

I - Sklaven & Herrschaften

Die folgenden Hinweise wurden von unserer langjährigen Mitspielerin Iulia Helena zusammengestellt. Vielen Dank dafür!

Grundgedanken zum Spiel eines Diener- oder Sklavencharakters

Wer sich einen Sklaven- oder Dienercharakter erstellt, sollte sich vorher darüber bewusst sein, dass der Spieler des Besitzercharakters nicht ständig und ausschliesslich für den Sklaven/Diener anwesend sein kann und sein wird - der Diener oder Sklave gehört zwar zum Leben seines Besitzers, aber ist nicht der ausschliessliche Lebensinhalt desselben. Deswegen sollte man damit klarkommen können, dass man nicht die ganze Zeit darauf hoffen kann, Spiel mit dem Besitzer zu finden oder beteiligt zu werden. Rollenspiel sollte nicht zur gegenseitigen Belastung werden, also ist es grundsätzlich gesünder für beide Seiten, wenn sich der Sklaven-/ oder Dienercharakter neben der Arbeit für seinen Besitzer noch ein Leben schafft - mit Freunden, Dingen, die der Charakter gern tut und ähnliches, damit man sich eine gewisse spielerische Unabhängigkeit bewahren kann.

Sklaven ist es zwar nur nach der Erlaubnis des Besitzers gestattet, einen eigenen kleinen Hausstand zu gründen, diese Beschränkung gilt aber für Diener nicht, und so bietet sich im zwischenmenschlichen Spiel mit anderen Charakteren als dem Besitzer die zweite große Möglichkeit der Unterhaltung.

Wer seinen Charakter sehr auf den jeweiligen Besitzer ausgerichtet spielen möchte, muss sich im Klaren darüber sein, dass der Spieler des Besitzers durchaus ein Anrecht darauf haben sollte, sich auch anderweitig zu beschäftigen und noch anderes zu tun, als dem Sklaven Spielanreize zu bieten. Eine weniger genutzte Tochter-ID wird so zum idealen Sklavencharakter, solange das Spiel nicht generell darunter leiden muss. Jeder Spieler eines Sklaven- oder Dienercharakters braucht natürlich einen Mitspieler als Besitzercharakter, mit dem er/sie zurecht kommt - daher empfiehlt es sich, eine solche Spielbeziehung nur einzugehen, wenn man das Gefühl hat, auch Sim-Off mit dem Gegenüber einigermaßen zu harmonisieren, schließlich hängt der beiderseitige Spielspaß sehr davon ab, dass beide Seiten sich bemühen, das Spielerlebnis für den anderen interessant zu gestalten.

Wichtig ist, Sim-On und Sim-Off sehr strikt zu trennen - das heisst, wenn der Sklave/Diener gerade im Spiel für etwas bestraft und beschimpft wird, heisst das nicht, dass der Spieler des Besitzercharakters den Spieler des Sklavencharakters ebenso beschimpfen will. Dabei ist wichtig, dem Gegenüber immer klar und auf sachliche Weise zu sagen, was man gerade als weniger angenehm empfindet und welche Handlungen des Besitzercharakters für den Spieler des Sklaven-/Dienercharakters schwierig oder untragbar erscheinen. Ohne gegenseitige Kommunikation wird sich ein Misstand nicht ändern, und Ärger über den anderen Spieler staut sich an, der nicht sein müsste.

Ein Sklaven-/ Dienercharakter muss nicht auf Gefühle, Spaß oder Vergnügen verzichten, doch sollten persönliche Interessen dann erst befriedigt werden, wenn der Charakterbesitzer deutlich macht, dass der Sklaven-/ Dienercharakter sich aus dem Dienst erst einmal zurückziehen kann. Sollte man bereits mehrere Stunden an der Seite des Besitzercharakters ausgeharrt haben, sollte auch eine dezent formulierte Frage an

den Besitzercharakter möglich sein, die den Spieler hinter dem Charakter daran erinnert, dass sein Diener oder Sklave noch anderes Spiel haben können möchte ausser dem bloßen Bedienen/Begleiten.

Historisch betrachtet nahmen Sklaven in der römischen Gesellschaft, wenn sie im Haus dienten, durchaus eine nicht unwichtige Rolle ein - Leibsklaven eines Adligen waren häufig Sekretär, Vertrauter und Assistent zugleich und begleiteten ihren Herrn zu wichtigen Anlässen und Ereignissen, sie halfen bei der Verwaltung des Besitzes ihres Herrn, es war ihnen nicht zuletzt auch möglich, Besitz und Einfluss im Windschatten ihres jeweiligen Besitzers anzuhäufen. Weibliche Sklavinnen oder Dienerinnen waren häufig bei adeligen Damen oder reichen Frauen aus dem bürgerlichen Stand als Zofen und Gesellschafterinnen jene, die das Leben der jeweiligen Frau weit mehr teilten und mitbestimmten als der Ehemann der Damen, sie unterstützten ihre Herrinnen bei Intrigen, halfen bei der Verschönerung, wählten Kleidung mit aus und begleiteten sie überallhin. Wer glaubt, die Rolle eines Dieners oder Sklaven beschränke sich auf die als besseres Haustier, das mit Wonne getreten und missbraucht werden darf, sollte wissen, dass übermäßige Grausamkeit und schlechtes Behandeln von Sklaven auch in Rom als ein Zeichen für einen schwachen Charakter des Besitzers galt - ein Sklave oder Diener darf von seiner Spielrolle mehr erwarten, als 'Sitz!' und 'Platz!' machen zu müssen.

Zusammengefasst lässt sich sagen:

- Kommuniziert mit dem Spieler des Besitzercharakters, wenn euch Dinge gefallen oder nicht gefallen, damit der Spieler des Besitzercharakters auch weiss, was ihr euch wünscht und erhofft.
- Macht euch vor dem Beginn einer Spielbeziehung zwischen Sklaven-/Dienercharakter und Besitzercharakter ein Bild des Spielergegenübers, grundsätzlich sollten die Interessen/Spielstil ähnlich sein.
- Verschafft eurem Sklaven-/Dienercharakter ein soziales Leben und eigene Interessen, wenn ihr nicht ausschliesslich mit dem Besitzercharakter interagieren wollt/könnt.
- Das Spiel eines Sklaven-/Dienercharakters kann sehr viel mehr umfassen als die Tätigkeit als Lustknabe oder -mädchen, wenn beide Seiten es wollen.
- Spielanreize sollten von Sklaven-/Dienercharakter und Besitzercharakter gegenseitig geboten werden.
- Wenn die Lust zum Spiel des Sklaven-/Dienercharakters nicht mehr vorhanden sein sollte, macht dies dem Spieler des Besitzercharakters klar, damit dieser auch Bescheid weiss.

Grundgedanken zum Spiel eines Sklavenbesitzer- / Dienerherrschaftscharakters

Man sagt oft, es sei leicht, Vater zu werden - Vater zu sein ist indes weitaus schwerer. So ähnlich lässt sich auch das Spiel eines Sklavenbesitzers oder Dienerherrschaftscharakters umschreiben (zum weiteren Verständnis: ich werde vorerst wegen der Kürze ausschliesslich den Begriff 'Besitzercharakter' verwenden, meine aber beides) - ein Sklave oder Diener ist schnell erworben oder gefunden, ein dauerhaft interessantes Spiel mit einem so in seiner persönlichen Freiheit beschränkten Charakter aufrecht zu erhalten, erfordert aber einiges mehr an Engagement und Interesse am Gegenüber und dem Charakter des Sklaven/Dieners. Wer glaubt, es sei auf Dauer befriedigend, stundenlang neben dem Besitzercharakter zu stehen und etwa

ein- bis zweimal in der Stunde neue Getränke anzureichen, ansonsten aber die Qualitäten eines mehr oder minder dekorativen Möbelstücks entwickeln zu dürfen, sollte genau dies einige Abende lang selbst spielen: Man wird recht schnell erkennen, wie dröge und wenig spannend dies tatsächlich ist.

Wie ein Elternteil, das sich um seine Kinder regelmäßig kümmern muss, um eine angemessene Erziehung zu gewährleisten, so muss sich auch ein Besitzercharakter um seine Sklaven oder Diener kümmern, da die Charaktere direkt von ihm und seinen Entscheidungen abhängig sind. Wer sich also nicht sicher ist, ob er für die nächsten Wochen oder Monate genug Zeit aufbringen kann, sich um einen anderen Charakter dauerhaft und regelmäßig zu kümmern, mit diesem zu spielen und schlichtweg Zeit zu verbringen, sollte sich keinen Sklaven oder Diener zulegen. Nur wer aus ganzem Herzen bereit ist, sich auf dieses intensive und abwechslungsreiche Spiel einzulassen, ist auch dafür bereit - einer Spiel-Liebesbeziehung nicht ganz unähnlich.

Der Besitzercharakter erscheint vordergründig als der bestimmende Teil der Spielbeziehung, aber letztendlich bestimmt er nur zur Hälfte die Gangart des Spiels, ist er doch als Befehlsgeber derjenige, der dafür sorgen muss, dass die Befehle auch möglich sind zu erledigen. Wer seinem Sklaven befiehlt, dem ungeliebten Nachbarn die Wohnung abzufackeln, ohne dass dieser auch nur die leiseste Ahnung von Brandstiftung hat, dürfte den Spieler wie auch den Charakter schnell in ein unlösbares Dilemma stürzen. Ebenso wenig können der Spieler des Sklavencharakters und der Charakter selbst die Gedanken des Besitzercharakters lesen und bei jedem leisen Wink erahnen, was sich dieser wünscht oder eventuell befehlen will: Klare, eindeutige und vor allem lösbare Anweisungen und Aufgaben erleichtern auf lange Sicht beiden Seiten das Leben. Sollte der Sklave die Aufgabe nicht ordnungsgemäß erfüllen, das heisst, den klar formulierten Befehl nicht oder falsch ausführen, so sollte der Rahmen der Strafe den Charakter des Sklaven nicht unspielbar verletzen oder psychisch so in Not stürzen, dass der Sklavencharakter die nächsten Wochen nur tiefst depressiv vor sich hin vegetieren kann.

Eine Verhältnismässigkeit der Strafe zum entsprechenden Vergehen sollte also immer gewahrt bleiben - wer einem Sklaven die Hände abhackt, weil diese einmal einen Teller fallen gelassen haben, wird bald keine für die Hausarbeit brauchbaren Sklaven übrig haben. Wer seine Sklaven für Fehler gar nicht bestraft, schafft sich eventuell einen Haushalt voller Untergebener, die heimlich über den Herrn lachen. Hilfreich dabei ist, wenn die Spieler von Besitzercharakter und Sklavencharakter die Art und Härte der möglichen Strafen für ein Versagen miteinander besprechen, wenn die Spielbeziehung beginnt - nicht jeder Spieler ist ein Freund blutig ausformulierter Peitschenhiebe oder mag solcherlei mitlesen. Wichtig ist, dass bei Missverständnissen diese so schnell wie möglich geklärt werden - geht einem der Spieler eine Situation zu weit, sollte dies der andere auf sachliche Weise mitgeteilt bekommen.

Der befehlsgebende Charakter muss neben der Fairness und Lösbarkeit seiner Befehle zudem noch bedenken, dass das Spiel eines Sklaven oder Dieners auf Dauer nicht zu eintönig für den Spieler des Sklaven-/Dienercharakters werden sollte. Begleitet der Sklave seinen Herrn zum fünften Fest nacheinander und bekommt allenfalls die Aufgabe, diesem den Wein anzureichen, so sorgt dies nicht gerade für tiefgreifendes Verständnis zwischen den Charakteren, ebenso wenig für interessantes Charakterplay. Mögliche Aufgaben könnten das Beobachten politischer Feinde, das Ausfragen derer Bediensteten oder ähnliches sein, geht es um die Zofe einer edlen Dame, so könnte diese sich musisch bilden, um ihre Herrin und deren Gäste zu unterhalten, oder in Modefragen oder bei Beziehungsproblemen und Familienthemen eine Ansprechpartnerin sein. Ein Sklave oder Diener ist kein Haustier, dem man Befehle im Einwortstil zuwerfen kann, um dann zu erwarten, dass dies auf Dauer Spaß macht. Je anspruchsvoller die Aufgaben für einen Sklaven oder Diener mit der Zeit werden, desto eher entwickelt sich als Basis des Umgangs miteinander ein Vertrauensverhältnis, von dem beide Seiten profitieren können, nicht zuletzt, um einen festen Anspielpartner im Sklaven/Diener zu finden, falls der eigene Charakter von seinen anstrengenden täglichen Aufgaben erschöpft ist und einen Vertrauten braucht, um die eigenen Gedanken zu klären.

Dies erreicht man jedoch nicht einfach im Vorbeigehen, sondern erfordert Mitarbeit von beiden Seiten - dass der Besitzercharakter eine wichtige Anspielstelle des Sklaven-/Dienercharakters darstellt, sollte klar sein, aber ist dieser die einzige, leidet auf Dauer das Spiel in seiner Flexibilität enorm. Sollte der Sklavencharakter sich ausschliesslich auf den Besitzercharakter einschließen und anderes Rollenspiel vermeiden oder verweigern, ist es für den Spieler des Besitzercharakters sicherlich nicht verboten oder verpönt, dies sachlich gegenüber dem Spieler des Sklaven-/Dienercharakters anzusprechen, falls er sich dadurch gezwungen sieht, sein Spiel völlig auf den Sklavencharakter zu konzentrieren.

Die Rolle als Besitzercharakter macht diesen allerdings nicht zur einzigen und hauptsächlichen Bepfehlungshilfe für den Sklavencharakter - dass man für seine Sklaven und Diener Zeit aufbringen sollte, ist unbestritten, aber es sollte für den Spieler des Besitzercharakters auch möglich sein, sich um andere Charaktere in seinem Spielumfeld zu kümmern, sei es die Familie, der Lebenspartner oder Freunde, politische Gefährten und ähnliches. Gerade weil die Rolle eines Sklaven-/Dienercharakters sehr vielschichtig sein kann, wäre es fatal, diese allein darauf zu reduzieren, stets den Schatten des Besitzercharakters darstellen zu müssen, um diesem dienstbar zur Seite zu stehen. Gibt man einem Sklaven-/Dienercharakter die Möglichkeit und den Raum, sich selbst zu entwickeln und auch neues zu lernen, gewinnt man mit hoher Wahrscheinlichkeit einen deutlich interessanteren Gefährten, der selbst mit Leichtigkeit Spielanreize mitbringen wird - dazu gehört es auch, dem Sklaven-/Dienercharakter eine feste Unterkunft, eigenen Besitz und freie Zeit zuzugestehen, die sich auch darin äussern kann, dass der Besitzercharakter nach der Hälfte eines gemeinsam verbrachten Festabends dem Sklaven-/Dienercharakter erlaubt, sich unter die Gäste zu mischen und selbst zu feiern, oder aber nach einem Abend, den man im kleineren Kreis verbringt, einige freie Tage ansagt, die der Sklaven-/Dienercharakter nach eigenem Gutdünken verbringen kann.

Zusammenfassend lässt sich sagen:

- Vor dem Beginn einer Spielbeziehung, in der man selbst den Besitzercharakter darstellt, sollte man sich sicher sein, den zeitlichen Aufwand auch erbringen zu können.
- Sklaven-/Dienercharaktere benötigen klare Ansagen/Aufgaben und fairerweise auch solche, die für den Charakter grundsätzlich lösbar sind.
- Strafen und das Ausspielen von Strafen sollten vor dem Fall einer Bestrafung mit dem Spieler des Sklaven-/Dienercharakters abgesprochen werden.
- Der Sklave-/Dienercharakter sollte eigenen Besitz, kleinere Freiheiten und freie Zeit erhalten, um nicht stets dasselbe spielen zu müssen.
- Bei Unklarheiten und Missverständnissen ist die Kommunikation mit dem Spieler des Gegenübers unerlässlich, um Probleme zu beseitigen.
- Besitzercharaktere sind nicht die einzigen Spielanreizerbringer in der Spielbeziehung und sollten auch dazu nicht stets gezwungen werden.
- Wenn Besitzercharakterspieler und Sklaven-/Dienerspieler es sich wünschen, sollte eine sich entwickelnde Vertrauensbasis zwischen den Charakteren möglich sein.