

MightyGM präsentiert:

# Der RPG GM CODE

Wie du ganz einfach als  
GAME MASTER die beste Runde deines  
Lebens leitest und dabei so viel Spaß  
wie noch nie erlebst

*- ohne Stress, Lampenfieber, Druck, Zeitaufwand -*

Jetzt mit **BONUS**  
**Zusammenfassung**  
zum Ausdrucken

Copyright © 2021  
Oliver Pawlonka

---

*Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Publikation darf vervielfältigt, verteilt oder übertragen werden in Form oder mit irgendwelchen Mitteln, einschließlich Fotokopieren, Aufzeichnen oder andere elektronische oder mechanische Methoden, ohne die vorherige schriftliche Genehmigung des Herausgebers, außer im Falle von kurzen Zitaten in kritischen Rezensionen und bestimmte andere nichtkommerzielle Verwendungen die durch das Urheberrechtsgesetz erlaubt sind.*

---

Oliver Pawlonka  
Schildweg 12 A  
37085 Göttingen  
mightygm.de

04

Was dir kein Pen and Paper  
Grundregelwerk beibringt

07

Kapitel 1  
Das Fundament:  
Lerne die Master RPG Struktur

09

Kapitel 2  
Was laberst du?  
Lerne die Erzählung (Narration)

13

Kapitel 3  
Lerne die Entscheidungsfällung oder:  
Wann soll gewürfelt werden?

16

Schluss - Was Nun?

17

Zusammenfassung zum Ausdrucken



# WAS DIR KEIN PEN AND PAPER GRUNDREGELWERK BEIBRINGT

## WAS DIR DIESE ANLEITUNG BRINGT:

- Flüssiges Spielleiten durch eine klare Orientierungsschablone
  - Eine universale und immer anwendbare Anleitung, wie du jegliches Regelwerk nutzt und wann du einen Würfelwurf von den Spielern forderst
  - Eine einfache und leicht umsetzbare Erklärung wie du richtig beschreibst.
- ↳ **Dadurch hast du weniger Stress, Druck oder sogar Angst vor dem Leiten und erlebst zusammen mit deinen Freunden viel mehr Spaß am Spieltisch.**

Auf den nächsten 13 Seiten lernst du was einen wirklich guten GM ausmacht. Du wirst merken, dass es gar nicht viel ist und auch nicht kompliziert. Tatsächlich ist es sogar ganz einfach, wenn man weiß WIE es geht. Und gerade das **WIE** wird von sehr vielen Regelwerk- Büchern ignoriert.

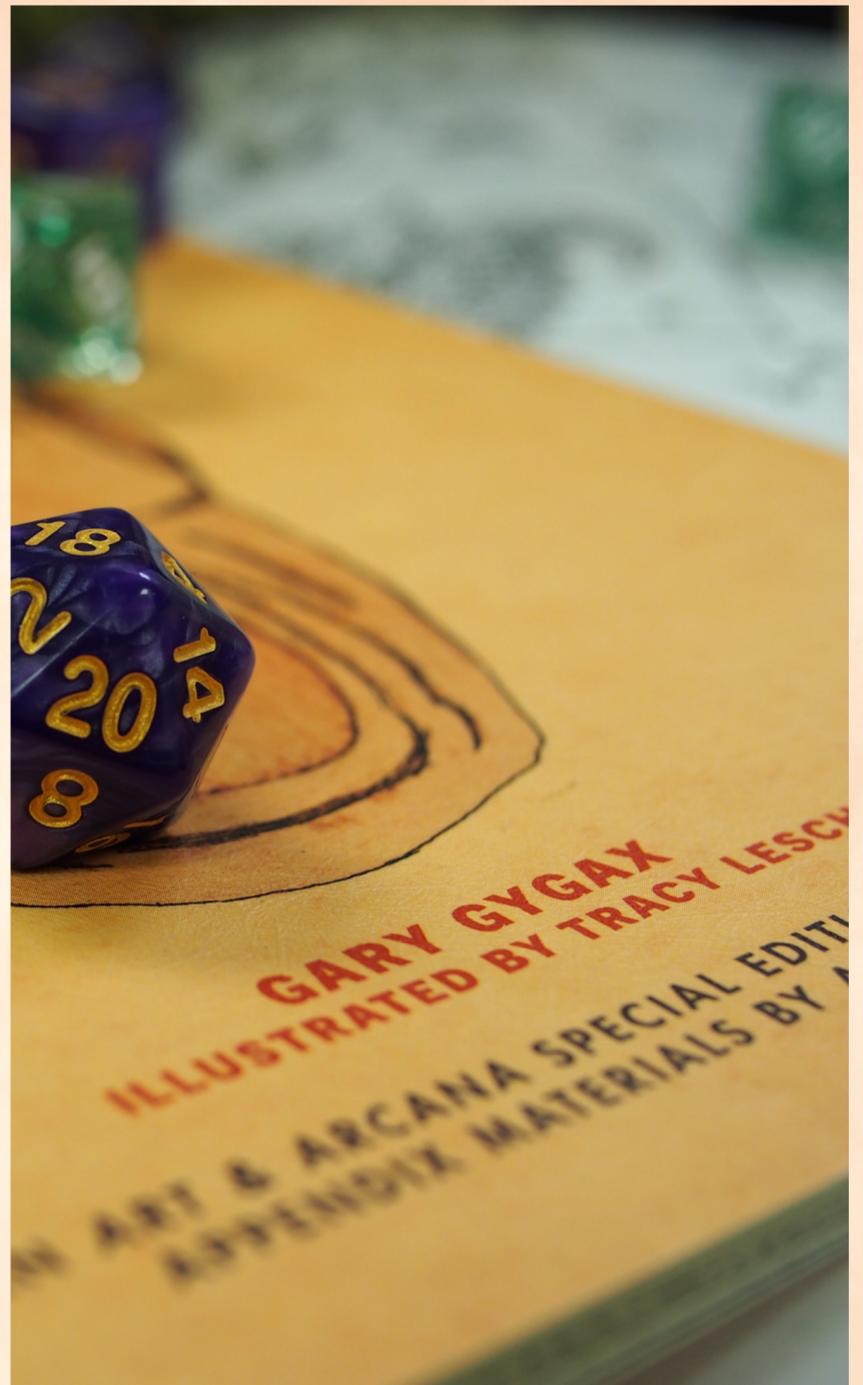
Die Anleitung fängt sogar noch vor dem ausgesuchten Regelwerk an. So ziemlich alle Bücher machen eine wichtige Sache falsch. Sie sagen dem Game Master, dass ein Regelwerk ein Werkzeugkasten ist (was auch stimmt). Dieser Werkzeugkasten soll dir helfen, das Spiel zu spielen. Aber sie sagen dir **nicht, wann und wie du die Werkzeuge nutzt. Sie sagen dir auch nicht wie so eine Pen and Paper Rollenspiel Runde abläuft.**

**Denn tatsächlich gibt es ein Schema.**

## "Es ist merkwürdig, dass Grundregelwerke dem GM nicht wirklich beibringen wie man das Spiel spielt"

Kaufst du dir z.B. ein Brettspiel, liegt da eine präzise Spielanleitung bei. In Pen and Paper Büchern ist die Anleitung unvollkommen. Und so lesen viele mutige Spielleiteranfänger ein Regelwerk und möchten ein Spiel leiten, haben aber dennoch etwas Panik. Denn so richtig vorbereitet fühlen sie sich irgendwie nicht. Sie wissen zwar welche Fertigkeit sie für Angriffe, Paraden, Zauber oder Nachforschungen von ihren Spielern verlangen sollen. Aber eine richtige Anleitung zum Spiel selbst haben sie nicht bekommen.

Genau diese Anleitung hast du **JETZT** endlich in deinen Händen. Im **RPG GM CODE** aus dem Hause MightyGM **werde ich dir beibringen wie so eine Rollenspiel Runde abläuft.** Voraussetzung ist, dass du ein einfaches Verständnis von deinem gewählten Regelwerk besitzt und Begriffe wie Spielercharakter, Game Master und weitere grundlegende Begriffe des Rollenspiels kennst.



Auch ist es nützlich (aber kein Muss), wenn du schon einmal selber gespielt oder jemandem beim Spielen zugeschaut hast. Das Internet ist voll von Actual Plays (z.B. bei Rocket Beans TV).

Du wirst hier die drei wichtigsten Dinge lernen:

- 1 Den grundlegenden Ablauf eines Rollenspiels, das ich die **Master RPG Struktur** nenne. Die Struktur benötigt, dass du zwei Skills verstehst und erlernst.
- 2 Wie du die **Erzählung und ihre 4 Arten** verwendest.
- 3 Wie du **Entscheidungen fällst**, wann die Würfel, also dein Regelwerk als Werkzeugkasten herausgeholt werden sollte.

Am Ende dieser Anleitung findest du die komplette Übersicht zum Ausdrucken. Halte sie beim Leiten neben dir bereit und orientiere dich an ihr, bis du die Grundlagen verinnerlicht hast.



Eine Rollenspielrunde besteht aus einer gemeinsam erzählten Geschichte. Als GM versuchst du eine lebendige Welt zu vermitteln. Eine Welt in der sich Dinge abspielen. Diese „Dinge“ stellen die Handlung dar. Personen, Organisationen, Fraktionen oder höhere Mächte, die ihren eigenen Zielen nachgehen und die Spielwelt beeinflussen. Und nicht immer sind das schöne Ziele. Die Spieler und ihre Spielercharaktere sind die Helden und versuchen meistens die bösen Ziele zu durchkreuzen. Wie sie das anstellen und ob sie das überhaupt schaffen stellt die gemeinsam erzählte Geschichte dar.

**Die Geschichte lässt sich im Spiel auf Szenen herunterbrechen.** Ganz ähnlich wie in einem Film. In jeder Szene gibt es etwas zu tun. Die Spieler haben in den Szenen die Chance zu Handeln und ihrem großen Ziel näher zu kommen, z.B. den bösen Plan eines Magiers zu vereiteln.

**Wie du in den Szenen vorgehst und von einer Szene zur nächsten wechselst, lernst du in der Master RPG Struktur.** Es ist eine wiederkehrende Abfolge an Schritten, die du nacheinander durchgehst.

"Deine Reise zum  
Mighty GM beginnt"





## KAPITEL 1

# DAS FUNDAMENT: LERNE DIE MASTER RPG STRUKTUR

Vielen fällt es gar nicht auf und deinen Spielern wird es erst recht nicht auffallen, aber eine Pen and Paper Runde läuft in einem mehr oder weniger losen Rundenverlauf ab. Sobald du als Spielleiter mit deinen Spielern am Tisch sitzt, der Smalltalk zur Ruhe kommt und es richtig losgeht, sind alle Augen auf dich gerichtet. Es wird erwartet, dass du die fiktive Spielwelt aus ihrer Starre befreist und in Bewegung setzt. Nun wie fängst du da an?

Ganz einfach mit der **Master RPG Struktur!**

Sehe die Struktur als eine Art Rundenablauf. Eine Runde hat einen Anfang und ein Ende. Nach dem Ende der Runde beginnt ganz einfach eine Neue.

"Endlich eine richtige  
Spielanleitung"

Auf der folgenden Seite findest du die Übersicht der Grundstruktur. Du wirst merken, dass darin Begriffe vorkommen wie **Erzählung** oder **Entscheidungsfällung**. Diese Begriffe werde ich in den späteren Kapiteln näher erklären. Beginne bei deiner Pen and Paper Spielrunde Schritt für Schritt Punkt 1. bis 5. abzuwickeln und einige fantastische Stunden später ist der ganze Spaß auch schon vorbei. Deine grundlegende Aufgabe ist es diese Abfolge am Laufen zu halten. Schau dir jetzt die 5 Punkte an. Wenn du das nächste Mal ein Spiel leitest, gehe diese Punkte Schritt für Schritt ab.

Wenn dich die Struktur erst einmal verwirrt, oder nach einer großen Herausforderung ausschaut, dann sei unbesorgt. Das ist ganz normal. Sobald du die restlichen Kapitel gelesen hast ergibt alles einen Sinn und es macht ganz sicher "Klick" bei dir!

# Master RPG Grundstruktur

1

## **Beschreibe die Situation**

- Darstellung der Ausgangslage (Exposition) bei Anfang einer Szene; siehe **Kapitel 2. Erzählung** (Narration)
- Szenen Setting; siehe **Kapitel 2. Erzählung** (Narration)

2

## **Lade Spieler zum Handeln ein**

- Du hast den Spielern einen Konflikt, ein Ziel oder eine Aufgabe präsentiert. Du fragst deine Spieler nun wie Sie mit damit umgehen wollen, wie sie handeln wollen.

3

## **Bestimme den Ausgang der Handlungen der Spieler**

- siehe **Kapitel. 3 Entscheidungsfällung**

4

## **Beginne von vorne bei Punkt 1. (beschreibe was sich verändert hat, lade zur Handlung ein) und mache es wieder und wieder bis die Szene endet. Danach gehe zu Punkt 5.**

- Eine Szene endet, wenn der Konflikt, das Ziel oder Aufgabe in der Szene entweder erfolgreich ist oder endgültig fehlschlägt. Nach der Transition in Punkt 5. beginnt eine neue Szene mit neuen Zielen, Konflikten oder Aufgaben.

5

## **Transition Narration → Eine neue Szene beginnt und du fängst bei Punkt 1. wieder an.**

- Transition Narration lernst du in **Kapitel. 2 Erzählung**

Für diese Struktur braucht es nur zwei grundlegende Skills:

Die **Erzählung** (auch Narration genannt) und **Entscheidungsfällung**. In der Narration beschreibst du Situationen und lädst Spieler zum Handeln ein. Den Ausgang dieser Handlungen zu bestimmen nennt sich Entscheidungsfällung.



## KAPITEL 2

# WAS LABERST DU?

## LERNE DIE ERZÄHLUNG (NARRATION)

Du hast dir einen Überblick über die **Master RPG Struktur** gemacht. Darin habe ich mehrmals auf die Erzählung verwiesen. Während die Struktur das Gerüst darstellt, ist die Erzählung deine konkrete Fähigkeit Informationen über die Spielwelt zu kommunizieren. Ein Pen and Paper Rollenspiel lebt von Worten und Sprache. Daher ist es für dich als Spielleiter wichtig zu überlegen, was denn alles kommuniziert werden sollte. Immerhin kannst du keinen 30-minütigen Vortrag halten über das was die Spieler sehen, hören schmecken, fühlen usw. Deine Spieler würden wahrscheinlich einpennen. Mir ist das jedenfalls schon einmal passiert (als GM aber auch als Spieler).

Als Spielleiter steht man vor einem Dilemma. Du möchtest gerne, dass deine Spieler mit deinen Beschreibungen möglichst gut in das Geschehen abtauchen können. Auf der anderen Seite aber, möchten die Spieler mit ihren Charakteren etwas tun. Und ihre Aufmerksamkeitsspanne ist begrenzt. Du wanderst immer auf dem schmalen Grad zwischen einer gelungenen Beschreibung und der aufkommenden Langeweile oder Überforderung der Spieler. Du kannst noch so reißerisch und spannend Erzählen, doch je länger die Spieler nichts unternehmen können und nur „Zuschauer“ sind, desto wahrscheinlicher sinkt ihre Aufmerksamkeit.

### "Storytelling mit Plan"

Bevor ich dir die **4 Arten der Narration** vorstelle, möchte ich dir daher grundlegende Richtlinien im Bezug auf Kommunikation im Pen and Paper vorstellen.

### **Deine Kommunikation muss wichtige Informationen für die Spieler vermitteln.**

Alles was du sagst sollte einen Zweck haben. Der Zweck kann sehr unterschiedlich sein, aber es sollte wenigstens einen geben. Vielleicht möchtest du eine Stimmung vermitteln, oder einen Antagonisten richtig unsympathisch darstellen. Beschreibst du z.B. die ausgestopften Tierköpfe an der Tavernenwand, möchtest du darauf hinweisen, dass der Wirt entweder mal Jäger war oder ein Jäger hier seine Trophäen präsentiert. Vielleicht hat dies ja sogar mit dem Abenteuer zu tun. Aber wenn nicht dann haben die Spieler wenigstens Informationen über den Wirt erhalten.

### **Beschreibungen so kurz wie möglich, so lang wie nötig. Keine komplizierte blumige Sprache aus deinen Lieblings- Fantasyromanen.**

Das Dilemma mit der Aufmerksamkeitsspanne deiner Spieler habe ich dir schon vorgestellt. Jetzt kommt eine weitere Sache hinzu. Nutze möglichst wenig blumige und vor allem keine komplizierte Sprache. Wenn du ein Buch liest dann klappt das, denn dein Sehsinn verarbeitet das Gelesene viel besser.



Automatisch liest du auch mal langsamer und mal schneller oder liest eine Zeile noch einmal um dir das Gelesene richtig vorzustellen.

Wenn du aber nur auf deinen Gehörsinn angewiesen bist, dann fällt dir das viel schwerer. Bei einem Hörbuch mag das noch gut klappen, denn da konzentrierst du dich komplett auf deine Vorstellungskraft. Beim Pen and Paper muss sich der Spieler aber auch gleichzeitig Gedanken machen wie er mit seinem Charakter darauf reagiert und das Gehörte interpretiert. Als GM sollst du deine Beschreibungen jetzt nicht komplett gefühllos und trocken runter rattern. Denke nur immer daran, dass du deinen Spielern in erster Linie wichtige Informationen vermitteln willst, damit sie mit diesen was anfangen und mit ihren Charakteren handeln können.

### **Verstecke keine wichtigen Details.**

Als GM hast du den besten Überblick über das Geschehen. Du weißt ganz viel, was die Spieler nicht wissen. Geheimnisse, Motivationen der Nicht-Spieler-Charaktere und vieles mehr.



## DIE 4 ARTEN DER NARRATION

Du wirst daher häufig an Punkte kommen wo du abwägst: „Was kann ich den Spielern jetzt mitteilen? Was lasse ich ungesagt im Dunkeln?“

Deine Wahrnehmung ist aber stark getrübt und deine Entscheidungen häufig falsch. Denn es fällt schwer mit deinem GM-Wissen aus der Perspektive der Spieler auf die Situation zu gucken. Gerade in Mystery Abenteuern hat der GM häufig Angst „zu viel“ zu verraten. Diese Angst ist unbegründet. Deine Spieler müssen sich über so viele Dinge gleichzeitig Gedanken machen und deine Informationen verarbeiten, dass ein paar wichtige Informationen mehr, besser sind als weniger.

Hier eine Faustregel: Wenn du nicht sicher bist, ob du deinen Spielern in einer Situation eine Information geben sollst oder nicht, dann gib sie ihnen. Es ist besser „zu viel“ zu geben als „zu wenig“.

### **Lass die Spieler nicht immer "X" drücken, um voranzukommen (du kennst das aus Videospielen).**

Um zu erklären wie es geht, zeige ich dir am Besten wie es **NICHT** geht:

GM: Eure Gruppe läuft einen Waldweg entlang und sieht schon bald zwei Abzweigungen, einmal nach Links, einmal nach Rechts. In der Mitte der Gabelung liegt etwas auf dem Boden. Was tust du?

Spieler: Ich gehe näher um mir das anzuschauen.

GM: Du kommst näher und siehst zersplitterte Holzplanken, einst waren es Richtungsschilder. Was tust du?

Spieler: Was steht drauf?

GM: Einige Teile fehlen, aber in eine der Richtungen würde es nach...

Laaaaangweiiiiig. Die Handlungsentscheidungen des Spielers hatten keine wirkliche Relevanz. Hätte der Spieler bei diesem Spielleiter nicht danach gefragt, wäre sein Spielercharakter wohl eine Person, die völlig geistesabwesend durch die Welt schreitet. Lasse die Spieler nicht immer X drücken. Informationen die wichtig sind werden präsentiert und die Spieler zur Handlung aufgefordert, wenn es wirklich auf was ankommt.

So nun genug der Kommunikationgrundlagen. Kommen wir zu den **4 Arten der Narration**, welche du in der **Master RPG Struktur** nutzen wirst.

### **1. Ausgangslage (Exposition)**

Ist eine direkte Narration. Du gibst den Spielern Informationen, die die Helden in ihren Köpfen haben. Die meisten Abenteuer beginnen mit ein bisschen Exposition und erzählen den Spielern was ihre Helden zu erreichen versuchen und wieso. Du könntest also folgendes sagen:

*Zuletzt / Gerade befandet ihr euch noch dort und nun seid ihr hier. Ihr wollt folgendes erreichen/ mit diesen Informationen seid ihr hergekommen.*

### **2. Szenen Setting**

Ist dazu da, den Spielern zu sagen was sie sehen, hören, schmecken, fühlen und anderweitig in der Situation wahrnehmen. Szenen Setting Narration endet damit, dass die Spieler zum Handeln eingeladen werden. Beschreibe dein Szenen Setting nur 3 bis 4 Sätze lang. Der Erster Satz beschreibt die allgemeine Szene, der Rest der Sätze behandelt interessante Details. Lade zur Handlung ein, wenn wirkliche Entscheidung getroffen werden müssen.

Beispiel:

Ausgangslage (Exposition):

*In den schmutzigen Straßen von Kardun habt ihr nach Informationen zu möglichen Zeugen gesucht und einen Namen und einen Ort bekommen. Der Wirt Tristan mit seiner Kascheme Glücksheil. Ihr sucht ihn auf, denn möglicherweise kann er euch mehr zur Mordnacht verraten, sollte er denn da gewesen sein.*

Szenen Setting:

*Und so tretet ihr in die Glücksheil ein, deren Name wohl sarkastisch gewählt wurde und die schäbigste Absteige der Stadt zu sein scheint. Beim Eintritt kommt euch ein widerlicher Gestank aus kaltem Schweiß, Rauch und Alkoholatem entgegen, den die vereinzelt Kundschaft ausströmt. Der Wirt steht hinter seiner abgenutzten Holztheke und ohne euch zu begrüßen putzt er mürrisch mit zusammengekniffenen Augenbrauen seine Gläser. Hinter ihm an der Wand hängen fein säuberlich mehrere Militärorden und Auszeichnungen.*

Aufforderung zum Handeln:

*Wie wollt ihr den unhöflichen Wirt nach den Informationen befragen?*

### 3. Ausgang beschreiben

In den meisten Fällen haben die Spieler noch ein paar Nachfragen, um die Lage besser zu verstehen. Danach verkündet mindestens ein Spieler sein Vorgehen. Nachdem die Helden eine Handlung ausüben, beschreibst du den Ausgang dessen (mehr dazu unter **Kapitel 3. Entscheidungsfällung**).

Nachdem du den Ausgang beschrieben hast, nutzt du einen kleinen Bruchteil der Szenen Setting Narration, um zu beschreiben wie sich die Situation aufgrund ihrer Handlung nun geändert hat. Und natürlich lädst du im Anschluss zu einer neuen Handlung ein.

Diesen Zyklus wiederholst du so lange bis die Szene ihr Ende findet. Danach ist es Zeit für eine neue Szene.

Beispiel:

Spieler: *Mein Charakter hat selbst auch im Krieg gedient und weiß von den Schmerzen seine Kameraden im Kampf zu verlieren. Ich gehe zum Wirt, bestelle ein Bier und befrage ihn zu seinen Orden. Ich will mit dem Smalltalk sein Vertrauen gewinnen und ihm klar machen, dass er und ich eine Gemeinsamkeit haben.*

GM: *Alles klar.*

...Bisschen Schauspiel...

Ausgang Beschreiben + kleines Szenen Setting + auffordern zur Handlung:

GM: *Euer Gespräch verläuft ein wenig weiter und du merkst, dass der Wirt seine unfreundliche Art etwas reduziert und dich sogar ein wenig zu mögen scheint. In seinen Augen glitzern leicht die Tränen als er von seinen gefallenen Kameraden spricht. Der Zeitpunkt nach der Mordnacht zu fragen scheint gekommen zu sein. Wie gehst du vor und was fragst du ihn?*

### 4. Transition

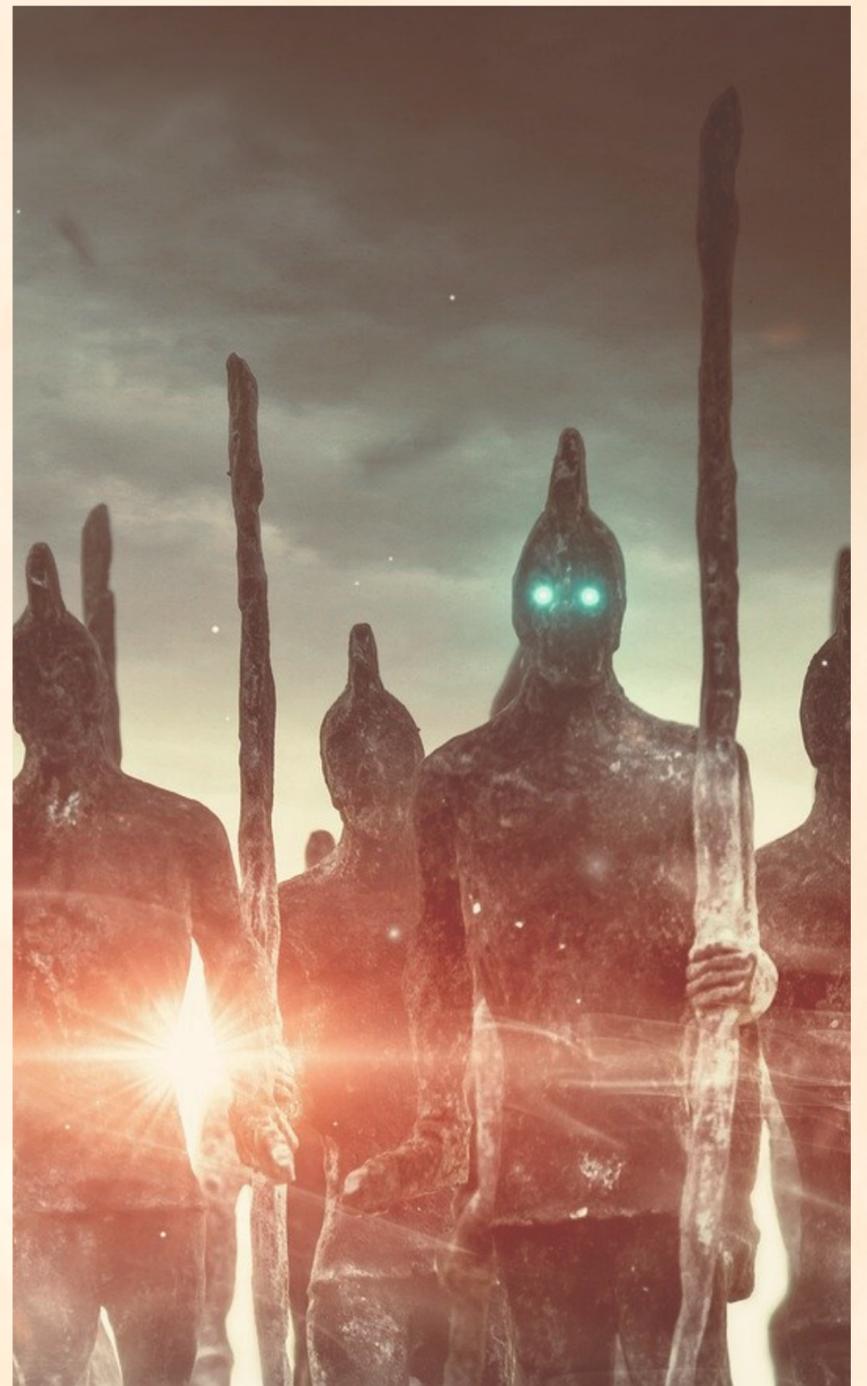
Transition heißt Übergang und ist eine Narration die beschreibt wie die Spieler von einer zur nächsten Szene kommen, meist über Beschreibung von Zeitabläufen oder der Bewegung von einem Ort zum anderen. Es reicht wenn dies in einem bis zwei Sätzen geschieht. Danach fängst du in in der **Master RPG Struktur** bei Punkt 1 an und beschreibst die Situation.

Eröffnet mit der Exposition und dem Szenen Setting.

Beispiel Transition:

GM: *Der Wirt Tristan konnte euch sehr helfen. Mit dem neu gewonnenen Wissen begeben sich nun zum Hafen.*

Du könntest den Eindruck haben, dass die vorgestellte Narration sehr linear wirkt. In meinem Beispiel habe ich jedoch nur einen einzelnen Spieler abgewickelt. In deiner Spielrunde wirst du aber sehr wahrscheinlich mehr als einen Spieler haben. Und mehr Spieler fördern mehr unterschiedliche Handlungsoptionen, mehr Entscheidungen und mehr Konsequenzen.





### KAPITEL 3

# LERNE DIE ENTSCHEIDUNGSFÄLLUNG

## ODER: "WANN SOLL GEWÜRFELT WERDEN?"

Ein markantes Kernelement eines Pen and Paper Rollenspiels sind die Würfel. Die Würfel helfen uns einen Grad der Unvorhersehbarkeit in das Spiel zu bringen. Die Spielercharaktere können ihre Fähigkeiten trainieren und die Wahrscheinlichkeiten, dass gewisse Aktionen erfolgreich sind, erhöhen. Aber es gibt nie eine 100%tige Erfolgschance.

**UND DAS IST GUT SO!** Denn so haben wir ein herrlich dynamisches Spiel, das Spieler und GM gleichermaßen überraschen kann und die Geschichte so aufregend macht.

Die Entscheidungsfallung ist ein Teil der **Master RPG Struktur**. Sie setzt immer da an, wenn die Spieler eine Handlung oder Aktion ihres Spielercharakters verkünden. Die Entscheidungsfallung ist dabei eine einfache Fragenabfolge, die dir hilft zu ermitteln ob der Spieler nun die Würfel rollen soll oder nicht.

Bevor ich dir zeige wie du die Entscheidungsfallung nutzt, möchte ich dir noch anhand einiger Richtlinien erklären welche weiteren Funktionen Würfel besitzen. Dieser Teil wird nämlich sehr häufig missverstanden und führt dazu, dass Würfel ihre Spannung verlieren.

## **Würfel sollen Bedeutung haben. Nutze sie nur wenn es wirklich um was wichtiges geht.**

Weiter unten in der Entscheidungsfällung wirst du lernen, dass Würfelwürfe echte Konsequenzen haben müssen. Positive oder negative. Wenn du als GM von einem Spieler verlangst, die Würfel in die Hand zu nehmen, dann sollen er und alle Beteiligten vor Aufregung die Luft anhalten. Das erreichst du, indem du nur Würfel verlangst bei denen ein Scheitern spürbare Konsequenzen hat. Nutze Würfel immer mit Bedacht. Tust du das nicht, dann verlieren die Würfe ihren Reiz und ihre Bedeutung.

## **Würfel sind Geschwindigkeitsbremsen.**

Ein weiterer Grund Würfel mit Bedacht einzusetzen ist, dass sie das Spiel pausieren. Je nach Regelwerk kann eine Probe mal länger und mal kürzer dauern. Aber so oder so geht das Spiel erst so richtig wieder weiter, wenn der Spieler fertig ist. Alle anderen Spieler können dabei zuschauen, mitfiebern oder sich Gedanken machen was sie selbst als nächstes tun wollen. Aber wirklich weiter geht es erst, wenn der aktive Spieler sein Würfelergebnis hat und der GM weiter mit seiner Beschreibung machen kann. Nutze also Würfel so wenig wie möglich, so viel wie nötig.

## **Spieler sollen keinen Würfelwurf vorschlagen.**

Eine einfache Regel. Nur der GM fordert Würfel. Der Spieler sagt **nicht** „*Ich möchte auf Heimlichkeit würfeln. Ich möchte auf Wahrnehmung würfeln. Ich möchte auf Schwertkunst würfeln.*“ Der Spieler soll die Handlung seines PC beschreiben. Was tut er? Wie tut er es? Was möchte er bezwecken? Der GM (Game Master) entscheidet ob gewürfelt wird und mit was.

# **DIE ENTSCHEIDUNGSFÄLLUNG**

In der **Master RPG Struktur** lädst du die Spieler in Punkt 2. zu einer Handlung ein. Danach verkündet mindestens ein Spieler eine Handlung / Aktion die sein Charakter ausüben möchte.

Der Spieler muss mit seiner Aktion folgendes vermitteln:

### **Absicht: Was möchte der Spieler mit seiner Aktion erreichen?**

- Die Aktion vom Spieler muss eine Absicht bzw. Intention haben. Z.B. „*ich möchte die Person auf der Straße unbemerkt bestehlen.*“

### **Herangehensweise: Wie möchte der Held sein Ziel erreichen?**

- Wie genau geht der Held vor? Beispiel von oben: „*ich rempel die Person ganz zufällig an, murmel eine Entschuldigung während meine Hand in seine Manteltasche gleitet.*“

GM und Spieler sollten klar kommunizieren, um herauszufinden was die Absicht und die Herangehensweise des Spielers ist.

Nachdem ein Spieler seine Aktion verkündet hat, **beginnt die Entscheidungsfällung.**

Der GM stellt sich nun bestimmte Fragen. Ich habe dir dafür auf der nächsten Seite ein Flussdiagramm erstellt.

Während deiner ersten Runden als Spielleiter kannst du dir ruhig auch ein wenig Zeit nehmen. Wenn ein Spieler eine Handlung deklariert, atme tief durch und stelle dir die drei Fragen. Danach weißt du ob der Spieler automatisch scheitert, automatisch erfolgreich ist oder das Regelwerk und die Würfel benutzt werden sollen. Mit der Zeit wirst du die 3 Fragen ganz schnell und ohne viel Aufwand in deinem Kopf herunterrattern und deine Entscheidungsfällung schnell abwickeln.

# ENTSCHEIDUNGSFÄLLUNG FLUSSDIAGRAMMM

1. Kann die Herangehensweise des Spielers auch tatsächlich das gewünschte Ziel und Absicht erreichen?

NEIN

JA

Die Handlung kann **automatisch scheitern**.

2. Kann der Spieler beim Scheitern einer Aktion, ohne Probleme und Konsequenzen seine Handlung einfach erneut probieren bis er es irgendwann schafft?

NEIN

JA

Lass sie **automatisch erfolgreich** sein.

3. Die Herangehensweise der Aktion kann erfolgreich sein, aber auch scheitern. Würde ein Scheitern etwas bedeuten / Kannst du interessante oder spürbare Konsequenzen daraus entwickeln?

NEIN

JA

Lass sie **automatisch erfolgreich** sein.

Zeit das Regelwerk zu nutzen und zu würfeln.



# SCHLUSS - WAS NUN?

Zu jedem Zeitpunkt in einer Pen and Paper Spielrunde, befindest du dich in der **Master RPG Struktur**. Du kannst förmlich einen Finger auf einen der 5 Punkte halten. Auch in rollenspiellastigen Momenten geht es heruntergebrochen darum, dass die Spieler auf eine Situation eine Absicht und eine Herangehensweise finden. Das „Schauspiel“ ist natürlich ein wichtiger Spaßfaktor, doch musst du darin als GM genau zuhören, um eine Absicht und Herangehensweise zu ermitteln. Scheue dich nicht davor nach einem Rollenspiel-Moment eines Spielers, noch einmal genau nachzufragen.

Lernst du die 3 Kapitel flüssig umzusetzen, hast du eine mehr als solide Basis aufgebaut. Viel Stress und Druck, den neue wie auch alte GM`s verspüren, liegt darin begründet, dass sie diese Anleitung nicht kennen.

Auf der letzten Seite findest du eine Zusammenfassung. Drucke sie dir aus und halte sie beim Spiel bei dir.

Wenn du es bis hierhin geschafft hast dann gratuliere ich dir!

Wenn du noch hungrig bist dann kann ich dir nur wärmstens den **RPG PLAYER CODE** empfehlen. Ich garantiere dir, du wirst dort auch neues erfahren und lernen!

- Dein Mighty GM Oliver



# Zusammenfassung Master RPG Struktur

1

## **Beschreibe die Situation**

Anfang einer neuen Szene; Exposition: Direkte Narration. Du gibst den Spielern Informationen, die die Helden in ihren Köpfen haben. Erzähle den Spielern was ihre Helden zu erreichen versuchen und wieso.

Szenen Setting: Sag den Spielern was sie sehen, hören, schmecken, fühlen und anderweitig in der Situation wahrnehmen. Szenen Setting nur 3 bis 4 Sätze lang. Erster Satz beschreibt allgemeine Szene, der Rest der Sätze behandelt interessante Details und präsentiert einen Konflikt, Aufgabe etc.

2

## **Lade die Spieler zum Handeln ein**

Zuerst verkündet der Spieler eine Handlung / Aktion die sein Charakter ausüben möchte.

Eine Aktion muss folgendes vermitteln:

**Absicht:** Was möchte der Spieler mit seiner Aktion erreichen?

**Herangehensweise:** Wie möchte der Held sein Ziel erreichen?

Frage als GM nach, falls Absicht und Herangehensweise nicht deutlich werden

3

## **Bestimme den Ausgang der Handlungen: Entscheidungsfällung**

Nachdem der Spieler seine Aktion verkündet hat, stellt sich der GM folgende Fragen:

**A) Kann die Herangehensweise auch tatsächlich das gewünschte Ziel und Absicht erreichen?**

NEIN = Handlung kann automatisch scheitern

JA = gehe zu Schritt B.

**B) Kann der Spieler beim Scheitern einer Aktion, ohne Probleme und Konsequenzen seine Handlung einfach erneut probieren bis er es irgendwann schafft?**

JA = lass ihn automatisch erfolgreich sein

NEIN = gehe zu Schritt C.

**C) Die Herangehensweise der Aktion kann erfolgreich sein, aber auch scheitern. Würde ein Scheitern etwas bedeuten / Kannst du interessante oder spürbare Konsequenzen daraus entwickeln?**

NEIN = lass die Aktion automatisch erfolgreich sein

JA = Zeit das Regelwerk zu nutzen und zu würfeln

4

**Beginne von vorne mit Szenen Setting Punkt 1.**

**Beschreibe was sich aufgrund der Aktion verändert hat, lade zur Handlung ein und mache es wieder und wieder bis die Szene endet**

5

**Szene ist zu Ende; Transition Narration: Eine neue Szene beginnt und du fängst bei Punkt 1. Exposition wieder an.**

Transition: Narration die beschreibt, wie die Spieler von einer Szene zur nächsten Szene kommen, meist über Beschreibung von Zeitablauf oder Bewegung von einem Ort zum anderen.

# Zusammenfassung Master RPG Struktur

1

## **Beschreibe die Situation**

Anfang einer neuen Szene; Exposition: Direkte Narration. Du gibst den Spielern Informationen, die die Helden in ihren Köpfen haben. Erzähle den Spielern was ihre Helden zu erreichen versuchen und wieso.

Szenen Setting: Sag den Spielern was sie sehen, hören, schmecken, fühlen und anderweitig in der Situation wahrnehmen. Szenen Setting nur 3 bis 4 Sätze lang. Erster Satz beschreibt allgemeine Szene, der Rest der Sätze behandelt interessante Details und präsentiert einen Konflikt, Aufgabe etc.

2

## **Lade die Spieler zum Handeln ein**

Zuerst verkündet der Spieler eine Handlung / Aktion die sein Charakter ausüben möchte.

Eine Aktion muss folgendes vermitteln:

**Absicht:** Was möchte der Spieler mit seiner Aktion erreichen?

**Herangehensweise:** Wie möchte der Held sein Ziel erreichen?

Frage als GM nach, falls Absicht und Herangehensweise nicht deutlich werden

3

## **Bestimme den Ausgang der Handlungen: Entscheidungsfällung**

Nachdem der Spieler seine Aktion verkündet hat, stellt sich der GM folgende Fragen:

**A) Kann die Herangehensweise auch tatsächlich das gewünschte Ziel und Absicht erreichen?**

NEIN = Handlung kann automatisch scheitern

JA = gehe zu Schritt B.

**B) Kann der Spieler beim Scheitern einer Aktion, ohne Probleme und Konsequenzen seine Handlung einfach erneut probieren bis er es irgendwann schafft?**

JA = lass ihn automatisch erfolgreich sein

NEIN = gehe zu Schritt C.

**C) Die Herangehensweise der Aktion kann erfolgreich sein, aber auch scheitern. Würde ein Scheitern etwas bedeuten / Kannst du interessante oder spürbare Konsequenzen daraus entwickeln?**

NEIN = lass die Aktion automatisch erfolgreich sein

JA = Zeit das Regelwerk zu nutzen und zu würfeln

4

**Beginne von vorne mit Szenen Setting Punkt 1.**

**Beschreibe was sich aufgrund der Aktion verändert hat, lade zur Handlung ein und mache es wieder und wieder bis die Szene endet**

5

**Szene ist zu Ende; Transition Narration: Eine neue Szene beginnt und du fängst bei Punkt 1. Exposition wieder an.**

Transition: Narration die beschreibt, wie die Spieler von einer Szene zur nächsten Szene kommen, meist über Beschreibung von Zeitablauf oder Bewegung von einem Ort zum anderen.