

# 5 Tipps für 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, Zweien 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 zutun - werden aber deine Spieler mit leuchtenden Augen und Adrenalin in den Adern vom Spieltisch entlassen.

Allerdings gibt es mit Stunts zwei Probleme im Rollenspiel:

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

Um einen Stunt gut zu beschreiben reicht es nicht, dem 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 Szenen einfach weggenommen wird. Und so was lässt sich auf Dauer kein Spieler gefallen.

Besser ist es, wenn die Beschreibung des Stunts also vom Spieler selbst kommt. Deine Aufgabe als Spielleiter ist dann, den Spieler zu einem Stunt zu ermutigen und ihm 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 also 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.

Die wichtigste Voraussetzung dafür ist Vertrauen. Rollenspieler sind es gewohnt, dass Spielleiter bei jeder herausragenden und spektakulären Aktion zusammenzucken 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.

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 anstellen?

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.

## **1. Krits**

Jedes System beinhaltet in irgend einer Weise die Möglichkeit, kritische Erfolge zu erzielen. 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 schwer fallen, einen Stunt aus der Aktion zu machen - außer, dir fallen heroische Möglichkeiten ein, in einem Katalog zu blättern.

Nun besitzen Krits in verschiedenen Systemen verschiedene Häufigkeiten. Unter Umständen muss man also sehr lange warten, bis man zufällig einen Krit würfelt um mal einen Stunt verwirklichen zu können. Vielleicht lohnt es sich ja in so einem Fall das System ein wenig zu modifizieren, indem du als Spielleiter "Stunt-Punkte" einführst.

## **2. Stunt-Punkte**

Stell beim nächsten Spielabend deiner Runde ein paar Counter in unterschiedlichen Farben zur Verfügung, meinetwegen 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 Counter 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.

## **3. Charaktererschaffung**

Eine andere Möglichkeit, Stunts zu provozieren, besteht in der Gestaltung eines Charakters. Je höher man also die Fertigkeiten und Attribute eines Charakters steigert, umso leichter werden einem Stunts fallen, weil man die Mali, die einem spektakuläre Aktionen verschaffen, leichter überwinden kann, um doch noch zum Erfolg zu gelangen. Versuche mit deinen Spielern also gleich bei der Charaktererschaffung Möglichkeiten aufzuzeigen, welche Fertigkeiten 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.

#### **4. 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.

Meine Tipps für gute Filme, bei denen man sich Einiges abgucken kann, sind "Die Maske des Zorro", "Die drei Musketiere", natürlich "STAR WARS" (alle vier 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.

Sie dir diese Filme einfach nochmal genauer an und überlege dir einfach, wie du die visuellen Darstellungen erzählerisch gut umsetzen würdest. Versuche beim Spielen entsprechende Szenen im Hinterkopf zu behalten. Kopiere sie für eine 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.

#### **5. Rollenspiele, die sich besonders gut eignen**

Einige Rollenspiele sind besser für einen actionbetonten und heroischen Spielstil mit vielen Stunts geeignet als andere. Wenn du dich also für einen solchen Spielstil interessiert und nicht an deinem Stammsystem basteln willst, um ihn umzusetzen, dann wirf einfach mal einen Blick in Spiele wie "7te See" oder "Feng Shui" - beides sind Spiele, die viel Wert auf einen heroischen und cinematischen Spielstil legen. Auch "SHADOWRUN" lässt Möglichkeiten für Stunts offen, genauso wie "EARTHDAWN". Empfehlenswert ist auch "Deadlands", wenn man das Western-Genre mag. Der Klassiker in dieser Beziehung ist natürlich "STAR WARS", auch die neue Version von Wizards of the Coast.

Wenn du Glück hast, findest du in einem Rollenspiel-Laden vielleicht noch eine Ausgabe von "GURPS Cliffhangers". Aktuellere GURPS-Bücher, die viel über Stunts im Rollenspiel beinhalten sind "GURPS Swashbuckler", "GURPS Black Ops" und natürlich "GURPS Martial Arts"

© Marcus Johanus