

I - Leitfaden zum freien Rollenspiel im Imperium Romanum

Leitfaden zum freien Rollenspiel im Imperium Romanum

"Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt." - Friedrich Schiller

Freies Rollenspiel in historischem Rahmen, das ist die Grundlage des IR. Anders als bei "klassischen" Rollenspielen gibt es keine Attributwerte, Würfelwürfe und Tabellen, um die Fähigkeiten eines Charakters und die Welt, in der existiert, zu beschreiben. Anders als bei Computerrollenspielen sieht man keine Pixelmännchen durch die Gegend stiefeln - das gesamte Geschehen wird allein durch Worte definiert. Anders als beim LARP, wo man aus den Reaktionen der Mitspieler sehr unmittelbar erkennen kann, was gut ankommt und was nicht, sitzt beim IR jeder Spieler vor dem eigenen Bildschirm und kann nur erahnen was die Mitspieler begeistert, oder was sie anödet. Zudem gibt es im IR meist keinen "Erzähler", der die Spieler mit einem Plot versorgt, in dem ihre Charaktere glänzen können – sondern jeder Spieler muß sich selbst, und/oder die Spieler sich gegenseitig mit guten Ideen und Spielimpulsen bespaßen...

Diese große spielerische Freiheit im IR schafft Raum für kreativ gestaltete Charaktere und grandiose Geschichten. Sie kann aber auch verwirren, überfordern, Konflikte zwischen Spielern schüren, und mit ihren unzähligen Wahlmöglichkeiten gerade neue Mitspieler erstmal "erschlagen".

Darum dieser kleine Leitfaden, als Starthilfe für neue Spieler, sowie als Gedankenanstoß für langjährige Mitglieder. Er stellt ein paar Grundsätze vor, die das freie Rollenspiel spannender und entspannter machen. Dabei widmet er sich den Themen des Umgangs mit dem historischen Rahmen, der Erschaffung eines Charakters mit Potential, dem Weg zu Spielspaß und guten Geschichten, und dem Vermeiden beliebter Anlässe sich zu ärgern...