

Andreas Haker

# Würfelguide

Band 1: Der Weg zum  
Pen & Paper Rollenspiel  
für Einsteiger

© 2022 Andreas Haker BA

1. Auflage

Druck und Vertrieb im Auftrag des Autors: Buchschmiede von  
Dataform Media GmbH, Wien

[www.buchschmiede.at](http://www.buchschmiede.at)

ISBN:

978-3-99139-142-5 (Paperback)

978-3-99139-141-8 (E-Book)



Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.

Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors  
unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige  
Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugäng-  
lichmachung.

„Denn, um es endlich einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller (1759-1805)



## INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT .....	7
WAS SIND EIGENTLICH ROLLENSPIELE?.....	9
WELCHE ARTEN VON ROLLENSPIEL GIBT ES? .....	13
ICH WILL ROLLENSPIELEN, WAS NUN? .....	22
WIR WOLLEN ROLLENSPIELEN, WAS NUN? .....	29
WELCHES SYSTEM NUTZEN?.....	47
ICH BIN DER SPIELLEITER, WAS MUSS ICH TUN? .....	65
WAS MACHT EINEN GUTEN SPIELLEITER AUS MIR? .....	79
WIR SIND SPIELER, WAS NUN?.....	98
ZUSÄTZLICHE TIPPS .....	106
ICH BIN GASTGEBER, WAS NUN? .....	108
WIR SPIELEN ONLINE, WIE MACHEN WIR DAS?.....	110
TROUBLESHOOTING – WAS TUN, WENN...? .....	112
SCHLUSSBEMERKUNG .....	119



# Vorwort

Als gelegentlicher Rollenspieler, der schon ein paar Systeme und viele Spieleabende in den verschiedensten Settings als Spielleiter oder Spieler durchlebt hat, habe ich immer wieder Menschen kennengelernt, die eigentlich Interesse am Rollenspiel haben, aber nicht so recht wissen, wo sie anfangen sollen.

Wenn man wenig, oder noch gar keine Erfahrung mit Rollenspielen hat, sieht man oft den Wald vor lauter Bäumen nicht. Mit diesem Buch versuche ich interessierte Menschen einen möglichen Weg zu spannenden und unterhaltsamen Rollenspielen zu zeigen.

Natürlich kann es kein Patentrezept geben, das den Bedürfnissen aller Leser gerecht wird. Es wird auch etwas Geduld benötigen, bis es mit dem Spiel losgehen kann. Aber es lohnt sich!

Ihr könnt Reisen in fantastische Welten machen und halbrecherische Abenteuer erleben und übermächtige Gegner bezwingen. Aber auch im Scheitern könnt ihr Erfüllung finden.

Wenn ihr noch nicht so recht wisst, was denn Pen & Paper Rollenspiele eigentlich sind, könnt ihr im ersten Kapitel herausfinden, worum es sich bei dabei eigentlich handelt.

Im Hauptteil bekommen die Leser Tipps für den Einstieg ins Rollenspiel. Für Fragen wie: „Wie finde ich eine Gruppe zum Spielen?“, „Welches Spielsystem spielen wir?“, „Wie leite ich ein Rollenspielabenteuer?“, und weitere Fragen versuche ich in Lösungsansätze aufzuzeigen und so meinen Beitrag zu eurem Vergnügen am Spiel zu leisten. Abschließend gibt es noch verschiedene Tipps für gelungene Rollenspielabende.

„Jetzt sind wir endlich hier! Ich habe nicht die leiseste Ahnung, was ich hier eigentlich wollte!“, ein Barbar, der vergessen hat, warum er gerade das Orakel befragen wollte.



# Was sind eigentlich Rollenspiele?

Bei Rollenspielen handelt es sich, wie der Name schon sagt, um Spiele. Und was ist das wichtigste an einem Spiel? Ganz genau! Es soll Spaß machen.

Bereits Kinder kennen den Verhaltensimpuls des Spielens und können aus einfachsten Dingen Spiele erschaffen, die sie und ihre Freunde über lange Zeit hinweg beschäftigen.

Dabei schlüpfen die Kinder in Figuren, die sie entweder aus ihrem Umfeld kennen, oder die sie sich selbst ausdenken und befüllen diese mit einer oft äußerst erstaunlichen Genauigkeit mit Leben. Die fünfjährige Krankenschwester legt Patienten Verbände an. Sie leitet die tägliche Visite mit dem siebenjährigen Oberarzt und nach einer Operation mit dem Spielbesteck aus der kinderzimmereigenen Spielzeugküche bekommt Papa zur Genesung eine bunte „Tablette“ aus dem Glas mit den M&Ms vom Wohnzimmertisch.

Das klingt im ersten Moment gewöhnlich. Doch wenn man genauer darüber nachdenkt, sind wir hier genau an dem Punkt angelangt, bei dem die Rollenspiele beginnen. Die Kinder schlüpfen in eine Rolle, von der sie vielleicht schon irgendwo gehört oder gelesen haben und spielen nach Regeln, die sie sich selbst ausgedacht haben, um in ihrem Spiel ein Ziel zu erreichen, das sie sich selbst gesteckt haben. In diesem Fall geht es darum, dass der kränkelnde Patient namens Papa schnell wieder gesund wird. Als Elternteil kommt man oft in die Verlegenheit ein Gast in so einem Rollenspiel zu sein.

Beim Rollenspiel geht es also darum, in die Haut eines anderen zu schlüpfen und dessen Dasein im Rahmen der eigenen Möglichkeiten selbst zu erleben. Erwachsene haben es dabei bedeutend schwerer als Kinder. Denn für Kinder ist es das natürlichste der Welt einfach mal der nachdenkliche Oberarzt oder die resolute Krankenschwester zu sein. Für Erwachsene ist es aber schon ungleich schwieriger, sich in so eine Rolle zu versetzen.

Was das Rollenspiel von Erwachsenen und Kindern noch unterscheidet ist, dass uns ein Spiel schnell langweilig würde, wenn wir beispielsweise einen Feuerwehrmann spielen und wissen, dass wir den Brand immer löschen können und alles immer gut ausgeht. Wir wollen Spannung! Wir wollen die Gefahr zu scheitern! Wir wollen unser Leben aufs Spiel setzen können! Und das am liebsten, ohne dass wirklich jemand zu Schaden kommt.

Und genau hier setzen Rollenspiele an. Sie bieten Herausforderung und leiten uns dazu an, genau diese Dinge zu erleben. Wenn auch nur in einer Erzählung, in der wir ein fiktiven Charakter geschlüpft sind, so sind wir doch in der Lage aus dieser Fantasie eine Form des Erlebnisses zu ziehen, welches uns mehr unterhält als ein einfacher Abend vor dem Fernseher, wo Bruce Willis alias John McClane zum siebten Mal die Bösewichte am Nakatomi Plaza besiegt.

Es gibt aber auch Gemeinsamkeiten bei Rollenspielen von Erwachsenen und Kindern. Als Vater wurde ich beim Rollenspiel von meinen Kindern schon oft darauf hingewiesen, dass ich eine bestimmte Handlung so jetzt nicht machen könne, weil ich zum Beispiel verletzt bin, oder dass mein Wasserzauber nichts gegen ihre Windmagie anrichten könne. Das Spiel folgt also Regeln, die sich die Kinder ausgedacht oder spontan erfunden haben.

Es gibt aber nicht nur Regeln, sondern auch einen Spielleiter. Die Kinder setzen ihre selbst erdachten Regeln mit consequentem Nachdruck um und leiten dabei das Spiel, leiten den Spieler zu gewissen Handlungen an oder hindern den Spieler an diesen Handlungen. „Papa du kannst jetzt noch nicht aufstehen, ein Bein ist noch gebrochen!“, ist einer dieser Sätze, der die Kids auch zum Spielleiter ihrer eigenen Fantasie macht.

Gerade wenn der Held oder die Heldin unseres Spiels übernatürliche Fähigkeiten hat, ist es notwendig, dass uns Regeln in die Schranken weisen, oder dass ein Spielleiter uns darauf aufmerksam macht, dass ein Sprung aus dem siebten Stock auch negative Konsequenzen hat. Ohne Grenzen für die Fähigkeiten wäre es schließlich keine Herausforderung und würde keinen Reiz für die Spieler bieten.

Auch das Ausleben des Scheiterns kann Teil einer Rollenspielgruppe sein. Auch wenn es nicht immer angenehm ist und Erfolg uns im Allgemeinen glücklicher macht, können Erlebnisse des Scheiterns das Salz in der Suppe des Rollenspiels sein und uns persönlich Erfahrungen bringen, die wir im echten Leben nicht ohne Konsequenzen erleben könnten.

Spielleiter: »Der Gang führt ein paar Meter weit.  
Am Ende erkennst du eine Abbiegung  
nach links... «

Spieler: »Ich mache eine Probe auf Gewölbekunde, um zu sehen, wohin der Gang führt.«

\*Spieler besteht die Probe\*

Spielleiter: »Der Gang führt ... nach links«

# Welche Arten von Rollenspiel gibt es?

Es gibt verschiedenste Arten von Rollenspielen. Um Euch die Vielseitigkeit von Rollenspielen näher zu bringen, versuche ich in diesem Kapitel eine Übersicht über die verschiedenen Arten von Rollenspielen zu legen. Hier geht es noch gar nicht um irgendwelche Spielsysteme, sondern viel mehr um den Spielablauf an sich.

## **Frei assoziiertes Rollenspiel**

Diese einfachste Form des Rollenspiels habe ich bereits im vorigen Kapitel erwähnt. Hinter diesem sperrigen Namen verbirgt sich das kindliche Spiel, bei dem ohne zu viel Zeit mit irgendwelchen Regeln zu verschwenden gespielt wird. Sei es nun Mutter-Vater-Kind oder das Spiel im Kaufmannsladen. Jeder bekommt seine Rolle und das Spiel geht los. Hierzu braucht es nicht viel Anleitung und schon gar nicht so ein Buch wie dieses hier.

## **Erotisches Rollenspiel**

Wenn Erwachsene das Wort Rollenspiel hören, denken die Meisten wohl an diese Form des Rollenspiels. Die einsame Hausfrau, die dem Maler den Pinsel mal ordentlich putzt, oder der Chef, der seiner Sekretärin nachstellt, sind auch Formen von Rollenspielen.

Auch wenn Erotik auch in eingeschränktem Ausmaß auch in Pen and Paper Rollenspielen ihren Platz finden kann, mit dieser Weiterentwicklung des frei assoziierten Rollenspiels für Erwachsene wird sich dieses Buch nicht eingehend beschäftigen. Ideen dafür findet man ohnehin im Internet genug.

## **Computer-Rollenspiele**

Als spielebegeisterter Mensch wird man schon über das eine oder andere Computerrollenspiel gestolpert sein. Hier kommen wir dem Rollenspiel, das wir mit diesem Buch anstreben wollen, schon etwas näher.

Je nach Spiel wird ein Charakter, der entweder vorgegeben oder selbst erstellt wird, durch eine Handlung geleitet. Dabei steht der Spieler oft vor Entscheidungen, die den Fortgang des Spieles in irgendeiner Form beeinflussen.

Bei vielen Computer Rollenspielen besteht zusätzlich noch die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern über ein Netzwerk oder das Internet zu verbinden und gemeinsam das Ziel zu verfolgen.

Rollenspiele auf PC und Konsolen setzen oft auf den Regelwerken von Pen and Paper Rollenspielen auf. Der Spieler merkt dabei nicht, dass im Hintergrund komplizierte Regelwerke angewendet und Zufallswerte den Erfolg bestimmen. Ein Vorteil dieser Computerrollenspiele ist natürlich, dass man sich nicht mit hunderten Seiten an Regelwerken auseinandersetzen muss.

Es gibt aber auch gravierende Nachteile von computerisierten Rollenspielen. Zum Beispiel hat man bei Dialogen zumeist nur einige wenige Varianten zur Auswahl und oft sind die Handlungen im Spiel doch ziemlich starr vorgegeben. Die vorgegebenen Dialoge lassen den Spieler bequem werden. Überlange Texte werden oft gar nicht mehr gelesen und man klickt sich einfach nur durch die lästigen Dialoge, um zur nächsten Prügelei oder Schießerei zu gelangen.

Ein, wenn man so will, weiterer Vorteil der elektronischen Form der Rollenspiele ist natürlich, dass man diese einfach allein zu Hause auf der Couch zocken kann. Aus der Sicht eines mittlerweile schon etwas erfahreneren Pen and Paper Rollenspielers kann ich euch sagen, dass das eigentlich ein Nachteil ist. Denn ein Rollenspiel mit echten Menschen als Gegenüber ist viel lebendiger und bietet gänzlich andere Freiheiten als ein Rollenspiel am Computer, welches eine vorgegebene Handlung hat, die gerade mal eine Hand voll Entscheidungsbäume abdeckt und zumeist nur wenige Varianten für den Ausgang einer Handlung bietet.

## **Spielbücher**

In Buch gegossene Rollenspiele oder Adventures in Form von Spielbüchern sollen beim Leser den Eindruck erwecken ein Teil der Handlung zu sein und interaktiv in das Geschehen einzugreifen. Dabei erleben die Spieler meist die Geschichte aus der Perspektive des Hauptcharakters des Buchs.

Die Schilderung der erlebten Szenen in schriftlicher Form ist jenen Schilderungen eines Spielleiters recht ähnlich. Der Spieler erhält am Ende der Szenendarstellung einige Handlungsoptionen, welche mit einer Anweisung zum Umblättern zu einer weiteren Textpassage versehen sind. Durch dieses Blättern werden Teile der Geschichte übersprungen oder in andere Reihenfolgen gebracht, um den Eindruck einer interaktiven Handlung zu erwecken.

Eigene Kreativität ist für diese Art der Rollenspiele nicht erforderlich, sie sind üblicherweise auch nur für einen Spieler konzipiert.

## **L.A.R.P.**

Diese Abkürzung steht für das Live Action Role Playing. Bei dieser Form des Rollenspiels geht man noch einen Schritt weiter als beim Pen and Paper Rollenspiel. Anstatt es sich einfach mit Freunden zu Hause gemütlich zu machen, schmeißen sich diese Spieler in ihre oft sehr aufwendigen Kostüme und spielen ihr Rollenspiel live. Auch dabei folgen sie Regelwerken und haben in ihren Inszenierungen auch eine Handlung, die sie verfolgen.

Auch wenn es die wahrscheinlich lebendigste und wohl vollendete Form des Rollenspiels ist, so ist sie sicher auch komplizierteste und aufwendigste Variante ein Rollenspiel zu begehen. Nicht nur braucht man ein passendes Kostüm und die passende Ausrüstung für ein LARP. Man benötigt auch eine passende



Umgebung oder zumindest ein sicheres Areal dafür. Dieser Aufwand wird mit einem sehr lebendigen Spiel in einer sehr freundlichen Community belohnt.

Ein realistisch aussehender Schwertkampf zwischen zwei Personen in Straßenkleidung würde in einer deutschen Fußgängerzone wohl schnell für einen Polizeieinsatz sorgen. Auch ist es für Menschen mit körperlichen Nachteilen nicht möglich, ihre Erschwernisse für dieses Rollenspiel mal für ein paar Stunden abzulegen.

So kann aus einem unsportlichen Fettwanst bei einem LARP nur sehr schwer ein schnell sprintender und kletternder Schurke werden, der katzenhaft Fassaden erklimmt.<sup>1</sup> Es muss nicht einmal ein körperlicher Nachteil sein, der einen hier einschränkt: Mangels musikalischen Talents mag es so manchem nicht gelingen einen glaubwürdigen Barden zu mimen.

Umso beeindruckender finde ich persönlich die Leistungen, die von LARP Spielern erbracht werden, um ihre Rollen mit Leben zu befüllen und bei großen Treffen, sogenannten Gatherings, in ihren Charakter zu schlüpfen. Dass sich dazu mitunter tausende Menschen treffen, macht LARP noch imponierender.

Der wohl bedeutendste Unterschied zwischen Pen and Paper Rollenspielen und LARP ist die Dimension, in der dieses Betrieben wird. Während bei einer Pen and Paper Runde eine

---

<sup>1</sup> Aus genau diesem Grund würde ich bei einem LARP allerhöchstens einen Mönch spielen.

Hand voll Spieler einen einzelnen Handlungsstrang verfolgt und der Fokus nur auf dieser Gruppe liegt, verfolgt jeder Charakter in einem LARP seine eigenen Ziele. Egal ob es der erfolgreiche Handel auf dem örtlichen Markt oder auch das Bezwingen von Feinden ist. Nicht jeder kann und wird hier zum großen Helden werden, der bedeutende Ziele erreicht und das Schicksal der Welt verändert.

Und genau aus dem letzten Grund, wird sich dieses Buch nicht mit LARP beschäftigen. Schließlich wollen wir die Helden im Rampenlicht werden und nicht als Händler am Basar den eigentlichen Helden die letzten Goldmünzen aus der Tasche ziehen müssen.

## **Brettspiel-Rollenspiele**

Es gibt verschiedene Brettspiele, welche als Rollenspiele gespielt werden. Teilweise finden diese Anlehnung an bekannte Rollenspielwelten und bekannte Rollenspiel-Systeme. Bei dieser Art von Brettspielen schlüpfen die Spieler in die Rolle von vorgefertigten Charakteren und spielen das im Brettspiel vorgesehene Abenteuer.

Ähnlich zu diesem Konzept gibt es auch verschiedene Adventure Rollenspiele, bei denen ähnlich zu Point and Click Adventures am PC ein Abenteuer mit vorgefertigten Charakteren gespielt werden kann.

# Pen and Paper Rollenspiele

Zu guter Letzt wollen wir nun ein Auge auf das Pen and Paper Rollenspiel werfen, jene Form von Rollenspielen, zu der wir mit diesem Buch eigentlich gelangen wollen.

Die ersten Pen and Paper Rollenspiele wurden bereits in den 1960ern entwickelt. Dabei gab es sowohl in den USA als auch in Europa, genauer gesagt in Österreich und Deutschland, erste Entwicklungen. Ab den 70er und 80er Jahren wurden diese Ableitungen aus Strategie und Kriegsspielen mit Miniaturen immer weiter zu den heutigen Tabletop Rollenspielen entwickelt.

In den darauffolgenden Jahrzehnten wurden diese Spiele mit den Anspielungen auf mystische Wesen und Dämonen durch die Öffentlichkeit zumeist sehr negativ wahrgenommen und teilweise mit Satanismus in Verbindung gebracht. Aus diesem Grund blieben viele Spieler oft unter sich und die Bekanntheit der Spiele war nicht besonders hoch. Diese Wahrnehmung hat sich insbesondere seit der Jahrtausendwende verändert. Pen and Paper Rollenspiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen, oder zumindest auf einem guten Weg dorthin.

Pen and Paper Rollenspiele sind Spiele, in denen die Teilnehmer gemeinsam durch Erzählen ein Abenteuer erleben. Die wichtigsten Mittel für solche Spiele sind, wie der Name schon vermuten lässt, Stifte und Papier. Zusätzlich können bei solchen Spielen auch Materialien wie Karten oder Miniatur-Spielfiguren

zum Einsatz kommen. Solche Spiele werden dann auch Tabletop RPG genannt. Bekannte Systeme dieser Art sind Dungeons and Dragons oder das damit verwandte Pathfinder.

Ein Pen & Paper Rollenspiel (von jetzt an, werde ich es nur noch Rollenspiel nennen) verläuft zumeist so, dass ein zuvor bestimmter Spielleiter ein Abenteuer für die Spieler vorbereitet hat. Der Spielleiter leitet die Spieler, besser gesagt die Spielercharaktere, durch dieses Abenteuer. Er schildert die Situationen, in denen sich die Spieler befinden, spielt sämtliche Haupt- und Nebenrollen, die nicht von Spielern gespielt werden, aber für den Fortgang der Handlung notwendig sind, oder eben von den Spielern aus irgendeinem Grund angesprochen werden.

Es gibt jedoch auch Rollenspiele, welche auf einen Spielleiter teilweise oder gänzlich verzichten. Hier übernehmen alle Spieler gemeinsam die Rolle des Erzählers. Gerade für Einsteiger kann es aus meiner Erfahrung heraus sinnvoll sein, wenn es einen Spielleiter gibt, der das Heft in der Hand hat und das Regelwerk (so es denn eines gibt) zumindest ansatzweise beherrscht.

Das Regelwerk gibt nicht nur Regeln, sondern auch Anregungen für die Ausgestaltung der Spielwelt und vielleicht auch das eine oder andere Abenteuer für den einfachen Start von Neueinsteigern vor. Dabei gilt jedoch immer, dass diese Regeln nicht unumstößlich sind und lediglich als Richtlinie für das Spiel betrachtet werden sollen.