

10 Tipps zum schnellen Vorbereiten

Das Vorbereiten von Abenteuern kann oft Tage dauern. Mit ein bisschen Systematik und der richtigen Einstellung kannst du Rollenspielrunden auch mit einem Minimum an Vorbereitungen leiten und trotzdem eine Menge Spaß haben.

1. Bedenke: Präsentation ist alles

Entscheidender als ausführliche Vorbereitung ist die Art, mit der du deine Abenteuer präsentierst. Erst in zweiter Linie interessieren sich die Spieler dafür, was genau alles im Hintergrund einer Kampagne geschieht. Eine originelle Geschichte mit unerwarteten Wendungen, interessanten NSCs und verworrenen Geheimnissen kann zwar ein intellektueller Genuss sein. Aber im Zweifelsfall ist Rollenspiel immer noch ein Spiel - und die Spieler wollen einfach Spaß haben. Und den kann man ihnen auch einfacher verschaffen.

Wichtiger als der Hintergrund eines Abenteuers sind beispielsweise die Erfolgserlebnisse, die du deinen Spielern vermittelst (s. auch 6 Wege, Spieler zu belohnen). Versuche stets die Gefühlswelt der Spieler anzusprechen: Packe sie bei ihrer Eitelkeit, bei ihrem Wunsch, heldenhafte Auftritte zu bekommen, vermittele ihnen das Gefühl, wichtig für das Spielgeschehen zu sein. Erzeuge mit einfachen Mitteln wie Musik oder ein paar Kerzen Atmosphäre, gib dir Mühe mit deinen Erzählungen und ein paar spannenden Actionszenen und lustigen Interaktionen mit NSCs, an denen alle Spieler beteiligt sind.

Widme jedem Spieler gleichermaßen viel Aufmerksamkeit. Gib jedem mindestens einmal pro Abend die Gelegenheit, richtig zu glänzen, einen heldenhaften Auftritt und eine tolle Szene. Du wirst merken, wenn du deine Spieler auf diese Weise unterhältst, wird das Abenteuer, das du leitest, zweitrangig und trotzdem werden alle viel Spaß haben - was wiederum auch dir den Job versüßt.

Wenn du ein noch so einfaches und einfallsloses Abenteuer gut präsentierst, kann aus einem durchschnittlichen Stoff immer noch ein toller Abend werden. Und die Präsentation kostet dich keine Zeit in der Vorbereitung, sondern lediglich ein bisschen Enthusiasmus und Engagement während du das Abenteuer leitest.

Je engagierter und einfühlsamer du beim Leiten des Abenteuers bist, umso weniger Vorbereitungszeit brauchst du.

2. Wähle einen einfachen Plot

Ein Plot ist der Handlungsverlauf einer Geschichte. Sozusagen ihre kleinste erzählerische Einheit, die sich mit wenigen Worten umreißen lässt. Es gibt gar nicht mal so viele Plots, sodass dir die Wahl nicht besonders schwer fallen sollte.

Der einfachste Plot für eine Detektivgeschichte ist beispielsweise: Eine Leiche wird gefunden, der Detektiv versucht den Mörder zu finden. Es gibt wahrscheinlich Millionen Geschichten, die diesem Plot folgen. Und doch gelingt es immer wieder geschickten Autoren, diesen einfachen Plot neu und spannend zu erzählen. Als Spielleiter hast du gegenüber einem Schriftsteller den Vorteil, dass du nicht allein den Plot zu einer Geschichte entwickeln musst:

Die Spieler nehmen dir mit ihren Aktionen im Verlauf des Abenteuers diese Arbeit größtenteils ab.

Der Vorteil eines einfachen Plots ist, dass du im Spiel leichter improvisieren kannst. Vielleicht hast du schon mal ein Buch mit dem gleichen Plot gelesen oder eine ähnlich TV-Sendung oder einen vergleichbaren Film gesehen.

Scheue dich nicht davor, dich an diesen Vorbildern zu orientieren, wenn dir sonst nichts weiter einfällt. Kopiere Szenen, die dir gefallen haben - die Spieler werden es im Regelfall gar nicht bemerken, wenn du sie nicht darauf aufmerksam machst. Im Gegenteil: Da bestimmte Szenen sozusagen allgemeines Kulturgut sind (wer würde nicht gerne mal ein Lichtschwert-Duell fechten oder gegen den Terminator antreten), tust du deinen Spielern vielleicht sogar einen Gefallen damit, sie diese spannenden Szenen erleben zu lassen.

40 einfache Plots

1. Eine Frau wird von ihrem Mann betrogen, die Charaktere sollen dies beweisen.
2. Jemand ist verschwunden, die Charaktere sollen ihn finden.
3. Die Bewohner einer ganzen Stadt sind über Nacht verschwunden, die Charaktere müssen herausfinden warum.
4. Ein unbekanntes Flugobjekt ist abgestürzt, die Charaktere sollen es untersuchen.
5. Die Charaktere entdecken, dass die Welt, die sie kennen, eine Illusion ist.
6. Die Charaktere müssen eine bedrohte Tierart vor Wilderern retten.
7. Die Charaktere müssen den Ausbruch einer Seuche verhindern.
8. Die Charaktere werden auf eine Queste geschickt, um einem Auftraggeber einen heiligen Gegenstand zu besorgen.
9. Eine böse Prophezeiung bedroht die Heimatstadt der Charaktere, sie müssen sie abwenden.
10. Die Charaktere erwachen in einer Irrenanstalt und können sich an die letzten 24 Stunden nicht mehr erinnern, sie müssen herausfinden, wie sie dorthin gekommen sind.
11. Die Stadt, in der sich die Charaktere befinden, ist über Nacht in eine andere Dimension versetzt worden, die Charaktere müssen herausfinden warum und den Prozess wieder rückgängig machen.
12. Der teuflische Plan eines greisen Magiers hat dazu geführt, dass das Bewusstsein des Magiers in den Körper eines jungen Mannes gefahren ist. Der junge Mann (im Körper des alten Magiers) beauftragt die Charaktere, seinen eigentlichen Körper wieder zu finden und den Magier dazu zu zwingen, den Prozess wieder rückgängig zu machen.
13. Ein magisches Experiment hat in einem unerwünschten Nebeneffekt ein Dimensionstor geöffnet, wodurch albtraumhafte Kreaturen in die Welt dringen, die Charaktere müssen das Tor finden und schließen.
14. Der Golem eines Magiers läuft Amok, die Charaktere müssen ihn finden und überwinden.
15. Parasiten haben sich in der Kanalisation der Stadt ausgebreitet, die Charaktere müssen eine Invasion verhindern.
16. Eine Transport mit einer wertvollen Fracht verlässt die Stadt, die Charaktere müssen ihn beschützen.
17. Ein Schmugglerring bedroht die Wirtschaft der Stadt, die Charaktere müssen den Ring aufliegen lassen.
18. Ein geheimer Kult bereitet die Beschwörungszeremonie für einen mächtigen Dämon vor, die Charaktere müssen dies verhindern.

19. Ein verrückter Wissenschaftler tyrannisiert mit seinen bösen Erfindungen einen Landstrich, die Charaktere müssen ihn stoppen.
20. Die Charaktere werden versklavt und müssen um ihre Freiheit kämpfen.
21. Das Transportmittel der Charaktere ist bei einer Reise durch eine unwirtliche Gegend zerstört worden, sie müssen ums Überleben kämpfen und in die Zivilisation zurückfinden.
22. Es droht ein Krieg, die Charaktere müssen ihn verhindern.
23. Zwei Liebende sind auf Grund widriger Umstände getrennt, sie müssen von den Charakteren zusammen geführt werden.
24. Die Charaktere finden eine Person mit Gedächtnisschwund und müssen ihre Vergangenheit rekonstruieren.
25. Eine Intrige soll ein Verbrechen decken, die Charaktere müssen die Wahrheit an den Tag bringen.
26. Die Charaktere entdecken, dass das Staatsoberhaupt durch einen Doppelgänger ausgetauscht wurde, sie müssen den Doppelgänger entlarven.
27. Die Bewohner einer Stadt werden von einer Droge nach und nach zu willenlosen Zombies gemacht, die Charaktere müssen den Verursacher finden und den Prozess umkehren.
28. Ein Archäologe startet eine Expedition, die Charaktere sollen ihn vor seinen Konkurrenten beschützen.
29. Die Charaktere entdecken, dass das Staatsoberhaupt von einer fremden Macht beherrscht wird, sie müssen die fremde Macht beseitigen.
30. Der beliebte Herrscher der Stadt ist senil geworden, die Charaktere müssen ihn seines Amtes entheben und für einen Nachfolger sorgen, ohne dass es einen Aufstand gibt.
31. Eine Intrige soll ein Staatsoberhaupt zu Fall bringen und/oder ein Attentat ist geplant, die Charaktere müssen dies verhindern.
32. Die Charaktere bekommen eine Schatzkarte und müssen auf eine Expedition gehen, um ihn zu heben.
33. Die Heimatstadt der Charaktere wird bedroht, sie müssen die Bedrohung abwenden.
34. Jemand wurde entführt, die Charaktere müssen die Geisel befreien.
35. Ein wertvoller Gegenstand wurde gestohlen, die Charaktere müssen ihn wieder beschaffen.
36. In einer Stadt sind über Nacht alle Männer/alle Frauen (Halblinge, Zwerge ...) verschwunden, die Charaktere müssen herausfinden warum und müssen die verschwundenen Leute wieder finden.
37. Jede Nacht verschwindet in einer Stadt ein Kind, die Charaktere müssen herausfinden warum und müssen die verschwundenen Kinder wieder finden.
38. Ein Serienmörder terrorisiert eine Stadt, die Charaktere müssen ihn stoppen.
39. Ein Bekannter der Charaktere wird fälschlicher Weise des Mordes bezichtigt, sie müssen seine Unschuld nachweisen.
40. Eine Leiche wird gefunden, die Charaktere müssen den Mörder entlarven.

3. Plane einen Knaller zur Eröffnung

Viele Spielabende kranken daran, dass sie sehr langsam und unorganisiert starten. Je packender und mitreißender die Eröffnungsszene am Spielabend ist, umso leichter hast du es beim Leiten des restlichen Abenteuers. Sind die Spieler erstmal begeistert, hast du sie ausreichend motiviert und in die richtige Stimmung versetzt, dann machen sie den Rest des Abenteuers ganz von allein, ohne dass du viele Vorbereitungen brauchst.

Mit anderen Worten: Die Eröffnungsszene ist der wichtigste Teil einer Spielsitzung. Planst du sie gut, musst du nicht mehr so viel für den Rest des Abenteuers planen.

Die Eröffnungsszene muss allerdings nicht unbedingt etwas mit dem folgenden Abenteuer zutun haben. Sie dient vor allem als Einstimmung auf den Spielabend. Du musst in ihr die Aufmerksamkeit der Spieler bannen und sie ins Spielgeschehen hinein saugen. Wenn diese Szene auch noch gut in die Geschichte des Abenteuers passt - umso besser. Wenn nicht - auch nicht schlimm, so lange sie actionreich, aufregend, konfliktreich und/oder spannungsgeladen ist.

20 gute Eröffnungen

1. Die Charaktere geraten in einen Hinterhalt und müssen ums Überleben kämpfen.
2. Die Taverne/das Lokal, in der/in dem die Charaktere sitzen, wird von einer Bande Gesetzloser überfallen.
3. Ein Geiselnehmer versucht die Charaktere in seine Gewalt zu bringen und sie müssen versuchen, das zu verhindern.
4. Die Charaktere finden eine Leiche. Gleich darauf erreichen die Gesetzeshüter den Ort des Verbrechens und verdächtigen die Charaktere, den Mord begangen zu haben.
5. Jemand rennt auf die Charaktere zu und bittet sie um Schutz. Die Verfolger biegen um die Ecke und eröffnen den Kampf.
6. Die Charaktere erwachen mit Gedächtnisschwund in einem Gefängnis und sind aneinandergekettet. Vor ihrer Zelle herrscht ein riesiger Aufstand - die Gefangenen befreien sich. Das ist die beste Gelegenheit zur Flucht.
7. Das Schiff, mit dem die Charaktere reisen, sinkt. Sie müssen um ihr Leben kämpfen.
8. Die Charaktere werden auf der Straße überfallen, gefangen genommen und von einem Untergrund-Boss zu einem Verbrechen gezwungen. Er droht damit, ihre Verwandten umzubringen, wenn sie sich als widerspenstig erweisen.
9. Vor den Augen der Charaktere will sich jemand auf dramatische Weise das Leben nehmen, sodass auch sie dabei sterben würden.
10. Die Charaktere (oder einer der Charaktere) sind (ist) in einem furchtbaren Albtraum gefangen, der ein Unheil ankündigt.
11. Auf dem Marktplatz fällt ein Wagen mit Hühnern und Erbsen um. Die Hühner flattern wild herum, die Erbsen rollen über den gesamten Platz. Die Charaktere müssen versuchen, die Hühner einzufangen, ohne auf den Erbsen auszurutschen.
12. Auf dem Marktplatz beginnt plötzlich ein Duell. Die Charaktere geraten hinein.
13. Die Charaktere geraten in das Duell zweier Magier. Als Nebeneffekte der Zaubersprüche, öffnen sich Dimensionsportale, aus denen Monster kommen und die Charaktere angreifen.
14. In der Taverne, in der die Charaktere ihren Auftrag bekommen, beginnt eine Schlägerei.
15. Nach einer durchzechten Nacht erwachen die Charaktere in einer Arena. Gerade werden die Löwen frei gelassen.
16. Ein Erdbeben erschüttert die Stadt, in der sich die Charaktere gerade aufhalten.
17. Die Taverne, in der die Charaktere gerade ihren Auftrag erhalten, wird in Brand gesteckt. Die Gäste müssen gerettet und das Feuer gelöscht werden.
18. Eine Passantin bekommt plötzlich ihre Wehen, die Charaktere müssen bei der Geburt helfen. Statt eines normalen Kindes, gebiert die Frau jedoch einen Dämon, der die Charaktere angreift.
19. Ein irrer beginnt auf dem Marktplatz plötzlich, mit Goldmünzen um sich zu werfen. Eine Massenhysterie bricht aus.

20. Ein Unwetter bricht über den Köpfen der Charaktere aus. Sie müssen Zuflucht suchen.

4. Plane den Höhepunkt

Neben der Eröffnungsszene ist der Höhepunkt der wichtigste Moment in einer Spielrunde. Die Eröffnungsszene dient der Einstimmung - an die letzte Szene werden sich deine Spieler am besten erinnern. Je mehr sie in ihr gefordert wurden, je packender, actionreicher und intensiver die Erlebnisse am Ende des Abends sind, umso zufriedener werden deine Spieler nach Hause gehen.

Oft ergibt sich ein guter Höhepunkt ganz von allein. Manchmal muss man ihm aber auch ein bisschen nachhelfen. Du solltest zumindest eine ungefähre Vorstellung davon haben, wie das Abenteuer endet und welche Knaller du am Schluss zündest.

Ein guter Höhepunkt ist beispielsweise ein großer Endkampf gegen einen mächtigen Gegner.

Versuche den Kampf aber so interessant wie möglich zu machen. Lass ihn in einer stilvollen oder aufregenden Umgebung stattfinden. Plane zusätzlich ein paar Gefahren, die den Kampf schwieriger machen oder das Leben der Charaktere bedrohen. Je mehr Gefahren gleichzeitig existieren, umso spannender wird die Szene für die Spieler.

Natürlich kann es auch andere spannende Abschlussszenen geben, als nur Kämpfe. Auch Actionszenen oder konfliktreiche Interaktionen mit NSCs taugen dafür. Sorge einfach nur, dass am Ende des Abenteuers alle Spieler sehr beschäftigt sind. Wenn du ihnen dann noch das Gefühl gibst, die Situation halbwegs gut gemeistert zu haben, dann werden sie sich mit Freude an dein Abenteuer erinnern.

5. Plane nach Belieben Komplikationen

Im Prinzip reicht es für einen Spielabend schon aus, einen Plot zu wählen, sich zu ihm eine Anfangsszene und einen guten Schluss auszudenken. Den Rest kannst du improvisieren.

Fallen deinen Spielern keine Aktionen ein, die den Plot vorantreiben, musst du als Spielleiter unbedingt wieder aktiv werden, um das Geschehen der Spielrunde zu beleben. Wenn du bemerkst, dass sich auch nur bei einem Spieler Langeweile breit macht, ist schnell dein ganzes Abenteuer und damit der Spielspaß für alle gefährdet. Du musst am Ball bleiben, um auch diesen Spieler zu beschäftigen. Dies kostet allerdings keine Vorbereitungszeit, sondern fordert nur deine Aufmerksamkeit beim Leiten des Abenteuers.

Eine - unter Spielleitern leider recht weit verbreitete - Haltung wie: "Der Spieler ist ja selbst schuld, soll er halt was machen, wenn ihm langweilig ist." bringt dich nicht sehr viel weiter. Sie ist zwar im gewissen Sinne berechtigt, nutzt aber in der konkreten Situation, wenn das Abenteuer den Bach runtergeht, recht wenig. Hier gilt es zu retten, was zu retten ist, damit alle - auch du - noch einen netten Abend verbringen können.

Konflikte bewirken Spannung in einer Geschichte. Je mehr Komplikationen im Abenteuer auftauchen, umso spannender wird es für die Spieler. Achte einfach immer darauf, die Situation zu komplizieren, wenn etwas im Spiel gerade zu glatt geht - dann ist die Langeweile nämlich nicht mehr fern.

Die Charaktere gehen zu einem Krämer und kaufen ein? GÄHN! Die Szene hatten wir doch alle schon tausend Mal. Lass einen Überfall stattfinden, während die Charaktere einkaufen. Die schöne Tochter des Krämers wird als Geisel genommen, der Laden wird von einer Bande, die Schutzgeld erpressen möchte, angezündet usw.

6. Verleihe dem Plot ungewöhnliche Wendungen

Unerwartete oder ungewöhnliche Wendungen im Abenteuer machen aus Standard-Plots spannende Spielabende und tragen dazu bei, dass du unberechenbar bleibst. Berechenbare Spielleiter sind langweilige Spielleiter. Zum Glück musst du allerdings keine Zeit bei deinen Vorbereitungen darauf verwenden, dem Plot ungewöhnliche Wendungen zu verleihen.

Um beim Beispiel der Detektivgeschichte zu bleiben: Was wäre wenn der Detektiv plötzlich merkt, dass weitere Morde geschehen und alle Opfer Merkmale aufweisen, die auch er besitzt? Was, wenn der Detektiv plötzlich selbst zum Ziel des Mörders wird? Was wäre, wenn das Opfer gar nicht tot und der Mordfall gar kein Mord, sondern ein Versicherungsbetrug ist? Oder was wäre, wenn der Tote schon vor einigen Jahren gestorben ist? Vielleicht war die Leiche, die man fand, ein Klon und es geht gar nicht um den Mord, sondern um einen politischen Skandal, bei dem gegen die Gesetze verstoßen wurde? Usw.

Es gibt viele Möglichkeiten, Plots ungewöhnliche Wendungen zu geben und mit der Zeit wirst du als Spielleiter genug Erfahrung gewinnen, um solche Wendungen auch ohne große Planung zu vollziehen. Es bietet sich eigentlich gar nicht an, solche Wendungen zu planen, denn je mehr Planung du in den Verlauf des Abenteuers steckst, umso starrer wird der Handlungsrahmen der Spieler und so verlässlicher wird das Abenteuer.

Ein Gefühl für gute ungewöhnliche Wendungen bekommst du nur dadurch, dass du viel liest. Gehe im Zweifelsfall einfach einen Tag in die Bücherei und lies dir die Inhaltsangaben von Romanen durch.

Achte darauf, deinen Plot nicht komplizierter zu machen. Ungewöhnlich bedeutet nicht kompliziert. Da deine Spieler nicht wissen, was du geplant hast, werden sie viele Wahrscheinlichkeiten durchspielen. Das macht das Abenteuer kompliziert genug.

7. Improvisiere NSCs

Manche Spielleiter geben sich viel Mühe damit, Nichtspielercharaktere auszuarbeiten, ihre Hintergrundgeschichten zu formulieren und Spielwerte aufzustellen. Oft ist das Arbeit, die man sich gut sparen kann.

Wenn du die Hintergrundgeschichte, die Persönlichkeit und das Auftreten eines NSCs benötigst, denke einfach an Filme oder Bücher, die einen vergleichbaren Plot wie dein Abenteuer aufweisen. Spiele Charaktere aus bekannten Geschichten nach, verwende ihre Biographien, ihr Auftreten und verändere alles ein bisschen, damit deine Spieler nicht merken, wo du dir deine Charaktere geliehen hast. Für die meisten Nichtspielercharaktere brauchst du im Abenteuer auch keine Spielwerte. Wenn sie einmal notwendig werden, denke in Typen von Charakteren, nicht an Individuen. Ist der Charakter eher unterdurchschnittlich, durchschnittlich oder überdurchschnittlich?

Leg dir in einem Hinterstübchen deines Gedächtnisses einfach in groben Zügen entsprechende Werte für ihn zurecht und nimm Entscheidungen, die du per Würfelwurf bestimmst, nicht zu

genau. Oft ist es viel besser, die Reaktionen oder auch das Kampfgeschick von NSCs der Situation anzupassen, als nur die Würfel entscheiden zu lassen.

Spiele NSCs nicht fair oder unfair, nicht regelgerecht, sondern spiele sie dramatisch, sodass sie dazu beitragen, den Konflikt einer Szene zu steigern. Das kann manchmal bedeuten, dass ein NSC, der eigentlich regeltechnisch schon gestorben sein müsste, doch noch weiter kämpft oder dass ein unterdurchschnittlicher Nichtspielercharakter über sich hinaus wachsen muss, um für die Spielercharaktere ein würdiger Gegner zu sein - weil die Szene sonst vielleicht zu langweilig wäre.

8. Improvisiere Grundrisse

Viele Spielleiter verwenden eine Menge Zeit darauf, ausführliche Grundrisse von Gebäuden aufzuzeichnen und sie unter Umständen auch noch graphisch ansprechend zu gestalten. So ein Eifer ist lobenswert, frisst aber auf Dauer eine Menge Zeit und Energie.

Gibst du dir mit deinen Grundrissen sehr viel Mühe, besteht die Gefahr, dass du versuchst, deine Spieler dahingehend zu beeinflussen, dass ihre Charaktere diese Gebäude auch "besichtigen". Unter Umständen engst du damit, ohne es vielleicht bewusst zu merken, ihre Entscheidungsfreiheiten ein - aus dem verständlichen Bedürfnis, deine Werke auch zu präsentieren. Versuche lieber in diesem Punkt flexibel zu sein.

Erstens kannst du sowieso nicht für jeden Schauplatz, den die Spielercharaktere im Laufe einer Kampagne betreten, einen Grundriss parat haben und zweitens wird sich ein viel lockereres und für die Spieler interessanteres Spiel ergeben, wenn du keine vorgefertigten Gebäudepläne für jede Situation parat hast.

Versuche lieber, Gebäudepläne zu improvisieren. Dazu nimmst du einfach Grundrisse, die du bereits kennst, und veränderst sie geringfügig. Das kann im Zweifelsfall sogar der Grundriss deiner eigenen Wohnung sein. In den meisten Fällen bemerken die Spieler das nicht. Außerdem ist es auch nur wahrscheinlich, dass bestimmte Gebäudetypen, wie Apartments, Tavernen oder Burgen ähnliche Grundrisse besitzen.

Anstatt dir selbst die Mühe zu machen, solche Grundrisse vorzubereiten, kannst du auf entsprechende Quellenbücher zurückgreifen. In einigen Publikationen stellen andere Autoren Grundrisse für viele Gelegenheiten parat, die du schließlich in einer entsprechenden Situation einfach nur geschickt ins Abenteuer einbauen musst. Das Beste ist, du lässt deinen Blick durch solche Grundrissammlungen schweifen, prägst dir hier und da ein paar Details ein und improvisierst deine Gebäude später im Spiel. Jedenfalls kannst du beim Zeichnen von Grundrissplänen die meiste Zeit für deine Vorbereitungen einsparen.

9. Lies vorgefertigte Abenteuer nicht zu genau

Auch im Umgang mit vorgefertigten Szenarien kannst du eine Menge Vorbereitungs-Zeit sparen. Vorgefertigte Abenteuer sind eine tolle Sache. Man bekommt alles serviert, ohne dass man noch viel Arbeit investieren muss.

Manchmal sind sie aber auch sehr komplex, sodass ihre Lektüre mehr Zeit beansprucht, als das Entwickeln eigener Abenteuer. Betrachte vorgefertigte Abenteuer lieber als Inspirationsquellen, denn als wortwörtliche Anleitungen. Lies sie kursorisch, picke dir interessante Stellen heraus und verbinde sie mit deinen eigenen Ideen.

Mach auch jedes gekaufte Szenario zu deinem Szenario, verwende Stellen die dir gefallen und Dinge, die nicht auf dein Interesse stoßen, brauchst du erst gar nicht zu lesen. So sparst du eine Menge Zeit ein, ohne dass die Qualität deiner Spielrunde darunter leidet. Im Gegenteil: In der Regel wird sie sogar steigen, denn je mehr das Abenteuer zu deinen Vorstellungen passt, umso besser wirst du es auch deinen Spielern präsentieren können.

Lass dich nicht dadurch irritieren, dass die meisten Autoren von Abenteuern im Vorwort zum Abenteuer dich dazu ermahnen, das Abenteuer gründlich zu lesen. Sie sind Autoren. Sie wollen, dass ihr Werk, dass in wochenlanger und mühsamer Arbeit entstanden ist, von dir beachtet wird. In Wirklichkeit ist es aber viel besser, nicht dem Wortlaut der Abenteuer zu folgen.

10. Lerne, Ideen zu entwickeln

Manchmal bleibt die Muse aus. Man ringt um ein paar gute Ideen für die nächste Spielrunde, aber sie wollen ums Verrecken nicht kommen. Aber keine Angst. Ideen zu finden ist keine Hexerei. Inspiration kommt nicht von irgendwoher, sondern muss - wie die meisten Dinge im Leben - erarbeitet werden.

Manch einem fällt es leichter, dem anderen ein bisschen schwerer. Aber prinzipiell kann jeder Ideen finden und zu guten Abenteuern ausgestalten. Eine Hilfe stellt die Liste mit möglichen Plots dar. Wenn dir mal nichts einfällt, greife sie dir, wähle einen der Plots aus und beginne ihn mit ein paar Konflikten, einer Eröffnungsszene und einem Höhepunkt zu versehen. So schnell kann es gehen, ein Abenteuer zu schreiben.

Wenn dir nichts Originelles einfällt, dann nimm einfach ein paar nahe liegende Lösungen. Meistens versiegt der Ideenstrom nicht deswegen, weil man nicht dazu in der Lage ist, kreativ zu arbeiten, sondern weil die eigenen Ansprüche an sich selbst zu hoch sind. Gib dich mit dem Durchschnitt zufrieden, wenn dir nichts Überdurchschnittliches einfällt. Übung macht den Meister.

Eine andere Methode ist auch die so genannte Cluster-Technik, bzw. das Brainstorming. In diesem Verfahren wählst du einfach irgendein zentrales Thema, wie zum Beispiel eine Plotidee, aber auch vielleicht einfach nur einen möglichen Endgegner oder eine Begegnung aus, wie zum Beispiel das Wort Drache oder Räuberbande.

Anschließend schreibst du um diesen Begriff herum spontan alles auf, was dir dazu einfällt. Egal, wie dumm der Gedankensprung, den du gerade vollführst, dir auch erst erscheinen mag. Beende dein Brainstorming, wenn dir nichts mehr einfällt und lege das Blatt Papier für mindestens einen Tag zur Seite.

Später pickst du, aus diesem Ideenfundus einfach ein paar Begriffe, die dich ansprechen, heraus, ordnest sie und stellst Verbindungen zwischen ihnen her, gestaltest mit ihnen Plot, Eröffnung und Höhepunkt und schon hast du ein Abenteuer.