

Tipps für Spieler:

- **sei Jäger und Sammler**

„Ab der 9.Stufe macht der Kämpfer eh keinen Spaß mehr. Da verändert sich doch nichts!“

Regeltechnisch stimmt das vielleicht, aber wenn man nur darauf achtet, hat man bereits verloren! Such dir etwas an deinem Charakter, das Du aufbauen und weiterentwickeln kannst. Dies können materielle oder auch immaterielle Dinge sein. Vielleicht sammelt dein Charakter irgendwas, oder er will der beste Fischer auf Faerun werden, wer weiß...

Verfolge Deine Ziel mit Beharrlichkeit, natürlich nur im Rahmen Deiner Gesinnung.

- **Ja, du bist was Besonderes!**

„Ich bin nur Kämpfer, ich kann nichts anderes als draufhauen.“

Das stimmt nicht! Ein Charakter ist mehr als seine Klasse und Attribute. Ein Charakter ist das, was man darum entwickelt hat. Stärken und Schwächen sind nur zwei Beispiele. Ein Kämpfer ist nicht immer der Typ der vorrennt und draufhaut. Und ein Magier bleibt nicht immer hinter den Linien.

Viele Charaktere haben eine sehr gute Vorgeschichte, die dann aber leider nicht gelebt wird. Ein Dieb, dessen Eltern bei einem Feuer starben, rennt in einem Abenteuer trotzdem in das brennende Haus, ohne vorher zu überlegen.

Mach Dir Notizen auf Dein Charakterbogen, so dass Du jedes Mal wieder dran erinnert wirst, was so besonders an Dir ist.

Tipps für Meister:

- **einen angenehmen Spielort schaffen**

„Ich kann nichts dafür, wenns bequem ist, schlaf ich ein!“

Schummrige Sofaecken, ohne Ablagemöglichkeiten sind total gemütlich, aber leider total kontraproduktiv fürs Rollenspiel.

1. gute und starke Beleuchtung, am besten weißes Licht und nichts in Richtung gelblich
2. ein Spieltisch in der richtigen Höhe, um angenehm daran sitzen zu können. Also nicht zu tief und nicht zu hoch
3. keine weichen Stühle! Gut zum sitzen, aber nicht zu weich.
4. für den Hintergrund ist Musik nie zu verachten

- **verdeckt Würfeln**

„Ich geh da nicht lang, ich weiß doch, dass ich die Falle nicht entschärft habe!“

Um so etwas zu verhindern immer dann verdeckt würfeln, wenn das Resultat einer Probe vom Charakter nicht wahrgenommen werden kann. Bei Meisterentscheidungen sowieso immer verdeckt würfeln.

- **Kärtchen austeilen**

„Der Waldläufer kennt das Tier, aber das muss er ja nicht noch mal erzählen.“

Wenn ein Charakter etwas weiß, was die anderen nicht wissen, dann sollte der Meister das nicht so in die Runde posaunen! Sicherlich ist es bei größeren Sachen ratsam, mit dem Spieler raus zugehen und ihm alles zu erzählen, aber bei vielen kleinen Dingen stört das den Spielablauf stark.

Deshalb immer kleine Zettel bereit haben, auf die man in diesem Fall eine kurze Info schreibt, was der Charakter wissen sollte. So bekommen es die anderen nicht mit und es bleibt dem Spieler überlassen, ob er sein Wissen teilt oder nicht.

- **sei so detailliert wie möglich**

„Ihr steht vor einem Haus. Wie? Ja, ein Haus halt... aus Holz uns so.“

Je detaillierter man beschreibt, desto mehr fühlt man sich „in“ der beschriebenen Situation. Außerdem können sich die Spieler meistens an gut beschriebene Szenen besser erinnern, als an eine nicht so gut beschriebene.

1. Szenen

- immer die Hauptobjekte der beschriebenen Szene besonders hervorheben
- in einer Action-Szene die laufenden Bewegungen detailliert beschreiben
- meist ist auch die Umgebung in der sich die Objekte befinden wichtig

2. Orte

- hier ist ein Überblick sehr wichtig
- am besten von außen nach innen, erst den Rahmen des ganzen beschreiben, auch eine Lokalisierung des Rahmens in die Gesamtheit kann von Vorteil sein
- danach einen groben Überblick über den Inhalt des Rahmens geben
- zu letzt die besonders wichtigen Dinge hervorheben

- am Beispiel einer Stadt:
 - Überblick: Größe, Lage und Aussehen der Stadt
 - Rahmen: wie sieht's um die Stadt aus, wo liegt die Stadt im Land/Königreich
 - Inhaltsüberblick: wie sieht's in der Stadt aus, Aufteilung, besondere Gebäude
 - wichtige Dinge: besondere Gebäude/Orte gut beschreiben

3. Objekte

- hier zählt nur das Objekt, hier kann man sich meistens mit Details austoben

4. Personen

- viel auf Mimik und Gestik eingehen

- **lebendige Umwelt**

„Ihr seid nun in der Stadt und steht auf einer prunkvollen Prachtallee, zu beiden Seiten gesäumt mit riesigen Bäumen, an denen ...“

Die detaillierte Beschreibung reicht leider nicht aus. Fülle Deine Welt mit Leben. Alltagsdinge, die im normalen Leben an einem vorbeigehen, sind in der Rollenspielwelt essentiell.

Zur Grundlage der Beschreibung kann man noch ein paar würzige Leckerbissen hinzumischen.

- Umwelteinflüsse (Regen, sengende Hitze, usw.)
- Menschen (oder anderes) die Ihren Aufgaben/Tätigkeiten nachgehen (Bauern, Stadtwache, usw.)
- Tiere, ob allein oder in Obhut eines Herrchens
- Ereignisse, die nicht der Normalität entsprechen (Hinrichtung, Prediger, usw.)
- Gefahren sind gerade in der Wildnis willkommen, besonders in Form von Zufallsbegegnungen
- Gerüchte und Halbwissen sorgen für Spannung, gerade an einem unbekanntem Ort