



DIE WERKZEUGE DES MEISTERS

MEISTER IVO @ NORDCON

WWW.SPEELBAAS.DE



JUNI 2025



WIE WERDEN WIR IN ZUKUNFT SPIELEN?

EVOLUTION DES ROLLENSPIELS

→ [menti.com](https://www.menti.com)
28519940



WWW.SPEELBAAS.DE

2

JUNI 2025



FALSCHER VORBILDER

- **LASST UNS AUFHÖREN,
GESCHICHTEN
NACHZUSPIELEN.**
- **SCHILDERT SITUATIONEN**
- **FINDET HERAUS, WAS
GESCHIEHT ...**

4

DDE – ZIELE DER SPIELLEITUNG

DYNAMIK

UNVORHERSEHBARE EREIGNISSE, SPANNUNG UND ABWECHSLUNG.

ENTSCHEIDUNGEN

BEDEUTSAMES ENTSCHEIDEN, HANDLUNG GESTALTEN, GESCHICHTE BEEINFLUSSEN.

ENTDECKUNGEN

NEUE PERSPEKTIVEN, ERKENNTNISSE UND ENTHÜLLUNGEN.

AUSDRUCK

DARSTELLUNG VON CHARAKTEREN, WESENSZÜGEN, INDIVIDUALITÄT.

WWW.SPEELBAAS.DE

JUNI 2025

RESSOURCEN



WORLD GENERATOR: QUICK SETTLEMENT NERATOR

| | |
|--------|--------|
| Prefix | Suffix |
| Bleak- | -moo |
| Green- | -ford |
| Wolf- | -crag |
| Raven- | -watch |
| Gray- | -hor |

Generative Ressourcen

- Zufallstabellen



Suggestive Ressourcen

- Inspiration



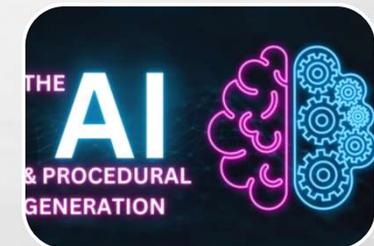
Restriktive Ressourcen

- Orakel (J/N)



Regelwerk & Kanon

- Spielsystem & Kontrakt



Künstliche Intelligenz

KOMPETENZEN



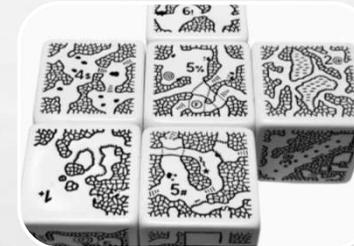
**Soziale Kontrakte
aushandeln**



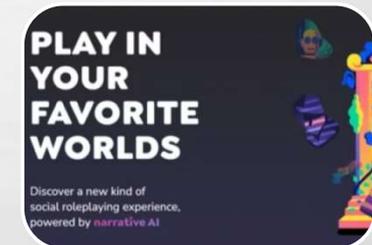
Improvisieren



**Dramaturgisch
moderieren**



**Prozedural
generieren**



KI nutzen

WEST MARCHES CAMPAIGN

SANDBOX

OFFENE WELT, DIE ZUM ERKUNDEN EINLÄDT, ORTE UND HERAUSFORDERUNGEN ZU ENTDECKEN.

PLAYER AGENCY

FREIHEIT, EIGENE WEGE UND ABENTEUER ZU WÄHLEN, ENTSCHEIDUNGEN ZU TREFFEN, DIE SPIELWELT ZU PRÄGEN.

SOCIAL CONTRACT

BESONDERES BÜNDNIS, EHER WIE EIN CLUB, SPIELER ARBEITEN ZUSAMMEN.

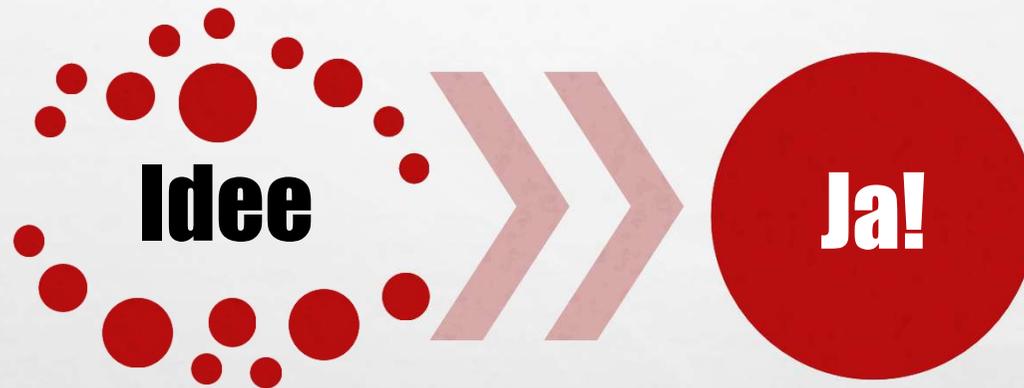
PLAYER-DRIVEN SESSIONS

SPIELER VERABREDEN TREFFEN UND ABENTEUERZIEL, VARIABLE GRUPPENZUSAMMENSETZUNG.

WWW.SPEELBAAS.DE

JUNI 2025

IMPROVISIEREN



**Wie wäre
es, wenn ...**

und ...



crap.

9

FAILING FORWARD

DYNAMIC STORYTELLING

KEINE SACKGASSE, GESCHICHTE GEHT TROTZ MISSEFOLG WEITER.

INTRODUCING NEW CHALLENGES

ÜBERRASCHEWDE WENDUNGEN GEBEN DER GESCHICHTE NEUE RICHTUNG UND VERLEIHEN MEHR TIEFE.

CONTRIBUTING TO THE PLOT

SOGAR ERFOLGLOSE AKTIONEN TRAGEN ZUR GESCHICHTE BEI UND BLEIBEN IN ERINNERUNG.

WWW.SPEELBAAS.DE

JUNI 2025

DRAMATURGISCH MODERIEREN

DUNGEONWORLD

- **NUTZE DEN SPIELZUG EINES MONSTERS, EINER GEFAHR ODER EINES ORTES.**
- **ENTHÜLLE EINE UNERFREULICHE WAHRHEIT.**
- **ZEIGE ANZEICHEN EINER HERAUFZIEHENDEN BEDROHUNG.**
- **VERURSACHE SCHADEN.**
- **VERBRAUCHE IHRE RESSOURCEN.**
- **WENDE IHREN SPIELZUG GEGEN SIE.**
- **TRENNE SIE.**
- **BIETE EINE GELEGENHEIT FÜR EINEN KLASSENSPIELZUG.**
- **ZEIGE EINEN NACHTEIL IHRER KLASSE, AUSRÜSTUNG ODER VOLKES.**
- **BIETE EINE GELEGENHEIT – ZU EINEM PREIS ODER OHNE.**
- **BRINGE JEMANDEN IN SCHWIERIGKEITEN.**
- **NENNE VORAUSSETZUNGEN ODER KONSEQUENZEN UND FRAGE.**



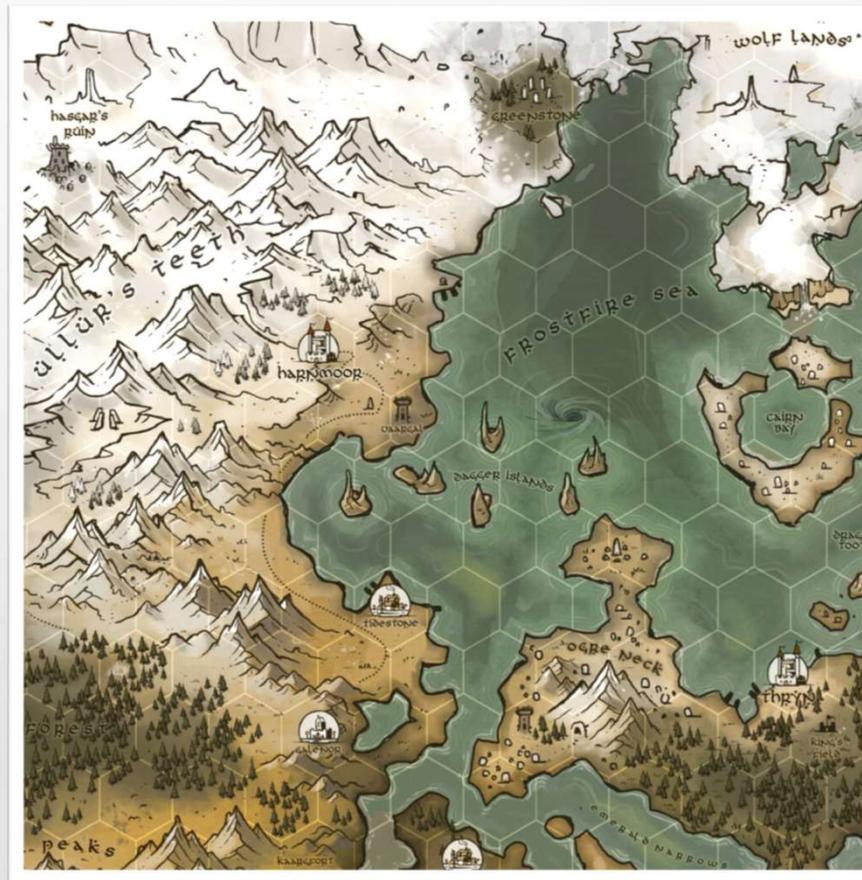
DRAMATURGIE & NARRATIVE TRAJECTORY



- AUFHÄNGER**
 - **Reaktiv > Proaktiv, weiße Flecken & Gerüchte**
- PROBLEM**
 - **Fronten, Gefahren & Uhren**
- REISE**
 - **Hexcrawl > Pointcrawl > Plotpoints > Heldenreise**
- SPEZIELL**
 - **Rückblenden & Wendungen**
- HÖHEPUNKT**
 - **Herausforderungen & episches Finale**
- Auflösung**
 - **Cliffhanger, Konsequenzen**

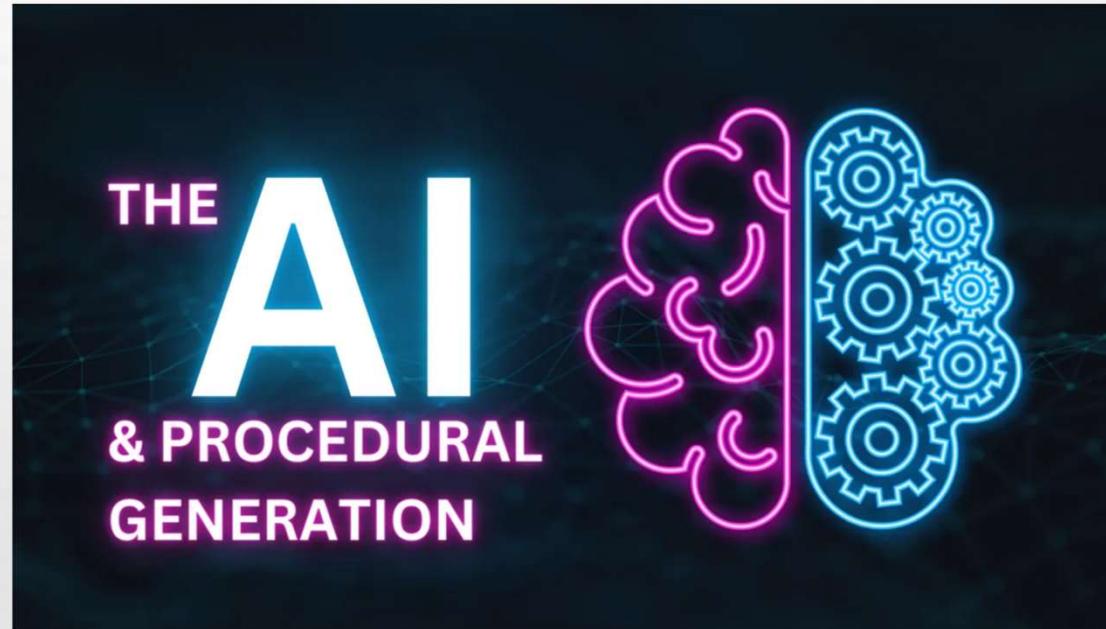
PROZEDURAL GENERIEREN

WELT ENTSTEHT FELD FÜR FELD IM RAHMEN
EINER STRUKTURIERTEN PROZEDUR UND
UNTER EINFLUSS VON ZUFALLSEREIGNISSEN.



KI NUTZEN

RECHERCHIEREN & ENTWERFEN
MIT COPILOT, CHATGPT,
PERPLEXITY ET AL.



ZUSAMMENFASSUNG



RESSOURCEN

- GENERATIVE RESSOURCEN
- SUGGESTIVE RESSOURCEN
- RESTRIKTIVE RESSOURCEN
- REGELWERK & KANON
- KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

KOMPETENZEN

- SOZIALE KONTRAKTE AUSHANDELN
- IMPROVISIEREN
- DRAMATURGISCH MODERIEREN
- PROZEDURAL GENERIEREN
- KI NUTZEN



OUTDOOR FÜR DEN KOPF ...



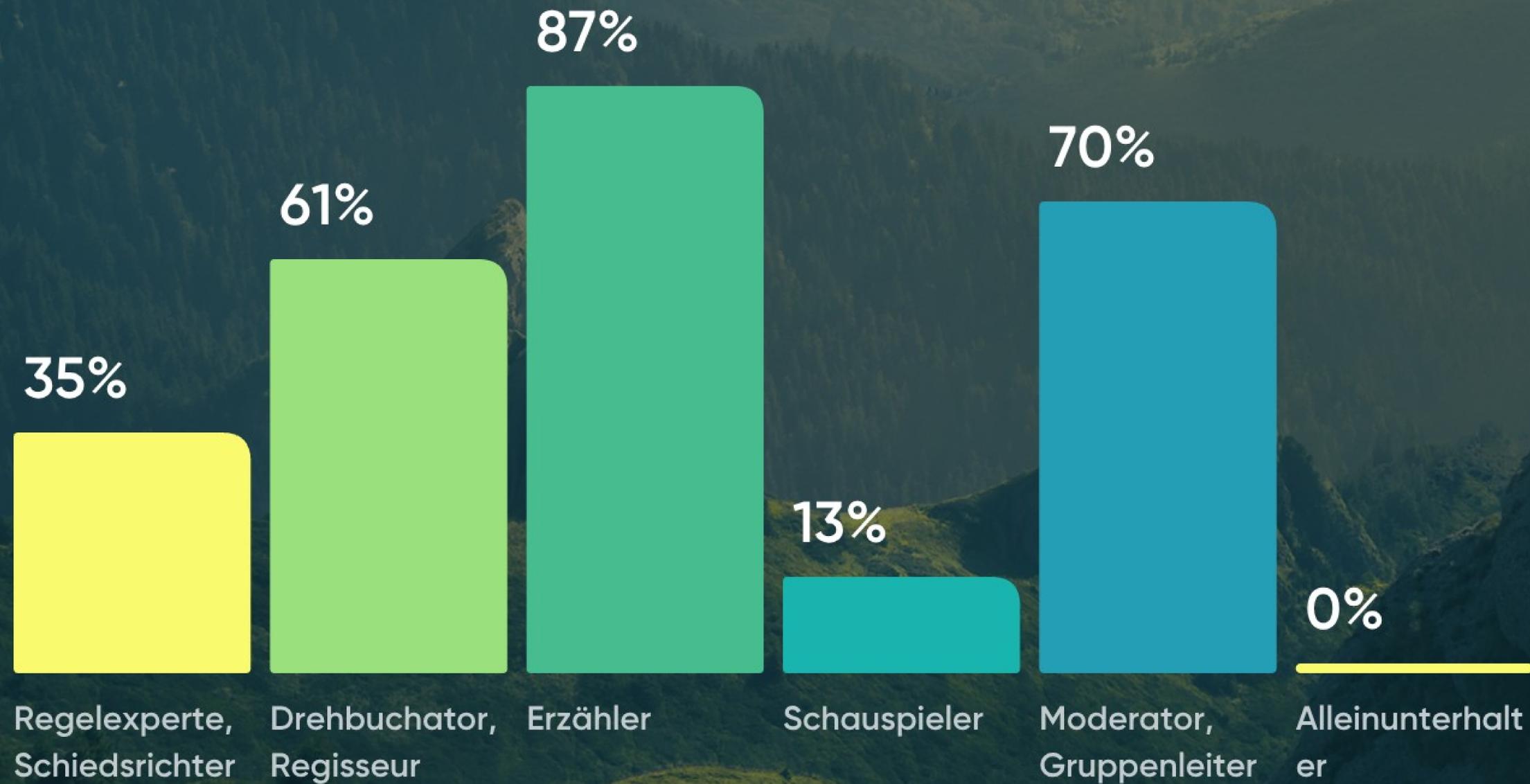
■ **PLAY TO FIND OUT!**

WWW.SPEELBAAS.DE

20

JUNI 2025

Welche Rolle habt Ihr als Spielleitende?



Was trifft auf Euch als Spielleitende zu?

Ich beginne eine neue Kampagne oder einen Abenteuerentwurf gern mit einer Storyidee.

4.2

Ich bereite mich vor, denn spontan fällt mir nichts ein.

2.8

Ich habe zuweilen Spielleiter-Burnout.

2.2

Trifft gar nicht zu

Trifft völlig zu

Das Werkzeug
des
Meisters

3

23



Zukunft des Rollenspiels

Wie viele Jahre noch, bevor die Spielleitung durch KI abgelöst wird?



Accepted answers:

10 - 20

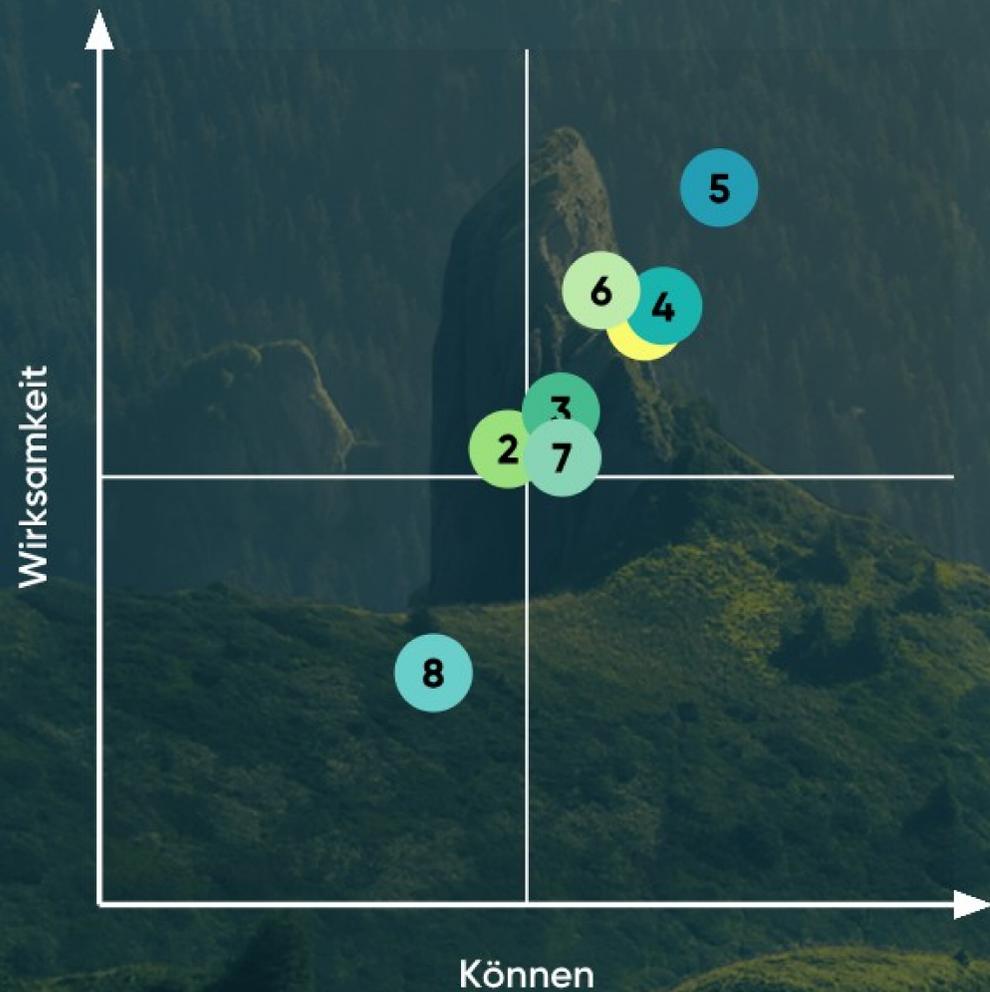


Wofür brauchen wir in Zeiten von KI noch Spielleitende?



Fähigkeiten für Spannung & Spaß

Welche Kompetenzen benötigen wir?



- 1 Geschichten erzählen
- 2 Drehbuch schreiben
- 3 Regie führen
- 4 Soziale Kontrakte aushandeln
- 5 Improvisieren
- 6 Dramaturgisch moderieren
- 7 Prozedural generieren
- 8 KI nutzen

