

Spielleiten

Dominic Wäsch

Vorbereitung und Durchführung
von Erzähl- und Rollenspielen

Ein Leitfaden für Spielleiter

PROINDIE

Inhalt

| | |
|---|-----------|
| Ein paar Worte im Voraus..... | 8 |
| Begriffe und Abkürzungen | 10 |
| Gliederung..... | 10 |
| Kapitel 1: Die Aufgaben eines Spielleiters | 13 |
| Rechte nutzen, Pflichten erfüllen | 17 |
| Absprachen in der Spielgruppe | 19 |
| Kapitel 2: Die Spielgruppe | 21 |
| Spielertypen | 22 |
| Umgang mit Problemspielern | 30 |
| Optimierer | 30 |
| Darsteller..... | 31 |
| Spielspaß in der Gruppe | 35 |
| Flaggen erfassen..... | 40 |
| Anstoß | 45 |
| Kapitel 3: Leitung einer Spielsitzung | 51 |
| Zen-Spielleitung | 52 |
| Spieler beteiligen | 56 |
| Mit-Spielen | 56 |
| Warum Ideen blockiert werden | 57 |
| Sag Ja! | 59 |
| Reite die Spieler rein! | 62 |
| Szenenspiel | 64 |
| Geschichten improvisieren | 66 |
| Routinen und Plattformen..... | 66 |
| Versprechen einlösen..... | 72 |
| Statuswechsel | 76 |
| Action | 78 |
| Spielbeginn | 78 |
| Ende erreicht, und nun? | 79 |
| Zufallswürfe | 80 |
| Sei fit! | 81 |
| Kapitel 4: Vorbereitung | 83 |
| Abenteuertypen | 86 |
| Situationsbasiertes Abenteuer | 86 |

| | |
|---|------------|
| Ortsbasiertes Abenteuer | 87 |
| Ereignisbasiertes Abenteuer | 88 |
| Charakterbasiertes Abenteuer | 89 |
| Verliese und Labyrinth (Dungeonecrawl) | 90 |
| Der Auftrags-Einbruch (Shadowrun) | 90 |
| Die Ermittlung | 90 |
| Die Schnitzeljagd | 90 |
| Episodenhaftes Abenteuer | 90 |
| Die Kampagne | 91 |
| Inhalt von Abenteuern..... | 92 |
| Inhaltliche Struktur..... | 92 |
| Auftrag | 92 |
| Dingliches | 92 |
| Konkurrenz | 93 |
| Neider | 93 |
| Notfall | 93 |
| Zwischen den Fronten | 93 |
| Zentrale Konflikte | 95 |
| Gedankenkarte | 96 |
| Beziehungskarten | 99 |
| Konfliktnetze | 102 |
| Spielleiter-Charaktere | 110 |
| Haupt- und Nebenrollen | 110 |
| Interessante Persönlichkeiten | 111 |
| Unterscheidbare Charaktere | 113 |
| Glaubliche Motive und Handlungen | 114 |
| Eskalation | 117 |
| Dilemmas | 118 |
| Schauplätze | 123 |
| Rolle des Schauplatzes | 123 |
| Pläne und Karten | 124 |
| Kapitel 5: Weitere Spieltechniken..... | 127 |
| Charaktere darstellen | 128 |
| Statisten für Spieler | 130 |
| Charaktere vorstellen | 131 |
| Tempo | 132 |
| Spuren legen | 134 |
| Situationsabhängige Entscheidungen | 135 |
| Mögliche Probleme | 141 |
| Unklare Konsequenzen | 141 |

| | |
|---|------------|
| Fehlplanung | 143 |
| Eigene Vorlieben vergessen | 144 |
| Getrennte Charaktererschaffung | 144 |
| SL-Fehler, die keine sind | 146 |
| Fehlende Stimmung | 146 |
| Unkonzentriertheit | 146 |
| Neuer Spieler | 146 |
| Streit der Spieler | 146 |
| Streit der Charaktere | 147 |
| Und das ist es jetzt?..... | 148 |
| Anhang 1: 36 dramatische Situationen | 152 |
| 1. Bittgesuch | 152 |
| 2. Befreiung | 152 |
| 3. Rache für ein Verbrechen..... | 152 |
| 4. Rache für „Verwandter gegen Verwandter“ | 153 |
| 5. Verfolgung | 153 |
| 6. Katastrophe..... | 153 |
| 7. Opfer eines Verbrechens oder Unglücks | 154 |
| 8. Revolte | 154 |
| 9. Gewagtes Unternehmen | 154 |
| 10. Entführung | 155 |
| 11. Mysterium | 155 |
| 12. Erwerb | 155 |
| 13. Feindseligkeiten unter Verwandten | 156 |
| 14. Rivalität unter Verwandten | 156 |
| 15. Tödlicher Ehebruch..... | 156 |
| 16. Wahnsinn..... | 157 |
| 17. Verheerender Leichtsinn..... | 157 |
| 18. Unfreiwilliges Verbrechen..... | 157 |
| 19. Mord an einem unerkannten Verwandten..... | 158 |
| 20. Selbstopferung für ein Ideal..... | 158 |
| 21. Selbstopferung für Verwandte | 158 |
| 22. Opferung aus Begierde..... | 159 |
| 23. Notwendigkeit, eine geliebte Person zu opfern | 159 |
| 24. Rivalität zwischen Über- und Unterlegenem | 159 |
| 25. Ehebruch..... | 160 |
| 26. Verbrechen der Liebe | 160 |
| 27. Entdeckung der Unehrenhaftigkeit einer geliebten Person | 160 |
| 28. Hindernis zur Liebe..... | 161 |
| 29. Geliebter Feind | 161 |

| | |
|---|------------|
| 30. Begierde..... | 161 |
| 31. Konflikt mit einem Gott | 162 |
| 32. Irrtümliche Eifersucht..... | 162 |
| 33. Falsche Beurteilung | 162 |
| 34. Reue..... | 163 |
| 35. Rückgewinnung eines Vermissten..... | 163 |
| 36. Verlust einer geliebten Person..... | 163 |
| Anhang 2: Lösungen der Aufgaben | 164 |
| Übung „Rechte nutzen, Pflichten erfüllen“ | 164 |
| Übung „Spielertypen“ | 164 |
| Übung „Flaggen erfassen“ | 165 |
| Übung „Anstoß“ | 165 |
| Übung „Warum Ideen blockiert werden“ | 166 |
| Übung „Reite die Spieler rein“ | 166 |
| Übungen „Routinen und Plattformen“..... | 167 |
| Übung „Statuswechsel“ | 168 |
| Übungen „Ende erreicht, und nun?“ | 169 |
| Übung „Zentrale Konflikte“ | 169 |
| Erste Übung „Konfliktnetze“..... | 170 |
| Zweite Übung „Konfliktnetze“ | 170 |
| Anhang 3: Leute, Literatur und Links | 172 |
| Rollenspiele | 172 |
| Weiterführende Literatur | 173 |
| Leute | 174 |
| Index..... | 175 |