ANFÄNGERFIBEL

Das Spielleiter-Tutorial

Andreas Melhorn

IMPRESSUM

Redaktion: Daniel Neugebauer
Autor: Andreas Melhorn
Lektorat: Verena Busch, Maria Hecher

Grafik: Icons von Lorc (http://game-icons.net) unter Creative Commons Lizenz (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/)

Layout und Illustration: Patrick Wittstock

Druck: WIRmachenDRUCK GmbH, Mühlbachstr. 7, 71522 Backnang, Deutschland

System Matters Verlag, 2019.

www.system-matters.de
Jedamzik und Neugebauer GbR
Augustastr. 45
45888 Gelsenkirchen

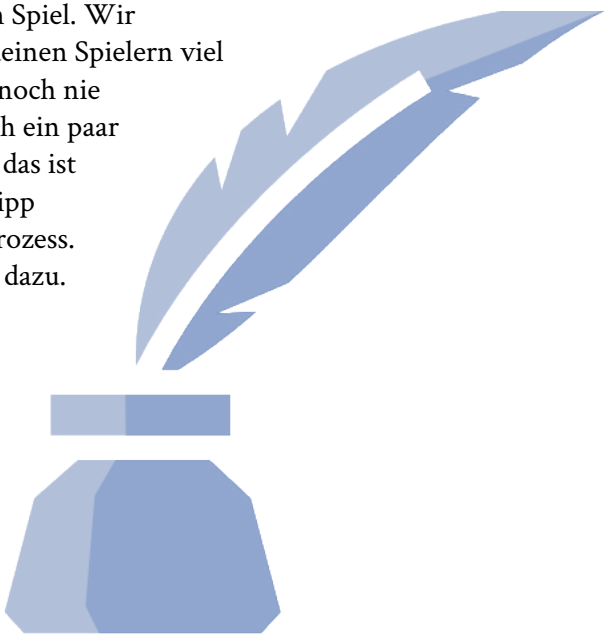
Unser Text verwendet der Einfachheit halber durchgehend die männliche Form. Es sind aber natürlich immer Spielende aller Geschlechter eingeschlossen.

SYSTEM MATTERS
VERLAG

VORWORT

Das erste Mal ein Rollenspiel zu leiten, ist eine spannende Angelegenheit. Die meisten Spielleiterinnen und Spielleiter haben Lampenfieber und Angst, etwas falsch zu machen. Diese kleine Fibel soll die Angst nehmen. Sie enthält ein paar rudimentäre Tipps, die durch den ersten Spielabend helfen. Danach ist alles gar nicht mehr so schlimm. Du stellst schnell fest, dass das Lampenfieber unbegründet ist, denn Spielerinnen und Spieler sitzen nicht mit gerunzelter Stirn am Spieltisch und warten auf Fehler des Spielleiters. Stattdessen helfen sie mit, den Spielabend zu einem spaßigen Ereignis zu machen. Wenn du Glück hast, haben sie sogar ein oder zwei Anmerkungen, wie der nächste Spielabend noch besser werden kann.

Auf der nächsten Seite geht es los. Wir wünschen schon jetzt viel Spaß beim ersten Spiel. Wir prophezeien, dass du mit deinen Spielern viel lachen wirst. Habt ihr alle noch nie gespielt, werden vermutlich ein paar Fragen offen bleiben, aber das ist nicht schlimm. Bedenke Tipp Nummer Null: Es ist ein Prozess. Man lernt jedes Mal etwas dazu. Und das ist toll.



Bleib neugierig.
Hab Spaß.

Andreas und das gesamte Team von System Matters

0. SPIELLEITEN LERNEN IST EIN PROZESS

Spielleiten ist wie laufen lernen. Man macht es einfach, fällt hin, steht wieder auf und läuft weiter, bis es keine Konzentration mehr erfordert.
Wir neigen dazu, den ersten Spielabend perfekt machen zu wollen. Wir lesen Tipps (wie diese hier), studieren die Regeln, suchen nach passender Hintergrundmusik und hoffen, keine Fehler zu machen. Doch am Ende spielt man einfach. Die ganzen Tipps geben ein gewisses Gefühl von Sicherheit. Das ist eine gute Sache, darf aber nicht überbewertet werden. Perfekt wird es nicht. Perfekt wird es nie. Hab einfach Spaß, dann ist alles gut. Lauf einfach.

1. IGNORIERE, WAS DIR NICHT GEFÄLLT

Die folgenden Tipps beschreiben nicht den besten Weg, ein Spiel zu leiten. Es sind nicht zwangsläufig die besten oder wichtigsten Hinweise (außer Punkt 2). Sie beschreiben einen möglichst effizienten und sicheren Weg. Sie versuchen, Stolpersteine zu vermeiden. Wenn wir zwischen zwei Tipps wählen mussten und einer davon ist weniger fehleranfällig, haben wir diesen gewählt. Wenn dir ein Tipp komisch vorkommt oder nicht gefällt, ignoriere ihn. Wenn du dich mit irgendetwas unwohl fühlst, lass es bleiben. Such dir stattdessen einen Weg, auf dem du dich wohl fühlst.
Kurz gesagt: Wenn du anderer Meinung bist, mache es anders. Du wirst sehen, wie gut es funktioniert und es entweder auch zukünftig beibehalten oder eben nicht (siehe Punkt 0).

WELCHES REGELSYSTEM?

Vermutlich weißt du längst, welches Rollenspiel du gern ausprobieren möchtest. Solltest du dich noch nicht entschieden haben, raten wir zu einem einfachen Regelwerk.
Wir hab verschiedene Systeme veröffentlicht, die schnell zu erlernen und einfach zu spielen sind.
Schau doch mal unter www.system-matters.de vorbei.

2. ARBEITE MIT DEN SPIELERN ZUSAMMEN

Dieser Tipp ist wichtiger als alle anderen. Selbst wenn du alles andere ignorierst, solltest du diesen hier verinnerlichen. Für alle Fälle wiederholen wir ihn:

Arbeite mit den Spielern zusammen.
Die Spieler kommen mit ihren eigenen Ideen an den Spieltisch. Sie sehen manche Dinge vielleicht anders als du. Beobachte sie. Frage sie, was sie denken. Wenn du eine Entscheidung triffst und das Gefühl hast, dass die Mehrzahl der Spieler anderer Meinung ist, halte kurz das Spiel an und frage nach. Ignoriere niemals das Gefühl, die Spieler könnten unzufrieden sein.
Nichts nervt die Spieler mehr, als wenn sie den Eindruck bekommen, der Spielleiter arbeitet gegen sie. Und das kann schneller geschehen, als man denkt. Es gibt so viele Dinge zu beachten: Einhaltung der Regeln, Darstellung einer nachvollziehbaren Welt, Stimmung und Spannung, die man erzeugen möchte. Viel zu leicht übersieht man dabei die Spieler – genauer: die Sichtweise der Spieler. Sie finden ihre eigenen Ideen vermutlich toll und halten sie für logisch, auch wenn sie nicht in deinen

Plan passen. Mit dem Wunsch, Spannung aufzubauen oder eine Logik einzuhalten, die nur du als Spielleiter kennst, ist es leicht, solche Ideen abzublocken oder als „blöd“ zu beurteilen. Die Sichtweise der Spieler ist offensichtlich eine andere. Vielleicht haben sie eine deiner Erklärungen falsch verstanden, oder sie interpretieren die Welt anders als du, weil sie andere Vorstellungen haben. Wenn du versuchst, ihre Ideen zu verstehen, wirst du feststellen, dass sie gut sind. Ehrlich, ihre Ideen sind super.

Sei der größte Fan deiner Spieler!
Wenn du einmal nicht ihrer Meinung bist, frage dich als erstes: *Warum nicht?* Warum sollen sie das, was sie gerade vorschlagen, nicht tun? Könnte es nicht doch klappen? Ist es vielleicht doch eine gute Idee? Wenn du *Nein* sagen musst, erkläre genau, warum das so ist. Im Zweifelsfall lass die Würfel entscheiden.
Das Abenteuer und die Regeln geben die Schwierigkeit vor. Du hilfst deinen Spielern dabei, ihre eigenen Ideen umzusetzen. Sage ihnen nicht, was sie tun sollen, sondern erkläre die Auswirkungen, die ihre Handlungen haben. Gib ihnen dann die Möglichkeit, es sich noch einmal zu überlegen. Will zum Beispiel ein Charakter irgendwo hinaufklettern, erkläre ihm, wie schwer die Probe ungefähr wird. Weise ihn vorher darauf hin, welchen Unterschied es macht, ob er seine Rüstung ablegt oder weiter trägt. Das sind Dinge, die ein Charakter mit gesundem Menschenverstand einschätzen kann, dann sollte es auch der Spieler können.
Am Ende nutzt du das Abenteuer und die Regeln, um die Auswirkungen der Handlungen der Charaktere herauszufinden. Im Zweifelsfall mach es so, wie es sich die Spieler ausgemalt haben. Wenn du den Eindruck hast, dass sie einen Weg gefunden haben, der es ihnen zu einfach macht – der nicht spannend genug ist –, ignoriere das Gefühl. „Zu einfach“ gibt es nicht. Ein Sieg macht Spaß und das ist doch der Kern des Ganzen. Die nächste Herausforderung kommt bestimmt und irgendwann wird es ganz von allein spannend.
Deine Spieler sind großartig. Zeig ihnen das!

3. FRAG DIE SPIELER NACH IHRER MEINUNG

Hast du das Gefühl, du konntest deine Spieler nicht überzeugen? Frag sie nach ihrer Meinung und lass im Zweifelsfall abstimmen.
Die Idee macht dir bestimmt Angst. Die Spieler sollen entscheiden, wie das Abenteuer weitergeht oder die Situation aufgelöst wird? Aber was passiert dann mit deinen liebevoll ausgearbeiteten Plänen? Du wirst schnell feststellen: Gar nichts.
Das Abenteuer geht nicht kaputt. Dein erstes Abenteuer ist ohnehin nicht sehr kompliziert, da stört eine kleine Änderung nicht.
Vermutlich wirst du im Laufe der Zeit Stimmen hören, die dir sagen, dass auch der Spielleiter Spaß haben muss. Warum sollte er sich als einziger komplett der Meinung anderer unterwerfen? Schließlich hat er doch die Arbeit, und die Spieler setzen sich nur an den Spieltisch und lassen sich bespaßen. Natürlich sollst auch du deinen Spaß haben. Wenn allerdings die Spieler keinen haben, hast du auch keinen. Der Spaß kommt ganz von allein, wenn du deine Spieler begeisterst. Am einfachsten machst du das, indem du auf ihre Meinung hörst.
Stell dir vor, einer deiner Spieler spielt einen Zwerg. Im Abenteuer muss die Gruppe schnell von A nach B kommen, um eine Katastrophe zu verhindern. Der Zwerg kauft sich ein Pferd und will gemeinsam mit den anderen schnellstmöglich ans Ziel reiten. Du jedoch hast eine andere Vorstellung von Zwergen. In deiner Welt hassen sie Pferde, halten die Tiere generell für unangenehm groß und sind wegen ihres kompakten Körperbaus auch viel schwer für sie. So wurden Zwerge im Regelbuch beschrieben und so findest du es gut.
Die Spieler argumentieren aber, dass ein Notfall vorliegt und der Zwerg genug Geld hätte, sich ein besonders starkes Tier zu kaufen. Der Spieler mag selbst Pferde, will, dass sein Zwerg ebenfalls Pferde mag. Alle Spieler am Tisch sind außerdem der Meinung, dass es das Spiel einfacher machen würde, wenn alle in der Gruppe reiten könnten.

Jetzt stell dir vor, du entscheidest gegen die Spieler. Der Zwerg darf nicht auf das Pferd steigen und kommt eine Stunde nach den anderen Charakteren am Ort des Geschehens an, weil er einen langsameren Wagen nehmen musste. Wenn er von diesem Spielabend erzählt, worüber wird er wohl berichten? Darüber, dass seine Mitspieler die Situation gerettet und die Katastrophe verhindert haben, oder darüber, dass er selbst nicht dabei sein konnte? Wie viel mehr Spaß hättest du wohl gemeinsam mit den Spielern gehabt, wenn du anders entschieden hättest?

VORGEFERTIGT ODER SELBSTGEMACHT?

Dein erstes Abenteuer kannst du dir entweder selbst ausdenken oder du benutzt ein fertiges. Es gibt immer Stimmen, die behaupten, nur das eine oder das andere wäre „richtig“ oder „vernünftig“. Lass dich davon nicht beeindrucken. Mach es einfach so, wie es sich für dich besser anfühlt.

Viele Regelbücher enthalten einfache Einstiegsabenteuer, die gut geeignet sind, um das Spiel kennenzulernen. Ebenso gibt es Schnellstarter, die fertige Charaktere und ein Abenteuer bieten. Und nicht zuletzt gibt es Hunderte von kostenlosen Abenteuern im Internet. Guck am besten zuerst auf der Webseite des Verlages deines bevorzugten Spiels, denn viele Verlage bieten kurze Abenteuer für ihre Systeme. Auch Fans stellen häufig kostenlose Abenteuer ins Netz. Willst du auf letztere zurückgreifen, lass dir am besten irgendwo einen Tipp geben, denn die Menge ist unüberschaubar und die Qualität sehr unterschiedlich.

Willst du selbst ein Abenteuer schreiben und suchst dafür Hilfe, kann das Buch *Abenteuer gestalten* weiterhelfen, das beim ***System Matters Verlag*** erschienen ist. Lass dich von der Seitenzahl nicht einschüchtern. Vorn im Buch gibt es eine Gebrauchsanweisung, die auflistet, welche Kapitel für dich wichtig sind und welche du zunächst ignorieren solltest.

4. LASS DEN SPIELABEND SCHNELL BEGINNEN

Der erste Spielabend sollte schnell beginnen.
Für den Spielleiter bedeutet es viel Zeitaufwand, sich eine Welt auszudenken oder das Buch zu lesen, in dem sie beschrieben ist. Die Welt ist sicherlich toll. Doch im ersten Spielabend hat sie nichts zu suchen. Stell dir mal vor, du willst dich zum Spielen treffen und musst dir zu Beginn ein halbstündiges Seminar über die Fortpflanzungsgewohnheiten des gewöhnlichen Grottenolms anhören. So ähnlich geht es den Spielern, wenn du ihnen 30 Minuten lang die Einzelheiten der politischen Beziehungen zwischen den Ländern deiner Welt erklärst. Wenn die Details für das Abenteuer benötigt werden, hast du das falsche Abenteuer ausgewählt. Nimm eines, wofür man keinen Hintergrund benötigt.
Eine gute Einleitung in einen ersten Spielabend könnte zum Beispiel so lauten: „Ihr seid in einem Land, das an König Artus' England erinnert: Wälder, Hügel, Burgen, Ritter, Ehre und Krieg. Außerdem gibt es Elfen in Wäldern, Zwerge in Bergwerken und Orks in dunklen, feuchten Höhlen. Ihr seid junge Männer und Frauen, die nach Höherem streben und Ruhm und Reichtum erringen wollen. Als aus dem nahe gelegenen Wald einige Unholde die abgelegenen Bauernhäuser überfallen, ist für euch klar, dass ihr das stoppen müsst. Nun steht ihr vor einem Höhleneingang, zu dem eine Blutspur führt. Es riecht nach Unrat und Verfall. Was tut ihr?"
Das Gleiche gilt für die Charaktererschaffung. Sie sollte auf den zweiten Spielabend verschoben werden. Für den ersten Abend hast du am besten eine Auswahl an fertigen Charakteren vorbereitet. Anhand des ausgefüllten Charakterbogens kann man recht schnell die Regeln erklären und schnell losspielen. Die Freude, selbst eine Figur zu entwickeln, Werte zu verteilen und sich Sonderfertigkeiten aus Listen herauszusuchen, ist größer, wenn man schon weiß, wie das Spiel funktioniert, und eine Vorstellung von der Welt hat, in der man spielt.

5. ZEICHNE KARTEN

Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte. Das ist zwar ein Klischee, wie alle Klischees trifft es aber zu. Beschreibende Worte sind schön und wichtig, aber meist relativ ungenau. Deine Spieler werden sich verschiedene Details anders vorstellen als du. Wir erlebten es vor langer Zeit selbst: Der Spielleiter beschrieb eine Reise. Die Charaktere ritten eine Waldstraße entlang, als sie überfallen wurden. Nachdem sie die Räuber verprügelt hatten, flohen einige davon in den Wald. Aus irgendeinem Grund kam die Frage auf, ob die Räuber nach rechts oder links in den Wald geflohen waren. Der Spielleiter war von rechts ausgegangen und ziemlich überrascht zu erfahren, dass die meisten Spieler dachten, die Räuber seien nach links geflohen.

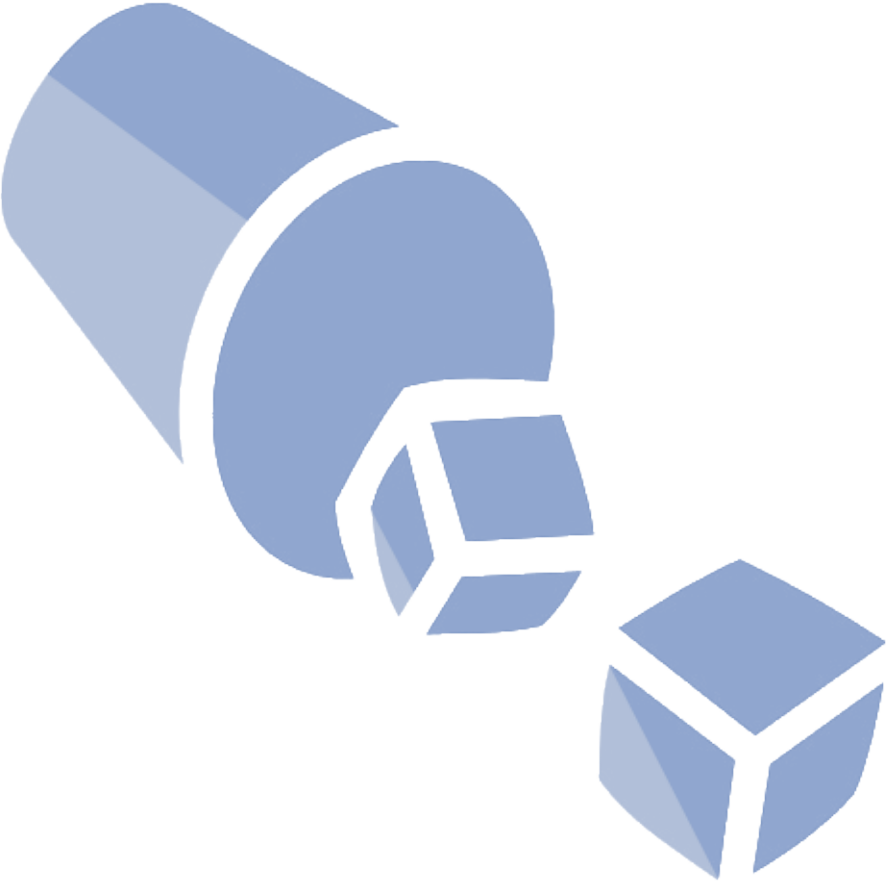
Für das Abenteuer war es schlussendlich egal, ob rechts oder links. Das soll nur verdeutlichen, dass die Vorstellungen nach einer Beschreibung immer leicht unterschiedlich sind. Das gilt besonders für Land- oder Raumkarten.

Du tust gut daran, Zettel und Bleistift bereitzuhalten. Sobald du den Eindruck bekommst, dass eine Situation unübersichtlich wird, mache eine Skizze. Das gilt ganz besonders für Dungeons. Schickst du die Charaktere das erste Mal in ein Gewölbe, zeichne die Karte selbst. In bestimmten Spielstilen sollen die Spieler die Karten nach Beschreibung des Spielleiters anfertigen. Das ist eine spannende Sache und sollte ruhig einmal ausprobiert werden – nicht jedoch am ersten Spielabend. Hebe dir das für ein anderes Mal auf.

ABSCHLIESSENDE WORTE

Dir ist sicher eine Tendenz aufgefallen. Die Tipps zielen darauf ab, den Spielern einen angenehmen, spannenden Abend zu bereiten, und alles von ihnen fernzuhalten, was sich wie Arbeit anfühlt. Niemand hat Lust, abends nach einem anstrengenden Tag weiterzuarbeiten. Wir alle wollen in unserer Freizeit genießen. Ermöglichst du ihnen das, habt ihr alle gemeinsam mehr Spaß.
Mach dir aber keine Sorgen. Es ist nicht deine Aufgabe, perfekt zu sein. Die Spieler haben selbst Interesse an einem schönen Abend und unterstützen dich, wo sie können. Fühlst du dich bei irgendetwas unwohl, frag sie einfach, was sie denken. Du wirst feststellen, dass sie sich freuen, gefragt zu werden. Gemeinsam macht ihr euer Spiel zu etwas Besonderem.

VIEL SPASS BEIM SPIELEN!



ERST NACH DEINEM ERSTEN SPIELABEND WEITERLESEN.

Wie war dein erster Spielabend? Wenn er so lief wie unser erster Abend, hattet ihr viel Spaß und habt viel gelacht. Vermutlich gab es die eine oder andere Situation, von der du denkst, dass sie hätte besser laufen können. Das macht überhaupt nichts. Perfekt läuft es fast nie und das muss es auch gar nicht. Du kennst jetzt diese Stellen und hast bestimmt schon Pläne, was du das nächste Mal anders machen willst.
Ein paar Tipps haben wir uns für dieses „nächste Mal“ aufgehoben. Du hattest an deinem ersten Spielabend schon genug zu tun, da wollten wir die Anzahl an Tipps auf ein Minimum beschränken.

REGELN NACHSCHLAGEN

Wie du sicher festgestellt hast, kann man am Anfang nicht alle Regeln im Kopf haben. Es sind bestimmt immer wieder Fragen aufgetaucht, entweder weil eine Regel unbekannt war oder ein Spieler dir bei einer Regelauslegung widersprochen hat. Meist lautet der Tipp an dieser Stelle, dass du schnell eine Entscheidung treffen und mit dem Spiel weitermachen sollst. Regeln nachschlagen kann man nach dem Spiel. Dem möchten wir zwar generell zustimmen, andererseits soll sich niemand davon abhalten lassen, schnell mal etwas nachzuschlagen. Manchmal fühlen sich alle Beteiligten wohler, wenn eine Regel kurz nachgelesen wird. Aber es muss schnell gehen. Wenn sich lange Diskussionen entspinnen, du die gesuchte Regel nicht findest oder sie so komplex ist, dass du sie nicht innerhalb von zwei Minuten an den Spieltisch bringen kannst, dann solltest du einfach eine vorübergehende Entscheidung treffen. Es spielt keine Rolle, ob die Entscheidung regelgetreu ist. Ist ein Spieler unzufrieden, tritt Tipp Nr. 3 „Abstimmung“ in Kraft. Aber ab wann ist „zu lang“ denn „zu lang“? Als Faustregel wollen wir eine Zeit von zwei Minuten vorgeben. Dauert es länger, eine Regel nachzuschlagen oder eine Diskussion zu Ende zu bringen, solltest du aus dem Bauch heraus entscheiden. Nach dem Spielabend ist genug Zeit, um sich die Situation genauer anzusehen.

ERWARTUNGSHALTUNG

Konnte dein erster Spielabend deine Erwartungen erfüllen? Vermutlich lief es viel besser und ihr hattet mehr Spaß, als du dir erträumt hättest. Manchmal kann die Erwartungshaltung aber auch im Weg stehen. Die Suche nach dem perfekten Spielerlebnis bleibt meist erfolglos. Rollenspiel ist keine Kunst, sondern Freizeit. Je lockerer man damit umgeht, desto mehr Spaß haben alle Beteiligten.

Video-Shows im Internet, in denen professionelle Schauspieler ihre Rollenspielrunden filmen (z. B. *Critical Role, HarmonQuest* oder *Titansgrave*, um nur einige zu nennen), können ebenfalls falsche Erwartungen wecken. Diese Shows werden zu Entertainmentzwecken aufgenommen. Euer Spieltisch und die mit Kameras umstellten Tische in den Shows sind grundverschieden. Diese Profis spielen in erster Linie für euch und erst in zweiter für sich selbst.

Abgesehen davon ist jede Rollenspielgruppe unterschiedlich. Ihr macht viele Dinge anders und so soll es auch sein. Jede Gruppe entwickelt ihren eigenen Stil. Das zu erleben – zu erleben, wie sich etwas ganz Persönliches entwickelt, wie sich eure Gruppe während des Spiels verändert und zusammenwächst – ist vielleicht das größte Vergnügen von allen.

KARTEIKARTEN

Karteikarten und ein dicker Filzstift sind die besten Helfer des Spielleiters. Man kann sie u. a. für Folgendes benutzen:

- **Übersichtskarten**: Zeichne Symbole oder Skizzen auf Karteikarten und lege sie so aus, dass sie eine abstrakte Land- oder Raumkarte ergeben. Der visuelle Effekt trägt viel zum Spielabend bei und ganz nebenbei erhalten die Spieler so eine gute Übersicht, wo sich ihre Charaktere befinden.

- **Nichtspielercharaktere**: Die Charaktere begegnen immer wieder Personen, mit denen sie interagieren. Da kann man leicht den Überblick verlieren. Für ein erstes Abenteuer ist es angeraten, nur wenige wiederkehrende Nichtspielercharaktere zu haben, um es den Spielern einfach zu machen. So oder so kann der Spielleiter wichtige Figuren auf jeweils eine Karteikarte schreiben und sie auf den Tisch legen. Die Spieler können Notizen auf die Karten schreiben. Wir spielten mal ein Abenteuer, in dem die Spielercharaktere auf einer Party etwas herausfinden sollten. Zu diesem Zweck mussten sie mit vielen Leuten sprechen. Der Spielleiter schrieb alle Partygäste auf Karteikarten und verteilte diese auf der Übersichtskarte der Räumlichkeiten. So wussten die Spieler immer, mit wem sie schon gesprochen hatten und mit wem nicht.

- **Hinweise**: Ein gutes Abenteuer hat ein Rätsel. Wie kommen wir aus dem Dungeon? Wer ist der Mörder? Wer überfällt die Bauernhäuser am Waldrand? Um das Rätsel zu lösen, müssen die Spieler Hinweisen folgen. Du wirst feststellen, dass es manchmal gar nicht so einfach ist, den Spielern klarzumachen, welche Hinweise wichtig sind und welche nicht. Du beschreibst so viel, da kann es leicht geschehen, dass sie eine Nebensächlichkeit für wichtig halten oder

eine wichtige Information ignorieren. Wenn du den Eindruck bekommst, dass die Spieler nicht weiterkommen, schreib die wichtigen Hinweise als Stichworte auf jeweils eine Karteikarte und leg sie ihnen hin. Auch wenn du glaubst, dass du ihnen damit des Rätsels Lösung praktisch verrätst. Mach es trotzdem. Nur ein gelöstes Rätsel ist ein gutes Rätsel.

➔ **Zusammenfassungen**: Es vergeht Zeit zwischen den Spielabenden. Du selbst musst in dieser Zeit das Abenteuer weiter vorbereiten und bleibst in der Geschichte drin. Die Spieler leben manchmal mehrere Wochen, ohne an das Abenteuer zu denken, nur um sich dann mit fragend aufgerissenen Augen vor dich zu setzen, wenn ihr euch das nächste Mal trefft. Stichworte auf Karteikarten, die zusammenfassen, was bisher geschah, helfen den Spielern, sich wieder in die Geschichte hineinzufinden. Entweder legst du ihnen ein paar Karteikarten mit Stichworten vor, anhand derer ihr den letzten Spielabend rekapituliert, oder ihr überlegt gemeinsam, was das letzte Mal geschah und du schreibst entsprechende Stichworte auf die Karten. Vermeide ausgedruckte Fließtexte, die liest ohnehin niemand. Das hat nichts damit zu tun, dass die Spieler deine Geschichte nicht zu würdigen wissen. Sie sind aber gekommen, um zu spielen, nicht um Hausaufgaben zu machen. Stichworte auf Karten sind kurz und übersichtlich und besser als es ein Fließtext oder eine ausgedruckte Spiegelstrichliste jemals sein könnte.

ABSCHLIESSENDE WORTE (DIESMAL WIRKLICH)

Das sind nur einige von vielen Tipps, die du im Laufe deines Spielleiterlebens bekommen wirst. Die Spielleiterkapitel in Rollenspielen sind voll davon und natürlich liefert das Internet einen unerschöpflichen Fluss an Ratschlägen. Ein paar davon sind gut, andere nicht. Einige werden für dich und deine Gruppe funktionieren, viele wirst du wieder vergessen. Rollenspiel ist eine sehr persönliche Sache und jeder sollte sich im Spiel seine eigene Meinung bilden. Spielt so viel ihr könnt, dann werdet ihre eure ganz persönliche Rollenspielgeschichte schreiben – im doppelten Sinn des Wortes.

Wir wünschen euch viel Spaß.

VERLAG

Große und kleine Rollenspiele ohne viel Vorbereitung:

www.system-matters.de

PODCAST

Rollenspieltipps, Themenreihen und Smalltalks:

podcast.system-matters.de

BLAUPAUSEN

Abenteuerideen, Artikel und Zufallstabellen für dein Rollenspiel:

blaupausen.system-matters.de

SYSTEM MATTERS
VERLAG

DEIN EINSTIEG INS SPIELLEITEN

- → SPIELLEITEN LERNEN IST EIN PROZESS
- → IGNORIERE, WAS DIR NICHT GEFÄLLT
- → ARBEITE MIT DEN SPIELERN ZUSAMMEN
- → FRAG DIE SPIELER NACH IHRER MEINUNG
- → LASS DEN SPIELABEND SCHNELL BEGINNEN
- → ZEICHNE KARTEN

SYSTEM MATTERS
VERLAG