

5 Tipps zum Finden des perfekten Regelwerkes

Ein Rollenspielsystem ist für den Spielleiter wie ein guter Anzug. Er ist keine Garantie dafür, dass du gut bist, aber du fühlst dich in ihm unter Umständen besser. Aber wie findet man den passenden Anzug?

1. Geh auf Cons

Auf Conventions (also Rollenspielertreffen) kannst du dich mit einer Menge Leute unterhalten und an vielen verschiedenen Spielrunden teilnehmen. Es gibt viel zu lernen: Achte aber darauf, dass du dir gezielt Spielrunden aussuchst, die Systeme anbieten, die möglichst weit von dem entfernt sind, was du normalerweise spielst. Nur so wirst du deine eigenen Vorlieben und Abneigungen kennen lernen. Aber Vorsicht: Achte darauf, dass du zwischen System und Spielrunde unterscheidest.

2. Frage in Läden und blättere in den Spielen

Die meisten Rollenspielläden haben nichts dagegen, wenn du dich ein bisschen intensiver umsiehst. Greif dir gezielt neue Spiele, von denen du noch nie was gehört hast. Sieh dir jedes Spiel genau an. In welchem Genre spielt es - was für Regeln hat es? Benutzt es viele oder wenig Würfel und wozu? Ist das Regelbuch klar und übersichtlich aufgebaut, sagen dir die Illustrationen zu?

Rollenspiele lassen sich im Prinzip in zwei Kategorien aufteilen: Heroische und realistische. Heroische Rollenspiele legen viel Wert auf die Kontrolle der Spieler über das Spielgeschehen. Die Spieler können in die Rollen von Übermenschern schlüpfen und verfügen über große Macht, wie in "VAMPIRE", "SHADOWRUN" oder auch "7te See" und "Dungeons and Dragons".

Realistische Rollenspiele versuchen eher die Wirklichkeit zu simulieren. In ihnen sind die Charaktere sehr verletzlich. Die Herausforderung des Spiels besteht darin, möglichst realistisch die Spielwelt und ihre Reaktionen auf die Handlungen der Spieler umzusetzen. Realistische Rollenspiele sind "RoleMaster", "HarnMaster" oder "GURPS".

Schließlich gibt es in beiden Lagern Rollenspiele mit vielen Regeln und welche mit wenigen Regeln. Rollenspiele mit einem detaillierten Regelwerk haben den Vorteil, dass immer dann, wenn man eine Regel braucht, auch eine da ist. Für viele Spielrunden ist das sehr wünschenswert. Rollenspiele mit wenigen Regeln besitzen viele Lücken, die von dir und deiner Spielrunde gefüllt werden müssen. Sie geben dir allerdings auch eine große Flexibilität.

Rollenspiele, die sehr einfache Regelwerke besitzen, sind z. B. "Unknown Armies", "Over the Edge", "Paranoia", "SPACE 1889" oder "CTHULHU". Rollenspiele mit sehr detaillierten Regelwerken sind alle Spiele der "World of Darkness"-Serie, "Deadlands" oder "Fading Suns".

Frage die Verkäufer nach ihrer Meinung zu verschiedenen Spielen. Was spielen sie in ihrer Freizeit? Warum? Verkäufer haben oft eine Menge Rollenspiele gespielt und können dir unter Umständen auch etwas empfehlen, was dir hilft. Achte aber auch darauf, dass du dir nichts aufschwätzen lässt. Tipp: Immer drüber schlafen. Wenn du am nächsten Tag das Spiel noch kaufen willst, dann ist's das Richtige.

3. Recherchiere im Internet

Das Internet strotzt nur so vor Foren, Newsgroups und Websites, auf denen über Rollenspiele diskutiert wird. Und es gibt auch eine Menge kostenloser Rollenspiele, die du dir einfach auf die Festplatte laden und lesen kannst. Die Spiele, die du im Netz findest, besitzen alle eine unterschiedliche Qualität, aber einem geschenkten Gaul sieht man nicht ins Maul und einige Perlen kann man überall finden, wenn man sich ein bisschen bemüht.

"Dagenthir" (www.dagenthir.de), "Demonwright" (www.demonwirght.de) und natürlich "Endland" (www.endland.de) sind gute Rollenspiele, die nichts kosten und einen Kontrast zum kommerziellen Angebot bilden. Einer meiner Favoriten ist Daidalos (www.daidalos-rpg.de) - ein würfelloses Rollenspiel. Auf den Seiten der KUR (Kooperation unabhängiger Rollenspielautoren www.die-kur.de) findest du viele Links zu kostenlosen Rollenspielen. Eine andere gute Anlaufstelle ist der Minotauros (www.minotauros.de). Zur allgemeinen Recherche nach Rollenspielen empfiehlt sich der Deutsche Rollenspiel-Index (www.drosi.de) oder die Library of Roleplaying (www.lorp.de) - um nur ein paar zu nennen. Du wirst sehen, dass es noch viel, viel mehr Rollenspiele im Internet gibt. Viel Spaß beim Stöbern!

4. Verteile die Arbeit auf die Spieler

Nicht nur dir muss das Rollenspiel gefallen - vor allem deine Spieler müssen damit zurecht kommen. Es reicht schon, wenn ein Spieler mit dem System unzufrieden ist. Kümmere dich um ihn, frage ihn, was ihm nicht gefällt und versuche zusammen das Problem zu ändern.

Aber die Spieler können noch aktiver werden: Ein unzufriedener Spieler sollte selbst Vorschläge dazu machen, was verbessert werden kann oder - am besten - ein eigenes System mitbringen, das er dann für die Spielrunde leitet. Lass deine Spieler Alternativen zum Regelwerk finden! Lass sie ihre eigenen Regeln machen! Warum solltest du als Spielleiter immer die ganze Arbeit haben?

5. Schreib dein eigenes System

Früher oder später wird dir nichts anderes übrig bleiben, als für deine ganz speziellen Anforderungen ein eigenes System auf die Beine zu stellen. Das kann entweder eine kleine Variante eines bereits existierenden Spiels sein oder ein kompletter Neuentwurf. Sei bei so einem Projekt nicht zu ehrgeizig. Prüfe genau, ob deine Anliegen nicht bereits in einem anderen Spiel verwirklicht werden. Regeldesign ist eine zeitaufwändige und komplizierte Sache. Unter Umständen bist du schnell dabei, dich mehr um das Design als um das eigentliche Spiel zu kümmern - und das wäre doch schade.