

## Vom sein und nicht sein eines Spielleiters...

### Was bin ich?

*Ein Rollenspiel lebt vom Erzählen. Gewöhnliche Gesellschaftsspiele haben einen Spielplan und Regeln. Eigentlich alles was ein Spiel braucht, wenn der Spieler es zulässt, sich durch die durchschnittlich einstündige Handlung ziehen zu lassen. Rollenspiele haben zwar auch Regeln und Spielpläne, aber der wesentliche Unterschied liegt in der Fantasie der Spieler. Ein Spielleiter muss in der Lage sein, ein Abenteuer bzw. eine Geschichte glaubhaft und mit allen Facetten erzählen können. Das Einzige was den Spielleiter vom klassischen Geschichtenerzähler unterscheidet, ist die Tatsache, dass die Charaktere in seiner Geschichte nicht so handeln wie er es geplant hat oder gerne hätte. Die Spieler entscheiden, wie ihre Charaktere auf die vom Spielleiter erzählte Handlung reagieren. Das macht den Spielleiter zu einem Was-Ist-Wenn Medium. Er erzählt was passiert und er erzählt wie seine Welt, in der sich die Charaktere der Spieler aufhalten, auf das reagiert was diese Charaktere soeben getan haben.*

*Um eine Geschichte bzw. ein Abenteuer so fesselnd wie möglich zu gestalten ist nicht unbedingt eine große Kreativität vorauszusetzen. Es gibt bestimmte Muster nach denen sich ein Spielleiter (auch Master genannt) oft verhält, wenn er ein Abenteuer schreibt bzw. vorbereitet. Wenn man seinen eigenen Typus erkennt und weiß welche Stärken und Schwächen dieser Typus hat, dann ist es einfacher einen gelungenen Spielabend vorzubereiten und läuft nicht Gefahr eines katastrophalen Desasters.*

*Im folgenden werden wir gemeinsam die einzelnen Typen betrachten, damit der eine oder andere merkt, das es von Vorteil ist sich selbst zu kennen.*

### Die vier Grundtypen

*Bevor Ihr als ein angehender Spielleiter ein Abenteuer entwerfen wollt, muss festgelegt werden welcher Typ von Spielleiter Ihr seid. Spielleiter kann man in vier Grundtypen aufteilen. Die spontanen, die vorbereiteten, die besessenen und die Möchte-Gern-Spielleiter. Ich persönlich nenne sie gerne:*

#### Stand-Up-Master

*Pre-Master (vom engl. prepared = vorbereitet)*

*Possed-Master (engl. possessed = Besessener)*

*Would-Like-Master*

*Dabei ist zu beachten das ein Spielleiter in der Regel immer aus mindestens zwei Typen besteht. Es gibt normalerweise keinen reinen Stand-Up- oder einen reinen Possed-Master. Eher gibt es einen Primär- und einen Sekundärtyp in einem Verhältnis von 60/40 bis 90/10.*

#### Stand-Up-Master

*Der Stand-Up-Master hat auch wie die anderen Typen alle wichtigen Regeln im Kopf oder weiß zumindest wo er nachschlagen muss, um Regelfragen schnell klären zu können. Seine Stärke ist die Improvisation. Er hat wenn es hoch kommt ein paar Notizzettel mit einem Anfang, einem Mittelteil und einem Wischiwaschiende. Er entwickelt seine Geschichte dynamisch mit den Spielern zusammen, ohne es sie merken zu lassen. Inspirationen holt er sich spontan aus Kinofilmen, TV-Serien oder Büchern und Comics. Er stößt die Spieler in seine halbfertige Welt und lässt eine oder zwei Geschehnisse auf seine Spieler wirken, die er gestern auf einen Notizzettel skizziert hat und wartet jetzt darauf, wie seine Spieler darauf reagieren. Aus diesen Reaktionen erhofft er sich weitere Inspirationen, die er jetzt sofort im Hinterkopf umsetzen muss, damit seine Spieler jetzt auch weitermachen können. Der Stand-Up-Master ist oft auch ein guter Schauspieler und Klassenclown zugleich. NSC werden spontan erschaffen, ohne das es überhaupt einen Charakterbogen gibt. Er baut auch gerne leichte oder extreme Charakterzüge ein und imitiert andere Stimmlagen oder Dialekte, um den NSC authentisch zu machen. Erst nach der Spielsitzung kann es passieren dass dann ein Charakterbogen erstellt wird, falls dieser NSC Gefallen gefunden hat. Szenen werden bunt und mit viel Körpersprache dargestellt. Ungeachtet dessen was vielleicht im Regelwerk steht.*

*Oft verwickelt er sich aber auch in Widersprüche, erkennt zu spät das sein Plan, den er in der letzten Spielsitzung ersonnen hat, heute voll nach hinten losgehen kann, weil er einige Details vergessen oder übersehen hat. Spieler fangen an seinen Ausführungen erst mal skeptisch gegenüber zu treten oder nehmen seine Erklärungen erst mal pauschal gar nicht ernst. Er wird unglaubwürdig und verliert immer schneller und immer stärker den Bezug zur Spielgruppe. Seine Geschichte entwickelt sich schnell zu einem Taschenbuchroman, um den es nicht schlimm ist, in nicht gelesen zu haben.*

*Seine NSC werden schnell in die gerade katastrophal wirkende impressionistische Kurzgeschichte geworfen, in der Hoffnung eine neue und inspirierende Reaktion zu erhalten. Das ist der Punkt, wo die Geschichten der Stand-Up-Master kurz vor der Dead-Line stehen. Einige werden enttäuscht aufgeben. Vor allem die Possed-Master reagieren darauf sehr extrem. Die Pre-Master haben immer mehr das „Kein-Bock-Mehr-Syndrom“ und hoffen darauf endlich etwas anders zu machen, um erst mal auf andere Gedanken zu kommen. Doch ein guter Stand-Up-Master, spielt jetzt in diesem Moment seinen Vorteil aus. Nach der Spielsitzung wird erstmal darüber nachgedacht was der Sinn seiner Geschichte ist. Sehr schnell kann er die Unstimmigkeiten lokalisieren. Er fängt an Erklärungen zu entwerfen und fügt diese in seine Geschichte ein. In diesem Moment werden seine Notizen immer konkreter und der Stand-Up-Master wird immer mehr zu einem Pre-Master. In der nächsten Spielsitzung werden dann die geplanten Aktionen oder Szenen dann durchgespielt bzw. die Spieler werden dorthin geführt. Oftmals verstehen dann die Spieler die Geschichte anders und erkennen eine Logik in ihr, sodass sie sich wieder in der Geschichte zurechtfinden und auch wieder dem Spielleiter zuhören.*

### **Pre-Master**

*Die Pre-Master sind ein Völkchen für sich. Sie haben ein ungeheures Potential an Fantasie und Kreativität. Nur die Fähigkeit diese auch umzusetzen klappt oftmals nicht so richtig. Nicht das sie es nicht könnten, aber der Funke will einfach nicht überspringen. Viele Pre-Master wünschen sich dann in diesem Moment ein Stand-Up-Master zu sein, fangen an zu experimentieren und geben nach kurzer Zeit wieder auf, weil sie merken das der Stand-Up-Weg nicht ihr Weg ist. So lange bis sie es erneut versuchen. Pre-Master haben einen entscheidenden Vorteil. Sie sind vorbereitet. In ihren Aufzeichnung ist nicht nur ein Anfang, ein Mittelteil und einige mögliche Endteile, sondern Szenarien sind ausgearbeitet, NSC stehen bereit und werden dann auch korrekt gemäß ihrer Charakterwerte auf dem Charakterbogen dargestellt und eine Menge eventuelle Reaktion der Spieler sind durchdacht und mit den dementsprechenden Konsequenzen versehen. Der Pre-Master hat eigentlich alles im Griff. Er kennt die Regeln und weiß sie auch anzuwenden. Auch Pre-Master können gute Schauspieler sein, wobei manchmal die Kreativität fehlt. Seine NSC wirken oft nicht authentisch genug. Improvisieren kann der Pre-Master auch wenn es sein muss. Er ist zwar kein besonders großer Freund davon, aber wenn es nötig wird, kann auch er aus dem Stehgreif einige gute Szenen herbeizaubern. Oft gelingt ihm das aber nicht schnell oder spontan genug, sodass er sich kurz zurückziehen muss, um überlegen zu können (alleine). Ich habe dann immer gesagt „Ich geh mal eben Pinkeln. Komme gleich wieder.“. Ihr werdet schnell merken, das die Toilette in diesem Moment der einzige Ort ist, an dem Ihr ungestört nachdenken und Eure Gedanken sortieren könnt. Danach bin ich oft mit einer frischen Idee an den Spieltisch zurückgekehrt und das Spiel konnte weiter gehen.*

### **Possed-Master**

*Der Possed-Master ist ein anderes Extrem. Auch er hat sämtliche Regeln einstudiert. Auf Zuruf kann er Euch sagen in welchem Kapitel eine Regel erörtert wird. Und seine eigenen Notizen wirken eher als Kompendium als das sie Notizen abgeben. Er besitzt eine Vielzahl an NSC, Gebäudepläne, firmeninterne Personalpolitikstrukturen sowie eine exakte Auflistung aller möglichen Wetterlagen in einem fiktiven New York im Jahre 2135. Er kann Euch sagen was in der letzten Regalwand, seiner exakt entworfenen Bibliothek, für selbst ausgedachte Bücher stehen und kann sie bei Bedarf auch beim Titel nennen und Auszüge aus ihrem Inhalt vorlesen. Seine Szenenbeschreibungen werden oft wie ein Roman sehr detailreich vorgelesen und sämtliche Situationen sind mit mindestens fünf Eventuellen Reaktionen und daraus drei Konsequenzen explizit ausgearbeitet und in doppelter Ausführung in Reinschrift sowie in getippter Version vorrätig.*

*Auch wenn ich hier etwas über die Strenge schlage, ist ein Possed-Master dennoch so wie oben beschrieben. Er hat alles und ich meine alles, ausgearbeitet, skizziert und vorbereitet, was man sich nur vorstellen kann. Seine Geschichten besitzen mindestens zwei verschiedene Anfangsteile (falls man die Spieler mit dem eigentlichen Prolog nicht auf die Fährte bringt, gibt es ja immer noch Plan B), eine erschreckend breit gefächerte Mittelteilsszenarie. Und mindestens drei mögliche Endteile. Das diese Vorbereitung auch etwas Gutes hat, sieht man spätestens dann, wenn man sich als Spieler einem Would-Like-Master ausliefert. Dennoch ist ein Possed nicht zu verachten. Ich bewundere bis heute jene, die es schaffen so eine Leidenschaft in das Entwerfen einer Geschichte zu stecken.*

Viele vertrauen auf das so hoch gelobte „Improvisieren“. Aber wenn gerade dann etwas hakt und der Spielleiter ins Trudeln gerät ist nur der Possed und der Stand-Up in der Lage, ohne gleich die Flucht aufs Klo vorzuziehen, die Geschichte wieder in eine geregelte Bahn zu bringen. Also Kopf hoch. Sogar die Posseds sind wichtige Begleiter eines gelungenen Spieleabends.

Wenn Ihr aber auf einen Possed trifft, der zu 30% ein Stand-Up ist, können auch schon mal Situationen eintreten, auf die der Spielleiter überhaupt nicht reagieren kann. Ein Beispiel:

Er hat in seinen Augen alles fest im Griff. Nichts kann passieren um seine Geschichte zu stören. Alles ist vorbereitet und gut sortiert vor ihm auf dem Tisch verteilt, damit er schnellstmöglich reagieren kann falls...

„...ich zerrei das Pergament.“

„Wie?!“

„Na ich zerrei das Teil!“

„Ja aber wieso zerreit du den Brief? Den solltest du doch lesen! Der ist doch wichtig fr die Story!“

„Echt? Egal. Mach weiter.“

„Nein geht nicht!“

„Wieso geht das nicht?“

Darauf war ich nicht vorbereitet, wir mssen hier ein Break machen.“

Ein Possed, der merkt in eine Situation zu rutschen etwas nicht sofort kontrollieren zu knnen, ist ein sehr gefhrlicher Pre. Er gibt entweder offen zu, dass er etwas berarbeiten muss oder er versucht das Ruder herumzureien. Er setzt sich ber Regeln hinweg, lsst aus dem nichts ein Portal sich ffnen, aus dem ein Umschlag in unsere Dimension fllt, mit dem Aufdruck „Diesen Brief msst ihr lesen“ oder etwas noch viel schlimmeres. Er zwingt die Spieler in seine vorbereitete Richtung zu gehen. Letzteres lst bei manchen Spielern eine allergische Reaktion aus, da sie sich nicht gerne zwingen lassen und Stck fr Stck wird das so perfekt geschriebene Abenteuer zu einer Katastrophe. Und wer hat Schuld? Die Spieler natrlich. Denn der Possed hatte ja alles so schn vorbereitet.

### **Would-Like-Master**

Der Would-Like ist ein zum Glck seltener Kamerad. ber ihn braucht man nicht viele Worte verlieren. Er ist ein Spielleiter, der wortwrtlich seinem Namen alle Ehre macht. Er wrde gerne, kann aber nicht. Er hat zwar etwas vorbereitet, aber der Pre wrde den Would-Like fr diese Stmperei mit Unachtsamkeit strafen. Der Possed wrde ihn sogar verkloppen. Seine NSC sind seelenlos, besitzen keine Charakterzge geschweige denn einen Dialekt oder andere markante Aufflligkeiten, an die man sich erinnern knnte, wenn der eigene Charakter einem solchen NSC zum zweiten mal begegnet.

Der Wiedererkennungseffekt hat hier keine Gltigkeit mehr. Zumindest haben eine Hand voll NSC einen festen Namen. Irgend wo in den Tiefen seiner Schmierzettelsammlung. Doch die Masse an NSC haben noch nicht einmal Namen und so erkennen gebte Spieler sofort das Fallobst (NSC die es nicht wert sind in den eigenen Notizen erwhnt zu werden, da sie sowieso unwichtig sind). Ein Would-Like Spielleiter sollte erst noch eine Menge Erfahrung als Spieler sammeln und andere Master kennen lernen, bevor er selbst zur Feder greift.

### **Fazit:**

Egal welcher Typus auf einen zutrifft. Alle haben ihre Strken und Schwchen. Also. Erkennt Euch selbst und handelt so als wenn Ihr es wsstet wer und was Ihr seid. Um so weniger fllt es Euch schwer eine Spielgruppe in Eure Geschichte zu ziehen und sie mit ihr zu fesseln. Ein weiterer positiver Nebeneffekt ist auch dabei. Ihr knnt Euch auf ein anderes Muster einstellen und so der Spielleiter werden, der Ihr gerne sein wollt. Denn nur jene, die wissen, knnen sein!

In diesem Sinne...

Viel Erfolg.