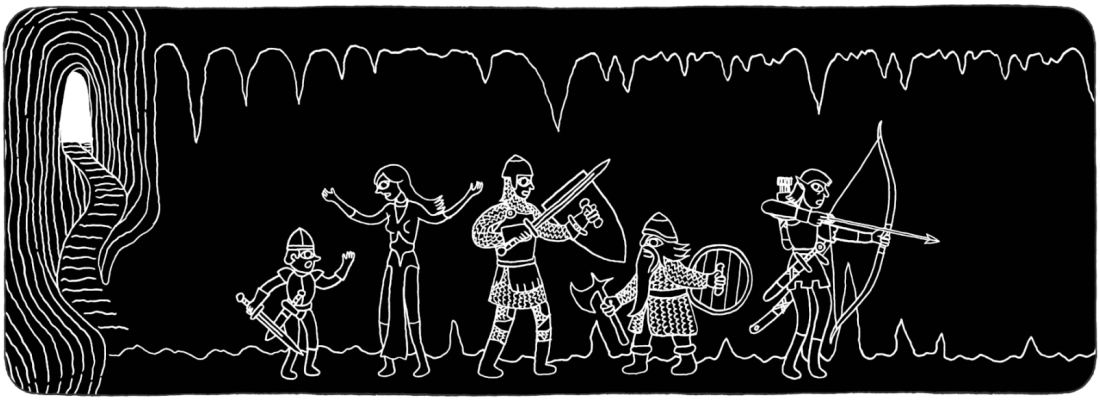
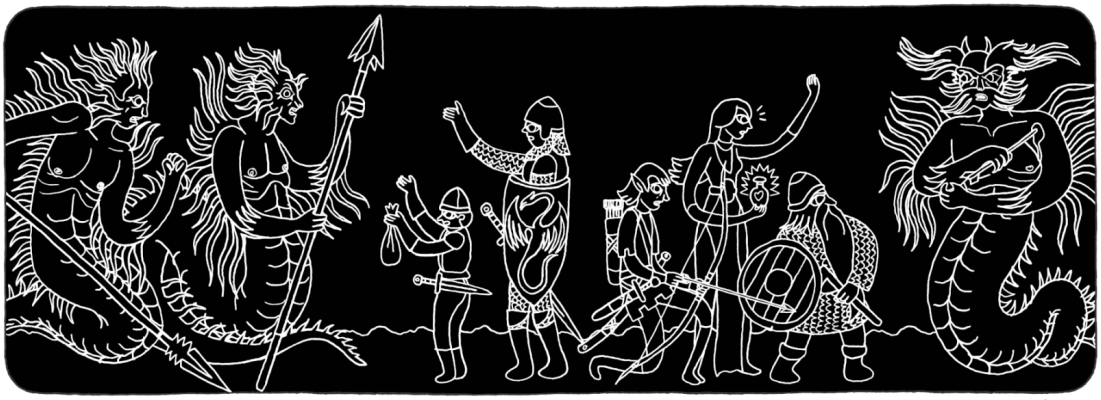


PRINCIPIA APOCRYPHA

Elementare Axiome & Aphorismen des Leitens und Spielens von Oldschool-Rollenspielen von Ben Milton & Steven Lumpkin

Zusammengestellt & ergänzt von David Perry
Illustriert & illuminiert von Evlyn Moreau



Die Originalversion dieses Dokuments sowie Übersetzungen in andere Sprachen sind auf folgender Seite zu finden:

lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.html

Vielen Dank an G+-Freunde, den Discord-Server „RPG Talk“ und den Rest der Gygax’schen Demokratie für ihre Weisheit und Anmerkungen.

Einen besonderen Dank an
Evlyn Moreau & Eric Nieudan

Original-Layout von
David Perry

Deutsche Übersetzung und Satz von
Sascha Schnitzer

Deutsches Lektorat von
Julia Silberer

Dieses Werk darf unter der Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License frei weitergegeben werden.

Autorenschlüssel

Ⓜ Ben Milton

Entwickler von *Knave* und Rezensent auf *Questing Beast*:

questingblog.com

Originaltext der Prinzipien aus *Maze Rats*:

drivethrurpg.com/product/197158

Ⓛ Steven Lumpkin

SL von *Rollplay*: *The West Marches* und anderen Reihen

Originaltext der Prinzipien aus den Posts
Agendas for Old School Gaming:

roll1d100.blogspot.com

Ⓟ David Perry

Bescheidene Anmerkungen eines synkretischen SL-Novizen:

lithyscaphe.blogspot.com

Illustrationen von **Evlyn Moreau**

Künstlerin und Orchestratorin des *Chromatic-Soup*-Magazins
und anderen großartigen spielbaren Materials:

chaudronchromatique.blogspot.com

Einleitung

Den Kontext von Oldschool-Spielen wiederentdecken

Spielern und Spielleitern, die den Oldschool-Spielstil frisch für sich entdecken, fehlt der historische Kontext, den die Spielentwickler der Szene meist als gegeben betrachten. So manches schlanke Oldschool-Rollenspiel bietet nicht gerade viel Hilfestellung, wie es am Tisch zu leiten ist. Ich kann mir vorstellen, dass Neulinge sich infolge dessen ziemlich alleingelassen fühlen oder keine guten Erfahrungen mit diesem Spielstil sammeln.

Daher habe ich mich entschieden, einige hilfreiche Ratschläge zusammenzutragen, inspiriert von den so eingängigen wie anschaulichen „SL-Prinzipien", wie sie bei *Apocalypse World* und davon abstammenden Spielen zum Einsatz kommen.

Die Prinzipien bemühen primär zwei Quellen, die schon an sich exzellent sind: *Maze Rats*, ein schlankes Oldschool-Rollenspiel von Ben Milton, sowie einige tiefsinnige Beiträge und Vlogs von Steve Lumpkin auf seinem Blog *1d100*. Diese Quellen sind wie im Vorwort erklärt gekennzeichnet. Ich habe mir erlaubt, sie etwas zu anzupassen, damit sie sich besser ins Gesamtbild fügen, sowie sie um einprägsame Titel und einige meiner eigenen Anmerkungen und Prinzipien zu ergänzen.

Was ist der Oldschool-Spielstil?

Eine prägnante Definition ist schwierig und bestenfalls höchst subjektiv, aber mir persönlich gefällt diese Version von Ben Milton:

„*Je mehr der folgenden Elemente eine Kampagne besitzt, umso oldschooliger ist sie: eine hohe Charaktersterblichkeit, eine offene Welt, ein Mangel an vorgefertigter Handlung, ein Fokus auf kreative Problemlösungen, ein erkundungsförderndes Belohnungssystem (meist EP für Schätze), das Ignorieren des „Spielgleichgewichts" im Kontext von Begegnungen und der Einsatz von Zufallstabellen zur Generierung von Weltelementen, welche Spieler und Spielleiter zugleich überraschen. Außerdem eine ausgeprägte Do-It-Yourself-Mentalität und die Bereitschaft, die eigene Arbeit zu teilen und die Kreativität anderer ins eigene Spiel zu integrieren.*"

Diese Elemente waren zur Anfangszeit des Hobbys allgegenwärtig. Auf den ersten Blick mögen sie krude, lästig oder veraltet wirken. Allerdings finden viele Spieler die aus ihnen resultierende Spielerfahrung äußerst reizvoll. Diese Elemente können für mehr Kreativität, Engagement, Faszination und Erfolgserlebnisse sorgen.

Eine Vorliebe für einen Oldschool-Spielstil sollte nicht zwangsläufig als Anfall von Nostalgie verstanden werden. Auch wenn das in einigen Fällen zutreffen mag, gibt es doch eine wachsende Zahl an Spielern, die diesen Spielstil schätzen, obwohl sie zu seinen Glanzzeiten noch nicht einmal geboren waren. Außerdem gibt es jenseits schlichter Retroklone auch elegante Modernisierungen, Neuinterpretationen und gänzlich neue und innovative Regelsysteme, die diesen Spielstil unterstützen, und noch viele mehr, die mit ihm vereinbar sind.

Links zu empfohlenen Spielen und weiterem Einführungsmaterial finden sich auf folgendem englischsprachigen Blog:

lithyscaphe.blogspot.com/p/principia-apocrypha.html

Die Prinzipien anwenden

Es hilft, diese Prinzipien als Regeln aufzufassen, die du als Spielleiter zusätzlich zu den niedergeschriebenen Spielregeln befolgst. Versuche dich auf sie zu besinnen, falls du dir je unsicher sein solltest, was in einer bestimmten Situation zu tun ist. Sie helfen dir dabei, einen Oldschool-Spielstil umzusetzen.

Es versteht sich von selbst, dass sie – abhängig von Atmosphäre, Maßstab, Stil und dergleichen – nicht alle gleichermaßen zu deinem Spiel oder einem bestimmten Abenteuer passen. Zwar sind sie zugunsten der Einprägsamkeit als Gebote verfasst, dennoch solltest du sie mit Bedacht verwenden und je nach Bedarf jene ignorieren, die an deinem Tisch einfach nicht zünden.

Wenn du mit einem bestimmten Spielstil im Sinn an ein Regelsystem herangehst, stehen einige ihrer Aspekte eventuell im Widerspruch zueinander. Aber zerbrich dir vor Spielbeginn nicht unnötig den Kopf über Spielphilosophien. Jede Gruppe ist anders, so dass sich diese Differenzen nur in der Praxis klären lassen. Frag deine Spieler, ob ihnen das Spielgefühl zusagt, und etabliere entsprechend Hausregeln oder wechsle das System. Spielen ist ein chaotischer, sich wandelnder Prozess und kein Kunstwerk, das es zu perfektionieren gilt.

Die OSR und das Kernprinzip

Die „Old School Renaissance“ – oder OSR – ist eine Szene und Gemeinschaft (oder eine Überschneidung zahlloser Subkulturen) von Leuten, die Spaß am Oldschool-Spielstil haben. Wie jede andere Gemeinschaft setzt sie sich aus den unterschiedlichsten Individuen zusammen, die ihre Vorstellungen miteinander teilen. Bei einigen dieser Vorstellungen wird es sich unausweichlich um feste Überzeugungen handeln. Manche sind lautstärker, andere gezielt provokant. Dramen, Missverständnisse, Konflikte und Beleidigungen lassen sich leider nicht vermeiden. Wie in jeder anderen Gemeinschaft liegt es in der Verantwortung aller ihrer Mitglieder, eine für Veteranen und Neulinge gleichermaßen funktionierende Umgebung zu fördern und zu wahren.

Aber wenn es hart auf hart kommt, erinnere dich an das Kernprinzip:

Es ist dein Tisch

Die Art, wie ihr spielt, ist nicht auf magische Weise von der Meinung anderer abhängig. Niemand kann euch vorschreiben, wie ihr Spaß habt. Finde einfach heraus, was an deinem Tisch funktioniert.

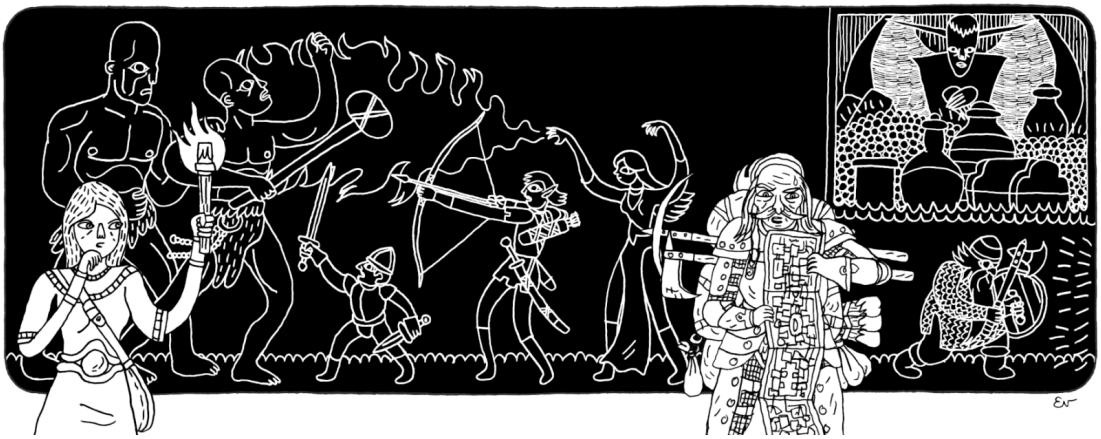
Wenn dir jemand vorwirft, etwas falsch zu machen, tut er das in der vermeintlich guten Absicht, dir die Spielweise näherzubringen, die ihm Spaß bereitet. Allerdings unterscheiden sich eure Spielsituationen in zahlreichen unscheinbaren Variablen. Teil der Idee hinter diesen Prinzipien ist, eine Vorstellung davon zu vermitteln, was manche unter der OSR und einem Oldschool-Spielstil verstehen, sowie die Intention bestimmter Regeln und Methoden zu erläutern.

Nachdem dies nun geklärt ist, komme ich nicht umhin zu erwähnen, dass die OSR eine Ansammlung unvorstellbar kreativer Menschen und ein Füllhorn einzigartigen und mitreißenden Materials ist, das du im Ganzen oder als Inspiration in dein Spiel einbauen kannst. Solltest du noch kein Teil der Gemeinschaft sein, fasse dies bitte als Einladung auf, am Diskurs teilzuhaben und deine Ideen zu teilen! Die OSR und die Grenzen dessen, was ihre Spiele bewirken können, wachsen mit neuen Perspektiven.

Anders ausgedrückt: Die OSR-Szene ist kein Regelwerk, das es zu befolgen gilt, sondern ein sich stetig entwickelnder „Appendix N“.

–David Perry

Sei ein unparteiischer Schiedsrichter



Improvisiere Regeln, wo sie fehlen

Ⓟ Das ursprünglichste Oldschool-Prinzip. Oldschool-Spiele sind meist zurückhaltend, was von den Regeln abgedeckte Situationen angeht. Meist sind sie minimalistisch, ohne „Fertigkeiten“ oder „Talente“. Das ist ein Vorteil, kein Nachteil. Die daraus resultierende Flexibilität ermöglicht überhaupt erst den Großteil dessen, was den Reiz von Oldschool-Spielen ausmacht. Erlaube deinen Spielern, diese Freiheit auszukosten und verrückte Dinge anzustellen. Der Rahmen des logisch Möglichen richtet sich dabei ganz nach deinem Geschmack.

Ⓟ Begegnet dir eine Situation, die die Regeln nicht abzudecken scheinen, verschwende keine Zeit mit Nachschlagen. Handhabe die Situation stattdessen gemäß deinem gesunden Menschenverstand und der Intention des Spiels und mach weiter. Es muss nicht perfekt sein. Solltest du später feststellen, dass tatsächlich keine passende Regel existiert, und die Situation erneut eintreten, halte deine Handhabe fest und wende sie konsistent an.

Löse dich von ihrem Schicksal

Ⓟ Als Spielleiter (oder Meister oder was auch immer euer bevorzugter Titel sein mag) bist du weder der Antagonist der Spieler oder ihrer Charaktere, noch bist du der Autor ihrer Geschichte. Stelle die Welt, ihre Bewohner und vor allem deren Reaktion auf das Verhalten der Charaktere authentisch dar. Mach es dir nicht zum Ziel, eine Geschichte zu erzählen, sondern lass diese organisch aus der Interaktion der Charaktere mit der Welt erwachsen.

Ⓜ Sei gerecht und unparteiisch. Fälsche keine Würfelergebnisse und sieh davon ab, verdeckt zu würfeln. So bleibt das Spiel ehrlich und gefährlich und du musst dir nicht vorwerfen lassen, jemanden zu bevorzugen oder die Geschichte in eine Richtung zu lenken. Außerdem ermutigt dies die Spieler, sich auf fiktiver Ebene mit der Welt statt auf persönlicher Ebene mit dem Spielleiter auseinanderzusetzen.

Gestalte deine Vorbereitung flexibel

Ⓜ Bereite keinen Handlungsablauf vor, dem die Spieler folgen sollen. Beobachte während des Spiels, wie die Spieler mit Situationen umgehen, und leite daraus die Konsequenzen ihrer Handlungen ab. Plane nicht zu weit voraus – Spieler tun selten, was man erwartet.

Ⓜ Übertreib es nicht mit der Vorbereitung! Beschränke dich auf grobe Ideen, die du je nach Spielfluss an die Entscheidungen der Spieler anpassen kannst. Behalte im Hinterkopf, dass ungenutzte Vorbereitung auch in späteren Sitzungen noch zum Einsatz kommen kann. Frage die Spieler nach jeder Sitzung, was sie als Nächstes vorhaben, und bereite entsprechend einige passende Situationen vor. Die Spieler sollten die Stoßrichtung des Spiels vorgeben, nicht der Spielleiter.

Ⓟ Einige Rollenspielprodukte fungieren mehr als Werkzeugkasten denn als Quellenbuch, was dabei hilft, eine einzigartige, flexible Kampagnenwelt um deine Spieler herum aufzubauen, statt sie in das steife Korsett einer von jemand anderem verfassten Welt zu zwängen.

Konstruiere reaktive Situationen

Ⓟ Etabliere Situationen mit mehreren Akteuren oder Fraktionen, die jeweils ihre eigenen Ziele verfolgen. Lass zu, dass die Handlungen der Spieler dieses Geflecht beeinflussen und die Konsequenzen daraus wiederum die Spieler beeinflussen. Führe vor, wie Situationen sich zum Schlechten wenden, falls die Spieler sich ihrer nicht annehmen.

Ⓜ Eine Möglichkeit zur Etablierung interessanter Situationen ist es, ein Diagramm zu zeichnen, das die Zusammenhänge zwischen den einzelnen Elementen aufzeigt und den Spielern vermittelt, wie sie in das Geschehen eingreifen können.

Öffne dein Herz für das Chaos …

Ⓟ Folge der Eingebung der launischsten aller Musen: der Würfel. Dich allein auf deine eigene Kreativität zu verlassen, ist auf Dauer äußerst anstrengend und womöglich vorhersehbar, so dass sich die Welt für die Spieler nicht echt anfühlt. Zudem fällt es durch zufällige Ergebnisse und Inspiration von außen leichter, sich vom Schicksal der Charaktere zu lösen.

Ⓜ Zufallstabellen bringen Abwechslung ins Spiel. Ihre überraschenden Wendungen sorgen für Schwung und Spannung, wie sie sich anderweitig kaum improvisieren lassen.

…, aber verliere die Ordnung nicht aus den Augen

Ⓟ Strapaziere Zufallsergebnisse aber nicht in einem Maß, das die Welt willkürlich wirken lässt. Falls es eine logische Option, Ursache oder Konsequenz gibt, entscheide dich für diese. So gewährleistest du die Plausibilität der Welt und schaffst eine Grundlage für die Pläne der Spieler. Außerdem verstärkt dies das Überraschungselement und den Reiz des Zufalls, wenn du dann wieder auf diesen zurückgreifst. Es empfiehlt sich zudem, Zufallstabellen deinem Spiel anzupassen, um die Stimmigkeit der Welt zu wahren.

Lass sie von der Leine

Ⓟ Lass die Spieler ruhig wissen, welcher Aspekt am besten ausgearbeitet ist, aber zwinge sie nicht in eine Richtung, wenn sie eine andere einschlagen. Solltest du unschlüssig sein, was sie dort erwartet, fülle die Lücken mithilfe von Zufallstabellen und baue zwischen den Sitzungen darauf auf. Teile ihre Begeisterung und lass dich auf ihr Chaos ein.

Bring sie zum Nachdenken

EP für Entdeckungen & Ungemach

Ⓟ Viele Oldschool-Spiele bemessen die verdienten EP in direktem Verhältnis zum Wert der geborgenen Schätze. Das ist eine praktische Abstraktion der Lehren, die die Charaktere aus den Entdeckungen und Widrigkeiten der Schatzsuche ziehen.

Ⓟ Auch das Bezwingen von Monstern kann EP einbringen, wobei jene hierfür nicht einmal zwangsläufig getötet werden müssen. Allerdings ist dies meist weit weniger ertragreich als die von ihnen behüteten Schätze. Das schafft Anreize für die Spieler, Monster auszutricksen, statt sie zu bekämpfen.

Ⓟ Schatz-EP sind der Treibstoff des Spiels. Die Pläne der Spieler werden sich meist ganz danach ausrichten. Zudem dienen sie als effektiver Steuermechanismus, mit dem sich die Häufigkeit von Stufenaufstiegen kontrollieren lässt. Du kannst den Schwerpunkt deines Spiels nach Belieben anpassen, indem du Belohnungen für das Erkunden der Wildnis, das Befreien von Gefangenen oder die Beschaffung von Büchern, alchemistischer Ingredienzen, kristallisierter Erinnerungen und dergleichen einbaust.

Spielerkreativität trumpft Charakterfähigkeiten

Ⓜ Oldschool-Charaktere fallen recht minimalistisch aus, da Charakterbögen meist nur konsultiert werden, wenn die Spieler sich einen Fehler erlauben. Spieler sollen Herausforderungen nicht mit Würfelwürfen bewältigen, sondern mit ihren eigenen Ideen. Konfrontiere sie also mit Problemen, die kein obskures Wissen voraussetzen und keine einfache, sondern zahlreiche herausfordernde Lösungen haben.

Ⓜ Beispiele: Überquert einen Graben voller Krokodile. Eine Tür in einem tiefen Gewölbe öffnet sich nur in direktem Sonnenlicht. Bergt einen Schlüssel aus einem Säuresee.

Belohne gute Ideen, statt sie zu sabotieren

Ⓜ Clevere Problemlösungen sollten generell funktionieren, solange sie im Bereich des Machbaren liegen. Sei großzügig. Falls die Aktion nicht gerade erfolgversprechend oder gar gefährlich scheint, fordere einen Attributs- oder Rettungswurf. Schließe eine kreative Lösung nur aus, wenn sie offensichtlich unmöglich ist.

Ⓜ Falls deine Spieler sich mit dieser Denkweise schwertun, konfrontiere sie mit Problemen, die in einer direkten Auseinandersetzung nahezu unlösbar sind, und belohne jeden auch nur ansatzweise kreativen Lösungsansatz. Eine deiner Aufgaben als Spielleiter ist es, diese Mentalität zu fördern. Teile ihnen ruhig mit, dass Ideenreichtum sie weiter bringen wird als bloße Gewalt.

Ⓟ Entscheide im Zweifelsfall zu ihren Gunsten, wenn es ihnen im Rahmen der Handlung gelingt, sich einen Vorteil zu verschaffen. Zögere nicht, dem mit einem spielmechanischen Vorteil Rechnung zu tragen.

Frag nach, wie sie etwas anstellen

Ⓟ Ermutige die Spieler, die fiktive Umgebung „manuell“ zu ergründen, indem du nachhakst, wie sie etwas bewerkstelligen, statt ihre Handlung auf einen Würfelwurf oder eine Charakterfähigkeit zu reduzieren. Falls sie das Handtuch werfen, kannst du ihnen immer noch einen Wurf zugestehen, um eine Erkenntnis oder einen Hinweis zu erlangen.

Erlaube ihnen, die Welt zu manipulieren

Ⓜ Statt Gewalt sollten kreative Problemlösungen im Vordergrund stehen. Stelle den Spielern also Werkzeuge zur Verfügung, die solche begünstigen. Werkzeuge schaffen neue Möglichkeiten, mit der Welt zu interagieren. Sorge also für Elemente, die den Spielern gestatten, die Welt ihren Vorstellungen entsprechend zu beeinflussen.

Ⓜ Beispiele: Manipulierbare rivalisierende Fraktionen, Tränke mit irritierend spezifischen Auswirkungen, kombinierbare oder umfunktionierbare Gegenstände, Gewölbe mit Abkürzungen und Geheimgängen.

Ein guter Gegenstand ist ein einzigartiges Werkzeug

Ⓜ Ein gutes Werkzeug gewährt nicht (nur) einen Schadens- oder Würfelbonus, es hat eine eigentümliche und äußerst spezifische Wirkung, die nur durch raffinierten Einsatz ihr volles Potenzial entfaltet. So kannst du aus jeder Problemstellung ein Rätsel machen und kreative Lösungsansätze fördern.

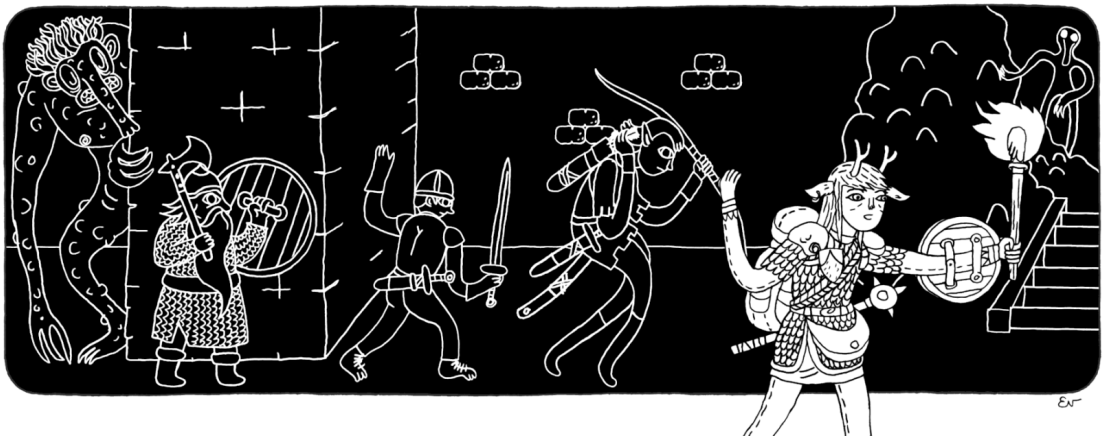
Ⓜ Beispiele: Ein Seil, das auf Kommando so starr wie Stahl wird. Eine Münze, die immer auf der von dir gewünschten Seite landet. Eine Glocke, die eine Aura der Stille um sich herum schafft.

Ⓟ Lass nicht zu, dass magische Gegenstände zu Superkräften werden, die jegliche Herausforderung trivialisieren. Versieh sie mit einer Nebenwirkung, einem reizvollen Aufwand oder begrenzten Ladungen.

Ignoriere die vierte Wand

Ⓟ Zerbrich dir nicht den Kopf über „Metagaming“ oder die Differenzierung zwischen Spieler- und Charakterwissen. Lege mehr Wert auf den Ideenreichtum der Spieler denn auf die Darstellung ihrer Charaktere.

Baue steinige Wege & Zwickmühlen



Stell sie vor schwierige Entscheidungen

Ⓜ Lass sie Risiko und Nutzen abwägen. Je tiefer die Spieler sich in die Wildnis oder ein Gewölbe vorwagen, desto gefährlicher sollte sich ihr Unterfangen gestalten. Idealerweise hinterfragen sie stets, ob sie ihr Glück weiter auf die Probe stellen wollen, sei es nun, weil ihre Ressourcen schwinden (wie Rationen, Trefferpunkte, Ausrüstung oder Licht) oder weil die Gefahr mit längerem Aufenthalt zunimmt. Die größten Schätze sind auch am schwersten zu erlangen.

Ⓜ Risiko und Nutzen sind auch im Kampf essenziell. Die niedrige Zahl an Trefferpunkten lässt die Spieler sich rasch die Frage stellen: „Ist es besser, mich zurückziehen und es zu einem späteren Zeitpunkt nochmal zu versuchen, oder setze ich jetzt alles aufs Spiel?“ Diese Abwägung macht den Reiz eines Kampfes aus.

Ⓜ Strebe Situationen an, in denen alle offensichtlichen Optionen heftige Konsequenzen nach sich ziehen. Dies fördert ausgefallene Lösungen und unkonventionelles Denken.

Sprenge ihre Erwartungen

Ⓟ Es lässt sich nicht vermeiden, dass Spieler Kenntnisse gängiger Fantasy-Elemente aus der Popkultur an den Spieltisch mitbringen. Überrasche sie und verleihe bekannten Monstern, Schauplätzen und Situationen deine eigene Note. Dadurch hältst du die Spieler an, die Unterschiede und folglich neue Lösungsansätze zu ergründen.

Ersinne Herausforderungen mit mehreren Lösungen …

P Vermeide Nadelöhre im Ablauf. Biete den Spielern offenkundige und gleichwertige, aber unterschiedlich herausfordernde Alternativen. Du kannst auch ein Ass im Ärmel behalten, das sie erst zutage fördern müssen. Dabei kann es sich um eine bessere, wenn auch nicht offensichtliche Lösung handeln – vielleicht nicht minder schwierig, aber vorteilhafter.

L „Die Spieler müssen an diesem magisch verriegelten eisernen Tor vorbei – aber wie? Einer der NSCs hat vermutlich einen Schlüssel … und in Raum 12C ist ein Trank des Metallfraßes versteckt." Achte beim Aufbau deiner Abenteuer darauf, dass du sie mit Herausforderungen spickst, für die du selbst schon eine Lösung kennst. Vielleicht verfügen die Charaktere über die grundlegenden Kompetenzen, der Herausforderung zu begegnen, oder du hast die Lösung irgendwo anders für sie platziert. Ermutige die Spieler so, die Fiktion zu ergründen und zu erkunden. Ist eine Herausforderung essenziell für die Fortsetzung des Abenteuers, ziehe in Betracht, mehrere Lösungen einzubauen. Drei ist eine vernünftige Zahl.

… und Herausforderungen ohne Lösung

P Hab Vertrauen in deine Spieler. Gib ihnen die Gelegenheit, dich zu überraschen und vollkommen unvorhergesehene Lösungen zu finden, die dir nie in den Sinn gekommen wären. Manchmal sind dies die befriedigendsten Herausforderungen.

L „Ein lebender Mahlstrom aus unersättlicher psychischer Energie lauert in der Tiefe. Diesen müssen die Spieler irgendwie überwinden, falls sie den Goldenen Falken in die Finger bekommen möchten, auch wenn ich keine Ahnung habe, wie sie das anstellen sollen." Solche Herausforderungen zwingen Spieler, kreativ zu sein und unerwartete Lösungen zu finden. Gib jedoch Acht, diese Herausforderungen nicht an Stellen einzubauen, die für die Fortsetzung des Abenteuers essenziell sind (es sei denn, du willst, dass die Spieler sich zurückziehen und später zurückkehren). Ihr spärlicher Einsatz kann jedoch für Abwechslung und große Erfolgserlebnisse sorgen.

Würfle mit dem Tod

Tödliche, aber vermeidbare Konflikte

Ⓜ Kämpfe in Oldschool-Rollenspielen sind meist weder ausgewogen noch fair. Die Charaktere sollten mächtigeren und zahlenmäßig überlegenen Widersachern begegnen. Dadurch sind die Spieler dazu angehalten, Kämpfe wie echte Kampfsituationen zu behandeln und sich mit Einfallsreichtum, Planung und taktischer List einen Vorteil zu verschaffen. Stelle klar, dass ihr Überleben allein davon abhängt, ob sie intelligenter und besser vorbereitet als die Gegenseite sind.

Ⓟ Bei Oldschool-Gewölben geht es meist nicht darum, sie von Gegnern zu „säubern". Sie beschränken und konzentrieren Handlungsmöglichkeiten. Dadurch ist es sowohl für die Spieler als auch für den Spielleiter einfacher, die gegebenen Probleme zu identifizieren, zu analysieren und zu bewältigen. Potenziell tödliche Kämpfe sind eine häufig auftretende Problemstellung, bei der zahlreiche alternative Lösungsansätze zu einer direkten Konfrontation gefördert werden sollten.

Erhalte den Druck aufrecht

Ⓜ Wahre Anspannung und Zeitdruck – sei es, indem du regelmäßig auf Zufallsbegegnungen würfelst, sich das Gewölbe mit Sand füllt oder ein vergifteter Charakter innerhalb von zehn Phasen sterben wird. So erzeugst du einen Zwiespalt zwischen Erkundungs- und Erbeutungsdrang einerseits und andererseits der Angst, zu lange zu verweilen.

Ⓟ Sollten die Spieler sich wiederholt an einer Herausforderung versuchen, wie eine Probe, um ein Schloss zu knacken, konfrontiere sie mit einer Konsequenz, wie der Wahrscheinlichkeit, einem umherstreifenden Monster zu begegnen. Gewähre ihnen Verschnaufpausen: zurück in der Stadt, auf langen Reisen durch die Wildnis oder innerhalb eines gesicherten Raums in einem Gewölbe. Lass jedoch stets Raum für unvorhergesehene Schwierigkeiten, sei es bei einer 1 auf einem W6 pro Stunde, Tag, Woche oder was auch immer.

Überlass die Drecksarbeit den Würfeln

L Denke stets daran: Der Spielleiter ist kein Antagonist der Spieler, aber sie sind immer noch für ihr eigenes Überleben verantwortlich.

M Implizieren die Regeln und Würfel, dass ein Charakter tot ist, ist er tot. Spielercharaktere vor dem Tod in Schutz zu nehmen, resultiert in fehlender Spannung sowie Spielern, die rohe Gewalt als Lösung vorziehen.

P Unmissverständliche Charaktertode verleihen dem Abwägen von Risiko und Nutzen mehr Gewicht. Die Charaktererschaffung dieser Spiele ist nicht ohne Grund möglichst schnell und einfach gehalten. Wer Gefolgsleute anheuert, kann auch auf diese als schnellen Charakterersatz zurückgreifen. Aber mach dir keine Sorgen, dass die Spieler keine Bindung zu derart „schlichten“ Charakteren entwickeln – sobald sie etwas zu verlieren haben, ergibt sich das von selbst.

…, aber deute Lebensgefahr an

Ⓜ Gib den Spielern durch das rechtzeitige Streuen von Hinweisen die Gelegenheit, Gefahren und Hindernisse zu umgehen. Ein vollkommen willkürlicher Charaktertod sorgt nur für Frust. Der Charakter sollte stets die Schuld für seinen eigenen Tod tragen.

Ⓟ Zumindest sollte er den Grund dafür kennen.

Sei ihre Welt

Beschreibe die Lage

Ⓜ Halte keine wichtigen Details zurück. Falls ein Charakter etwas realistischerweise wissen sollte, teile dies dem Spieler mit und fahre fort. Das Spiel dreht sich um Entscheidungen, und diese lassen sich schwerlich ohne gute Kenntnis der Lage treffen.

Ⓛ Die Spieler werden deine Darstellung des Schauplatzes auf nützliche Informationen abklopfen. Versetz dich gedanklich in diese Welt, erkunde sie und kehre mit wertvollen Erkenntnissen zurück. Ebenso solltest du realistische Maßstäbe für die Präsenz von Gegnern und Herausforderungen ansetzen, statt eine sorgfältig ausgewogene Abfolge von Kämpfen zu planen.

Ⓟ Geh davon aus, dass die Charaktere über einen gesunden Menschenverstand verfügen, und erwähne potenzielle Gefahren, wenn sie sich abzeichnen. Lass niemanden von einem 30 Meter hohen Vorsprung fallen, nur weil ein Spieler beiläufig erwähnt, dass er „runterspringt“ – vielleicht hat er schlicht „drei“ statt „dreißig“ verstanden.

Lass sie Schichten aufdecken

Ⓛ Wessen sind sich die Charaktere bereits bewusst? Was erkennen sie auf den ersten Blick? Was davon verbirgt weitere Informationen, die sich bei näherer Untersuchung offenbaren? Wie können die Spieler an diese Informationen gelangen? Was ist offensichtlich, was unterschwellig, was versteckt und was unsichtbar? Schaffe Informationsschichten, die die Spieler nach und nach aufdecken können.

Ⓟ Einige Abenteuermodule deuten an, welche Informationen für Charaktere offensichtlich sind, um dir mit der Umsetzung dieser Schichten zur Hand zu gehen. Sollte dem nicht so sein, gib Acht, dass du nicht aus Versehen geheime Inhalte eines Raums preisgibst.

Halte mit nichts hinterm Berg

L Bewahre die Spielbarkeit deiner Welt. Spieler sollten aus den von dir zur Verfügung gestellten Informationen Handlungen ableiten können: „Ihre Augen erstrahlen in einem sich wandelnden, gesprenkelten Grün“ macht einen NSC einprägsam, klar, aber „… und euch fällt auf, dass sie sich nie weiter als einen großen Schritt vom Tisch und den Dingen darauf entfernt“ liefert umsetzbare Informationen. „Die Säulen sind aus filigran gemeißeltem Marmor … und die am weitesten entfernte ist von einem Netzwerk aus Rissen durchzogen.“ Die vorhandenen Informationen sollten den Spielern fundierte Entscheidungen und wirksames Handeln ermöglichen. Es spricht nichts dagegen, diese Informationen in einer vielschichtigen Umgebung zu platzieren, so dass die Spieler sie erst entdecken müssen, aber sie sollten auf jeden Fall von Bedeutung sein.

P Verwandle unbekannte Mysterien in bekannte Probleme. Geheimwissen zu wahren kann Spaß machen, aber bevor die Spieler sich damit auseinandersetzen müssen, existiert es schlicht nicht. Verknüpfe Hintergrundwissen und Mysterien mit den Schätzen, hinter denen die Spieler her sind.

Erhalte die Welt am Leben

M Oldschool-Rollenspiele profitieren von Improvisation und Schlussfolgerung statt rigider Handlungsvorgaben. Mach dir während des Spiels und zwischen den Sitzungen Gedanken darüber, wie andere Charaktere und Fraktionen auf das Handeln der Spielercharaktere reagieren, und arbeite ihre Pläne entsprechend aus. Dein Leitprinzip sollte stets lauten: „Was sind die logischen Konsequenzen?“

M Lass die Spieler in die Welt investieren. Im Verlauf des Spiels sammeln sie dank erfüllter Aufträge und erlangter Schätze einen Haufen Geld an. Ermutige sie, davon Land zu kaufen, Gefolgsleute anzuheuern oder Fraktionen zu gründen. Dies eröffnet neue Möglichkeiten, mit denen die Spieler mit der Welt interagieren und ihre Geschichte beeinflussen können.

NSCs haben ein Eigenleben

Ⓟ Gestehe NSCs eine Motivation oder ein Anliegen zu, das sich nicht um die Spielercharaktere dreht. Dies verleiht ihnen Tiefe und verankert sie in der Welt. Außerdem ist es ein Rädchen, mit dem die Charaktere spielen können, falls sie darauf stoßen.

Ⓜ Behandle NSCs wie echte Menschen. Mach dir Gedanken über ihre Absichten, vor allem im Kampf. Auch NSCs wollen am Leben bleiben und werden keinen Kampf vom Zaun brechen, den sie nicht auch zu gewinnen hoffen. Nur fanatische NSCs kämpfen bis aufs letzte Blut – alle anderen werden sich zurückziehen oder ergeben, falls der Kampf sich zu ihren Ungunsten wendet. Denke außerdem daran, dass Gegner wie Verbündete mit dem richtigen Anreiz die Seite wechseln können.

Ⓟ Mach großzügigen Gebrauch von Reaktions- und Moralwürfen. Reaktionswürfe gestalten Begegnungen abwechslungsreicher und zeigen auf, dass konfliktreiche Situationen nicht zwingend auf einen Kampf hinauslaufen. Moralwürfe sorgen dafür, dass Kämpfe nicht zwangsläufig in einem endlosen Schlagabtausch oder gar Blutbad enden.

Oldschool-Prinzipien für Spieler

Erkenne den Zeitpunkt zur Flucht

L Oldschool-Abenteuer beinhalten meist tödliche Begegnungen, die unter Spielern modernerer Rollenspiele den Eindruck erwecken könnten, nur darauf zu warten, von ihren Charakteren besiegt zu werden. Tauche in die Fiktion ein, um zu ergründen, welche relative Gefahr von deinem Gegenüber ausgeht, und zögere nicht, im Falle von Verlusten einen Rückzieher zu machen. Eine Abenteurergruppe, die einen gefallenen Kameraden vom Schlachtfeld zieht, ist eine Abenteurergruppe auf dem Weg zu einem Kleriker statt in den Verdauungstrakt eines Monsters.

Kampf als Krieg, nicht Unterhaltung

P Erwarte nicht, dass Kämpfe „ausgewogen“ sind. Begegne ihnen mit so viel Ehrfurcht und Planung, wie du das im echten Leben auch tun würdest. Kämpfe sind auch keine isolierten Instanzen – denk um die Ecke oder, in diesem Fall, um das Schlachtfeld oder das Gewölbe herum. Denke wie Sunzi. Denke unkonventionell oder stirb.

Beschränke dich nicht auf deinen Charakterbogen

P Regeln und Mechaniken können nur durch das ausgelöst werden, was laut der spielerischen Beschreibung geschieht. Beschreibe, was dein Charakter tut, um zu tun, was er tut – falls du dafür würfeln musst, wird der Spielleiter dir das schon mitteilen.

P Wenn du vor einem Problem stehst, erwarte nicht, dass es damit getan ist, die Fähigkeiten oder Fertigkeiten deines Charakters dagegen „einzusetzen“. Untersuche es, indem du Fragen dazu stellst und die Handlungen deines Charakters beschreibst.

P Zerbrich dir nicht den Kopf über niedrige Attribute oder wie du sie „korrekt“ ausspielst. Niedrige Attribute bedeuten lediglich, dass du umso cleverer sein und Informationen sammeln musst, um mittels der gebotenen Planung riskante Würfelwürfe zu vermeiden. Oder du wirfst dich ohne Rücksicht auf Verluste in die Bresche, um möglichst bald einen neuen Charakter auswürfeln zu dürfen. Achte lediglich darauf, den Rest der Gruppe nicht in Mitleidenschaft zu ziehen – das gebietet der Anstand.

Macht verdienen, Heldentum beweisen

Ⓟ Anders als in modernen Rollenspielen sind Oldschool-Charaktere alles andere als mächtig. Deine mickrigen Fähigkeiten und Ressourcen auf der ersten Stufe erfordern unkonventionelles Denken, um Probleme zu bewältigen. Sich einer Herausforderung zu stellen (oder vor ihr Reißaus zu nehmen), ist von größerer Tragweite, wenn das eigene Leben auf dem Spiel steht.

Ⓟ Ebenso darfst du, falls du einen echten Helden spielen möchtest, nicht erwarten, dass alle Welt salutiert, wenn du erstmals in ein Dorf reitest. Stell dein Heldentum durch deine Taten unter Beweis.

Inspiziere die Welt, hinterfrage die Fiktion

Ⓛ Entledige dich aller Annahmen, die du aus anderen Fantasy-Welten übernommen hast, und kanalisiere deine Neugier auf die vor dir liegende. Achte auf Details – ob nun der Charaktere, der Umgebung, sozialer Interaktionen oder was auch immer. Mach dir Notizen! Zeichne Karten! Informationen entfalten Hebelwirkung, wenn man sie zu nutzen weiß. Diese Details können dir das Leben retten.

Ⓛ Nehmen wir an, in einer Ecke des Raums, in dem du dich befindest, steht eine schwere Vase und du möchtest herausfinden, was sich dahinter befindet – wie würdest du vorgehen? Wahrscheinlich würdest du sie einfach zur Seite ziehen, oder? Du suchst nach einem Luftzug? Lecke an einem Finger und halte ihn in die Höhe. Du willst feststellen, ob der Boden ein Gefälle aufweist? Schütte einfach etwas Wasser aus. Behandle die Fiktion des Spiels, als wäre sie real. Beschreibe die konkreten Handlungen, die du unternimmst, um den von dir angestrebten Effekt zu erzielen. Denke stets daran: Anders als viele andere Spiele werden Oldschool-Spiele dies meist nicht über Würfelwürfe abhandeln – also setze dich mit deiner Welt auseinander!

Erlebe deinen Hintergrund

Ⓟ Mach dir nicht allzu viel Mühe mit der Ausgestaltung der Hintergrundgeschichte deines Charakters. Die Spielgeschehnisse werden sich für dich und deine Freunde realer anfühlen als alles, was du im Vorfeld verfasst. Ein verfrühter Tod ist dann auch kein großer Verlust, und Überlebende können mit Stolz von ihren großen Erfolgen berichten.

Nur am Tod führt kein Weg vorbei

Ⓛ Entweder verbirgt der in einer Sackgasse endende Gang eine Geheimtür oder es gibt noch weitere Gänge zu erkunden. Die riesige Monstrosität im Burghof? Vielleicht könnt ihr euch an ihr vorbeischleichen oder mit ihr verhandeln. Ein renitenter Adliger? Vielleicht hat jemand belastendes Material gegen ihn. Konntet ihr das eiserne Portal nicht knacken? Vielleicht hilft einer eurer unidentifizierten Tränke. In Oldschool-Spielen trifft man häufig auf scheinbar unüberwindliche Hürden. Solltet ihr sie nicht im ersten Anlauf nehmen können, lasst euch etwas Neues einfallen – eine Sackgasse stellt nur den ersten Schritt auf dem Weg zu einer Lösung dar. Meist hilft es, in die Fiktion einzutauchen und sich mit der Welt auseinanderzusetzen, um neue und unerwartete Ansätze zu eröffnen.

Siege jagen, Niederlagen zelebrieren

Ⓛ Jeder will Erfolg haben und natürlich will auch jeder mit Freunden spielen, die diese Ambition teilen – aber manchmal kommt es eben anders. Eure Charaktere könnten in Froschmenschen verwandelt werden, Gliedmaßen einbüßen, an Lepra erkranken, zu Stein erstarren, durch einen Fluch Schnecken ausrülpsen, für 10 000 Jahre im Erdreich begraben liegen oder schlicht von einem Bauern mit einer Mistgabel erstochen werden. Lerne die widerlichen, schrecklichen, schockierenden, überraschenden wie auch enttäuschenden Rückschläge zu schätzen, die eure Charaktere zwangsläufig erleiden werden.

Ⓟ Denke stets daran: Im Spiel entfaltet sich eine Geschichte, die die eines jeden einzelnen Charakters in den Schatten stellt. Ihr werdet Spuren in dieser Welt hinterlassen – sei es ein irrtümlich in die falsche Richtung weisender Kreidepfeil an einer Gewölbewand oder ein Krater, wo einst eine Stadt stand.