

# Immanspieler im Rollenspiel

## Immanspieler als Heldentyp?

Immanspieler sind zweifelsohne Helden, wenigstens dann, wenn sie den nach einem kräftezehrenden Turnier den Kaiser-Retho-Kelch oder den Tronde-Igardsson-Pokal vom Jubel der städtischen Bevölkerung begleitet durch die heimischen Straßen tragen. Da den meisten Spielern diese Ehre nie zuteil wird und auch nur die allerwenigsten Immanspieler mehr als ein oder zwei Titel erringen konnten, ist vor allem in kleineren Städten aber ein Sieg gegen den Erzrivalen mindestens ebenso ruhmreich, wie der Gewinn der Allaventurischen Meisterschaft. Wenn Nostria die Andergaster mit blutiger Nase nach Haus geschickt hat, dürfen sich die Spieler eines gehobenen Ansehens in der Stadt erfreuen - zumindest bis zum nächsten Spiel, wenn sie ihrerseits in Andergast mit wehenden Fahnen untergehen.

Dieses Heldendasein der Immangrößen ist allerdings gänzlich verschieden von dem, welches Krieger, Novadis und Hexen, die sich in einer Abenteurergruppe zusammengetan haben und gemeinsam Aventurien durchstreifen, erleben. Die Immanspieler leben in festen Häusern und auch auf den Reisen zu Spielen in anderen Städten übernachten sie für gewöhnlich in Herbergen. Auch sind bisher kaum Berichte bekannt geworden, daß sich eine Immanmannschaft ernsthaften Überfällen ausgesetzt sah. Es bedarf doch einer großen Portion Mut und vieler Angreifer, um eine Gruppe von 30 bis 40 durchtrainierten Männern und Frauen, die alle mit schweren Holzknüppeln und auch wirklichem Kriegsgerät bewaffnet sind, zu überfallen.

Die meisten Immanspieler werden dieses geregelte Leben erst in einem Alter von 30 bis 35 Jahren aufgeben, es sei denn, ihre Leistungen werden durch Verletzungen bereits in einem jüngeren Alter schlechter oder sie überwerfen sich mit dem Betreuer oder ihren Mitspielern. Einige wenige werden vielleicht auf den Reisen zu Auswärtsspielen von der Abenteuerlust gepackt oder hören von der Möglichkeit, wesentlich schneller an Ruhm und Reichtum zu gelangen, als über das harte Training und die vielen Turiniere, denen man sich auf dem Weg zur Meisterschaft unterziehen muß.

Es gibt also durchaus genug Möglichkeiten, einen Immanspieler aus seinem gewohnten Leben herauszureisen und eine Abenteurerlaufbahn einschlagen zu lassen. Man sollte sich aber immer darüber im Klaren sein, daß eine solche Person keinesfalls auf dieses Leben vorbereitet ist. Immanspieler sind im Grunde ganz "normale" Aventurier, die in den schützenden Mauern einer geschlossenen Ortschaft leben. Sie haben weder die Kampfausbildung eines Kriegers oder Söldners erfahren, noch verfügen sie über das umfangreiche theoretische Wissen eines Magiers oder die Erfahrung im Umgang mit schwierigen Lebenslagen, die einen Streuner oder fahrenden Gaukler auszeichnet. Ob er sich wirklich als langfristiges Mitglied einer Heldengruppe anbietet, muß jede Spielrunde selbst für sich entscheiden, als

kurzfristiger Mitwirkender in einem oder mehreren Abenteuern kann er durchaus eine Bereicherung bieten.

Ein Immanspieler sollte als Heldentyp seiner jeweiligen Herkunft eingeordnet werden. Da er aber einen Großteil seines Lebens mit dem Immansport zugebracht hat, sollten einige Modifikationen vorgenommen werden:

Als Grundvoraussetzung sollten Intuition, Geschicklichkeit und Körperkraft einen Mindestwert von 12 aufweisen, da diese Eigenschaften im Imman besonders geschult werden. Die körperlichen Talente sollten etwas besser ausfallen, als bei einer Vergleichsperson, während ein Immanspieler Naturtalente und Fähigkeiten, die man nur durch praktische Anleitung erlernen kann, wie etwa Boote fahren, Nähen oder Schreiben schlechter beherrschen dürfte, da er die Übung in diesen Bereichen zugunsten des Immantrainings zurückstellen mußte. Als Waffen bevorzugt der Immanspieler zweifelsohne stumpfe Hieb Waffen, doch ist er auch im Umgang mit einer anderen Waffe gut geschult, da dies Voraussetzung für den Selbstschutz auf Reisen zu Auswärtsspielen ist.

Da die meisten Immanspieler bereits mehrere große Städte im Rahmen von Turnieren oder Ligaspielen gesehen haben, werden sie sich auch als Helden in diesen gut zurechtfinden. Vielleicht sind sie weit weniger beeindruckt von den architektonischen Leistungen der Baumeister, als ihre Mitstreiter, haben dafür aber mehr Probleme, sich allein in den dunklen Gassen des Armenviertels oder beim Verhandeln mit einem gewieften Händler haben? Da sie meist in der Gruppe reisten und alle organisatorischen Fragen bereits gelöst waren, sollte der Immanspieler mit einem Schuß Naivität und Vertrauen, das alles seine Richtigkeit hat, ausgestattet werden. Allein in der Natur ist er, zumindest am Anfang seiner Abenteurerlaufbahn, hoffnungslos verloren. Hier wird er leicht zu beeindruckt sein von undurchdringlichen Wäldern, schäumenden Wasserfällen oder auch dem gurgelnden fröhlichen Springen eines kleinen Bachs.

## Imman als Fertigkeit

Eher noch als einen reinblütigen Immanspieler in die Abenteurergruppe aufzunehmen, bietet es sich an, bei entsprechenden Gelegenheiten den Talentwert Imman ins Spiel zu bringen. Intuition, Geschicklichkeit und Körperkraft sind im Spiel besonders gefragt, so daß diese drei Eigenschaften für die Probe gefordert werden. Imman gilt als sonstige Fertigkeit.

Ein Talentwert von 0 zeigt, daß der Held sowohl über grundlegende Regelkenntnisse verfügt, als auch weiß, wie Eschenschläger und Korkball zu handhaben sind. Mit diesem Wert können also lediglich Helden aus höheren städtischen Schichten starten, denen es in ihrer Kindheit und Jugend möglich war, regelmäßig Spiele des örtlichen Vereins zu sehen und selbst in der freien Zeit dem Korkball hinterherzujagen. Die meisten Spieler werden mit einem Wert von -2 (ein, zwei Spiele gesehen und schon mal einen Schläger in der Hand gehabt) bis -10 (Imman, kann ich das auch zum Nachtschisch bekommen?) beginnen. Bei Immanspielern, die in

einer Mannschaft aktiv sind, richtet sich der Talentwert für Imman nach deren aktueller Stärke. Ein Freizeitspieler wird kaum über einen Wert von 4 hinauskommen und Spieler mit Stärken im zweistelligen Bereich sind die absoluten Spitzenleute in ihren Mannschaften. Bei ehemaligen Spielern, die den Eschenschläger über dem Amboß zerbrochen haben, sollte wegen des fehlenden Trainings pro Jahr seit dem Rückzug vom aktiven Imman ein Punkt abgezogen werden, bis ein Basiswert von 2 erreicht ist, der ein Niveau anzeigt, daß man, wenn man Imman einmal richtig gespielt hat, nicht verlieren kann.

Der Talentwert für Imman kommt am geeignetsten zum Einsatz, wenn die Beteiligung der Helden an einem Immanspiel und eventuell dessen Ausgang im Kurzverfahren ermittelt werden soll. Beim Ausspielen einer längeren Szene im Spiel oder gar einer kompletten Begegnung hat es sich in der Praxis als nicht stimmungsvoll erwiesen, gehäuft auf das Talent Imman zurückzugreifen. Zwanzigmal die selbe Probe zu würfeln, macht auch den größten Fanatiker mürbe. Stattdessen sollten in solchen Spielsituationen, die ungemein stimmungsvoll und anregend sein können, Proben auf die aktuellen Szenen im Spiel abgelegt werden. Kommt der Ball schnell auf das eigene Tor zugeflogen oder setzt der Gegner zu einer Doppellesche von hinten in die Beine an, ist Intuition gefragt, ein gewagter Paß zwischen zwei Gegnern hindurch oder das Umspielen von drei Abwehrspielern im Alleingang erfordern Geschicklichkeit, während der Einsatz in einem Luftkampf oder ein harter Torschuß Körperkraft erfordern. Das Stoppen eines zwei Schritt großen Stürmers oder das Antreten als Strafstoßschütze erfordern hingegen Mut. Diese Beispiele sollen an einigen Situationen zeigen, wie vielfältig die Szenen und die in ihnen benötigten Charaktereigenschaften in einem Immanspiel sein können. Vor Beginn des Spiels kann mit einer Probe auf Imman ermittelt werden, welchen Malus oder Bonus die Helden auf ihre Aktionen im Spiel erhalten, alles andere kann dann ohne den Talentwert ausgespielt werden.

Natürlich stellt das Ausspielen eines kompletten Immanspiels hohe Anforderungen an die Phantasie und Moderationsfähigkeit des Meisters und sicher ist die Einbindung dieses Spiels nicht für jede Gruppe geeignet, doch kann sie einer abenteuermüden oder verzankten Truppe ein neues Zusammengehörigkeitsgefühl, Spaß am Leben in Aventurien abseits der lebensgefährlichen Pfade und nicht zuletzt viele kleine Anekdoten für zukünftige Abende am Lagerfeuer liefern.