

Guidelines für Spielleiter auf dem Kessel

Ob Vereinsmitglied oder nicht, du kannst auf dem Kessel gerne Runden anbieten. Dafür solltest du erstmal mit folgenden Dingen einverstanden sein. Bedenke, dass der Kessel eine öffentliche Veranstaltung ist, an der man bedenkenlos teilnehmen können soll. Ihr könnt entsprechend keine "Session Zero" machen, in der man Absprachen über kommende Sitzungen trifft. Stattdessen müssen wir ein paar Grundannahmen treffen.

Der Hammer von oben: Auch wenn nur sehr selten davon Gebrauch gemacht wird, kann es immer sein, dass aus welchen Gründen auch immer deine Runde seitens des Vereins gecancelt werden kann. Zum Beispiel könnten nicht genug Räume zur Verfügung stehen.

Keine Garantien: Grundsätzlich sind wir immer an Kooperation mit Spielleitern von außerhalb des Vereins interessiert, aber es sollte trotzdem klar sein, dass dies Absprachen zum gegenseitigen Vorteil sind, nicht ein Service, bei dem der Kessel in einer Bringschuld steht oder eine Garantie gibt.

Inhaltlich angemessen: Dein Abenteuer sollte sich inhaltlich im Rahmen der hobby-üblichen Normalität befinden. Mach daraus keine Propagandaplattform und sei kein Edgelord, mach kein Abenteuer, dass die Spieler als obrigkeitshörige Deutsche 1940 nach Polen verfrachtet.

F: Woher weiß ich, was in meinem Abenteuer vorkommen darf und was nicht?

A: Gut, dass du fragst, dazu haben wir ein gesondertes Merkblatt, das besonders darauf eingeht, was gängige problematische Themen sind und wieso.. Darin stehen entsprechende Richtlinien. Und ja, es sind Richtlinien, keine absolut harten Regeln, aber es sind wichtige Richtlinien, wie du über die Gestaltung deines Abenteuers denken solltest.

Zeitlich passend: Unsere Veranstaltung ist in zwei Timeslots aufgeteilt, die jeweils 5 Stunden dauern. Dein Abenteuer muss in dieser Zeit geschafft sein. Plus, gegebenenfalls müssen Spieler noch vorher Charaktere bauen und du das Setting erklären. Also sei darauf vorbereitet, auch mal eine Szene abkürzen zu müssen. Andererseits solltest du die 5 Stunden auch schon ausfüllen. Für ein einstündiges Abenteuer einen Raum zu blockieren ist doof.

F: Aber was passiert, wenn ich überziehe?

A: 20min wird der Raum zwangsgeräumt.

F: Kann ich auch durchmachen und zwei Slots belegen?

A: Nur nach Absprache. Trotzdem solltest du dich dann auf die vollen 10 Stunden vorbereiten, nicht nur auf 7, weil du keinen Bock hast, bei 5 Stunden auf die Uhr zu gucken und es "auch länger dauern könnte".

Keine geschlossenen Gruppen: Die Prämisse des Kessels ist es, einen öffentlichen Zugang zum Pen&Paper Hobby zu schaffen. Es ist nicht Sinn der Sache, komplett in sich abgesprochenen Gruppen Räumlichkeiten zur Verfügung zu stellen, von denen die Öffentlichkeit nichts hat. Daher musst du mindestens vier Plätze für Spieler offen halten, die für jeden zugänglich sind. Seid ihr eine abgesprochene Gruppe mit 5 Spielern, werden da dann entsprechend zwangsweise 9 draus!

Einsteigerfreundlich: Sei immer einsteigerfreundlich. Hab vorgefertigte Charaktere dabei und sei bereit, bei komplizierteren Regelwerken diese ein wenig abzuspecken. Einige Leute schnuppern zum ersten Mal in das Hobby und du solltest sie nicht überfordern.

Rechtzeitige Kommunikation: Melde dich am besten bei uns auf dem Discord-Server im Vorfeld. Das macht die Planung einfacher und einheitlich. Wenn es Umstrukturierungen gibt, werden diese dort mitgeteilt und besprochen. Unbesprochene Last-Minute Änderungen sind zwar möglich, aber Kurzfristigkeit wird nicht zu deinem Vorteil sein. Jeder Kessel wird im Vorfeld mit den abgesprochenen Runden angekündigt. Erfolgt deine Kommunikation zu spät oder über andere Wege als Discord, wird deine Runde definitiv nicht in die Ankündigung aufgenommen.

Respektiere deine Spieler: Stell zu Anfang der Sitzung sicher, dass die Spieler mit den Inhalten keine Probleme haben und erkläre Ihnen, wie sie sich verhalten können, wenn ihnen etwas zu viel wird.

Sei fair zu den Charakteren: Natürlich ist das sehr situationsabhängig und es kommt da auch viel auf die Art des Spiels an. In der Regel sollten die Charaktere das Spiel überleben. Natürlich soll das nicht heißen, dass die Charaktere Plot-Armor bekommen und sicherlich sollten sie auch die Konsequenzen ihrer Entscheidungen tragen. Manchmal gibt es auch Settings, die nicht darauf ausgelegt sind, dass Charaktere lange leben. Aber der entscheidende Punkt ist, du solltest dir keinen Sport daraus machen, Spielercharaktere zu töten. Abgesehen davon, dass viele Spiele emotional an ihren Charakteren hängen, ist es auch einfach organisatorisch so, dass die Spieler ihre Charaktere auch in Runden spielen werden, die nicht von dir geleitet werden. Insofern solltest du nicht so weit gehen, dass du die anderen Spielleiter implizit sabotierst. Das gilt natürlich nicht nur für den Charaktertod, sondern auch für das Überpowern. Einem Charakter Zugang zu einer legendär unfairen Waffe zu geben oder extrem viele Erfahrungspunkte zu vergeben, die sie in eine andere Runde mitnehmen können, könnte einen ähnlichen Effekt haben.

Okay, wenn das soweit alles mit dir klar geht, dann musst du uns jetzt nur noch mitteilen, was du leiten willst. Dazu beantworte folgende Fragen!

Wie heißt du?

Meistens ist das eigentlich durch deinen Discord-Namen klar, aber manchmal eben auch nicht. Schreib uns den Namen, bei dem du genannt werden willst und den wir auch auf die Ankündigung schreiben können. Generell ist die Empfehlung, dass man leicht nachvollziehen können sollte, wie die Spielleiter für die Runden im Discord heißen, sodass die Spieler auch Nachfragen stellen können.

Welches System in welcher Edition leitest du?

Schreib den vollständigen Namen. Nicht einfach nur "Ich leite Warhammer" oder "DSA". Manchmal können wir uns denken, was gemeint ist, aber manchmal auch nicht. Wenn du es nicht schaffst, den Titel deines Systems auszuschreiben, trauen wir dir das Leiten ggf. nicht zu.

Wie viele Spielerplätze hast du?

Denk daran, dass du mindestens 4 allgemein zugängliche Spielerplätze haben musst. Wenn du zum Beispiel 1 reservierten Spielerplatz für Bob hast und fünf offene Plätze, dann teile uns das so mit: "Bob + 5 Plätze" oder "1 reservierter Platz, 5 offene Plätze". Wenn du nichts sagst, nehmen wir standardmäßig 5 offene Plätze und keine Reservierungen an.

Hast du eventuelle Konflikte mit den Inhaltsrichtlinien?

Manchmal befindet sich dein Abenteuer an der Grenze, was gemäß der Richtlinien inhaltlich okay ist. Zum Beispiel, weil du ein vorgedrucktes Abenteuer verwendest, oder eins, was du nicht direkt für den Kessel entworfen hast. Zunächst solltest du natürlich einmal gucken, ob du gewisse Stellen umschreiben kannst. Beispielsweise hat das Haus vielleicht keinen Wachhund, sondern einen Wachroboter. Manchmal gibt es aber auch einfach Stellen, die sich nicht umschreiben lassen, weil sie eben ein ziemlich zentraler Aspekt sind, der Barbar würde sicherlich die holde Schönheit, aber nicht die Gummipuppe entführen.

In diesem Fall, sprich uns an! Da besprechen wir dann, ob du das Abenteuer trotzdem anbieten kannst, bzw. ob wir das noch mit einer Triggerwarnung oder Ähnlichem versehen. Denke aber auch nochmal daran, dass es hier auch nur um Grenzfälle geht. Es geht nicht darum, dass du "einfach eine Triggerwarnung" an dein Abenteuer packst und dann damit die Richtlinien umgehst.

Sonstiges?

Manchmal gibt es ein paar Besonderheiten, die du uns mitteilen solltest. Zum Beispiel könnte es ja sein, dass deine Runde ein Spielbrett involviert, was einen Tisch braucht, der groß genug ist. In dem Falle wären einige der Räume unangemessen - und das sollten wir wissen, wenn wir die Räume aufteilen. Vielleicht hat dein Abenteuer aber auch einen bestimmten Inhalt, der gegebenenfalls nicht für jeden angemessen ist. Gerade Horror-Settings könnten ja gerade etwas blutiger ausfallen.

Willst du eventuell gar kein Pen & Paper, sondern etwas Ähnliches anbieten?

Pen & Paper Rollenspiel ist unser Hauptaugenmerk, klar. Aber manchmal können auch Dinge angeboten werden, die praktisch auch zum Hobby gehören. Zum Beispiel eignen sich auch bestimmte Brettspiele. Etwa HeroQuest, Unfathomable, Nemesis. Auch wenn man bei Unfathomable die eine oder andere Karte aus dem Spiel nehmen sollte. Prinzipiell ist das in Ordnung und stellt auch eine gute "Fallback" Lösung dar. Manchmal kommt man nicht dazu, ein Abenteuer vorzubereiten, kann aber auf ein Brettspiel zurückgreifen, wo man keine Vorbereitung braucht. Für manche Spieler können Brettspiele auch ein "Gateway" sein, um dann auf Rollenspiele umzusatteln. Von daher sind auch Dinge gern gesehen, die nur mit dem Pen & Paper Rollenspiel verwandt sind. Aber natürlich wollen wir ja primär Rollenspiel anbieten, von daher werden wir ein Auge darauf haben, diese auch im Fokus bleiben, aber prinzipiell spricht nichts gegen Alternativen.