Goblin ein mächtiger Schamane oder Magier ist - unscheinbar, aber trotzdem mächtig. Und wer sagt eigentlich, dass Goblins nicht auch magische Waffen besitzen können, welche ihre körperlichen Kräfte oder ihre Widerstandsfähigkeit beträchtlich steigern?

Sorge dafür, dass kein Gegner ist wie der andere. Dann verlieren die Spieler nicht den Respekt vor deinen Begegnungen und empfinden die Spielwelt tatsächlich noch als abenteuerlich, ohne irgendwelche Monster als reine Quellen für Erfahrungspunkte abzutun.

Vermeide es, deinen Spielercharakteren immer mächtigere und immer größere Monster entgegen zu stellen. Das führt nur zu einem beidseitigen Aufrüsten, das aber weniger was mit Abenteuer als mit Protzerei zu tun hat. Die untergründige Gefahr, die so wichtig für das Aufrechterhalten der Spannung in deiner Kampagne ist, bleibt dabei auf der Strecke. Setze dieses Mittel nur sehr selten und sehr vorsichtig ein.

Die zweite gute Methode untergründige Gefahr in deine Abenteuer einzubringen besteht darin, die Spieler direkt anzusprechen, ohne Umwege über Charaktere und deren Spielwerte. Es gibt viele Ängste (die Angst vor dem Unbekannten, vor der Dunkelheit, vor dem Feuer usw.), die in uns allen schlummern. Ein Hinweis auf die angstausslösenden Situationen oder entsprechende Elemente in deiner Erzählung als Spielleiter können die Spannung in deiner Kampagne beträchtlich erhöhen. Auch der mächtigste Magier kann in einer dunklen Höhle Angst haben, wenn er merkwürdige scharrende Geräusche und das leise Fiepen von Ratten hört und gleichzeitig auf ein sauber, bis auf die Knochen abgenagtes Skelett findet. Sei mit diesem Mittel aber vorsichtig und vergewissere dich, dass deine Spieler mit so einem Spielstil einverstanden sind. Wie immer gilt, dass auf die Intimsphäre des Einzelnen Rücksicht genommen werden muss. Und wenn einer deiner Spieler nicht gerne an seine Ängste erinnert wird, dann musst du das als verantwortungsvoller Spielleiter auch respektieren.

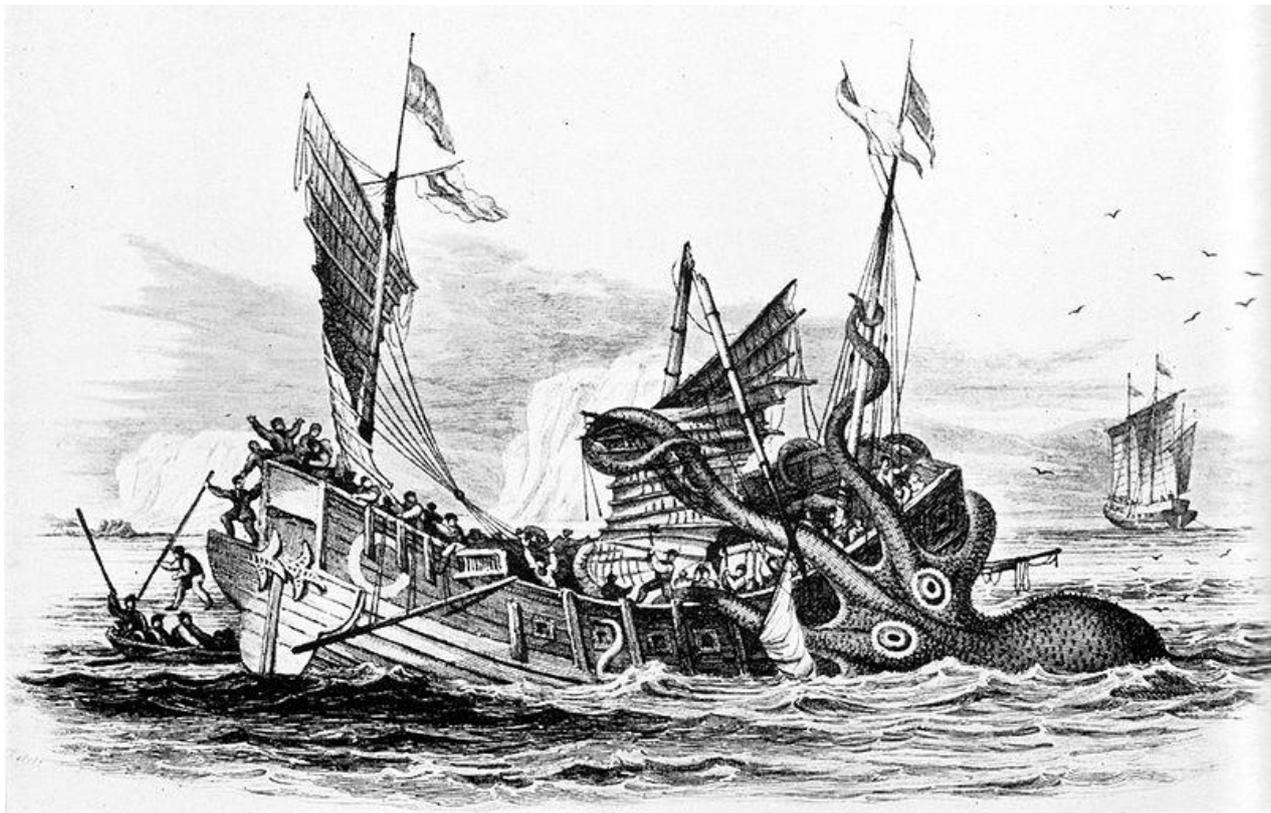
Wichtig ist vor allem, stets die Möglichkeit von Gefahr zu beschreiben. Dies bezeichnet man dann als untergründige Spannung. Es könnte etwas passieren. Das heißt noch lange nicht, dass etwas passieren muss. Im Gegenteil: Oftmals ist die Möglichkeit, dass etwas passieren kann, furchterregender als das Ereignis selbst. Arbeite deswegen oft mit unheilverkündenden Vorboten

LIQUID

von Gefahren - ohne dass deine Spieler sich irgendwann darauf verlassen können, dass die Gefahr auch wirklich eintritt. Um untergründige Gefahr in deine Kampagne einzubringen ist es wichtig, dass du als Spielleiter unberechenbar bleibst.

Nutze so oft wie möglich die Gelegenheit, auf mögliche Gefahren hinzuweisen. Versuche alltäglichen Situationen etwas Besonders zu verleihen: "War da nicht gerade eine Bewegung hinterm Vorhang? Sicher, es könnte auch nur der Wind gewesen sein, der mit dem Stoff spielt - aber wenn nicht ... " oder: "Hinter dieser Tür könnte alles Mögliche lauern." oder "Sicher, du kannst vom Lagerfeuer aufstehen. Aber dann verlässt du den Lichtkreis und dahinter gibt es nichts als massive Dunkelheit, aus der merkwürdige Geräusche dringen."

Auch beim Andeuten von Gefahren musst du natürlich darauf achten, es nicht zu sehr zu übertreiben. Unter Umständen können deine Spieler abstumpfen. Achte darauf, in regelmäßigen Abständen kleine Pausen einzubauen, in denen sich die Situation entspannt. Vielleicht gibt es ja sogar eine Gelegenheit, etwas Witziges zu erleben? Komik ist ebenfalls immer ein guter Weg, um Atmosphäre zu erzeugen. Denke aber daran, dass die Entspannung stets nur eine Pause von der Gefahr, nicht aber die Regel darstellen sollte. Außer natürlich, du möchtest eine Comedy-Spielrunde leiten ...



Erzählen



Es gibt keinen einfachen, "richtigen" oder einzig wahren Weg, als Spielleiter oder Spieler spannend zu erzählen, so dass deine Spielrunden auch zu einem Erfolg werden. Was die einen als überflüssiges Labern empfinden, ist den anderen zu knapp und prosaisch. Rollenspieler sind Individualisten und jeder hat seine eigenen Vorlieben. Aus diesem Grund können wir dir hier keine eindeutigen Ratschläge geben, nach dem Motto: Mach das so und so und du bist ein toller Spieler und ein toller Spielleiter und alle werden dich lieben. Wir können es dir nicht ersparen, zu experimentieren und deinen eigenen Weg zu finden. Trotzdem können wir aber versuchen, dir bei der Angelegenheit ein bisschen zu helfen, indem wir dich mit ein paar Vorschlägen inspirieren:



Erzählperspektive wahren

Versuch immer die der Situation angemessene Perspektive zu finden. Vermeide Formulierungen wie: "Mein Charakter geht zum Auto und macht da einen Check von *Geschicklichkeit* + *Fingerfertigkeit* um das Schloss zu knacken."

Bleibe wenn möglich immer in der ersten Person: "Ich schleiche zum Auto und sehe mich über die Schulter um, ob mir jemand folgt. Geduckt hetzte ich von einer Säule des Parkhauses zur nächsten, bis ich neben der Tür des Wagens in die Hocke gehe. Mit einem letzten hastigen Rundumblick, zücke ich die Tasche mit meinem Diebeswerkzeug ..."

Diese Erzählung deiner Aktion ist stimmungsvoller. Du tauchst in die Situation ein, kalkulierst mögliche Gefahren und gibst dir Mühe, die Rolle des Autoknackers so gut wie möglich nachzuvollziehen. Vor allem aber wahrst du die Perspektive. Man erhält nicht den Eindruck, dass einen Pöppel durch ein Parkhaus bugsierst, sondern tatsächlich durch die Schatten schleichst. Außer deinen Worten gibt es für die anderen Spieler beim Rollenspiel keinerlei Hilfen, damit sie sich deine Aktionen plastisch vorstellen können. Also enthalte sie ihnen nicht vor. Als Spielleiter gilt das für dich in einem besonderen Maße.

Vermeide es, solche Redewendungen wie "mein Charakter hat zahlreiche Wunden, aus denen er blutet.". Viel stimmungsvoller ist es, wenn du es auf solche oder eine ähnliche Weise versuchst: "Verdammt, es hat mich erwischt - schnell, kann mich einer verbinden. Oh, Mann, die Typen haben mich durchlöchert wie 'nen Schweizer Käse! Pass auf - das tut weh. Au!"

Gerade beim Beschreiben von Gegenständen oder Orten bist du als Spielleiter besonders gefordert. Vermeide solche nüchternen Formulierungen wie: "Die Waffe ist verchromt." Oder "In der Höhle ist es dunkel." Versuch das ganze lieber zu umschreiben und den Spielern Spielraum zum Interpretieren zu lassen: "Die Pistole blitzt silbern in deinen Händen auf. Kleine Sterne tanzen blinkend über ihre glatte Oberfläche. Du kannst sehen, wie sich dein Gesicht im Metall spiegelt." Oder im zweiten Fall: "In der Felswand klafft ein tiefes, unregelmäßig geformtes Loch. Das Tageslicht dringt nur ein paar Zentimeter hinein. Dahinter seht ihr nichts mehr außer Schwärze."

Es empfiehlt sich, hier und da mal ein paar Bücher - gerade Abenteuer- oder Gruselromane zu lesen - um sich ein wenig von der Art und Weise der Beschreibungen abzugucken. Achte dabei weniger auf die literarische Qualität der Romane als auf die Anschaulichkeit der Beschreibungen. Von Groschenromanen kann man in dieser Beziehung oft mehr lernen als von anspruchsvoller Literatur.

Ansonsten können wir dir folgende Faustregeln an die Hand geben:



Beginne immer mit dem stärksten Sinneseindruck!

Es gibt im Prinzip zwei verschiedene Methoden, Dinge zu beschreiben: Vom Detail zum Gesamteindruck und umgekehrt. In Filmen oder Büchern findet man sehr oft beide verwendet. Im Rollenspiel ist es meistens besser, vom Gesamteindruck zum Detail zu beschreiben. Einerseits ist das besser für dich als Spielleiter, denn du ersparst dir eine Menge Schwadronieren. Wenn du Glück hast, unterbrechen dich deine Spieler in deiner Beschreibung und fragen dich nach Details, sodass aus deinem für beide Seiten anstrengenden Monolog ein (ent-)spannender Dialog werden kann. Andererseits ist es aus dramatischen Gründen wichtig, das Erfragen von Details an die Spieler weiterzugeben. Immerhin musst den Spielern ja etwas zum Erforschen lassen.

Und um die Atmosphäre zu wahren, ist es besser mit den größten und intensivsten Sinneseindruck der Charaktere zu beginnen, um ihn auf die Spieler zu übertragen. Versuche in den Spielern Gefühle zu wecken, indem du eine Szene beginnst, in der du beispielsweise sengende, schweißtreibende Hitze beschreibst. Oder Kälte, die mit kleinen Nadeln in die Haut die sticht, bis sie ganz taub ist. Es ist wichtig, die Spieler in bestimmte Gefühlszustände zu versetzen. So baust du eine dichte Atmosphäre auf und bannst ihre Aufmerksamkeit. (Denke auch immer daran sie direkt anzusprechen, nie ihre Charaktere! Sag nicht: "Es ist kalt." oder noch schlimmer: "Deinem Charakter ist kalt.", sondern stets: "Dir ist kalt!")



Details der Umgebung

An dieser Stelle würden die Spieler im Idealfall damit beginnen, Fragen über den Pfad zu stellen, so dass die Details der Umgebung interaktiv zwischen Spielleiter und Spielern ausgetauscht werden. Füge eine kleine Pause in deine Erzählung ein und sieh deine Spieler erwartungsvoll an. Regen sie sich nicht, fahre in deiner Beschreibung fort. Nichts stört die Atmosphäre mehr als Aufforderungen, wie: "Na, nu tut mal was! Fragt mich! Sitzt hier nicht so rum!" So etwas gilt es unbedingt zu vermeiden.



Übertreibe es aber nicht mit Details!

Fangen die Spieler beispielsweise an zu fragen, ob die Umgebung aus Zwergfarnen oder Buschfarnen besteht, wie grün das Gras eigentlich genau ist oder wie viel Bar der Luftdruck denn genau hat, versuch sie in ihrem Wissensdurst lieber ein wenig zu bremsen. Zu viele Details gehen den meisten Gruppenmitgliedern (und wahrscheinlich auch dir) irgendwann auf die Nerven und fördern ein atmosphärisches Spiel nicht, sondern töten es sogar eher ab. Dabei musst du allerdings sehr einfühlsam vorgehen. Erstens darfst du einen wissensdurstigen Spieler nicht vor den Kopf stoßen und zweitens könnte es sein, dass er ein bestimmtes Detail nicht aus purem Wissensdurst erfragt, sondern weil er eine bestimmte Absicht verfolgt. Fragen die Spieler zum Beispiel danach, ob es im Wald Lianen gibt, könnte es sein, dass sie Fluchtwege planen, um sich im Notfall von Baum zu Baum schwingen zu können usw.

Intensiviere die wichtigsten Sinneswahrnehmungen stets mit Mimik und Gestik. Denk dran: Kälte, Wärme, Wind, Regen, Schnee, Hagel, Nebel, Dunst, Morgentau, einen romantischen Sonnenauf- oder Sonnenuntergang oder die zwielichtige Einöde eines leeren Fabrikgeländes usw. kann man auch pantomimisch darstellen! Dies unterstützt deine Erzählung und visualisiert sie. Okay, du sollst keine bühnereife Pantomime hinlegen (das wäre mit Sicherheit übertrieben), aber es lohnt sich auch für einen Spielleiter, mal Theaterschauspielern, Kabarettisten oder Pantomimen etwas genauer auf die Finger zu schauen. Mach aus deiner eigenen kleinen Pantomime am Spieltisch aber keine Riesenshow - du bist kein Alleinunterhalter. Streue sie lieber beiläufig ein, dann erzielt sie viel mehr Wirkung und läuft nicht Gefahr, die Spieler zu langweilen.

Merke: Versuche in einer Rollenspielrunde nicht nur den Intellekt deiner Spieler (mit Rätseln, Knocheien, Puzzeln, strategischen und taktischen Problemstellungen usw.) anzusprechen, sondern auch ihre Sinne und damit auch ihre Gefühle (Sehnsüchte, Ängste, Neugierde, Misstrauen usw.). So wichtig das auch ist, intellektuelle Herausforderungen ins Rollenspiel zu integrieren, verzichtest du auf die Gefühlsebene geht damit mindestens die Hälfte des Spielspaß' verloren.



Benutze nicht zu viele Details!

Wir haben es schon angedeutet, gehen hier aber ausführlicher darauf ein: Die wichtigste Aufgabe eines Spielleiters ist die Beschreibung der Wahrnehmungen der Spielercharaktere. Dabei geht es nicht nur darum, sozusagen den sensorischen Input zu erledigen. Es geht auch darum, mit deinen Beschreibungen Atmosphäre zu erzeugen. Gerade Einsteiger scheitern oft an dieser Aufgabe. Sie verfallen in eines der beiden extreme: Entweder sie leiten in einem prosaischen Telegrammstil ("Lichtung, Felsen, See, Frau drauf - was macht ihr?") oder sie verfallen ins andere Extrem: Die Spieler werden mit einer unübersichtlichen Vielzahl von Details ihrer Spielwelt überschüttet. Beides zeigt den gleichen Effekt: Die Atmosphäre wird gekillt, das Spiel wird fade.

Versuche einen guten Mittelweg zu finden, nicht zu viel oder zu wenig Details in deine Erzählungen mit einfließen zu lassen. Im Zweifelsfall ist es sogar eher besser, auf Details zu verzichten, anstatt es mit ihnen zu übertreiben. Zu viel Informationen langweilen die Spieler schnell und schwächen ihre Aufmerksamkeit. Rollenspiel ist ein interaktives Spiel: Lass die Spieler ihre Umgebung ruhig erforschen. Lass sie Fragen zu den Details stellen. So erfährst du, was ihnen wichtig ist und sie werden aktiv, was Langeweile verhindert. Beschreibe beispielsweise ein Relief als einen grauen Steinblock mit seltsam anmutenden Verzierungen. Das erweckt die Neugierde deiner Spieler. Sie werden fragen, was auf dem Relief drauf ist. Und schon hast du ihre Aufmerksamkeit. Hättest du es gleich beschrieben, wäre die Information bestimmt untergegangen.



Benutze alle Sinne!

Gerade unerfahrene Spielleiter begehen oft den Fehler, ihre Beschreibungen nur visuell zu gestalten. Aber auch als alter Hase, muss man sich manchmal ins Gedächtnis rufen, dass die Charaktere der Spieler ja auch Nasen, Ohren usw. besitzen. Zu oft wird den Spielern nur erzählt, was ihre Charaktere sehen. Das Ergebnis ist eine recht oberflächliche Spielrunde mit einem schalen Nachgeschmack von Langeweile. Den Spielern wird es nicht ermöglicht, in das Spielgeschehen einzutauchen und sich in die Situation ihrer Charaktere zu versetzen. Somit bleibt auch ihr Spiel nur an der Oberfläche, ohne dass sie wirklich was dafür können. Im wirklichen Leben sehen, tasten, hören, riechen und schmecken wir permanent. Alle Eindrücke zusammen liefern uns erst ein Bild von der Wirklichkeit. Das merkt man vor allem dann, wenn mal einer der Sinne ausfällt, weil es im Raum dunkel ist oder man einen Schnupfen hat. Plötzlich kann man nichts mehr sehen oder nichts mehr riechen und ist ganz schön aufgeschmissen. In vielen Rollenspielrunden sind die Charaktere teilweise in ihrer Wahrnehmung eingeschränkt, weil nicht genug Sinne in die Beschreibungen einfließen. (Das gilt übrigens sowohl für Spielleiter als auch für Spieler.)

Vermeide den Fehler, indem du dir die Situation, in der die Charaktere deiner Spieler stecken, bildhaft vorstellst. Versuch dich an den Ort des Geschehen und in sie hinein zu versetzen.

Was riechen, schmecken oder fühlen sie? Ist die Luft feucht, wie sind die Lichtverhältnisse? Gibt es einen Geruch, der vielleicht sogar einen Hinweis bedeutet? Oder gibt es ein unterschwelliges Geräusch? Wie fühlt sich der Boden, auf dem ich gehe an? Vieles von der Atmosphäre, die du als Spielleiter vermittelst, hängt von gut geschilderten Sinneseindrücken ab, die bei den Spielern Gefühle erzeugen. Ein harter, kalter Granitboden, auf dem die Charaktere laufen, vermittelt einen

anderen Eindruck als ein weicher, vom Tau befeuchteter Grasboden, dessen lange Halme an den Waden kitzeln.

Natürlich darf man es auch mit diesem Tipp nicht übertreiben. Es ist eher dem stimmungsvollen Rollenspiel abträglich, den Spielern unentwegt die Wahrnehmungen ihrer fünf (oder mehr?) Sinne mitzuteilen. Sie werden mit detaillierten Informationen bombardiert, die das Spiel nur verlangsamen. Überlege dir am besten in jeder Szene, welcher Sinneseindruck gerade der stärkste ist. Entscheide nach dem Kriterium, welche Atmosphäre du gerne erzeugen willst, welche Wahrnehmung ihrer Charaktere du an die Spieler weitergibst. Versuche nie mehr als zwei Sinne gleichzeitig einzubringen. Auch im wirklichen Leben konzentrierst du dich ja aufs Sehen, Hören, Riechen, Schmecken oder Tasten. Beispiele für Sinneswahrnehmungen, die zur Atmosphäre beitragen können:

- unterschwelliges Geräusch, kaum hörbar
- kalter Windhauch, der eine Gänsehaut über den Rücken jagt
- Nackenhaare, die sich aufstellen
- dicke, schwüle Luft (genauso: kalte, feuchte usw.)
- süßlicher, ekelerregender Geruch
- warmer Sonnenschein
- flaes Gefühl im Magen
- würziger, appetitanregender Geruch
- knackende Geräusche unter den Füßen, als würden Chitinpanzer von Insekten zertreten werden (besonders effektiv, wenn die Charaktere gerade nichts sehen)
- uvm.



Behalte dir das Beste immer bis zum Schluss auf!

Spannungsbögen in deinen Erzählungen als Spielleiter bannen die Aufmerksamkeit der Spieler und erzeugen Atmosphäre. Spannung bedeutet, die Erwartungshaltung der Spieler auszunutzen, die Frage aufzuwerfen "Was passiert als Nächstes?". Beim Leiten einer atmosphärischen Rollenspielrunde geht es unter anderem darum, diese Erwartungshaltungen zu wecken, indem du wichtige Infos verzögerst, um die Spieler bei der Stange zu halten. Wenn du beim Beschreiben einer Szene immer gleich mit dem größten Knaller am Anfang rausrückst, kann es schnell sein, dass deine Spieler gar nicht mehr mitbekommen, was es sonst noch zu sehen, hören, riechen oder fühlen gibt.

Spielleiter: "In der Mitte des Raumes seht ihr eine Bombe deren Countdown bei fünf angekommen ist. Sie wird in wenigen Augenblicken explodieren! Ach, übrigens, im Raum gibt es auch noch zwei Türen und da stehen auch zwei große Typen davor ... " Wer hat denn noch den Nerv, an den Rest des Raumes zu denken, wenn in seiner Mitte eine Bombe tickt? Besser wäre es, in so einem Fall folgendermaßen vorzugehen:

Spielleiter: "Hinter der Tür liegt ein Raum, in dem nur ein spärliches, rotes Licht in Intervallen aufleuchtet. Hinter zwei riesigen Männern in schwarzen Anzügen und mit Gesichtsausdrücken, die absolute Entschlossenheit und Wahnsinn ausdrücken, könnt ihr ein rotes blinken erkennen. Die Kerle kommen mit kräftigen Schritten auf euch zu. Erst jetzt könnt ihr erkennen, dass das Leuchten von roten Zahlen auf einer LCD-Anzeige stammt. Die Anzeige steht bei sechzig und zählt sekundenweise abwärts ... und jetzt erkennt ihr auch, dass sie zu etwas gehört, das wie eine Bombe aussieht!"

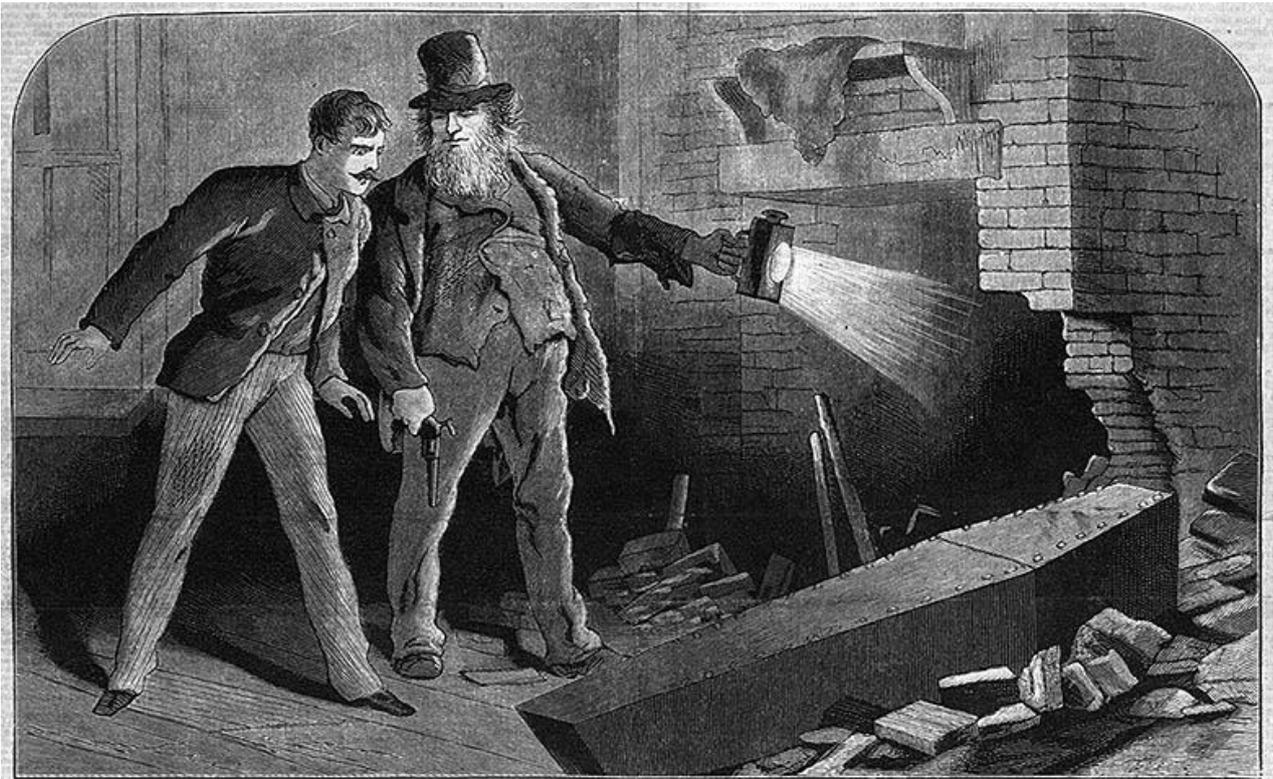
Im zweiten Fall wird die Spannung langsam aufgebaut und steigert sich von der kleinsten Gefahr zur größten (gleichzeitig wird auch der Tipp: "Beginne immer mit dem stärksten Sinneseindruck!" befolgt).

Zunächst ist da die Dunkelheit des Raumes - stärkster Sinneseindruck, schafft Unbehagen - man sieht wenig. Neugierde wird geweckt: Woher kommt das rote blinken?

LIQUID

In einem zweiten Schritt werden die beiden Wachen erwähnt. Die sind schon bedrohlicher als die Dunkelheit. Wichtig ist, dass sie nur kurz beschrieben werden und dass bei der kurzen Beschreibung das Wesentlichste hervorgehoben wird. Sie sind entschlossen und wahnsinnig - klar, müssen sie sein, denn wer ist sonst freiwillig in der Nähe einer Bombe, die jeden Moment explodiert? Das schafft bei den Spielern schon mal Unbehagen wahnsinnige und entschlossene Gegner sind immer die schlimmsten ...

Der zentrale, der dritte wichtige Faktor der Szene - nämlich die Bombe - wird ausgekostet. Das hat zwei Gründe: Erstens müssen die Spieler so ein bisschen warten, bis sie endlich erfahren, was dieses vermaledeite rote Leuchten denn nun zu bedeuten hat - was die Spannung fördert. Und zweitens soll die Bombe ihnen ja als Hauptgefahr im Gedächtnis bleiben! Hierbei ist es besonders wichtig, ein gesundes Mittelmaß zu finden. Wird das Hinauszögern übertrieben, kann die Spannung der Szene schnell verpuffen.



Regeln vs. Rollenspiel



Gerade unerfahrene Rollenspieler neigen dazu, sich hinter dem Regelwerk eines Rollenspiels zu verstecken. Anstatt das Spielgeschehen souverän durch ihr Auftreten, ihre schauspielerischen Fähigkeiten, die Kraft ihrer Stimme, ihrer Mimik, Gestik und ihren Einfallsreichtum zu gestalten, verlassen sie sich lieber darauf, das Regelbuch auswendig zu kennen und Tabellen zitieren zu können.

Dabei sind Regelkenntnisse natürlich nicht schlecht und sogar wünschenswert. Aber sie machen noch lange keinen unterhaltsamen Abend aus. Viel wichtiger als die Frage, ob und wie viele Regeln du kennst, ist die Art und Weise, wie du mit ihnen umgehst.



Wann wird gewürfelt - und wann lieber nicht?

Regeln und Rollenspiel überschneiden sich oft. Wenn dein Charakter beispielsweise versucht, einen Wachtposten davon zu überzeugen, ihn ins Innere des Palastes zu lassen - solltest du dich da eher auf deine schauspielerischen Fähigkeiten verlassen oder darauf, dass dir ein Check von *Manipulation + Überzeugen* deines Charakters gelingt? Wenn dein Charakter auf dem Marktplatz feilscht, solltest du da mit dem Spielleiter in Verhandlungen eintreten oder solltest du lieber schnell einen Check machen, um die Situation zu klären?

Solche Fragen sind nicht leicht zu entscheiden. Prinzipiell sollten die Fähigkeiten deines Charakters im Rollenspiel natürlich auch benutzt werden, denn immerhin hast du sie ja bei der Charaktererschaffung ausgebildet oder sogar mit kostbaren Erfahrungspunkten gesteigert. Andererseits können Szenen, in denen direkte Interaktion zwischen Spielercharakteren oder Nichtspielercharakteren und Spielercharakteren sehr unterhaltsame Szenen mit großer schauspielerischer Herausforderung sein.

Es gibt mehrere Möglichkeiten in solchen und ähnlichen Situationen zu verfahren:

Prinzipiell sollte nie eine gute schauspielerische Leistung durch einen Würfelwurf kaputt gemacht werden.

Aber Schauspielerei und Regeln können sich im Rollenspiel auch ergänzen. Als Spielleiter kannst du in interaktiven Szenen einfach deine Spieler in der Rolle ihrer Charaktere die Gelegenheit zum Schauspielern geben, kannst aber, um den endgültigen Ausgang einer Situation zu bestimmen trotzdem noch einen kontrollieren - den Check würfeln lassen.

Immerhin kann es ja sein, dass ein Spieler, der gut reden kann, einen Langweiler spielt - oder umgekehrt. Der Charakter kann also ganz andere Persönlichkeitsmerkmale besitzen als sein Spieler. Zwar sollte auch dann dem Spieler die Möglichkeit gegeben werden, seine Rolle zu spielen, aber du als Spielleiter solltest schließlich doch einen Check verlangen, um die tatsächlichen Auswirkungen der Interaktion in der Spielwelt zu bestimmen. Die Bemühungen des Spielers sollten dabei als Boni oder Mali auf den Check angerechnet werden. Diese Methode hat noch den Vorteil, dass die Spannung erhalten bleibt. Selbst wenn ein Spieler rhetorisch geschickt ist (unter Umständen vielleicht sogar geschickter als der Spielleiter), muss er so aus Diskussionen nicht immer als Sieger herausgehen - und umgekehrt.

Vor allem sollte aber immer dann eine Aktion mit einem Würfelwurf entschieden werden, wenn sie nicht im Mittelpunkt des Interesses steht. Eine Szene, die nicht weiter interessant ist, kann so schnell und gerecht entschieden werden, ohne dass die ganze Spielrunde herumsitzt und sich langweilt.



Erst reden, dann würfeln!

Prinzipiell gilt: Die Beschreibung kommt vor dem Check! Als Spieler solltest du ohne auf die Werte deines Charakters zu schielen, einfach frei beschreiben, was dein Charakter gerade tut, wie er sich verhält, Dialoge mit seiner Stimme führen und dich ganz so bewegen als gäbe es keine Regeln. Es ist die Aufgabe des Spielleiters - nicht deine - an die Regeln zu denken und sie ins Spiel zu bringen, wenn er es für notwendig hält.



Regeln, die Spannung erzeugen

Es gibt einige Regeln in LIQUID; die dazu da sind, um die Dramatik in der Spielrunde zu erhöhen. Dazu gehören vor allem die Schicksals-Punkte deines Charakters.

Als Spielleiter solltest du diese Punkte stets vorsichtig einsetzen. Versuche immer deine Spieler nach dem Einsatz eines Schicksals-Punkte zu fragen, kurz bevor eine Situation für ihn tödlich enden könnte - nie hinterher. Auf diese Weise erhältst du die Spannung, denn vielleicht besteht noch die Chance, dass der Charakter die Situation überleben könnte, ohne dass er einen Schicksals-Punkt verliert. Wenn du den Bogen raus hast, wie man Schicksals-Punkte sozusagen auf Messers Schneide balancieren kann, dann wirst du sehen, dass sie erheblich zur Steigerung der Spannung in einer Spielrunde beitragen können.



Was tun, wenn es keine Regeln gibt?



Früher oder später kommt in jeder Rollenspielrunde der Punkt, an dem dich das Regelwerk allein lässt. Die Spieler tun etwas, das vom System nicht abgedeckt wird - und du musst als Spielleiter improvisieren. Oft stört dabei ein zu umfangreiches Regelwerk, weil es schnell ein Geflecht aus Bezügen herstellt, das nur schwer eigene Kreationen zulässt.

Deswegen ist LIQUID ein einfaches Regelwerk, das dir schnell ermöglicht, aus eine Regel zu improvisieren, ohne dass dadurch die gesamte Logik des Systems in Frage gestellt wird. LIQUID ist kein System für Tüftler und Grübler, die gerne ein ausgeklügeltes System ineinandergreifender Regeln in ihren Rollenspielrunden verwenden. LIQUID ist ein

System für Spielleiter und Spieler, die gerne Schauspielern und erzählen und Regeln da entwerfen, wo sie ihnen fehlen, ansonsten aber die meisten Entscheidungen mit gesundem Menschenverstand fällen können. Vor allem aber ist LIQUID für Spieler gedacht, die wenig Zeit und Energie auf die Regeln einer Rollenspielrunde verwenden wollen und sich lieber mit interessanten Charakteren, stimmungsvollen Beschreibungen und Action-reichen Szenen beschäftigen.

Der erste und wichtigste Grundsatz beim Entwerfen von neuen Regeln während einer Spielrunde lautet deswegen:



Mach es kurz!

Blättere nicht lange im Regelbuch, denke nicht Ewigkeiten nach. Das Wichtigste ist, den Spielfluss zu wahren. Konzentriere dich lieber darauf, die Spannung zu erhalten, als lange nachzudenken. Notiere dir lieber schnell das Problem und überlege dir zwischen zwei Spielrunden mit deinen Mitspielern zusammen eine Lösung. Triff am besten mit deinen Spielern eine Vereinbarung und haltet euch schließlich dran.



Wenn du nicht weiter weißt, würfle einfach ein bisschen!

Über viele Situationen kannst du dich als Spielleiter retten, indem du einfach hinter dem Spielleiterschirm oder vorgehaltener Hand ein bisschen mit den Würfeln klapperst und dazu eine ernste Miene machst oder abwägend mit dem Kopf wackelst. Rollenspielrunden zu leiten ist nichts weiter als eine Show, die du abziehen musst - und das ist ein Teil davon.

Es ist einfach viel wichtiger, das Spiel am Laufen zu halten und kompetent zu wirken, als Ewigkeiten zu diskutieren oder im Regelbuch nachzuschlagen. Triff auf solchem Weg allerdings niemals eine Entscheidung über Leben und Tod der Charaktere! Das könnten dir deine Spieler tatsächlich - vollkommen zu Recht - übelnehmen.



Orientiere dich an den Grundregeln!

Versuche nicht, das Rad neu zu erfinden. Suche dir lieber eine Regel, die bereits existiert und wandle sie geringfügig ab. Je kleiner der Unterschied zur bestehenden Regel ist, desto besser ist die neue Regel. Denn nur dann passt sie sich ins gesamte Regelwerk ein und macht das Spiel auf Dauer nicht zu kompliziert.



Klaue, was das Zeug hält!

Du kennst eine Regel aus einem anderen Rollenspiel, deiner Spielrunde gefällt sie und sie funktioniert? Dann füge sie euren Hausregeln hinzu. Nur keine Hemmungen! Immerhin dient das nur eurem persönlichen Spaß, zu Hause in euren vier Wänden. Da ist alles erlaubt. Und wenn es bereits eine existierend, funktionierende Regel gibt, die allen gefällt - wozu dann eine neue erfinden?



Führe keine Regel allein ein!

Du bist der Spielleiter und musst daher am besten mit dem Regelwerk zurechtkommen. Immerhin musst du alle Aspekte des Systems beherrschen, die Spieler meistens nur wenige. Aber führe nie eine Regel ein oder halte an einer fest, die deinen Spielern nicht gefällt! Das verdirbt ihnen den Spielspaß und macht auch die als Spielleiter auf die Dauer nicht glücklich.



Überlege gut, ob du die Regel wirklich brauchst!

Kommt deine Spielrunde vielleicht auch ohne die neue Regel aus? Was meinen die anderen? Nichts verdirbt den Spaß am Rollenspiel so gründlich, wie ein Wirrwarr aus Modifikatoren, Tabellen und Fertigkeiten-Werten. Wenn ihr den Überblick über das Regelwerk verliert und ständig eure Aufzeichnungen braucht, wurde das Regeldesign übertrieben. Streicht was ihr könnt, bis ihr wieder zufrieden seid.

Überlege deswegen in einer Situation, in der dir eine Regel fehlt, ob du die Entscheidung nicht auch einfach mit gesundem Menschenverstand fällen kannst. Das ist im Zweifelsfall meistens die bessere Variante.

