

5 Tipps für Träume

Das menschliche Bewusstsein spielt einem manchmal einen Streich. Wie oft denkt man: "O Mann, das kann doch nur ein Traum sein!"

Und manchmal ist es auch tatsächlich einer!

Viele Filme beziehen in einigen Szenen ihre Spannung daraus, dass etwas sehr Mitreißendes, Dramatisches geschieht, das sich hinterher als Traum entpuppt. Der Protagonist stirbt auf grausame Art und Weise, eine Figur befindet sich an einem merkwürdigen Ort, der lauter Rätsel aufgibt oder der Wanderer kehrt in die Arme seiner Geliebten heim, nach denen er sich so sehr sehnt. Da wir alle die Gesetzmäßigkeiten solcher Erzählungen mehr oder weniger kennen, behalten wir nach so einer Traumszene stets die Möglichkeit im Kopf, dass der Traum in der Geschichte Wirklichkeit wird.

So kannst du als Spielleiter auch im Rollenspiel Spannung erzeugen. Schildere deinen Spielern in Traumsequenzen Szenen oder lass sie sogar in Szenen handeln, die später vielleicht nicht oder nicht so wie im Traum eintreten. Lass in diesen Szenen den Spielercharakteren etwas so Grausames oder auch so Schönes zustoßen, dass ihre Spieler für den Rest des Abenteuers dieser Szene entgegen fiebern. Ob sie wirklich eintritt oder nicht ist eigentlich egal. Du solltest bloß vermeiden, dass sie immer oder nie eintreten.

Das zerstört natürlich die Spannung, weil du als Spielleiter berechenbar wirst.

Außerdem solltest du es vermeiden, den Traum als solchen auch wirklich erkennbar zu machen. Die Spieler werden bei der Szene nicht mit fiebern, wenn sie die ganze Zeit denken: "Ach, ist ja eh nur 'n Traum. Wann geht's endlich weiter?"

1. Traumszenen als Realszenen

Der Erfolg einer guten Traumszene hängt also davon ab, dass du als Spielleiter erzählerisch die Gratwanderung zwischen Traum und Wirklichkeit beherrschst. Einerseits gibt es da natürlich die einfach - und empfehlenswerte - Möglichkeit, eine bestimmte Szene einfach zu spielen, so, als wäre sie auch eine reale Szene, die tatsächlich in der Spielwelt stattfindet. Bei diesem Ansatz ist es das beste, wenn du selbst möglichst nicht daran denkst, dass es sich bei dieser Szene um einen Traum handelt. Um so wirklicher wird das Geschehen.

Erst ab einem bestimmten Punkt wird das Geschehen in solchen Szenen entweder so sehr ins Absurde gekippt, dass die Spieler merken, dass sie in einem Traum sind - oder sie erwachen einfach unvermittelt.

Ich benutze diese Technik von Zeit zu Zeit, um Abenteuer zu eröffnen. Traumszenen bieten in diesem Zusammenhang einen guten Einstieg, weil man sich gleich einen dramatischen Höhepunkt des Abenteuers herausuchen kann, ohne dass der Spannungsbogen oder die chronologische Erzählweise durcheinander gerät. Die Spieler erleben sozusagen eine wirklich dramatische und entscheidende Szene des Abenteuers zweimal. Sie haben damit praktisch auch die Gelegenheit zu üben.

Hier empfehlen sich besonders schwierige Situationen, sodass die Spieler die Möglichkeit zum Üben erhalten. Andererseits kannst du auch einfach die Szene im Traum etwas schwieriger gestalten, als die Szene später in Wirklichkeit abläuft.

Besteht die Traumszene beispielsweise aus dem Kampf gegen ein Monster oder einen Endgegner, kannst du den Gegner der Charaktere einfach unverwundbar machen. Auf diese Weise werden die Spieler der Aussicht auf den Kampf im Abenteuer mit wesentlich mehr Respekt begegnen, als es vielleicht normalerweise der Fall wäre.

2. Surrealistische Traumszenen

Die andere Möglichkeit, Traumszenen zu gestalten, besteht darin, sie auch als solche von Anfang an kenntlich zu machen. Jeder kennt die Träume, in denen man endlose Gänge entlang läuft, ohne nie anzukommen, in denen man rennt und doch nicht von der Stelle kommt, in denen alle Menschen keine Gesichter haben oder ein Ereignis sich ständig wiederholt.

Solche Traumszenen sind anspruchsvoll. Die Spieler wissen sofort, dass nun ein Traum gespielt wird. Damit die Szene trotzdem sinnvoll ist, braucht sie irgendeinen Bezug zum Abenteuer, der den Spielern Rätsel aufgibt, Ereignisse andeutet, die später wichtig werden oder Hinweise versteckt, die es zu entschlüsseln gilt. Außerdem lassen sich mit solchen Szenen wunderbare Gruseffekte erzeugen.

Nimm die Gelegenheit wahr, dir deine eigenen Alpträume zu vergegenwärtigen. Wovor hast du Angst, was beunruhigt dich, was erzeugt beklemmende Gefühle bei dir? Da sich Menschen in solchen Belangen oft recht ähnlich sind, bestehen gute Chancen, dass du über Elemente aus deinen eigenen Alpträumen deine Spieler in Gruselstimmung versetzen kannst. Achte aber darauf, es nicht zu übertreiben!

Eine surrealistische Szene sollte immer die Funktion eines Rätsels besitzen. Versuche deinen Spielern mit ihr einen Hinweis unterzujubeln, der ihnen weiterhilft. Verwirre sie ruhig ein bisschen, Sorge aber dafür, dass die Szene sinnvoll im Abenteuer platziert wird.

3. Alp- und Angstträume

Diese Arten von Traumszenen sind mit surrealistischen Traumszenen eng verwandt. Allerdings zielen Alp- und Angstträume nahezu ausschließlich darauf ab, die Spieler in Furcht und Schrecken zu versetzen. In einem wirklichen Alptraum solltest du als Spielleiter möglichst keine Hinweise verpacken. Denn wenn es dir wirklich gelingt, deine Spieler in solch einer Szene in Gruselstimmung zu versetzen, ihren Herzschlag erhöhst und Adrenalin durch ihre Bahnen lenkst, können sie sich in den seltensten Fällen hinterher noch an Einzelheiten erinnern.

Bei solchen Szenen ist es am wichtigsten, tatsächlich den Spieler anzusprechen. Du musst deine Spieler gut kennen und wissen, wovor sie sich fürchten, um sie auch tatsächlich in eine Gruselstimmung zu bringen. Andererseits solltest du natürlich auch so ein vertrauensvolles Verhältnis zu den Spielern haben, dass du sie weder bloßstellst, noch Themen anschneidest, die sie wirklich verletzen oder bloßstellen könnten.

In einer Alptrautmszene sollten die Regeln keine Rolle mehr spielen. Sobald die Spieler auf ihre Charakterblätter gucken müssen oder ihre Würfel brauchen, ist die Stimmung hin. Deswegen sollten Alptrautmszenen immer kurz sein.

4. Prophezeiungen und Visionen

Etwas klassischer als die surrealistische Trautmszene ist die Erscheinung einer Gottheit oder einer anderen Person im Traum, die rätselhafte Andeutungen macht, einem Charakter einen Auftrag gibt oder vor einem drohenden Unheil warnt. Für solche Szenen gibt es in klassischen Dramen, in den Sagen und Märchen aber auch in Filmen und moderneren Romanen viele Beispiele, sodass es dir nicht schwer fallen dürfte, einen solchen Traum in deine Abenteuer einzubauen.

5. Vorsicht - Traumfalle!

Beim Verwenden von Trautmszenen gibt es eine Reihe von Stolperfallen, die du als Spielleiter meiden musst, um auch einen guten Effekt zu erzielen.

Erstens dürfen Trautmszenen in deinen Spielrunden natürlich nicht zur Regel werden. Dadurch verlieren sie an Wirksamkeit, die Spieler werden gelangweilt oder verunsichert, was beides vermieden werden sollte.

Zweitens sollte nie von Anfang an bei einer Trautmszene deutlich werden, dass es sich um eine solche handelt. Je ungewisser die Atmosphäre eines Traums ist, umso spannender bleibt die Handlung. Immerhin kann man sich in einem Traum selten vergegenwärtigen, dass man ja gerade nur träumt.

Drittens solltest du Trautmszenen nie als dumme Ausreden missbrauchen, falls dir des Ausgang eines Abenteuers oder einer Szene nicht gefällt, ganz nach dem Motto: "Ätsch, war alles nur ein Traum! Die letzten 26 Folgen haben gar nicht stattgefunden, Bobby hat nur geduscht." Das führt nur dazu, dass die Spieler sich verschaukelt fühlen