

# 7 Tipps für Reisen

**Da ich in einigen vergangenen Tipps darüber geschrieben habe, dass Szenen ohne Spannung in Rollenspiel-Abenteuern eher ausgeklammert werden sollten, habe ich Fragen von Lesern bekommen, ob dies auch für Reisen gelte. Natürlich sollten Reisen im Rollenspiel nicht per se weggelassen werden. Das Auslassen solcher Ereignisse bezieht sich nur auf die langweiligen Teile der Reise.**

Ich kann gar nicht aufzählen, wie viele Spielrunden ich erlebt habe, in denen stundenlanges Spiel nur daraus bestand, Nachtlager zu errichten, Wachen einzuteilen, Boote fachmännisch festzuknoten und Begegnungen mit Bauern und reisenden Händlern auszuspielen, die so interessante Informationen beinhalteten, wie z. B. den durchschnittlichen Niederschlag pro Jahr in der Gegend oder wer hier wo wen regiert - obwohl dies dann im weiteren Verlauf des Abenteuers keine Rolle mehr spielte.

In die Kategorie "Langweiler-Fallen bei Reisen" gehören auch Landschaftsbeschreibungen und Erzählungen historischer Hintergründe. Gerade Spiele wie "DSA" oder die "Vergessenen Reiche" besitzen so detaillierte und auch interessant ausgearbeitete Hintergründe und Regionalbeschreibungen, dass viele Spielleiter der Versuchung unterliegen, das Wissen, dass sie sich beim Vorbereiten des Abenteuers angeeignet haben, auch an den Mann zu bringen. Das endet dann manchmal in langweiligen Vorträgen über Land, Leute und Historie der jeweiligen Regionen, durch die man gerade reist, ohne dass sie die Spieler interessieren.

Okay, vielleicht gibt es in deiner Runde ein oder zwei Spieler, die so was interessiert. Das sind dann meistens die Historiker, Bibliothekare und Archivare unter den Spielern, die es gewohnt sind, sich mit solchen Stoffen auseinander zu setzen. Aber der durchschnittliche Spieler nimmt an einem Rollenspiel teil, um Abenteuer zu erleben, um selbst aktiv zu werden und um etwas in der Spielwelt zu bewegen.

Trotzdem kann es als Spielleiter dein berechtigtes Anliegen sein, eine Reise auszuspielen. Vielleicht haben die Spieler bei ihr ja die Chance, auf ein Geheimnis zu stoßen, dass du ihnen aber nicht zu leicht in den Rachen werfen willst? Und ein bisschen Ambiente kann ja auch nicht schaden, warum also nicht auf die Besonderheiten der Landschaft aufmerksam machen?

Aber du solltest dich unbedingt fragen: Wie mache ich Reisen und die Landschaftsbeschreibungen für die Spieler interessant?

Zunächst einmal hier die Tipps, wie du es NICHT machen solltest:

1. Unterlasse es, Reisen zu unternehmen, nur weil es bestimmte Regeln für ein bestimmtes Terrain gibt (Verdursten-Regeln für Wüstengegenden usw.)
2. Verzichte darauf, die Reise stundenweise durchzuspielen, um "erforderliche" Würfe auf einer Zufallsbegegnungs-Tabelle zu machen. ("Okay, ihr reist die erste Stunde über eine idyllische Graslandschaft, die am Horizont von einer Reihe kleiner und mit kurzem Gras bewachsener Hügel gerahmt wird, über die sich ein azurblauer Himmel mit ein paar Schäfchenwolken spannt - was unternimmt ihr in dieser Zeit? Okay, dann nicht, euch kommt auch keiner entgegen. In der zweiten Stunde habt ihr die Hügelkette erreicht und ...")

3. Nimm nie eine detaillierte Landschaftsbeschreibung zum Anlass einer Reise. Landschafts- und Regionalbeschreibungen dienen als Hintergrund für interessante Abenteuer, das Abenteuer sollte kein Anlass für eine detaillierte und umfassende Landschaftsbeschreibung sein.

Wenn du unbedingt Reisen in deinen Kampagnen verwenden willst, gehe folgendermaßen vor:

Lass dir einfach besondere Ereignisse einfallen, die die Spieler auf der Reise beschäftigen, lass sie nicht einfach durch die Gegend spazieren und die Landschaft genießen. So erholsam ein Spaziergang im Park auch sein mag - so langweilig ist er im Rollenspiel. Das Abenteuer, die Spielercharaktere und ihre Handlungen, müssen im Vordergrund stehen! Behalte deine Landschaftsbeschreibungen und dein Hintergrundwissen im Hinterkopf und flechte es in Nebensätzen hier und da ins Spielgeschehen ein - lass es NIE im Vordergrund stehen!

Sehr wichtig - wie bei jedem Rollenspiel-Abenteuer - ist bei Reisen vor allem die Interaktion. Die Spielercharaktere MÜSSEN Möglichkeiten zur Interaktion mit anderen Charakteren auf der Reise haben, vorzugsweise mit Gegnern.

Denke auch an die eiserne Grundregel für interessante Geschichten: Je mehr Komplikationen es gibt, umso interessanter wird sie. Möglichkeiten für Komplikationen bei Reisen sind zum Beispiel:

### **1. Verfolger**

Vielleicht machen sich die SC bei irgendjemandem zu Beginn ihrer Reise unbeliebt? Somit würde ihre Reise eher einer Flucht gleichen, was sehr interessant gestaltet werden kann.

### **2. Wettrennen**

Eine Variante des "Flucht"-Themas. Warum nicht eine kleine Version von "In 80 Tagen ..." aus deinem Abenteuer machen? In der Taverne wetten mehrere Leute, dass sie die Strecke von A nach B in weniger als ... schaffen können. Dem Sieger winkt eine beträchtliche Belohnung. Wie sollten die Spieler da widerstehen?

### **3. Schnitzeljagd**

Eine weitere, aber sehr zeitaufwändige, Alternative. Verstreue einfach ein paar magische Artefakt, Kunstgegenstände, Schätze oder Hinweise auf die Reiserstrecke. Zusammengesetzt ergeben sie die Lösung eines Puzzles, das die Spieler am Ziel ihrer Reise zusammensetzen müssen.

### **4. Zeitdruck**

Ein Zeitlimit macht sich immer gut. Wenn die Spielercharaktere nicht zu einer bestimmten Sternkonstellation/Tag im Jahr usw. an ihrem Ziel angekommen sind, überzieht ein drohendes Unheil die Welt, das Land, ein Dorf oder einen SC (Letztere ist die beste Variante). Dann musst du nur noch dafür sorgen, dass es auf der Reise genug Ereignisse gibt, die sich den SC in den Weg stellen, sodass es ihnen nicht leicht fällt, ihr Ziel rechtzeitig zu erreichen, Möglichkeiten dafür sind:

- Verlockungen des andern Geschlechtes
- Auftraggeber mit ausgesprochen rentablen "Side-Events"
- Naturkatastrophen
- Raubüberfälle
- Jungfrauen in Not
- magische Artefakte, die die SC nach dem "Täglich grüßt das Murmeltier"-Prinzip in die Zeit zurück versetzen.
- Interaktionen mit der Fauna der Region (Überfälle von Wolfsrudeln, Bären, Konfrontation mit einer flüchtenden Elch-Herde usw.)

usw.

## Fazit

Mein Tipps zum Planen von Reisen: Setz dich mit einer Karte der entsprechenden Region hin. Markiere Punkte auf der Karte, an denen die Spieler vorbeikommen könnten. Plane an diesen Punkten Ereignisse die stattfinden können und die den Spielern Möglichkeiten zu Interaktionen und vor allem auch für ein paar interessante Kämpfe geben können. Anschließend solltest du nach einem Rahmen für die Reise suchen. Sind die Spieler unter Zeitdruck, werden sie verfolgt, suchen sie etwas? Du brauchst einen roten Faden, der die Spieler bei der Stange hält. Denk dir ein paar interessante NSCs aus, denen die Spielercharaktere begegnen können. Abschließend liest du dir die Regionalbeschreibung durch und erweiterst dein Wissen um die entsprechenden Gegenden um ein paar Details, die du in Nebensätzen einstreuen kannst.