

6 Tipps für Landschaftsbeschreibungen

Beschreibungen im Rollenspiel sind ein kompliziertes Thema. Viele Spielleiter beschreiben gerade mal so viel wie nötig und leiten in einem Telegrammstil, der bei den Spielern bestenfalls für ein nüchternes Rollenspiele ohne Atmosphäre, schlimmsten Falls zu Verwirrungen führt.

Wenige, andere Spielleiter beschreiben zu viel und langweilen ihre Spieler, was genauso verwirrend und langweilig sein kann.

Landschaftsbeschreibungen sind eine besonders heikle Sache. Beschreibungen von Kämpfen, NSCs oder Aktionen beinhalten meistens noch Dynamik: Mit ihnen ist ein Vorgang oder eine Handlung verbunden, die bei den Spielern für Aufmerksamkeit sorgt. Im Gegensatz dazu sind Landschaftsbeschreibungen immer statisch - weswegen ganz schnell die Langeweile droht.

Jeder Moment in einem Abenteuer, in dem die Spieler nur zuhören und mit ihren Charakteren nicht handeln können, sollte so kurz wie möglich gehalten werden. Folgende Methoden können deswegen Landschaftsbeschreibungen gut ins Spiel bringen:

1. Verwende Nebensätze!

Streu die Beschreibungen beiläufig in die Handlungen ein! Achte darauf, was die Spieler mit ihren Charakteren unternehmen. Orientiere dich an ihren Handlungen und ergänze sie um stimmungsvolle Beschreibungen der Landschaft.

BEISPIEL:

Spieler: "Ich gehe den Hügel runter zum Fluss."

Spielleiter: "Während du den Kiesweg zum Fluss nimmst, hörst du die Steine unter deinen Sandalen knirschen und siehst schon von Weitem das Sonnenlicht, wie es auf dem Wasser glitzert. Was machst du am Fluss?"

Oder:

Spieler: "Ich reite zur Stadt."

Spielleiter: "Während du mit deinem Pferd über die grob gepflasterte Handelsstraße hetzt, bezieht sich der graue Himmel immer stärker mit Wolken und ein Wind kommt auf, der das hohe Gras und die Weiden am Wegesrand platt drückt."

2. Spare mit Adjektiven!

Lass den Wald keinen grünen, dunklen, dichten, drohenden Wald sein, sondern lass ihn einfach einen Wald sein. Verteile die Beschreibung der Eigenschaften des Waldes lieber auf mehrere Situationen. Adjektive haben einige Nachteile. Sie machen die Sätze länger, haben meistens nur geringen Wert, verführen zum Klischee und erschweren den Überblick im Satz. Vor allem aber ermüden sie den Zuhörer und schränken seine Phantasie ein. Je mehr Freiraum

du den Spielern lässt, ihre eigenen Bilder zu entwickeln, umso intensiver und atmosphärischer wird für sie das Erlebnis.

3. Benutze Bilder!

Vielleicht hast du Urlaubsphotos oder (besser noch) Dias, die auf die Landschaftsbeschreibungen, die du im Kopf hast, passen. Leg sie auf den Tisch oder wirf sie einfach mit einem Projektor auf die Wand oder eine Leinwand. Dann musst du weniger beschreiben und das Ganze ist viel eindrucksvoller als alles, was du erzählen könntest. Auch Fantasy-Illustrationen eignen sich natürlich für solche Zwecke ganz hervorragend. Viele vorgefertigte Module besitzen Illustrationen. Benutze sie, kopiere sie und händige sie den Spielern aus. Handouts müssen nicht immer funktional sein, sondern können auch nur die Atmosphäre fördern.

4. Arbeite mit Stereotypen

Die Leute wissen wie ein Wald, eine Hügelkette, eine Berglandschaft usw. aussehen. Benutze nur die Hauptworte und maximal ein Eigenschaftswort, um die Landschaft zu beschreiben. Das reicht um vor dem inneren Auge Erinnerungen wach zu rufen. Beschreibe die Landschaft erst genauer, wenn sie vom Stereotyp abweicht oder wenn du auf Besonderheiten aufmerksam machen willst. Das schärft auch die Aufmerksamkeit der Spieler. Manche Spielleiter verbergen wichtige Details in endlosem Gelaber. Das mag vielleicht Absicht sein. Vielleicht willst du ja erreichen, dass die Spieler mitdenken müssen. Aber gerade wenn Details aus deinen Beschreibungen später im Abenteuer noch eine größere Bedeutung haben, solltest du diese auch hervorheben. Immerhin ist eine Rollenspielrunde kein Aufmerksamkeits-Test, sondern Entertainment, ein unterhaltsames Beisammensein, um sich zu amüsieren. Hilf den Spielern lieber, als sie zu verwirren.

5. Achte auf das Wetter und die Beleuchtung!

Klingt banal, aber die meisten Spielleiter vergessen so was! Wetter und Tageslicht haben viel Einfluss auf die Atmosphäre. Achte aber auch hier darauf, dass du nur kurze Impulse verteilst, um die Phantasie der Spieler anzuregen und nicht detaillierte Beschreibungen abgibst, um sie damit zu langweilen.

6. Ermögliche den Spielern eigene Landschaftsbeschreibung!

Warum soll die ganze Arbeit immer von dir kommen? Vielleicht reisen die SCs ja gerade in die Heimat eines Gruppenmitgliedes? Dann händige dem betreffenden Spieler einfach Informationen zur Landschaft seines Landes aus oder mach eine kurze Einweisung vor der Spielrunde. Im Spiel kann dann dieser Spieler dann als Fremdenführer dienen. Damit wirst du als Spielleiter entlastet. Außerdem tut die Abwechslung gut. Wenn nur du derjenige bist, der die meiste Zeit erzählt, kann das auf Dauer sehr ermüdend sein.

Lass aber auch Improvisationen der Spieler zu. Vielleicht haben sie ja eine ganz andere Vorstellung von der Landschaft, die sie durchqueren, als du. Fordere deine Spieler auf, auch ihre Ideen einzubringen. Warum sollst nicht auch du einmal in einer Spielrunde überrascht werden? So bleibt für dich das Geschehen interessanter, du musst improvisieren und deine Spieler werden in das Spielgeschehen stärker eingebunden.

Fazit

Wie immer gilt auch bei Landschaftsbeschreibungen im Rollenspiel: Mach's kurz! Verzichte nicht auf sie, aber komme schnell zum Punkt. Gib deinen Spielern gute, atmosphärische Eindrücke, keine detaillierten Beschreibungen.

© Marcus Johanus