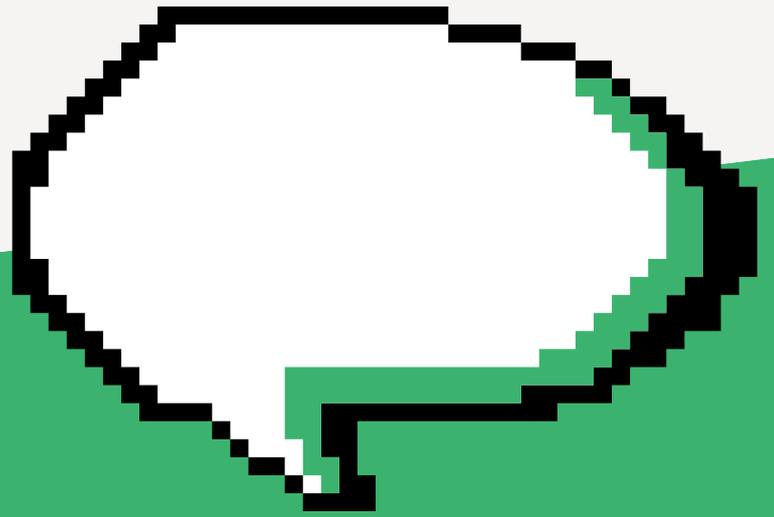


mq



PEN & PAPER GAME GUIDE



WAS DICH ERWARTET

Dieses Dokument bietet einen umfassenden Einstieg in die Welt von Pen & Paper (P&P) Rollenspielen – auch bekannt als Tabletop Roleplaying Games (TTRPGs). Es richtet sich speziell an Einsteiger:innen und Interessierte ohne Vorwissen und vermittelt Grundlagen, praktische Tipps zur Spielleitung sowie technische Hilfsmittel zur Umsetzung.

Der Text beginnt mit einem allgemeinen Überblick über das Genre, stellt gängige Spielsysteme und -genres vor und erklärt die Unterschiede zwischen One-Shots und längeren Kampagnen. Anschließend werden Chancen und Herausforderungen des Online-Spielens sowie das zeitliche und finanzielle Investment beleuchtet. Ein besonderer Fokus liegt auf der Rolle der Spielleitung: Neben grundlegenden Aufgaben und Entlastungsstrategien werden fortgeschrittene Konzepte wie "Fail Forward" und Immersionssteigerung behandelt. Dabei wird betont, dass der persönliche Stil der Leitung entscheidend für das Spielerlebnis ist – ob improvisiert oder detailliert vorbereitet. Darüber hinaus enthält das Dokument Empfehlungen für Tools wie Virtual Tabletops (VTTs), Karten- und Musiksoftware, sowie persönliche Einschätzungen zu verschiedenen P&P-Systemen – von Dungeons & Dragons bis hin zu experimentellen Titeln wie Risus oder PbtA. Abschließend verdeutlichen Fallbeispiele aus Online- und Offline-Spielrunden die praktische Umsetzung des Konzepts. Ein Glossar rundet das Dokument als Nachschlagewerk für typische Begriffe und Abkürzungen ab.

Ziel: Der Text bietet eine verständliche, praxisnahe Einführung für Neueinsteigende und angehende Spielleiter:innen – mit dem Anspruch, den ersten eigenen Schritt ins Hobby zu erleichtern.

PEN & PAPER GAME GUIDE



Einführung	4
Überblick: Wie und Wo?	4
Genres	4
One-Shots vs. Kampagnen	5
online spielen und streamen	5
zeitliches und finanzielles Investment	6
Die Spielleitung	7
Basics	7
fortgeschrittene Methoden	8
dein Leitungsstil	9
nützliche Tools	10
Problemspieler	11
meine persönlichen System-Empfehlungen	11
Fallbeispiele	13
One-Shot auf dem MainQuest-Discord	13
meine private Tischrunde	14
Glossar: typische Begriffe und Abkürzungen	16
Weitere Informationen	17



EINFÜHRUNG

Pen & Paper (P&P, PnP), oder im englischsprachigen Raum “Tabletop Roleplaying Games” (TTRPGs), sind eine Kreuzung aus Wargames, Storytelling und Improv-Theater. Die genaue Ausgestaltung hängt von vielen Faktoren ab, und in der Praxis findet man alles zwischen den Extremen. Du möchtest P&P spielen? Großartig! Hier haben wir einige Infos gesammelt, die dir beim Start helfen können.

P&P bezeichnet die Spielgattung, es gibt viele verschiedene Spiele in dieser Gattung. Diese werden oft als (Regel-)Systeme bezeichnet. Die wohl bekanntesten Systeme im deutschsprachigen Raum sind vermutlich *Dungeons & Dragons (D&D)*, *Pathfinder (PF)*, *Das Schwarze Auge (DSA)* und *Call of Cthulhu (CoC)*. Man kann viele Seiten mit Empfehlungen füllen, davon will ich an dieser Stelle absehen. Meine persönlichen Lieblingssysteme stelle ich im entsprechenden Kapitel vor. Die Regelsysteme haben Regelwerke, die oft ein ganzes Buch, und manchmal mehrere davon füllen. Lass dich davon nicht abschrecken! Weil P&P sehr flexibel ist, kann es viele Situationen geben, die ein Regelwerk abdecken möchte. Oft sind diese mehr als Nachschlagewerk konzipiert, und man muss sie nicht komplett lesen. Außerdem gibt es oft Einsteigerprodukte mit vereinfachten Regeln (“Einsteigerbox”, “Schnellstarter”, ...). Und manche Regelsysteme verzichten ganz bewusst auf solch detaillierte Regeln und können damit das Regelwerk auf wenige Seiten eindämmen.

ÜBERBLICK: WO UND WIE?

Genres

Das klassische Genre im P&P ist die “EDO-Fantasy”, also im Prinzip Fantasy im Stile von Tolkiens Herr der Ringe. Oft werden dabei die magischen Möglichkeiten noch erweitert, manchmal auch die spielbaren Völker. Manchmal findet man auch Crossover mit anderen Genres. Bekannte Systeme für Fantasy-P&P sind D&D, PF und DSA.



Ein weiteres beliebtes Genre ist Science Fiction. Das klassische SciFi-System ist Shadowrun, es gibt aber viele weitere, wie Starfinder, Cyberpunk, Numenera, CyBorg, Star Wars, Star Trek, etc., die jeweils unterschiedliche Schwerpunkte setzen.

Horror ist ein anspruchsvolles Genre, dabei wird vom Spielleiter einiges vorausgesetzt, damit eine passende Stimmung aufkommen kann. Das bekannteste System ist Call of Cthulhu.

Einige weitere beliebte Spiele sind schwer Genres zuzuordnen, oder mischen wild, wie z.B. Vampire und Werewolf in der World of Darkness, oder Monsterhearts. Ein Sonderfall ist das Warhammer Franchise, das in erster Linie durch seinen Wargame-Ableger Warhammer 40k bekannt ist. Es gibt mehrere P&P Adaptionen, darunter Warhammer 40k Roleplay und Warhammer Fantasy Roleplay. Trotz des gemeinsamen Namens sind die beiden Systeme und Welten weitgehend separat voneinander.

One-Shots vs. Kampagnen

Eine Geschichte im P&P ist oft für eine bestimmte Zeitdauer ausgelegt. Kurze Geschichten lassen sich in einer Session erzählen, sogenannte One-Shots. Dabei ist die Story meist sehr geradlinig. Soll es ein wenig komplexer sein, bieten sich Few-Shots an, Geschichten, die in 2-5 Sitzungen erzählt werden können. Bei längeren Geschichten spricht man von Kampagnen, und manche laufen angeblich seit über 40 Jahren, in denen die Geschichte kontinuierlich weitererzählt wird. Die meisten Kampagnen haben vermutlich 1-4 Sessions pro Monat und laufen über 1-3 Jahre.

online spielen & streamen

Durch moderne Technik wurden Onlinerunden in den letzten Jahren immer populärer. Mit einem VTT (virtual Tabletop, siehe Tools) und einer Audio- oder Videokonferenz lässt sich analoges Rollenspiel problemlos digitalisieren. Nach meiner Erfahrung haben Online-Runden ihre Vorzüge, aber auch ihre Nachteile: Neben der Ablenkung, die nur einen Mausklick entfernt ist, ist der soziale Aspekt analog meist



deutlich ausgeprägter. Falls du nur Onlinerunden kennst, probiere unbedingt mal eine analoge Runde aus!

Manche Spielrunden werden auch online gestreamt. Du kannst in solche Runden z.B. auf YouTube oder Twitch reinschauen.

zeitliches und finanzielles Investment

Sowohl zeitlich, als auch finanziell kann das Investment weit auseinandergehen. Finanziell hängt das Investment vom bespielten System (kostenlos / community-getrieben / kommerziell), den gespielten Kampagnen (selbstgeschrieben / aus der Community / kommerziell) und den verwendeten Tools ab. Man kann völlig kostenfrei ins Hobby starten, und selbst bewerten, für was man wie viel Geld ausgeben möchte. Zum Start benötigt man lediglich Stift, Papier, ein paar Würfel (eine Würfel-App tut's auch ...) und die eigene Fantasie. Eine höhere finanzielle Investition kann zu einem besseren Spielerlebnis beitragen, aber das ist keinesfalls garantiert. Man lernt mit der Zeit, welche Dinge das Geld für die eigene Spielrunde wert sind, und das ist für jede Runde anders. Wenn man zum Einstieg vor 20-40€ nicht zurückschreckt, ist es oft eine gute Idee, mit einer "Einsteigerbox" zu starten. Die gibt es für viele Systeme, teilweise auch kostenlos in digitaler Form, und dort ist vieles für den Einsteiger fertig vorbereitet.

Das zeitliche Investment hängt mit der eigenen Motivation, den Ansprüchen an sich und der eigenen Rolle zusammen. Außerdem unterscheidet es sich natürlich zwischen One Shots und Kampagnen. Den minimalen Aufwand hat man als Spieler bei einem One Shot: Je nach Abmachung erstellt man vor oder während der Spielsitzung einen Charakter, oder wählt einen vorgefertigten aus. Dann nimmt man an der Spielsitzung teil und hat damit schon das komplette zeitliche Investment erledigt. Ein höheres Investment wird bei Kampagnen benötigt, da diese aus wiederkehrenden Spielsitzungen bestehen. Als Spieler kann man zusätzliche Zeit investieren, um den eigenen Charakter weiter auszuarbeiten, z.B. in dem man sich mehr mit dessen Wesenszügen beschäftigt, oder künstlerische Darstellungen des Charakters anfertigt.



Vom Spielleiter wird meist zusätzliches Investment in die Spielvorbereitung erwartet. Je nach Leitungsstil und Präferenz schwankt dieses stark - manche Spielleiter benötigen nur eine grobe Idee im Kopf und improvisieren den Rest während dem Spiel, andere ziehen es vor, sich stundenlang auf verschiedene Eventualitäten vorzubereiten.

Zu einem gewissen Grad kann man zeitliches durch finanzielles Investment ersetzen: Man kann vorgefertigte Abenteuermodule kaufen, anstatt sich selbst welche auszudenken. Man kann Tools kaufen, die einem die Vorbereitung erleichtern. Man kann Künstler beauftragen, den eigenen Charakter zu zeichnen. Und man kann sogar Spielleiter bezahlen, die als Profis ein Spiel für dich und deine Freunde leiten.

DIE SPIELLEITUNG

Bei den meisten Systemen gibt es eine Trennung zwischen Spielern und Spielleitung (SL), oft auch als "Game Master" (GM) oder "Dungeon Master" (DM) bezeichnet. Wenn du Spieler bist, ist dieses Kapitel für dich vermutlich nicht sonderlich interessant: Deine SL wird dir sagen, was du brauchst, und das kann gravierend von den Informationen hier abweichen. P&P ist ein sehr vielseitiges Hobby und jede Spielrunde sieht anders aus. Wenn du selbst die SL übernimmst, aber im P&P Genre noch nicht so firm bist, findest du hier vermutlich viel Wissenswertes.

Die Rolle der SL kann sehr einschüchternd wirken. Man hat enorm viele Aufgaben und der Spielspaß aller anderen hängt maßgeblich von dem eigenen Handeln ab. Außerdem macht XY das ja so gut, da komme ich niemals ran. Gleichzeitig gibt es nichts schöneres, als eine tolle Runde zu leiten! Wie kann man das aber schaffen?

Basics

Zunächst solltest du deine eigenen Jobs radikal reduzieren! Vieles kannst du an die Spieler abgeben, beispielsweise das Mitschreiben von Informationen oder die Sprechrolle eines NPCs. Anderes kannst du



ganz weglassen, wie z.B. Hintergrundmusik. Wenn du dich mit den anderen Aufgaben vertraut gemacht hast, kannst du all dieses hinzufügen, wenn du möchtest. Konzentriere dich als nächstes auf deine Stärken. Kannst du toll improvisieren? Malst du schöne Bilder von den Szenen, die ihr bespielt? Gehst du im taktischen Kampf auf? Wenn du in einem Aspekt glänzen kannst, kannst du deine anderen Aufgaben darauf ausrichten und deine Stärken ausspielen. Wahrscheinlich fällt niemandem auf, dass du die anderen Aspekte etwas vernachlässigst, weil die Mitspieler etwas haben, auf das sie sich konzentrieren können. Zum Abschluss: Hab keine Angst vor Fehlern. Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, dass 90% der Fehler von den Spielern nicht bemerkt werden, wenn man sie nicht darauf anspricht. Außerdem haben die meisten Spieler einen riesigen Respekt vor der Spielleitung (das gilt auch für Spieler, die selbst schon mal SL waren), und verzeihen dir Fehler gerne. Selbst professionelle Spielleitungen machen beim Leiten ständig Fehler - sie sind nur sehr gut darin geworden, darüber hinweg zu täuschen.

Als Spielleitung hast du die Fäden in der Hand: Es gibt wenige oder gar keine Limits, die dir gesetzt sind. Die meisten Systeme sehen vor, dass du dich über Regeln hinwegsetzen darfst. Aber: Mit großer Macht kommt große Verantwortung! Nutze deine Möglichkeiten, um allen Mitspielern ein besseres Spielerlebnis zu ermöglichen, und vermeide es, Spieler in ihrer Kreativität zu stoppen, um sie in deine Planung zurück zu bringen.

fortgeschrittene Methoden

Nachdem du die Basics drauf hast, kannst du zur Kür kommen. Finde deinen Stil, baue ihn weiter aus und ergänze ihn mit Extras. Alles davon ist optional.

Fail forward: Es kommt immer wieder vor, dass ein Charakter eine Aufgabe nicht schafft, oder einen völlig anderen Weg einschlägt, als du geplant hast. Wenn du dem immer einen Riegel vorschiebst, wird das schnell frustrierend für den Spieler. Mit fail forward bringst du auch bei einem Fehlschlag das Spiel voran, wenn auch nicht auf die geplante Weise. Der Dieb entwindet sich deinem Griff, aber du kriegst den



Mantel zu fassen. Eventuell kannst du ihn damit identifizieren oder weiter verfolgen. Wichtig ist letztlich, dass die Spieler immer einen Weg haben, weiter zu kommen, und nicht in Sackgassen landen.

Immersion: Ein Ziel beim P&P kann eine hohe Immersion sein, dass man stark ins Geschehen hineingezogen wird. Je nach Genre ist das unterschiedlich wichtig, am wichtigsten ist Immersion vermutlich bei Horror. Jeder hat andere Faktoren, die Immersion begünstigen. Experimentiere, und schau, was für dich wirkt. Starte mit lebhaften Beschreibungen. Nimm mehrere Sinne in eine Beschreibung auf! Riecht es modrig? Schmeckt die Luft nach Salz? Hört man buntes Treiben vom nahen Marktplatz? Benenne einige kleine Details, wie Spinnenweben oder flackerndes Licht. Darüber hinaus kannst du Hilfsmittel verwenden, um die Immersion zu steigern. Eine Karte oder ein Bild der Szene kann helfen, sich zurecht zu finden. Wenn du nicht so gut in visuellen Beschreibungen bist, hilft es auch enorm. Zum erstellen kannst du Kartentools verwenden. Wenn ihr Lust habt, könnt ihr euch als euren Charakter "verkleiden", oder Elemente davon physisch an den Spieltisch bringen: Wenn der Barde eine Laute hat, und gelegentlich an einer Saite zupft, kann das zur Immersion beitragen. Stimmungsvolles Licht kann auch bei der Immersion helfen. Das müssen keine vollkontrollierbaren RGB-Lampen sein, zu vielen Szenen passen auch Kerzen. Wenn du nicht gerade in einer hellhörigen Wohnung wohnst, kannst du auch mal laut werden. Ein Schrei garantiert dir sofortige Aufmerksamkeit. Auch ein Flüstern wirkt in entsprechenden Szenen gut. Für passende Musik und Umgebungsgerausche gibt es Apps.

dein Leitungsstil

Jeder hat andere Präferenzen zur Spielleitung. Ein häufig diskutierter Aspekt ist das Sandboxing vs Railroading: Es geht dabei um die Freiheit der Charaktere und den Einfluss, den sie auf die Handlung nehmen können. Geschicktes Railroading zeichnet sich durch spannende, starke Plots aus, die von der Spielleitung potentiell lange geplant sind. Im Gegenzug haben die Spieler wenig Einfluss auf das Geschehen - egal was die Spieler machen, alles, was nicht dem geplanten Plot folgt, funktioniert entweder nicht, oder führt direkt auf den Plot zurück. Man



fährt wie auf Schienen. Die Kunst dabei ist es, die Spieler das nicht merken zu lassen. Dem entgegen steht die Sandbox, die den Spielern völlige Freiheiten gibt, zu tun was sie wollen, und die Konsequenzen davon zu erforschen. Das gibt viel *Player Agency*, im Gegenzug ist die Geschichte weniger stringent und planbar. Die meisten Spielleiter (und auch Spieler) fühlen sich vermutlich irgendwo in der Mitte wohl.

Jeder Stil hat seine eigenen Vor- und Nachteile. Daher ist es auch wichtig, dass der Leitungsstil zumindest grob zu den Spielern der Gruppe passt, damit alle am Tisch Spaß haben.

Ein zweiter Aspekt ist die Menge an Vorbereitung. Manche Spielleiter bereiten extrem wenig vor und improvisieren am Tisch, andere bereiten jedes Detail minutiös vor. Auch hier gilt: Finde, was für dich am Besten funktioniert! Wenn du viel improvisierst, kannst du auch die Spieler nach Details fragen - z.B. Spieler: "Wie sieht der Mann aus, der auf uns zu läuft" - SL: "Er ist schon etwas älter und trägt einen Schnurrbart. Wie stellst du ihn dir denn genau vor?" - Spieler beschreibt den neuen NPC, und du kannst aus den Details der Beschreibung evtl. neue Plot-Elemente herleiten. Wenn du alles genau vorbereitest, kannst du nicht nur den Antagonisten bis in jedes Detail beschreiben, sondern auch mit einem eindrücklichen Monolog einführen. Und noch mit passender Musik unterlegen ...

nützliche Tools

VTT: Die meist-verwendeten Tools für P&P sind vermutlich Virtual Tabletops (VTT). Diese dienen in erster Linie dazu, eine Spielrunde ins Internet zu verlagern. Der Hauptvorteil ist wohl, dass sich die Spielenden nicht physisch treffen müssen. Zusätzlich zum bereitstellen eines virtuellen Tisches haben viele VTTs zusätzliche Features wie digitale Würfel, digitale Charakterblätter, Fog of War und mehr. Daher kann ein VTT auch bei klassischen Tischrunden einen Mehrwert bieten, z.B. indem man die Karte mit den Positionen von Spielern und NPCs mit Fog of War auf einem Bildschirm zeigt. Allerdings verändert sich dadurch auch die Dynamik am Spieltisch, und der Aufwand und Fokus in der Vorbereitung. Das muss zu deinem Leitungsstil passen. Bekannte VTTs



sind Roll20, FoundryVTT, Tabletop Simulator und Fantasy Grounds, bei Roll20 und Fantasy Grounds gibt es kostenfreie Versionen.

Karten: Wer kein Künstler ist, tut sich möglicherweise schwer, Karten für seine P&P Sessions zu malen. Bekannte Tools dafür sind Dungeonfog und Inkarnate. Dungeon Alchemist erstellt sehr einfach 3D Karten mit KI-Unterstützung und bietet auch Exporte in alle gängigen VTTs.

Musik: Musik kann, wie angesprochen, zu besserer Immersion beitragen. Dazu können bereits Spotify-Playlisten oder Youtube-Videos genügen. Ein ausgefeilteres Tool ist SoundTale, das Musik und Ambient Sound in Echtzeit zu gegebenen Einstellungen generiert und nahtlose Übergänge erzeugt. Für Audio-Streaming gibt es auch einen Discord-Bot, der z.B. auch mit Soundtale funktioniert.

Problemspieler

Wie in allen sozialen Situationen gibt es manchmal Krach. Zu einem gewissen Grad ist das normal. Leider gibt es Personen, die sich mit sozialen Situationen schwer tun und häufig unangenehm auffallen. Das Problem ist online so bekannt, dass es sogar ein eigenes Subreddit dazu gibt. Trotz alledem sind Problemspieler glücklicherweise die Ausnahme. Der beste Schutz davor ist es, mit Freunden zu spielen, aber ganz gefeit ist man vor möglichen Problemen wohl nie. Wenn du ständig in solche Probleme läufst, versuche schon vor neuen Spielrunden, deine Erwartungen und deinen Leitungsstil mit den anderen Mitspielern abzustimmen.

MEINE PERSÖNLICHEN SYSTEM-EMPFEHLUNGEN

Einige Rollenspiele gibt es in verschiedenen Editionen. Meine Empfehlungen beziehen sich auf die Editionen, die ich kenne, aber in der Regel empfiehlt es sich, mit der neuesten Edition einzusteigen.



Dungeons and Dragons in der fünften Edition, kurz D&D oder manchmal 5e. Das weltweit bekannteste P&P System. Es ist solide, es gibt viel Material dazu (auch kostenlos), und es kann heroische Fantasy bestens abbilden. Für manche Einsteiger mag es ein bisschen komplex sein, für Simulationisten zu einfach, aber es bietet ein gutes Mittelfeld, und jeder kann damit irgendwie arbeiten.

Call of Cthulhu in der siebten Edition, kurz CoC. Das bekannteste System im kosmischen Horror. Wenn man auf sowas steht, tut es seinen Job exzellent.

Risus: In meinen Augen das perfekte Einsteigersystem. Die kompletten Regeln (inklusive optionaler Erweiterungen) passen auf 4 pdf-Seiten. Es ist kostenlos und funktioniert in allen Genres. Die knappen Regeln bieten viel Freiheit, sind mir auf Dauer aber zu einfach gehalten.

How to be a Hero: Kurz HtbaH. Das System wurde von den RocketBeans für deren P&P Streams verwendet. Es ist nicht ganz so simpel wie Risus, aber immer noch recht einfach und für Einsteiger geeignet. Es ist kostenlos und es gibt einiges Material dazu, inklusive Abenteuer und Regelerweiterungen. Es funktioniert in allen Genres.

Powered by the Apocalypse: Kurz PbtA. Das ist eigentlich kein System, sondern ein System-Baukasten. Systeme auf Basis der "PbtA-Engine" sind sehr story- und improv-lastig. Sie funktionieren konzeptionell etwas anders und sind in meinen Augen sehr angenehm zu spielen. PbtA Systeme sind z.B. "Avatar Legends" oder "Dungeon World".

Das Schwarze Auge in der fünften Edition, kurz DSA. Gleich vorneweg: Ich persönlich mag das System nicht. Ich habe mit DSA zum Rollenspiel gefunden und bin trotz DSA dabei geblieben. Das System ist eher simulationistisch und kompliziert, und hat eine unüberschaubare Menge an Sonderregeln für ungewöhnliche Situationen über 30 Bücher verteilt (es gibt z.B. ein ganzes Buch zu Erotik-Regeln - so was hab ich noch nie gebraucht). Bestimmt gibt es aber auch einen Leitungsstil, der gut zu DSA passt. Die meisten Leute, mit denen ich über DSA geredet habe, finden das Regelsystem mittelmäßig bis schlecht, aber die



dazugehörige Welt "Aventurien" ist toll. Die ist sehr detailliert beschrieben, man findet Quellen über jeden Quadratkilometer. Man kann in Aventurien aber auch mit anderen Regeln, wie z.B. D&D spielen.

Andere Systeme: Einige Systeme sind populär, ich kann aber nicht viel zu sagen, weil ich sie nie gespielt habe. Das sind Pathfinder, Vampire - the Masquerade, Shadowrun und Warhammer in seinen drei Varianten Fantasy, Age of Sigmar und 40k. Die folgenden Systeme finde ich erwähnenswert, sind aber sehr nischig: Microscope, Koblode fressen Babys!, Monsterhearts sowie Numenera.

FALLBEISPIELE

Die praktische Umsetzung dieser vielen Tipps und Ideen kann ganz unterschiedlich aussehen. Um das etwas konkreter zu machen, folgen hier einige Beispiele zur Ausgestaltung.

One-Shot auf dem MainQuest-Discord

Rahmen und Vorbereitung: Auf dem MainQuest Discord Server kam der Wunsch nach einer Einsteiger-Runde auf. Ich habe einige Mini-Abenteuer, die sich in 2-4 Stunden durchspielen lassen, also habe ich mich als Spielleiter gemeldet. Das Spielsystem ist Risus, das hat den Vorteil, dass es sehr simpel gehalten ist. Man muss nicht viel Zeit für die Charaktererschaffung und zum Erklären der Regeln verwenden, sondern man kann einfach loslegen. Dass eine mechanische Tiefe im System fehlt, war für den One-Shot unerheblich.

Tools: Gespielt haben wir auf dem Discord-Server von MainQuest. Da ich mit FoundryVTT bereits vertraut bin und sowohl eine Lizenz als auch einen Server dazu besitze, war die Wahl des VTT schon gesetzt. Ich habe in Discord auch schon ohne VTT gespielt, aber das erschwert die visuelle Vorstellung, und online kann man nicht mal schnell was auf Papier kritzeln. Dem Abenteuer lag zwar bereits eine schematische



Karte bei, aber ich habe diese in Dungeon Alchemist nachgezeichnet. Somit ist die Karte nun vollfarbig, und die KI kann mir direkt die Raumeinrichtung mit generieren. So können die Spieler auf Objekte Bezug nehmen, die ich nie explizit erwähnt habe, die aber auf der Karte zu sehen sind. Atmosphärische Musik habe ich mit SoundTale erzeugt, weil ich das seit einigen Jahren besitze, und mit einem Discord-Bot auf den MainQuest-Server gestreamt.

Meine private Tischrunde

Rahmen und Vorbereitung: Irgendwann im Jahr 2019 habe ich meine Tischrunde ins Leben gerufen. Im Herbst 2022 sollte eine neue Kampagne beginnen. Wir treffen uns 14-tägig Dienstagabend, da sich über die Zeit herausgestellt hat, dass für uns weder Wochenenden im Allgemeinen noch unregelmäßige Rhythmen funktionieren. Wir sind langjährige Freunde und treffen uns bei der Gelegenheit auch zum Plaudern und Kochen. Meine Anfangsplanung sah vor, von DSA auf D&D zu wechseln und dort mit der Kampagne aus der Starterbox "Dragon of Icespire Peak", einer Sandbox, zu beginnen. Als persönliche Herausforderung für mich wollte ich das Abenteuer aus der älteren Starterbox "Lost Mines of Phandelver" kombinieren, das mehr als Railroad geschrieben ist. Da beide im gleichen Ort spielen und unterschiedliche Aspekte vorgeben, funktioniert das gut zusammen.

Charaktererschaffung: Für die Charaktererschaffung nahmen wir uns etwas mehr Zeit: Da es um eine längere Kampagne ging, hat sich das ausgezahlt. Der Fokus lag auf einer Hintergrundgeschichte jedes Charakters. Diese nutze ich: Character A erwähnte in seinem Hintergrund eine Rivalität mit einem Drow. Also ersetzte ich einen Bösewicht aus den Lost Mines of Phandelver kurzerhand durch diesen Drow. Charakter B hat mit dem Drow auch noch eine Rechnung offen, da er kürzlich B's Freund entführt hatte. Ähnlich ging ich für die anderen Charaktere vor, um sie in die Geschichte zu integrieren.

Tools: Als unterstützende Tools setze ich SoundTale für Musik ein, die Karten nehme ich größtenteils aus den vorgefertigten Abenteuerheften.



Allerdings drucke ich sie nicht auf Plakate zum auslegen, sondern habe sie nur für mich als Referenz. Ein VTT brauchen wir nicht, da wir gemeinsam am Tisch sitzen; Kämpfe machen wir im "Theater of the Mind", also rein erzählerisch, oder mit Miniaturen auf dem Tisch. Später experimentiere ich mit FoundryVTT, wobei ich die Ansicht für meine Spieler auf die Leinwand im Wohnzimmer projiziere. Das hat Vor- und Nachteile, wir wollen in Zukunft zwischen den Methoden immer wieder abwechseln.

Resumee: Im Frühjahr 2024 ist die Kampagne nach ca. 1,5 Jahren beendet und das Böse besiegt. Nach einem Intermezzo aus einigen One- und Few-Shots soll es demnächst mit einer neuen Kampagne weitergehen.



GLOSSAR:

TYPISCHE BEGRIFFE UND ABKÜRZUNGEN

D&D	Dungeons and Dragons, das derzeit beliebteste P&P System.
DM	Dungeon Master bzw. Spielleiter. Siehe SL
NPC/NSC	Nicht-Spieler Charakter, im Gegensatz zu einem SC. Ein Charakter, der von der Spielleitung gespielt wird.
SC	Spielercharakter, die Figur, die ein Spieler im Spiel verkörpert.
SL	Spielleiter. Es existieren viele weitere Abkürzungen dafür, wie z.B. DM oder GM (Dungeon Master / Game Master).
TTRPG	Table Top Roleplaying Game, die gebräuchliche internationale Bezeichnung für P&P.
Homebrew	Eigene Erweiterungen von offiziellen Publikationen, z.B. um Sonderregeln, eigene Welten oder ähnliches.
VTT	Virtual Tabletop, ein digitaler Ersatz für den physischen Tisch, an dem gespielt wird. Das vereinfacht Online-Runden enorm.
dX	Ein X-seitiger Würfel. Ein d6 hat sechs Seiten (wie bei Monopoly!), ein d20 hat 20 Seiten.

WEITERE INFORMATIONEN

Pen & Paper Game Guide

von Tobias Eisenreich

Informatiker und Mitglied der MQ-Community
für die MainQuest Akademie im Juli 2025

Mail: pen_and_paper@eisenreichs.de

Discord: @qw3ry | Tobias



Über MainQuest

Deutschlands Knotenpunkt für Glaube und Nerdkultur!

Wir sind ein konfessionsübergreifender, missionarischer, individuell nutzbarer und offener Knotenpunkt für christliche Menschen, Projekte und Organisationen, die mit Nerds unterwegs sind oder es sein wollen.

PLAY

Dir gefällt unsere Arbeit? Dann supporte uns mit deiner Spende und empfiehl uns weiter!

Spendenkonto

IBAN: DE14 4825 0110 0008 0256 03

Inhaber: Main Quest Ministries e.V.

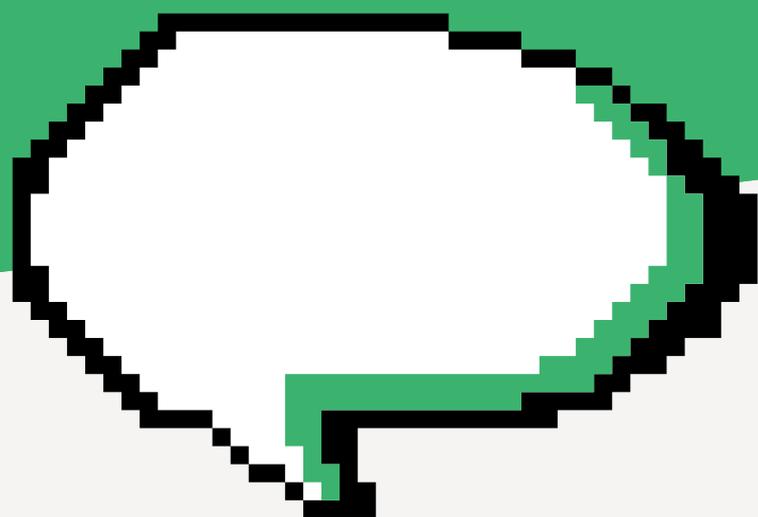
Oder über das [Formular](#) auf unserer Website.

✉ info@mainquest.org

🌐 www.mainquest.org   



GL & HF!



mq