

## Vorwort

Bitte lies diesen Beitrag genau durch da dieser nicht nur sämtliche Informationen die wichtig sind enthalten sondern dir auch einen Aufschluss geben wird was ich für ein Spielleiter bin und was von dir erwartet wird.

## Der Spielleiter & Stil

Seit 2001 bin ich aktiver Spielleiter nicht nur offline sondern auch online. Dank der fortwährenden Kritik die immer am Ende jeder Spielsession gegeben wird wurde ich zu einem guten Universalisten. Durch den steten Fortschritt der (online)Technik bediene ich mich immer ausgereifterer Werkzeuge die das Spielgefühl steigern und verschließe mich nicht in der Vergangenheit.

Durch Testphasen hinweg entscheide ich dann welche Werkzeuge nur unnötiger Ballast sind und welche es mir wirklich ermöglichen eine tiefere Immersion zu erzeugen.

Das ist der Knackpunkt: Immersion. Der wichtigste Punkt für mich der erreicht werden muss, ganz gleich wie ich es erreichen kann. Die Mittel die ich dazu nutze egal ob Erzählen, Musik, Technik oder verschiedene Stimmen sind alle nur ein Werkzeug mit dem ich eine Bühne für dich errichte. Erst mit dir der du die Geschichte schreiben wirst mit deinen Taten und Entscheidungen wird die Bühne zu leben erwachen auf das wir gemeinsam eine schöne Zeit erleben.

## Anspruch, Herausforderung & Anfänger

Es ist völlig egal ob du ein Veteran, System- oder ganz ein Rollenspiel-Neuling bist. Bei mir bist du herzlich willkommen. Zwar wirst du vor immer neue Herausforderungen gestellt und erlebst meinen hohen Anspruch an mich als auch an dich, dennoch beginnt dieser Anspruch immer erst ganz niedrig damit du Zeit bekommst alles in Ruhe kennen zu lernen. Nach einiger Zeit, meist nach den ersten zwei bis drei Einsteigersitzungen, kommen wir dann in Ruhe bei den 100% an.

Dir wird alles Schritt für Schritt beigebracht, egal ob es nun die Software ist (Foundry VTT, mehr dazu später) oder das Regelsystem.

Von mir oder auch anderen Spielern kannst du stets Hilfe erfahren wenn du danach fragst. Dennoch sollte auch dein Motto lauten "Hilfe zur Selbsthilfe". Wenn du jemanden brauchst der stetig deine Hand hält, von Anfang bis Ende, bist du bei mir verkehrt.

Spiel- und Sitzungslänge sowie Spielrhythmus und Kritik

Üblicherweise plane ich meine Kampagnen nie länger als 6 bis 9 Monate laufen zu lassen damit man schnell genug auch immer wieder etwas neues ausprobieren kann. Je nach Gruppe und gefallen können diese Zeiten nach belieben angepasst werden.

Üblicherweise sind Zeitslots von 3 Stunden bei mir wovon 2 1/2 Stunden immer Spielzeit sind und 1/2 Stunde als Kritik-Session zu verstehen ist.

Ich biete ausschließlich einen wöchentlichen Turnus an, das heißt das jede Woche gespielt wird.

Kritik ist eine Einbahnstraße und du solltest nicht nur willens sein diese zu geben, dabei offen und Ehrlich zu sein ist Voraussetzung, sondern Kritik auch annehmen können. Wie du Kritik verwertest ist allein deine Entscheidung da selbst ich nicht alles umsetze was mir so gesagt wird - alles im Rahmen natürlich. Kritik beinhaltet immer "Wer", "Was" und bei bedarf "Wann". Es muss immer ein direkter Bezug hergestellt werden da generalisieren eine schlechte Eigenschaft ist.

Schlechte Kritik:

"Ständig wurde geschmatzt"

Gute Kritik:

"Narsiph, du hast kein Push to talk angehabt und hast den ganzen Abend über immer wieder komische Geräusche gemacht. Das habe ich als sehr nervig empfunden."

Götter, Champi(gn)ons, Lichtbringer & Co

Götter werden, je nach System, immer die Standard-Pantheons verwendet außer es ist bei der Spielbeschreibung anders angegeben.

Basierend auf meinen Erfahrungen habe ich bisher kaum jemanden gesehen der es zustande gebracht hat einen Champion/Lichtbringer/Paladin überzeugend und vor allem nach den Leitsätzen des/der Regelwerke darzustellen.

Daher habe ich mich dazu entschieden eine derartige Klasse dir nur zu erlauben wenn du schon einmal eine Kampagne bei mir gespielt hast, also keine Anmeldeprozedur mehr durchlaufen musst. Natürlich nur wenn du positiv aufgefallen bist.

Für die "Ja, aber ich kann!"-sager unter euch gilt genau das gleiche. Alle fallen unter die gleichen Regeln.

Disziplin!

Der Grundpfeiler für eine gut funktionierende Gruppe ist das jeder von uns ein hohes Maß an Disziplin mit einbringen muss. Das heißt nicht nur das man seinen gespielten Charakter (nach einer Eingewöhnungsphase) beherrscht und die (Spezial)-Regeln die damit einhergehen, sondern auch das man über einem angemessenen Zeitraum hinweg auch die Software so gut versteht das eine flüssige Nutzung gewährleistet ist. Schreibe das Wort 'Zink' in den Betreff deiner Nachricht an mich, falls du dich bewirbst.

Erneut: Wenn du Hilfe brauchst dann musst du es auch sagen. Beschäftige dich aber auch ruhig außerhalb der Spielzeit ab und an damit wenn du Praxis benötigst. Du brauchst keinen Spielleiter der dir Szenarien vorgibt damit du 'Fähigkeiten würfeln' üben kannst.

Das du dich zu jeder einzelnen Spielsitzung an oder abmeldest gehört natürlich zum guten Ton. Ebenso das du in der Sprachsoftware (Teamspeak<sup>3</sup>) nicht so klingst als würdest du auf einem Flughafen, in einer Toilette, Kirche oder ähnliches sein. Ebenso solltest du eine konstante Lautstärke haben was allerdings lediglich auf eine Teamspeak Einstellung zurückzuführen ist. Brauchst du dabei Hilfe musst du nur fragen.

Du solltest außerdem über einen guten gesunden Menschenverstand verfügen.

Du solltest in der Lage sein dich für die Spielzeit voll auf deinen Charakter und die Welt einzulassen. Ich biete dir hier keine sogenannte 'Casual'- und/oder 'Bier & Bretzel'-Runde sondern einen Platz dich vollkommen auf das Spiel einzulassen.

Trennung von Privat & Gruppe

Solange wir uns noch nicht gut genug kennen wäre ich äußerst froh wenn wir private Unterhaltungen auf ein Minimum reduzieren könnten da meiner Erfahrung nach sonst einfach zu schnell Missverständnisse entstehen könnten. Natürlich kannst du dich mit mir über Systeme, Regeln und etwaiges anderes unterhalten, immerhin muss ja niemand wissen das dein Familienerbstück von Dämonen beseelt ist <zwinker>

Allerdings brauche ich dann von dir die strikte Erlaubnis den privaten Chatverlauf mit dir in der Gruppe öffentlich zu machen, sollte es für mich nötig sein, damit eventuelle Entscheidungen von mir Nachvollzogen werden können (Du erhältst selbige von mir ebenfalls). Ohne diese Erlaubnis kannst du leider nicht bei mir mit machen und es ist im Online-Betrieb meiner Meinung und Erfahrung nach nötig (geworden). Discord hat eine 'Reply'-Funktion die man dann vielleicht nutzen sollte und das man auf das Editieren von Beiträgen verzichtet, zumindest in privaten Nachrichten.

### Foundry Virtual Tabletop

Du benötigst nichts weiter als einen gängigen Browser (Firefox, Chrome, Edge) da ich mit diesen Funktionalität garantieren kann weil damit jeder eine astreine Verbindung herstellen konnte. Außerdem musst du lediglich ein Passwort für deinen Spielerzugang ausdenken das verhindern soll das andere mit deinem Zugang teilnehmen können.

Alles weitere wird dir in den ersten Spielsitzungen beigebracht.

### Pathbuilder2e (Android App, kostenlos)

Für Pathfinder 2e wirst du diese Android App benutzen müssen - sie ist Pflicht. Solltest du es nicht können oder wollen kannst du an der Spielrunde nicht teilnehmen. Pathfinder 2e ist zu komplex als das eine Person sich alles merken kann und dieses Tool hilft nicht nur bei der Charakterverwaltung sondern bietet einen blitzschnellen Zugriff auf alle Fertigkeiten und Fähigkeiten.

### DnDBeyond (Kostenlose Registrierung)

Für Dungeons & Dragons 5e benötigst du einen Account auf dieser Seite - sie ist Pflicht. Solltest du es nicht können oder wollen kannst du an der Spielrunde nicht teilnehmen. Charakterverwaltung findet ausschließlich in DnDBeyond statt da dort die zugelassenen Bücher auch freigegeben werden.

### Discord

Wir benutzen Discord für Gruppengespräche außerhalb von Spielterminen, für An und Abmeldung zu Spielsitzungen, Regelfragen und/oder Diskussionen, Informationen und/oder Änderungen sowie zur Feststellung das Spider-Man der coolste aller Marvel Helden ist. Das ist natürlich ein objektiver Fakt! <schelmisches grinsen>

### Teamspeak<sup>3</sup>

Natürlich solltest du ein ansprechendes Mikrofon haben durch das deine Stimme gut transportiert wird. Es wirkt einfach störend wenn du stetig übersteuerst, kaum zu hören bist oder deine Qualität so unglaublich schwankt das man glauben muss das dein Mikro an einem einzigen letzten dünnen Faden hängt.

Meine Erfahrung hat gezeigt das es nicht viel braucht um seine Einstellungen zu verfeinern. Ohrenbluten-frei seit 1877.

Extrem wichtige Spieler Informationen!

Du MUSST deinen Charakter lernen. Pathfinder 2 ist kein System in dem du das 'einfach so nebenher' erledigst und mit zweimal überfliegen dann alles drauf hast. Viele Fertigkeiten haben diverse Erfolgsausgänge die man als Spielleiter nicht alle auswendig wissen kann. Solltest du Unwillens sein deine Fertigkeiten entsprechend vorzubereiten (Die Pflichtapp hilft hervorragend) überspring dieses Gruppengesuch unbedingt.

Damit du dir das vorstellen kannst:

Wenn du vorhast zu mit deinem Charakter zu lügen, dann sagst du nicht einfach "Spielleiter, mein Charakter lügt. Wie geht das?" sondern du schaust bei der jeweiligen Fertigkeit nach und bereitest deine Information vor. "Mein Charakter sagt 'Natürlich bin ich ein Prinz' was ganz klar gelogen ist. Das wäre ein Wurf von mir über XYZ gegen den Willenskraftwert des Gegners."

Damit du eine Vorstellung bekommst wie viel es überhaupt gibt, ganz gleich ob etwas nur unter bestimmten Voraussetzungen gemacht werden kann, hier eine kurze Liste von den Fertigkeiten und wie viele Sonderaktionen möglich sind:

Acrobatics (4), Arcana (5), Athletics (9), Crafting (6), Deception (4), Diplomacy (3), Intimidation (2), Lore (2), Medicine (4), Nature (4), Occultism (4), Performance (2), Religion (4), Society (4), Stealth (3), Survival (4), Thivery (4)

Und jede der verschiedenen Aktionen hat ein Erfolgssystem für geschafft, nicht geschafft und häufig auch noch kritische Versionen davon (Kritischer Fehlschlag, kritischer Erfolg).

Du musst es nicht auswendig wissen aber du musst wissen wie du schnell und zuverlässig die Informationen weitergeben kannst damit niemand am (virtuellen) Spieltisch (immer) auf dich warten muss.

"Aber warum kannst du nicht einfach alles auswendig lernen?"

Weil ich mehr machen muss als du der du nur einen einzigen Charakter verwalten musst. Verwalten von Informationen, Monster und deren Fähigkeiten und noch vieles mehr. Was ich davor schon tun muss damit wir alle unseren Spaß haben können kriegst du nicht mit und das ist gut so. Dennoch solltest du nur deinen Charakter kennen und die Regeln die dazu gehören.

Nicht mehr, nicht weniger.

Alle Informationen zur geplanten Kampagne  
<hier Informationen einfügen, kurz>

## Spieltag

Auswahl der Startzeit (Immer 3 Stunden)

### Achtung!

Gebe immer mindestens 2 Slots an bei denen du komfortabel spielen kannst. Solltest du nicht flexibel genug sein kann es sein das bei der Spielerfindung andere Zeitslots bevorzugt werden.

Slots können außerdem kombiniert werden und so verbindet man sozusagen mehrere Einzelsessions zu einer größeren Zusammen. Dies muss extra angegeben werden.

## Bewerbung

Wenn du also ein Interesse hast an der Gruppe teilzunehmen, und dich mit den Informationen vertraut gemacht hast, dann schreibe mir einfach eine private Nachricht.

Unbedingt darin enthalten sein sollte:

- Wenn du es wünschst, ein paar Informationen über dich.
- Dein Discord Name
- Die Erlaubnis Direktnachrichten in Discord für die Rollenspielgruppe zu veröffentlichen, sollte es notwendig sein.
- Mindestens 1 Zeit-Slot (Sind mehr Slots möglich, füge diese zusätzlich hinzu)

Da natürlich sämtliche wichtigen Informationen hier im Beitrag sind können eigentlich keine ungewollten Überraschungen für dich entstehen.

## Fragen

Wenn du eine Frage hast, dann schreibe diese unbedingt als Antwort unter diesem Beitrag, denn eventuell könnten andere die gleiche oder eine ähnliche Fragen haben.

## FAQ

"Ach, tolle Gruppe, ich wünsche euch alles gute!" (Und Ähnliches)

Danke dafür - Es ist nicht weiter notwendig dafür eine Antwort zu verfassen.

"Ach, wäre xyz, dann könnte ich mitspielen" (Und Ähnliches)

Schade das es nicht klappt, vielleicht in einer anderen Gruppe. Es ist nicht weiter notwendig dafür eine Antwort zu verfassen.

"Alter, viel zu viel Text. Kein Bock..." (Und Ähnliches)

Dann ist diese Gruppe halt nichts für dich, ist ja nicht schlimm. Es ist nicht weiter notwendig dafür eine Antwort zu verfassen.

"Aber Iron-Man..." (Und Ähnliches)

Halt halt halt halt... Wenn du sagen willst: 'Aber Iron-Man ist tatsächlich nicht so cool wie Spider-Man', dann danke, du hast natürlich vollkommen recht. Ansonsten: Raus hier! Nur Spider-Man Fans mit sämtlichen Merchandise seit Ersterscheinung erlaubt! Hey, ich mag diese Art von nicht ernst gemeinten Inhalten... lass mir den Spaß.

"Warum erhalte ich eine Absage?" (Und Ähnliches)

Ich arbeite mit meinen eigenen Methoden die ich mir im Online-Betrieb habe aneignen müssen um eine Vorauswahl zu treffen. Das ist keine Bösartigkeit dir oder anderen gegenüber sondern spart dir und mir einfach Zeit.

"Meine güte, das ist doch nur ein Spiel" (Und Ähnliches)

Ich investiere unglaublich viel Zeit für meine Spielerinnen und Spieler etwas tolles zu erleben und damit spreche ich eben einen bestimmten Spielertypen an. Wenn du nicht dazugehörst dann sind andere Spielrunden eben besser für dich geeignet. Das ist nichts schlechtes oder böses sondern persönliche Präferenz.