

Mira Falkenhayn

Pen-&-Paper-Rollenspiele

Ein Ratgeber für Einsteiger



nerd
guides
Band 2

Copyright: nerdguides, Vogelsbergstr. 40, 55129 Mainz
Inhaltlich verantwortlich gemäß § 55 Abs. 2 RStV:
Dr. Markus Haack, der Herausgeber der Reihe

Satz und Layout: Dr. Markus Haack

Lektorat: Dr. Markus Haack

Teile des Inhalts (insbesondere Abbildungen) sind mit KI generiert. Für den Text wurde KI zur Formulierungshilfe und Recherche eingesetzt. KI-generierte Inhalte wurden sorgfältig überprüft.

<https://nerdguides.de/>
mail@nerdguides.de

Herstellung: Selfpublishing über
epubli (Neopubli GmbH, Berlin)

Gedruckt in Deutschland 2025

Inhalt

Vorwort zur Reihe nerdguides	1
Einleitung	3
Kapitel 1: Die Welt der Rollenspiele entdecken	7
Kapitel 2: Die Grundlagen des Spiels	13
Kapitel 3: Verschiedene Spielwelten.....	24
Kapitel 4: Regelwerke und Systeme verstehen	34
Kapitel 5: Dein erstes Abenteuer	51
Exkurs: Digitale Hilfsmittel	74
Schlusswort.....	83
Anhang.....	87

Vorwort zur Reihe *nerdguides*

Willkommen bei *nerdguides* – einer Buchreihe für alle, die sich schnell und verständlich in spannende Nischenthemen einarbeiten wollen. Unser Ziel ist es, komplexe Inhalte so kompakt und klar aufzubereiten, dass sie auch ohne Vorkenntnisse leicht zu verstehen sind. Ob es um Technik, Kreatives, Alltagskniffe oder ganz spezielle Interessengebiete geht – jeder Band soll ein praktischer Begleiter sein, der Wissen dort liefert, wo du es brauchst.

Schon der Name verrät es: *nerdguides* ist stolz darauf, Themen gründlich zu durchdringen. Aber keine Sorge – bei uns musst du kein

„Nerd“ im Klischeesinn sein. Wir verstehen unter Nerdigkeit einfach die Freude daran, in ein Thema einzutauchen und die Details zu verstehen, die den Unterschied machen.

Ein besonderes Merkmal dieser Reihe: Wir nutzen Künstliche Intelligenz nicht nur als Inhaltsthema, sondern auch als Werkzeug bei der Erstellung der Bücher. Das bedeutet: KI hilft uns bei der Recherche, beim Strukturieren von Informationen und beim Finden passender Beispiele. Dadurch können wir Inhalte

schneller aufbereiten, aktuelle Entwicklungen einfließen lassen und verschiedene Perspektiven berücksichtigen. Wir kombinieren diese digitalen Stärken mit menschlicher Erfahrung, kritischem Denken und einem Gespür für verständliche Sprache. So entsteht ein Ratgeber, der sowohl präzise als auch lesefreundlich ist.

Nun aber viel Spaß und neue Erkenntnisse bei der Lektüre des Bandes „Pen-&-Paper-Rollenspiele – Ein Ratgeber für Einsteiger“.



Einleitung

Pen-&-Paper-Rollenspiele sind gesellige Erzählspiele, bei denen die Fantasie der Spieler als Spielfeld dient. Eine Gruppe von meist 3–6 Personen sitzt zusammen am Tisch (oder online) und erschafft gemeinsam eine Geschichte. Einer der Mitspieler übernimmt die Rolle des Spielleiters (oft **Dungeon Master** oder Erzähler genannt), der die Welt beschreibt, das Abenteuer vorbereitet und die **Nichtspielercharaktere** (alle Figuren der Spielwelt außer den Helden der Spieler) verkörpert. Die übrigen Teilnehmer schlüpfen jeweils in die Rolle eines Helden der Geschichte – ihres **Spielercharakters** – und bestimmen dessen Handlungen und Entscheidungen. Im ständigen Dialog zwischen Spielleiter und Spielern entfaltet sich so eine interaktive Erzählung: Der Spielleiter schildert eine Situation, die Spieler reagieren mit den Aktionen ihrer Charaktere, und daraufhin passt der Spielleiter die Welt an diese Aktionen an.

Pen-&-Paper-Rollenspiel heißt so, weil man grundsätzlich nur Stift, Papier und einige Würfel braucht, um loszulegen. Anders als bei Computer- oder Brettspielen gibt es kein

Spielbrett und keine Figurenzwänge – alle Ereignisse finden im Kopf und in der Vorstellungswelt der Beteiligten statt.



Abb. 1: Die Macht der Fantasie

Doch was genau macht den Reiz eines solchen Rollenspiels aus? Zum einen bietet es die Möglichkeit, für ein paar Stunden jemand anders zu sein: ein tapferer Ritter, eine geniale Wissenschaftlerin, ein gerissener Detektiv – der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt. Zum anderen

erlebt man gemeinsam Abenteuer, die so nur in Filmen oder Romanen stattfinden – mit dem Unterschied, dass die Spieler den Verlauf der Geschichte selbst beeinflussen können. Dieses Buch richtet sich an Interessierte ohne Vorwissen, die neugierig auf das Hobby **Pen-&Paper-Rollenspiel** sind. Schritt für Schritt wollen wir erklären, was dieses Hobby ausmacht, wie man selbst damit anfangen kann und warum es sich lohnt, einzutauchen. In den folgenden Kapiteln entdecken wir die Welt der Rollenspiele, lernen die wichtigsten Grundlagen, erforschen verschiedene Spielgenres, verschaffen uns einen Überblick über Regelwerke und begleiten dich schließlich zu deinem ersten eigenen Abenteuer.

Warum dieses Buch? Weil Pen-&-Paper-Rollenspiele auf Außenstehende oft komplex und fremdartig wirken. Viele wissen gar nicht, was sie sich darunter vorstellen sollen, oder schrecken vor dicken Regelbüchern zurück. Dieser Ratgeber möchte Berührungsängste abbauen. Er zeigt dir in verständlicher Sprache und mit praxisnahen Beispielen, wie einfach der Einstieg sein kann. Du brauchst kein Schauspieler zu sein und kein Fantasy-Nerd – jede und jeder kann am Spieltisch Spaß ha-

ben. Nachdem du dieses Buch gelesen hast, wirst du wissen, was Pen-&-Paper-Rollenspiele sind, wie man sie spielt, welche Vielfalt an Möglichkeiten es gibt und wie du deine erste eigene Spielrunde starten kannst. Lass uns nun gemeinsam in die Welt der Rollenspiele eintauchen!



Kapitel 1: Die Welt der Rollenspiele entdecken

Ursprünge und Geschichte: Pen-&-Paper-Rollenspiele sind ein relativ junges Hobby, das seinen Ursprung in den 1970er-Jahren hat. In den USA entwickelte der Spieleautor Gary Gygax zusammen mit Dave Arneson 1974 das erste kommerzielle Rollenspiel **Dungeons & Dragons (D&D)**. Davor gab es lediglich Tabletop-Schlachten und Konfliktsimulationen mit Miniaturfiguren, doch D&D führte die entscheidende Idee ein, einzelne Helden durch Abenteuer zu führen, statt Armeen gegeneinander kämpfen zu lassen. Dieses erste Rollenspiel verbreitete sich schnell und legte den Grundstein für ein ganzes Genre. In den folgenden Jahren erschienen weltweit weitere Rollenspiele in verschiedenen Genres. Im deutschsprachigen Raum hielt das Hobby Anfang der 1980er Einzug. 1983 kam mit *Schwerter und Dämonen* die Übersetzung eines US-Spiels auf den Markt, und 1984 folgte **Das Schwarze Auge (DSA)**, ein von deutschen Autoren entwickeltes Fantasy-Rollenspiel, das hierzulande äußerst erfolgreich wurde.

Seitdem ist die Vielfalt immer weiter gewachsen. Heute gibt es Hunderte von verschiedenen Rollenspiel-Systemen und -Welten. Was einst ein Nischenhobby in kleinen Keller-Runden war, ist inzwischen in der Mitte der Popkultur angekommen – spätestens seit Serien wie *Stranger Things* oder *Big Bang Theory* das Thema aufgegriffen haben, wissen viele Menschen vom „Pen & Paper“. Weltweit haben Millionen von Spielern Spaß daran, in fiktive Rollen zu schlüpfen und gemeinsam Geschichten zu erleben.

Abgrenzung zu anderen Spielarten: Pen-&Paper-Rollenspiele unterscheiden sich deutlich von bekannten Spielarten wie Brettspielen, Computerspielen oder auch Live-Rollenspielen. Bei einem Brettspiel sind die Handlungsmöglichkeiten der Spieler meist eng begrenzt – man folgt festen Regeln und einem Spielbrett, das alle Optionen vorgibt. Im Pen-&Paper hingegen können die Spieler theoretisch **alles** versuchen, was ihnen einfällt. Die Möglichkeiten, wie man auf eine Situation reagiert, sind unbegrenzt. Diese Freiheit gibt es in keinem Computer-Rollenspiel, so schön die Grafik dort auch sein mag. Computerspiele müssen sich auf vorbereitete Optionen beschränken; Pen-&Paper-Spieler können kreativ

werden und eigene Lösungswege ersinnen. Auch gibt es im klassischen Rollenspiel keine Sieger und Besiegten – die Spieler spielen **nicht gegeneinander und nicht gegen den Spielleiter**, sondern kooperativ miteinander. Das Ziel ist, die gestellte Herausforderung der Geschichte gemeinsam zu meistern und dabei eine gute Zeit zu haben. Damit ähnelt ein Pen-&-Paper-Rollenspiel eher einem Improvisationstheater als einem Wettkampfspiel: Alle wirken zusammen an einer spannenden Story mit, anstatt gegeneinander zu gewinnen.

Ein weiterer Unterschied zu Videospielen besteht im sozialen Aspekt. Ein Pen-&-Paper-Abenteuer erlebt man idealerweise in geselliger Runde mit echten Menschen am Tisch. Dabei entsteht oft eine ganz eigene **Gruppen-dynamik**: Man lacht zusammen, fiebert gemeinsam den Würfelergebnissen entgegen, schmiedet Pläne und löst knifflige Probleme im Team. Dieser direkte soziale Kontakt und das gemeinsame „analoge“ Erlebnis unterscheidet Pen & Paper auch in unserer digitalen Zeit von vielen anderen Hobbys. Nicht zuletzt ist das Spielen selbst sehr flexibel: Man benötigt außer den Regeln kaum Material, keine Technik – nur Freunde, Fantasie und vielleicht ein

paar Würfel. Im Vergleich zum **Live-Rollenspiel (LARP)**, bei dem die Teilnehmer ihre Charaktere körperlich darstellen und in Kostümen herumlaufen, ist Pen & Paper wesentlich einfacher zu organisieren. Man kann sich gemütlich am Abend zusammensetzen, ohne Rüstung und Polsterwaffen, und dennoch in Gedanken ganze Welten bereisen.

Die besondere Atmosphäre: Viele Spieler schwärmen von der einzigartigen Atmosphäre, die bei Pen-&-Paper-Runden entsteht. Aber was heißt das konkret? Zum einen ist es die **Immersion** – das tiefe Eintauchen in die fiktive Welt. Wenn der Spielleiter mit lebendigen Details eine Umgebung beschreibt (etwa eine unheimliche verfallene Kapelle im Wald, in der der Wind heult) und die Spieler darauf eingehen, entsteht schnell Kopfkino. Jeder am Tisch stellt sich die Szene vor seinem inneren Auge vor. Da keine visuellen Reize vorgegeben sind (anders als bei Filmen oder Computerspielen), wird die *eigene* Vorstellungskraft angeregt. Dadurch fühlt sich für jeden die Welt etwas anders an, und doch erlebt man sie gemeinsam. Zum anderen trägt die gemeinsame Interaktion zur Stimmung bei: Die Spieler unterhalten sich als ihre Charaktere, verhandeln

mit fiktiven Personen, scherzen in der Rolle oder zittern vor Spannung, wenn eine Gefahr aufzieht. All das findet in der Imagination statt, wird aber oft durch Mimik, Gestik und Stimme untermalt – viele sprechen im Dialog sogar mit verstellter Stimme, um ihrer Figur Ausdruck zu verleihen. So erschafft die Gruppe eine lebendige Szene, fast wie Schauspieler auf einer Bühne, nur ohne Publikum und Skript.

Auch äußere Faktoren können die Atmosphäre heben. Manche Gruppen spielen bei gedimmtem Licht oder Kerzenschein, legen passende Musik im Hintergrund auf oder dekorieren den Tisch mit ein paar thematischen Gegenständen (z.B. Kerzen, alte Bücher, künstliche Schädel für ein Horrorszenario). So etwas ist natürlich kein Muss, kann aber helfen, noch tiefer einzutauchen. Letztlich entsteht eine gelungene Atmosphäre aber vor allem durch das **Engagement der Beteiligten**. Je mehr sich alle auf die Geschichte einlassen, desto intensiver wird das Erlebnis. Es gibt Runden, da lacht man Tränen über komische Situationen; andere Male hält man den Atem an, weil es gerade so dramatisch und spannend ist. Pen-&Paper-Rollenspiele bieten emotionale Mo-

mente, wie sie Brettspiele kaum erzeugen – gerade weil man selbst Teil der Geschichte ist. Dieses Eintauchen in fremde Welten und das gemeinsame Erleben von Abenteuern schafft eine Faszination, der sich viele nicht entziehen können, wenn sie es einmal ausprobiert haben. Wir haben nun einen Eindruck davon, woher das Hobby kommt und was es ausmacht. Im nächsten Kapitel schauen wir uns ganz praktisch an, **wie** man eigentlich Pen & Paper spielt und was man dafür braucht.



Kapitel 2: Die Grundlagen des Spiels



Abb. 2: Der Spielleiter und die Spieler

Rollen am Spieltisch: Bevor man sein erstes Abenteuer startet, lohnt es sich, die grundlegenden Rollen und Abläufe am Tisch zu verstehen. In jeder Pen-&-Paper-Runde gibt es in der Regel zwei Arten von Beteiligten: den **Spielleiter** und die **Spieler**. Der Spielleiter (auch **Spielleitung**, Dungeon Master oder Erzähler genannt) übernimmt gewissermaßen die Rolle ei-

nes Regisseurs und Schiedsrichters. Er bereitet das Abenteuer oder die Handlung vor, beschreibt die Welt und die Szenen und spielt alle Figuren, die den Spielern begegnen (die sogenannten **Nichtspielercharaktere**, kurz NSCs, oder im Englischen NPCs). Außerdem kennt er die Regeln gut und entscheidet bei Bedarf, wie sie angewendet werden. Die **Spieler** wiederum verkörpern die Hauptfiguren der Geschichte – jeder Spieler hat einen **Charakter**, den er erschaffen hat und der mit bestimmten Fähigkeiten, Eigenschaften und einer Hintergrundgeschichte ausgestattet ist.

Diese Spielercharaktere sind die „Helden“ oder Protagonisten des Abenteuers. Die Spieler beschreiben, was ihre Charaktere tun, stellen Dialoge dar und treffen Entscheidungen aus Sicht ihrer Figur. Wichtig ist: Die Spieler spielen **nicht gegeneinander**, sondern als Gruppe zusammen – häufig wird diese Gruppe von Charakteren im Fantasybereich **Heldengruppe** oder **Abenteurergruppe** genannt, die gemeinsam Aufgaben bewältigt. Der Spielleiter ist ebenfalls nicht ihr Gegner, sondern eher ein neutraler Erzähler, der Hindernisse und Herausforderungen präsentiert und die Spielwelt glaubwürdig darstellt. Jede Rolle hat also ihre Verantwortung: Der Spielleiter sorgt für

fairen Ablauf und stimmungsvolle Präsentation, die Spieler für aktive Beteiligung und kreatives Handeln in der Geschichte.

Benötigtes Material: Im Prinzip braucht man überraschend wenig, um mit Pen & Paper loszulegen. Wie der Name schon sagt, genügen Papier und Stift für Notizen. Jeder Spieler sollte einen **Charakterbogen** haben – ein Blatt, auf dem die wichtigsten Werte und Merkmale der eigenen Figur festgehalten werden (wie Stärke, Geschicklichkeit, besondere Fähigkeiten, Ausrüstung usw.). Diese Werte ergeben sich aus dem gewählten Regelsystem und werden meist am Anfang bei der Charaktererstellung eingetragen. Außerdem unerlässlich sind **Würfel** – viele Rollenspiele nutzen spezielle Würfel mit unterschiedlich vielen Seiten (typisch sind z.B. 20-seitige, 12-seitige, 10-, 8-, 6- und 4-seitige Würfel). Je nach Regelwerk werden verschiedene Würfeltypen gebraucht; **Dungeons & Dragons** etwa nutzt vor allem den ikonischen zwanzigseitigen Würfel (W20) für Proben, während **Call of Cthulhu** einhundertseitige Prozentwürfel verwendet. Ein einfacher Satz Polygonwürfel (oft als Set erhältlich) deckt die meisten gängigen Spiele ab. Wer gerade keine physischen Würfel parat hat, kann notfalls

auch auf Würfel-Apps oder Online-Würfelgeneratoren ausweichen.



Abb. 3: Symbolhafte Darstellung von Würfeln

Neben Würfeln und Charakterbögen benötigt man natürlich das **Regelwerk** oder zumindest die wichtigsten Regeln des gespielten Systems. Oft reichen für den Anfang eine Kurzreferenz oder ein Starterset. Viele populäre Rollenspiele bieten kostenlose Schnellstartregeln an, die die Grundlagen erklären. Der Spielleiter sollte

das Regelwerk kennen oder griffbereit haben, um bei Zweifelsfällen nachschlagen zu können. Weiters hilfreich sind **Notizpapier** für den Spielleiter (um z.B. den Verlauf des Abenteurers, Namen von NSCs oder Initiative-Reihenfolgen im Kampf zu notieren) und vielleicht ein paar Marker oder Münzen, falls man sich Kampfpositionen oder Ähnliches visuell am Tisch darstellen möchte. Allerdings spielen viele Gruppen auch komplett ohne Bodenpläne oder Miniaturen – alles findet in der Vorstellung statt („Theater of the Mind“). **Miniaturlfiguren** und Landkarten sind nette Extras, aber kein Muss, speziell für den Einstieg. Zusammengefasst: Für die erste Runde braucht es pro Spieler einen Stift, einen Charakterbogen, ein paar Würfel und mindestens eine Person mit Zugang zum Regelbuch – damit ist man schon startklar.



Abb. 4: Beispielhafte Darstellung einer Karte

Ablauf und gemeinsames Erzählen: Der eigentliche Spielablauf in einer Pen-&-Paper-Runde ist ein ständiges Hin und Her zwischen Spielleiter und Spielern, zwischen Beschreibung und Handlung. Meist beginnt der Spielleiter damit, die Ausgangssituation des Abenteurers zu schildern. Das könnte zum Beispiel so klingen: *„Ihr befindet euch auf einer stau-
bigen Landstraße vor den Toren eines kleinen
Dorfes.*

Es dämmt bereits, und fern am Horizont zeichnen sich dunkle Wolken ab. Aus dem Dorf dringt Licht und der Geruch von Holzfeuern. Ihr wisst, dass dort irgendwo der Gelehrte leben soll, den ihr aufsuchen wollt..“ Auf diese Beschreibung reagieren die Spieler, indem sie sagen, was ihre Charaktere tun. Vielleicht meint Spieler A: *„Ich ziehe meinen Reisemantel enger und gehe entschlossen ins Dorf hinein.“* Spieler B fügt hinzu: *„Ich halte Ausschau nach der Taverne – nach der langen Reise hätte mein Charakter gerne etwas Warmes zu essen.“* – und so fort. Der Spielleiter greift diese Handlungen auf und führt die Geschichte fort: Er beschreibt, wie die Dorfbewohner reagieren, was man in der Taverne vorfindet usw. Auf diese Weise entwickelt sich ein **Dialog**, in dem die Geschichte **nicht linear feststeht**, sondern von den Spielern aktiv mitgestaltet wird. Keine Runde verläuft exakt wie eine andere, selbst wenn das gleiche Abenteuer gespielt wird, weil die Spieler immer andere Ideen haben und andere Wege einschlagen können.

Früher oder später kommt es zu Situationen, in denen das **Zufallselement** ins Spiel kommt – hier greifen die **Regeln** und Würfelwürfe. Stellt

euch vor, einer der Spieler will etwas tun, dessen Ausgang ungewiss ist, zum Beispiel: eine verschlossene Tür aufbrechen, mit einem Händler um den Preis feilschen oder in einem Kampf einem gegnerischen Schlag ausweichen. In solchen Fällen lässt der Spielleiter einen **Wurf** durchführen: Der Spieler würfelt mit dem im System vorgesehenen Würfel (oder Würfelpool) und addiert ggf. relevante Werte seines Charakters. Das Ergebnis wird mit einer Zielschwierigkeit verglichen. Ist es hoch genug, gelingt die Aktion; wenn nicht, tritt eine Konsequenz des Misserfolgs ein. Ein einfaches Beispiel: Der Dieb der Gruppe möchte ein Schloss knacken. Die Spielleiterin könnte sagen: „*Das Schloss wirkt alt und verrostet, aber immer noch stabil. Du brauchst eine 15 oder höher auf deinem W20, um es zu öffnen.*“ Gelingt der Wurf, wird der Spielleiter das Ergebnis beschreiben: „*Mit einem befriedigenden Klicken springt das Schloss auf – die Tür zur Schatzkammer steht euch offen.*“ Scheitert der Wurf, geht die Erzählung anders weiter: „*Dein Dietrich rutscht ab und bricht prompt im Schloss ab. Das Schloss bleibt verschlossen – und zu allem Überfluss hast du nun kein geeignetes Werkzeug mehr dafür.*“ Die Geschichte passt sich also dyna-

misch an Erfolg oder Misserfolg an. Dabei erzeugen gerade die Würfelwürfe oft große Spannung am Tisch: Alle schauen gebannt, ob der entscheidende Wurf glückt oder nicht. Wichtig zu betonen ist, dass die Regeln dazu da sind, faire und spannende Ungewissheit zu erzeugen – sie sollen nicht den Spaß einschränken. Viele Details (wie genau eine Fertigkeit heißt, welche Modifikatoren gelten etc.) lernt man nach und nach im Spiel. Gerade am Anfang kann man es mit den Regeln locker halten: Hauptsache, die Geschichte fließt, und alle verstehen die Grundmechanik.

Beispielszene: Um zu veranschaulichen, wie so ein Zusammenspiel aussieht, schauen wir uns eine kurze fiktive Szene aus einem Fantasy-Abenteuer an:

Spielleiter: „Ihr schleicht durch den dämmrigen Korridor der alten Ruine. Vor euch seht ihr eine massive Eisentür, die leicht angelehnt ist. Dahinter hört ihr gedämpft zwei Stimmen – offenbar ahnen die Wachen noch nichts von eurer Anwesenheit. Was tut ihr?“

Spielerin A (als Elfen-Schurkin Alina): „Alina hebt vorsichtig die Hand und flüstert: ‚Zwei Wachen hinter der Tür. Lasst mich mal ma-

chen.' Ich schleiche zur Tür und versuche hindurchzuspähen, ohne entdeckt zu werden.“

Spielleiter: „Okay, Alina versucht ungesehen einen Blick zu erhaschen. Würfle bitte auf Schleichen.“

Spielerin A: „Ich habe auf Schleichen einen Wert von +5. *würfelt einen W20* Oh, eine 12 plus 5 ergibt 17.“

Spielleiter: „Sehr gut. Du lugst durch einen Spalt und entdeckst zwei gelangweilte Orksoldaten, die mit ihren Äxten spielen. Sie bemerken dich nicht. Die Tür könnte allerdings quietschen, wenn man sie weiter öffnet.“

Spieler B (als Zwergen-Krieger Baldur): „Baldur schiebt sich nach vorne und raunt: ‚Genug geschlichen!‘ – ich trete die Tür mit voller Wucht auf und stürme hinein, um die Wachen zu überraschen!“

Spielleiter (lacht): „Alles klar, du haust die Tür auf – kein Wurf nötig, die kracht aus den Angeln! Die Orks stehen verduzt auf. Überraschungsangriff! Baldur, du bist als Erster dran...“

So könnte die Szene nun in einen Kampf über-

gehen. Dieses kurze Beispiel zeigt, wie flexibel ein Rollenspiel verlaufen kann. Spieler A wähle eine leise Vorgehensweise, Spieler B lieber direkte Konfrontation – beides ist möglich, und die Spielleiterin passt die Situation entsprechend an. Im Rollenspiel gibt es kein Drehbuch: Die Geschichte ergibt sich aus den Einfällen der Spieler und der Reaktion des Spielleiters. Jeder Spielabend wird dadurch einzigartig.

Damit haben wir nun die Grundlagen abgedeckt: Wir wissen, wer am Tisch welche Rolle spielt, was man an Material benötigt und wie der Ablauf im Groben funktioniert. Als Nächstes fragen wir uns: **In welchen Welten** können solche Abenteuer überhaupt stattfinden? Fantasy mit Orks und Elfen ist beliebt, aber längst nicht die einzige Option. Im folgenden Kapitel werfen wir einen Blick auf verschiedene *Genres* und Spielwelten, die in Pen-&-Paper-Rollenspielen möglich sind.

Kapitel 3: Verschiedene Spielwelten

Pen-&-Paper-Rollenspiele können praktisch in jedem erdenklichen Szenario spielen – ähnlich wie Literatur oder Filme gibt es eine Vielzahl von Genres. Die **meisten** denken bei Rollenspielen zuerst an **Fantasy**, was historisch bedingt ist: Das erste Rollenspiel D&D war stark von *Herr der Ringe* inspiriert und etablierte Elfen, Zwerge, Drachen und Magier als Standards. Doch neben mittelalterlichen Fantasy-Welten gibt es viele andere aufregende Schauplätze. Hier ein Überblick über vier große Genre-Kategorien und was sie ausmacht:

Fantasy: Der Klassiker unter den Rollenspielwelten. Fantasy-Abenteuer spielen in erfundenen Welten, die oft an das Mittelalter erinnern, aber in denen Magie und Fabelwesen real sind. In Fantasy-Settings ziehen Gruppen von Helden aus, um Monster zu bekämpfen, Schätze zu finden oder das Königreich vor bösen Mächten zu retten.



Abb. 5: Beispiele für Charakterklassen im Fantasy-Milieu

Typische Vertreter sind die Welt *Aventurien* aus *Das Schwarze Auge* oder die *Forgotten Realms* in D&D. Die Atmosphäre reicht von hell und heroisch (Ritter in glänzender Rüstung, strahlende Zauberer, epische Schlachten gegen Drachen) bis zu düster und grimdark (etwa in **Dark Fantasy**-Settings, wo Magie unheimlich und gefährlich ist). Ein Beispiel für ein Fantasy-

Abenteuer: Die Gruppe wird von einem Dorfältesten beauftragt, eine Reihe von Überfällen aufzuklären – es stellt sich heraus, dass Goblins aus den nahegelegenen Hügeln die Dorfscheunen plündern. Die Helden folgen den Spuren in dunkle Höhlen, überwinden Fallen und bezwingen am Ende den Goblinanführer, um dem Dorf Frieden zu bringen. Fantasywelten bieten vertraute Tropen (Schwerter, Zaubersprüche, Drachen) und dadurch einen leichten Einstieg für viele, die mit Märchen oder Fantasy-Literatur vertraut sind. Gleichzeitig sind die Möglichkeiten unendlich – vom kleinen Feenwald bis zur mächtigen Hauptstadt eines Kaiserreichs kann alles zur Kulisse werden.

Moderne Gegenwart: Nicht alle Rollenspiele spielen in längst vergangenen Zeiten oder fremden Welten. Ein eigenes Genre sind Abenteuer in der **modernen Welt**, also quasi hier und heute (oder in einer nahen Vergangenheit/Zukunft ohne größere fantastische Elemente). Das können Thriller oder Krimis sein, Agentengeschichten, Mystery-Abenteuer oder sogar Alltagsdramen. Oft mischt sich hier Realismus mit Fiktion: Die Spieler könnten z.B. eine Gruppe Detektive darstellen, die einen

kniffligen Kriminalfall in einer Großstadt lösen müssen. Oder man spielt Journalisten, die einer Verschwörung auf der Spur sind. Auch Actionfilm-Settings sind denkbar – etwa eine Gruppe von Geheimagenten, die einen Terroranschlag verhindern. Ein Beispiel für ein modernes Szenario: Die Charaktere sind Mitglieder eines Spezialeinsatzkommandos, das in einer Großstadt einen entführten Wissenschaftler befreien soll. Sie müssen Hinweise sammeln, Informanten befragen und schließlich die Verbrecher in ihrem Versteck stellen. Solche Spiele setzen oft weniger auf übernatürliche Elemente, dafür auf Spannung, Rätsel und zwischenmenschliche Interaktion. Es gibt auch humorvolle moderne Settings – man könnte

z.B. ein Rollenspiel in einem fiktionalen Büroalltag spielen (Satire) oder eine Soap-Operarunde, wo Beziehungsdramen im Vordergrund stehen. Die moderne Welt als Spielwelt hat den Reiz, dass sie uns vertraut ist – man braucht nicht zu erklären, wie ein Auto funktioniert oder was ein Handy ist. Dennoch kann man durch die Augen der Charaktere spannende Geschichten darin erleben.

Science-Fiction und Zukunft: Weit in die Zukunft oder an die Grenzen des bekannten Universums führen **Science-Fiction-Rollenspiele**. Hier steht oft Technik und Erforschung unbekannter Welten im Vordergrund. Man kann in die Rolle von Raumschiff-Crewmitgliedern schlüpfen, die fremde Planeten erkunden (ganz im Stil von *Star Trek*), oder Weltraum-Abenteurer à la *Star Wars*, die mit Lichtschwertern und Blastern gegen ein Imperium kämpfen. Es gibt knallharte Hard-Sci-Fi-Runden, in denen wissenschaftliche Genauigkeit eine Rolle spielt (z.B. realistische Raumfahrt, fremde Ökosysteme, Überleben in einer Raumstation), und es gibt pulpige Space-Opera-Settings voller Aliens und galaktischer Reiche.

Auch **Cyberpunk** zählt zum weiteren Sci-Fi-Genre: Dabei sind die Abenteurer in einer düsteren, futuristischen Großstadt angesiedelt, mit Mega-Konzernen, Hacker-Netzwerken und oft einer Prise Gesellschaftskritik.



Abb. 6: Beispiele für Charaktere im Cyberpunk-Milieu

Shadowrun ist ein Sonderfall, der Cyberpunk mit Fantasy mischt (Drachen und Magie tauchen in der zukünftigen Welt auf). Ein mögliches Sci-Fi-Abenteuer könnte so aussehen: Die Heldengruppe, allesamt Mitglieder eines kleinen Raumschiffes, erhält den Auftrag, auf einer abgelegenen Kolonie die Ursache für mysteriöse technische Störungen zu

untersuchen. Auf dem Planeten entdecken sie eine außerirdische Lebensform, die die Energieversorgung sabotiert – nun müssen sie einen Weg finden, das Wesen entweder zu kommunizieren oder unschädlich zu machen, bevor die Kolonie in Dunkelheit versinkt. Science-Fiction-Welten lassen einen Dinge erleben, die weit jenseits unseres Alltags liegen: ob hyperschnelle Raumschiffe, kybernetische Körpermodifikationen oder Zeitreisen – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Gleichzeitig stellen sie interessante Fragen: Wie bleibt man menschlich in einer hochtechnisierten Welt? Was passiert, wenn man auf eine fremde Zivilisation trifft? Diese Mischung aus Abenteuer und philosophischem Potential macht Sci-Fi-Rollenspiele besonders spannend.

Horror und Mystery: Ein ganz anderes Flair herrscht in **Horror-Rollenspielen**. Hier stehen Gänsehaut und Nervenkitzel im Mittelpunkt. Oft schlüpfen die Spieler in die Rolle scheinbar gewöhnlicher Menschen, die mit dem Übernatürlichen oder Unfassbaren konfrontiert werden. Das bekannteste Horror-Rollenspiel ist wohl **Call of Cthulhu**, basierend auf den Werken von H.P. Lovecraft. Dort spielen die

Abenteuer meist in den 1920er Jahren und die Charaktere – ob neugierige Ermittler, Professoren oder Dilettanten – kommen grausigen kosmischen Horrorwesen auf die Spur. Die Stimmung ist angespannt, oft auch mal schaurig und hoffnungslos, denn im Lovecraft-Universum sind die Gegner übermächtige, uralte Götterwesen, gegen die ein Mensch kaum bestehen kann. Aber Horror muss nicht immer Lovecraft bedeuten: Es gibt ebenso Rollenspiele, in denen man **Vampire, Werwölfe** oder andere Kreaturen spielt (z.B. *Vampire: Die Maskerade*, wo die Spieler selbst Vampire in einer düsteren modernen Großstadt verkörpern). Andere Horror-Settings drehen sich um Geisterhäuser, Zombies, Dämonenaustreibungen oder Schreckensszenarien in der heutigen Zeit. Das Ziel ist meist, Angst und Spannung zu erzeugen – allerdings immer nur so weit, wie es den Spielern noch Spaß macht. Ein kurzes Beispiel: Die Charaktere sind eine Gruppe von Freunden, die in einer regnerischen Nacht mit ihrem Auto liegenbleiben und Unterschlupf in einem alten Herrenhaus suchen. Drinnen finden sie aber keinen freundlichen Gastgeber, sondern stoßen nach und nach auf unheimliche Phänomene – Türen, die sich von selbst öffnen, Flüstern

aus leeren Räumen, vielleicht ein Geist, der umgeht. Im Laufe des Abends enthüllt sich ein tragisches Geheimnis des Hauses und die Freunde müssen es schaffen, bis zum Morgen lebend (und bei Verstand) zu bleiben. Horror-Rollenspiele leben von Atmosphäre, Soundeffekten (viele Spielleiter legen hier z.B. unheimliche Musik oder Geräusche auf) und davon, dass die Spieler gut mitfiebern. Wichtig ist, dass alle sich wohl dabei fühlen – in Horror kann es mal heftiger zugehen, daher spricht man vorher ab, welche Inhalte okay sind. Das Genre bietet jedenfalls einen besonderen Reiz für alle, die sich gern gruseln und intensive Story-Erlebnisse suchen.

Diese vier Genre-Bereiche – Fantasy, Moderne, Sci-Fi und Horror – sind nur ein grober Überblick. Tatsächlich gibt es unzählige Mischformen und Nischen-Settings. Von **Steampunk**-Welten (viktorianisches Zeitalter mit fantastischer Technik) über **Historische Rollenspiele** (etwa im Alten Rom oder in der Zeit der Piraten) bis hin zu völlig abgefahrenen Ideen (zum Beispiel eine Welt, in der alle Spieler intelligente Tiere sind, oder Comedy-Rollenspiele, die Klischees parodieren) ist alles denkbar. Einige Systeme liefern auch gleich mehrere Welten in

einem: beispielsweise kann man mit dem Regelwerk **Savage Worlds** dank verschiedener Quellenbücher sowohl Wildwest-Abenteuer als auch Superheldengeschichten oder post-apokalyptische Endzeit-Szenarien spielen. Das Entscheidende ist: **Pen & Paper kennt keine Grenzen**. Anders als bei Computerspielen, die für jedes Setting neuen Programmieraufwand bedeuten, braucht es hier nur die gemeinsame Vorstellungskraft und ein passendes Regelgerüst, um ein Genre zu bedienen. Du kannst in jede erdenkliche Rolle schlüpfen – sei es ein Zauberlehrling in einer magischen Akademie, ein Hacker in Neon-Stadtgassen, ein Ritter der Tafelrunde, ein Privatdetektiv im Film-Noir-Stil oder sogar ein anthropomorpher Waschbär auf Space-Cowboy-Abenteuern. Mit deinen Mitspielern zusammen entscheidest du, welche Welt euch am meisten reizt. Und wenn ihr Lust habt, könnt ihr morgen schon ein ganz anderes Genre ausprobieren. Diese Vielfalt macht das Hobby so bunt und spannend.