

DIE OLD-SCHOOL- ROLLENSPIEL-FIBEL



MATTHEW J FINCH

DIE OLD-SCHOOL-ROLLENSPIEL-FIBEL

IMPRESSUM

AMERIKANISCHE AUSGABE

Text und Layout

Matthew J. Finch und Mythmere Games™



DEUTSCHE AUSGABE

Projektleitung und Produktion



System Matters Verlag
Jedamzik und Neugebauer GbR

Übersetzung

Daniel Neugebauer
Mit Unterstützung von
Andreas Melhorn und Stefan Droste

Lektorat

Stefan Droste und Andreas Melhorn

Korrektorat

Moritz Mehlem

Layout & zusätzliche Grafiken

Dominik Pielarski
www.leidenschaftgestaltet.de

Umschlagillustration

Björn Lensig
www.lensig.de

Innenillustrationen

Public Domain Illustrationen
gesammelt und publiziert von
The British Library
www.bl.uk

BESONDERER DANK

Die Gefährten:

Stefan „Fehler-Hammer“ Droste,
Patrick „Meister der Münze“ Jedamzik,
Björn „Zauberhafter Zeichenmeister“ Lensig,
Moritz „Schnelleser“ Mehlem,
Andreas „Daniel Übersetzer“ Melhorn,
Dominik „Priester der weinenden Göttin“ Pielarski
und nicht zuletzt Matthew J. Finch.

DRUCK

WIRMachenDRUCK GmbH
Mühlbachstr. 7 71522 Backnang

COPYRIGHT

English-language (original):

Matthew J. Finch
Swords & Wizardry™
is a trademark of Matthew J. Finch.
Copyright © 2008–2017
Mythmere Games™
www.froggodgames.com

Deutsche Ausgabe:

System Matters Verlag
unter Lizenz von Mythmere Games™
www.system-matters.de
Jedamzik und Neugebauer GbR
Augustastr. 45 45888 Gelsenkirchen

DIESE FIBEL WURDE MÖGLICH GEMACHT DURCH:

Alexander Klein
Alexander Shendi
AngusMacLeod
Birne Gilmore
Carsten Pohl
Christian Holzinger
Christopher „wuerfel“ Hoffmann
Daniel „Athair“ W.
Nich-Nack
Daniel Hanowski
Dennis Körber
Die Malmsturm-Horde
Dirk Busa
Dominik „grannus“ Schwan
Eric Jeswein
Weltengeist
Fabian Grätz
Florian Arnold
Florian Schwennsen
Frank Bartsch
Helge Willkoweit
Ingo Schulze
Julian Kluge
Kai Frahnke
Kai Gröner
Kay Schwerin
Lars Benjamin Gravert
Lars Langner
Magister Nicodemus I. P. M. v. Wolkenstein
Marco Göbel
Mario Milioti
Markus Becker-Bruchmann
Martin Bork

Rollenspielverein Kurpfalz
Martin Schramm
Matthias Paßmann
Matthias Uzunoff
Michael Gleissner
Michael Kiai
Michael Wuttke
Mike Bollin
Nico Kammel und Sara „Jadzia Dax“ Pörschke
Nils Eikholt
Patric Götz
Sara „Jadzia Dax“ Pörschke
Sebastian Dietz
Sebastian Roth
Sebastian Stein
Sal Löfflad
Simon Roßmann
Simon Strietholt
Sophia Brandt
Sören Kohlmeyer
spielerverzeichnis.org
Stan
Stefan Derpmann
Stefan Günster
Stefan Hain
Stefan Matthias Aust
Thomas Djadjo
Thomas Weghofer
Thorsten „Momo“ Hierl
Timo Langenscheid
Tobias „Ragnar“ Strohschneider
Ulf H.
Uwe Schumacher
Werner H. Hartmann

EINFÜHRUNG

Diese Fibel ist eine Einführung in Old-School-Rollenspiele. Sie wurde speziell für diejenigen geschrieben, die mit Fantasy-Rollenspielen nach, sagen wir, dem Jahr 2000 begonnen haben – aber sie ist auch für alte Hasen gedacht, deren Spielstil sich langsam in eine moderne Spielrichtung entwickelt hat. Wenn du einen One-Shot mit der 0e (siehe Textkasten) genauso spielen willst, wie du immer spielst, wird das eine ziemlich armselige Spielrunde werden – vermutlich wirst du denken, dass alle möglichen wichtigen Regeln einfach fehlen.

Was die 0e von späteren Spielen unterscheidet, sind nicht die Regeln, sondern der Umgang mit ihnen. Tatsächlich ist der Unterschied so groß, dass ich sie als die vier „Zen-Momente“ beschrieben habe, in denen fundamentale moderne Spielkonzepte, durch den 0e-Ansatz, völlig auf den Kopf gestellt werden. Es sind die Momente, in denen du ein paar deiner grundsätzlichen Vorstellungen von Rollenspiel eventuell komplett umkehren musst, um das echte 0e-Spielgefühl zu erleben. Ich habe sie Zen-Momente genannt, weil sie in den Ohren eines modernen Rollenspielers unmöglich und völlig falsch klingen. Doch sobald du die spiegelbildliche Logik dieses Ansatzes akzeptiert hast, ergibt es als System Sinn, ganz so wie die Welt von Alice im Wunderland auf ihre Weise Sinn ergibt.

WAS BEDEUTET 0E?

Die ursprüngliche Version des „größten Rollenspiels der Welt“™ wird gern als die Nullte Edition oder 0e bezeichnet. Sie wurde 1974 das erste Mal veröffentlicht und vielfach in kleinen Schritten weiterentwickelt. Das Rollenspiel *Swords & Wizardry*™ ist der 0e sehr ähnlich. Dann kamen die „Advanced“ Regeln in der ersten und zweiten Edition (1e und 2e). Die Open-Gaming-Lizenz brachte die dritte Edition: 3e. Auch wenn *Wizards of the Coast* beschlossen haben, die fortlaufende Nummerierung ihres Rollenspiels nicht mehr zu erwähnen, wäre die aktuelle Ausgabe nach dieser Zählung die 5e.



DIE VIER ZEN-MOMENTE

Ein Old-School-Rollenspiel zu spielen, unterscheidet sich sehr von modernen Spielen, in denen die Regeln viele individuelle Situationen abdecken. Die Regeln der 0e geben dir keine genauen Anleitungen und das liegt nicht daran, dass man sie einfach ausließ, um Platz zu sparen.

Nein, du solltest das Spiel so betrachten, als ob du es noch nie zuvor gesehen hast. Ein Spiel dessen Regeln Richtlinien vorgeben, die der Spielleiter interpretiert.

DER ERSTE ZEN-MOMENT: RULINGS, NOT RULES

Im Old-School-Rollenspiel trifft der Spielleiter die meiste Zeit Entscheidungen (*Rulings*), ohne sich auf festgelegte Regeln zu beziehen (*Not Rules*). Es ist leicht, die Worte dieses Satzes zu verstehen, um ihn aber wirklich zu begreifen, bedarf es einer Art Erleuchtung.

Die Spieler können jede Aktion beschreiben, ohne auf ihrem Charakterbogen nachsehen zu müssen, ob sie es überhaupt tun „können“. Im Gegenzug nutzt der Spielleiter seinen gesunden Menschenverstand, um zu entscheiden, was passiert, oder er würfelt, wenn er der Meinung ist, dass ein Zufallselement erforderlich ist – und dann wird weitergespielt.

Das ist der Grund, warum der Charakterbogen so wenige Zahlen aufweist und die Charaktere so wenige Fähigkeiten besitzen. Viele Situationen in modernen Rollenspielen, die eine „Würfelprobe“ erfordern (beispielsweise das Entschärfen einer Falle) werden in Old-School-Rollenspielen mit Beobachtung, Nachdenken und Experimentieren gelöst. Ein Hindernis zu überwinden ist wesentlich „unmittelbarer“ als du es gewohnt bist. Die Regeln sind für den Spielleiter, nicht die Spieler. Die Spieler nutzen ihre Beobachtung und Beschreibung: Die Regeln sind nur für den Spielleiter.

Die Fallgrube ist ein einfaches Beispiel: Traditionell funktionieren Fallgruben in der 0e wie folgt:

Sie können leicht entdeckt werden, indem man mit einem langen Stab den Boden abtastet. Wenn du auf eine Fallgrube trittst, besteht eine Chance von 1 zu 6, dass sich die Fallgrube öffnet. Und das ist alles. Im Gegensatz dazu stehen die modernen Spiele mit Charakterklassen, die besondere Fähigkeiten besitzen, um Fallen zu finden und zu entschärfen. Werfen wir einen Blick wie eine Fallgrube in der 0e und einem modernen Spiel angegangen wird.

ANMERKUNG

Der Spielleiter des modernen Rollenspiels ist in diesen Beispielen ein ziemlich langweiliger Typ, wenn es darum geht, Farbe ins Spiel zu bringen. Das wurde nicht gemacht, um den modernen Spielstil schlecht aussehen zu lassen: Wir gehen davon aus, dass die Leser dieser Fibel regelmäßig moderne Spiele spielen und wissen, dass sie nicht so langweilig sind. Es wurde gemacht, um zu verdeutlichen, wann und wie Regeln in modernen Systemen verwendet werden, im Gegensatz zu Zeitpunkt und Art, wie Regeln im Old-School-Rollenspiel verwendet werden. Aus diesem Grund erklärt der Spielleiter des modernen Systems alle Regeln, die er benutzt, was natürlich kein guter Spielleiter auf diese Weise tun würde.

BEISPIEL: DIE FALLGRUBE IM MODERNEN ROLLENSPIEL

Spielleiter: Ein 3 m breiter Korridor führt nach Norden in die Dunkelheit.

John, der Schurke: Ich such nach Fallen.

Spielleiter: Was für einen Schwierigkeitsgrad musst du erreichen, um etwas zu finden?

John, der Schurke: 15.

Der Spielleiter entscheidet, dass die Fallgrube vor der Abenteurergruppe einen durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad hat, also muss Andreas die unmodifizierte 15 oder mehr werfen.

Spielleiter: Würfle mit einem W20.

John, der Schurke: 16!

Spielleiter: Du untersuchst den Weg vor dir und findest einen Riss im Boden – Sieht aus als wäre da eine Fallgrube.

John, der Schurke: Kann ich sie entschärfen?

Spielleiter: Was ist dein Schwierigkeitsgrad dafür?

John, der Schurke: 12. Ich hab eine 14 gewürfelt.

Spielleiter: Okay, deine Bewegungen sind vorsichtig und dir gelingt es den Mechanismus der Falle zu verkeilen. Die Grube wird sich nicht öffnen.

John, der Schurke: Wir gehen rüber. Ich geh zuerst.

BEISPIEL: DIE FALLGRUBE IM OLD-SCHOOL-ROLLENSPIEL

Spielleiter: Ein drei Meter breiter Gang führt nach Norden in die Dunkelheit.

John: Wir gehen vorwärts und tasten den Boden mit unserem 10 Fuß langen Stab ab.

Der Spielleiter wollte gerade sagen, dass der Stab die Fallgrube aufstößt, als er sich an etwas erinnert.

Spielleiter: Moment mal, du hast den Stab doch gar nicht mehr. Du hast ihn der Steinstatue zu fressen gegeben.

Wenn die Abenteurergruppe den Stab noch hätte, dann hätten sie die Falle automatisch gefunden.

John: Ich hab ihn ihr nicht zu fressen gegeben, die Statue hat ihn gegessen, als ich ihren Kopf berührt habe.

Spielleiter: Das heißt nicht, dass du den Stab zurückbekommen hast. Also, gehst du weiter den Korridor entlang?

John: Nein. Ich bin misstrauisch. Kann ich irgendwelche Risse im Boden erkennen, vielleicht in Form eines Vierecks?

Der Spielleiter zieht das in Erwägung, weil genau dort, wo John hinschaut, sich die Fallgrube befindet. Allerdings ist es dunkel und er fährt fort ...

Spielleiter: Nein, da sind gut eine Millionen Risse im Boden. Du würdest so einfach keine Fallgrube entdecken.

Ein anderer Spielleiter hätte auch entscheiden können, dass John die Falle entdeckt, denn er schaut am richtigen Ort nach.

John: Okay. Ich nehme meinen Wasserschlauch aus meinem Rucksack und gieße etwas Wasser auf den Boden. Rinnt es irgendwo durch den Boden oder bildet sich ein bestimmtes Muster?

Spielleiter: Ja, das Wasser scheint sich um eine rechteckige Fliese im Boden zu sammeln, die etwas höher steht als der Rest des Bodens.

John: So als wäre da eine verborgene Fallgrube?

Spielleiter: Möglich.

John: Kann ich sie entschärfen?

Spielleiter: Wie?

John: Ich weiß nicht, vielleicht mit einem Würfelwurf, um den Mechanismus zu verkeilen?

Spielleiter: Du kannst keinen Mechanismus erkennen. Du trittst drauf, das Scharnier tut seine Arbeit, du fällst. Was tust du, um es zu verkeilen?

John: Ich weiß nicht. Okay, lasst uns drumherum gehen.

Spielleiter: Du gehst drumherum. Es gibt etwa zwei Fuß Abstand auf jeder Seite.

BEISPIEL: DER NINJASPRUNG IM MODERNEN SPIEL

Das Beispiel beginnt mitten im Kampf.

Spielleiter: Du bist auf einem drei Meter hohen Sims und unter dir macht der Goblin Anstalten, den Kleriker Frank anzugreifen.

John, der Schurke: Ich umklammere mein Schwert und stürze, Schwert voran, den Sims hinab, treibe meine Klinge tief in den Rücken des Goblints und nutze mein ganzes Körpergewicht und den Fall, um reichlich Extraschaden zu verursachen!

Spielleiter: Ernsthaft?

John, der Schurke: Yeah!

Frank, der Kleriker: Oh, zum Teufel, jetzt geht das wieder los!

Spielleiter: Welches Talent nutzt du?

John, der Schurke: Ich habe dafür kein Talent. Ich will es aber trotzdem versuchen. Untrainiert.

Spielleiter: Du hast keinen Sturmangriff oder Sprungangriff oder so etwas?

John, der Schurke: Nein.

Spielleiter: Dann ist es ein normaler Angriff. Du hättest Extraschaden bekommen können, wenn du ein passendes Talent gehabt hättest.

John, der Schurke: Okay. Ich hab eine 2 gewürfelt.

Spielleiter: Daneben und du stürzt und liegst nun am Boden.

John, der Schurke: Hey, das ist unfair! Es war nur ein normaler Angriff und da sollte keine Chance bestehen, dass ich zu Boden falle. Wenn ich eine Chance gehabt hätte, einen Vorteil zu bekommen, okay, aber ich war in einer guten taktischen Position und habe nichts bekommen außer einem normalen Angriff und einer automatischen Chance zu Boden zu fallen. Das ist nicht fair.

Spielleiter: Okay, aber selbst wenn du einen +2-Bonus für deine höhere Position bekommen hättest, wäre es noch immer ein Misserfolg.

John, der Schurke: Ich sage nur, dass nichts in den Regeln steht, das sagt, ich falle zu Boden, nachdem ich einen Angriff gemacht habe.

Frank, der Kleriker: Ich greife den Goblin an.

Spielleiter: Okay, pass auf: Mache eine Springen-Probe mit einem Schwierigkeitsgrad von 10 und wenn sie gelingt, dann bleibst du auf den Füßen.

Frank, der Kleriker: Ich greife den Goblin an.

John, der Schurke: Ich hab eine 9 gewürfelt, aber ich habe einen Geschicklichkeits-Modifikator von +2. Insgesamt also eine 11.

Spielleiter: Okay, du bleibst stehen.

Frank, der Kleriker: Ich greife den Goblin an.

BEISPIEL: DER NINJASPRUNG IM OLD SCHOOL ROLLENSPIEL

Das Beispiel beginnt mitten im Kampf.

Spielleiter: Du bist auf einem drei Meter hohen Sims und unter dir macht der Goblin Anstalten, Frank, den Kleriker, anzugreifen.

John: Ich umklammere mein Schwert und stürze, Schwert voran, den Sims hinab, treibe meine Klinge tief in den Rücken des Goblings und nutze mein ganzes Körpergewicht und den Fall, um reichlich Extraschaden zu verursachen!

Spielleiter: Ernsthaft?

John: Yeah!

Frank: Oh, zum Teufel, jetzt geht das wieder los!

Der Spielleiter entscheidet, dass John einen Angriffswurf machen soll. Ein Erfolg verursacht Extraschaden, aber ein Misserfolg beschwört irgendeine Katastrophe herauf.

Spielleiter: Du springst vom Sims. Mache einen Angriffswurf.

John: Ich habe eine 2 gewürfelt.

Spielleiter: Okay, du stolperst, als du vom Sims springst und verhedderst dich mit dem Schwert. Du wirfst den Goblin zu Boden, stürzt aber selbst auch. Ihr liegt beide ausgestreckt auf dem Boden. Außerdem hast du dich vielleicht selbst verletzt, als du auf dem Goblin gelandet bist. Mach noch einen Angriffswurf.

John: Eine 15.

Spielleiter: Du hast dich ins Bein geschnitten. Würfle den Schaden aus.

Frank: Würfle hoch!

John: Klappe, Frank! Ich hab eine 2 gewürfelt.

Spielleiter: Also 2 Punkte Schaden. Du nimmst keinen Fallschaden, weil der Goblin deinen Sturz abgefedert hat. Ihr seid beide am Boden. Frank steht da mit seinem Streitkolben, reichlich irritiert, was gerade geschehen ist.

Frank: Während der Goblin ausgestreckt am Boden liegt, strecke ich ihn mit dem mächtigen Schlag meines Streitkolbens nieder.

Spielleiter: Mache einen Angriffswurf.

John: Ich sehe nicht ein, warum ich auf dem Boden liege.

Spielleiter: Du hast eine 2 gewürfelt, ein ziemlich mieser Wurf. Also hast du dich in deinem Schwert verheddert und liegst nun am Boden. Hättest du getroffen, hättest du doppelten Schaden angerichtet.

John: Wo steht das in den Regelbüchern?

Spielleiter: Nirgends. Ich hab mir das ausgedacht. Frank, würfle den Schaden aus.

DER ZWEITE ZEN-MOMENT: FERTIGKEITEN DES SPIELERS, NICHT FÄHIGKEITEN DES CHARAKTERS

Die klassische 0E und *Swords & Wizardry*™ sind Spiele die Fertigkeiten erfordern, die bei modernen Spielen über den Charakterbogen abgedeckt werden. Es gibt keine *Entdecken*-Probe, um versteckte Fallen und Hebel zu bemerken, ebenso keine *Bluffen*-Probe, um einen misstrauischen Wachmann zu narren oder *Motiv-erkennen*-Probe, um herauszufinden, ob jemanden deinen Charakter betrügt.

Du musst dem Spielleiter sagen, wo du nach Fallen suchst und welche Knöpfe du drückst. Du musst dem Spielleiter erzählen, was für eine Lügengeschichte du dem Wachmann der Stadt versuchst zu erzählen. Du musst selbst entscheiden, ob du glaubst, dass jemand deinen Charakter anlügt oder die Wahrheit sagt.

In einem 0e-Spiel stellst du konstant Fragen und sagst dem Spielleiter exakt, was dein Charakter untersucht und womit er experimentiert. Würfelwürfe sind weitaus seltener als in modernen Spielen. Außerdem: Diese Spiele sind keine Simulation, was ein Zwerg, der ein einer bestimmten Gesellschaft aufgewachsen ist und eine bestimmte Intelligenz hat in einer speziellen Gefahrensituation tun würde. Old-School-Rollenspiel geht darum, deinen Charakter am Leben zu erhalten und zu einer Legende zu machen.

Das Können des Spielers wird zum Schutzengel des Charakters – nenne es das Glück des Charakters oder seine Intuition oder was auch immer dir passend erscheint, aber halte dich als Spieler nicht zurück, nur weil dein Charakter einen niedrigen Intelligenzwert besitzt. Rollenspiel ist Teil des Spiels, aber es ist kein Bündnis mit deinem Charakter zum Selbstmord. Weglaufen ist manchmal die einzige Option. Ein guter Spielleiter ist unparteiisch: Weder arbeitet er für die Abenteurer, noch für die Monster. Aber er richtet für die Spieler auch kein Turnier aus, in dem die Regeln festlegen, dass jede Herausforderung an die Spieler angepasst und ausbalanciert ist.

Stattdessen fungiert er als unparteiischer Schiedsrichter in den Abenteuern, die die Charaktere in einer Fantasywelt erleben – NICHT in einem „Spielsetting“. Selbst in der ersten Ebene eines Dungeons kann es Herausforderungen geben, die zu schwierig für Erststufler sind. Frag den einarmigen Kerl in der Taverne, er könnte davon wissen. Wenn du nicht daran denkst, dich vorher in der Taverne nach einarmigen Männern umzuhören, sagt das etwas über dein Können als Spieler aus.

DER DRITTE ZEN-MOMENT: HELDEN, KEINE SUPERHELDEN

In Old-School-Rollenspielen kämpfen Menschen, keine Superhelden. Auf der ersten Stufe sind Abenteurer kaum kompetenter als ein normaler Mensch. Sie überleben durch ihre Ideen. Aber zurück zum Zen-Moment. Selbst während die Macht der Charaktere ansteigt, erlangen sie keine Superfähigkeiten oder hohe Attributswerte. Wahrhaft hochstufige Charaktere haben im Laufe ihrer Karriere kostbare Gegenstände gesammelt und üblicherweise eine gewisse politische Macht oder zumindest eine Festung. Wenn sie normalen Feinden gegenüberstehen sind sie tödliche Gegner ... Aber sie sind nicht unbesiegbar.

Old-School-Rollenspiel (und das ist fraglos Geschmackssache) bietet die Möglichkeit, einen Typen ohne große Kräfte zu spielen – eine Frau oder ein Mann ganz so wie du, vielleicht ein wenig stärker oder magisch begabt – und sie oder ihn zu einem König oder gefürchteten Zauberer zu machen. Es geht nicht um Typen, die es gleich von Anfang an mit zehn knüppelschwingenden Bauern gleichzeitig aufnehmen können. Es geht um einen harten, wirklichkeitsnahen Einstieg.

Und dein Charakter wird niemals stärker als ein Drache werden. Auf hohen Stufen kann er einen Drachen mit seinem Schwert oder seinen Zaubern womöglich töten, aber niemals indem er ihn bei der Kehle packt und in einem Stärke-Proben-Wettkampf besiegt.

Um einen Vergleich aus der Comicwelt zu ziehen: Spielercharaktere werden niemals Superman, sie werden zu Batman. Und sie starten nicht als Batman, Batman ist die Spitze. Er ist ein bisschen schneller als normal, ein

bisschen stärker als normal, er hat eine Menge Geld, eine Bat-Höhle, einen Butler, einen Gefolgsmann (Robin) und coole Ausrüstung. Aber er kann nicht mit einem Satz über hohen Gebäude springen. Wenn du nicht findest, dass Batman statt Superman als Ziel ausreicht, dann entspricht Old-School-Rollenspiel vielleicht nicht deiner Vorstellung von guter und spannender Fantasy. Old-School ist der Erfolg des kleinen Typen, der zum Helden wird, nicht ein von vorn herein großer Held, der zu einem Superhelden wird. Es ist nichts falsch an Letzterem, es ist nur so, dass Old-School Ersteres liefert.

DER VIERTE ZEN-MOMENT: VERGISS DIE SPIELBALANCE

Die Old-School-Kampagne bietet eine Fantasywelt voller Gefahren, Gegensätze und Überraschungen: Es bietet keine „Spielwelt“, die irgendwie immer Herausforderungen bereithält, die genau zur Stufe der Abenteurergruppe passen. Die Abenteurergruppe hat kein „Recht“ darauf, nur Monstern zu begegnen, die sie auch besiegen kann, oder nur Fallen zu finden, die sie entschärfen kann. Sie haben kein „Recht“ darauf, eine beliebige Regel aus dem Buch anzuwenden und kein „Recht“, in jeder Situation nach einem Würfelwurf verlangen zu können.

Dies ist kein Fehler in den Regeln. Spielbalance ist einfach nicht so schrecklich wichtig in Old-School-Rollenspielen. Es ist kein Turnier, in dem die Spieler gegen die Spielleiter antreten. Es ist mehr wie eine Geschichte mit Würfeln: Die Spieler beschreiben ihre Aktionen und der Spielleiter beschreibt die Resultate. Die Geschichte der Charaktere, egal ob episch oder desaströs, erwächst aus den gemeinsamen Anstrengungen des Spielleiters und der Spieler. Der Spielleiter wird genauso von den Ergebnissen überrascht wie die Spieler.

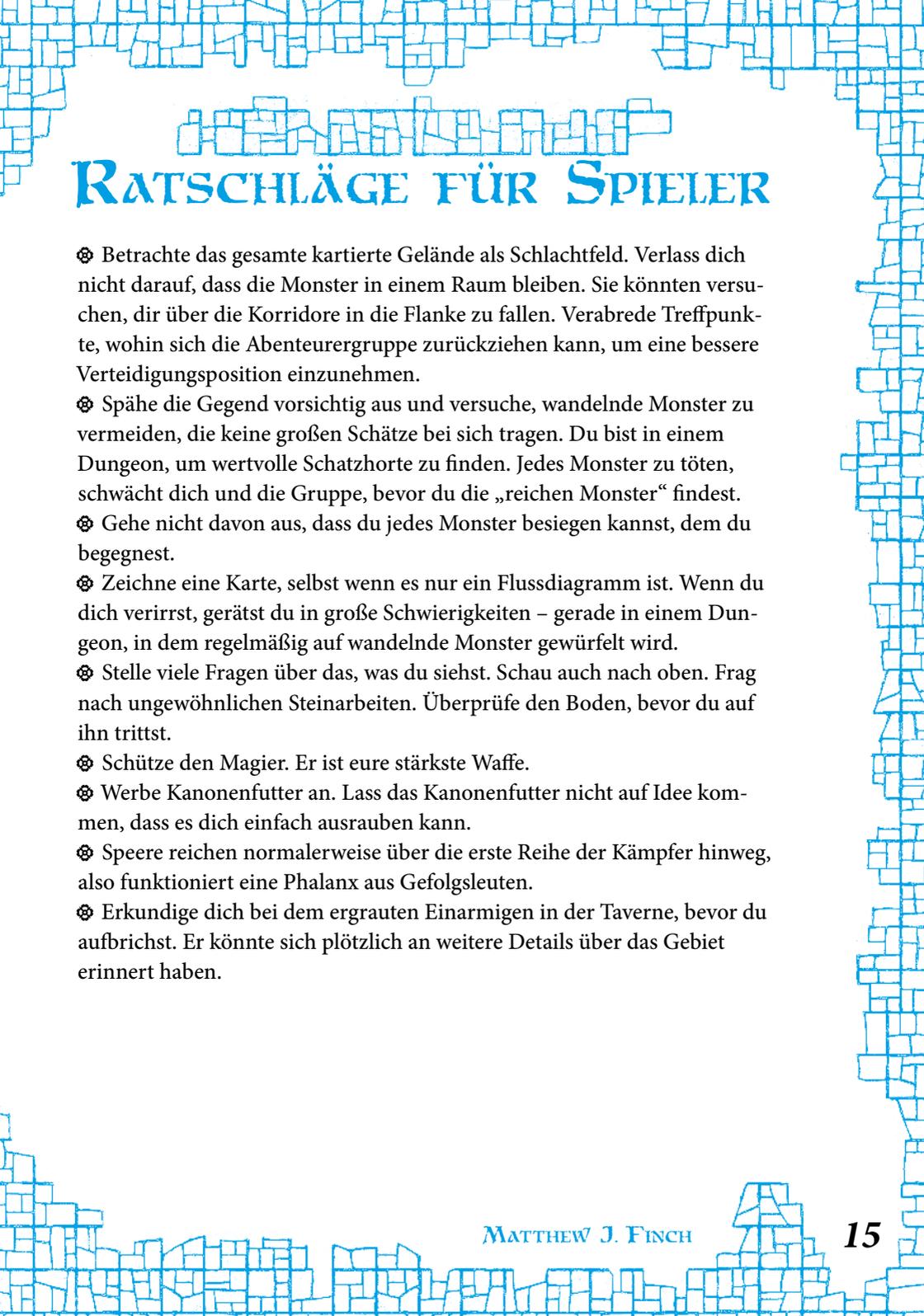
Die Regeln sind nicht zerbrechlich und das Spiel stürzt nicht in sich zusammen, wenn jemand einen kleinen Fehler macht oder ein Charakter zeitweise mächtiger ist als die anderen oder eine Begegnung „zu schwer“ ist. Manchmal trifft der Spielleiter eine schlechte Entscheidung. Das sind

keine Tragödien. Ein Rollenspiel ist wie das Internet: Es geht nicht kaputt, wenn du die falschen Knöpfe drückst. Spielbalance ist nicht entscheidend.

Ein letzter Punkt zur Spielbalance: So wie die Spieler kein Recht darauf haben, auf eine Regel aus dem Buch zu bestehen, hat der Spielleiter kein Recht – niemals – einem Spieler zu sagen, was sein Charakter tut. Das ist die Entscheidung des Spielers (es sei denn, ein Zauberspruch wie *Bezaubern* ist am Werk). Der Spielleiter eines Old-School-Rollenspiels hat wesentlich mehr „Macht“ als in modernen Spielen, und er könnte versucht sein, den Charakteren zu diktieren, was sie tun. Wenn das passiert, wird das Spiel zu nichts anderem als einer Erzählung eines einzelnen Typen, während die anderen würfeln.

Genau wie in modernen Rollenspielen verdirbt so etwas jeden Spielspaß. In einem Schachspiel setzt du ja auch nicht die Figuren des Mitspielers, und genauso wenig spielt ein Spielleiter jemals die Spielercharaktere – egal ob in der *0e* oder einem modernen Rollenspiel.





RATSCHLÄGE FÜR SPIELER

❖ Betrachte das gesamte kartierte Gelände als Schlachtfeld. Verlass dich nicht darauf, dass die Monster in einem Raum bleiben. Sie könnten versuchen, dir über die Korridore in die Flanke zu fallen. Verabrede Treffpunkte, wohin sich die Abenteurergruppe zurückziehen kann, um eine bessere Verteidigungsposition einzunehmen.

❖ Spähe die Gegend vorsichtig aus und versuche, wandernde Monster zu vermeiden, die keine großen Schätze bei sich tragen. Du bist in einem Dungeon, um wertvolle Schatzhorte zu finden. Jedes Monster zu töten, schwächt dich und die Gruppe, bevor du die „reichen Monster“ findest.

❖ Gehe nicht davon aus, dass du jedes Monster besiegen kannst, dem du begegnest.

❖ Zeichne eine Karte, selbst wenn es nur ein Flussdiagramm ist. Wenn du dich verirrst, gerätst du in große Schwierigkeiten – gerade in einem Dungeon, in dem regelmäßig auf wandernde Monster gewürfelt wird.

❖ Stelle viele Fragen über das, was du siehst. Schau auch nach oben. Frag nach ungewöhnlichen Steinarbeiten. Überprüfe den Boden, bevor du auf ihn trittst.

❖ Schütze den Magier. Er ist eure stärkste Waffe.

❖ Werbe Kanonenfutter an. Lass das Kanonenfutter nicht auf Idee kommen, dass es dich einfach ausrauben kann.

❖ Speere reichen normalerweise über die erste Reihe der Kämpfer hinweg, also funktioniert eine Phalanx aus Gefolgsleuten.

❖ Erkundige dich bei dem ergrauten Einarmigen in der Taverne, bevor du aufbrichst. Er könnte sich plötzlich an weitere Details über das Gebiet erinnern haben.

RATSCHLÄGE FÜR DEN SPIELLEITER

Mittlerweile dürftest du mitbekommen haben, dass sich dein Job in einem Old-School-Rollenspiel wesentlich von dem in einem modernen Rollenspiel unterscheidet. Dein Job ist es nicht, dir die Regeln korrekt zu merken und anzuwenden, stattdessen triffst du Ad-hoc-Entscheidungen und beschreibst anschaulich. Es ist deine Aufgabe, Fragen zu beantworten (manche von ihnen werden dich kalt erwischen) und den Spielern viele, viele Entscheidungsmöglichkeiten zu bieten. Du bist das Regelwerk, und es gibt kein anderes. So wie die Spieler sich von der Idee lösen müssen, dass ihre Charaktere in einer ihrer Stufe angepassten, turnierartigen Umgebung sind, musst du dich von der Idee lösen, dass alle Situationen von den Regeln abgedeckt werden. Nicht die Regeln führen die Spieler, sondern du. Konzentriere dich darauf, dass die Situationen Spaß machen, nicht darauf, dass sie korrekt ablaufen.

DAS TAO DES SPIELLEITERS: DER WEG DER MING-VASE

Wenn du die Wahl zwischen einem ordentlichen, vorhersehbaren, fair ausgeführten Kampf hast oder einem chaotischen Kampf, bei dem Schwerter splintern, Menschen stürzen, sich jemand nach einem Schlag in den Magen übergibt, ein Helm hinwegfliegt, sich jemand in einem Vorhang verheddert oder ähnliche Situationen außerhalb der formalen Regeln ... wähle das Chaos. Das ist die Regel der Ming-Vase.

Warum ist es die Regel der Ming-Vase? Sagen wir es so: Da steht eine kostbare Ming-Vase auf einem Tisch in der Mitte des Zimmers in dem der Kampf tobt. Schwerter klirren, Stühle fliegen, Armbrustbolzen pfeifen durch die Luft. Allerdings gibt es keine Regel, die besagt, wann die



unbezahlbare Ming-Vase im Kampf kaputtgeht. Damit ist eigentlich alles gesagt, aber nur zur Sicherheit, will ich Folgendes hinzufügen: Egal ob jemand eine 1 würfelt oder eine 3 oder selbst, wenn nichts Spezielles passiert, wäre es absolut unverantwortlich von dir, keine Kette von Ereignissen in Gang zu bringen, die sich um die Ming-Vase drehen. Ein Schwertschwung – der Tisch unter der Vase wird von dem Schwert getroffen – die Vase pendelt vor und zurück, bereit zu fallen – kann sie jemand auffangen, vielleicht mit einem Hechtsprung? Das ist Rollenspiel!

Ist das unfair? Nun, es liegt in jedem Fall außerhalb der existierenden Regeln. Es ist deine Aufgabe, Ereignisse einzufügen, die außerhalb der üblichen Standardsequenz liegen: „Ich mache einen Angriffswurf. Sie machen einen Angriffswurf. Ich mache eine Angriffswurf.“ Im Kampf können schlechte Würfe auch schlimme Konsequenzen haben. Stelle nur sicher, dass dies beiden Parteien passieren kann, nicht nur den Spielern! Du brauchst keine Zufallstabelle für schlimme Konsequenzen, denk dir einfach etwas aus. Gute Würfelwürfe können gute Auswirkungen haben, der Feind könnte beispielsweise stürzen oder seine Waffe verlieren, er könnte gegen eine Wand geschmettert werden und zusätzlichen Schaden erhalten oder er wird zurückgedrängt usw. Nochmals: Denk dir was aus. Vergiss nicht die Ming-Vase!

DAS TAO DES SPIELLEITERS: DER WEG DES ELCHKOPFES

Ohne *Entdecken*-Proben und automatische *Informationen-sammeln*-Würfe können die Spieler keine Lösungen finden, indem sie würfeln und ihren Charakterbogen konsultieren. Sie müssen nachdenken. So kommen die Spielerfähigkeiten ins Spiel. Vergleiche die beiden Beispiele, in denen ein Raum erforscht wird, in dem sich ein Geheimfach hinter einem Elchkopf verbirgt.

BEISPIEL: DER MYSTERIÖSE ELCHKOPF IM MODERNEN SPIEL

John, der Schurke: Wir öffnen die Tür. Irgendwas in dem Raum?

Spielleiter: Keine Monster. Da ist ein Tisch, ein Stuhl und ein Elchkopf an der Wand.

John, der Schurke: Ich durchsuche den Raum. Meine Fertigkeit *Suchen* hat einen Wert von +5. Ich habe eine 19 gewürfelt, insgesamt eine 24.

Spielleiter: Guter Wurf. Du entdeckst, dass sich der Elchkopf zur Seite schieben lässt und dahinter ein Geheimfach ist.

BESISPIEL: DER MYSTERIÖSE ELCHKOPF IM OLD-SCHOOL-SPIEL

John: Wir öffnen die Tür. Irgendwas in dem Raum?

Spielleiter: Keine Monster. Da ist ein Tisch, ein Stuhl und ein Elchkopf an der Wand.

John: Wir überprüfen die Decke und den Boden – gehen aber noch nicht rein. Wenn dort nichts ist, klopfen wir den Boden mit dem 10 Fuß langen Stab ab und gehen dann vorsichtig hinein.

Spielleiter: Nichts. Ihr seid nun im Raum.

John: Ich durchsuche den Raum.

Spielleiter: Was überprüfst du?

John: Ich nehme den Tisch und die Stühle unter die Lupe und schaue, ob etwas Ungewöhnliches zu entdecken ist. Dann lasse ich meine Hände hinübergleiten und prüfe ob etwas seltsam ist.

Spielleiter: Nichts.

John: Folgen mir die Augen des Elchs oder so etwas?

Spielleiter: Nein

John: Ich überprüfe den Elchkopf.

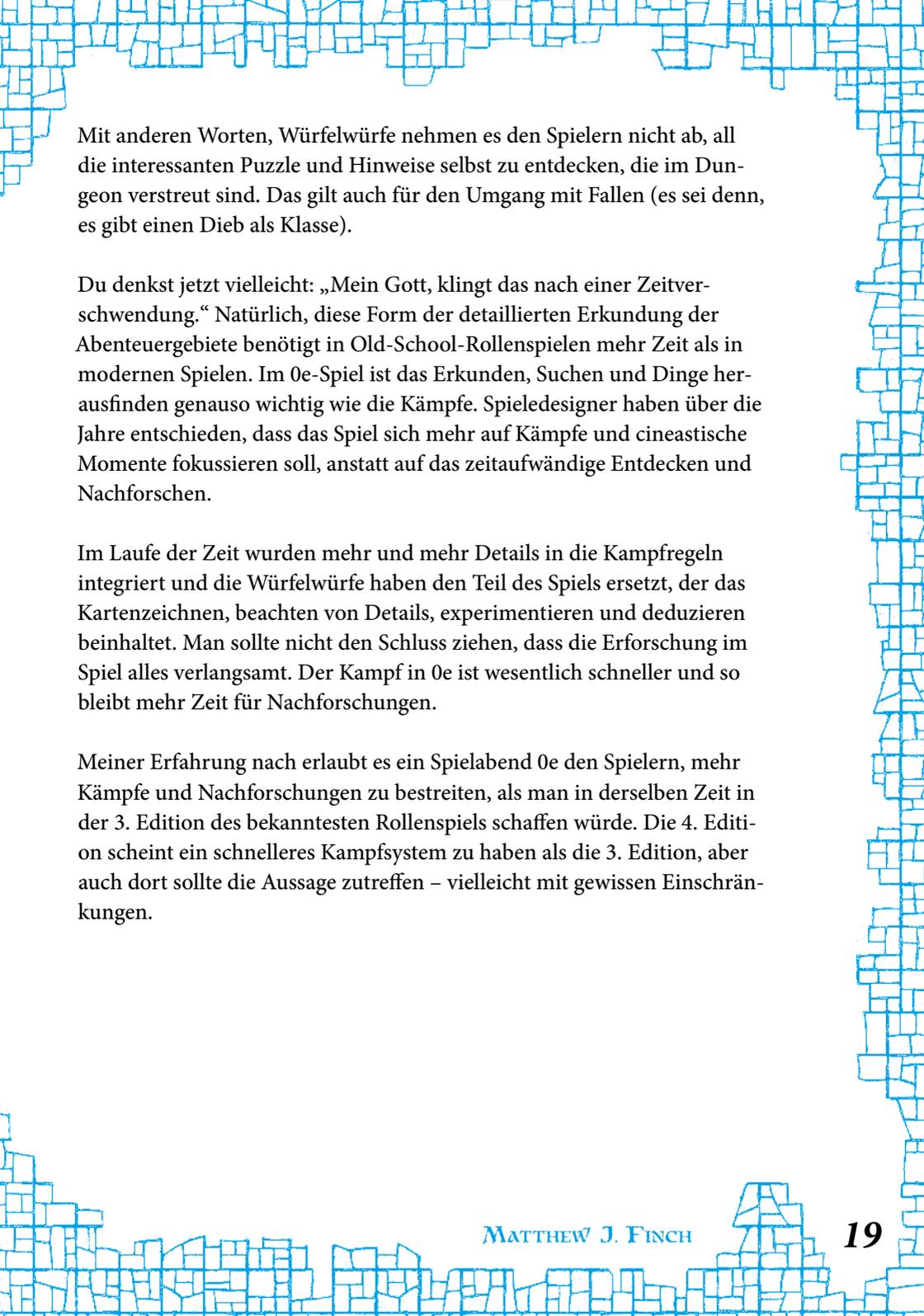
Spielleiter: Wie?

John: Ich drehe die Hörner, schau in den Mund, sehe nach, ob er sich verschieben lässt ...

Spielleiter: Als du versuchst, ihn zu verschieben, bewegt er sich zur Seite.

John: Ich schiebe weiter.

Spielleiter: Dahinter ist ein Geheimfach.



Mit anderen Worten, Würfelwürfe nehmen es den Spielern nicht ab, all die interessanten Puzzle und Hinweise selbst zu entdecken, die im Dungeon verstreut sind. Das gilt auch für den Umgang mit Fallen (es sei denn, es gibt einen Dieb als Klasse).

Du denkst jetzt vielleicht: „Mein Gott, klingt das nach einer Zeitverschwendung.“ Natürlich, diese Form der detaillierten Erkundung der Abenteuergebiete benötigt in Old-School-Rollenspielen mehr Zeit als in modernen Spielen. Im 0e-Spiel ist das Erkunden, Suchen und Dinge herausfinden genauso wichtig wie die Kämpfe. Spieledesigner haben über die Jahre entschieden, dass das Spiel sich mehr auf Kämpfe und cineastische Momente fokussieren soll, anstatt auf das zeitaufwändige Entdecken und Nachforschen.

Im Laufe der Zeit wurden mehr und mehr Details in die Kampfregeln integriert und die Würfelwürfe haben den Teil des Spiels ersetzt, der das Kartenzeichnen, beachten von Details, experimentieren und deduzieren beinhaltet. Man sollte nicht den Schluss ziehen, dass die Erforschung im Spiel alles verlangsamt. Der Kampf in 0e ist wesentlich schneller und so bleibt mehr Zeit für Nachforschungen.

Meiner Erfahrung nach erlaubt es ein Spielabend 0e den Spielern, mehr Kämpfe und Nachforschungen zu bestreiten, als man in derselben Zeit in der 3. Edition des bekanntesten Rollenspiels schaffen würde. Die 4. Edition scheint ein schnelleres Kampfsystem zu haben als die 3. Edition, aber auch dort sollte die Aussage zutreffen – vielleicht mit gewissen Einschränkungen.

DAS TAO DES SPIELLEITERS: DEIN ABSTRAKTES KAMPF-FU MUSS STARK SEIN

Eine häufig geäußerte Kritik gegen das Old-School-Rollenspiel ist, dass es langweilig ist, Kämpfe als eine Serie von Würfelwürfen zu führen: „Ich würfle einen W20. Daneben. Ich würfle einen W20. Treffer. Ich würfle einen W20. Daneben. Ich würfle einen W20. Daneben.“ Von schnellen und unwichtigen Kämpfen einmal abgesehen, werden Old-School-Kämpfe nicht so ausgefochten, sonst wären sie tatsächlich ein wenig langweilig.

Der Grund, warum Old-School-Kämpfe nicht langweilig sind – und tatsächlich sind sie oft wesentlich anschaulicher als Kämpfe in einem modernen System – liegt an den Dingen die nicht in den Regeln stehen, aber in den Kämpfen sind. In diesen Spielen kann ein Spieler alles beschreiben und versuchen, was ihm in den Sinn kommt. Er braucht dazu keine vom Spiel definierte Fähigkeit.

Er kann versuchen, zwischen den Feinden durchzurutschen; an einem Kronleuchter zu schwingen, um einen entfernten Gegner anzugreifen; oder er kann einen Gegner verhöhnern, damit er in eine Falle rennt. Nichts steht ihm dabei im Wege.

Das heißt natürlich nicht, dass er erfolgreich ist. Es ist deine Aufgabe, diese Versuche anschaulich und fair abzuhandeln. Wähle eine Wahrscheinlichkeit, die du passend findest, und lasse die Spieler entsprechend würfeln. Manchmal ist die Antwort einfach: „Es besteht keine Chance, dass das klappt. Da lasse ich gar nicht erst würfeln.“ Sobald die Spieler richtig verstanden haben, dass sie wirklich nicht durch Fähigkeiten, Talente, Fertigkeiten oder Regeln eingeschränkt sind – und das kann eine Weile dauern – dann werden die Kämpfe ziemlich interessant.

Es ist deine Aufgabe Ereignisse einzubringen, die außerhalb der Kampfregeln liegen:

- „Du hast eine 1 gewürfelt. Dein Schwert fliegt aus deiner Hand.“
„Du hast eine 1 gewürfelt. Du stolperst und stürzt.“
„Du hast eine 1 gewürfelt. Dein Schwert hat sich in einer Spalte im Boden verkeilt.“
„Hey, du hast eine 20 gewürfelt. Du wirbelst herum und erhältst einen zusätzlichen Angriff.“
„Hey, du hast eine 20 gewürfelt. Du erschlägst den Ork, trittst seinen Körper von deiner Klinge und Blut spritzt in die Augen des nebenstehenden Orks. Er bekommt diese Runde keinen Angriff.“
„Hey, du hast eine 20 gewürfelt. Du schlägst das Schwert aus seiner Hand, auch wenn du nicht genug Schaden gemacht hast, um ihn töten.“

Das sind nur einige Beispiele für verschiedene Wege, wie man mit einer gewürfelten 1 oder 20 umgeht. Jedes Ergebnis ist anders und keines ist „offiziell“ – du denkst sie dir spontan aus. Du bist konsistent – die hohen und die niedrigen Würfe generieren immer gute und schlechte Ergebnisse – aber was genau passiert, liegt im Grunde bei dir, abhängig davon, ob es realistisch oder unterhaltsam ist.

Anschauliche Kämpfe finden aber nicht nur bei hohen oder niedrigen Würfeln statt. Ein Charakter springt auf einen Tisch, aber der Tisch zerbricht. Sich an einem Seil in den Kampf zu schwingen gelingt, aber das Seil reißt und der Charakter findet sich in der falschen Gruppe Monster wieder. Ein Treffer eines Monsters führt dazu, dass der Charakter die Fackel fallen lässt. Der Federschmuck auf einem Helm wird bei einem missglückten Angriff abgeschnitten.

All diesen kleinen Details tragen zur Qualität von Old-School-Kämpfen bei und verändern eine Abfolge von W20-Würfeln zu etwas wesentlich lebendigerem und spannenderem. Das bedeutet natürlich nicht, dass jeder Schwerthieb und jeder Schritt eines Kampfes einer aufwändigen Beschreibung und Details bedarf. Es ist eine Frage des Timings. Wie man

das gut macht, kann ich offen gesagt nicht erklären, nur, dass man irgendwann den Dreh raus hat.

Nicht vergessen: Nicht nur die Spieler können unorthodoxe Taktiken einsetzen. Auch Monster tun Unerwartetes. Sie werfen eine Bank, um zwei Charaktere gleichzeitig zu erwischen, schwingen an Kronleuchtern umher und stellen die Charaktere damit vor Herausforderungen, die nur selten in Spielen mit enger gefassten Regeln auftreten.

Zu guter Letzt, versuche ab und zu „Spielzeuge“ auf Kampfgebieten zu platzieren: Bänke, Orte, an denen du auf höheren Ebenen kämpfen kannst, rutschige Flächen, usw. Weil das abstrakte Kampfsystem so schnell ist, werden ungewöhnliche Tricks von Spielern und Monstern keine Verzögerungen verursachen, in denen man die Regeln konsultieren muss. Du bist die Grundlage für alles – du bist das Regelwerk.

Es ist stimmt natürlich, dass ein Kampf ab und zu exakt nach „Schema F“ abläuft. Manche Kämpfe sind unwichtig genug, dass niemand etwas besonders Ungewöhnliches versucht, und wenn es keine Patzer oder kritische Treffer gibt, die die Abenteurergruppe in Schwierigkeiten bringen, wird auch keiner besondere Taktiken entwickeln.

Warum sollte man so einen Kampf dann überhaupt ausfechten? Weil schnelle, weniger wichtige Kämpfe Ressourcen verbrauchen. Und wenn ich schnell sage, dann meine ich sehr, sehr schnell. In modernen Spielen, in denen die Kämpfe spezielle Manöver und viele Regeln enthalten, nimmt die Kampfzeit viel Platz ein. Ein „unwichtiger“ Kampf wäre hier eine Verschwendung von Spielzeit. In den alten Regeln, benötigt ein Kampf fünf Minuten oder weniger. Also funktionieren kleine Kämpfe in dem Sinne sehr gut, als dass sie kostbare Ressourcen in einem Wettlauf gegen die Zeit verbrauchen.

In Wahrheit werden die Spieler versuchen, kleine Kämpfe zu umgehen, wenn keine großen Schätze gewonnen werden können. Sie suchen nach



Horten und Schatzhöhlen und wollen nicht alles töten, was ihnen in den Weg kommt. Das klassische Old-School-Abenteuer enthält sogenannte „Wandelnde Monster“, also Zufallsbegegnungen, auf die man trifft und die, die Abenteurer angreifen können (aber nicht müssen). Manche moderne Spiele empfinden das als Willkür. Das ist es nicht.

Es ist ein weiterer Aspekt des Wettlaufs gegen die Zeit – wenn die Charaktere nicht klug und schnell zu den Horten und Schatzhöhlen vordringen, wenn sie mal hierhin und mal dahin wandern, dann verlieren sie Trefferpunkte und Zauber in Kämpfen gegen Wandelnde Monster, die keine Schätze bei sich tragen. Das ist übrigens auch der Grund, warum Old-School-Spiele Erfahrungspunkte für gefundene Schätze und das Monster-töten geben.

Wenn das Töten von Monstern der einzige Weg wäre, um Erfahrungspunkte zu erhalten – ein Monster ist so gut wie das andere – dann hätten die Spieler keinen Grund Kämpfen auszuweichen. Wenn Schätze die beste Art und Weise sind, um Erfahrungspunkte zu erhalten, herrscht ein Wettlauf gegen Zeit, bei dem die Spieler all ihre Fertigkeiten und ihre Kreativität einsetzen müssen, um Kampfbegegnungen zu vermeiden, die ihre Ressourcen aufzehren. Sie müssen ihre Mission erfüllen, bevor sie zu schwach werden, um weiterzukommen.

Das ist also der Grund, warum der Kampf abstrakt ist, oder es ist zumindest ein Grund. Außerdem entspricht ein schneller Kampf den natürlichen Gegebenheiten – in komplexeren Spielen kann es passieren, dass die Spieler eine Weile warten und wie in einem Schachspiel über den nächsten Zug nachdenken müssen. Ich habe von Eieruhren gehört, die benutzt werden, um die Denkzeit begrenzen. Im abstrakten Old-School-Kampf passiert so etwas einfach nicht (zumindest nicht oft). Abstrakter Kampf ermöglicht außerdem, den wichtigsten Aspekt von Old-School-Rollenspielen umzusetzen – das freie Gefühl von „Alles ist möglich.“

DAS TAO DES SPIELLEITERS: DER WEG DER DONNERGRUPPE

Old-School-Rollenspiel hat eine wichtige Komponente, die oftmals „Ressourcenmanagement“ genannt wird. Zauber werden verbraucht, man verliert Trefferpunkte, Fackeln werden verbraucht und Essensrationen verzehrt. Auch dies ist ein Spielelement, das in späteren Editionen (besonders in der 4.) auf ein Minimum reduziert wurde.

Die Theorie ist, dass niemand seine Zeit verwenden möchte, um gewöhnliche Dinge wie Fackeln und Essensrationen zu zählen. Und das ist ein gutes Argument – ein schlechter Spielleiter kann das vermässeln, wenn er zu viel Zeit darauf verwendet. Dennoch sollte man sich bei der 0e über eines im Klaren sein: Ressourcenmanagement spielt darin eine ganz zentrale Rolle. Ich hätte es als fünften Zen-Moment hinzufügen können, außer dass Ressourcenmanagement auch in späteren Spielen von Bedeutung ist – nur in geringerem Maße.

Wie dem auch sei, als Spielleiter solltest du das Spiel in Hinblick auf Folgendes leiten: Aufregung und Spannung steigen an, wenn die Abenteurergruppe tiefer und tiefer in die Gefahrenzone eindringt und ihre Ressourcen langsam zur Neige gehen. Es bedarf ein gewisses Geschick von deiner Seite aus: Hochstufige Szenarien sollten nicht davon handeln, wie das Essen und die Fackeln knapp werden, sondern davon, wie Trefferpunkte und Zauberpunkte langsam zur Neige gehen. In niedrigeren Stufen sind Essensrationen und Licht der Schlüssel zu Erfolg oder Niederlage einer Expedition (nicht vergessen: 0e handelt von gewöhnlichen Menschen). Es folgt der Schlüssel zum Leiten eines Abenteurers, eine Liste von Dingen, die beachtet werden sollten, wenn Ressourcenmanagement zur Spannung beitragen soll, anstatt eine leidige Pflicht zu werden.

Als erstes musst du festhalten, wie viel Zeit im Dungeon verstreicht, so dass du den Spielern schnell sagen kannst, welche Ressource sie von ihrem Charakterbogen streichen können. Wenn du den Zeitablauf aus den

Augen verlierst, verliert das Spiel an Qualität. Zweitens muss es eine bedeutsame Entscheidung für die Spieler sein, ob sie weiter vorzudringen oder sich aus dem Dungeon zurückzuziehen. Vorzudringen mit knappen Ressourcen ist offensichtlich risikoreich, es sollte aber Anreize geben, weiterzugehen, anstatt umzukehren und mit regenerierten Trefferpunkten und neu memorierten Zaubern einen zweiten Versuch zu starten. Folgende Argumente könnten die Entscheidung der Charaktere beeinflussen:

- ⊗ Hohe Kosten für die Übernachtung in einem Gasthaus;
- ⊗ eine Belohnung des örtlichen Barons, wenn die Aufgabe besonders schnell erledigt wird (jeden Tag verringert sich die Belohnung).
- ⊗ Ein Gefangener könnte getötet werden, und die Kidnapper haben eine Frist gesetzt.
- ⊗ Der Rückweg ist von Monstern, einer Falle oder einem Fallgatter blockiert und ein anderer Weg muss gefunden werden.
- ⊗ Die Abenteurer haben sich wegen einer Teleportationsfalle oder schlechten Kartenzeichnens verlaufen.
- ⊗ Der Schatz wird zerstört oder nach und nach kleiner.
- ⊗ Den Abenteurern wurde aufgetragen, nicht zurückzukehren, bis ihre Mission erfüllt ist – immer ein guter Trick, wenn die Gruppe rechtliche Probleme hat.
- ⊗ Eine Wette oder eine andere soziale Situation bedeutet für die Abenteurer, dass sie Geld verlieren oder zum Gespött werden, wenn sie nicht mit einem angemessen Schatz zurückkehren.
- ⊗ Die Abenteurer müssen jedes Mal eine Gebühr entrichten, wenn sie den Dungeon betreten.

Ich bin sicher, dir fallen noch weitere ein.

In gewisser Weise ist das Abenteuer ein Rennen gegen die Zeit, selbst wenn der Druck nicht notwendigerweise hoch ist (die Übernachtungskosten setzen die Gruppe beispielsweise nur wenig unter Druck, während das Befreien einer Geisel hohen Druck bedeutet). Auf höheren Stufen ist

etwas mehr Einfallsreichtum notwendig, um einen Wettlauf gegen die Zeit zu kreieren – vor allem, wenn du die Spieler nicht in ein spezielles Abenteuer hineinzwingen willst.

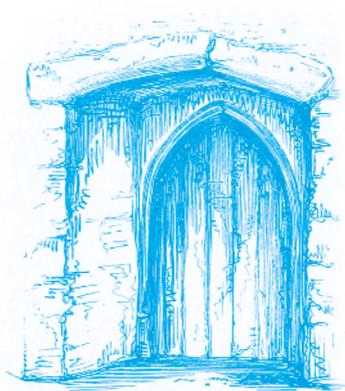
Die Spieler sollten grundsätzlich die Wahl haben, wohin sie gehen und in was für Abenteuer sie geraten wollen, also solltest du es vermeiden, allzu oft ein Abenteuer mit „Der König lässt euch hinrichten, wenn ihr die Prinzessin nicht befreit“ einzuleiten. Manchmal ist das okay, weil auch die Flucht vor den Wachen des Königs eine legitime Entscheidung der Abenteurer darstellt, aber man sollte diese Entscheidung niemals ausschließen.

LETZTE ERINNERUNGSTÜTZEN

Du bist das Regelwerk.

Es gibt kein anderes Regelwerk.

Mach es schnell, mach es anspruchsvoll und mach es voller Entscheidungsmöglichkeiten für die Spieler.



WIE MAN STARTET

1. Schritt

Lies die Zen-Momente. Wenn dir nicht sofort ein Licht aufgeht, überflieg sie noch einmal, nachdem du die Regeln des 0e-Rollenspiels gelesen hast, das du spielen möchtest. Tatsächlich macht es schneller „klick“, wenn man die Regeln vor sich hat.

2. Schritt

Lade *Swords & Wizardry*™ (www.lulu.com) kostenlos herunter oder kaufe die Originalregeln des bekanntesten Rollenspiels der Welt (www.drivethrurpg.com).

Swords & Wizardry™ präsentiert die 0e-Regeln klarer und in einem modernen Format und du kannst *Swords & Wizardry*™ als „Brücke“ benutzen, wo alle 0e-Regeln an einem Ort versammelt sind und in einem bekannten Format daherkommen. Wenn dir diese Spielart gefällt, bieten die klassischen 0e-Regelwerke mehr Tiefe und unterstützen das Spielgefühl besser als *Swords & Wizardry*™.

3. Schritt

Lies die Regeln, als seien sie ein komplett neues Spiel, das letzte Woche von einem respektablem Spieleverlag veröffentlicht wurde. Vor allem, wenn du die klassischen Regeln des „bekanntesten Rollenspiels der Welt“ liest. Du wirst feststellen, dass die Informationen auf eine bizarre Art im Buch verteilt sind, aber das sollte kein Problem sein – sie sind nur über wenige Seiten verteilt.

4. Schritt

Entscheide dich, welches Abenteuer du leiten möchtest. Ich habe ein einsteigerfreundliches Abenteuer mit dem Titel *Tomb of the Iron God* geschrieben, das man für kleines Geld herunterladen kann, aber es gibt zahllose andere Möglichkeiten.

5. Schritt

Mach dich mit dem Abenteuer vertraut, indem du es vor dem Spielabend liest.

6. Schritt

Leite das Abenteuer und hab Spaß!

DIE OLD-SCHOOL- ROLLENSPIEL-FIBEL

AMERIKANISCHE AUSGABE

Matthew J. Finch und Mythmere Games™



DEUTSCHE AUSGABE



unter Lizenz von Mythmere Games™

*Jedamzik und Neugebauer GbR
Augustastr. 45 45888 Gelsenkirchen*

www.system-matters.de