

Remiros

Regelminimiertes Rollenspielsystem

Version 0.3

Björn Rabenstein
b.rabenstein@gmx.de

14. September 2013

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeines	5
1.1	Einleitung	5
1.2	Voraussetzungen	6
1.3	Grundsätze	6
2	Eigenschaften und Fähigkeiten	9
2.1	Basiseigenschaften	9
2.2	Fähigkeiten	10
2.3	Erschaffung und Entwicklung	11
3	Spielablauf	13
3.1	Schicksal	13
3.2	Kampf, Verletzungen und Heilung	14
3.3	Magie	15
A	Abkürzungsverzeichnis	17
B	Charakterbogen	19

Kapitel 1

Allgemeines

1.1 Einleitung

Welchen Sinn und Zweck haben die Regeln des klassischen Rollenspiels? An früherer Stelle habe ich folgendes dazu geschrieben:

Regeln sind Nebensache im Rollenspiel. In welcher Hinsicht haben Regeln überhaupt eine Berechtigung? Ein Rollenspiel ist nicht realistisch. Manchmal erweckt es den Anschein, realistisch zu sein, aber wenn man nur hinreichend genau hinschaut, ist man immer beliebig weit von der Realität (was auch immer das sein mag) entfernt. Ein Rollenspiel hat seine eigene Realität. Die Regeln dienen dazu, dem daran interessierten Spieler ein Gefühl zu geben, welchen Gesetzen diese spezielle Realität folgt. Sie dient auch dem Spielleiter, einschätzen zu können, was die Spieler für eine Erwartung von dieser Realität haben, um also zu vermeiden, daß bei den Spielern der Eindruck von Willkür oder Ungerechtigkeit entsteht. Schlußendlich sorgen die Regeln dafür, daß die Spielwelt sich (in gewissen Grenzen) „selber spielt“ – das Rollenspiel erhält in Teilen den Charakter einer Simulation, vergleichbar einem simulationsbetonten Brett- oder Computerspiel.

Wenn Regeln ein möglichst genaues Abbild der hier beschriebenen „speziellen“ Realität liefern, sind sie dazu geeignet, diese Realität zu simulieren. Simulation, das Ausprobieren des „was wäre wenn“, ist eine der Grundmotivationen des menschlichen Spieltriebes. Viele Spiele begründen einen Großteil ihrer Attraktivität darauf, daß sie Simulationselemente enthalten. Beim Rollenspiel ist das nicht anders. Allerdings bringt ein ausgefuchstes Regelsystem die Gefahr mit sich, daß die Spieler die regeltechnische Simulation zu sehr in den Vordergrund rücken. Das hat durchaus seinen eigenen Reiz, aber damit ist das

Rollenspiel kein Rollenspiel im eigentlichen Sinne mehr, sondern ähnelt eher Brettspielen mit starkem Simulationscharakter. Dies hat dazu geführt, daß sich jenseits der klassischen Rollenspielsysteme (wie z.B. Midgard, Das Schwarze Auge, (A)D&D etc.) Alternativen entwickelt haben. Die radikalste davon ist das Rollenspiel ohne jegliche Regeln. Die Spieler werden gewissermaßen dazu gezwungen, sich dem Rollenspiel im eigentlichen Sinne zuzuwenden, weil die Alternative, mehr den Simulationsaspekt zu betonen, mangels Regelwerk unattraktiv ist. Weniger radikale Ansätze bieten ein Regelsystem, das weniger umfangreich, freier und offener ist. Selbstverständlich ist auch bei einem klassischen Rollenspielsystem Rollenspiel im eigentlichen Sinne nicht nur möglich, sondern auch der Sinn der Sache. Insofern könnte man es durchaus als heuchlerisch bezeichnen, daß die Alternativen zu klassischen Rollenspielsystemen etwas als Innovation verkaufen, was doch eigentlich selbstverständlich sein sollte (Stichwort *storytelling*). Überspitzt gesagt erinnern uns diese Alternativen lediglich eindringlich und mit Unterstützung ihres Regelsystems daran, was der eigentliche Sinn des Rollenspiels ist. Durch Abschaffung komplexer und umfangreicher Regeln wird sehr effektiv die „Ablenkung“ durch die Attraktivität eines solchen Systems ebenso eliminiert wie das Problem, daß auch das umfangreichste Regelsystem seine Grenzen hat und einem sehr im Weg stehen kann, wenn man in die Nähe dieser Grenzen kommt oder sie gar überschreitet.

Der Ansatz von *Remiros* ist nun ebenfalls der, die Regeln zwar nicht ganz abzuschaffen, aber ein wenig umfangreiches, sehr offenes und flexibles Regelwerk zur Verfügung zu stellen. (Der größte Teil dieses Regelwerks besteht aus „philosophischen“ Ausführungen, um die Idee von *Remiros* klarzumachen, die eigentlichen Regeln nehmen nur einen geringen Teil ein.) Ich hüte mich aber, das Ganze als noch nie dagewesene, geniale und allumfassende Neugestaltung des Rollenspiels hinzustellen. Im Gegenteil, die Idee für *Remiros* ist relativ nahtlos aus langjähriger Rollenspielerfahrung in verschiedenen Gruppen erwachsen, in denen (durchaus mit Spaß und Gewinn) nach klassi-

schen Rollenspielsystemen gespielt wurde (und wird).

1.2 Voraussetzungen

Für das Spiel mit *Remiros* sollten einige Prämissen erfüllt sein. Meiner Erfahrung ist das bei Gruppen, die schon jahrelang spielen und immer noch funktionieren und Spaß machen, in der Regel der Fall. Die Prämissen werden im folgenden nur kurz erläutert. Im weiteren Verlauf werde ich ausgiebig auf sie Bezug nehmen (bezeichnet durch „P“ gefolgt von der Nummer aus folgender Liste) und damit deren Bedeutung klarmachen.

1. **Der SL und möglichst viele der Spieler sind erfahrene Rollenspieler.** Viele Elemente von *Remiros* erschließen sich erst, wenn man gewisse Erfahrungen mit klassischen Rollenspielsystemen gemacht hat. Auch ist *Remiros* nicht unbedingt geeignet, typische Anfängerfehler durch ein starres Regelkonzept auszubügeln.
2. **Die Spieler haben vollstes Vertrauen in den SL.** Bei *Remiros* muß der SL sehr viel mehr Entscheidungen treffen als im klassischen Rollenspiel (wo Regeln und Würfel dem SL viele Entscheidungen abnehmen). „Der Spielleiter hat immer recht“ gilt bei *Remiros* umso mehr, hat aber umso gewichtigere Auswirkungen. Die Spieler müssen vollstes Vertrauen darin haben, daß die Entscheidungen des SL unter Einbeziehung aller (ihnen vielleicht (noch) nicht bekannter) Umstände nachvollziehbar sind bzw. – besser noch – dazu geeignet sind, ihnen ein anregendes, spannendes etc. Spiel zu verschaffen. In einer Gruppe, wo die Spieler häufig nicht einverstanden sind mit den Entscheidungen des SL, wird *Remiros* nicht funktionieren. (Andererseits fallen sämtliche Diskussionen über Regelauslegungen weg...)
3. **Die Gruppe spielt nicht kampfbetont.** Das Kapitel mit den Kampfregeln ist in vielen klassischen Rollenspielsystemen eines der längsten, ist doch der Kampf eines der dankbarsten Kapitel für den Simulationsaspekt. (Ironischerweise ist dabei gerade das Kampfsystem häufig ebenso weit entfernt von der Realität unserer wirklichen Welt wie das Magiesystem...). Damit versteht es sich, daß ein regelarmes System hier wenig zu bieten hat. Näheres siehe Abschnitt 3.2.
4. **Die Spieler sind keine „Minimaxe“.** Unter einem Minimax verstehe ich jemanden, dessen Ziel es nicht ist, eine in Eigenschaften und Verhalten besonders überzeugende SpF zu spielen, sondern, auf Basis der Regeln solange an Werten herumzudoktern, bis für seine SpF (oder die Gruppe) das

(regeltechnisch) optimale Ergebnis herauskommt. („Ich könnte meinen Wert für Bogen verbessern, aber wenn ich Scharfschießen lerne, hat das in den meisten Situationen den gleichen Effekt, ist aber billiger. Wenn ich dann außerdem auf das Lernen von X verzichte (da würfelt der SL sowieso nie gegen), dann...“) Bei *Remiros* ist das Minimaxen im eigentlichen Sinne zwar mangels Regelkomplexität nicht mehr möglich, aber in vielen Situationen kann eine SpF alles haben, was ihr Spieler sich wünscht. Da ist es wichtig, daß der Spieler bereits die Erfahrung gemacht hat, daß es kaum etwas Öderes gibt als Wertemonster (sollte durch P1 gegeben sein). Kurz gesagt: Nicht die Werte sollen optimiert werden, sondern der Spaß am Rollenspiel.

5. **Die Gruppe spielt mit geringer Spieler- und SpF-Fluktuation.** Bei *Remiros* hat eine SpF viele Eigenschaften, die sich nicht so einfach aufs Papier schreiben lassen (s. Abschnitt 2.3). Damit der SL diese Eigenschaften in seine Entscheidungen einbinden kann, muß er die SpF bzw. die Vorstellung, die ihr Spieler von ihr hat, sehr genau kennen. Wenn häufig SpF oder gar Spieler ausgetauscht werden, ist das nur schwer möglich.
6. **Die Gruppe spielt bevorzugt vom SL selbstgefertigte Szenarien.** Die Philosophie von *Remiros* verträgt sich wesentlich besser mit Szenarien, die der SL genau kennt und die er speziell für die Gruppe angepaßt bzw. entworfen hat.

1.3 Grundsätze

Im folgenden sind die wichtigsten Eigenschaften von *Remiros* aufgelistet und kurz erläutert. Auch hier werde ich später Bezug nehmen. Diesmal gekennzeichnet durch ein „G“ gefolgt von der entsprechenden Nummer.

1. ***Remiros* ist (aus Sicht des SL) deterministisch.** Ein Reiz des klassischen Rollenspiels ist es, daß nicht von vorneherein klar ist, ob eine bestimmte Aktion gelingen wird oder nicht. Diese „Schicksalskomponente“ übernimmt der Würfel. Die Spieler kennen bestenfalls aufgrund der Werte ihrer SpF statistische Erwartungswerte. Auch für den SL ist es zu einem gewissen Teil überraschend, was passieren wird. Dies ist insbesondere dann reizvoll, wenn ein vorgefertigtes Szenario gespielt wird, bei dem der SL selbst gespannt ist, was das Szenario mit der Gruppe anstellen wird (u. u.). Das stellt einen gewissen Automatismus (natürlich mit Eingriffsmöglichkeit des SL) dar und enthält viel vom oben angesprochenen Simulationsaspekt. Insbesondere bei selbstgefertigten Szenarien (P6) stellt sich

die Situation etwas anders dar. Der SL hat dann normalerweise eine genaue Vorstellung davon, wie das Szenario mit der Gruppe interagieren soll. Beispielsweise weiß er, daß es einen Meisterschützen in der Gruppe gibt. Es baut also ein Zielschießen in das Szenario ein. Streng genommen kann er in einem klassischen Rollenspiel nicht wissen, welchen Platz die Meisterschützen-SpF erreichen wird (so sie denn überhaupt teilnimmt). *Remiros* ist hier deterministisch aus Sicht des SL. Der SL ist natürlich weiterhin darauf angewiesen, daß die SpF sich überhaupt entscheidet, am Wettbewerb teilzunehmen. Aber dann ist es ihm durchaus erlaubt, schon beim Entwurf des Abenteuers festzulegen, daß die SpF siegen wird (oder Zweiter oder Dritter wird oder beim entscheidenden Schuß die Sehne reißt...). Aus Sicht der Spieler ist selbstverständlich nach wie vor nicht klar, was passieren wird, aber ihr Schicksal ist viel weitergehend (vom SL) vorherbestimmt als im klassischen Rollenspiel. (Daher ist P2 wichtig.) Ein anderes Beispiel: Zufallsbegegnungen. Wenn der SL noch nicht häufig damit zu tun hatte, mag es für ihn ja noch spannend oder lustig sein, die Entscheidung über das nächste Handlungselement dem Würfel zu überlassen. Mit der Zeit verliert sich aber dieser Reiz, und speziell in selbstgefertigten Szenarien will man den Spielern schließlich auch zeigen, was man sich alles ausgedacht hat. Wenn nun also die Spieler zum dritten Male einem langweiligen Wurzelnom über den Weg rennen, wo man sich doch so eine farbige Begegnung mit einer Waldfee ausgedacht hat, dann ist es an der Zeit, den Würfel aus der Hand zu legen. In einem selbstgefertigten Szenario weiß der SL ohnehin am besten, welche Ereignisse dramatisch gerade am besten passen. Natürlich mag es dennoch Situationen geben, wo eine zufällige Entscheidung sinnvoll ist. Jederzeit ist es dem SL gestattet, mit freien Prozentwürfen über etwas zu entscheiden, wenn ihm dies als nützlich erscheint. Nie aber ist er dazu gezwungen. Zur Klarstellung nochmal: Determinismus bei *Remiros* heißt keineswegs, daß die Spieler „gespielt werden“. Ihre Entscheidungen sind genauso frei wie beim konventionellen Rollenspiel. Lediglich der Ausgang einer Aktion liegt nun ganz in den Händen des SL und ist nicht mehr stochastisch.

2. ***Remiros* überläßt die Gestaltung einer SpF ihrem Spieler.** Manche klassischen Rollenspielsysteme lassen die Spieler sogar die Haarfarbe ihrer SpF auswürfeln. Daß man in anderen Systemen die Haarfarbe selber festlegen kann, wird man ohne Zweifel als Fortschritt empfinden. Anders sieht das aus bei spieltechnisch relevanten Eigenschaften. Als Optimalfall strebt *Remiros* an, daß die Spieler

völlig freie Hand haben bei der Gestaltung ihrer SpF. Im Einzelfall kann der Spieler natürlich auf Einhaltung gewisser Grenzen drängen oder sogar Richtlinien vorgeben, wie „gut“ eine SpF in etwa sein soll (z. B. um die Gruppe von ihrer spieltechnischen Stärke homogen zu halten (wobei gerade bei *Remiros* die spieltechnische Stärke eben nicht mehr so leicht zu ermitteln bzw. zu vergleichen ist)). P1 und P4 sollten hier ihre Wirkung tun.

3. ***Remiros* bildet regeltechnische Werte unscharf ab, um rollenspielerische Vielfalt zu ermöglichen.** Die Angaben von regeltechnischen Werten mit einer Zahl wirkt besonders exakt, ist aber insofern sehr unrealistisch, als daß eine bestimmte Eigenschaft einer SpF üblicherweise eine mehrdimensionale Größe ist, die durch den Zahlenwert auf einen Skalar reduziert wird. Wenn jemand geschickt mit den Fingern ist, heißt das noch lange nicht, daß er sich geschickt bewegt. Wer perfekt die heimischen Sagen kennt, muß die der Nachbarkultur noch lange nicht kennen. *Remiros* strebt eine einfache Fallunterscheidung an. So wird das Beherrschen gewisser Fähigkeiten einfach durch „anfängerhaft“, „fortgeschritten“ oder „meisterhaft“ beschrieben. Diese Bezeichnung soll dann auch nur eine Erinnerungshilfe für Spieler wie SL sein, wie gut die Spielfigur die jeweilige Fähigkeit beherrscht. Was die SpF im Detail alles kann und was nicht, sollte im Idealfall aus der Geschichte der SpF hervorgehen. Es ist daher hilfreich, den Lebenslauf der SpF ausführlich durch Notizen zu begleiten. Auch zu einer bestimmten Fähigkeit lassen sich geeignete Notizen anfertigen (der Charakterbogen läßt dafür Platz). So wird klar, ob eine SpF, die Kräuterkunde „fortgeschritten“ beherrscht, Experte für einheimische Heilkräuter ist, aber nichts weiß über fernöstliche Rauschkräuter (oder gerade umgekehrt). Die unscharfe Angabe gibt einen groben Mittelwert an, hinter dem sich ein rollenspielerisches Eigenleben entwickeln sollte. So sollten, im Gegensatz zum klassischen Rollenspiel mit viel „exakteren“ Werten, viel klarere Entscheidungen möglich sein. Dabei hilft G1. So beschreibt der SL z. B. eine Felswand und weiß ziemlich genau, daß sie ein „fortgeschrittener“ Kletterer mühelos erklimmen wird, während ein „Anfänger“ oder gar ein völlig Unkundiger es lieber sein lassen wird. Ein Kletterer selbst wird auch nicht viel Schwierigkeiten haben, das einzuschätzen, so daß hier der SL seine Entscheidung den Spielern sogar zur Kenntnis bringen kann. Auch in der Wirklichkeit wird die Grauzone, wo ein Kletterer sagt, „könnte ich schaffen, aber vielleicht fall’ ich runter“, relativ klein sein. Im klassischen Rollenspiel mit einem Würfelwurf gegen den Kletterwert ist viel mehr Unge-

wißheit im Spiel.

4. **Remiros folgt dem Prinzip der *lazy evaluation*.** Der Begriff *lazy evaluation* stammt ursprünglich aus der Informatik. Gemeint ist, daß eine bestimmte Information erst dann ermittelt (und damit festgelegt) wird, wenn man sie benötigt. In einer meiner Runden wurde dieses Prinzip sehr erfolgreich auf eine Spielwelt angewendet. Die Spielwelt wurde zunächst nur von einer Person entwickelt, die auch ausschließlich SL war. Mit der Zeit begann der SL-Posten zu rotieren, und die neuen SL dachten sich eigene Abenteuer aus, wodurch sie natürlich Kenntnis über die Spielwelt brauchten. Es wurde also beschlossen, daß nur das von der Spielwelt „existiert“, was die SL bereits in Erfahrung gebracht hatten. Widersprüche dazu durften nicht auftauchen (bzw. mußten sich letztendlich erklären lassen), aber alles andere war erlaubt. Regeltechnisch kann man ähnlich vorgehen. Wie beim vorigen Punkt schon beschrieben, ist durchaus nicht klar, auf welchen Gebieten ein Kräuterkundiger nun besser oder schlechter bescheid weiß. Dies muß auch nicht unbedingt von vorneherein festgelegt werden

(die volle Komplexität eines real existierenden Individuums ist ohnehin nicht im beschränkten Rahmen eines Rollenspiels beschreibbar). Stellt sich aber im Laufe des Spiels heraus, daß die SpF auf dem einen Gebiet gut, auf dem anderen schlecht ist, dann wird dies auf dem Charakterbogen verzeichnet. SL und Spieler sollten nur dafür sorgen, daß der grob angegebene Durchschnittswert für die jeweilige Eigenschaft glaubwürdig bleibt (sammeln sich die Spezialgebiete, auf denen die SpF gut bescheid weiß, sollte der SL sie in einem der nächsten Abenteuer mit einer Situation konfrontieren, in der sie ein Untergebiet entdeckt, in dem sie weniger gut bescheid weiß). Man kann Eigenschaften und Fähigkeiten auch formal beliebig in Untergebiete aufsplitten. Der Wert der Obereigenschaft gibt dabei dann einen gewichteten Mittelwert an für das Beherrschen aller denkbaren Untereigenschaften. So entsteht im Laufe des Spiels eine immer dichter werdende Charakterbeschreibung, die SL und Spieler bei der Einschätzung der SpF hilft und somit sinnvollere Entscheidungen ermöglichen sollte als der Würfel.

Kapitel 2

Eigenschaften und Fähigkeiten

Eine Figur wird zunächst durch einen Satz an Eckdaten beschrieben, wie wir sie aus dem wirklichen Leben auch kennen: Name, Geburtstag, Größe, Gewicht, Augenfarbe, Haarfarbe etc. Hinzu kommen sogenannte *Basiseigenschaften* wie z. B. Stärke oder Intelligenz, die bei jedem Menschen vorhanden, aber unterschiedlich stark ausgeprägt sind. Basiseigenschaften sind in ihrem Wesen angeboren und ändern sich im Laufe des Spieles nicht oder nur sehr langsam. Schließlich gibt es *Fähigkeiten*, die erlernt wurden oder auch im Laufe des Spieles erworben und trainiert werden können.

2.1 Basiseigenschaften

Basiseigenschaften sind einer Figur angeboren und ändern sich in der Regel nicht im Laufe des Spieles bzw. im Laufe des Lebens einer Figur. Vordergründig mag man denken, daß eine Eigenschaft wie *Stärke* sehr wohl trainierbar ist. Die *Basiseigenschaft Stärke* meint aber wirklich nur den angeborenen Teilaspekt der wirklichen Stärke, und daß auch noch im Verhältnis zu Alter, Rasse etc. Wenn eine Figur nun ein ausgiebiges Krafttraining unternimmt, würde man dieses Krafttraining als *Fähigkeit* repräsentieren und bei wirklichen Anwendungen, die Stärke erfordern, berücksichtigen. Genauso muß man in Betracht ziehen, daß ein starker Gnom immer noch schwächer sein wird als ein mittelstarker Mensch, aber deutlich stärker als ein sehr starkes menschliches Kleinkind. Eine Basiseigenschaft meint also stets *per definitionem* den angeborenen oder zumindestens durch langfristige Lebensumstände gegebenen Teil der jeweiligen Eigenschaft.

Die Ausprägung einer Basiseigenschaft wird durch die Symbole --, -, o, + und ++ gekennzeichnet. Um beim Beispiel der Stärke zu bleiben, bedeuten diese Symbole dann sehr schwach, schwach, durchschnittlich stark, stark und sehr stark. Die Unterteilungen sind gemäß G3 grobkörnig und sollten entsprechend deutlich ausgeprägt empfunden

werden. Ein + oder ein - ist jeweils schon eine deutliche Abweichung vom Durchschnitt. Ein ++ oder ein -- ist eine ganz außerordentliche Abweichung und sollte aufgrund der dramatischen Auswirkungen auch nur selten vorkommen.

Welche Basiseigenschaften genau benutzt werden, muß der SL zu seiner Kampagne passend bestimmen. Im folgenden folgt ein Vorschlag, der aber eben auch nichts anderes als ein Vorschlag ist. Es mag durchaus nützlich sein, sich bei der Wahl der Basiseigenschaften an dem bislang verwendeten und vertrauten konventionellen Rollenspielsystem zu orientieren. Ohnehin lassen sich im laufenden Spiel problemlos weitere Basiseigenschaften einführen, wenn sich der Bedarf abzeichnet (vgl. G4). Im Zweifelsfall hat eine Figur eine durchschnittliche Abstufung (o) für die neue Eigenschaft. Eine davon abweichende Abstufung sollte aus der Geschichte der Figur und dem Eindruck, den sie bisher gemacht hat, deutlich erkennbar sein. Eine andere Möglichkeit ist die Aufspaltung von Eigenschaften. So mag es sein, daß eine Spielergruppe die Basiseigenschaft *Geschicklichkeit* benutzt hat. Im Laufe des Spieles ist dann der Bedarf entstanden, diese Eigenschaft genauer zu differenzieren. So wurde die *Geschicklichkeit* aufgeteilt in *Gewandtheit* und *Fingerfertigkeit*. Die bisherige Abstufung für Geschicklichkeit gibt dabei einen durchschnittlichen Wert für die neuen Eigenschaften an. Im Zweifelsfall hat eine Figur nun für beide neuen Eigenschaften die gleiche Abstufung wie für die alte. Sollte eine andere Abstufung besser passen, so läßt sie sich an dieser Stelle einführen. Nur sollte der Durchschnittswert in etwa beachtet werden. Eine Figur, die zuvor durchschnittlich (o) geschickt war, wird nun nicht sowohl recht fingerfertig (+) wie auch gewandt (+) sein. Eine Aufteilung dieser Art sollte jedoch niemals leichtfertig durchgeführt werden. Viel läßt sich auch durch Notizen zur jeweiligen Basiseigenschaft erreichen, mit denen man beschreibt, wobei nun genau eine Figur besonders gut oder schlecht ist.

Ich empfehle, keine Basiseigenschaften zu verwenden, die

ausschließlich den Charakter der Figur beschreiben (z. B. ein Maß für Extro- bzw. Introvertiertheit). Da solche Eigenschaften ständig für das eigentliche Rollenspiel relevant sind, sollte eine Fixierung in Form der Abstufung einer Basiseigenschaft nicht nötig sein.

Im folgenden also ein Satz von Basiseigenschaften als Vorschlag:

Stärke: Wie oben schon erwähnt der angeborene Aspekt der wirklichen Körperkraft, immer gesehen relativ der für Rasse, Alter etc. typischen Ausprägung. Stärke spielt bei vielerlei Tätigkeiten eine Rolle: Anheben von Gegenständen, Kämpfen, Werfen. . .

Konstitution: Die Konstitution gibt an, wie robust eine Figur ist, also wie gut sie Verletzungen aushält, Krankheiten abwehrt oder Giften widersteht. Auch die Resistenz gegen körperlich wirkende Magie läßt sich anhand der Konstitution abschätzen.

Gewandtheit: Dies gibt an, wie schnell, geschickt und elegant die Figur Bewegungen des gesamten Körpers durchführt. Dies ist relevant in Kämpfen, beim Werfen, beim Rennen u. ä.

Fingerfertigkeit: Dies ist ein Maß für die Feinmotorik, gewissermaßen die Geschicklichkeit mit den Fingern, wichtig für Tätigkeiten wie Schlösser öffnen, Zielen mit Schußwaffen etc.

Erscheinung: Die Erscheinung beschreibt im wesentlichen Aussehen und Attraktivität, aber auch die Teile der Ausstrahlung und des Charismas, die sich schlecht am Tisch ausspielen lassen.

Intelligenz: Dies ist die grundsätzliche Begabung, Geistesleistungen zu vollbringen, Schlüsse zu ziehen, Gedanken zu formen. Wegen erhöhter Auffassungsgabe wird einer intelligenten Figur generell das Lernen leichter fallen. Die Intelligenz als Basiseigenschaft deckt sich nicht unbedingt mit dem Alltagsbegriff von Intelligenz, da letzterer durchaus erlernbare Anteile beinhaltet.

Willenskraft: Diese Eigenschaft geht sehr stark in die Richtung einer Eigenschaft, die den Charakter beschreibt, was es ja eigentlich zu vermeiden gilt. Allerdings gibt es viele Situationen, in denen die Willenskraft eine entscheidende Rolle spielt, die aber nicht besonders gut am Tisch ausspielbar ist, wobei diese Basiseigenschaft eine Entscheidungshilfe bringen kann. (Wird eine verletzte Figur die Zähne zusammenbeißen können und weiterkämpfen? Wird eine Figur sich trauen, über eine schwankende Hängebrücke zu balancieren? Wird sie sich durch einen Beherrschungszauber beeinflussen lassen? Wie lange wird sie einer Folter standhalten können?) Die Willenskraft muß nach der Devise

„Stille Wasser sind tief.“ auch nicht unbedingt korreliert sein mit dem ausgespielten Dickkopf, den eine Figur an den Tag legt.

Sinnesschärfe: Dies gibt generell die Schärfe aller Sinne an. Ich habe darauf verzichtet, diese Eigenschaft aufzuteilen in eine gesonderte Eigenschaft für jeden einzelnen Sinn. Durch Notizen sollte im Bedarfsfall festgehalten werden, welche Sinne bei einer bestimmten Figur als besonders gut oder schlecht aus dem angegebenen Durchschnittswert für alle Sinne herausragen.

2.2 Fähigkeiten

Die Fähigkeiten repräsentieren alles, was eine Figur durch Lernen erworben hat. Man sollte allerdings nicht probieren, gleich alle Fähigkeiten einer Figur niederzuschreiben (vgl. G4). Viel wichtiger ist es, die Geschichte der Figur möglichst plastisch vor Augen zu haben. Dann wird es ohne Probleme möglich sein, in einer gegebenen Situation festzustellen, wie gut die Figur eine neu benötigte Fähigkeit wohl beherrschen wird. Die schon bei den Basiseigenschaften beschriebene Möglichkeit der Aufspaltung zwecks genauerer Differenzierung findet natürlich auch bei Fähigkeiten Anwendung, normalerweise sogar sehr viel häufiger als bei Basiseigenschaften. Es ist eine gute Strategie, eine Fähigkeit zunächst sehr allgemein zu bezeichnen und erst bei Bedarf mehr ins Detail zu gehen. Beispielsweise kann eine seefahrende Figur zunächst die Fähigkeit *Seefahrt* erhalten. Dies umfaßt im Detail Fähigkeiten wie Rudern, Segeln, Fischen, Schwimmen, Bootsbau etc. Sollte die Figur nun z. B. sich besonders im Rudern auszeichnen, dann kann man *Rudern* als spezialisierte Fähigkeit aus der *Seefahrt* herausnehmen, wobei letztere jetzt die gesamte Seefahrt mit Ausnahme von Rudern repräsentiert. Bei der Erhaltung des Durchschnittswertes (wie oben bei den Basiseigenschaften beschrieben) ist dann zu beachten, daß die Seefahrt als allgemeine Fähigkeit ein sehr viel größeres Gewicht hat als die Spezialfähigkeit Rudern.

Fähigkeiten werden im AFM-System abgestuft: A steht für Anfänger und bezeichnet nichtsdestotrotz eine solide Grundausbildung. F steht für Fortgeschrittener und entspricht einem professionellem Niveau. M steht für Meister und entspricht beeindruckenden Spitzenleistungen, für die man schon lokale Berühmtheit erlangen könnte.

Bei manchen Fähigkeiten (wie z. B. Lesen und Schreiben) macht eine Abstufung meist wenig Sinn. Solche Fähigkeiten werden einfach durch ein + als vorhanden gekennzeichnet.

2.3 Erschaffung und Entwicklung

Gemäß G2 ist die Gestaltung der Figur im Prinzip völlig ihrem Spieler überlassen. Dennoch bietet es sich an, sich gewissen Beschränkungen zu unterwerfen, vor allem wenn innerhalb der Spielergruppe eine gewisse Homogenität bei den Basiseigenschaften erreicht werden soll.

Ein Beispiel für solche Einschränkungen wären die folgenden: Rechnet man die Minuszeichen und die Pluszeichen bei den Basiseigenschaften gegeneinander auf, so sollen am Ende zwei Plus-Zeichen als Summe herauskommen (die SpF stellen also leicht überdurchschnittlich begabte Persönlichkeiten dar, im Bevölkerungsdurchschnitt gleichen sich bei den Basiseigenschaften positive und negative Ausprägungen aus). Allerdings dürfen maximal zwei Basiseigenschaften ein Doppelplus bekommen. Ein bis zwei zusätzliche Pluszeichen kann die SpF sich „erkaufen“, indem sie eine mehr oder weniger krasse negative Zusatzeigenschaft auf sich nimmt (eine krasse negative Eigenschaft wäre z. B. Blindheit, eine weniger krasse Spielsucht). Im Gegenzug kann durch „Bezahlen“ von ein bis zwei Pluszeichen eine mehr oder weniger gewinnbringende positive Zusatzeigenschaft „gekauft“ werden (wie z. B. Nachtsicht). Wie fantastisch diese Zusatzeigenschaften sein dürfen, muß der SL passend zu seiner Kampagne entscheiden.

Die Fähigkeiten mit ihrer Abstufung werden passend zur Lebensgeschichte der Figur bestimmt. Dabei sollte be-

achtet werden, daß eine M-Abstufung nur extrem schwer zu erreichen ist. Andererseits muß unbedingt die Gewichtung der Fähigkeiten in Betracht gezogen werden. Eine sehr allgemeine Fähigkeit umfaßt auch auf Abstufung A schon ein sehr breites Spektrum mit einer großen Menge an Gelerntem, während bei einer sehr speziellen Fähigkeit mit geringem Lernaufwand die Meisterschaft dann vielleicht doch nicht so fern liegt.

Bei der Erschaffung einer Figur ist es, wie schon betont, am allerwichtigsten, ein möglichst plastisches Bild der Figur und ihrer Lebensgeschichte zu entwickeln. Daraus lassen sich bei der Erschaffung vernachlässigte Fähigkeiten oder Basiseigenschaften immer sinnvoll bestimmen. Umgekehrt ist dies meist nicht möglich.

Fähigkeiten lassen sich natürlich auch verbessern. Dazu kann eine Figur in die Lehre gehen. Wie lange und wie aufwendig so eine Ausbildung ist, muß im Einzelfall mit gesundem Menschenverstand und unter Berücksichtigung aller Umstände entschieden werden. Zusätzlich gibt es auch die Möglichkeit des *learning by doing*. Ohnehin sollten die Charaktere über ihre Erlebnisse und in diesem Zusammenhang ganz besonders über erfolgreichen Einsatz ihrer Fähigkeiten Buch führen. Zeichnet sich eine SpF auf einem Gebiet durch besonders viele Erfolge aus, kann der SL der SpF gestatten, die passende Fähigkeit um eine Abstufung zu verbessern, ohne daß dafür extra gelernt werden muß.

Kapitel 3

Spielablauf

Der deutlichste Unterschied einer *Remiros*-Sitzung zu der eines konventionellen Rollenspielsystems ist das weitgehende Fehlen von Würfelwürfen. Entsprechend G1 sind im Optimalfall alle Entscheidungen deterministisch. Der SL, der normalerweise (P6) auch der Autor des Szenarios ist und es damit seinen Spielern bzw. deren SpF auf den Leib schneiden kann, muß vor Sitzungsbeginn wissen, welche SpF das Szenario bespielen werden (P5), und sich schon im voraus Gedanken machen, welche möglichen Aufgaben wie gut von den SpF aufgrund deren Fähigkeiten und Eigenschaften gelöst werden können. Dem SL ist es natürlich immer freigestellt, auch unwahrscheinliche Handlungsausgänge festzulegen, wenn dies im Interesse der Handlung und der Dramatik ist. Nur sollte er dabei darauf achten, daß die Handlungsausgänge über längere Zeit gemittelt den Eigenschaften der SpF angemessen sind, so wie das bei einem stochastischen Rollenspiel durch die Würfelwürfe ebenfalls gewährleistet ist.

Praktisch gibt es jedoch immer wieder Entscheidungen, die weder zwingend durch den vom SL im obigen Sinne angestrebten Handlungsverlauf vorgegeben noch durch die gegebenen Umstände eindeutig zu treffen sind. Auch mag es in speziellen Situationen sogar wünschenswert sein, stochastische Entscheidungen zu treffen. Hier bestehen nun zwei Möglichkeiten: Zum einen der Einsatz von *Schicksalschips* (siehe nächsten Abschnitt), zum anderen nun doch einen Würfelwurf einzusetzen. Dafür bietet es sich an, einen W% bereitzuhalten (also einen W100 oder zwei unterschiedlich gefärbte W10), um freie Prozentwürfe auszuführen. In den meisten Fällen wird sogar ein W10 reichen, weil der SL selten auf die Idee kommen wird, daß eine bestimmte Handlung mit Wahrscheinlichkeit von 47% gelingen wird. Durch 10 teilbare Prozentzahlen sind gängiger und lassen sich mit einem einzelnen W10 auswürfeln. Eine andere Einsatzmöglichkeit des W% ist es, zufällig zu bestimmen, wie gut eine bestimmte Handlung einer Figur gelingt, falls dies vom SL gewünscht wird.

3.1 Schicksal

Um das (durchaus berechnete) Gefühl der Spieler, komplett der Willkür des SL ausgeliefert zu sein, etwas zu mildern, gibt es bei *Remiros* sogenannte *Schicksalschips*. Wenn der SL eine Entscheidung, die weder durch eindeutige Umstände noch durch den im obigen Sinne angestrebten Handlungsverlauf determiniert ist, zuungunsten der SpF trifft, überreicht er den Spielern der wesentlich betroffenen SpF einen Schicksalschip. Die Spieler können in Situationen, in denen sie eine derartige nichtdeterminierte Entscheidung vermuten, ihrerseits durch Abgeben eines Schicksalschips zugunsten ihrer SpF beeinflussen. Das Abgeben eines Schicksalschips ist allerdings wirkungslos, falls die Entscheidung determiniert ist. Der SL nimmt den Schicksalschip dann aber dennoch an, allein schon um nicht zu verraten, daß es sich um eine determinierte Entscheidung handelt. (Es empfiehlt sich, dies auch durch die Beschreibung des Handlungsablaufes zu verschleiern, indem z. B. der Eindruck erweckt wird, daß der Schicksalschip doch etwas bewirkt hätte und es ohne Schicksalschip noch viel schlimmer ausgefallen wäre.) Umgekehrt kann der SL auch Schicksalschips austeilen, wenn eine Entscheidung zuungunsten der SpF eigentlich determiniert ist. Damit entschädigt er einerseits die Spieler für wirkungslos abgegebene Schicksalschips, andererseits tarnt er die determinierte Entscheidung (was gerade im Falle von recht unwahrscheinlichen Handlungsausgängen wichtig ist, da diese sonst den Spielern klare Hinweise auf die determinierten Handlungsaspekte geben; das Spiel bleibt aber trotz Determinismus gerade deshalb spannend für die Spieler, weil sie nicht im voraus wissen, was determiniert ist und was nicht).

Die Anzahl an Schicksalschips sollte begrenzt sein, z. B. auf drei pro SpF und zehn insgesamt. Und für jeden Einsatz eines Schicksalschips gilt: Sobald jemand (ob nun Spieler oder SL) einen Schicksalschip abgegeben hat, kann die gleiche Entscheidung nicht mehr von der jeweils anderen Seite durch einen Schicksalschip beeinflusst wer-

den.

3.2 Kampf, Verletzungen und Heilung

Ich empfehle zur Protokollierung von Verletzungen, wie sie durch Kämpfe, aber auch durch Unfälle, Fallen, Magie etc. auftreten können, eine Art Strichmännchen zu zeichnen, bei dem Hals, Kopf, Rumpf, und jeweils Beine und Arme durch ein Kästchen stilisiert dargestellt sind. In diese Kästchen kann man Verletzungsmarkierungen (ein bis drei x) eintragen, aber auch Notizen über die dort eventuell getragene Rüstung. Auch hier gilt die *Remiros*-typische Dreiteilung, x steht für sehr leichte Verletzungen, ein paar Schrammen oder Prellungen, die noch keine große Beeinträchtigung darstellen. xx steht für eine recht schwere Verletzung, die das entsprechende Körperteil stark beeinträchtigt. xxx steht für eine lang andauernde, wenn nicht sogar permanente Verletzung, die das entsprechende Körperteil völlig unbrauchbar macht.

Wie die Verletzungen sich genau auswirken und was genau dahintersteckt, muß von Situation zu Situation interpretiert und entschieden werden. Ein einfaches x am Arm kann durchaus tödlich sein, wenn die Figur sich über die Wunde eine gefährliche Infektion zuzieht. Ein unversorgtes xx kann durch den Blutverlust zum Tode führen, sich aber nach einer Erste-Hilfe-Leistung auch als recht harmlos herausstellen. Ein xxx an Hals, Kopf oder Rumpf ist immer lebensbedrohend, aber nicht unbedingt tödlich. Eine Figur mit xxx am Kopf könnte einen Schädelbruch erlitten haben und im Koma liegen. Ein xxx am Rumpf deutet auf schwere innere Verletzungen hin. Ein xxx am Hals kann als gelungene Enthauptung interpretiert werden, kann aber auch „nur“ eine Querschnittslähmung oder eine verletzte Halsschlagader sein. xxx an den Gliedmaßen stellt mindestens einen Arm- oder Beinbruch dar, im Extremfall aber auch eine Abtrennung oder dauerhafte Verkrüppelung. Wichtig ist zu verstehen, daß die x-Markierungen keinen linearen Zusammenhang darstellen. xx ist sicherlich mehr als doppelt so schlimm wie x. Und ein Ereignis, daß zu einem x am Arm führt, wird diesen Arm durch einfaches Wiederholen des Ereignisses nicht gleich so sehr verletzen, daß der Arm mit xx markiert werden müßte.

Verletzungen können mehr oder weniger fachkundig versorgt werden. Versorgte Verletzungen markiert man durch Einklammern der x-Markierungen. Inwieweit verletzte Körperteile dadurch wieder einsetzbar sind, muß von Situation zu Situation aufgrund der Umstände entschieden werden. In jedem Falle sollte berücksichtigt werden, daß durch Heilkunst wieder einsatzfähig gemachte Körperteile bis zur vollständigen Ausheilung besonders empfindlich gegen erneute Verletzungen sind. Wie lan-

ge eine Ausheilung dauert, ist wiederum aufgrund der Umstände zu entscheiden.

Dieser Abschnitt sollte deutlich machen, daß es für SpF auch bei *Remiros* große Gefahren für Leib und Leben geben kann. Der SL hat allerdings voll im Griff, ob sich selbst eine schwerste Verletzung tödlich verläuft oder über dramatische Zwischenstadien dann doch geheilt werden kann. Viele erfahrene Spielleiter drehen es auch bei Benutzung konventioneller Rollenspielsysteme so hin, daß eine SpF kaum durch einen einzelnen, blöden Verwürfer sterben wird. Hingegen wird der „verdiente“ Tod (bewußtes Eingehen eines hohen Risikos) zugelassen. Nicht anders ist es bei *Remiros*.

Entsprechend P3 ist *Remiros* nicht dazu geeignet, exzessiv Kampfszenen durchzuspielen. Wie alles andere, wird auch der Kampf auf Basis von grob abgestuften Fähigkeiten druchgeführt (ich würde dabei einzelne Kampfstile als Fähigkeiten bevorzugen und nicht für jede einzelne Waffe eine Fähigkeit einführen). Der SL hat die Aufgabe, für eine gegebene Situation die Erfolgchance und Auswirkungen einzelner Kampffaktionen zu bestimmen. Dabei sollte er Basiseigenschaften und Fähigkeiten der Figuren berücksichtigen, die Vertrautheit einer Figur mit ihrer Waffe, Behinderung und Schutz durch die Rüstung, welche Kampfstile gegeneinander antreten etc. Auch wenn dadurch (vor allem bei einem in der Kampfkunst erfahrenen SL) halbwegs realistische Ergebnisse zustande kommen können, wird die Erwartung einer nachvollziehbaren Kampfsimulation zwangsweise enttäuscht werden. Ich empfehle, Kämpfe bei *Remiros* wirklich nur dann durchzuführen, wenn es für die Handlung wesentlich ist. Den „Aufwärmkampf“ auf dem Weg zum eigentlichen Abenteuer sollte man sich verkneifen. Auch das bei konventionellen Rollenspielszenarien durchaus übliche Konzept, zwei Möglichkeiten zur Lösung des Szenarios vorzusehen, eine gefahrlose, die aber viel Raffinesse benötigt, und eine risikoreiche „Hau-Drauf-Lösung“ mit vielen Kämpfen, macht sich bei *Remiros* nicht gut, ganz einfach weil die Hau-Drauf-Lösung ihren Reiz gerade daraus zieht, in ihrem Ergebnis von vielen Würfelwürfen abhängig zu sein, die es bei *Remiros* ja eigentlich gar nicht geben soll (bzw. die, wenn man sie schon durchführt, nicht befriedigend durch das Regelwerk mit Hintergrund erfüllt werden). Der SL kennt seine Spielergruppe. Er sollte wissen, was für eine Lösung die SpF anstreben werden und das Szenario entsprechend gestalten. Gruppen, die dabei der Hau-Drauf-Lösung regelmäßig den Vorrang geben, sollten allerdings gar nicht erst *Remiros* spielen (vgl. P3). Entsprechend sollten Szenarien niemals den Eindruck erwecken, als ob die Hau-Drauf-Lösung die einzig gangbare wäre.

Ein ideales Mittel, Kämpfe zwanglos zu vermeiden, ist es, für eindeutige Konstellationen zu sorgen. Solange die eine Seite der anderen klar über- oder unterlegen ist, kommt es nicht zu einem wirklichen Kampf, sondern schnell zu Flucht oder Aufgabe. Außerhalb von pervertierten Situa-

tionen wie Krieg oder Kampf mit Lebensmüden ist das auch in der Realität eher die Regel als die Ausnahme.

Was aber, wenn es nun doch zu einem längeren Kampf kommt, dessen Ausgang nicht unbedingt durch die Umstände klar festgelegt ist?

Bei Kämpfen, die in den vorgesehenen Handlungsablauf eingebunden sind, ergibt sich das Ergebnis ohnehin nach G1. Der Weg dahin sollte möglichst spannend und farbig inszeniert werden. Dazu sollte nicht nur der SL, sondern auch die Spieler die Aktionen der Figuren wie sonst auch im Rollenspiel möglichst illustrativ beschreiben. Gerade das Fehlen des Regelunterbaus im Kampf bietet da eine Chance, weil ein Schwerthieb eben nicht mehr im wesentlichen aus einem Würfelwurf, sondern aus einer Beschreibung besteht. Stereotype Würfelorgien gehören der Vergangenheit an.

Kämpfe, deren Ausgang nicht handlungsentscheidend ist, können auch über Schicksalschips beeinflußt werden. Je nach Bedeutung des Kampfes kann ein Schicksalchip dabei einen einzelnen Hieb oder auch das gesamte Kampfergebnis beeinflussen.

3.3 Magie

Die Magie ist so stark durch die Spielwelt bestimmt, daß es wenig Sinn macht, hier Regelvorschläge zu unterbreiten. Ich will lediglich darauf hinweisen, daß auch die für die jeweilige Spielwelt zu entwickelnden Magieregeln der *Remiros*-Philosophie folgen sollten. Das heißt konkret, daß es wenig Sinn macht, möglichst exakte Spruchbeschreibungen im Sinne eines konventionellen Rollenspielsystems aufzustellen. Derartige exakte Beschreibungen machen nur im Kontext einer Simulation Sinn und bergen die Gefahr, die eigentlich doch so wundersame Magie zu einem rein spieltechnischen, völlig entmystifizierten Vorgang zu degradieren. Gemäß G3 sollten auch magische Fähigkeiten unscharf beschrieben werden. Das ermöglicht dem Spieler, fantasievoll und flexibel mit den magischen Fähigkeiten seiner SpF umzugehen, und gibt dem SL bessere Kontrollmöglichkeiten in die Hand, um das Spielgleichgewicht zu wahren.

Anhang A

Abkürzungsverzeichnis

AFM	Anfänger, Fortgeschrittener, Meister (Abstufungssystem für Fähigkeiten)
F	Figur (im weitesten Sinne jedes Wesen der Spielwelt)
Gn	Grundsatz von <i>Remiros</i> (s. Abschnitt 1.2)
NSpF	Nichtspielerfigur (Figur, die vom SL gespielt wird)
Pn	Prämisse für das Spiel mit Remiros (s. Abschnitt 1.2)
SL	Spielleiter
SpF	Spielerfigur (von einem Spieler gespielte Figur)

Anhang B

Charakterbogen

Auf dem folgenden Charakterbogen (Vorderseite auf der nächsten Seite, Rückseite auf der übernächsten) sind bereits ein Satz Basiseigenschaften (wie im Regelwerk vorgeschlagen) eingetragen. Dies ist natürlich nur als Vorschlag zu verstehen. Es sind auch noch Zeilen frei, um eigene Basiseigenschaften einzutragen. Der Kasten *Biographie* ist für ein richtiges Abenteurertagebuch natürlich viel zu klein. Er dient eher dazu, wichtige Daten aus dem Vorleben der SpF aufzuzeichnen (Geburtsort, Aufenthaltsorte im Vorleben etc.). In jedem Falle sollte auf einem Zusatzblatt formlos Notizen über die SpF geführt werden.

Im Kasten *Erstsprache* wird die Muttersprache eingetragen (bzw. die Muttersprachen, wenn der Charakter das Glück hatte, mehrsprachig aufgewachsen zu sein). Zweitsprachen sind Sprachen, die man erst später gelernt hat. Die Erstsprachen erhalten keine Abstufungen, während

die Kenntnis einer Zweitsprache im AFM-System gekennzeichnet wird.

Sowohl Fähigkeiten wie Basiseigenschaften haben in ihren Zeilen Platz für Anmerkungen, von dem man auch reichlich Gebrauch machen sollte.

In die stilisierte Figurenabbildung im Kasten *Rüstung / Verletzung / Heilung* läßt sich eintragen, welche Körperteile wie gerüstet oder auch bekleidet sind (jeweils obere Hälfte). In der jeweils unteren Hälfte ist Platz für Verletzungs- und Heilungsmarkierungen.

Die Vertrautheit einer SpF mit ihren Waffen läßt sich auf der Rückseite in der Waffenliste verzeichnen. Ich empfehle auch hier die *Remiros*-typische Dreiteilung, wobei das AFM-System hier zwar in seiner Dreiteilung, aber nicht in seinen Bezeichnungen passend erscheint. Wer mag, benutzt eben stattdessen +, ++ und +++, was aber effektiv zum gleichen Ergebnis führt.

