

6 Tipps für Karteikarten

Mit der Zeit ist jeder Spielleiter gut beraten, sich kleine Systeme und Organisationsformen zuzulegen, die ihm das Leiten seiner Spielrunden erleichtern. Gerade Spielleiter, die lange und komplexe Kampagnen organisieren wollen, brauchen dringend Medien für ihre Aufzeichnungen.

Am Computer lässt sich eine Menge machen - nur kann man ihn in den seltensten Fällen auch mit zur Spielrunde nehmen, ohne dass die Atmosphäre der Runde darunter leidet ("Licht gedimmt? - CHECK! Kerzen angezündet? - CHECK! Mittelalterliche Musik aufgelegt? - CHECK! Tower mit 19"-Monitor bereitgestellt - ähhhh").

Bei der Vorbereitung können mit Rechnern tolle Handouts erstellt und vor allem sehr gut lange Texte verwaltet werden. Bei der Spielrunde sind sie eher ein Störfaktor (vor allem bei Abstürzen oder verlegten Dateien, die dann stundenlang gesucht werden müssen). Auch ein Laptop wirkt in den meisten Spielrunden eher störend, wenn's nicht gerade "SHADOWRUN" oder "Cyberpunk 2020" ist.

Die Ringbuchordner und Loseblattsammlungen sind meistens sperrig und schwer oder unordentlich, womit nichts gewonnen ist. Langes suchen sollte immer vermieden werden und an schweren Büchern haben die meisten Spielleiter schon genug zu schleppen. Wozu also noch dicke Ringbücher durch die Gegend tragen?

Das praktischste Medium für Spielleiter sind Karteikarten. Neben ihrem handlichen Format haben sie den Vorteil, dass man mit ihnen eine ganze Menge machen kann:

1. Abenteuer Vorbereiten

Beim Vorbereiten von Abenteuern lohnt es sich, die wichtigsten Szenen und Informationen in Form von Stichpunkten auf Karteikarten festzuhalten. Der Handlungsverlauf sollte kurz skizziert werden, Schlüsselszenen sollten dabei jeweils eine eigene Karte besitzen (ich skizziere immer Anfang, Verlauf und den Höhepunkt eines Abenteuers bei meinen Vorbereitungen und notiere dabei wichtige Sätze, zentrale Motive oder besondere Stimmungen). Auch die Beziehungen zwischen NSCs und vor allem ihre Namen sollten auf einer separaten Karte stehen, sodass du nicht lange nach ihnen suchen musst.

Gib jeder Karte einen guten Titel, den du in die obere Zeile mit einer zum Rest des Textes unterschiedlichen, auffälligen und gut lesbaren Farben schreibst. Auf diese Weise findest du wichtige Karten später schneller.

Selbst bei vorgefertigten Szenarien hat es riesige Vorteile, ihre Inhalte während deiner Vorbereitungen auf Karteikarten zu skizzieren und in deinen eigenen Worten aufzuschreiben. Auf diese Weise machst du dich mit ihnen besser vertraut und stellst sicher, dass du alles begriffen hast. Und wenn mal was vergessen wurde, dann kann man schnell während der Spielrunde auf einer Karte nachgucken, was wesentlich schneller geht, als im Abenteuer zu blättern.

2. Texte üben

Oft kommt man als Spielleiter in die Verlegenheit, mal länger am Stück zu reden. Vielleicht kommen in deinem Abenteuer ja lange Monologe oder Reden von NSCs vor, stimmungsvolle Landschaftsbeschreibungen usw. (Z. B. Auftraggeber haben meistens eine Menge zu sagen und müssen viel, exakte und wichtige Informationen weitergeben.)

Solche Texte kannst du auf einer Karte formulieren. Das hilft in mehreren Beziehungen: Einerseits begrenzt du damit deinen Monolog auf ein vernünftiges Maß - denn so viel geht auf eine Karte nicht drauf (vorausgesetzt, du schreibst nicht extrem klein oder die Karte ist übermäßig groß). Andererseits hast du bestimmte Formulierungen somit bereits im Kopf und bist im Spiel sicherer beim freien Sprechen.

Vermeide es aber Texte von den Karten abzulesen. Mach das nur, wenn du sehr, sehr unsicher bist. Solltest du in der freien Rede nicht so geübt sein, dann trainiere zunächst flüssiges und gutes Vorlesen und versuche dich dann mit der Zeit mehr und mehr vom Text zu lösen. Nur Mut, Übung macht den Meister!

3. Bodenpläne aufzeichnen

Auch Bodenpläne können natürlich auf Karteikarten aufgezeichnet werden. Dies macht es dir leichter, sie während der Spielrunde parat zu haben. Vor allem kannst du auf der Vorderseite den Grundriss zeichnen und auf der Rückseite die Legende anfertigen, sodass du schnell nachlesen kannst, was wo ist, den Plan aber trotzdem nicht zweimal zeichnen musst: einmal für dich mit allen Infos und einmal für die Spieler als blinde Karte.

Im Spiel kannst du also einfach die Karte auf den Tisch pappen und verschwendest keine Zeit mit dem Zeichnen der Pläne. Das kann viel zum reibungslosen Ablauf des Abenteuers und auch zur Atmosphäre beitragen.

4. NSCs verwalten

Du kannst für jeden wichtigen NSC, der im Abenteuer auftaucht, eine eigene Karteikarte anfertigen. Besonders hübsch wird die ganze Sache, wenn du vorne auf die Karte noch ein Bild des Charakters aufklebst (zeichne es selbst oder kopiere es aus einer Zeitschrift oder aus einem Regelwerk oder schneide es aus einer Illustrierten aus).

Außerdem kannst du wieder auf der Vorderseite alle Infos festhalten, die die Spieler bekommen (Größe, Haarfarbe, Rang oder Beruf, Kleidung etc.) und auf der Rückseite alle Geheimnisse, die du als Spielleiter kennen musst.

5. Spieler-Informationen weitergeben

Wichtige Informationen über einzelne Länder, Landstriche, Dörfer, Städte oder auch Wissensgebiete deiner Spielwelt solltest du in Form von Lexikon-Artikeln wenigstens als Stichpunkte auf Karteikarten festhalten und archivieren. Vor allem bei Kampagnen ist das extrem wichtig.

Wir vergessen alle mal was und so kannst du schnell im Karteikasten nachschlagen und dir deinen eigenen Text kurz ins Gedächtnis rufen, was viel besser funktioniert, als in Quellenbüchern nach Informationen zu blättern und lange Ausführungen zu studieren.

Außerdem haben die Karteikarten den Vorteil, dass du sie in einer entsprechenden Szene auch mal einem Spieler in die Hand drücken kannst, der diese Informationen dann vorträgt.

Wir kennen alle die Situation: "Hey, cool, dass ich mal wieder in meinem Heimatdorf bin! Spielleiter - was weiß ich eigentlich über mein Dorf, in dem ich aufgewachsen bin und in dem ich 20 Jahre meines Lebens gelebt habe?"

Oder:

"Okay, ich scanne erstmal das Sonnensystem - was finde ich heraus? Ich sag's gleich den anderen"

"Gut, du checkst kurz alle deine Geräte und teilst den anderen mit, dass ... "

Situationen, in denen ein Charaktere Informationen für die Gruppe ermittelt oder Wissen besitzt, das den anderen mitgeteilt werden soll, kommen nahezu jeden Spielabend vor. Das Interessante an solchen Situationen ist, dass der Spieler selbst entscheiden muss, wie viel Informationen er an den Rest der Gruppe weitergeben will oder auch, wie gut er sich die Infos vom Spielleiter merken kann.

Hinzu kommt, dass es für die Atmosphäre und den Unterhaltungswert der Spielrunde ein absoluter Gewinn ist, wenn nicht du als Spielleiter den ganzen Abend über redest, sondern wenn auch die Charaktere sich unterhalten und Gegenseitig mit Informationen versorgen.

Das Problem dabei ist immer das Gleiche: Die Charaktere der Spieler besitzen oder beschaffen Wissen, das die Spieler aber nicht haben. Deswegen muss der Spielleiter einspringen und in diesen Fällen die Rolle des Spielercharakters spielen - was eigentlich immer vermieden werden sollte.

Manche Spielleiter lösen das Problem auch damit, dass sie mit dem entsprechenden Spieler in einen anderen Raum gehen, ein Briefing durchführen und dann den Spieler auf den Rest der Runde wieder loslassen. Diese Methode hat aber den gravierenden Nachteil, dass es eine große Pause gibt, in der die Stimmung abflauen kann.

Wenn du Infos wie lexikalisches Wissen der Charaktere oder mögliche Ergebnisse ihrer Ermittlungen und Untersuchungen auf Karteikarten festhältst, kannst du in einer entsprechenden Situation dem jeweiligen Spieler einfach sein Wissen in wohl dosierter Form in die Hand drücken. Das Durchlesen einer Karteikarte dauert nicht lange. Du kannst in der Zwischenzeit kurz was mit den anderen Spielern machen, die Landschaft beschreiben oder auch einfach warten. Hinterher nimmst du dem Spieler die Karte wieder weg und er kann frei mit der Stimme seines Charakters dessen Wissen wiedergeben.

Du kannst dich als Spielleiter mal ein bisschen zurücklehnen, ein Gespräch unter den Charakteren entsteht und wahrscheinlich kannst du dich auch noch köstlich darüber amüsieren, was der Spieler aus den Texten, die du ihm gegeben hast, für phantasievolle Geschichten erfindet.

6. Wichtige Tabellen festhalten

Letztendlich sind Karteikarten viel besser dazu geeignet, wichtige Tabellen festzuhalten, als große Spielleiterschirme. Diese riesigen Pappteile stören meistens mehr als sie helfen: Sie

trennen dich von deinen Spielern, sodass du in Mimik und Gestik eingeschränkt bist und sie nehmen verdammt viel Platz auf dem Tisch weg, der meistens sowieso viel zu klein für die vielen Charakterblätter, Würfel, Gläser, Kerzen, Handouts usw. ist.

Außerdem sind die meisten Schirme alles andere als praktisch. Man muss lange auf ihnen suchen, um die wichtige Tabelle zu finden und manchmal ist sie gar nicht abgedruckt. Denn woher sollen die Spielehersteller denn auch wissen, was du ganz persönlich in deinen Spielrunden alles brauchst?

Du kannst auf jeder Karteikarte eine wichtige Tabelle aufschreiben und alle auf einen Stapel tun, den du neben dich legst. Ich würde die Tabellen in einer anderen Farbe aufschreiben, sodass du schnell sehen kannst, welche Karte Infos hat, welche einen NSC beschreibt (die erkennst du ja am Bild vorne drauf), welche einen Grundriss enthält und auf welcher eine Tabelle steht.