

# Das Spielleiterhandbuch

*Geschrieben von der NerdImpact-Community*



Grundlegende Tipps & Tricks  
für Pen&Paper Rollenspiele

**Dieses Buch befindet sich noch in der Entwicklung  
und ist nicht vollständig**

Wer daran mitwirken möchte, findet hier weitere Informationen:

<http://nerdimpact.com/projekte>

Letzte Änderung: 29.11.2011

**Dieses Handbuch ist unter folgender CC-Lizenz veröffentlicht:**

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de>

**Sie dürfen:**

- das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen
- Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen

**Zu den folgenden Bedingungen:**

- **Namensnennung** — Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.
- **Keine kommerzielle Nutzung** — Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Weitergabe unter gleichen Bedingungen** — Wenn Sie das lizenzierte Werk bzw. den lizenzierten Inhalt bearbeiten oder in anderer Weise erkennbar als Grundlage für eigenes Schaffen verwenden, dürfen Sie die daraufhin neu entstandenen Werke bzw. Inhalte nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch oder vergleichbar sind.

**Wobei gilt:**

- **Verzichtserklärung** — Jede der vorgenannten Bedingungen kann [aufgehoben](#) werden, sofern Sie die ausdrückliche Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.
- **Public Domain** (gemeinfreie oder nicht-schützbares Inhalte) — Soweit das Werk, der Inhalt oder irgendein Teil davon zur [Public Domain](#) der jeweiligen Rechtsordnung gehört, wird dieser Status von der Lizenz in keiner Weise berührt.
- **Sonstige Rechte** — Die Lizenz hat keinerlei Einfluss auf die folgenden Rechte:
  - Die Rechte, die jedermann wegen der Schranken des Urheberrechts oder aufgrund gesetzlicher Erlaubnisse zustehen (in einigen Ländern als grundsätzliche Doktrin des [fair use](#) etabliert);
  - Das Urheberpersönlichkeitsrecht des Rechteinhabers;
  - Rechte anderer Personen, entweder am Lizenzgegenstand selber oder bezüglich seiner Verwendung, zum Beispiel Persönlichkeitsrechte abgebildeter Personen.

# Inhaltsverzeichnis

[Vorwort](#)

[Was ist ein Rollenspiel?](#)

Was es bedeutet ein Spielleiter zu sein

Das Vorgespräch

Fordert Feedback

Delegieren

Gehe auf die Stimmung der Gruppe ein

Sitzordnung

Detailwissen & Realitätsgrad

Railroading und Sandboxing

Railroading

Sandbox

Die Spielertypen und ihre Motivation

Der Schauspieler

Der Entdecker

Der Antreiber

Der Power Gamer

Der Schlächter

Der Geschichtenerzähler

Der Denker

Der Beobachter

Storyline

Erstellen von NSCs

Charakter- und Abenteuerplanung

“Ja, aber”

# Vorwort

Die Idee zum Handbuch kam mir, als ich mich nach einem neuen Rollenspielsystem umsah und durch diverse Grundregelwerke blätterte. Zu meinem Erstaunen stellte ich fest, dass es oft keine Kapitel gab die einen neuen Spielleiter an die Hand nehmen und ihn für seine Aufgabe vorbereiten.

Zum diesem Thema gibt es mittlerweile auch Bücher zu kaufen (ich meine damit nicht die Spielleiterhandbücher einzelner Systeme), aber ich bin der Auffassung, dass wir als Rollenspieler schon genug Geld ausgeben. Im Internet gibt es in sehr vielen Foren verstreut gute Tipps - diese und eigene möchte ich mit euch zusammentragen um Handbuch zu erschaffen, dass einem neuen Spielleiter seine Aufgabe erleichtert.

Ich richte mich in den kommenden Kapiteln hauptsächlich an neue Spielleiter, jedoch werden auch die "alten Hasen" den einen oder anderen guten Tipp bekommen.

-----  
Wer unsere Arbeit finanziell unterstützen möchte, kann dies per Flattr tun: <https://flattr.com/thing/322184/Unser-Spielleiterhandbuch>

# Was ist ein Rollenspiel?

Mir ist natürlich bewusst, dass du dieses Buch gekauft hast weil du gerade ein Rollenspielsystem spielst. Der Vollständigkeit halber muss ich einfach darauf eingehen.

Jeder mag spannende Bücher und Filme. Aber mal ehrlich wie oft hast du schon deinen Fernseher angeschrien: "Nein, nicht da lang!", doch auch der Einsatz von energisch geworfenen Chips hilft nicht: wenige Sekunden später ist das Unglück bereits passiert. Wäre es nicht toll in die Handlung eingreifen zu können? Dann ist ein Pen&Paper Rollenspiel genau das Richtige für dich. "Pen&Paper", also "Stift und Papier" deshalb, weil kein Computer von Nöten ist um diese Art von Rollenspiel zu spielen. Du brauchst nur einen Stift und deinen Charakterbogen, sowie: Radiergummi, Regelbücher, Würfel, je nach System noch mehr Würfel und natürlich Fantasie.

# Was es bedeutet ein Spielleiter zu sein

Die meisten Spiele haben Gewinner und Verlierer, ein Rollenspiel jedoch ist kooperativ: es wird miteinander gespielt. Damit sind zwar auch die Spieler untereinander gemeint, aber vor allem das Spiel zwischen Spieler und Spielleiter. Würde es darum gehen das eine Seite gewinnt, lass einfach den Boden unter den Füßen der Charaktere aufreißen und sie in einen Fluss aus Lava fallen - herzlichen Glückwunsch, du hast gewonnen und hier dein Preis: den restlichen Abend eine Diskussion darüber wie beschissen die Aktion war.

Deine Aufgabe ist eine Geschichte zu erzählen und auf deine Spieler einzugehen. Das heisst nicht, dass du alleine für den Spaß verantwortlich bist:

**Zitat eines Spielleiters:** "Diese Konsumspieler, die sich einfach am Tisch auf ihren faulen Hintern fallen lassen, sich mit Zeug voll stopfen, und darauf warten, dass man sie bitteschön doch gefälligst unterhält... Rollenspiel ist doch kein Kasperletheater!"

Überlege dir nicht, was du für eine tolle Geschichte hältst, sondern mache dir Gedanken, was der Spieler mit seinem Charakter erleben will - als Spielleiter bist du eben kein Romanautor. Du leitest das Spiel für die Spieler und nicht ist ätzender, als Spieler in einem Abenteuer mitzuspielen, das einen nicht anspricht. Überlegt, was die Spieler wohl erleben wollen. Und dann verpackt diese Erlebnisse in ein Abenteuer. Spielt ein Spieler einen Barbaren, der leidenschaftlich gern knietief im Blut in einer Schlacht wadet? Dann sollte der wenigstens ab und zu einen spektakulären Kampf mit möglichst vielen Gegnern bekommen. Spielt ein Spieler einen paranoiden Magier, der hinter allem eine Verschwörung wittert? Dann sollte dieser ab und zu auf Spuren stoßen, die eine Verschwörungstheorie ermöglichen.

Was bringt es dem Spielleiter eine Kampagne aus dem Boden zu stampfen, wenn die Charaktere zu unwichtigen Nebendarstellern verkommen?

**Die Charaktere sind die Hauptdarsteller**, und so sollten sie auch behandelt werden. Schenkt ihnen die Möglichkeit im Abenteuer das zu erleben was **SIE** wollen, und nicht das, was **DU** willst.

## Das Vorgespräch

Es gibt gute Gründe sich mit den Spielern zu unterhalten bevor irgendeine Planung beginnt. Kennst du deine Spieler weil ihr z.B. Freunde seid, besteht wesentlich weniger Diskussionsbedarf, als wenn sich demnächst ein paar Fremde in deiner Wohnung versammeln. Und bevor es dazu kommt, solltet ihr euch (auf einen Kaffee, ein Bier oder eine Cola bei euch in der Innenstadt) treffen und auch allgemeine Themen besprechen:

- Wo wird/kann gespielt werden?
- Wie oft soll eine Spielrunde stattfinden?
- Mindestteilnehmerzahl zum spielen?
- Wird Essen bestellt oder gekocht?
- Trinken selbst mitbringen oder gehen alle vorher zusammen einkaufen?
- Aufgabenverteilung, siehe: "Delegieren"
  
- Kennen sie das geplante Rollenspielsystem oder zumindest ein anderes?
- Welche Art des Rollenspiels wird bevorzugt?
- Wie wichtig sind euch Regeln?
  - Was haltet ihr von Hausregeln?
- Wie wichtig sind ihnen Kämpfe?
  - Sind sie lästig oder elementar?
  - Wie oft sollen Kämpfe vorkommen?
- Wieviel Anspruch haben sie ans Rollenspiel?
  - Muss der Spielleiter in einer Theatergruppe sein um ihnen gerecht zu werden?
  - Wie gut müssen andere Spieler ihrer Meinung nach die Charaktere ausspielen?
- Wie sehr befassen sie sich mit Rollenspielen?
  - Sind sie in RPG-Foren aktiv?
  - Haben sie selbst die nötigen Regelbücher zu Hause um sie zu lesen? Oder haben sie das zumindest vor, wenn ihnen das System gefällt?
- Sind lange Kampagnen besser als eigenständige Abenteuer?
- Wann laufen sie zur Höchstform auf?
- Sind Romanzen erlaubt/erwünscht?
- Wieviel Sex im Spiel?
- Welcher Grad an Gewalt ist ok, wenn überhaupt?

Am wichtigsten ist: Das Vorgespräch soll Spaß machen und praxisnah sein. Theoretische Überlegungen und allgemeine Fragen sind mühsam und uncool. Gut ist, wenn die Gesprächspartner sich über ihre Erfahrungen und Wünsche austauschen. Besonders in Form von Anekdoten ist das unterhaltsam.

Gerade wenn Einsteiger von Anfang an mit in die Verantwortung genommen werden zu definieren wie sie sich ein Rollenspiel vorstellen, werden sie ein besseres Bild von einem Rollenspiel erhalten: nämlich das es eine Gruppenaktivität ist und jeder etwas dafür tun muss, dass die Sache funktioniert. Wenn ihr alle Einsteiger seid sind einige der Fragen schwer bis gar nicht zu beantworten, dann lasst sie einfach aus und klärt sie später.

Und denke daran: die getroffenen Absprachen sind nicht in Beton gegossen. Wenn ihr später alle denkt, dass ein Detektiv-Abenteuer eine tolle Sache wäre, dann redet darüber und werft eine der oben gemachten Abmachungen über Bord.

## **Fordert Feedback**

Fragt eure Spieler nach dem Spiel, wie es ihnen heute gefallen hat. Falls darauf nur ein knappes "gut" oder "schlecht" oder ähnlich ergiebige Antworten kommen, verlangt von jedem Spieler mindestens eine Sache zu nennen, die ihm an dem Abend nicht gefallen hat, falls möglich auch eine die ihm besonders gut gefallen hat. Beides natürlich mit Begründung. Das ist der beste und einfachste Weg um sich als Spielleiter zu verbessern, denn alle Tipps der Welt bringen nichts, wenn sie nicht zu der Gruppe passen.

Auf das so eingeforderte Feedback eingehen muss man natürlich auch noch, aber das sollte ja selbstverständlich sein.

## **Delegieren**

Als SL bist du immer in Aktion, daher ist es sinnvoll ein paar Aufgaben an die Spieler zu delegieren. Beispielsweise jemanden bitten benötigte Regeln nachzuschlagen während du noch einen NSC-Dialog führst und/oder einen anderen Spieler bitten Protokoll zu führen, um am nächsten Spielenabend einen Rückblick zu liefern.

## **Gehe auf die Stimmung der Gruppe ein**

Nichts ist enttäuschender als das große epische Finale, dass von einem unmotivierten Spieler zerlabert wird. Wenn du als SL merkst, dass deine Gruppe irgendwie unmotiviert ist oder in einer völlig überdrehten Stimmung ist, dann wirf ein Spaß-Abenteuer ein oder veranstalte einen Laberabend. Große Abenteuer erfordern eine konzentrierte Gruppe.

Im Gegensatz dazu gilt natürlich auch: Wenn alle ernsthaft und bedrückt sind (längere Diskussion über Krieg oder so), dann lass die kleinen bunten Feen in der Tasche! Das passt dann nämlich auch nicht...

## Sitzordnung

Das folgende ist nur anwendbar, wenn man an einem rechteckigen (nicht quadratischen) Tisch spielt:

Löst euch vom traditionellen Platz des Spielleiters am Kopfende. Die Spieler am anderen Ende haben es schwer sich Gehör zu verschaffen. Unterhaltungen zwischen ihnen werden vom SL leicht überhört, so dass dieser leicht den Überblick verliert wer was vorhat, bzw. wie sich die sozialen Beziehungen der Gruppenmitglieder untereinander entwickeln.

Setzt euch wenn möglich in die Mitte einer langen Tischseite. So ist keiner der Spieler wirklich weit entfernt, die gleichmäßige Verteilung der Aufmerksamkeit entsteht fast von selbst und es fällt leichter die Gespräche der Spieler untereinander zu verfolgen.

Natürlich spielen noch viele andere Faktoren eine Rolle, z.B. die Beleuchtung. Wichtig ist in jedem Fall, dass man sich mal Gedanken darüber macht, und nicht einfach so sitzt wie immer, weil "es halt schon immer so war".

# Detailwissen & Realitätsgrad

Oft, sehr oft, kollidiert Fachwissen aus der Wirklichkeit mit den Regeln oder Spielerwissen mit Spielleiterwissen.

## **Beispiel "Fachwissen übers Spiel":**

Ein DSA (Das schwarze Auge) Guru als Spieler (der gerne mit seinem DSA-Wissen prahlt) ist die Hölle auf Erden, wenn du als Spielleiter nicht annähernd so viel Wissen hast. Eine Aussage deinerseits wie "Die Reise nach Norden zum nächsten Ort wird vermutlich zwei Tagesreisen dauern", wird gekontert mit "Laut Regionalband 78, Seite 43, Absatz 3, ist der nächste Ort gerade mal 5 Stunden entfernt." und zeigt dabei mit seinem Finger auf eine Karte.

## **Beispiel "Fachwissen aus der Wirklichkeit":**

Ein Informatikstudent spielt einen Hacker in Shadowrun. Ihm persönlich ist das "Vernetzt"-Regelwerk für Hacker total unrealistisch und beschreibt daher wie er ein fremdes Netzwerk korrekt infiltrieren würde.

**Jeder Mensch hat andere Interessen, Ausbildungen, Berufe und Hobbys. Die Regelwerke von Rollenspielsystemen bilden die Realität vereinfacht ab, sie haben gar nicht den Anspruch die Realität 1:1 mit Hilfe von Würfeln abzubilden.**

Am einfachsten ist es Fachwissen aus der Wirklichkeit zu ignorieren und sich der Regeln zu bedienen um einen gemeinsamen Wissenstand zu gewährleisten. Per Hausregeln kann hier natürlich korrigiert und ergänzt werden wie ihr lustig seid - sofern alle mit den Änderungen einverstanden sind.

Bist du als Meister nicht allwissend was die Spielwelt angeht, vermutlich weil du dich erst jetzt damit befasst, müssen die Spieler damit leben. Klärt im Vorgespräch einfach ab, das du nicht zu 100% nach offiziellen Karten spielst, um dem o.g. Konflikt entgegen zu wirken. Mache den Spielern klar, das es ab und an zu Patzern kommen kann und sie diese zugunsten der Story oder des Spielspaßes schlucken müssen. Wenn etwas zu schlimm ist, kann es im nächsten Abenteuer thematisiert werden. Die Gruppe fragt sich, warum war es so wie es nicht sein sollte? Liegt ein Zeitparadoxum vor, gab es eine Raumanomalie oder ist es einfach nur ein Zufall gewesen und man hat bestimmte Sachen falsch interpretiert?

**Denkt immer an Regel #1: Sprecht miteinander.**

Als Spielleiter hast du evtl. keine Ahnung von Schiffen. Trotzdem gibt es immer wieder

Schiffsreisen. Diese Schiffe funktionieren auch irgendwie und haben auf der richtigen Höhe ihren Schwerpunkt, so dass sie nicht umkippen. Wenn dann ein Spieler wissen will, wie hoch der Mast ist, dann sag einfach: "Keine Ahnung, das Schiff ist ungefähr 20 Meter lang, dann der Mast wie hoch?" So kommt ihr dann gemeinsam auf eine Höhe, die eurer Gruppe sinnvoll erscheint.

Eine andere Möglichkeit ist es, dass sich die Charaktere der Spieler intime fragen, warum etwas so ist, wie es ist und nicht so, wie sie es kennen. Das gibt dir die Möglichkeit mit dem Thema zu spielen und die Probleme spielerisch in den Griff zu bekommen.

### **Beispiel:**

Du beschreibst eine Höhle mit einem Radius von 800m die mit Fackeln an der Wand ausreichend beleuchtet ist.

Schlechte Rollenspieler stöhnen direkt auf, dass das ja völlig unsinnig ist und gar nicht geht. Gute Rollenspieler fragen evtl. nochmal nach, ob du das auch wirklich so meinst - aber sie werden definitiv stutzig und vermuten, dass vielleicht Magie dahinter steckt gerade weil es eigentlich unmöglich ist.

### **Erinnerung eines Spielleiters:**

*Ich hatte mal eine Situation, wo ich als Meister beinahe den Spieler zum Fenster hinausgeworfen habe. Dieser hat meine Situationsbeschreibung mit Realität derartig zerpfückt und zerlegt und das auch noch mitten im Satz. Jeder Korrekturversuch meinerseits überlebte nur fünf Worte lang, bis ich ihn entnervt angefahren habe "Jetzt hör' mal zu! Ich habe keine Ahnung, wie das in der Realität aussieht, aussehen sollte oder auszusehen hat. Ich habe nur eine ungefähre Vorstellung, wie das in dieser Situation gut kommen könnte und eine Stimmung erzeugt! Tut mir echt leid, wenn das nicht der Realität entspricht ... oder nein, tut mir überhaupt nicht leid, WEIL DAS HIER NICHTS MIT REALITÄT ZU TUN HAT!!!!!"*

*Es hat dann noch weitere 15 Minuten gedauert, bis ich klar gemacht habe, dass es beim Rollenspiel NUR um eine gute Geschichte geht, was mit derlei Spitzfindigkeiten WÄHREND der Sitzung unmöglich ist. Abschließend habe ich nur noch gesagt, dass ich kein Problem mit Kritik habe, wenn sie zum richtigen Zeitpunkt und in der richtigen Form angebracht wird. Wenn ich ständig unterbrochen und belehrt werden wollte, würde ich mit meiner Mutter spielen.*

# **Railroading und Sandboxing**

## **Railroading**

Das Thema ist in vielen Foren recht umstritten. Vor allen deshalb weil die meisten Spieler einen

gewissen Anteil an Railroading akzeptieren um schnell mit dem Spielen zu beginnen und ein geplantes Abenteuer zu ermöglichen.

Beim Railroading erlaubt sich der Spielleiter alle Freiheiten um die Charaktere der Spieler an Handlungen zu hindern oder ihnen in seltenen Fällen auch Handlungen zu ermöglichen, die den geplanten Ablauf des Abenteuers verändern würden.

Gerade bei fertigen Abenteuern kommt es immer wieder zu Situationen in denen die Schreiber nur einen Handlungsverlauf vorgesehen haben.

Es gibt auch einige Regelwerke die dem Spielleiter alle entsprechenden Freiheiten geben um Stimmung, Dramatik oder eine gute Geschichte zu ermöglichen.

Viele Spieler empfinden Railroading als besonders störend weil ihnen hier Kompetenzen und Sicherheiten aus der Hand genommen werden. Der Spielleiter kann etwa Handlungen und Gefühle des Charakters bestimmen. Er kann Regeln kurzfristig außer Kraft setzen oder sie für seine NPCs ignorieren.

Systeme denen immer wieder vorgeworfen wird Railroading zu propagieren sind DSA, Cthulhu und die diversen Ableger der Welt der Dunkelheit, also Vampire, Werwolf und Co. Als Gegenbewegung zu dieser Art des Spiels versteht sich das Abenteuer Rollenspiel ARS.

## Sandbox

In einer Sandbox gibt es kein geplantes Abenteuer. Es wird nur ein Handlungsort beschrieben. Durch die Handlungen der Charaktere und den Reaktionen der NPCs entwickelt sich das Geschehen.

Reine Sandboxes erfordern das die Spieler sich Gedanken zu den Zielen ihrer Charaktere machen und diese dann auch aktiv ins Spiel einbringen.

Systeme bei denen immer wieder auf ihren die Sandbox fördernden Charakter hingewiesen wird sind Traveller und D&D.

## Storyline

Wenn du möchtest dass die Spieler nach links gehen, gehen sie nach rechts. Dieses Phänomen tritt öfter auf als du denkst. Daher sollte deine Geschichte nicht wie ein Roman verfasst sein - sondern dynamisch. **Löse die Geschichte von fest definierten Orten.**

### Beispiel:

Die Spieler sollen ein bestimmtes Dokument aus einem Haus beschaffen.

Anstatt festzulegen, dass dieses Dokument im dritten Zimmer von links unter dem Bett versteckt ist, legst du einfach nur fest: in dem Haus ist das Dokument.

Selbst wenn alle Charaktere das Haus betreten und suchen, kannst du nicht wissen welcher von ihnen in das richtige Zimmer geht, wenn überhaupt jemand reingeht, und wo er dort suchen wird.

Im schlimmsten Fall wird das Dokument nicht gefunden und die Spieler sind enttäuscht - du evtl. auch, weil auf diesem Dokument ein Großteil deiner Geschichte basiert. Also gib es einfach irgendeinem Charakter der danach sucht, der Spieler freut sich etwas wichtiges gefunden zu haben und du kannst deine Geschichte fortsetzen.

# Erstellen von NSCs

Für ein Abenteuer werden oft Nicht-Spieler-Charaktere entworfen die für die Geschichte elementar sind, wie z.B. ein Auftraggeber. Damit nicht zu viel Zeit beim entwerfen dieser NSCs verbracht wird gibt es zwei einfache Grundsätze:

## 1. Drei Hintergrundelemente überlegen:

- a. Was ist sein persönliches Ziel?
- b. Wieso hat er dieses Ziel?
- c. Was würde er tun um dieses Ziel zu erreichen?
- d. ...
- e. ...

## 2. Drei Charakterzüge festlegen:

Je nach Gesinnung (Gut, Neutral, Böse) reichen drei Eigenschaften aus um den Charakter lebendig wirken zu lassen, zwei passend zur Gesinnung und eine andere.

Hier eine Auswahl:

Gütig	Hilfsbereit	Jähzornig	Blutrünstig
Hinterhältig	Brutal	Zuvorkommend	

## 3. Beziehungen

Im Sinne von "der Feind meines Feindes ist mein Freund", ist eine Person eigentlich nicht bereit den Spielern zu helfen, aber da ein Mitwirken einem Widersacher schadet ist ein wenig Unterstützung doch noch möglich.

Auch hier gilt "weniger ist mehr": nur die Beziehungen notieren die es auch gibt. Wenn ein NSC einen anderen NSC nicht kennt, brauch dies nicht notiert werden.

## 4. Namen

Um den Spielfluss nicht zu stören solltest du immer eine Liste mit Namen parat haben falls ein Spieler einen (total unwichtigen) NSC nach seinem Namen fragt. Die wichtigen NSCs sind ja bereits ausgearbeitet.

Ganz wichtig: notiere dir hinter dem Namen Informationen für welche Person du ihn verwendet hast bzw. streiche ihn einfach durch.

# Charakter- und Abenteuerplanung

Bei einer komplett neuen Gruppe von Charakteren verschmilzt die Charakterplanung mit der Abenteuerplanung. Wie ihr Charaktere erstellt, steht in eurem Regelwerk detailliert erklärt. Aber es gilt, sofern nicht beim Vorgespräch besprochen, noch ein paar grundlegende Fragen zu klären, damit auch alle Charaktere mitziehen.

## “Ja, aber”

Eine gute Regel, die man sich als SL angewöhnen sollte, stammt aus dem Improvisationstheater: Ja, aber

In den meisten Fällen wird das Spiel dadurch interessanter, dass man die Spieler einfach machen lässt: fragt ein Spieler, ob er eine Handlung vollziehen kann, hilft ein “Ja, aber” weiter:

**Spieler:** Kann ich den feindlichen Schützen angreifen?

**SL:** Ja, aber für einen guten Schuss musst du deine Deckung verlassen.

**Spieler:** Kann ich über den Abgrund springen?

**SL:** Ja, aber mit Rüstung wird das ziemlich knapp.

Ein "Das geht nicht" stoppt den Dialog, ein "Ja, aber" führt den Dialog weiter und fordert den Spieler, etwas beizutragen.