

Faire Fallen, die Spaß machen!

Autor: Christian Broomfield

Fallen sind ein ikonischer, sogar klassischer Bestandteil jedes Dungeons, gleichzeitig aber auch ein oft argwöhnisches Spielelement, welches Frust und Ablehnung in irritierten Spieler*innen hervorruft. Habt ihr jemals eine Falle ausgelöst und Reaktionen ähnlich wie diese bekommen?

SL: „Leider habt ihr die Falle nicht rechtzeitig wahrgenommen und Daedalus wird von drei Giftpfeilen erwischt. Einen Rettungswurf bitte!“

Andrea: „Och nö, das ist doch echt nicht fair!“

Christian: „Ich habe doch gesagt, wir müssen den Korridor durchsuchen!“

Kerstin: „Es gab gar überhaupt keine Vorwarnung, woher sollten wir das denn wissen!“

Keine der Spieler*innen bestreitet, dass die Falle nicht plausibel sei. Möglicherweise erwarten sie sogar, dass ein Dungeon mit Fallen ausgestattet sein *muss* - das gehört schließlich dazu wie Zucker zum Kuchen. Dennoch ärgern sie sich über die Falle. Sie ärgern sich, keine Kontrolle über die Situation gehabt zu haben. Sie ärgern sich, weil es ein blöder "Aha!"-Moment war. Schlimmer noch, die Spieler*innen verhalten sich von nun an paranoid und das Abenteuer gerät ins Stocken. Niemand verlässt den Abend mit dem Gefühl, dass Dungeoncrawling etwas spaßiges ist. Viele lernen, Dungeons auf Grund von Fallen und anderen Faktoren zu vermeiden. Die Spielleitung zieht das Dungeon-Abenteuer noch durch, weiß aber jetzt schon, dass es im nächsten Abenteuer keine Dungeons mehr geben wird.

In diesem Artikel möchte ich dir ein paar Tipps geben, wie du Fallen besser und interaktiver gestalten kannst!

Was ist eine Falle?

Jede SL kennt die Klassiker: Fallgruben, Giftpfeile aus den Wänden, schwingende

Äxte von der Decke oder purzelnde Steinkugeln. Meist warten sie im Verborgenen, allzeit bereit, um für Tod und Blutverguss zu sorgen, bis irgendwer sie auslöst. Der Mechanismus zum Auslösen einer Falle kann beliebig sein, zum Beispiel ein Drahtseil, eine Druckplatte, das Öffnen einer Tür oder Schatzkiste, das Ablaufen einer Sanduhr, magische Runen, etc.

Im Grunde genommen besteht jede erdenkliche Falle aus zwei Kernelementen:

1. Einem Auslöser
2. Einem Effekt

Ein drittes, oft unbeschriebenes Element einer Falle sind die Gefahrenhinweise. Keine Falle möchte sich in der misslichen Lage befinden, noch keine Opfer gefunden zu haben. Dann wäre sie eine ziemlich miese Falle!

Im einführenden Beispiel wurde Daedalus von tödlichen Giftpfeilen erfasst, nachdem seine unvorsichtigen Schritte eine Druckplatte betätigten. Dies aktivierte die Maschinerie unter dem Boden, welches die Pfeile aus der Wand schoss. Die Details, wie genau die Falle funktioniert, sind meistens unwichtig, solange die Spieler*innen nachvollziehen können, welchen Effekt die Falle haben wird und wodurch man sie auslöst.

Wie hätte die SL die Falle anders darstellen können, damit Daedalus oder seine Spieler*in die Chance gehabt hätte, Daedalus' tödliches Schicksal zu vermeiden? Gibt es eine praktische Lösung, wodurch die Spieler*innen sich nicht gezwungen fühlen, jeden Raum aktiv zu durchsuchen?

Regelunterstütztes Suchen nach Fallen

Die meisten gängigen Dungeoncrawling-Systeme haben das Suchen und Entschärfen von Fallen mit einem Regelprozess zugrunde gelegt. Vielleicht helfen uns die Regelungen aus diesen Systemen weiter.

Der Schatten des Dämonenfürsten

Der Schatten des Dämonenfürsten gibt folgende Regel zur Entdeckung von Fallen:

„So gut wie alle Fallen sind versteckt. Ein Wesen, das einen Bereich untersucht, der eine Falle enthält, kann eine

Wahrnehmungs-Probe durchführen, um sie zu finden. Du entscheidest insgeheim, wie viele Nachteilswürfel angerechnet werden, abhängig davon, wie gut die Falle versteckt ist, und durch andere Umstände wie beispielsweise der Zeitdruck. Im Gegensatz zu anderen Proben würfelst du die W6 anstelle des Spielers und passt dessen Ergebnis entsprechend an. Wenn das Gesamtergebnis des Charakters 0 oder weniger beträgt, führt er alle Proben, um die Falle zu finden oder ihrem Effekt zu entgehen, mit 1 Nachteilswürfel durch.“

In Daedalus' Szenario hätte die Spieler*in einen 1W20 gewürfelt und den Bonus oder Malus der Wahrnehmung zum Ergebnis hinzugefügt. Die SL würfelt insgeheim eine beliebige Anzahl von 1W6 entsprechend der Schwierigkeitsstufe der Falle, wählt den höchsten Wert und zieht das dem Ergebnis der Spieler*in ab. Falls das Ergebnis der Probe immer noch 10 oder mehr beträgt, hat Daedalus die Falle erfolgreich wahrgenommen.

Leider löst dieser Ansatz keines der Probleme, den die Spieler mit Fallen eigentlich haben. Durch die Voraussetzung einer Suchaktion („*Ein Wesen, das einen Bereich untersucht, der eine Falle enthält, ...*“), sind die Spieler*innen weiterhin dazu gezwungen, jeden Raum auf Herz und Niere zu durchsuchen. Außerdem gewinnen sie weiterhin keine Kontrolle über die Situation einer ausgelösten Falle.

Dungeons & Dragons 5. Edition

Neu in der 5. Edition von Dungeons & Dragons ist passive Wahrnehmung (*passive perception*). Dieser statische Wert leitet sich von dem Attribut Weisheit (*Wisdom*) und der Fertigkeit Wahrnehmung (*perception skill*) eines Charakters ab. Normalerweise liegt dieser Wert irgendwo zwischen 8 und 15.

Mit passiver Wahrnehmung hat Daedalus ein Ass im Ärmel! Sein Wert ist vergleichsweise hoch mit einer 13. Die SL vergleicht diesen Wert mit dem Schwierigkeitsgrad der Falle und falls die passive Wahrnehmung gleich oder mehr ist, gilt die Falle als wahrgenommen. Die Spieler*in erfährt beim Betreten des Raums von der Gefahr und kann die anderen Spieler*innen auf die Falle hinweisen.

Klingt gut, führt leider zu neuen Problemen. Fallen werden zu einem binären Schwellenwert vereinfacht; entweder weist einer der Charaktere eine größere

passive Wahrnehmung als den Schwierigkeitsgrad der Falle auf und findet sie *automatisch*, oder sie müssen die Falle wieder aktiv suchen. Charaktere mit hoher passiver Wahrnehmung stellen die SL vor einem neuen Problem. Es gibt kaum faire und plausible Fallen, die einen solch hohen SG aufweisen, dass ein Charakter mit hoher passiver Wahrnehmung sie nicht finden könnte. In dieser Situation hat die SL zwei unbefriedigende Lösungsmöglichkeiten und eine, die wir uns im nächsten Abschnitt genauer anschauen werden.

1. Die SL hört auf Fallen in den Dungeons einzubauen. Jede gefundene Falle wird zu einer Routine von, „Du hast die Falle gefunden!“ und „Ich entschärfe sie.“ Dies ist ein höchst unbefriedigender und langweiliger Prozess. Fallen sollten doch für Spannung sorgen!
2. Die SL kann Fallen erfinden, die einen höheren SG haben als die passive Wahrnehmung des aufmerksamsten Charakters. Werden solche Fallen zu oft genutzt, raubt es dem Charakter eines seiner Merkmale - wozu hat die Spieler*in einen Charakter mit hoher passiver Wahrnehmung erstellt, wenn es regelmäßig Fallen gibt, die ihr Charakter nicht finden kann?
3. Fallen, die in ihrer Komplexität so anspruchsvoll sind, dass das Entschärfen der Falle nicht durch eine Probe möglich ist. Dies ist ein interessanter Ansatz und jener, der im nächsten Abschnitt genauer beschrieben wird.

D&D 5e enthält ebenfalls keine Regeln, wodurch Fallen an Reiz gewinnen. Es bleibt nach wie vor ein starrer Prozess, an dem nur wenige Spieler*innen Gefallen finden. Es wird Zeit für einen neuen Ansatz. Einen, wodurch Fallen nicht mit Proben oder Suchaktionen gelöst werden.

Fallen fordern Spieler*innen heraus, nicht ihren Charakteren

Eine Falle besteht aus den Elementen *Auslöser*, *Effekt* und optional *Gefahrenhinweise*. Hat eine Falle Gefahrenhinweise, so werden diese zusammen mit der Beschreibung des Raumes den Spielern vermittelt. Gibt es für die Falle keine Gefahrenhinweise, dann wird entweder der Auslöser oder der Effekt beschrieben.

Zurück zum Beispiel von Daedalus. Die SL entscheidet sich dafür, den *Effekt* der Giftpfeilenfalle zusammen mit der Beschreibung des Korridors zu präsentieren:

„Ihr betretet einen schlangenartigen Korridor übersät mit rostroten Spinnenweben und pilzüberzogenen Knochen. Die Luft ist staubtrocken und jeder Atemzug kratzt und kitzelt im Rachen. In regelmäßigen Abständen sind mehrere fingerdicke Löcher in den Wänden gebohrt, ungefähr auf Schulterhöhe. Eine moderne Leiche liegt neben einer Gruppe solcher Löcher.“

Es obliegt nun den Spieler*innen, die Falle aus der Beschreibung des Spielleiters zu erkennen und ihre Charaktere vor einem ähnlichen Schicksal zu bewahren. Fragen sie nach der Todesursache der Leiche? Wenn ja, finden sie dort alte, zerbrochene Pfeile. Durchsuchen sie den Korridor finden sie eine Druckplatte. Ist dies der Auslöser? Gibt es noch weitere?

Was sind die Unterschiede zwischen diesem Ansatz und den Vorherigen? Müssen die Spieler*innen nicht trotzdem eine Probe zur Wahrnehmung der Falle durchführen? Sind sie nicht trotzdem auf der Suche nach einer Falle?

Der große Unterschied in diesem Beispiel ist, dass die Falle von Anfang an den Spieler*innen bekannt ist und *sie nicht aktiv nach einer Falle suchen müssen*. Es besteht nicht mehr die Frage, *ob* es eine Falle gibt, dies wird immer rechtzeitig von der SL beschrieben. Die Gefahr der Falle führt zu einer spannenden Szene mit bedeutungsvollen und potentiell dramatischen Entscheidungen. In vielerlei Hinsicht ist die Falle eine Begegnung, ähnlich eines sozialen Konflikts oder Kampfs.

Die besten Fallen sind jene, deren Auslöser nicht bekannt aber dessen Gefahr offensichtlich sind. Die Hellebarden verschiedener versteinerten Wächter hängen hoch über einen Altar mit einem magischen Macguffin. Versuchen die Spieler*innen, den Macguffin zu stehlen? Sie wissen genau, die Hellebarden werden alles in ihrer Nähe in blutige Stücke schneiden. Wie können sie die Falle entschärfen? Reicht es, mit etwas Seil oder einem Stab den Macguffin vom Altar zu ziehen?

Dies bedeutet nicht, dass Wahrnehmungsproben keinen Platz am Tisch haben. Solange die Spieler*innen Zeit haben, sei ihnen fast jede Handlung gegönnt, aber in Stresssituationen kann es sehr wohl vorkommen, dass eine Wahrnehmungsprobe über zwischen Leben und Tod entscheidet. Egal, ob eine stressbedingte Wahrnehmungsprobe fehlschlug oder die Spieler*innen während einer Begegnung mit einer Falle den Auslöser betätigten, sie müssen sich nun mit

den Konsequenzen beschäftigen.

Fallen Auslösen

Trotz der Beschreibung der Giftpfeilenfalle hat Daedalus es geschafft, mit seinen zwei linken Füßen die Druckplatte zu betätigen. Einen Rettungswurf hat die Spieler*in noch, aber sie holt zur Sicherheit schon mal ihren nächsten Charakter raus. Sie würfelt, versagt und fühlt sich in ihrer Befürchtung bestätigt. Das Spiel geht weiter, aber wenigstens hatten sie jede Gelegenheit, der Falle aus dem Weg zu gehen.

Moment! Es gibt alternative Handlungswege, statt eines einfachen Rettungswurfs, um mit einer ausgelösten Falle umzugehen. Für manche Fallen mag dies vollkommen ausreichen, aber wer sich mehr Spielraum wünscht, dem könnte eines der folgenden Ansätze gefallen:

1. *Die „Klick!“ Regel.* Daedalus aktiviert die Druckplatte und der SL ruft laut, „Klick!“ Die Spieler*in hat nur wenige Sekunden, um eine Aktion zu verkünden. „Daedalus fällt zu Boden!“ oder „Daedalus springt rechts an die Wand!“ Je nach Aktion verändert sich die Konsequenz der Falle. Fällt Daedalus zu Boden fliegen die Pfeile harmlos gegen die gegenüberliegende Wand. Springt er zur Wand wird er ohne Rettungswurf von den Pfeilen getroffen. Falls die Situation weiterhin unentschieden bleibt, darf die Spieler*in einen Rettungswurf wagen.
2. *Old-School X-in-6.* Fallen in klassischen Dungeons & Dragons-Modulen haben die Eigenschaft, nicht sofort zu reagieren. Die vielen Jahre mangelnder Wartung lassen eine Falle nur unzuverlässig reagieren. Es gibt eine X-in-6 Wahrscheinlichkeit, dass eine Falle mit jeder Aktivierung ihren Effekt auslöst. Falls die Giftpfeilenfalle eine 2-in-6 Wahrscheinlichkeit besitzt, dann wird in Reihenfolge der Charaktere ein W6 gewürfelt. Ist das Ergebnis eine 1 oder 2 schießen die Giftpfeile aus der Wand, sonst passiert nichts. Das hat zur Konsequenz, dass nicht immer nur der vorderste Charakter von einer Falle getroffen wird, es könnte sogar gar nichts passieren!
3. *Das Rettungsmanöver.* Das Pfeifen in der Wand lässt die Gruppe das schlimmste erahnen. Daedalus schließt seine Augen und ergibt sich seinem Schicksal. Doch Shavastii fasst Mut und springt nach vorn, um Daedalus aus dem Weg zu schubsen! Die SL erlaubt der Spieler*in von

Shavastii ein Rettungsmanöver mit einer entsprechenden Probe, um das Leben eines anderen Charakters zu retten. Falls das Spiel Teilerfolge erlaubt, sollte der rettende Spieler beim Teilerfolg selbst von der Falle erfasst werden und bei einem Versagen ist der Versuch gänzlich gescheitert.

Weitere Überlegungen und Einsatzmöglichkeiten

Ein Oger provoziert die Charaktere trotz ihrer Überzahl. Er bewegt sich mit vorsichtigen Schritten über das Schlachtfeld. Was könnte der Grund dafür sein? Möglicherweise befinden sich Fallgruben an den gemiedenen Stellen oder eine arkane Rune wartet nur darauf von einem der Charaktere gestört zu werden. Fallen können einen Kampf von einer routinierten Angelegenheit zu einem einzigartigen Erlebnis verwandeln. Die Aufgabe der Charaktere besteht darin, die Fallen schnellstmöglich zu entdecken oder mit hohem Risiko zu agieren.

Kampfszenen mit Fallen sind dramatisch, sollten jedoch nur mit Vorsicht genutzt werden. Nach Fallen zu suchen verlangsamt das Tempo des Kampfes und es kann irritieren, die gleiche Handlung zu wiederholen. Fallen sollten außerdem zur Art des Gegners passen, zum Beispiel zu tückischen Goblins oder einer Gruppe von Jägern. Sie eignen sich auch für einen Kampf gegen einen BBEG (*big bad evil guy*), dem Bösewicht eines Abenteurers oder einer Kampagne.

Tödliche Fallen

Es gibt jene, die tödliche Fallen lieben, und welche, die sie nicht ausstehen können. Eine solche Falle lässt wenig Spielraum über das Schicksal des Charakters offen. Manchen Spieler*innen fällt es schwer, sich von ihren Charakteren zu trennen und eine tödliche Falle wirkt Seitens des Spielleiters im ersten Moment antagonistisch und unfair. Es gibt sonst fast nichts in Spielen, was einen Charakter mit sofortiger Wirkung tötet und ohne entsprechende Hinweise kann es für Konflikte am Tisch sorgen.

Wer eine tödliche Falle nutzen möchte, sollte dies den Spieler*innen bekanntgegeben werden, am besten in einer Session 0, spätestens aber am

Eingang eines Dungeons oder eines Bereichs, wo eine solche Falle existiert. Die Spieler*innen sollten nicht von einer solchen Falle komplett überrumpelt werden! Des Weiteren ist es eine kluge Entscheidung, die Falle schon lange vorher anzudeuten. Leichen, Überreste, Gekritzel an den Wänden und ein Schauer, der kalt über den Rücken läuft. Am besten ein bisschen von allem! Je mehr Hinweise es zu einer Falle gibt, desto tödlicher darf sie in der Regel auch sein.

Wo Fallen Sinn machen

Eine Falle kann theoretisch überall existieren, solange sie plausibel aufgebaut ist. Ob es Sinn macht, Fallen mitten im Lebensquartier der Goblins zu verteilen, das mag bestritten werden. Gute Orte für Fallen sind jene, die Bewohner eines Dungeons oder Ortes nur selten betreten. Natürliche Kandidaten dafür sind Geheimgänge, verbotene Räume oder versiegelte Areale. Ein- und Ausgänge sind plausibel, aber dann sollte die SL überlegen, ob eine Kreatur diese Falle nicht bereits auslöste. Dies wäre ein Hinweis für die Spieler*innen, dass es in dem Dungeon nur so von Fallen wimmelt!

Kaputte Fallen

Es existieren kaputte Fallen, die einfach nicht mehr funktionieren. Diese Information muss man den Spieler*innen nicht mitteilen. Ein „Klick!“ Moment, wonach glücklicherweise nichts passierte, kann ab und zu für Spannung sorgen! Können die Spieler*innen sich wirklich sicher sein, dass die Falle komplett eingerostet ist? Vielleicht werden sie dadurch unachtsam und aktivieren die Falle wiederholt oder sogar aus Spaß.

Zusammenfassung

Fallen funktionieren am besten, wenn ihre Gefahr bekannt ist. Der Spaß besteht darin, die Spieler*innen mit der Falle zu konfrontieren, statt dass ihre Charaktere sie aus Versehen auslösen. Sie gewinnen dank der „Klick!“ Regel oder dem Rettungsmanöver mehr Kontrolle über das Schicksal ihres Charakters und die letzte Aktion vor dem Auslösen einer Falle sorgt für stimmungsvolle Höhepunkte am Tisch!

Weiterführende Links:

- The Alexandrian, „Rulings in Practice: Traps“ (<https://thealexandrian.net/wordpress/45020/roleplaying-games/rulings-in-practic>)

[e-traps](#))

- Web DM, „Traps & Dungeon Design in 5e Dungeons & Dragons“ (<https://www.youtube.com/watch?v=OFP2MxVeYLY>)
- Questing Beast, „Building Traps That Players Love“ (https://www.youtube.com/watch?v=RY_IRqx5dtI)
- Testament of Malice (<https://www.sersavictory.com/testament-of-malice>)
- The Angry GM, „Traps Suck“ (<https://theangrygm.com/traps-suck/>)
- Bastionland, „34 Good Traps“ (<https://www.bastionland.com/2018/08/34-good-traps.html>)