



Pen & Paper

Description

Früher – lange vor meiner Zeit – haben sich pubertierende Jungs mit Pizza, Chips und Cola eingedeckt, um in ihrem Keller ein Spiel zu spielen, welches sie in eine andere Welt eintauchen lies. Ihre Begleiter waren Stift, Papier, Würfel und das wichtigste: ihre Fantasie.

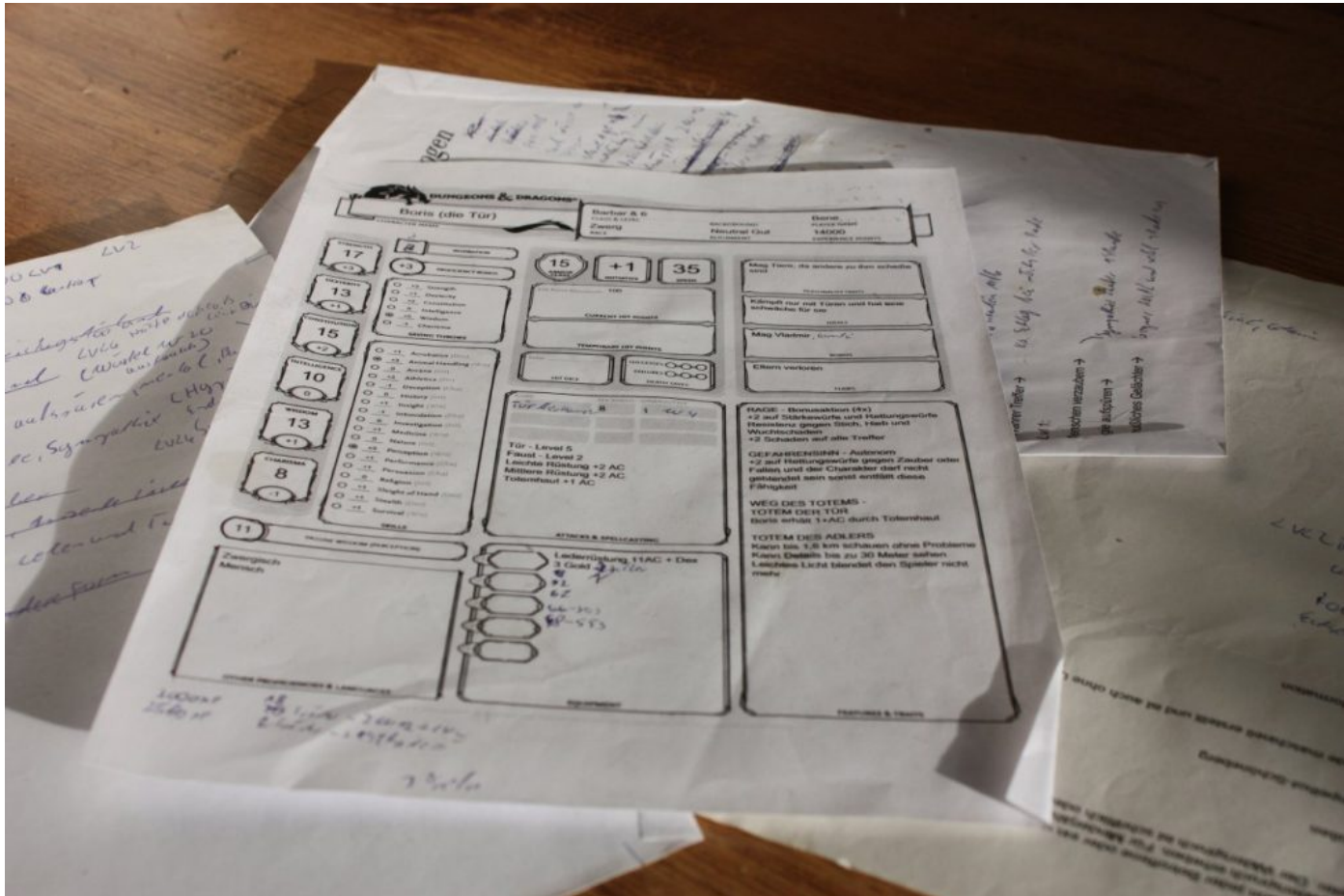
Als Magier und Krieger, Drachengeborener und Halbling, Händler und Adelige konnten sie Abenteuer bestehen, die ihnen kein anderes Spiel dieser Zeit bieten konnte. Sie erlebten ihre ganz persönliche und unvergessliche Reise.

Jahrzehnte vergingen und mit der Technik wuchsen die Möglichkeiten, in solche Welten einzutauchen. Völlig ohne Papier oder Würfel, dafür mit Strom und Monitor. An dieser Stelle könnte man meinen, dass der Gang der Zeit und das Wachstum des Fortschritts die alten Möglichkeiten begraben hätten, wie es so oft der Fall ist. Doch in einer Welt, in der jeder einen Computer mit Kamerafunktion und unbegrenzten Unterhaltungsmöglichkeiten in seiner Hosentasche trägt, steht ein alter Begriff als Kontrast zu dieser Veränderung: Pen & Paper!

Was ist Pen & Paper?

Pen & Paper ist eine Mischung aus Rollen und Gesellschaftsspiel, welches ab 3 Personen gespielt werden kann und – wie der Name schon verrät – nur mit Stift und Papier funktioniert. Jeder Spieler hat einen selbst erstellten Charakter, mit Stärken, Schwächen, Kampfstilen und Charaktereigenschaften, welche seine Herangehensweise in der Welt beeinflusst und manchmal schauspielerisch im sogenannten Roleplay wiedergegeben wird.

Alles, was man in diesem Spiel besitzt, steht auf Papier, dem Charakterbogen, worauf der Spieler seine gewonnenen Erfahrungen und Informationen notiert. Die Welt, in der sich der Charakter befindet, was er sieht, hört, spürt und manchmal auch denkt, wird von dem Spielleiter beschrieben. Er ist quasi das Tor zu Welt, in dem sich die Teilnehmer bewegen.



Charakterbogen

Der Spielleiter beschreibt zudem Szenarien, spielt Nebencharaktere, gibt die Möglichkeiten und die Grenzen vor. Man könnte sagen, er ist der Gott der Welt. Seine, und die des Spielers, Begleiter neben dem Stift und Papier sind die Würfel. Ihr Zufall entscheidet, wie erfolgreich eine Aktion ist, was bei alltäglichen Dingen wie z. B. rennen, zu manchmal unweigerlich lustigen Momenten führt.

Damit in dem Spiel eine Struktur existiert und der Spielleiter nicht alles improvisieren muss, gibt es ein Regelwerk, woran er sich orientiert. Dieses legt vor, welche gewürfelten Zahlen gut oder schlecht sind. Was passieren kann wenn ein Trank mit einem Totenkopf als Etikett getrunken wird und was für ein Problem der König hat, weswegen er eine bunt gewürfelte Truppe braucht, um dieses gegen Gold und Ruhm für ihn zu lösen.

Der Spielleiter und das Regelwerk arbeiten also Hand in Hand, damit die Spieler eine formbare, lebhafte und strukturierte Welt erleben. Das berühmteste ist *Dungeons & Dragons*, ein klassisches Mittelalter-Fantasy-Rollenspiel, welches ich als Vorbild für meine Beispiele genommen habe.

Noch einmal in Kürze:

Regelwerk = die vorgegebene Welt mit ihrer Struktur.

Spielleiter = der Mensch, der nach dem Regelwerk die Welt lebendig und erlebbar macht.

Charakter = die Rolle, die der Spieler einnimmt und in der Welt agiert.

Charakterbogen = das Papier, worauf alles steht, was der Spieler über seinen eigenen Charakter und dessen Besitz wissen muss.

Spieler = Na da weist du bestimmt auch selber ? .

Ich erzähle euch heute ein bisschen von diesem Spiel aus der Perspektive eines Spielers und eines Spielleiters.

Die Anfänge

Ich habe als einfacher Spieler begonnen, genauso wie die Gruppe, mit der ich gespielt habe. Wir waren bereits vorher ein Freundeskreis und kannten uns somit schon ganz gut. Die Lust für ein Pen & Paper war da, aber die Mittel fehlten uns bzw. die Grundlage: ein Spielleiter.

Glücklicherweise habe ich einen über meine Arbeit kennengelernt, der ebenfalls offen für eine neue und unerfahrene Gruppe war, und so bildete sich das erste Abenteuer.

Das Interessante an einer Gruppe, die das erste Mal Pen & Paper spielt, ist, dass sie mit den schierenden Möglichkeiten komplett überfordert sind. Eine Open World in der du quasi alles machen kannst: was macht man da? Ich glaube die ersten 2 Stunden bestanden aus Fragen wie „Ja wie sieht denn der Platz aus?“ „Gibt es jemanden, den ich anreden kann?“

Was im Prinzip ja keine falschen Fragen sind, der Spielleiter aber auch nicht mehr machen kann, als den Platz zu beschreiben und darauf hinzuweisen, dass man JEDEN ansprechen kann.



Würfel

Auf dusselige Fragen kamen dusselige Aktionen wie: „Kann ich eine Tabakpfeife rauchen und dabei mysteriös aussehen?“ Worauf der Spielleiter darauf hinweist, dass man überhaupt keine Pfeife hätte und der Spieler sich dann hinstellt und ohne eine Pfeife in der Hand anfängt zu rauchen.

Während ein anderer Spieler zufällig Leute anspricht – (ohne zu fragen, wie sie Aussehen oder wirken – und nach irgendwelchen epischen Aufgaben fragt und der Rest herumsteht und sich den ganz und gar nicht interessanten Platz weiter anschaut. In der Hoffnung, dass schon irgendwann, irgendetwas passiert.

Der Spielleiter musste dann etwas geschehen lassen, was die Story bzw. die Bande irgendwie vorantrieb, weil er merkte das wir es selber nicht gebacken kriegen. Man stelle sich also eine Gruppe verschiedenster Rassen mit Axt und Zauberstab bewaffnet vor, in eine kleine Stadt kommend, die weder wissen warum sie überhaupt miteinander rumlaufen – (hat ja jeder seine eigene Backgroundstory und die Anderen nur aus „Zufall“ getroffen – noch irgendeine Peilung davon haben, was sie mit ihrem Leben anstellen sollen. Sie stehen herum und machen für diese Welt sehr seltsame Aktionen.

Ein strenger Spielleiter hätte die Leute in der Stadt negativ auf dieses Verhalten reagieren lassen, ist ja auch irgendwie seltsam oder? Natürlich hatten wir Welpenschutz und da es nur ein *One Shot* (einmaliges Pen & Paper was innerhalb eines Tages beendet ist) war, gab es keinerlei Konsequenzen. Der Pfeifentyp (der Schreiber dieser Zeilen) wurde alkoholabhängig, weil er bei einem Schluck Bier eine 1 mit einem 100er Würfel geworfen hat und die bedrohliche und mit Schätzen vollgepackte Höhle wurde mit unserer Hilfe von einer schrecklichen Kreatur befreit. Happy End.

Das ganze „keine Ahnung haben“ ist völlig normal: Man muss ja erst einmal wissen, wo man sich befindet und was alles geht. Wie ein Kleinkind testet man die Grenzen dieser Welt aus – was man es selbst als erfahrener Spieler hin und wieder gerne tut – und wird mit ihr konfrontiert. Oder nicht. Was einem schnell klar wird, ist: Es gibt 2 Seiten von Gesetzen in diesem Spiel. Das eine ist die Welt und wie sie manchmal erschreckend nüchtern reagiert, dass andere sind die Würfel, die jegliche Regeln außer Kraft setzen können.

Die Pen & Paper Logik

Etwas, was dieses Spiel unweigerlich komisch macht, ist seine Logik. Ich habe in meinem ersten Beispiel bewusst manche Dinge betont, um diese ein wenig aufzuzeigen. Niemand stellt sich die Frage, wieso ein Haufen Leute, die sich nicht kennen, ganz plötzlich zusammen reisen und keiner fragt sich, warum der kampferfahrene Berserker bei einem schlechten Wurf sich selber ins Bein hackt.

Es sorgt für einen psychologischen Kontrast, denn die Welt reagiert auf der einen Seite genauso wie unsere und man muss ein Gefühl dafür bekommen, wann es klug ist jemanden vor die Füße zu spucken und wann nicht.

Auf der Anderen Seite werden die bescheuertsten Aktionen, die nach den herkömmlichen Gesetzen deinen Tod bedeuten würden, bei einem guten Wurf auf einmal der Wendepunkt der Geschichte. Da kann es vorkommen, dass der mächtige und ernste *Lord Dunkelbraue* einen Lachanfall beim Anblick deiner herunter gelassenen Hose bekommt. Oder dass die hübsche Prinzessin durch das Klauen ihres

Ringes auf einmal ihre Leidenschaft für Albino-Seekühe entdeckt und von zu Hause flieht, anstatt die Wachen zu rufen.

Dieses Phänomen kommt zustande, wenn der Spielleiter sagt, dass du auf deine Aktion einen z. B. W20 (20er Würfel) würfeln sollst und der Zufall dir eine 20 beschert.

Andersherum kann bei einer 1 das genaue Gegenteil passieren und du versaut nicht nur dir, sondern der gesamten Gruppe weitere Möglichkeiten. An dieser Stelle muss ich anmerken, dass der Spielleiter entscheidet, wann ein Wurf geschieht und wann nicht. Wenn er es für unrealistisch hält zu würfeln oder einfach das Schicksal nicht den Zufall überlassen möchte, dann wird auch nicht gewürfelt. Die Aktion endet direkt fatal oder es passiert gar nichts.

Oft hat der Spielleiter aber mit den Aktionen der Spieler zu kämpfen und es geschieht nicht selten, dass gerne mal Kasperletheater probiert wird. Wieso zu kämpfen? Weil der Spielleiter derjenige ist, der diese Aktionen aufklären darf. Gerade am Anfang kommen ganz viele W-Fragen zustande und der Spielleiter soll diese beantworten.



Charakterbogen in Szenerie

Natürlich muss er nicht erklären, wieso auf dem Platz nun wenig Leute herumlaufen, dass können die Teilnehmer ruhig selber herausfinden. Wenn der Waldelf aber aufgrund eines Fehlwurfs es nicht schafft, eine Eiche herauf zu klettern, dann muss der Spielleiter das begründen. Zumindest bauen die Spieler auf dem Wissen auf und reagieren dementsprechend. Im Falle des Baumes ist das nicht schwer. Wenn es aber zu sehr unlogischen Ereignissen kommt, ist es der Spielleiter derjenige, der das

dann plausibel erklären darf, immerhin ist es seine Welt.

Teamarbeit

Über die Zeit ist unsere Gruppe immer erfahrener geworden und das Problem des „keine Ahnung was als Nächstes“ gab es nicht mehr. Im Gegenteil: Jeder wusste, was er wollte und natürlich sollte dieses dann auch geschehen.

So war eine Gruppe von 6 Spielern – eine relativ hohe Anzahl – an 4 verschiedenen Orten. Der Eine wollte Tränke kaufen, der Andere war am Klauen, die Nächsten wollten zum König und irgendeiner ist in den Wald gegangen, weil er kein Bock auf die Stadt hatte.

Die etwas vernünftigeren Spieler sind den jeweiligen Leuten gefolgt und versuchten sie zu unterstützen oder sie vor dem sicheren Tod zu bewahren. An dieser Stelle ein großes Dankeschön an den Spielleiter, der diese Odyssee mitgemacht hat. Es ist nämlich sehr viel Arbeit, eine Welt zu überblicken, an denen mehrere Geschehnisse gleichzeitig sind und darauf zu achten, dass keiner zu kurz kommt. Wir hatten alle irgendwie Pläne und hielten es für eine gute Idee, diese kurz zu erledigen.

Einmal angemerkt: Beim Pen & Paper ist ein „kurz erledigen“ nicht immer das, was man sich vorstellt. Wenn man kurz jemanden beklauen will, also auch als Spieler gar nicht viel Zeit damit verbringen möchte, kann es trotzdem ein Zeitfresser sein. Da geht mal eben eine Stunde Echtzeit ins Land, weil man erwischt, gejagt, angesprochen usw. wurde, bis man die Gruppe wieder gefunden hat.



Wir hatten einen sehr geduldischen Spielleiter, der uns unsere Aktionen hat machen lassen, selbst wenn er überhaupt kein Nerv darauf hatte. Wie beim Begründen der Fehlwürfe, muss auch er die Leute spielen, mit denen man redet. Er muss Umgebungsfragen beantworten, würfeln und schauen, was die weiteren Aktionen der Spieler mit sich bringen und diese vorbereiten.

Pen & Paper ist ein Teamspiel und es gibt Spieler, die lieber gerne ihr eigenes Ding machen, aus diversen Gründen wie: Sie sind Klugscheißer und der Meinung, dass sie richtig liegen. Sie spielen Chaos-Charaktere die ebenfalls das tun, was in ihrem Kopf korrekt ist, beziehungsweise im ganz schlimmen Fall sind sie sauer gegenüber dem Spielleiter oder einem Spieler und tun bewusst Aktionen, um diesen zu triggern.

Das alles in einer größeren Form ist Gift für das Spielerlebnis und die Harmonie in der Runde. Wenn man anfängt, richtig zu spielen, darf nicht vergessen werden, dass man nicht alleine ist. Auch ich musste das lernen, denn ich habe bei unserem ersten Spiel *Dungeons & Dragons*, welches insgesamt 3 Jahre ging, einen Chaos-Charakter namens *Every Name* gespielt. Er war ein alter, elfischer Magier, der die letzten 200 Jahre seines Lebens noch einmal richtig auskosten und dick Party machen wollte. Beiliegend war sein enormer Hang zur Perversion. Er drückte jedem eine vergilbte Autogrammkarte in die Hand, auf die er – nackt, nur bedeckt von seinem langen Bart war – mit der Überzeugung, eine

lebende Legende zu sein und dabei noch unheimlich gut auszusehen.

Dieser Charakter war sehr amüsant. Er ignorierte sämtliche gesellschaftliche Konventionen. Allerdings war er mit seiner Art überaus anstrengend, versaute Gespräche und Vorhaben und scherte sich in keiner Weise um die Konsequenzen, wenn er direkt danach blind in die nächste Taverne rannte, um besoffen die Kellnerin anzugraben. Ich als Spieler hatte natürlich die Macht über diesen Charakter, aber ich liebe das Rollenspiel und habe dementsprechend so gespielt, wie es dieser Charakter tun würde. Solche Persönlichkeiten sind für das Geschehen nicht schlecht, es geht eher um die Masse und der Balance, wann diese Art des Spielens auflockernd und wann es behindernd ist.

Charakterbau

Das Beispiel von *Every Name* ist zugleich die Brücke zu der nächsten Thematik: dem Erschaffen seines Charakters. Manche Pen & Paper können mehrere Jahre gehen, je nach Regelwerk und die Lust der Leute.

Das weiß man vorher natürlich nicht immer. Wenn man erst einmal ein erfahrener Spieler geworden ist, dann ist die Kommunikation zwischen dem Spielleiter eine Andere. Aber in erster Linie baut man immer einen Charakter, auf den man Lust hat und mit dem man es eine längere Zeit aushalten könnte.

Wie man sich vielleicht denkt, habe ich mich bei der Charakterwahl gut ausgetobt und hatte neben *Every* noch einen Chaoten in einem anderen Pen & Paper gespielt. Dieser war eher scheu und schüchtern, war mitten im Stimmbruch und lief einfach weg. Ihn zu spielen war für mich schließlich sehr anstrengend, weil sein Verhalten gewisse Dinge nun einmal nicht zugelassen haben und allein ihn zu sprechen, ging mir irgendwann auf den Keks.



Es ist gut, wenn man sich ausprobiert und seinen Charakteren mit Macken und Hintergrundgeschichten Leben einhaucht, das ist vom Spielleiter immer gerne gesehen und gibt dem Ganzen eine gewisse Würze.

Das Spiel lädt förmlich dazu ein, sich auszutoben, aber es kann wie in meinem Falle auch vorkommen, dass man seine Schöpfung irgendwann nicht mehr spielen mag. In diesem Falle verändert man entweder seinen Charakter etwas – was ja im Laufe einer Reise durchaus passieren kann – oder man lässt ihn ins Gras beißen und erschafft einen neuen.

Tode sind im Pen & Paper übrigens nichts Ungewöhnliches und man muss jederzeit damit rechnen, dass der Charakter stirbt. Manch ein Spieler kann dieses Naturgesetz aber nicht leiden und so werden auch mal gerne Badass Persönlichkeiten gebaut. Natürlich in allen Kampfkünsten des Universums mächtig, schon Millionen von Schlachten geschlagen und mit einer Weitsicht und Intelligenz gesegnet, die ihres Gleichen sucht.

So etwas ist verlockend, denn wer will nicht einen unbesiegbaren Gott spielen, dem alles gelingt. Allerdings ist es für das Pen & Paper Konzept kontraproduktiv und es wird keinen Spielleiter geben, der solche Charakter zulassen würde.

Natürlich: Du kannst dir die krasseste Geschichte und den mächtigsten Charakter bauen, aber die tatsächlichen Spielwerte werden vom Spielleiter bestimmt und er wird einen Teufel tun und dir solche Werte geben, dass du ALLES machen kannst, was du willst. Es geht bei diesem Spiel nicht um das Gewinnen, sondern um den Spaß und die Reise an sich.

Einen Charakter zu bauen, der etwas erlebt hat, der Gedanken und Wünsche, Ängste und Prinzipien hat und Entscheidungen treffen muss die vielleicht sogar gegen diese Eigenschaften sprechen und sich dann darin hineinzusetzen, wie dieser Charakter sich jetzt fühlt, bis zu der Entwicklung die durch die Reise selber geschieht und man am Ende doch persönliche Erfolge wie das bewältigen von Ängsten verzeichnen kann, das ist eine der größten Stärken dieses Spiels und ein tolles Erlebnis.

Jemand, der von Anfang an alles kann, wird nicht das Gefühl von Wachstum erleben. Entwicklung, ob nun vom Level oder dem Charakteristischen, ist doch genau der Grund, warum man ein Rollenspiel überhaupt spielt.

Die Sicht als Spielleiter

Nach Jahren Pen & Paper als Spieler hatte ich irgendwann selber Lust, mal ein Spiel zu leiten. Ich hätte natürlich ein schon bestehendes Regelwerk nehmen können, was Struktur und Vorgaben hat und ich mir nur eine hübsche Hauptquest raussuchen muss.

Sich durch ein schon existierendes Regelwerk zu fuchsen ist selbstredend nicht so leicht, denn was man als Spieler nicht sieht, sind die vielen Zahlen, die hinter dem Geschehen stecken. Wie in der realen Welt brauch es in einer Spielwelt Regeln, Naturgesetze und Rahmen in denen etwas machbar ist oder nicht.

Das alles wird durch Zahlen definiert wie z. B. bei *Dungeons & Dragons*: Du hast einen Rüstungswert, der dir sagt, ob du Schaden bei einer Attacke bekommst oder nicht. Wir nehmen mal für ein Beispiel die Zahl 12. Wenn du einen Rüstungswert von 12 hast, muss der Gegner einen W20 werfen und 12 oder höher schaffen damit er dir Schaden zufügt. Im Prinzip nicht schwer, doch bevor er dich angreift, will er sich bewegen und muss minimal eine 5 werfen, damit er sich nicht hin packt.



Er entscheidet sich, seine Waffe lieber zu werfen, weil er wohl verlernt hat zu gehen und muss – weil er kein Fernkämpfer ist, aber dafür viel Kraft besitzt – eine 14 Werfen. Er trifft und die Waffe macht 7W8 (7-mal einen W8 würfeln) plus 3 Schaden und da die Klinge aus Silber ist, kommt da noch ein Bonusschaden von 5 hinzu. Ach ja er blutet schon, dann bekommt er jetzt 1W4 Blutungsschaden und da ein Zauber auf ihn liegt, muss er jetzt 2 Runden aussetzen. Mit 10 Wahrnehmung hat er aber die Möglichkeit, einen Konterwurf gegen diesen Zauber zu würfeln und muss minimal eine 16 werfen. Weist du noch, welche Rüstungsklasse du hattest?

Dieses improvisierte und leicht überspitzte Beispiel soll zeigen, wie viele Zahlen allein in einem Kampf so im Orbit herumschwirren können. Natürlich stehen die Werte der Spieler auf dem Charakterbogen und auch der Gegner, den der Spielleiter erschaffen hat, wird seine Werte irgendwo stehen haben. Aber zu wissen, mit wie viel Kraft du ein Schwert werfen kannst, dein gebrochener Arm diese Aktion aber beeinflusst und somit eine Zahl am Ende stehen muss, die es eben zu überwinden gilt, das ist nicht immer leicht. Vor allem, wenn es mehrere Spieler sind, die agieren möchten. Hinzu kommen die NPCs.

Es ist eine ganze Menge Zahlengemerke und viel Nachschauen notwendig, um einen Spielfluss zu kreieren, wenn auch irgendwann gewisse Dinge ins Blut übergehen und es inzwischen vereinfachte Regelwerke gibt.

Dungeons & Dragons ist zwar klassisch, aber sehr komplex und nicht gerade einsteigerfreundlich. Da ich auf das ganze Zahlengeschlebe bzw. das Behalten der Zahlen im Kopf keinen Nerv habe, hatte ich

mich dafür entschieden, ein eigenes Regelwerk auf die Beine zu stellen. Das ist nicht unbedingt leichter, aber es hat den Vorteil, dass du mehr Einfluss darauf hast und einen wesentlich besseren Gesamtüberblick.

Ich hab also von ganz vorne angefangen und mir die simpelsten Fragen gestellt: Was ist Kraft? Wodurch wird sie definiert? Mit wie viel Kraft kann man eine Tonne heben? Am Ende habe ich 4 Werte zusammengehabt, die meine Welt in ihrer Grundform bestimmen und eine maximale Zahl, bis wohin ein Wert gehen kann.

Der Anfang und das Ende sind mit unter die wichtigsten Dinge, in diesen Rahmen baut man alles Andere ein. Ich habe es mir soweit leicht gehalten und gesagt, dass wenn etwas doch nicht in diese 4 Werte reinpasst, einfach ein W20 entscheiden soll. Auch hier gibt es wieder Bestimmungen wie: 1-5 ist ein kritischer Misserfolg, 6-10 ein Misserfolg, 11-16 ein Erfolg usw. Am Ende hat man genug Zahlen, dass einem als Spielleiter nicht langweilig wird. Aber das ganze Herumgebastel hat sich gelohnt und nach ein paar Spielrunden und etwas Feinjustierung habe ich einen kompletten Überblick über meine Welt und weiß fast aus dem Kopf, welche Zahl für welche Aktion benötigt wird.

Zahlen können sehr trocken und statisch sein und gerade ich bin jemand, der nie warm mit der Mathematik wurde, aber ohne sie gäbe es keine Struktur und man wäre nicht in der Lage ein Spiel zu leiten.

Ich hatte beim Bau des Regelwerks eine Vorlage, nach der ich die eine oder andere Entscheidung getroffen habe. Diese Vorlage ist ein Anime mit dem Namen *One Piece* und sie hat eine solide Welt gebracht, sodass ich mir nicht alles alleine ausdenken musste.

Die Kreativität ist als Spielleiter eben genauso wichtig wie der Überblick, denn was wäre eine Welt, in der nichts Aufregendes passiert? Inseln wollen gebaut und Nebencharaktere erschaffen, Quests ausgedacht werden. Meistens gibt es eine Hauptstory, die sich durch das Spiel wie ein roter Faden zieht. Nebenquests, interessante Ereignisse und Begegnungen sowie kleine Knobellein und last but not least die Kämpfe, sorgen für das eigentliche Spielerlebnis.

Ab diesem Moment darf man dann sehr kreativ werden und das ist auch der Punkt, wo sich selbst mit gleichem Regelwerk die Spiele arg unterscheiden können, denn jeder Spielleiter macht es anders. Der eine legt Wert auf eine lebendige und detaillierte Welt und baut ganze Städte im Detail aus, sodass für jede Eventualität etwas auf dem Papier steht.

Ein anderer fokussiert sich auf die Charaktere und ihre Geschichte in der Welt, ihr Auftreten und das rüberbringen. Manche bauen nur grob vor und improvisieren den Rest und wieder andere erschaffen einen linearen Weg und lenken die Spieler sehr in die Richtung, wohin die Story führt. Jeder hat seine eigene Vorstellung von seiner Welt und dementsprechend spielt sich auch das Pen & Paper.

Meine Wenigkeit legt Wert auf Freiheit und Möglichkeiten. Ich lasse die Teilnehmer gerne ihr eigenes Abenteuer erleben und wenn sie den ganzen Tag nur in der Taverne hocken und Karten spielen wollen, obwohl draußen im Regen ein wichtiger Questgeber wartet, dann ist das eben so.



Natürlich können dadurch Ereignisse, die ich vorher geplant habe, nicht stattfinden, aber das ist der Preis bei dieser Art des Leitens. Ich habe am Anfang sehr viel Mühe investiert und einiges im Detail ausgearbeitet, sodass es überall was zu entdecken gab. Am Ende haben die Spieler nicht mal die Hälfte von dem mitbekommen, was auf der Insel abging, und ich war etwas niedergeschlagen.

Du kannst gewisse Herangehensweisen deiner Spieler erahnen, kannst Eventualitäten abstecken und dich auf diese versuchen einzustellen. Jedoch wirst du nie das Verhalten deiner Spieler zu 100% vorhersehen können und wirst immer in Situationen geraten, wo du improvisieren musst. Deswegen halte ich es inzwischen locker und verkrampfe mich nicht so auf das detaillierte Ausarbeiten.

Ich habe viel Grobes und mache den Rest spontan, wenn es so weit ist und diese Lockerheit kommt auch gut an. Der Spielleiter bekommt ja direktes Feedback der Spieler, die offen sagen, was sie denken. So ist es gut, eine Balance zwischen Spielweise der Spieler und der gebauten Welt des Leiters zu schaffen, denn das zwanghafte Durchprügeln ist nichts für mich und sorgt für ganz seltsame Vibes.

Für ein sehr Strukturiertes Pen & Paper hab ich mir auch das falsche Setting ausgesucht. Die Welt von *One Piece* besteht aus Meer und ganz vielen verschiedenen Inseln, zu denen man hinsegeln kann. Mal abgesehen von der Verrücktheit der Welt selber. Ich bin sehr zufrieden mit mir und was ich bis

jetzt geschafft habe, aber was gibt mir das Leiten eigentlich? Immerhin hab ich bis jetzt nur von Zahlen, Herangehensweisen und bauen erzählt.

Nun, dass wirklich Tolle am Spielleiter sein, wenn man den Part es Einfachsens in die Rolle allgemein mal weglässt, ist das Erschaffen seiner eigenen Welt und das Beobachten der Spieler in ihr. Man fühlt sich wie ein kleiner Gott und entlässt frei denkende Wesen in seine Welt, um sie zu entdecken und zu beeinflussen.

Es ist interessant, welche Entscheidungen Spieler und Charaktere treffen, wenn man sie vor eine Wahl stellt. Es ist spannend, die Folgen dieser Entscheidungen zu präsentieren und die Welt wie Knete aufgrund des Verhaltens der Spieler zu formen. Es ist lustig, einfach irgendwelche Ereignisse geschehen zu lassen, mit denen die Spieler umgehen müssen. Es ist packend, wenn ein Kampf mehrere Wendepunkte einnimmt und ein Charakter kurz davor ist zu sterben. Es ist berührend, wenn ein Charakter stirbt und es ist hart, das und andere unschöne Ereignisse als Spielleiter geschehen zu lassen. Es ist lustig, komplett verrückte Nebencharaktere zu spielen und aus sich heraus zu kommen. Es ist befreiend bei einem Fehlwurf total bescheuerte Ergebnisse zu präsentieren und mit den Spielern gemeinsam darüber zu lachen und es gibt ein gutes Gefühl, bei einem erfolgreichen Wurf dem Spieler diesen Erfolg auch vorzuzeigen und zu gönnen.

Es ist ein Austausch verschiedenster Emotionen und Gedanken, der direkt im Spiel geschieht und es ist der Antrieb sich weiter tolle Welten und Quests auszudenken, die Spieler weiter zu füttern und somit diesen Feedbackcocktail und seinen Kreislauf zu fördern.

Man selber weiß manchmal, wohin die Reise geht und freut sich tierisch darauf, wenn die Teilnehmer an diesen lang erdachten Punkt angekommen sind, und man wird dennoch in seiner eigenen Welt überrascht, obwohl man die komplette Kontrolle hat.

Es ist ein Arsch voll Arbeit, sowohl die Vorbereitung als auch die Umsetzung – bei 6-8 Stunden Spielzeit pro Sitzung. Was man zurückbekommt, ist diesen Aufwand wert, weil man nicht nur sich, sondern auch anderen Menschen eine schöne Zeit bereitet.

Es gibt so viel über Pen & Paper zu erzählen. Es ist auf verschiedenen Ebenen unheimlich facettenreich und obwohl ich versucht habe, etwas strukturiert zu schreiben, bin ich doch sehr hin und her gesprungen, weil mir zu jedem Thema gleich das Nächste einfällt.

Ich hoffe, dass der Artikel dennoch lesbar war, sich vielleicht ein Spieler oder Spielleiter wiedergefunden oder womöglich sogar jemand selbst Lust auf diese Art des Spiels bekommen hat. Wer Interaktion mit anderen Menschen mag, wer sich gerne in eine Rolle hineinbegibt, wer mit Zufall und Unvorhergesehenem keine Probleme hat und wer Lust auf ein persönliches Abenteuer hat, dem kann ich Pen & Paper nur ans Herz legen.

Date Created

21. Januar 2022

Author

verbenus