

Grusel am Spieltisch

Als neue Kategorie der Blaupausen ergänzen die Spielhilfen in Zukunft die Zufallstabellen. Sie entstehen entweder wie die Tabellen in Gemeinschaftsarbeit auf dem Discord Server von System Matters - wie hier geschehen - oder sind Übersetzungen ins Deutsche bereits bestehender Artikel.

Wenn es um Horror oder Grusel geht, bewegt man sich auf dünnen Eis. Als Einleitung daher ein wichtiger Hinweis zur Verwendung folgender Tipps und Tricks: Klärt im Vorfeld mit Euer Spielgruppe ab, was man vorhat und ob auch alle damit einverstanden sind. Um niemanden zu überrumpeln und damit man es sich nochmal in Ruhe durch den Kopf gehen lassen kann, am besten circa eine Woche vor dem vereinbarten Termin. Was für den einen oder die eine im ersten Moment in Ordnung ist, kann nach einer Weile doch problematisch erscheinen.

Als Spielleiter:in solltest Du Dich daher im Vorfeld mit den mittlerweile weit verbreiteten Sicherheitstechniken - falls Du sie wie [beispielhaft die X-Card](#) nicht eh schon kennst - vertraut machen und die Grenzen Deiner Mitspieler:innen respektieren.

Wenn es um Horror im Rollenspiel geht, solltest Du während der Sitzung immer aufmerksam sein, ob alle am Spieltisch noch Spaß haben oder ob der Horror nicht mehr gespielt ist. Im Folgenden haben wir unsere Ratschläge danach sortiert, ob diese eher eine gruselige Atmosphäre generieren bzw. transportieren sollen oder dazu da sind, die Spieler:innen zu schockieren.

Grusel am Spieltisch:

- Dunkelheit und Kerzenschein am Spieltisch machen eine düstere Atmosphäre. Für einen einfachen, aber stimmungsvollen Effekt das Licht abgeschaltet lassen und die Runde am späten Nachmittag starten, sodass ihr vom Tageslicht in den Sonnenuntergang hineinspielt. Im Verlauf der Handlung wird es dunkler und dunkler, bis ihr schließlich in echter Flüsteratmosphäre sitzt.
- Sehr effektiv haben sich auch smarte LED-Leuchten erwiesen, um anhand einer App dezent den Raum in stimmungsvolles Glibbergrün oder einer anderen Farbe Deiner Wahl tauchen zu können oder auch einfach um das

Licht genau richtig zu dimmen.

- Die richtige Musik wirkt Wunder! Unheimlich, atmosphärisch, nicht zu laut und besonders wichtig ohne Gesang. Der Soundtrack von Horror-Videospielen oder Filmen bietet sich dazu hervorragend an.
- Verbanne das Essen vom Tisch. Nichts zerstört eine gruselige Atmosphäre mehr als das Rascheln der Chips oder die Frage „Kannst du mir mal die Schokolade geben“. Esst am besten vorher, damit ihr gar nicht den Drang habt, zu snacken. Einzige Ausnahme: Halloween-Abenteuer. Hier kannst du als Spielleiter:in ein paar Süßigkeiten verteilen, die als Gummipunkte für die Spieler:innen dienen können. Wenn sie eine Süßigkeit essen, dürfen sie eine Probe wiederholen. Irgendwann sind die Süßigkeiten aber alle und das Risiko für verpatzte Proben und somit schreckliche Konsequenzen für die Charaktere steigt.
- Beschreibe Eindrücke und die Stimmung ohne „Namen“ zu nennen. Sage nicht das ein „Ghul“ vor den Charakteren steht! Beschreibe lieber eine fahle, knochige Gestalt deren dünne Haut sich spannt oder wie auch immer sie bei euch am Tisch aussehen. Gib den Spielern keine Kategorisierung, sondern lass sie ihre eigene Vorstellungen erschaffen.
- Lass den Spieler:innen das Gefühl, daß ihre Charaktere eine Chance haben, das Abenteuer zu bestehen/zu überleben. Ohne Hoffnung verlieren sie die Bindung zu ihren Charakteren und die Spannung ist raus. Ohne Investment und Spannung gibt es auch keinen Grusel.
- Kill Your Darlings, Kill their Darlings. Erschaffe NSC, zu denen die Charaktere eine möglichst enge Bindung herstellen können/wollen. Wenn Du merkst, dass Spieler:innen einen bestimmten NSC sympathisch finden, baue ihn aus und binde ihn enger an die Gruppe. Dann: Töte die NSCs und verbreite damit Bedrohung und säe Hoffnungslosigkeit.
- Spieler:innen befinden sich am Spieltisch in einem vertrauten Umfeld. Im Gegensatz zum Spielleiter stehen die Spieler dem Spielleiter in Überzahl gegenüber. Allein dies gibt den Spielern ein unterbewusstes Gefühl von Kontrolle und Sicherheit. Zusätzlich bestärken sich die Spieler in ihrem Verhalten, ihrer Gestik und Mimik gegenseitig in ihrer Einschätzung, dass keine Gefahr droht. Genau hier setzt Du an. Nimm den Spieler:innen die visuelle Überzahl und die Bestätigung durch ihresgleichen, in dem Du sie mit dem Rücken zueinander positionierst oder anderweitig ihr Blickfeld separierst. Handelt es sich um ein eher erzählerisches Rollenspiel, bei dem keine haptischen Handlungen vorgenommen werden müssen, so

kann auch nur verbal z.B. im Dunkeln oder mit Augenbinden gespielt werden.

- Der doppelte Handout: Man bereitet einen Handout in zwei Versionen vor. Die erste Version enthält die Informationen, die man den Spieler:innen mitteilen will (Auszug aus einem okkulten Buch, ein Tagebuch o.ä.). Die zweite enthält zusätzlichen Text, der sich auf die Charaktere bezieht. Beispiele hierfür sind: unter den Mitgliedern eines Hexenzirkels im Buch des Schwarzen Mannes findet man auch die Namen der Charaktere; ein Absatz, der immer wieder den gleichen Satz „Ihr werdet alle sterben.“ enthält oder ein Absatz, in dem mittendrin ein rückwärts geschriebener Satz eingefügt ist (der zusätzliche Text wird willkürlich mitten ba tfuäl tieZ erue drin eingefügt). Nachdem man den Spieler:innen den zweiten Handout gegeben hat und diese den zusätzlichen Eintrag gefunden haben und darüber rätseln, tauscht man ihn unauffällig gegen die erste Version aus. Dazu fragt man beispielsweise beiläufig, ob man den Handout noch mal kurz sehen kann und vertauscht die beiden Versionen hinter dem Spielleiterschirm oder lässt ihn zu Boden fallen. Da ist etwas Fingerfertigkeit gefragt, aber bei Horrorrollenspielen wie Cthulhu hat man die Routine auf seiner Seite, die sich bei den Spieler:innen beim Austeilen von Handouts entwickelt hat und kann sich diese effektiv zunutze machen.

Schock Elemente am Spieltisch*

- Schalte plötzlich das Licht aus. Auch spontane laute Geräusche oder Schreie lassen die Spieler und Spielerinnen zusammenfahren.
- Weihe eine befreundete Spielleiter:in in die Story ein und lasse sie während der Session über eine remote Verbindung zuhören und im passenden Moment die Mitspieler:innen als Stimme aus dem Jenseits schockieren/überraschen oder lass sie stimmverzerrt als unheimlicher Geister NSC mitspielen.

***Achtung: Spreche mit den Spieler:innen unbedingt vorher ab, ob Schockmomente für diese ok sind oder nicht.**

Literaturhinweis: [„Geh nicht in den Winterwald“](#) Darin finden sich verschiedene

Tipps, wie Stimmung erzeugt werden kann. Bei der Auswahl des Spielortes wird zum Beispiel vorgeschlagen, die Gruppe aus der normalen, gewohnten Umgebung herauszuholen. Es gibt praktische Tipps zum bewussten Einsatz der Stimme, um eine Atmosphäre wie bei einer Geistergeschichte am Lagerfeuer zu vermitteln. Zudem verwendet das Spiel mit der Vergangenheitsform und der dritten Person eine ungewöhnliche Erzählweise, die vielleicht auch Deine Spieler:innen dazu bringt, bewusster zu formulieren, anstatt aus der Rolle zu fallen.

Idee dieser Spielhilfe: Huhn

Autor:innen: Shamae, Huhn, Tegres, Meisterin, Pixellance, pan narrans, N.Hotep, Bruder Jankins, Moonmoth, Momosnyx, McBlavak, nEw bEE