

DAS ULTIMATE MEISTERHANDWERK

☺ DON'T
PANIC!

TIPPS UND TRICKS
FÜR

SPIELLEITER UND MEISTER



Erste Schritte

Die folgenden Seiten richten sich an all diejenigen, die ihr erstes Abenteuer in der Hand halten und mit einem saloppen „Mach mal“ den Meistersessel für die nächste Spielsitzung zugewiesen bekommen haben.

Es sind also Tipps ganz grundlegender Natur, die Dir als Leser die Scheu vor dem Meisterdasein nehmen sollen sollen und Dir vielleicht einige Anregungen liefern können, wie Du Dein Meisterdasein erfolgreich gestalten kannst.

Um einer Enttäuschung hinsichtlich des Inhalts dieser Spielhilfe gleich vorzubeugen:

Hier wird das Rad nicht neu erfunden! Es ist uns sehr wohl bewusst, dass eine Vielzahl der hier präsentierten Tipps nicht nur dem gesunden Menschenverstand (tm) entsprechen, sondern auch irgendwo im Internet oder in anderen Quellen zu finden sind. Aber aus unserer Sicht haben diese Tipps allerlei Haken. Sie sind wild im Datenlimbus verstreut, sind vielleicht auf englisch, was ihre Qualität zwar nicht einschränkt, ihre Nutzbarkeit hingegen sehr wohl, andere stecken irgendwo in einem Forenbeitragsnebensatz, wo sie gerne überlesen bzw. nie gefunden werden und wie-

der andere sind oft nur ein kleiner Teil eines dicken Regelwerks eines Spielsystems, das uns eigentlich nicht die Bohne interessiert. Wegen all dieser Haken haben wir diese Sammlung gemacht, um dieses Material und die Ideen darin an einem Ort zusammen zu stellen.

Dir als aufmerksamen Leser wird auch nicht entgehen, dass einige Tipps sich wiederholen oder in anderer Form noch einmal auftauchen. Das Stichwort lautet Lernen durch Wiederholung ;-)

Nun viel Spaß und Erfolg beim Spiel!

Die jeweils aktuellste Fassung des Meisterhandwerks findest Du unter:

www.selemer-tagebuecher.de

PS: Kritik, Ergänzungen oder Anregungen sind gerne gesehen. Wende Dich dazu an:

leander@selemer-tagebuecher.de

Das Wichtigste in Kürze

Nur der Spaß zählt

Verlier nie das Ziel Eures Spiels aus den Augen: Spaß haben! Bei allem Hintergrundmaterial, Regeln, Plots und Charakterkonzepten, es geht beim Spielen darum, dass alle (nicht nur Du als Meister, aber auch nicht nur die Spieler) ihren Spaß haben. Trotz all der Spielleitertipps und wohlmeinenden Ratschlägen erfahrener Spieler: Auf dem Weg zu diesem Ziel hat jede Spielrunde ihre eigenen Wege und jeder Spielleiter seine eigenen Kniffe und Ideen.

Wenn Du was Neues vor hast oder Altes verändern willst, dann schau kritisch unter diesem Aspekt drauf: Bringt es Euch allen tatsächlich mehr Spaß? Oder umgekehrt: Wenn Ihr alle bisher Euren Spaß habt, warum was ändern und riskieren?

Und wenn es dann mal nicht so läuft: Denk an Eure besten Spielabende. Was waren die Sternstunden und was war das Tolle daran? Was hat Euch dabei soviel Spaß gemacht und wo ist der Unterschied zum aktuellen Missstand? Wie kommt Ihr wieder in das erfolgreiche Fahrwasser zurück?

Spiel nicht gegen Deine Spieler

„narrativism simulationism, gamism - alles Quatsch!!!“

Ich bin Spielleiter und das impliziert erst‘mal zu 99% sadism!“

Boba Fett im Grofafo

Als Meister spielst Du mit Deinen Spielern und nicht gegen sie. Dass man als Meister die Rolle der Gegner verkörpert, bedeutet nicht, dass man gewinnt, wenn die (Spieler-)Helden verlieren. In der Rolle als Gegner und Hindernis der Spieler forderst Du Deine Spieler. Überfordere sie nicht! Es ist nicht das Ziel des Meisters, die Helden umzubringen, ihnen ihre teuren Spielzeuge wegzunehmen, oder ihnen auf andere Art eins auszuwischen. Dein Ziel als Meister ist es Spaß daran zu haben Deinen Spielern ein interessantes Abenteuer zu bieten, spannende und lustige Szenen zu kreieren oder auch einfach selbst Spaß daran zu haben in die

verschiedensten Rollen der NSCs zu schlüpfen, mehr zu wissen als Deine Spieler, Geschichten zu erzählen und die Welt zu beschreiben.

Don't Panic

Der wichtigste Ratschlag der an dieser Stelle auch nicht fehlen darf: Don't Panic! Hab keine Angst davor dass etwas schief geht. Es wird mit Sicherheit einiges schief gehen! Immer, egal wie gut Du Dich vorbereitest und egal wie viel Erfahrung Du haben wirst! Einziger Unterschied ist, dass erfahrene Spielleiter meist souveräner und gelassener darauf reagieren und sich mit dem Improvisieren leichter tun. Aber das ist nur normal, schließlich gilt hier wie so oft: Übung macht den Meister!

Vorbereitung

Verkompliziere nichts

Du bist derjenige mit dem Masterplan, derjenige, der all die Fallstricke im Abenteuerplot offen vor sich sieht, derjenige der die NSCs in und auswendig kennt und um alle Gefahren weiß. Das gehört alles mit zu den Spaßfaktoren des Meisterdaseins. Aber diese Informationsflut blendet einen auch! Gelegentlich kommt es vor, dass man vor lauter Wendungen und Komplikationen selbst den Durchblick im Abenteuer verliert. Als Anfänger machst Du Dir das Leben schnell selber schwer in dem Du all zu komplexe Dinge ausprobieren willst und gleich nach den Sternen greifst. Gerade am Anfang darf es ruhig 08/15 sein, jeder hat mal klein angefangen. Deine Spieler werden Dir kleine Schwächen im Plot und der Abenteuergestaltung nachsehen, wenn Du Dich ansonsten an die anderen hier genannten Ratschläge hältst.

Erste Schritte

Kooperiere mit Deinen Spielern

Überlege Dir was Deine Spieler von einem Abenteuer erwarten und was ihnen generell beim Spielen Spaß macht. Rede mit ihnen auch mal außerhalb des Spiels darüber. Vor allem bevor Du Dich daran machst eine lang angelegte Kampagne über mehrere Spielabende vorzubereiten klär mit Deinen Spielern was Du etwa im Groben vorhast. Eine epische weltumspannende Kampagne spielen zu wollen, auf die die Spieler keine Lust haben wird genauso schwierig, wie die actionsuchenden Spieler zu einem Intrigenabenteuer zu animieren.

Bevor Ihr beginnt die nächste Episode Eurer Kampagne weiter zu spielen, rekapituliert noch einmal gemeinsam was beim letzten Spielen geschah. Damit vermeidet ihr Missverständnisse und Du kannst gegebenenfalls Deinen Spielern noch einmal wichtige Punkte in Erinnerung rufen.

Denke wie ein Spieler

Vorsicht bei komplexen Abenteuern! Vergiss dabei nicht den Blickwinkel des Spielers. Deine Spieler sehen immer nur einen Ausschnitt dessen, was sich Dir als Gesamtbild darbietet. Was Dir offensichtlich erscheint, kann ihnen völlig verborgen erscheinen, was Du als einen wichtigen Hinweis betrachtest speichern Deine Spieler vielleicht als

nebensächlich ab. Wenn es im Abenteuer also mal klemmt, denk daran: Das Offensichtliche liegt im Auge des Betrachters und gib ihnen weitere Hinweise. Im schlimmsten Fall seid ihr eben schneller fertig mit dem Abenteuer, das ist allemal besser als Spieler stundenlang frustriert herum irren zu lassen.

Lerne aus der Vergangenheit

Es ist eine Binsenweisheit, aber sie gilt auch hier: Aus jeder Erfahrung kann man etwas lernen. Ob der letzte Spielabend ein voller Erfolg war oder ob er im Desaster vorzeitig endete ist dabei eigentlich egal. Mach Dir Gedanken darüber (und schreib es Dir auch mal auf), was allen gefallen hat, was für Gelächter, was für dramatische Szenen und was für desinteressiertes Gähnen der Spieler gesorgt hat.

Bei Spielende ist Dein Job noch nicht vorbei. Hol Dir das Feedback Deiner Spieler ein, das kann auch später noch per Mail oder Telefon sein. So kannst Du z.B. Missverständnisse aus dem Spiel ausräumen und erfahren, wie Deine Spieler einzelne Szenen oder NSCs wahrgenommen haben und was sie davon künftig erwarten.

Bevor Du Dich dann auf das nächste Spielen vorbereitest schau in diese Aufzeichnungen rein und lass sie in die Vorbereitung einfließen. So solltest Du die Langweiler und Ärgernisse reduzieren und den Spaßfaktor erhöhen können.

Umgang mit den Spielern

Alle mal ins Rampenlicht

Banal aber wahr: Jedes Rollenspiel ist für die Spieler und Ihre Helden gemacht! Es ist nicht für die Allmachtsphantasien des Meisters, nicht für seine supertollen NSCs und auch nicht für den perfekt durchgeplanten Handlungsverlauf einer tollen Geschichte, die den Spielern keinen Platz lässt für eigenes Handeln.

Aber das Spiel ist genauso wenig für den einen Superstar unter den Spielercharakteren gedacht! Gib jedem Charakter im Abenteuer mindestens einmal die Chance ins Rampenlicht zu treten und zu glänzen. Ob das der Einsatz seiner speziellen Fähigkeiten ist, der Bezug zu seiner Charakterrolle (sei es als Magier, Krieger oder als Angehöriger einer bestimmten Rasse) oder das Einbeziehen seiner individuellen Hintergrundgeschichte ist, ist egal, Hauptsache es rückt jeden Charakter einmal ins warme Scheinwerferlicht. Merke Dir was die Spielerhelden von den anderen jeweils unterscheidet und gib ihnen im dann Spiel die Chance diese Besonderheiten auszuspielen. Lass auch keinen Spieler zu lange unbeachtet und unbeschäftigt dumm rum sitzen! So ist der Spielabend für niemand verlorene Zeit und jeder kann etwas Positives für sich daraus mitnehmen.

Hör Deinen Spielern zu

Achte auf die Reaktionen Deiner Spieler und hör zu was Deine Spieler gerade sagen und gegebenenfalls auch was sie eben nicht sagen. So kannst Du abschätzen ob sie gerade

ihren Spaß haben und bei der Sache sind oder ob sie von der Szene genug haben oder ob sie sich langweilen. Je früher Du diese Stimmungen erkennst umso besser kannst Du darauf reagieren. So kannst Du einzelne Spieler gezielt ins Spiel wieder neu einbinden oder bei Bedarf z.B. Action-Sequenzen und humoristische Slapstick-Nummern gezielt bringen. Das Zuhören kann Dir aber auch beim Abenteuer selbst helfen, denn die laut geäußerten Vermutungen Deiner Spieler bieten oft eine gute Grundlage um Ereignisse oder gar ganze Plots zu improvisieren. Mach Dir dabei immer wieder auch Notizen zu diesen Ideen und integriere sie in späteren Verlauf des Abenteuers. Deine Spieler freuen sich immer wieder, wenn ihre abstrusen Verschwörungstheorien und gedankenlos daher gesagte Annahmen über die Vergangenheit einer Burgruine aus den ersten Abenteuerkapiteln sich später als tatsächlich zutreffend herausstellen.

Sei vertrauenswürdig

Auch wenn man es oft noch als der Weisheit letzter Schluss zu hören bekommt: „Der Meister hat immer recht“ bedeutet nicht, dass man als Meister vor Vergesslichkeit oder Irrtümern gefeit wäre. Wenn Du Dich also mal getäuscht hast, geh offen damit um und gib den Fehler zu, anstatt Dich in immer abstrusere Wendungen und Ausreden zu verstricken. So baust Du ein Vertrauensverhältnis zu Deinen Spielern auf und sie glauben Dir das nächste Mal auch Dinge, die ihnen zunächst einmal seltsam vorkommen.

Erste Schritte

Behandle alle gleich

Egal ob es Dein Chef, Deine Freundin oder Dein nervtötender kleiner Bruder ist. Behandle alle Spieler gleich! Bevorzuge niemand und benachteilige keinen. Allen fliegt die gleiche Sch**** um die Ohren, wenn im Abenteuer etwas schief geht und alle bekommen ihre verdiente Belohnung, wenn alles geklappt hat.

Trenne die Ebenen

Versuche nie Probleme, die auf der zwischenmenschlichen Ebene der Spieler bestehen Ingame beispielsweise durch das Handeln Deiner NSCs zu lösen. Die wenigsten Probleme können durch drakonischen Strafen, psychologische Kniffe oder dicke Regelwerke aus der Welt geschafft werden. Egal ob es irdische (z.B. ewiges Zuspätkommen, ausgespannte Freundin, verschlammte Regelbücher) oder spielbezogene (z.B. Regeldiskussionen) Probleme sind, sie haben innerhalb des Spiels nichts verloren. Gibt es ein Problem am

Spieltisch rede mit dem betreffenden Spieler oder der ganzen Gruppe darüber, anstatt das Problem mit meisterlicher Gewalt aus der Welt zu schaffen. Oft ist einem Spieler sein problematisches Verhalten gar nicht bewusst.

Im Zweifel für den Angeklagten

Deine Spieler haben bei ihren Entscheidungen nur Deine Beschreibungen zur Verfügung. Wenn sie also eine riskante/törichte Aktion eingehen, weil sie ein Detail der Beschreibung falsch verstanden oder überhört haben, weise sie darauf hin oder ändere die Aktion/Beschreibung zu ihren Gunsten ab (und ja, das steht durchaus im Widerspruch zu der gern zitierten Regel: Gesagt, getan!). Spieler sollten die unwiderruflichen Konsequenzen ihres Handelns im Voraus erkennen können. Klar ist aber auch: Wer gegen einen Drachen Kopf- oder-Zahl um das eigene Leben bzw. den Drachenhort spielen will, darf sich auch nicht beschweren, wenn er verliert.

Das Abenteuer

Sei flexibel

„Kein Plot übersteht den Kontakt mit den Spielern“

Es ist unmöglich auf all das vorbereitet zu sein, worauf das wirre Hirn eines Spielers kommt, schließlich macht für Deine Spieler genau dieses freie Agieren viel vom Spielspaß aus. Nicht nur Aktionen der Helden, sondern auch die Stimmung der Spieler oder die voran geschrittene Zeit können Gründe sein, den Plot umzuändern. Reagiere souverän darauf und improvisiere wo nötig anstatt die Spieler irgendwohin zu drängen bzw. Dinge nicht zuzulassen oder umständlich in dicken Regelbüchern zu suchen.

Deine Spieler wollen etwas in Deinen Augen total bescheuertes unternehmen? Sag nicht Nein, sondern lass sie gewähren. Solange sie wissen worauf sie sich einlassen und keinen falschen Annahmen unterliegen, gib ihnen die Möglichkeit. Schmettere ihre Ideen nicht mit einem kategorischen „Nein“ ab, sondern gib ihnen Gelegenheit ihre Idee auszuprobieren. Sag den Spielern bevor sie loslegen, dass es sehr schwierig oder lebensgefährlich ist und dass es vielleicht auch gar nicht funktioniert (für was gibt es den Probenmodifikatoren? Sollen sie es doch versuchen. Aber hey, wenn es klappt: aus solchen Aktionen entstehen Legenden...).

Pass das Abenteuer an Deine Gruppe an und nicht umgekehrt!

Überleg Dir schon beim Vorbereiten was die einzelnen Charaktere motivieren könnte bei dem Abenteuer mitzumachen. Überleg Dir auch wie Du mit dem Hellsichtzauber des Spielermagiers umgehst, der das Potential hat Dir den Kriminalplot zu versauen. Gibt es eine Alternative, wie Du dem Spieler seinen Erfolg gönnen kannst und das Abenteuer trotzdem spannend bleibt? Lass eben nicht das Aufklären zum Abenteuerinhalt werden, sondern das Einfangen des Schurken.

Nur weil etwas im Abenteuer so drin steht, muss es noch nicht das Richtige für Dich, Deine Spielrunde und die aktuelle Situation sein. Du solltest alles in einem Abenteuer als Vorschlag betrachten, nicht als unverrückbare Tatsache. Wenn es Dir nicht in den Kram passt, dass da Wachen postiert sind, dann sind diese eben gerade auf dem stillen Örtchen oder Kaffee trinken. Wenn im Abenteuer steht: „Da kommen fünf Orks“, dann können es in Deiner Runde auch drei sein, wenn Deine Helden nicht mehr verkraften. Beginne bei Deinem Abenteuer auch mal von hinten und überlege Dir ob und welche Alternativen es zu diesem Finale gibt. Kann der Endgegner nur mit dieser einen Waffe besiegt werden (und wenn ja warum?), baue Alternativen ein und denk dabei auch an die Helden, ob für sie dieser Weg überhaupt möglich und typisch ist.

Wichtig ist bei solchen Änderungen, dass sie dem Spielspaß zu Gute kommen und dass die Logik der Spielwelt berücksichtigt wird (Stadtgardisten patrouillieren selten in 20 Mann starken Gruppen und die Staatskasse wird in der Regel von mehr als einem naiven Soldaten-Azubi bewacht). Auch Regeln sind nur Vorschläge, um eine Situation abzuhandeln. Erscheinen sie unangebracht oder völlig unlogisch, werfe sie einfach über Bord. Allerdings gilt es sich das gründlich zu überlegen, denn in den meisten Fällen haben sich die Autoren ausführlich Gedanken darüber gemacht haben, warum sie eine Regel einführen.

Geh auf die Helden Deiner Spieler ein

Deine Spieler haben sich oft viele Gedanken über den Hintergrund ihrer Helden gemacht und haben ein bestimmtes Charakterkonzept dazu im Kopf. Spiel nicht dagegen an in dem Du regelmäßig ihre Fähigkeiten ins Leere laufen lässt oder sabotierst bzw. in dem Du sie in Situationen bringst, die nicht zu ihrem Konzept passen.

Ignoriere nicht die Ideen und Arbeit Deiner Spieler, sondern nutze dieses Potential und personalisiere Deine Abenteuer (aber nicht jedes), in dem Du Anknüpfungspunkte für ihre Hintergrundgeschichte, ihre Stärken und Schwächen schaffst. Rede mit Deinen Spielern über die Ziele ihrer Charaktere und baue das entsprechend in Dein Abenteuer mit ein.

Nutze es nicht aus, wenn Spieler Schwächen ihrer Charaktere ausspielen und sie Dir ihre Lieblinge damit in die Hand geben, sondern benütze die Situationen dafür dem Spieler Freiraum fürs Charakterspiel zu geben. Wenn Du diese Schwächen jedes Mal gnadenlos ausgenutzt und den Spielercharakter in die Sch**** reitest, werden deine Spieler alles unternehmen, um die Nachteile ihrer Charaktere nicht ausspielen zu müssen. Das Spiel verliert damit schnell einen bedeutenden Teil seines Reizes.

Lass das Spiel laufen und bremse nicht

Wenn das Spiel gerade flutscht, ihr Euch gut unterhaltet und die Stimmung bestens ist, dann sorg dafür, dass Ihr genau dabei bleibt. Fang nicht an Tempo rauszunehmen und die Stimmung zu zerstören in dem Du beginnst nach irgendwelchen obskuren Regeln zu suchen, Karten zu zeichnen oder auf die Reaktion eines Spielers in einem Kampf zu warten.

Lass die Charaktere nicht dumm aussehen

Nichts ist langweiliger als alles wissende alles könnende Superhelden! Deswegen gehört das Scheitern zu jedem Spiel dazu. Aber das bedeutet nicht, dass die (Spieler)-Helden dabei lächerlich oder dumm aussehen müssen. Beschreibe das Scheitern des Charakters seinem Können und seinem Charakterkonzept entsprechend. Der erfahrene Haudegen wird bei einem Patzer keine Slapstickeinlage liefern, sondern einen fürchterlichen Fehlschlag machen, bei dem er seine Waffe verliert oder strauchelt. Vermeide vor allem den NSC als Deus Ex Machina, der plötzlich aus dem Hut gezaubert, die Helden in den Schatten stellt und alle Probleme im Abenteuer alleine regelt.

Sei anschaulich

Das Bild, das Du in Deinem Kopf von der Lage einer Burg oder von der Anordnung des Mobiliars einer Kneipe hast ist mit Sicherheit immer ein anderes, als das Deiner Spieler. So kommt es immer wieder schnell zu Missverständnissen. Wenn Du wichtige Schauplätze beschreibst, zeig es Deinen Spielern. Gib ihnen ein vorbereitetes Handout oder skizziere es schnell auf einem Schmierzettel. Deine Zeichnung muss nicht schön sein, sondern funktional! Gerade um Kampfsituationen übersichtlich darzustellen eignen sich kleine (Zinn-)Figuren.

Woher bekomme ich Abenteuer?

Um zu spielen benötigt man ein Abenteuer. Für den Meisteranfänger empfiehlt es sich nicht, selbst ein Abenteuer zu schreiben. Vor allem dann nicht, wenn er auch nicht beson-

ders viel Rollenspielerfahrung hat. Als Anfänger solltest Du zunächst einmal auf vorgefertigte „Konserven“ zurückgreifen und entweder mit den offiziellen nicht ganz billigen, aber meist sehr gut ausgearbeiteten Abenteuern oder mit den zahlreichen kostenlosen Internetabenteuern beginnen. Für DSA bieten sich speziell die Abenteuer der Spielsteinkampagne an sowie die Abenteuer „Im Bann des Eichenkönigs“ und „Goldene Ketten“ an, da sie speziell für Meisterneulinge konzipiert wurden und zahlreiche Tipps für darin auftauchende Spielsituationen enthalten.

Neben den Kaufabenteuern gibt es auch zahllose (kostenlose) Internetabenteuer. Hier liegt die Schwierigkeit darin, die guten von den schlechten zu unterscheiden und in der Masse das für einen selbst passende zu finden. Gute Anlaufstationen für Internetabenteuer sind der Wolkenturm, mit den besten Abenteuer aus dem Abenteuerwettbewerb Gänsekiel&Tastenschlag und Alveran, mit den Abenteuern aus der dortigen Abenteuer-Werkstatt. Andere Seiten wären der Orkenspalter (massig Abenteuer mit teilweise fragwürdiger Qualität) und die Seiten der aventurischen Regionen wie z.B. das Herzogtum Weiden oder die Seite des Briefspiels in Almada, die sehr schön ausgearbeitete Abenteuer in der jeweiligen Region anbieten.

Wer kein Rollenspieleranfänger ist, daher also eine gewisse Spielerfahrung mitbringt (die Regeln, einige Abenteuer und den Spielwelthintergrund kennt), fährt besser damit ein eigenes Abenteuer zu leiten anstatt auf eine vorgefertigte „Konserve“ zurückzugreifen. Denn welchen Plot und welchen NSC kennt man wohl besser, als die selbst erfundenen?

Versuch nicht Filme und Bücher 1:1 nachzuspielen

Früher waren die Helden noch seelenlose Kleptomane und mit endlosen Dungeons zufrieden, heute wollen sie auch noch einen spannenden Plot.

N.N. gestresster Spielleiter

Die meisten bekannten Filmplots sind schwierig in einem Abenteuer umzusetzen. Sie hängen sehr stark davon ab, dass jemand zur richtigen Zeit am richtigen Ort das Richtige tut und mal ehrlich: Gehören Deine Spielerhelden zu diesen Leuten? Wahrscheinlich müssen sie doch allzu oft erst an den richtigen Ort gebracht werden, wobei ihr Timing miserabel ist und die richtige Entscheidung auch nicht selbstverständlich ist.

Ein guter Abenteuerplot muss also so flexibel sein, dass er auf die Unwägbarkeiten der Spielerentscheidungen Rücksicht nimmt und möglichst viele verschiedene Lösungswege zulässt. Daher solltest Du mindestens zwei verschiedene Spuren Brotkrumen austreuen, die vom Start Deines



Erste Schritte

Abenteuers zum Finale führen. Keine Angst, Deine Spieler werden sicher noch mindestens drei weitere obskure Wege zum Ziel finden.

Lass die Spieler agieren

Denke daran, dass die Adressaten Deines Plots die Spieler sind. Du kannst die größte Freude daran haben, Dir Dutzende hochinteressante, komplexe, aber auch hoch geheime Hintergrundinformationen auszudenken, wenn die Helden keine Chance haben, darüber etwas zu erfahren oder nur als kleine Schachfiguren in einem großen Spiel agieren, dann taugt der Plot nichts. Deine Spieler wollen selbst aktiv sein, sie wollen nicht Deinem Überhelden beim Probleme lösen zu sehen. Dein Plot muss ihnen also die Möglichkeiten dazu bieten selbst das Spiel zu gestalten.

Geh auf die Vorlieben Deiner Spieler ein

Überlege Dir welche Abenteuertypen (Horror, Action, Detektiv) Deine Spieler bevorzugen und was sie nicht leiden können. Deine Spieler haben einen auch bestimmten Grund, warum sie diesen und keinen anderen Helden spielen. Sie verknüpfen mit ihrem Helden etwas, das ihnen Spaß macht (Coole großkotzige Sprüche ablassen, mal direkt auch mit Gewalt Probleme zu lösen ohne lange Debatten und Kopfzerbrechen, eloquent und gebildet sein und damit Probleme lösen usw.). Deswegen sollte Dein Abenteuer darauf eingehen und die entsprechenden Szenen liefern in denen die Spieler mit ihren Helden so agieren können.

Vergiss die Helden nicht

Stell dafür unterschiedliche Anforderungen an die verschiedenen Fähigkeiten der Helden. Ein Kampf für die Kämpfer, ein magisches Ritual für den Magus oder ein kompliziertes Schloss für den Dieb. Denk auch an den persönlichen Hintergrund der Helden und binde ihn immer wieder in das Geschehen ein (z.B. durch Begegnungen mit alten Bekann-

ten, durch Möglichkeit ihre Stärken und Schwächen auszuspielen oder durch Anknüpfungspunkte zu ihrer Hintergrundgeschichte). Außerdem vergiß nicht die Motivation der Helden. Die Helden wollen einen Grund dafür haben, allerlei Strapazen und Gefahren auf sich zu nehmen.

Spaß und Relevanz sind wichtiger als Logik und Realismus

Wie Deine Helden zu einem Kletterseil kommen, wie sie von Ort A nach Ort B gelangen oder wie sie sämtliche Bettler der Stadt befragen kann Spaß machen und relevant sein, muss es aber nicht. Mach deswegen gedanklich immer die Qualitätskontrolle für Dein Abenteuer und die Szenen darin. Stell Dir dabei zwei Fragen: Macht es Dir und Deinen Spieler Spaß diese Szene auszuspielen? Ist das Ausspielen der Szene relevant für das Abenteuer?

Konzentriere Dich auf das Wesentliche

Spar Dir unnötige Arbeit und konzentriere Dich auf das Wesentliche! Die ganzen Nebenkriegsschauplätze wie z.B. Nebenhandlungen um unwichtigere NSCs oder illustrative Stimmungsszenen solltest Du zunächst nur als lose Fäden und grob skizziert anlegen. Wenn Du dann beim Spielen merkst, dass Deine Spieler sich darauf stürzen (und ihr auch die Zeit habt das auszuspielen) dann kannst Du es immer noch vertiefen und ausbauen.

Halt es einfach

Keine scheu vor simplen Plots und Klischees. Dein „einfaches“ Abenteuer wird nachher ganz von alleine kompliziert, wenn sich Deine Spieler einmischen. Hier gilt nämlich die alte Spielleiterweisheit „*Kein Plot übersteht den ersten Kontakt mit den Spielern*“. Eine einfache Grundstruktur hilft Dir die Orientierung zu behalten. Verkomplizieren und neue Komplikationen und Hindernisse einbauen kannst Du immer noch während dem Spielen.

Wissenswertes für Einsteiger

Welche Helden für Anfänger?

Um sich das Meisterdasein nicht unnötig schwer zu machen empfiehlt es sich bei der Charakterwahl der Spielern bestimmte Einschränkungen zu machen. Auf keinen Fall solltest Du den Spielern das Regelbuch in die Hand drücken und sagen „macht mal“, um dann erst beim ersten mal Spielen zu sehen, welche Charaktere Deine Mitspieler gebastelt haben. Am besten ist es mit den Spielern schon vor dem ersten Spieltermin die Charakterwahl zu besprechen und gemeinsam mit ihnen den Helden auszuwählen.

Wenn Du keine Ahnung von den speziellen Regeln und dem Hintergrund eines Helden hast, solltest Du entweder Dir dieses Wissen auch aneignen oder den Helden nicht für das Abenteuer zulassen. Ansonsten läufst Du Gefahr während des Abenteuers böse Überraschungen zu erleben.

Außerdem ist es sinnvoll darauf zu achten, dass die Charaktere zueinander passen und es nicht von Beginn an zu Streit zwischen den Helden kommt (z.B. wegen verfeindeter Kulturen o.ä.). Schließlich sollten die Charaktere zum Abenteuer passen bzw. auch umgekehrt das Abenteuer zu den Helden (für ein Wildnisabenteuer z.B. sind lauter städtische Charaktere unpassend und für die Gruppe Nordlandbarbaren ist ein Dschungelabenteuer auch eher ungeeignet). Man kann auch mit vorgefertigten Helden, die man den Spielern in die Hand drückt, spielen. Das hat den Vorteil, dass man relativ genau weiß was da auf einen zukommt.

Gerade bei Neueinsteigern ins Rollenspiel ist es da sinnvoll auf klischeehafte Charaktere (großer starker tumber Krieger, kleiner schlagfertiger schwächtiger Dieb, versnobter gut aussehender Adelige, goldgieriger, geiziger trinkfreu-

diger Zwerg etc.) zurückzugreifen, da das den Einstieg ins Spiel erleichtert und sie sofort ein Bild davon haben wie ihr Held so drauf ist.

Zu Beginn als Meister solltest Du Dich eher an einfache lineare Abenteuer halten. Dabei ist die Gefahr geringer, dass Du die Orientierung verlierst und Deine Spieler den Plot über den Haufen werfen. Vermeide Abenteuer, die spezielle Regeln erfordern (z.B. Massenkampfregeln, Seegefechte, Dämonenbeherrschung und göttliche Wunder etc.) und beschränke Dich auf Abenteuer mit einer überschaubaren Anzahl NSC.

Wie bereite ich mich vor?

Das Wichtigste in der Vorbereitung ist das eigentliche Abenteuer. Lese es einmal gründlich durch, um die Handlung und die Personen darin kennenzulernen. Bereite vor allem den Anfang ausführlich vor, damit das Spiel in die Gänge kommt. Das nächst wichtigste ist der Schluss, damit das Abenteuer nicht irgendwie im Sand verläuft und kein befriedigendes Ende hat, der Rest kommt dann als letztes. Überlege Dir wie Du wichtige NSCs gut darstellen könntest, wenn vermutlich bestimmte selten genutzte Regeln zum Einsatz kommen, dann schau sie Dir vorher gründlich an. Wenn Du Deinen Spielern Bilder von NSCs oder Orten zeigen möchtest, erstelle eine Kopie davon für Deine Spieler, die Du ihnen dann später als Handout geben kannst.

- Kennst Du alle benötigten Regeln oder musst Du bestimmte Regeln noch einmal nachschlagen?
- Hast Du eine Vorstellung davon, welche Handlungsverläufe möglich sind und weißt Du, wie Du Deine Spieler ggf. wieder auf die „richtige Bahn“ bringen kannst?
- Überlege Dir, wie Du die NSCs darstellen willst, such Dir vielleicht als Anschauungsmaterial passende Bilder dazu aus. Du kannst Dir dazu auch Marotten und Sprechgewohnheiten für Deine NSCs ausdenken und schon mal „trocken“ üben, wie Du das darstellen kannst. Überlege Dir, wie die Personen auf die Helden reagieren und wie sich diese Reaktionen darstellen lassen.

- Ähnliches gilt auch für die Orte des Abenteuers. Benötigst Du einen Plan als Handout, kopiere ihn oder zeichne ihn schon mal im voraus. Überlege Dir, wie Du die Atmosphäre des Ortes rüberbringen (durch Musik, Bilder, Beschreibungen) kannst.
- Was müssen die Charaktere können und tun, um das Abenteuer zu bestehen? Welche Charaktertypen spielen mit, wie werden sie auf die gegebenen Szenen reagieren? Welche Besonderheiten sind bei den Helden zu berücksichtigen (magische Fähigkeiten, bestimmte Vorurteile, Verhaltensweisen und schlechte Eigenschaften)?
- An dieser Stelle findest Du nur die absoluten Grundzüge des Vorbereitens. In epischer Breite wird die Vorbereitungsphase in den Rollenspieltipps auf der Webseite Wolkenturm.de behandelt.

Es gibt zwei Wege die Übersicht zu wahren: Vereinfache das Abenteuer oder bereite Dich intensiver darauf vor.

Für Deine ersten Abenteuer sollte gelten: k.i.s.s.! **Keep it short and simple!** Je simpler Dein Abenteuer umso geringer ist das Risiko, wichtiges zu vergessen oder zu verwechseln. Wenn Du dann etwas Routine hast im Meistern, dann kannst Du nach und nach komplexere Abenteuer spielen. Detektiv- und Intrigenabenteuer gehören genauso wenig zu den simplen Abenteuern wie Abenteuer, die sich viel mit dem Hintergrund der Spielwelt Aventurien beschäftigen. Während Du das Abenteuer vorbereitest kannst Du auch einen Ablaufplan erstellen, in dem Du den erwarteten logischen Verlauf des Abenteuers notierst. Der Meisterschirm vor Dir ist ein guter Ort um ihn dann im Spiel immer vor Augen zu haben.

Wichtige Szenen, Regeln und NSCs kannst Du stichwortartig z.B. auf Karteikarten zusammenfassen, dann hast Du immer alles wichtige dazu auf einen Blick parat“.



* http://www.wolkenturm.de/index.php?page=rst_vorbereitung

** Für viele DSA4-Regeln gibt es dazu auch das Manöverkartensystem (MaKS4), welches Dir im handlichen Karteikartenformat wichtige Kampf- und Zaubermanöver übersichtlich kurz gefasst anbietet. Zu finden ist das MaKS4 unter: Wolkenturm.de.

Erste Schritte

Außerdem helfen Dir die Tabellen des offiziellen Meisterschirms (oder vergleichbare Listen aus dem Internet). Darin findest Du immer schnell die wichtigsten Informationen (Preislisten, Waffen- und Zaubertabellen, Probenmodifikatoren usw.), die Du immer wieder brauchen wirst.

In den Kampfszenen geht es oft hektisch zu, hier hilft es Dir die Situation plastisch mit Hilfe eines Plans und einiger Figuren darzustellen. Dann sieht jeder Spieler sofort, wer wo steht und Du vergisst niemanden dabei.

Vermeide Stress, denn der sorgt für Dein Chaos. Sorge für Disziplin bei Deinen Spielern. Gegebenenfalls kann Dir dabei eine kleine Spielzeugglocke oder ein „Richtehammer“ helfen, mit denen Du die Spieler darauf hinweisen kannst, dass es gerade am Spieltisch zu chaotisch und laut ist. Versuch es nicht mit einfach lauter reden, dadurch steigt nur der allgemeine Lärmpegel und bestraft nicht die Helden für das Fehlverhalten ihrer Spieler.

Abweichen vom Vorhergesehenen

Wenn Deine Helden schon stark angeschlagen sind und es ist ein (unwichtiger) Kampf vorgesehen, dann müssen die Gegner nicht so zahlreich oder stark sein, wie im Abenteuer geschrieben. Du kannst diesen Kampf auch ganz weglassen. Umgekehrt gilt dasselbe: Du kannst auch spontan Dinge einbauen, die so nicht im Buch vorgesehen sind. Wenn Du das Gefühl hast, dass Deine Spieler mal wieder Action benötigen (sie z.B. anfangen neue Waffenbilder auf ihre Charakterblätter zu zeichnen oder sonst nicht bei der Sache sind) dann gib ihnen was zu tun und improvisiere einen kleinen Zwischenfall. Das können ein Überfall oder Angriff eines wilden Tieres sein, seltsame Spuren, die sie zunächst nicht erklären können oder auch einfache Begegnungen mit NSCs sein, die irgendwie interessant zu sein scheinen (ein wandernder Magus, ein Händler mit exotischer Ware usw.). Für solche Zwischenfälle sind die Zufalls- bzw. Begegnungstabellen eine gute Quelle der Inspiration.

Wie fülle ich Lücken?

Bereite Dich auf das Improvisieren vor in dem Du Dir einen Ideenpool dazu anlegst. In diesen Pool kommen z.B. Namenslisten, Tabellen mit typischen NSCs und Zufallsbegegnungen. Die beiden letzteren kannst Du auch bereits in Form von kleinen Szenen auf Karteikarten ausarbeiten, die Du dann jederzeit unabhängig von dem Ort an dem sich die Helden aufhalten verwenden kannst.

Klebe beim Improvisieren nicht an irgendwelchen Spielwerten. Meist sind die im konkreten Fall gar nicht so wichtig und Du kannst sie einfach schätzen. Ob ein Ork nun einen Rüstungsschutz von zwei oder drei hat ist meist nicht so wichtig, zumal Deine Spieler den konkreten Wert sowieso nicht erfahren (sollten).

Wenn Du die Spielwelt improvisieren willst bzw. wegen der Nachfragen Deiner Spieler sogar musst, halte Dich an Vorbilder aus der Realität, Filmen, Büchern oder an Klischees. Lass Dir bei den zahllosen Kleinigkeiten Deiner Beschreibungen vom gesunden Menschenverstand helfen und gestehe das auch Deinen Spielern zu. Wenn etwas logisch nachvollziehbar vorhanden sein sollte, dann ist es da, ohne

dass es im Abenteuer extra erwähnt ist, Du es explizit aussprichst und ohne dass Deine Spieler nachfragen müssen. In einem Stall wird sich ebenso immer ein Strick oder Seil finden um einen überwältigten Nachtwächter zu fesseln, wie sich im Arbeitszimmer eines Magiers eben immer Schreibzeug und Papier finden lässt.

Wie stark und mächtig soll's denn sein?

„Überraschenderweise“ hängt es von den Fähigkeiten Deiner Gruppe ab, was zu heftig für Deine Gruppe ist. Eine Faustformel für angemessene Werte gibt es nicht. Am Anfang überschätzt Du Dich schnell bei der Einschätzung wie gefährlich ein Monster oder NSC ist. Du fährst daher besser damit, wenn Du Deine Monster und Gegner eher leichter als schwerer gestaltest. Lass Deinen Spielern den Spaß wenn sie ohne Probleme siegen. Sie werden lieber einen leichten Sieg und Zufriedenheit wollen, als einen mörderharten Kampf und den Frust einer Niederlage. Mit der Zeit wirst Du genug Erfahrung sammeln und ein Gespür für die Welt entwickeln, so dass Du die Kampfstärke perfekt abschätzen kannst und Deinen Spielern sowohl den mörderharten Kampf als auch das süße Gefühl des Triumphs liefern kannst.

Die Kampfkraft kannst Du auch anpassen, in dem Du mit eher vielen, aber dafür schwachen Gegner für die Helden spielst. Die Helden werden oftmals nicht den Überblick haben, wie viele Gegner tatsächlich da sind, so kannst Du dann je nach Bedarf weitere Gegner auftauchen oder „heimlich verschwinden“ lassen.

Du hast auch die Möglichkeit Deinen Monstern und Gegnern gar keine festen Werte zu geben und sie erst im Spiel nach dramaturgischen Aspekten festzulegen. So kannst Du flexibel auf den Zustand der Helden reagieren oder Deinen Erzscharken einen würdigen Endkampf gestalten lassen, ohne dass er nach drei Schlägen schon k.o. geht. Aber Achtung halte Dich dabei an realistische Zahlen, denn Deine Spieler werden sich wundern, wenn der sich so heftig wehrende Ork letztlich soviel Schaden einsteckt wie ein ausgewachsener Drache.

Wann würfle ich eine Probe?

Wenn es zum Streit zwischen Würfel und Story kommt, gewinnt immer die Story

Robin Laws

Lass die Würfel nur bei Aktionen sprechen, wenn deren Ausgang tatsächlich nicht klar ist, alles andere verzögert das Spiel und kann zu unerwarteten Ergebnissen führen („Du musst nur oft genug würfeln, um einen Patzer hinzu bekommen). Würfel also wenn Deine Helden etwas besonderes vorhaben oder wenn sie einen Vergleich gegen einen NSC gewinnen wollen (z.B. vergleichende Proben von Wahrnehmung und Verstecken).

Wenn den Helden etwas gelingen soll, damit Dein Plot funktioniert (z.B. eine Information erhalten), dann riskiere lieber nicht, dass sie an einer einfachen Probe scheitern. Umgekehrt bedeutet das aber auch, dass Du nicht würfeln (lassen) musst, wenn der (Miss-)Erfolg ohnehin sicher ist. Ein gestandener Held wird ohne Probe über eine Pferde-

tränke springen können, einen zehn Meter breiten Abgrund kann er in einer irdisch-realistischen Welt selbst mit noch so erschwerter Probe nicht überspringen.

Nur weil auf dem Charakterblatt ein bestimmtes Talent steht, heißt das noch nicht, dass man bei jeder erdenklichen Gelegenheit darauf würfeln lassen muss. Für Dinge, die für den Helden selbstverständlich sein sollten, musst Du keine Proben verlangen (z.B. der erfahrene Jäger, der einer einfachen Wildfährte folgen möchte).

Du kannst den Würfel auch als Zufallsgenerator verwenden bzw. um das Glück der Helden testen. Benutze z.B. den Würfel, wenn Deine Spieler Dich fragen, ob die erbeutete Uniform ihrem Helden passt, ob der Nachtwächter bereits seine Runde gedreht hat oder ob ein bestimmtes Heilkraut in dieser Gegend wächst.

Immer wenn die Helden nicht sofort erfahren können bzw. sollen wie erfolgreich sie waren, empfiehlt es sich geheim für sie zu würfeln. Insbesondere trifft das auf alle Wahrnehmungsproben zu. Außerdem bei allen Proben, bei denen die Qualität des Ergebnisses dem Helden zunächst nicht ersichtlich ist.

Gelegentlich kannst Du solche verdeckten Wahrnehmungsproben auch dazu verwenden etwas Spannung zu erzeugen. Dazu würfelst Du eine verdeckte Wahrnehmungsprobe ohne konkreten Anlass, lässt aber durchblicken, dass es gerade etwas zu sehen/hören gegeben hätte. So kannst Du Deine Spieler ein wenig beunruhigen und die Paranoia schüren.

Ist Mogeln für den Meister OK?

Ob Du als Meister überhaupt mogeln darfst oder ob für Deine NSCs ebenso strenge Regeln gelten wie für die Spielerhelden gehört zu den Metaspielregeln und ist Bestandteil des so genannten Gruppenvertrags (siehe Seite 12) Der enthält all diese Abmachungen Eurer Spielrunde welche speziellen Regelungen für Euer Spiel gelten und wie ihr es spielen wollt. Überlege Dir also, was Dir und Deiner Gruppe wichtiger ist: Das strikte verlässliche Einhalten der Regeln oder gelegentlich auch mal zu Gunsten der Spannung des Abenteuers zu mogeln? Je nachdem wie die Antwort ausfällt, solltest Du dann nicht zögern Regeln zu biegen oder Würfelwürfe, Trefferpunkte und ähnliches zu verändern. Unter diesen Umständen kannst Du dann mogeln, um z.B. Würfelergebnisse (von NSCs oder Zufallstabellen) der Situation anzupassen und Werte zu ändern. Denn oft sind Würfelwürfe, genaue Regelauslegungen und exaktes Berücksichtigen von Spielwerten der Spannung und dem Spielspaß im Wege. Denk dabei beispielsweise an den verdeckt operierenden Erzschorken auf den die Spieler aus einer Laune heraus bei der ersten Begegnung gleich einen „Gedanken-Lesen-Zauber“ werfen. Hier könntest Du dafür sorgen, dass sein Widerstandswurf gelingt. Auch bei Kämpfen (insbesondere im Finale des Abenteuers) könntest Du Deinen NSCs unter die Arme greifen und sie noch zwei drei Treffer Deiner Helden mehr einstecken lassen, wenn der Kampf zu schnell und unspektakulär zu Ende gehen droht.

Verliere beim Mogeln nie Dein Ziel nicht aus den Augen! Du beugst die Regeln nur um allen mehr Spielspaß zu geben, nicht aus einer Laune heraus, weil Dich ein Spieler nervt oder es gerade besser zu Deinem Plot passt (und Du zu faul bist Dir eine Alternative dazu einfallen zu lassen). Wenn Du an den Würfel drehst oder bei Werten mogelst, lass es Deine Spieler aber auf keinen Fall wissen (der Spielerschild kann dabei helfen) und Sorge dafür, dass sich der Betrug nicht längerfristig immer gegen die Spieler auswirkt. Auch wenn Deine Spieler insgeheim Deinem Mogeln zustimmen würden, sie wollen es nicht wissen, dass und wann Du mogelst. Sie würden es als Willkür empfinden und sie würden den damit „dramatisierten“ Kämpfen auch nichts mehr abgewinnen können. Verknief Dir deswegen auch, nach dem Spielen Deine Karten auf den Tisch zu legen und z.B. die Werte Deines Erzschorken mit den Spielern zu diskutieren.

Wie gehe ich mit den Regeln um?

§1 Regeln sind auf Papier geschrieben und nicht in Stein gemeißelt

§2 Regeln sind Gebrauchsanweisungen und keine Gesetze

Bei allen Spieltests und Erfahrungen: Offizielle Regeln können nicht jede erdenkliche Spielsituation abdecken. Wenn Dir also eine Regel fehlt oder eine Regel Dir und Deinen Mitspielern in diesem Moment unpassend und unlogisch erscheint: Benutze den gesunden Menschenverstand und ändere Regeln dementsprechend bzw. lass sie ganz weg. Wenn Dir beim Spielen eine Regellücke oder eine unsinnige Regel auffällt, schreib es Dir auf und kläre es nach dem Spielen mit Deiner Gruppe wie ihr das künftig handhaben wollt. Bis dahin lass es laufen und improvisiere einen Würfelwurf und halte Dich dabei an Wahrscheinlichkeiten („wie auch immer die Regel genau funktioniert, eine 20 bleibt ein Patzer...“). Führe auf keinen Fall eigenmächtig eine neue Regel ein, sondern bespreche so etwas immer mit Deinen Spielern, die müssen schließlich auch damit spielen.

Du bist als Meister kein Richter, der keinen Spielraum für die Auslegung der Spielregeln hat. Du bist in Sachen Regeln eher der Trainer Deiner Spieler, der ihnen die Regeln zwar nahe bringt, aber auch zu Gunsten momentan wichtigerer Dinge (wie z.B. Spielfluss oder Stimmung) die Regeln vernachlässigen kann.

Wie vergebe ich Belohnungen?

Wie viel Abenteurerpunkte man vergibt, welche Schätze angemessen sind und welche sonstige Belohnungen auf die Helden am Ende eines Abenteuers warten lässt sich pauschal nicht sagen. Wenn Du ein vorgefertigtes (offizielles) Abenteuer spielst, wird Dir dort in der Regel ein Vorschlag gemacht, was Du vergeben kannst, außerdem haben die einschlägigen Regelwerke meist ein Kapitel in dem sie Richtlinien für die Vergabe von Erfahrungspunkten geben (z.B. DSA Basisspiel S. 272f, Shadowrun 3.01D S. 243f.). Verzichte darauf die Spieler durch die AP-Vergabe zu einer bestimmten Art zu spielen disziplinieren zu wollen oder besonders aktive bzw. erfolgreiche Spieler belohnen zu wollen. Das führt schnell zu hitzigen Diskussionen, wie gespielt

Erste Schritte

werden soll bzw. führt zu einem Wettkampf um die Aufmerksamkeit des Meisters und nicht zuletzt auch zu Schummeleien.

Die meisten Spieler samt ihren Charakteren verhalten sich wie ein Fass ohne Boden, für sie gibt es ein „zu viel“ an Abenteuerpunkten nicht. Deine Spieler verhalten sich da sicher nicht anders, also belohne sie! Um zu vermeiden, dass Deine Helden zu schnell astronomische Spielwerte erreichen solltest Du auch an andere Belohnungen als Erfahrungspunkte denken. Denke dabei nicht nur an Schätze sondern auch an immaterielle Belohnungen: die die Helden erhalten z.B. einen Ehrentitel (sie können sich dafür zwar nichts kaufen, aber es klingt toll) oder eine Connection zu einer wichtigen Persönlichkeit der Spielwelt. Vielleicht kommen sie auch einem Ziel aus ihrem Charakterkonzept näher in dem sie beispielsweise einen Hinweis auf die verschollene Geliebte eines Helden finden.

Wenn Du ihnen tatsächlich zu viel gibst, werden entweder sie irgendwann von ihren Superhelden samt ihren unglaublichen Schätzen gelangweilt sein und wieder was Neues probieren wollen oder aber Du stehst vor dem Problem, dass Du Deinen Spielern innerhalb der Spielwelt kaum mehr etwas vernünftiges/stimmiges entgegensetzen kannst. Dann erkläre Deinen Spielern das Problem und beginnt das Spiel mit einer neuen Heldengeneration. Bei Dieser Generation kannst Du Deine gemachte Erfahrung umsetzen und sparsamer mit den Belohnungen umgehen. Deine Spieler werden dafür sicher Verständnis haben.

Wenn Du Deinen Spielern dagegen zu wenig Belohnungen gibst beschwerden sich Deine Spieler von ganz alleine. Solange es also kein lautstarkes Gemecker gibt, hast Du wohl die richtige Dosis erwischt.

Gruppenmanagement

Als Meister hast Du nicht nur die Verantwortung für Dein Abenteuer und die Spielwelt. Du hast durch Deine Funktion als Meister auch eine besondere Verantwortung dafür, dass das Zusammenspiel der Gruppe gut funktioniert.

Als Rüstzeug für diese mitunter nervenaufreibende Aufgabe lohnt es sich, sich mal Gedanken über die Spieler zu machen. Dann wird Dir sicher manches Problem Deiner Spielrunde klarer und Du kannst es vielleicht auch leichter aus der Welt schaffen.

Spielertypen

Das A und O des Gruppenmanagements ist es die Spieler richtig einzuschätzen. Viele Probleme im Spiel haben ihre Ursache in den unterschiedlichen Zielen und Erwartungen der Spieler. Deine Aufgabe als Meister ist es hier zwischen den verschiedenen Parteien zu moderieren und Kompromisse zu schließen, so dass jeder Mitspieler zum Zuge kommt und seinen größtmöglichen Spaß am Spiel hat. Um Dir zu helfen Deine Spieler besser einzuschätzen gibt es ein Modell, welches idealtypische Rollenspieler beschreibt*. Demnach gibt es sieben Spielertypen, die sich in ihrer Motivation zu spielen, sowie in ihrer Einstellung zu Regeln und Erwartungen an den Abenteuerplot unterscheiden.

Der **Geschichtenerzähler** (Storyteller) möchte eine interessante Geschichte erzählen. Als Spieler ist er daran interessiert, dass das Abenteuer voranschreitet. Eine für die Geschichte irrelevante Tavernenszene lang und breit auszuspielen ist ihm nicht wichtig, da es für die Geschichte unerheblich ist. Wichtiger sind ihm ein konkreter Handlungsbogen mit einem ereignisreichen Abenteuerverlauf sowie ein echter Abschluss der Geschichte. Widersprüche bei Regeln und Logik können akzeptiert werden, wenn sie helfen die Geschichte interessant(er) zu gestalten.

Famoust last words:

Hey Leute, wisst ihr was jetzt echt cool wäre...?

Der **Arschtreter** (Butt-Kicker) spielt das Rollenspiel zur Entspannung bzw. um sich abzureagieren. Er ist auf Action und Kampf aus und will auf diese Weise Dampf ablassen (beliebte Figuren sind kampfbetonte Charaktere wie Krieger, und v.a. Söldner und Zwerge). Die Regeln, ein durchdachter Plot und interessante Charaktere sind für ihn nur dann wichtig wenn sie viel Action, Schlägereien und spektakuläre Aktionen zulassen.

Famoust last words:

Ha! Drei Goblins? So was verputze ich doch zum Frühstück...

Der **Powergamer** (Power Gamer) strebt danach, seinen Charakteren Fähigkeiten und Ausrüstung zu verleihen. Sein Spielziel ist ein in jeder Hinsicht optimierter Charakter, der nicht nur regelgerecht ist, sondern vielmehr auch Regellücken gezielt und raffiniert ausnutzt. Regeln sind ihm also wichtig, um seinen Charakter zu verbessern und werden dazu benutzt ihm im Spiel einen Vorteil zu beschaffen. Ein intelligenter Plot ist dabei weniger wichtig, als die Möglichkeit darin mit den Fähigkeiten und Möglichkeiten des Charakters zu glänzen. Sein Spielziel enthält auch immer einen Wettbewerbscharakter, da er seinen Charakter immer auch an denen seiner Mitspieler misst und diese nach Möglichkeit übertrumpfen möchte.

Famoust last words:

Hey Leute, für ,nen Drachen gibt's n' Haufen Xps...

Der **Schauspieler** (Method Actor) benützt das Rollenspiel um in eine fremde Haut zu schlüpfen und eine fremde Persönlichkeit anzunehmen. Wenn er sich in einen fremden Charakter hinein versetzt nimmt er keine Rücksicht auf einen Abenteuerplot, Regeln oder das Zusammenspielen mit dem Rest der Gruppe. Seine Entscheidungen im Spiel bzw. seine Handlungen im Spiel leitet er strikt aus der Interpretation seiner Spielfigur ab. Regeln sind für ihn weitgehend überflüssig, sie haben keinen Einfluss darauf, wie er seinen Charakter spielt. In einem Abenteuer sucht er Gelegenheit die Charakterzüge seiner Spielfigur umzusetzen und weiter auszubauen, der Plot und die Regeln sind da eher hindernd als fördernd.

Famoust last words:

* Laws, Robin D.: Robin's Laws of Good Game Mastering (RoLoGG), 2002.

Erste Schritte

Spieler: Für den König und die Ehre!“

Drache: „Für mein Mittagessen!“

Der **Gelegenheitsspieler** (Casual Gamer) geht diesem Hobby nach, weil es seine Freunde eben auch tun. Wenn er mit ihnen etwas unternehmen möchte „muss“ er eben ein Rollenspiel spielen. Er ist also eher zufällig mit von der Partie. In der Regel spielt er sehr zurückhaltend und tritt nicht auffällig in Erscheinung, während er gerade die Bilder eines Quellenbuchs bewundert oder ein Comic liest. An einer ausführlichen Ausgestaltung seines Charakters oder Plots hat er ebenso wenig gesteigertes Interesse, wie am Lernen neuer Regeln.

Famoust last words:

Was war noch ,mal ein Basilisk?

Der **Spezialist** (Specialist) hat sich im Laufe seiner Spielerkarriere auf einen bestimmten Typus an Charakter festgelegt. Oft sind es bestimmte Rassen wie z.B. Elfen oder Zwerge, oder bestimmte Professionen wie Magier oder eine Hexe. Solange dieser Spieler seine „Spezialität“ ausspielen kann sind ihm Regeln und Abenteuer egal und umgekehrt ist er an Regeln und Abenteuer interessiert wenn sie ihm helfen seinen Charakter auszuspielen.

Famoust last words:

Ich bin Schelm ich darf das!!!

Der **Taktiker** (Tactician) hat es nicht gerne wenn viel im Abenteuer geschieht und er in eine reaktive passive Rolle gedrängt wird. Dadurch verliert er die Kontrolle über das Spielgeschehen, was ihn daran hindert einen komplexen Plan zu entwickeln und umzusetzen. Er arbeitet gerne eine raffinierte Strategie aus (das kann das Einnehmen von Festungen, die Verteidigung einer Stadt oder den Einbruch in ein Haus betreffen). Er plant gerne und freut sich hinterher, wenn der Plan funktioniert. Kommt es zum Kampf oder zu Action, dann hat irgendetwas in seinem Plan vermutlich nicht funktioniert. Regeln sind dem Taktiker wichtig, denn durch sie kann er das Spiel beeinflussen und berechnen. Das Abenteuer soll ihm die Möglichkeit geben Pläne zu schmieden. Sein ärgstes Gräuel betrifft Abenteuer in denen er nicht planen kann und (Mitspieler-)Charaktere, die seine Pläne durchkreuzen.

Famoust last words:

Ich habe einen Plan der nicht schief gehen kann!

Was Spieler wollen

„Daran erkenn ich meine Pappenheimer...“

Wallenstein in Schillers „Wallensteins Tod“

Es ist das A und O einer funktionierenden Spielrunde, dass Du weißt, was Deine Spieler wollen. Neben den Überlegungen zu den Spielertypen (s.o.) ist das Feedback ein wichtiges Instrument um Dir die Möglichkeit zu geben besser auf Deine Spieler einzugehen. Also rede mit ihnen darüber, was ihnen eigentlich beim Spielen gefällt und was nicht. Hol Dir das Feedback der Spieler bezüglich ihrer Wünsche und Erwartungen. Hier dazu ein paar Beispiele:

Feedback für Meister und Spieler

Fragen an die Spieler

- Was hat Dir gefallen/nicht gefallen?
- Was mache Ich als Spielleiter falsch/gut?
- Was sollte beim Spielen geändert werden?
- Welche Situation erschien unklar/ unlogisch?
- Welche Szene hat Dir besonders gefallen/missfallen?
- Welche Regeln sollten in Zukunft weggelassen werden, welche sollten ausgespielt werden?
- Was ist Dir an einem der Mitspieler positiv/negativ aufgefallen?
- Bei welcher Szene warst Du am „tiefsten“ drin im Spielgeschehen?
- Gab es genügend Szenen um den Charakter auszuspielen?
- Was fandest Du langweilig und wo hätte man noch mehr ausspielen können?

Fragen an den Meister

- Was hat Dir am Spieler/Heldenverhalten gefallen/nicht gefallen?
- Was macht der Spieler falsch/richtig?
- Gibt es wichtige Situationen in denen Du das Verhalten des Charakters nicht verstehst?
- Was sollte der Spieler beachten, um seinen Charakter besser spielen zu können (Quellenbücher, Vorbilder)?
- Sollte der Spieler sich mehr oder weniger ins Spiel einbringen?
- Gibt es Regeln oder Hintergründe, die der Spieler mit seinem Charakter nicht beachtet hat oder die er ignorieren sollte?

Das ganze Feedback ist natürlich nutzlos, wenn Du es nicht umsetzt. Wie Du die Wünsche Deiner Spieler im Spiel umsetzen kannst findest Du in den Kapiteln Flag Framing auf Seite 28 und Bangs Seite 29.

Heldengruppen zusammenstellen

Du kennst Dein Abenteuer und kennst Deine Spieler, dann solltest Du Dich auch um die letzte Unbekannte kümmern: Die Helden. Bei der Gestaltung der Kampagne und der Zusammensetzung der Heldengruppe gilt es allerlei zu beachten.

Charakterkonzept

Das Charakterkonzept beschreibt, wie ein Spieler seinen Charakter spielt, wie er ihn spielen möchte und wie er seinen Charakter betrachtet sehen will. Es ist meist an einem Vorbild oder an einer Mischung aus verschiedenen Vorbildern orientiert. Im Charakterkonzept werden Persönlichkeitsmerkmale (arrogant, sensibel, rachsüchtig, humorvoll usw.), Auftreten, Vorlieben und Abneigungen, Ängste sowie die Außenwirkung (wie der Charakter auf einen neutralen Beobachter wirkt) festgelegt.

Erste Schritte

Das Spiel beginnt schon vor dem Spiel, nämlich wenn die Spieler sich daran machen ihre Helden zu basteln. Sprich Dich dabei auf jeden Fall mit Deinen Spielern ab, was für Helden sie spielen wollen und was Du für geeignet hältst, sonst kannst Du später am Spieltisch so manche Überraschung erleben.

Achte darauf, dass Ihr eine abwechslungsreiche Truppe zusammenbringt und jeder Spieler auch seine eigene Nische hat, in der er glänzen kann. Jeder Spieler ist stolz auf seinen Helden und das was der kann, vor allem wenn niemand anderes ihn dabei überbietet. Achte also schon bei der Zusammenstellung der Helden darauf, dass jeder Held seine Nische hat, in der er den anderen Charakteren überlegen ist. Ansonsten ist der Held schnell überflüssig und kann immer nur mitlaufen, aber nie selbst hervorragen, was seinen Spieler sicher schnell frustrieren wird. Eine Spielrunde mit vier Dieben kann funktionieren, kann aber auch zu einem ungesunden Wettkampf und Spiel gegeneinander führen, wenn die Spieler versuchen sich gegenseitig zu übertrumpfen.

Aber diese verschiedene Paradedisziplinen, Fähigkeiten und Besonderheiten der Helden sorgen auch dafür, dass diese Helden unter einen Hut zu bringen dem Hüten eines Sacks Flöhe gleicht. Unterhalte Dich mit Deinen Spielern über die Motivation ihrer Charaktere sich einer Gruppe anzuschließen, was sind ihre Ziele und warum glauben sie diese in einer Gruppe besser erreichen zu können. Dabei kannst Du vielleicht die durch Buch & Film so beliebte aber kaum spielkompatible Figur des „lonesome Cowboy“ rechtzeitig „enttarnen“. Denn ohne (plausible) Gründe für eine Zusammenarbeit in einer Gruppe, sind spätere Schwierigkeiten im Spiel vorprogrammiert. So ein Charakterkonzept solltest Du mit dem Spieler besprechen und abändern.

Genauso wie Dein Abenteuer zu den Helden passen muss, so müssen auch die Helden zum Abenteuer passen. Charaktere, die mit 90% der Kulturen, Rassen oder Berufen der Spielwelt auf Kriegsfuß stehen, gegen die Hälfte aller Pflanzen allergisch sind, nur feuchtwarmes Klima ertragen, tiefe Vorurteile gegen sämtliche Weltanschauungen außer der eigenen besitzen und die Reittiere ihrer Kumpanen nur als Vorspeise betrachten sind wirklich selten für ein Abenteuer geeignet. Solche Charaktere mögen Tiefe besitzen und irgendwo auch einen anspruchsvollen Reiz bieten, sind aber völlig gruppenfeindliche Charakterkonzepte.

Schwierigkeiten können außerdem bei zu gegensätzlichen Charakteren (z.B. mit sehr starken Vorurteilen gegeneinander oder zu starken Unterschieden) auftreten.

Es wird nicht für jedes Abenteuer und jede Gruppe jeder Charakter und dessen Konzept passen. Situation und Charakter sollten soweit aufeinander abgestimmt werden, dass es eine grundsätzliche Kooperationsbereitschaft der Charaktere und Spieler gibt. Es geht dabei vor allem um eine langfristig funktionierende Konstellation der Charaktere. Diese Gruppenkombination muss nicht von Beginn an perfekt harmonisieren und muss auch nicht immer reibungslos ablaufen, gerade die kleinen Reibereien zwischen den Helden bieten lustige und interessante Ansätze fürs Rollenspiel der Spieler. Solche kleinen Gegensätze sollten aber keinen Anlass zur Eskalation bieten und damit von Beginn an jede Kooperation verhindern.

Die Rechte des Meisters

„Der Spielleiter hat im Allgemeinen alle Rechte, solange sie seinen Pflichten förderlich sind.“

8t88 im Grofafo

Der Satz „Der Meister hat immer Recht“ ist aus den Debatten um die Rechte des Meisters am Spieltisch nicht tot zu kriegen. Er hat zwar seine Berechtigung, wenn den Spielern der Einblick in die Hintergründe eines Abenteurers oder der Hintergrundwelt fehlt und der Meister daher einfach mehr weiß, als die Spieler und ihre Helden. Der Satz ist aber auch

Erzählgewalt

Als Erzählgewalt wird die Macht eines Spielteilnehmers (hier sind alle damit gemeint, also sowohl Meister als auch „Mitspieler“) bezeichnet, eigene Aussagen Realität in der Spielwelt werden zu lassen. Sie bestimmt also die Reichweite der Spielentscheidungen. Sie wird drei verschiedenen Ebenen zugeordnet:

Charakterebene

Der Spielteilnehmer hat die Gewalt über die Emotionen, Ziele und Absichten eines Charakters. Er bestimmt, was der Charakter tut (tun möchte), wie er aussieht, wie er zu anderen Charakteren und NSCs steht usw. In Sachen Spielercharaktere ist die Charakterebene die exklusive Domäne des jeweiligen Spielers, der hier bestimmt wie sich sein Charakter verhält. Der Meister hat hier üblicherweise nur Kontrolle über seine NSCs und hat ansonsten hier nichts verloren.

Konfliktebene

Hier besitzt der Spielteilnehmer Gewalt darüber, Aussagen, die mit seinem Charakter und der Interaktion mit der Spielumwelt (NSCs, Mitspielercharaktere, Welt im allgemeinen) zu tun haben Realität werden zu lassen. Die Spieler haben nur eingeschränkt Einfluss auf diese Ebene. Für gewöhnlich hat der Meister hier das letzte Wort. Oft definieren hier auch die Regeln, was geschieht und was nicht.

Regisseursebene

Hier besitzt der Spielteilnehmer die Gewalt über charakterunabhängige Aussagen. Er kann Ereignisse und Situationen („Da taucht ein Ork auf“) frei Spielrealität werden lassen und ist dabei nur durch den Gruppenvertrag (der den Umgang mit den Spielregeln und des Spielhintergrunds regelt) eingeschränkt. Diese Ebene ist in aller Regel alleine die Domäne des Meisters.

schlicht falsch, wenn es um Regeldiskussionen und alles Persönliche der Helden geht. Wo hier die Grenzen liegen, macht das Konzept der Erzählgewalt sehr gut deutlich:

Wie weit Deine Autorität als Meisters nun tatsächlich reicht ist durch ein Machtgleichgewicht aus Meister, Spieler und in weitestem Sinne System (neben den eigentlichen Regeln ist hier auch an Spielhilfen, Regionalmodule und Plots offizieller Abenteuer zu denken) bestimmt. Dieses Gleichgewicht bestimmt wer wieviel Einfluss auf die Ausgestaltung des

Spiele hat. Welche Spielmechanismen werden angewendet, welchen Gestaltungsfreiraum hat der Meister z.B. um den Hintergrund des Spiels auszubauen oder neu zu erfinden, welche Entscheidungen fällt er alleine und welche Freiheiten besitzen die Spieler um ihre Aktionen zu unternehmen oder selbst Beschreibungen vorzunehmen.

Das Machtgleichgewicht ist von Eurem eigenen Stil ein Spiel zu leiten bzw. als Spieler es zu spielen abhängig und damit in jeder Spielrunde verschieden. Es wird dabei sehr stark vom Vertrauen zwischen Spielern und Meister geprägt. Gerade für Spieler gilt, dass sie nur dann bereit sind für sie zunächst nachteilige Entscheidungen des Meisters hinzunehmen, wenn sie ihm das nötige Vertrauen entgegen bringen. Um dieses Vertrauen zu fördern ein paar Tipps:

- **Freiräume gewähren:** Spieler, die sich nach Herzenslust austoben können, sind viel eher bereit auf ihre Freiheiten auch einmal zu verzichten, wenn der Meister es dann doch einmal für nötig hält sie zu begrenzen.
- **Erfolge gönnen:** Jeder sucht nach Erfolgserlebnissen. Mach Deinen Spielern das Leben nicht unnötig schwer und nutze Deine Autorität nicht, um gute Ideen der Spieler zu verhindern nur weil sie Deinen Plot gefähr-

den. Oft können schon kleine Erfolgserlebnisse unheimlich befriedigend sein und lassen einen Spieler leichter eine schwierige Phase des Heldenlebens durchstehen.

- **Fehler zugeben:** Wenn erst einmal der Eindruck entstanden ist, Du würdest Dinge nur durchsetzen wollen, weil Du sie irgendwann einmal so gesagt hast, hast Du als Meister schon so gut wie verloren. Der Meister ist nicht unfehlbar und sollte seine Fehler nicht dadurch verschlimmern, dass er störrisch an ihnen festhält.
- **Aussprachen:** Bestimmte Dinge sollten während des Spiels ungesagt bleiben. Nach dem Spiel ist die Zeit um problematische Situationen und Regeldiskussionen noch einmal aufzugreifen und sie mit Deinen Spielern zu besprechen.
- **Konsequenzen:** Wenn du erfahren hast, dass Deinen Spielern etwas nicht gefallen hat, oder dass sie bestimmte Änderungen wünschen, dann versuche das für deine zukünftigen Abenteuer zu berücksichtigen. Wenn Du trotz aller Aussprachen immer wieder die gleichen „Fehler“ machst, dann werden Deine Spieler sich zunehmend darüber ärgern.

Gemeinsam spielen – Der Gruppenvertrag

Rollenspiel ist eine soziale Aktivität von Menschen mit Menschen. Im Umgang unter Menschen gibt es immer Regeln, die sich aus den Umgangsformen, gesellschaftlichen Normen, persönlichen Erfahrungen und Verhältnissen der Beteiligten ergeben. Diese Beziehungsregeln innerhalb der Spieler werden im Rollenspiel als Gruppenvertrag bezeichnet. Der Begriff Gruppenvertrag bedeutet also nicht, wie man vielleicht meinen könnte, „schriftlich in Paragraphen fixierte zwingend anzuwendende Verhaltensregeln“ sondern er beinhaltet eine Mischung aus schriftlich fixierten und nur ausdiskutierten oder stillschweigend angenommene Dinge. Inhalte eines Gruppenvertrags sind häufig:

- Hausregeln verschiedenster Art.
- Umgangsformen in der Gruppe (pünktlich zum Spieltermin kommen, Handy ausschalten, alle beteiligen sich an den Essens- und Getränkekosten, es wird beim würfeln nicht geschummelt)
- Der persönliche Geschmack der Spielrunde (z.B. wir wollen Blut&Gewalt-Abenteuer spielen, wir wollen High Fantasy, wir wollen Intrigenabenteuer usw.)
- Das Verhältnis zu den Genrekonventionen (gibt es immer ein Happy End? Ist der Schurke ein Erzbösewicht oder hatte er einfach eine schwere Kindheit) oder

zum Hintergrund der Spielwelt (darf die Geschichte massiv abgeändert werden, sind Aussagen der Quellenbände bindend)

- Die Möglichkeit bzw. unter welchen Umständen ein Spielercharakter sterben kann/darf.

Normalerweise besteht kaum eine Notwendigkeit sich mit dem Gruppenvertrag näher zu beschäftigen da man ihn unbewusst sowieso im Kopf hat und sich entsprechend verhält. Wenn es allerdings Probleme in der Gruppe gibt, dann ist es hilfreich sich bewusst zu machen, dass so etwas wie einen Gruppenvertrag gibt. Dann kann die Beschäftigung mit dem Gruppenvertrag dazu dienen, ein Problem zu verstehen z.B. wenn es aus einem Verstoß gegen die ungeschriebenen Regeln resultiert).

Interessant wird der Gruppenvertrag insbesondere dann, wenn neue Spieler in eine bestehende Runde integriert werden sollen. Haben diese zuvor in einer anderen Runde gespielt, waren in deren Gruppenvertrag evtl. ganz andere Dinge festgelegt bzw. wurden mit anderen Regeln gespielt. Um einen solchen Spieler zu integrieren kann es hilfreich sein, ihn mit den Eckpunkten des eigenen Gruppenvertrags vertraut zu machen und sich mit ihm vor dem Spielen einmal darüber zu unterhalten „wie man so spielt“.

Was ist gutes Rollenspiel?

„Gutes Rollenspiel“ ist wie „Ewige Glückseligkeit“. Jeder hat davon gehört, alle wollen es eigentlich, aber was man dafür alles machen müsste...

Amat von Lowangen im DSA4-Forum

Wonach kann man Rollenspieler in qualitative Bewertungen einteilen? Was ist ein guter und was ein schlechter Rollenspieler?

Man muss nur genug Leute nach „gutem Rollenspiel“ fragen, um einen rauchenden Schädel und völlige Verwirrung zu erhalten. Wahrscheinlich gibt es eben soviel Definitionen davon wie es Rollenspieler gibt.

Eine klare Festlegung was „gutes Rollenspiel“ sein soll gibt es nicht, das festzulegen macht bei der Vielfalt an verschiedenen Spielen und Spielern auch wenig Sinn. Dennoch kristallisieren sich aus den Diskussionen verschiedene Schlagworte heraus, die gängige Vorstellungen von „gutem Rollenspiel“ beinhalten. Daher hier ein kurzer Überblick über diese gängigen Konzepte:

Charaktergerechtes Spiel:

Die Spieler verkörpern ihre Charaktere glaubwürdig entsprechend den Erwartungen, die allgemein an einen Charakter ihrer Rasse/Klasse/Profession/Kultur gestellt werden. Das muss nicht nur klischeehaft geschehen, sondern kann auch mit Besonderheiten und Macken interessanter gestaltet werden, die aber über den Hintergrund des Charakters irgendwie erklärt werden. Der weiße Ritter, der galant die Damen rettet wäre demnach charakter gerecht und „gutes Rollenspiel“, während der Schankmägde, kleine Kinder und Hunde vergewaltigende weiße Ritter mit seinem Dämonenschwert Tunichtgut dann ein Beispiel für schlechtes Rollenspiel wäre.

Antipowergaming:

Nachdem man in seiner rollenspielerischen Jugend dem Powergaming verfallen war, entwickelt sich oft eine Gegenbewegung, die, mit einem manchmal recht überheblich-arrogantem Gewand angetan, „echtes Rollenspiel“ als eine Art „Antipowergaming“ präsentiert. Es gilt als gutes Rollenspiel eine herausfordernde Figur zu (schau-)spielen, wobei

Die Ursache dieser Diskussion:

[Quote]Und natürlich weisen wir „Narrativisten“ eher daraufhin, dass das Modell hinkt- immerhin geht es davon aus, dass alle Spielweisen gleichberechtigt sind. Und das halte ich für Schwachsinn- denn es impliziert, dass die 14-jährigen Munchkins - mit ihren D&D Stufe 20+ Charaktere, bei denen die Waffenliste ihrer Charakter länger als die zugehörige Charaktergeschichte ist und die komplette Persönlichkeit mit zwei Worten zusammengefasst sind - dass diese Kiddys genauso gutes Spiel machen wie ich oder jeder von euch. Und das ist irgendwie absurd.[/Quote]

Ist es das?

Wie misst man die Qualität eines Rollenspielers? Sind es seine schauspielerischen Leistungen? Oder ist es nicht viel eher die Fähigkeit aus dem Rollenspiel möglichst das Optimum an Unterhaltungswert (Vergnügen, Spaß, Spannung, etc.) herauszuholen? Immerhin ist Rollenspiel ein Gesellschaftsspiel. Und Spiele sollen doch unterhalten. Es ist ja eine Freizeitbeschäftigung, kein Sport.

Und wenn die Fähigkeit, möglichst viel Spaß aus einem Spiel zu holen, das entscheidende Kriterium für die Qualität eines Spielers darstellt, und wenn weiterhin die (Munchkin) Kiddies mit ihren Munchkincharakteren eigentlich mehr Spaß bei ihrem „so Munchkinhaften Spiel“ haben, sind die nicht die besseren Spieler?

Wenn ich mich zurückentsinne, und an die Zeit denke, wo auch ich (oder zumindest andere Spieler während meiner jugendlichen Rollenspielerzeit [denn man selbst war ja nie Munchkin. {wenn ich mich erinnere und es nüchtern betrachte: Doch ich war garantiert einer}]) so gespielt habe:

Was waren wir

Was haben wir

gen. Was sind

wir für einen

Und heute...?

Ich hätte in mächtiger Magier sein können.

Aber NEIN - Ein Ritter mit Stärke 3 ist eine "rollenspielerische HERAUSFORDERUNG"!

damals begeistert. Was haben wir mitgefiebert.

uns Tage und Nächte um die Ohren geschla-

wir damals für Helden gewesen... Was haben

Spaß gehabt.



...bin ich bestimmt viel ausgereifter. Ich weiß worauf es beim Rollenspiel ankommt, ich diskutiere mir einen Wolf, kenne (und verstehe!) GNS, spiele sehr Storyorientiertes Rollenspiel, gebe schlaumeierisch gute Ratschläge.

Spaß? Klar hat man den. Irgendwo... Was das letzte wirklich coole gewesen ist, an das ich mich erinnern kann? Hmmm, lass mich überlegen...

Früher hätte ich Euch mit Stories überschüttet, selbst wenn ihr sie nicht hätten hören wollen...

Na, wer ist jetzt der bessere Spieler?

Der Teenager mit Munchkin Allüren, der wirklich Spaß hat und in seine Spiel aufgeht, oder der hochqualitative Storyteller, der durch seine Kenntnisse leider auch immer mehr Distanz ins Spiel bringt???

Ganz ehrlich:

Wie gern wäre ich noch mal 16 und Munchkin. ;)

Damals habe ich ganze Planeten in die Luft gesprengt :-)

die Herausforderung darin besteht einen extremen (Alter, Rasse, Herkunft) oder besonders schwachen Charakter (oft in Form von körperlichen oder geistigen Behinderungen) durch das Abenteuer zu bringen.

Aktivität:

Oftmals wird ein Spieler, der sich aktiv am Spielgeschehen beteiligt, als guter Rollenspieler wahrgenommen, während der zurückhaltende, still daneben sitzende Spieler gar nicht wahrgenommen wird.

Erfolg:

Betrachtet man Rollenspiel als ein Gesellschaftsspiel wie Monopoly, Siedler oder „Mensch ärgere dich nicht!“ auch, erscheint es logisch, dass ein erfolgreicher Spieler, gemessen an überwundenen Problemen (Rätseln, Fallen, Gegnern, Hindernissen), ein „guter Rollenspieler“ ist.

Geschichtenerzähler:

Hier wird „Gutes Rollenspiel“ dann gespielt, wenn alle Spieler gemeinsam durch ihre Charaktere und mit Hilfe anderer Aktionen eine interessante (spannende oder anregende) Geschichte zu erzählen.

Erlaubt ist was Spaß macht:

Der Spielspaß ist das Maß der Dinge. Es ist egal ob man Erfolg hat, ob man besonders aktiv, charaktergerecht oder schauspielerisch brillant spielt, wichtig ist nur, dass die Beteiligten Spaß haben.

„Gutes Rollenspiel“ basiert auf diesen Idealtypen und ist selbst nichts anderes als ein Idealtyp. In der Realität werden zehn Rollenspieler zehn verschiedene Definitionen davon geben, was sie für gutes Rollenspiel halten. Solche Definitionen bestehen dann praktisch immer aus einer Mischform dieser Komponente.

Entsprechend bemüht sich ein Definitionsversuch von Robin D. Laws diese Komponente auf einen Nenner zu bringen:

Es gibt nur eine Art ein Rollenspiel zu spielen: Die bestmögliche Balance zwischen den verschiedenen Wünschen innerhalb der jeweiligen Spielgruppe.

D.h. „Gutes Rollenspiel“ besteht aus einer Balance der verschiedenen Komponenten und lässt sich nur im Kontext der jeweiligen Spielgruppe überhaupt definieren. Eine Rolle sehr gut zu spielen bedeutet jedoch nicht automatisch gutes Rollenspiel, denn konsequentes authentisches Charakterspiel kann den Mitspielern auf die Nerven gehen (z.B. der stets ach so lustige Schelm, der selbst Angesichts von Dämonenhorden noch einen lockeren Spruch auf den Lippen hat), die Aktivität bzw. den Spielspaß der Mitspieler einschränken und im schlimmsten Fall gar den erfolgreichen Ausgang des Abenteuers oder die Dramaturgie der Geschichte kaputt machen. Für die anderen Komponenten, in ihrer Reinform ausgespielt, gilt entsprechend dasselbe. Dem Ziel, universal gültig zu beschreiben was „gutes Rollenspiel“ ist, kann man sich auch mit einer umgekehrten, also negativen, Definition nähern:

Schlechtes Rollenspiel bezeichnet einen Spielstil, der den anderen Mitspielern den Spielspaß mindert oder gar ganz verdirbt. Lästernde Zungen in der Rollenspielgemeinde bezeichnen diesen Spielertyp als Munchkin. Man könnte ihn als jemanden definieren, dem der eigene Spaß wichtiger ist als die Rücksichtnahme auf die anderen Spieler und deren Spaß.