



SPIELLEITER-GUIDE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. September 2026



INHALT

Spielleiter-Guide	3
Abenteuer	3
Allgemeine Tipps für Neueinsteiger	3
Gruppendynamik	3
Am Spieltisch	4
Werkzeug und Hilfsmittel	5



SPIELLEITER-GUIDE

Diese Seite ist für Pen and Paper-Liebhaber, um neuen und erfahrenen Spielleitern gleichermaßen zu helfen, ihr Spielleitertum zu verbessern. Dies sind keine Regeln, sondern nur Tipps von Spielleitern für Spielleiter. Teilt eure Erfahrungen, ergänzt diesen Artikel und hilft anderen.



Für einen direkten Austausch mit anderen Spielern und Spielleitern könnt ihr unserem Discord-Server beitreten.

ABENTEUER

In [unserer Abenteuerübersicht](#) kannst du Abenteuer finden, die von anderen Usern in dieses Wiki hochgeladen wurden.

Die [Abenteuerstruktur](#) dient dir als Vorlage für Abenteuer, die du in dieses Wiki hochladen möchtest.

Eine Anleitung zum Schreiben von Abenteuern findest du [hier](#).

ALLGEMEINE TIPPS FÜR NEUEINSTEIGER

Das Leiten eines Spiels für Neueinsteiger hat einige Tücken. Man muss erst mal erklären, was ein Pen and Paper ist, nach welchen Regeln das Spieluniversum funktioniert und was man als Spieler zu tun hat. Erfahrungen mit Rollenspielen oder anderen Übungen, bei denen es darum geht, sich in jemanden hineinzuversetzen, sind hilfreich für den Umgang mit den Regeln und der Welt, die man den Neueinsteigern präsentiert.

Für den Anfang ist es sinnvoll, ein Universum zu wählen, in das sich Teilnehmer leicht hineinversetzen können. Kleine abgeschlossene Abenteuer, die in kurzer Zeit spielbar sind, beispielsweise One-Shot-Abenteuer, bieten sich hier an. Dabei können die Neulinge erst mal ein Gefühl dafür bekommen, was Pen and Paper ist und ob es ihnen Spaß macht, ohne, dass sie sich für mehrere Nachmittage verpflichten.

Für unerfahrene Spielleiter empfiehlt es sich, für das erste Leiten [vorgefertigte Abenteuer](#) zu benutzen. Ein eigenes Abenteuer zu schreiben ohne Erfahrungen gesammelt zu haben, ähnelt dem Versuch, in ein unbekanntes dunkles Zimmer zu gehen und das Licht anzuschalten. Irgendwann findet man den Schalter, aber es ist sehr zeitintensiv, mühsam und endet nicht selten mit angestoßenen Zehen.

Gute vorgefertigte Abenteuer bieten den Vorteil, dass sich der Spielleiter um die Geschichte, das Setting und den Verlauf des Abenteuers nicht mehr so viele Gedanken machen muss. Die Runde kann sich ganz auf den Umgang mit dem Pen and Paper und die Regeln konzentrieren. Der Spielleiter muss sich keine Sorgen machen, dass das Abenteuer nicht funktioniert, wenn die Charaktere sich anders entscheiden, als erwartet wurde. Beispielsweise das Abenteuer [Der Turm über den Wolken](#) eignet sich gut für werdende Spielleiter.

GRUPPENDYNAMIK



Das Kennenlernen

Das Kennenlernen der einzelnen Charaktere untereinander stellt in vielen Szenarien eine nicht ganz einfache Aufgabe für den Spielleiter dar. Natürlich hat dein Abenteuer an einem bestimmten Ort seinen Beginn und im Regelfall treffen sich dort alle Charaktere zum ersten Mal. Doch gleichzeitig stellt sich damit schon die Frage nach der Motivation der einzelnen Persönlichkeiten. Gerade bei sehr bunt gemischten Gruppen kann die Hinleitung zur eigentlichen Aufgabe schwieriger sein als geplant. Die Hexe mag z.B. den Priester nicht, der Outlaw verabscheut die Obrigkeit - die Liste ist unendlich. Was bei One-Shot-Abenteuern noch spannend sein kann, wird bei längeren Spielphasen für das Gruppengefüge unter Umständen belastend. Grundlegend sollte jedoch klar sein, dass jede Rolle einen Vorteil darin sieht, in einer Gruppe zu agieren. **Es lohnt sich, die Charaktere in ihren groben Zügen zu kennen**, weshalb ein Einzelgespräch vorab auf alle Fälle eingeplant werden sollte. Hierbei kann z.B. auch geklärt werden, warum sich Charakter xy an ebenjenem Ort befindet, an dem das Abenteuer beginnt. Die Beweggründe sind meist sogar ein guter Einstieg in das erste Gespräch innerhalb der Gruppe.

In erster Linie sollten natürlich alle ihren Spaß am Abenteuer haben. Dennoch kommt es hin und wieder vor, dass einige Charaktere sehr viel Raum einnehmen. Ob das nun gutes Rollenspiel oder auch "out of character" der Fall ist, ist dabei nebensächlich. Wichtig als Spielleiter ist es, dass du einen Überblick über die Gruppe behältst, damit auch ruhigeren bzw. zurückhaltenderen Charakteren Zeit und Raum zum Handeln eingeräumt wird und sie nicht übersehen werden. Das kann gerade in hitzigen Diskussionen oder unübersichtlichen Situationen recht schnell passieren. Um einen kühlen Kopf zu bewahren, kann eine Art **Reihenfolge/Schema** dir als Spielleiter behilflich sein. Um den Spielfluss damit nicht allzu sehr zu stören, solltest du dir vordergründig die Frage stellen: "Haben alle Charaktere eine Chance gehabt, sich zu beteiligen?" Doch keine Sorge: Je mehr Erfahrung du sammelst, desto intuitiver wirst du die Gruppe im Auge behalten können.

Uneinigkeit zwischen den Spielern

Das Einsetzen von Talenten gegen andere Gruppenmitglieder ist mit Vorsicht zu genießen. Du als Spielleiter musst in der Situation entscheiden, wie viel Zwist du zulassen kannst, ohne dass die Stimmung unter den Spielern kippt. Gerade im zwischenmenschlichen Bereich können dabei Schwierigkeiten auftreten, wenn z.B. Spieler A weiß, dass Spielerin B gerade versucht, ihn zu bestehlen. Für den Fall, dass es funktioniert, muss Spieler A sich dessen gewahr sein, dass seine Rolle nur über bestimmte Informationen verfügt. Falls der Versuch scheitert, ist die Absicht von Spielerin B offengelegt. Als Spielleiter musst du deinen Spielern also auch bewusst machen, welches Wissen ihr Charakter gerade hat und was sie, aber eben nicht ihr Charakter weiß. Sollten Charaktere sich richtig in die Haare bekommen, sich gegenseitig attackieren, musst du als Spielleiter notfalls eingreifen.

Natürlich muss sich eine Gruppe auch nicht ein ganzes Abenteuer lang einig sein. Gruppenmitglieder müssen auch nicht immer den gleichen Weg einschlagen. Es liegt im Ermessen des Spielleiters, wie er mit solchen Situationen umgehen möchte. Wenn es zum Setting passt, kann man Uneinigkeit unter den Charakteren durchaus zulassen, Gruppenmitglieder sogar getrennte Wege gehen lassen. Das ist für dich als Leiter zwar aufwendig, aber kann auch interessant werden.

AM SPIELTISCH

Spielerwissen versus Charakterwissen

Wenn alle Spieler etwas wissen, was nur ein Spieler wissen kann, verhalten sie sich manchmal aufgrund dieses Wissens anders, als sie es ohne dieses Wissen getan hätten. In diesem Fall solltest du die Gruppe darauf hinweisen, dass dieses Verhalten rollenspieltechnisch keinen Sinn ergibt, weil ihrem Charakter das



Hintergrundwissen fehlt.

Metagaming kannst du als Spielleiter nur schwer verhindern. Du solltest allerdings darauf achten und deine Spieler entsprechend leiten.

Versteckte Würfe

In manchen Situationen kann es sinnvoll sein, dass Würfe auf Begabungen versteckt ausgeführt werden. Wenn ein Spieler mit einem Wurf auf Menschenkenntnis beispielsweise herausfinden möchte, ob sein Charakter von einem anderen gerade belogen wird, kann der Spielleiter diese Methode des Würfelwurfes einsetzen.

Tobias Charakter soll einschätzen, ob das was die junge Wirtin ihm gerade zuflüstert, wahr ist. Tobias möchte auf Menschenkenntnis werfen. Der Spielleiter führt den Wurf geheim durch und sagt Tobias anschließend, dass sein Charakter der Meinung ist, die Wirtin lüge ihn an. Tobias weiß nun nicht, ob der Wurf erfolgreich oder nicht war; er weiß nur, dass sein Charakter zu dieser Einschätzung gekommen ist. Sein Charakter könnte sich aber auch irren.

Für die Spieler bringt diese Methode des Würfelwurfes Spannung ins Abenteuer, weil sie nicht anhand des Wurfes ablesen können, ob die Einschätzung ihres Charakters richtig oder falsch ist.

Spontanität von Abenteuern

Als Spielleiter ist es sehr wichtig, dass du spontan sein kannst, weil man sich nicht auf alle Eventualitäten vorbereiten kann. Eine verrückte Idee des Spielers kann das halbe Konzept des Spieles über Board werfen, oder die Spieler schaffen es irgendwie, fast gar keine Hinweise zu bekommen. Deswegen ist es wichtig, möglichst viele Eventualitäten des Spielverlaufs vor der Spielrunde zu durchdenken. Frag dich "Was könnte die Gruppe hier tun?". Lege dir für möglichst viele dieser Wege einen Plan zurecht. Manchmal musst du aber auch einfach improvisieren und versuchen, die Gruppe wieder auf den Weg des eigentlichen Abenteuers zu führen.

Wenn es dir passiert, dass du kein Event hast, das gerade in die Geschichte passt, findest du vielleicht im **Zufallsdungeon** eine Idee. Ein spontaner Dungeon zwischendurch kann die Atmosphäre auflockern und als Lückenfüller genutzt werden.

WERKZEUG UND HILFSMITTEL

Musik

Es kommt immer eine gute Stimmung auf, wenn du gute Musik dabei hast. Diese kann natürlich je nach Setting angepasst werden. Zum Beispiel gibt es coole Westernmusik oder Barmusik usw. Zusätzlich kann man Musik für verschiedene Situationen sammeln. Es ist sehr motivierend, während eines Kampfes epische Musik im Hintergrund laufen zu lassen und nach diesem Kampf entspanntere Klänge zum Auszuruhen aufzulegen.

Generell ist die Klangkulisse nicht zu unterschätzen. Neben Musik sind auch Hintergrundgeräusche sehr atmosphärisch. Passende Videos gibt es im Überfluss, sodass das Ambiente auch auditiv angereichert werden kann. Es kann der Gruppe helfen, sich in die jeweilige Stimmung zu versetzen, wenn z.B.



knackendes Holz im Lagerfeuer oder scheppernde Bierkrüge in einer vollen Taverne das Setting untermalen. Wenn du nicht bewusst geplant hast, eine laute Geräuschkulisse in dein Abenteuer einzubauen, solltest du darauf achten, dass deine musikalische Untermalung wirklich nur leise im Hintergrund läuft und nicht zum Störfaktor wird.

Karten

Für dich als Spielleiter, aber auch für die Spieler, ist es häufig wichtig, genau zu wissen, wo die Gruppe gerade steckt. Ist sie in einem Raum? Wie ist der aufgeteilt? Laufen sie die Straße entlang? Welche Optionen haben sie, sich zu verstecken? Der einfachste Weg, den Spielern zu zeigen, wo genau sie sich befinden, ist eine Karte. Die kannst du grob auf ein Whiteboard malen, als aufwendige Grafik ausdrucken und sogar als Animation vorbereiten. Wie du das machst, ist dir überlassen.

Zeit im Spiel

Genauso wie für die Orientierung im Raum kann es sinnvoll sein, für die zeitliche Orientierung grafische Abhilfe zu schaffen. Das geht beispielsweise, indem du eine gebastelte Uhr nutzt, um den Spielern zu zeigen, wie die Zeit im Abenteuer vergeht.

Grundsätzlich sei es jedem selbst überlassen, ob er Zeit als Variable in sein Abenteuer einbaut oder nicht. Zeit kann zu einem entscheidenden Faktor werden, wenn du beispielsweise vorgibst, dass die Charaktere eine gewisse Stundenanzahl an Schlaf benötigen und Schaden nehmen, falls sie die Nacht durchmachen.

Die Information, wie viel Uhr es im Abenteuer ist, kannst du sogar so einsetzen, dass nur Charaktere, die eine Uhr besitzen, auch die Uhrzeit erfahren. Falls du Events zu einem gewissen Zeitpunkt stattfinden lassen möchtest, markiere diese am besten auf der Uhr.

Links und weiterführende Informationen

Im Artikel [Links und Hilfen](#) finden sich bereits einige Links sowie nützliche Tipps für den angehenden oder auch schon erfahreneren Spielleiter.



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. Spielleiter-Guide – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Spielleiter-Guide&oldid=24874>

