

# Gladiatorenkampf ausgestalten

**Post by "Zorro" of Sep 11th 2019, 2:13 pm**

Den Zwölfen zum Gruße,

ein Mitglied meiner Gruppe (Zwerg mit Einhandaxt und Schild) hat es geschafft - mehr oder weniger freiwillig an Kämpfen in der Bal Honak Arena Al'Anfas teilnehmen zu müssen.

Ich kann jetzt natürlich drei Gegner vorbereiten (die Zahl steht aus Gründen fest), gegen die er nach und nach kämpft, aber ich dachte, ich frag mal noch, ob iwer ähnlichse Szenen bereits hatte oder auch einfach so ein paar kreative Ideen hat:

- Sowohl für die Kämpfe des Zwerges

- Als auch bzgl der Restgruppe (tulamidischer Streuner, al'anfanischer Schwarzmagier, hügelzwergischer Koch) , die währenddessen in den Zuschauerrängen sitzt und sich möglich nicht zu viel langweilen sollte (wobei ich dem Zwer auch seinen Moment gönnen will)

---

**Post by "Renard" of Sep 11th 2019, 2:54 pm**

Hängt von deinen anderen Spielern ab.

Paßt doch genau, bau die drei Gegner und drück sie den anderen Spielern in die Hand. Gladiatorenkampf sollte ja klar sein, da wir nicht in Fasar sind, ist es ja eher weniger kämpfen um zu gewinnen, sondern eher, dem Publikum eine gute Show zu bieten. Dann kann sich jeder sinnvoll beschäftigen und du kannst dich auf das Ambiente konzentrieren.

Wenn die Spieler das mögen, mach einfach ein paar Vorgaben und laß sie die Gegner selber bauen, wenn das nicht zu PG wird.

Edit: Ansonsten kannst du den Schwarzmagier ja auch noch gut einbinden, der hat ja gewissermaßen Heimvorteil und kann den anderen den Fremdenführer und Erklärbar machen.

---

**Post by "Sternenfaenger" of Sep 11th 2019, 6:49 pm**

Ich würde mal die Kämpfe ein bisschen freier gestalten und versuchen, dass ganze aus dem Starren KR-Bereich rauszubringen. Eine Kampfrunde ist dann sozusagen ein längerer Zeitraum mit mehreren Kampfhandlungen - wer zuerst drei mal erfolgreich aus deiner Handlung hervorgeht, wird sieger. Eventuell kannst du den Schauspielerischen Charakter des ganzen zur Geltung bringen. Er bekommt eine recht stumpfe Axt, und es geht mehr drum, sich wie beim Wrestling einen Charakter zu erschaffen, als einen echten Kampf hinzulegen.

Vielleicht wird ihm nach der ersten Runde auch geraten, den Kampf zu verlieren, damit die Wetten passen, bzw. jemand besticht seine Gegner, zu verlieren.

---

### **Post by "x76" of Sep 11th 2019, 10:11 pm**

Ich würde auch das Hauptaugenmerk auf die Unterhaltung legen. Da man ziemlich ramponiert wird in den Kämpfen, halte ich drei Kämpfe in Folge für ziemlich unwahrscheinlich - es sei denn diese sollen einer Hinrichtung gleichkommen (man erwartet nicht, dass der einzelne Kämpfer überlebt). Echte Stars kämpfen wohl höchstens einen Kampf pro Tag (eher pro Woche oder Monat).

Der Zwerg ist wohl weder ein Star noch ein Pausensnack (zum Verheizen) und entsprechend kann er durchaus mehrfach "dran" sein. Die ersten beiden Kämpfe würde ich nicht 1:1 (das ist Premiumunterhaltung und nichts für Neulinge), sondern in Teams oder noch besser Al Anfa typisch in großen Schaustücken (Schlacht, nacherzählte Heldengeschichte, besonders ruhmreicher Moment Al Anfas etc.) arrangieren. Wenn es unbedingt die drei Feinde sein müssen, können sie ja in irgendeiner Form "auf der anderen Seite" aktiv sein (was nicht auf einen Kampf hinauslaufen muss!).

Denkbar ist auch der Einsatz als Co-Star. Er steht als Sidekick einem echten Star zur Seite und hat eine bestimmte Rolle zu spielen. Dies könnte z.B. auch die Funktion eines Rodeoclowns sein (wildes Tier ablenken, damit der Star überlebt).

Al Anfa sieht zwar gerne Blut, aber viel wichtiger ist der Unterhaltungsfaktor:

Möglichst neu, möglichst unvorhersehbar! Selbst wenn man vorher irgendwas ausgemacht hat "Du bekommst die drei Gegner", heißt das noch lange nicht, dass sich die Herren der Arena daran halten. Es zählt der Wille der Mächtigen und natürlich gilt es auch die Gier des Publikums

zu befriedigen.

Ganz klar: vieles wird durchgeplant und das ist die eigentliche Herausforderung für den Zwerg und vor allem rollenspielerisch für seinen Spieler. Du solltest Dir ein System zurechtlegen, das die "Publikumsstimmung" bewertet (-> Held muss Aktionen bringen, die unterhalten - wer dumm schlachtet punktet da nicht! Erhöht außerdem die Chance den "Daumen hoch" zu bekommen, wenn man unterliegt!). Außerdem gilt es natürlich die vorgegebenen Ziele der Planung zu erreichen: sieht das Programm vor, das der "bärtige Minialrik" eine schön blutende Wunde bekommt, hat er eine eben solche zu kassieren und das natürlich so, dass niemand merkt, dass es so vorgesehen ist! Denkbar sind beispielsweise Showaktionen (mit geeigneten Talenten oder Rollenspiel), welche die Parade reduzieren (quasi eine Finte auf sich selbst).

Nicht vergessen, dass es eben genau jene unglücklichen Pausensnacks (bisweilen auch mit mieser Ausrüstung und noch weniger Ausbildung in der Überzahl) gibt. Opfer die der Zwerg zur Belustigung bluten lässt, um ihnen viel zu spät (langes Leiden) ein brutal blutiges Ende zu bereiten (sie kriechen, nässen sich ein oder betteln um einen schnellen Tod...). **Auch das ist alles Teil einer guten Show und der vermutlich schwerste Teil für einen richtigen Helden!** Faire Duelle sind eher die Ausnahme.

Auf die gleiche Weise solltest Du immer wieder auch mal die Kamera auf die Ränge richten:

Die Leute um die Helden herum einbinden und interagieren lassen. Dabei kannst Du Dich von aktuellen Großereignissen inspirieren lassen. Nicht nur im Ring ist was los! Du kannst auch kleine Geschichten einbauen, die die Helden rollenspielerisch "lösen" können. Je nachdem wie gut sich der Zwerg mit der "Unterhaltung" auskennt, könnten Tipps seiner Kameraden in den Pausen vielleicht sein Leben retten (nicht einfach gewinnen! Das Publikum erwartet...). Außerdem kannst Du auch wichtige NSC oder "NSC Helfer" oder ähnliche Dinge im Publikum einbauen (vielleicht kommt man so dem Leibdiener (oder nur dessen Frau, Kindern...) eines NSC nahe, was sich noch als nützlich im Abenteuer erweist. Kassiert der Zwerg heftige Verletzungen, könnten die Helden mit "Rollenspiel" oder "Material" (Bestechung etc.) vielleicht für eine besondere Behandlung sorgen. Auch direkte Unterstützung (siehe Publikumsstimmung oben) kann extrem viel bewirken!

Lass die Spieler doch mal richtig toben und fiebern! Wenn sie das Gefühl haben nicht nur irgendwelche Kämpfe gesehen bzw. bestritten zu haben, sondern Teil einer gewaltigen Show gewesen zu sein und zumindest in Ansätzen verstehen, warum tausende Menschen begeistert in die Arena gehen (selbst wenn die Helden das blutige Treiben an sich ablehnen), dann ist das

Projekt "Arena" ein Erfolg. Ebenso sollte vor allem der Zwerg die düstere, Menschen verachtende Seite des Showbiz sehen. Wenn er rauskommt und sich denkt "drei Duelle, drei Tote... faire Sache so eine Arena" läuft etwas falsch.

Edit:

Das Abenteuer Arena fängt übrigens schon vor den Spielen an: Wenn sich die Helden dem Stadion nähern (groß, beeindruckend, Menschenmassen!), das "Fieber" unter den braven Leuten steigt, Geschäfte gemacht werden, man die Ränge besteigt (die sich Zusehens füllen) uvm. Das Kolosseum ist nur noch ein Schatten seiner früheren Pracht, erfüllt aber auch heutige Menschen noch mit Erstaunen und Bewunderung. Auch dies vermittelst Du im Idealfall. Ebenso die bedrückte Stimmung und wohl oft auch gehetzte Stimmung unter Tage, von der das Publikum nichts mitbekommt. Tausend Rädchen drehen sich, damit die Show funktioniert.

---

### **Post by "Zorro" of Sep 12th 2019, 1:06 pm**

Erstmal wieder vielen, vielen Dank.

Das meiste davon ist großartig und wird Einzug halten:

Gemäß dem Motto "Wir haben gestern etwas von drei Gegnern gesagt? Als würde uns interessieren, was wir gestern sagten" hab ich dann ja wohl alle Hände frei:

Ein Massen(show)kampf zu Beginn, ein Duell in dem ein Mitspieler vllt den Gegner übernimmt, ein Integration der Publikumszufriedenheit, ein moralisches Dilemma - Da ist doch wunderbar viel zusammengekommen. Auf derartige kreative Ideen hatte ich gehofft 😊

---

### **Post by "x76" of Sep 12th 2019, 1:34 pm**

Nicht vergessen, dass es üblicherweise auch bei der Ausstattung (Kostüm, Rüstung, Bewaffnung) kein Wunschkonzert gibt und die Gladiatoren bluten sollen! Statt der typischen Zwergenpanzerung heißt es eher Lederbrustplatte und Lendenschurz. Nur Premiumkämpfer (wertvolle, geschulte Unterhalter die nicht schwer verletzt oder getötet werden sollen) bekommen auch mal Luxus wie eine Gladiatorschulter, Streifenschurz oder gar Kürass.

Generell gilt natürlich das oben gesagte:

Was zählt ist das Schauspiel und das was dort gespielt wird. Wobei der "schwere Soldat bosparanischer Zeit" im "historischen" Schauspiel eher keine schwere Rüstung trägt, sondern ein Kostüm das ihn so erscheinen lässt und nicht unbedingt historisch korrekt ist. Die "Rüstungen" der 300 (Kinofilm) sind sicher eine gute Inspiration - viel Showeffekt, Rüstungsschutz kaum vorhanden. 😊

Auch seine beherrschte Waffe wird der Zwerg wohl am ehesten im 1:1 Kampf führen können (dort möchte man wirkliche Waffenbeherrschung sehen). Wenn die Legionen jedoch im Schauspiel Kurzschwert und Schild als Teil der Uniform tragen, dann auch zwergenhafte Legionär. Ebenso wie man bei der Tierhatz wohl eher Speere, Netze und andere Jagdwaffen (sofern man überhaupt das Glück hat eine Waffe zu bekommen 😡 ) findet. Al Anfa ist auch für ungleiche Paarungen bekannt: Fernkämpfer gegen Nahkämpfer sind durchaus bekannte Aufstellungen!

Zu guter Letzt sollte aber auch deutlich werden, dass die Arena nicht nur ein Ort verlorener Hoffnung ist und gerade im Zusammenhang mit Kor durchaus echter Glaube und Hingebung zu finden sind und das nicht alle Kämpfer "Abfall" oder Sklaven sind. Man kann sehr wohl im begrenzten Umfang Karriere machen, gefeierter Star auf Festen sein und im Verhältnis zu den Fanas (freie, aber bedeutungslose Alanfaner) und seinem früheren Leben geradezu in Reichtum schwelgen.

Tod, Verzweiflung, aber auch Luxus, Freuden und Überfluss - die Arena ist viel mehr als ein Fleischwolf (und unterscheidet sich damit auch von den Blutgruben). Wobei der Zwerg bei guten Leistungen natürlich auch die Sonnenseite kennen lernen sollte. Sei Großzügig! Gerade beliebte freie Unterhalter muss man ködern. Die Oberschicht kann es sich locker leisten. 🍷👍👍