

6 Tipps für den Einstieg in neue Rollenspiele

Das Einführen eines neuen Rollenspiels ist immer ein kritischer Moment in einer Spielrunde. Einerseits ist es reizvoll, etwas Neues auszuprobieren. Andererseits ist es anstrengend und birgt die Gefahr der Enttäuschung.

1. Konzentriere dich auf die Geschichten

Denke immer daran, dass es im Rollenspiel hauptsächlich um Geschichten geht! Die Geschichte, die du als Spielleiter in den Abenteuern erzählst. So hilfst du deinen Spielern dabei, die Geschichten ihrer Charaktere zu entfalten. Konzentriere deine Aufmerksamkeit darauf, beides zusammen zu bringen. Erzählt zusammen eine große, packende Geschichte! Ein Rollenspielregelwerk will nur dabei helfen, eure Ideen und zu verwirklichen. Deswegen sollten gerade bei den ersten Gehversuchen mit einem neuen Rollenspiel die Regeln im Hintergrund stehen - und die Geschichten im Vordergrund.

2. Keine Angst vor Fehlern

Jeder macht Fehler. Gerade am Anfang, wenn man mit dem neuen System noch nicht so vertraut ist. Habe als Spielleiter keine Angst, Entscheidungen zu überdenken. Spiele einfach drauf los, hinterher hast du immer noch die Möglichkeit, fehlerhaft angewandte Regeln zu korrigieren. Improvisiere lieber eine Regel, die du vergessen hast, als sie im Regelbuch nachzulesen, wenn du vergessen hast, wo sie steht! Lege bei deinen Vorbereitungen Zettel als Lesezeichen ins Regelbuch! Wenn du selbstklebende Notizzettel benutzt und sie beschriftest, hast du ein Register, das dir helfen kann, wichtige Stellen schneller zu finden

3. Übe das System im "Trockendock"

Erschaffe zunächst selbst ein paar Charaktere mit dem neuen System. Auf diese Weise lernst du die Regeln am besten, kennst dich zu Spielbeginn im Regelbuch aus und kannst deinen Spielern später bei der Charaktererschaffung helfen. Außerdem legst du dir so Ersatz-Charaktere oder NSC für spätere Spielrunden zu.

Nimm dir ein paar Beispielcharaktere und führe mit ihnen ein, zwei Kämpfe durch, bevor du deine erste Spielrunde leitest! Wenn du die neuen Mechanismen erstmal angewendet hast, wirst du auch schnell merken, wo noch Unklarheiten bestehen und Fragen aufkommen.

Verfahre genauso mit den Magie-Regeln, Psi-Regeln, Regeln für Fahrzeuge und so weiter. Übe am Anfang aber nur die Regeln, die du in deinem ersten Abenteuer mit dem neuen System auch wirklich brauchst. Konzentriere dich lieber darauf, wenige Regeln gründlich, als alle Regeln ein bisschen zu kennen.

4. Vermeide die Charaktererschaffung

Der normale Weg, eine Rollenspielrunde zu beginnen, ist, die Spielgruppe zunächst ihre Charaktere entwerfen zu lassen. In der Einführungsrunde solltest du aber lieber auf die Charaktererschaffung verzichten, wenn deine Spieler damit einverstanden sind.

Charaktererschaffungen können sowohl für dich als Spielleiter als auch für die Spieler eher verwirrend als erhellend sein, wenn ihr noch gar nicht so genau wisst, wie das System funktioniert. Unter Umständen steckt ihr viel Zeit und Kreativität in Charaktere, die gar nicht optimal nach den Regeln ausgelegt sind oder vielleicht sogar fehlerhaft erstellt wurden. Und dann beginnt die ganze Arbeit von vorne. Das ist Frust, den man sich sparen kann.

Wenn du Glück hast, sind in dem Rollenspiel bereits Beispielcharaktere enthalten, die du nur photokopieren musst. Gibt es keine Beispielcharaktere, erstelle sie vor der Spielrunde für deine Spieler. Eigene Charaktere können die Spieler später entwerfen, wenn die Kampagne richtig startet und du mit den neuen Regeln besser vertraut bist.

5. Keine langen Vorreden

Gib dir keine Mühe damit, deinen Spielern das neue Rollenspiel vor dem Abenteuer lange zu erklären! Beginne einfach mit dem Abenteuer! Wenn es zu einer Situation kommt, in der eine Regel angewendet werden muss, sagst du einfach so was wie: "Okay, du versuchst auf den Baum zu klettern. Dann mach mal nen Check von Klettern. Dazu musst du ...". Und schon ist die Sache gegessen. Du solltest als Spielleiter versuchen, das Einstiegsabenteuer, so zu gestalten, dass deine Spieler erstmal ein paar normale Aktionen hinter sich bringen müssen, bevor sie in den ersten Kampf geraten. So können sie mit dem System warm werden, um es schließlich im Ernstfall anzuwenden, wenn alles vor Spannung drunter und drüber geht.

Verzichte auch darauf, die Spielwelt in einem langen Monolog zu erklären. Fang liebe mit dem Spiel an und lass die Spieler die Welt im Abenteuer erkunden. Das ist für alle Beteiligten interessanter als ein einführender Vortrag. Versuche deswegen ein Einführungsabenteuer zu wählen, das die Spieler auch ohne viel Wissen über die Spielwelt bewältigen können und bei dem sie gleichzeitig wesentliche Elemente der Spielwelt kennen lernen können.

6. Reduziere die Regeln so weit du kannst!

Die meisten Rollenspiel-Regelbücher sind dicker als das Telefonbuch von Bremen. Lass dich dadurch nicht ins Bockshorn jagen! Tatsächlich benötigst du gerade für deine ersten Gehversuche mit einem neuen Rollenspiel häufig nur einen sehr kleinen Teil aller Informationen. Denke einfach daran, dass ein Rollenspielregelwerk dir nur helfen soll, dein Spiel zu leiten. Wenn dich eine Regel verwirrt oder stört - lass sie weg! Jedes Rollenspiel dient nur dazu, deine Ideen und die deiner Spieler umzusetzen. Es geht um eure Abenteuer, eure Kampagnen und eure Charaktere - nicht darum, irgend eine Regel auch nur im Entferntesten einzuhalten, wenn sie nicht hilft, sondern stört.

In deiner ersten Spielrunde mit einem neuen System solltest du deswegen nur die Regeln für den normalen Aktionen und den Kampf anwenden. Lass magie- oder psibegabte Charaktere, Cyberspace- oder Hackerregeln - also alles, was in spezielle Bereiche der Spielwelt fällt - einfach weg! Bei den Kampfregeln solltest du alle "Sonderregeln" (Finten, Entwaffnen, Ringen etc.) streichen! Versuche erst einmal dir und deiner Spielrunde das grundlegende

System von Angriff und Verteidigung anzueignen. In späteren Spielrunden könnt ihr das dann immer noch ausbauen.

© Marcus Johanus