



BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DEN SPIELLEITER

Der Spielleiter ist die Person am Tisch, die nicht gegen die Kompanie spielt, sondern die Welt vor ihr aufstellt. Du bist nicht da, um Boran zu töten, Mara zu bestrafen, Jarek bloßzustellen oder Elya jede Spur zu verweigern. Du bist da, um ihnen eine raue, greifbare Welt zu geben, in der ihre Entscheidungen Folgen haben.

Am Spieltisch ist der Spielleiter ideal für Leute, die gern Orte beschreiben, Figuren sprechen lassen, Gefahren dosieren und sehen wollen, wie eine Kompanie aus guten Plänen, schlechten Ideen und würdigen Rettungsversuchen eine Geschichte macht. Du löst Probleme nicht für die Spieler, sondern legst sie so hin, dass die Vier Winde daran schmutzig werden können.

ERSTE SCHRITTE

Lies zuerst die Regelzusammenfassung. Du musst nicht jedes Detail auswendig können, aber du solltest wissen, wie Proben, QS, Kampf, Schaden, Zustände, Glück und Magie grundsätzlich funktionieren.

Schlage unklare Sachen im Grundregelwerk nach. Die Regelzusammenfassung ist für den Spieltisch da, das Grundregelwerk für die Stellen, an denen du genauer wissen willst, wie etwas gemeint ist.

Studiere die Abenteurerbögen der Vier Winde. Schau dir an, was Boran/Rana, Jarek/Jara, Elya/Elyas und Mara/Marek gut können. Diese Werte sind keine Dekoration. Sie zeigen dir, welche Situationen im Abenteuer glänzen dürfen.

Lies das Abenteuer „Der Liebliche Baldrian“ einmal komplett durch. Du musst nicht jede Formulierung behalten, aber du solltest wissen, wer etwas will, wo die gefährlichen Stellen liegen und welche Szenen wahrscheinlich am Tisch wichtig werden.

Probiere einige Sachen aus, bevor du leitest. Würfle ein paar einfache Proben. Lass eine Figur klettern, schleichen, suchen oder jemanden überzeugen. Mach einen kleinen Testkampf mit zwei Gegnern. Schau, wie Angreifen, Verteidigen, Schaden und Reaktionen am Tisch laufen. Lieber vorher drei Minuten stolpern als später mitten im Gefecht.

WAS DU BESSER TUST

Der Spielleiter ist am stärksten, wenn du klare Situationen schaffst, statt eine vorgefertigte Lösung zu verlangen.

Beschreibe, was die Figuren anfassen können: Türen, Schlamm, Rauch, kalte Steine, nasse Mäntel, rostige Ketten, knarrende Böden, müde Wachen. Wenn die Welt körperlich wirkt, verstehen die Spieler besser, was sie tun können.

Gib jeder Figur Arbeit: Spieler wie Boran/Rana brauchen Engstellen und Gegner, die aufgehalten werden müssen. Spieler wie Jarek/Jara brauchen Rätsel, Magie und Dinge, die untersucht werden wollen. Spieler wie Elya/Elyas braucht Spuren, unwegsames Gelände und Gefahren, die man früh erkennen kann. Spieler wie Mara/Marek brauchen Schlösser, Ablenkungen und schlechte Entscheidungen anderer Leute.

Sag die Gefahr früh genug an: Ein guter Hinterhalt beginnt nicht erst mit dem Pfeil im Rücken. Leise Vögel, frische Spuren, schlechte Sicht, gespannte Seile oder nervöse Tiere geben den Spielern die Chance, klug zu handeln.

Lass gute Ideen wirken: Wenn die Spieler einen sinnvollen Plan haben, lass ihn Vorteile bringen. Nicht jede Tür braucht eine Probe, nicht jeder Gegner muss bis zum letzten Lebenspunkt kämpfen, und nicht jede List muss durch einen geheimen Haken entwertet werden.

Nutze Gegner wie Leute, nicht wie Zahlen: Banditen wollen überleben. Wachen werden müde. Söldner ziehen sich zurück, wenn die Bezahlung nicht reicht. Monster folgen Hunger, Revier, Schmerz oder Gewohnheit. Dadurch entstehen bessere Kämpfe als durch Gegner, die einfach stehen bleiben und sterben.

Halte das Tempo sichtbar: Sag, was gerade drängt. Der Brand breitet sich aus. Die Wache kommt näher. Der Verletzte wird schwächer. Der Zauber summt lauter. Druck macht Entscheidungen klarer.

Belohne Vorbereitung: Wenn die Gruppe Ausrüstung kauft, Spuren liest, Leute befragt oder einen Rückweg sichert, sollte das später zählen. Vorbereitung ist kein Umweg, sondern Teil des Spiels.

WAS DU BESSER NICHT TUST

Nicht alles verstecken: Geheimnisse sind gut. Unsichtbare Lösungen sind schlecht. Wenn die Spieler nichts erkennen können, können sie auch nicht gut entscheiden.

Nicht jede Probe verlangen: Würfle, wenn Scheitern interessant ist. Wenn eine Handlung sicher, offensichtlich oder nur eine Frage der Zeit ist, beschreibe das Ergebnis und geh weiter.

Nicht gegen die Figuren arbeiten: Boran soll blocken dürfen. Jarek soll Magie verstehen dürfen. Elya soll Spuren finden dürfen. Mara soll Dinge öffnen dürfen. Nimm ihnen nicht ihre Stärken weg, nur damit eine Szene schwieriger wird.

Nicht jeden Gegner bis zum Tod kämpfen lassen: Rückzug, Aufgabe, Verhandlung, Flucht und Panik machen Kämpfe lebendiger. Ein Gegner, der rennt, kann später wieder Ärger machen.

Nicht zu sauber planen: Spieler werden Abkürzungen finden, falsche Leute bestechen, wichtige Türen ignorieren und Nebenfiguren adoptieren. Das ist kein Fehler. Das ist Material.

Nicht alles erklären: Die Spieler müssen nicht jede Hintergrundgeschichte kennen. Ein blutiger Verband, ein abgebrochener Speer und eine Wache, die zu schnell lügt, reichen oft.

Nicht vergessen, dass H&H rau, aber nicht hoffnungslos ist: Die Welt darf gefährlich sein. Leute dürfen lügen, Monster dürfen Zähne haben, Auftraggeber dürfen Details verschweigen. Aber es soll immer Wege geben: verhandeln, schleichen, kämpfen, umgehen, tricksen oder einfach rechtzeitig weglaufen.

Alles Weitere kommt beim Spielen! Viel Spass! -- Sven