



Einfaches Rollenspielsystem für literarisches Spielen

Irgendwann macht man das als Spielleiter ganz automatisch, gehört zum Repertoire wie bei einem Bühnenmagier. Ich sag immer, man bewegt sich als Spielleiter zwischen Gott der Spielwelt und Trickbetrüger. Und erreicht ersteres umso mehr, je weniger man sich bei letzterem erwischen lässt. Ist als Schriftsteller doch auch nicht viel anders.

Aber hier lasse ich mir jetzt schon in die Karten blicken, sollte man vielleicht nicht tun, sonst funktioniert die Magie vielleicht irgendwann nicht mehr, wenn man die Tricks alle kennt. Von daher: Nicht jeder Spielleiterwurf ist nur Showeinlage. Man weiß es eben nicht. Aber in unserem Fall konnte ich bei den Lichtverhältnissen tatsächlich nur meine Tarotkarten erkennen, die Zahlen auf den Würfeln nicht. Ich hab ein paar Würfe gemacht, aus denen ich tatsächlich was ablesen wollte (z.B. sieht jemand von der Straße, dass ihr in die Kirche oder Arztpraxis einbrecht?), aber statt zur Brille hab ich dann lieber zur Tarotkarte gegriffen.

Klar kann der Spielleiter alles selbst entscheiden, aber ab und zu einen Zufall hineinzubringen macht es auch für den Spielleiter interessanter. Sonst läuft man schnell Gefahr, dass ein Abenteuer zu einer Spielleitergeführten Tour wird und die wirkliche Interaktivität und freie Entfaltung der Geschichte verloren geht.

Mit Spielanfängern, die zum ersten Mal spielen, sind Fake-Würfe als dramaturgisches Mittel wahrscheinlich sinnlos. Aber der rollenspielerfahre Spieler denkt halt: "Oh-oh, der Spielleiter würfelt, da passiert gleich was Gefährliches." Wie gesagt macht man das als Spielleiter irgendwann automatisiert. Der Spieler soll ja nie wissen, ob wirklich gerade Gefahr droht, wenn der Spielleiter würfelt. Das wüsste er aber, wenn der Spielleiter wirklich nur in solchen Situationen würfeln würde.

Lesen Sie [hier](#) die komplette Diskussion zu diesem Text ([PDF](#)).