

10 Tipps für spannende Kampagnen

Die meisten Spielrunden bevorzugen Kampagnen gegenüber Einzelabenteuern. Oft sind Kampagnen aber nur eine andere Formulierung für schlecht vorbereitete Spielrunden. Hier ein paar Tipps, wie du deine Kampagnen spannend gestaltest.

1. Frage deine Spieler, was sie gerne spielen wollen

Rollenspiel-Kampagnen sind keine Fernsehserien, Romanserien, Film-Reihen oder Comic-Serien, auch wenn sie oft mit ihnen verglichen werden. Dass einige Hersteller Rollenspiele als "Erzählspiele" bezeichnen oder den Spielleiter "Erzähler" nennen ist nur die halbe Wahrheit. Sicherlich musst du als Spielleiter auch eine Geschichte erzählen.

Aber Rollenspiel verlangt eine viel offenere Gestaltung der Handlung als andere Erzähl-Medien. Es wird in einer Rollenspiel-Kampagne zwar so was wie eine Geschichte erzählt, aber weniger linear und vorhersehbar als in anderen Medien - und vor allem nicht allein von dir.

Als Spielleiter erzählst du also keine Geschichte, sondern moderierst sie. Du bist ein Vermittler zwischen Kampagnenwelt und Spielern.

Vergiss deswegen nie, dass du eine Kampagne nicht für dich vorbereitest - sondern zum Vergnügen deiner Spieler. Du solltest deine eigenen Interessen zwar nicht aus den Augen verlieren. Aber wenn du nicht die Interessen deiner Spieler ins Zentrum deiner Überlegungen stellst, läuft deine ganze Planung ins Leere.

Frage deine Spieler, worauf sie Lust haben - bevor du mit der Planung deiner Kampagne beginnst:

- Was ist ihnen am Rollenspiel wichtig?
- In welchem Genre wollen sie spielen? Fantasy, Science Fiction, Horror, Cyberpunk, Steam punk?
- Wollen sie mehr Action?
- Wollen sie mehr Mystery?
- Ist ihnen eher nach Intrigen?
- Wollen sie ihre Charaktere intensiv ausspielen?
- Legen sie viel Wert auf die Geschichte?
- Wollen sie einfach viele Kämpfe und große Schlachten?
- Wollen sie gerne Rätsel lösen?
- Haben sie mehr Interesse an den Regeln, an Strategie und Taktik?

Frag dich auch selbst, was dir von diesen Dingen wichtig ist. Versuche einen guten Mittelweg zwischen allen unterschiedlichen Interessen zu finden, die in deiner Gruppe bestehen. Nur wenn du allen Bedürfnissen gerecht wirst, werden deine Spieler und du Spaß an der Kampagne haben.

Beachte vor allem, was deine Spieler nicht spielen wollen. Diese Aspekte des Rollenspiels solltest du vermeiden. Wenn du feststellst, dass die Interessen deiner Spieler zu gegensätzlich

sind, dann überlege ernsthaft, ob du nicht einige Spieler auslädst. Unter Umständen ist das besser, als krampfhaft Kompromisse zu suchen. Riskiere nicht unnötig Konflikte.

Als Spielleiter bist du zwar auch Geschichtenerzähler. Aber es geht nicht darum, dich als Autor in einer Rollenspiel-Kampagne zu verwirklichen. Gib dir nicht zu viel Mühe damit, verworrene Plots und komplexe Hintergründe auszuarbeiten. Plane immer die Spieler in deine Vorbereitungen ein. Was können sie in deiner Kampagne machen? Welche Möglichkeiten lässt du ihnen? Haben sie die Chance viel zu bewegen? Können sie sich richtig austoben?

Rollenspiel-Kampagnen sind nicht dazu da, dass du dich in ihnen als Autor verwirklichen kannst. Sie dienen zur Unterhaltung deiner Spieler.

2. Bestimme das Genre und das Regelwerk

Nachdem du die Meinungen deiner Spieler eingeholt hast, liegt es an dir, ein passendes Rollenspiel auszusuchen. Vielleicht spielt ihr ohnehin immer das gleiche Spiel. Dann erübrigt sich dieser Schritt. Falls nicht, kannst du bei der Befragung deiner Spieler herausfinden, welches Rollenspiel sich für die Kampagne eignet. Vielleicht tun dir deine Spieler den Gefallen und sie sind sich darüber einig, dass sie ein bestimmtes Spiel spielen wollen. Vielleicht besitzt bereits jemand in der Spielrunde das Spiel. Das macht die Sache einfach.

Andererseits könnten einige Spieler das Bedürfnis haben, Fantasy zu spielen, andere lieber Steampunk. In diesem Fall könntest du auf ein Spiel wie "Castle Falkenstein" zurück greifen, das diese beiden Genres vermischt.

Vielleicht mögen deine Spieler aber nicht das Regelwerk von "Castle Falkenstein", weil sie lieber würfeln wollen und komplexere Regeln bevorzugen. Dann nimm "GURPS Castle Falkenstein". Mögen deine Spieler GURPS nicht? Dann nimm einfach ein anderes Regelwerk, wie zum Beispiel das D20-System, RoleMaster oder irgend ein anderes System, von dem du weißt, dass es deinen Spielern gefällt. Scheue nicht davor zurück, ein wenig zu basteln. Es lohnt sich im Nachhinein immer, wenn es deine Spieler zufrieden stellt. Suche im Internet ein wenig herum. Vielleicht hat sich jemand schon die ganze Mühe gemacht.

3. Habe Mut zum Ausgefallenen

Schrecke nicht davor zurück, einfach ein paar Genres wild zu mixen. Auch wenn das nicht üblich ist, so können auf diese Weise doch neue, interessante Spielwelten entstehen. Es ist besser, deine Spieler mit einer neuen Spielwelt zu überraschen, als ständig alte Ideen aufzubereiten.

Rollenspiel lebt auch von der Abwechslung. Wenn du merkst, dass deine Spieler der Sache überdrüssig werden, probiere einfach was ganz Neues. Wirf in einem Rollenspiel-Geschäft einmal einen Blick ins GURPS-Regal und sieh dir an, wie viele verschiedenen Genres und Spielwelten es gibt. Oder surfe im Internet über die Website von "Steve Jackson Games". Suche nach ausgefallenen Rollenspielen, die kostenlos im Internet angeboten werden.

4. Lege einen Anfang und ein Ende fest

Improvisiere dich nicht durch die Kampagne hindurch und spiele dann so lange Abend für Abend, bis die Spieler abwandern, weil es ihnen zu langweilig wird. Lege in deiner Planung

einen Zeitpunkt fest, an dem die Kampagne beendet ist - ein Ziel, das es zu erreichen gilt. Natürlich sollte das auch den Höhepunkt der Kampagne markieren.

Kalkuliere lieber eine kürzere Spieldauer ein als zu lange im Voraus zu planen. Im Zweifelsfall sollte man immer aufhören, wenn es am Schönsten ist. Sollten deine Spieler am Ende der Kampagne noch weiter Lust auf ihre Charaktere und die Spielwelt haben, dann kannst du ja einen zweiten Teil anschließen.

5. Setze Ziele

Jeder Spielabend braucht sein eigenes Ziel. Wenn nicht jede Sitzung eine geschlossene Einheit ist, ein Kapitel der größeren Geschichte, zerfasert die Struktur deiner Kampagne und die Spannung kann abflachen. Setze vor allem ein Ziel, das auch am Spielabend zu bewältigen ist. Viele Kampagnen kranken daran, dass ihre Spieler nicht genug Erfolgserlebnisse haben. Ein Spielabend, an dem die Spieler nicht das Gefühl bekommen, etwas erreicht zu haben, demotiviert sie.

Versuche deswegen jedem Abend sein eigenes Thema zu geben. Was steht im Vordergrund? Müssen die Spieler ein Geheimnis lüften, ein Dungeon erkunden, einen Überfall verhindern, ein Artefakt finden, einen Einbruch planen, einen Gefangenen befreien?

Mach das Ziel des Spielabends deutlich und lass die Spieler spüren, dass sie etwas geschafft haben. Verlasse dich nie darauf, dass Erfahrungspunkte als Belohnung ausreichen. Siehe zu diesem Thema auch den Tipp 6 Wege Spieler zu belohnen.

6. Erschaffe gute Bösewichte

Jede Geschichte lebt von ihren Charakteren. Nicht nur von den Spielercharakteren, sondern auch von den Nichtspielercharakteren - und vor allem von den Bösewichten. Die Bösewichte einer Kampagne sind der Gegenpol der Spielercharaktere. In manchen Spielrunden beginnen sich die Spieler daneben zu benehmen, rauben, plündern und morden. Das liegt oft auch daran, dass es in diesen Spielrunden keine Bösewichte gibt. Helden brauchen einen dunklen Gegenpol, an dem sie sich messen und von dem sie sich unterscheiden können. Wo Licht ist, muss auch Schatten sein.

Nimm dir also zu Beginn deiner Vorbereitungen Zeit, um eine Handvoll Bösewichte zu erschaffen. Erzeuge dabei eine Hierarchie. Gib deiner Kampagne einen Haupt-Bösewicht und ein paar Handlanger. Von unten nach oben sollten die Bösewichte dabei immer verderbter und schauriger werden. Überlege dir für jeden Bösewicht eine eigene Persönlichkeit, Motivation und vor allem eine Achillesverse. Jeder Bösewicht sollte zunächst unantastbar wirken. Aber irgendwo im Verborgenen muss er mindestens eine entscheidende Schwäche besitzen, die es den Spielern ermöglichen kann, ihn zu besiegen.

Du kannst folgende Tabellen benutzen, um dich beim Erschaffen deiner Bösewichte inspirieren zu lassen:

W100	Persönlichkeit
01	Abergläubisch
02	Anachronistisch
03	Angriffslustig

04	Asketisch
05	Aufbrausend
06	Aufopfernd
07	Autoritär
08	Beredt
09	Besessen
10	Bestechlich
11	Bestimmt
12	Blutrünstig
13	Brillant
14	Charismatisch
15	Charmant
16	Dämlich
17	Depressiv
18	Diplomatisch
19	Draufgängerisch
20	Ehrenhaft
21	Ehrgeizig
22	Ehrlich
23	Eigensinnig
24	Einfallsreich
25	Einschüchternd
26	Eitel
27	Elegant
28	Empfindlich
29	Emphatisch
30	Fanatisch
31	Faul
32	Feige
33	Fröhlich
34	Furcht einflößend
35	Geizig
36	Geldgierig
37	Geltungsbedürftig
38	Genusssüchtig
39	Gesetzestreu
40	Gewalttätig
41	Größenwahnsinnig

42	Großzügig
43	Hartnäckig
44	Hektisch
45	Idealistisch
46	Impulsiv
47	Inkompetent
48	Intellektuell
49	Intolerant
50	Kalt
51	Korrupt
52	Künstlerisch
53	Langweilig
54	Lebensmüde
55	Leichtsinnig
56	Lüstern
57	Machtgierig
58	Melancholisch
59	Mutig
60	Nervös
61	Neugierig
62	Nichts sagend
63	Pazifistisch
64	Pedantisch
65	Pflichtbesessen
66	Pflichtbewusst
67	Philosophisch
68	Prahlerisch
69	Prüde
70	Rätselhaft
71	Rebellisch
72	Religiös
73	Ritterlich
74	Ruhelos
75	Ruhig
76	Rüpelhaft
77	Sadistisch
78	Schelmisch
79	Schlampig

80	Schreckhaft
81	Schroff
82	Schüchtern
83	Selbstgerecht
84	süchtig/suchtgefährdet
85	Tyrannisch
86	Überlegt
87	Unbeherrscht
88	Unkonzentriert
89	Unzuverlässig
90	Vergnügungssüchtig
91	Verklemmt
92	Verlässlich
93	Verschwenderisch
94	Wahnsinnig
95	Weinerlich
96	Weise
97	Witzig
98	Wohltätig
99	Zerstreut
00	Zynisch

W6	Motivation
1	Gier
2	Rache
3	Hass
4	Liebe
5	Wahnsinn
6	Eifersucht

--	--

W100	Achillesferse
01-05	Allergie
06-10	Alkoholismus
11-15	dunkles Geheimnis
16-20	Ehrenkodex
21-25	Farbenblindheit
26-30	Feigheit
31-35	Kleptomanie
36-40	Legasthenie
41-45	Leichtgläubigkeit
46-50	Lüsternheit
51-55	Neugier
56-60	partielle Amnesie (ein bestimmter Teil der Erinnerungen fehlt)
61-65	Pazifismus
66-70	Phobie oder andere Geistesstörung*
71-75	Schüchternheit
76-80	Hass (auf Personen, Spezies, Verhaltensweisen ...)
81-85	schwacher Wille
86-90	Schwerhörigkeit
91-95	Schwur
96-00	Sucht

7. Erstelle einen Zeitplan

Wenn du Genre, Regelwerk, Anfang und Ende, Thema, Handlung und Ziele für einzelne Sitzungen und Charaktere hast, dann erstelle einen Zeitplan für die Kampagne. Plane die Sitzungen, ruhig mit konkreten Daten. Überlege dir, was die Spieler wann tun könnten, wie weit die Spieler wann sein werden.

Ob hinterher der Plan eingehalten wird, ist eher nebensächlich. Es kommt nie so, wie man plant. Aber ein Plan hilft dir, Struktur in die Kampagne zu bringen. Schließlich gehst du ja auch in keine Prüfung, ohne zu lernen und hältst keinen Vortrag ohne Skript. Sicher, es geht irgendwie auch ohne. Aber die Ergebnisse sind meistens bescheiden.

Lege deinen Zeitplan aber flexibel an und überarbeite ihn während der Kampagne ständig.

8. Erstelle ein Konzept für einzelne Spielsitzungen

Wenn du einen großen Plan ausgearbeitet hast, mache dich dran, einzelne Sitzungen zu planen. Vergiss dabei nicht den Fokus der Kampagne. Jede einzelne Sitzung sollte unter

einem bestimmten Thema stehen. Wenn du so willst, sollte jeder Spielabend auch sein eigenes Abenteuer besitzen.

Versuche für diese Abenteuer Material aus den Hintergrundgeschichten der Charaktere zu gewinnen. Stelle dir dazu folgende Fragen:

- Gibt es Geheimnisse in ihrer Hintergrundgeschichte?
- Gibt es Dinge, vor denen sie sich fürchten und wie können diese Ängste überwunden werden?
- Welche Ziele könnte welcher Charakter haben und muss er tun, um sie zu erreichen?
- Welche Hindernisse kannst du den Charakteren in den Weg legen?
- Wie können sich die Charaktere entwickeln, ihre Fähigkeiten verbessern, aber auch ihre Persönlichkeit verändern und welche Ereignisse sind dazu nötig?

Nutze vor allem die Bösewichte als Anlässe für Abenteuer. Entwerfe die Bösewichte als böse Gegenstücke der Charaktere. Fasse sie als dunkle Seiten der Spielercharaktere auf, die es zu überwinden gilt, damit sie wachsen können. Du wirst merken, dass das deinen Spielern viel Spaß macht.

Arbeite in dieser Phase auch Schauplätze für einzelne Spielsitzungen aus. Dabei sollten drei wichtige Gedanken im Vordergrund stehen:

1. Die Schauplätze müssen interessant, groß und eindrucksvoll sein.
2. Von Abenteuer zu Abenteuer sollten sich die Schauplätze steigern, interessanter, größer und eindrucksvoller werden.
3. Jeder Schauplatz sollte an einem Abend abgearbeitet werden können - plane ihn deswegen nicht zu ausführlich.

Denke auch an Artefakte, die die Spielercharaktere erbeuten können, an magische Gegenstände und kostbare Schätze.

Vor allem solltest du beachten, dass alle Bösewichte, Schauplätze und Artefakte, die als Anlässe für Abenteuer nutzt, miteinander verbunden sind und auf ein großes Geheimnis, ein Rätsel oder auf ein übergeordnetes Thema hinweisen, das zum Ende und Höhepunkt der Kampagne gelöst wird.

9. Führe ein Tagebuch

Während du die Kampagne leitest solltest du Aufzeichnungen über den Fortgang der Ereignisse machen. Verlasse dich lieber nicht auf dein Gedächtnis. Unter Umständen können Pausen entstehen, weil die Spieler verreisen, krank werden, zeitlich verhindert sind usw. Notiere dir nach jedem Spielabend, was die Charakter gemacht haben, was sie herausgefunden haben und was sie als nächstes vorhaben. Plane auf dieser Grundlage die nächsten Sitzung. Wie musst du das vorgesehene Abenteuer verändern? Vergleiche dein Tagebuch mit deinem Plan für die Kampagne.

10. Frage dich, ob du das alles wirklich willst

Wenn du nun denkst, dass das alles ganz schön aufwendig ist, dann hast du recht. Falls dir das keinen Spaß machen sollte oder du keine Zeit dafür hast, überlege, ob du wirklich gerne Spielleiter sein willst.

Vielleicht fragst du dich nun, wo denn bei der vielen Vorbereitung noch Platz für Improvisationen ist, für spontane Kreativität? Planung und Improvisation sind aber keine Gegensätze. Du wirst nur gut - und das bedeutet: für deine Spieler unterhaltsam - improvisieren können, wenn du auch gut vorbereitet bist. Sicher, Jazz-Musiker gehen auch auf die Bühne und zaubern tolle Musik aus der Improvisation - aber die haben auch jahrelang trainiert, um ihr Instrument zu beherrschen und so alles vorbereitet. Auch Redner, die frei sprechen, tun das nur, wenn sie Themen behandeln, in denen sie sich sehr gut auskennen, auf die sie also vorbereitet sind. Auch Improvisationsschauspieler, die auf Zuruf des Publikums ganze Stücke erstellen, haben in der Regel jahrelange Erfahrung als Schauspieler und können auf eine Vielzahl von Szenen und Persönlichkeiten zurückgreifen, die sie in der Vergangenheit gespielt haben.

Improvisieren bedeutet also nicht, dass du versuchst aus dem Nichts, aus dem Steggreif eine ganze Kampagne zu leiten. Improvisation bedeutet, dass du spontan deine Vorbereitungen dem Moment anpassen kannst und vorhandenes Material variieren kannst. Versuche also nicht deine Improvisationsfreude als Ausrede zu benutzen, wenn du keine Lust auf die Arbeit der Vorbereitung hast.

Wenn du keine Freude daran hast, NSCs zu erfinden und Pläne für Kampagnen auszuarbeiten, dann ist der Job für dich vielleicht nicht der richtige. Diese Dinge gehören zum Handwerkszeug eines jeden Spielleiters. Denke immer daran, dass du Spaß bei der Sache haben musst. Wenn es dir keine Freude macht, die Kampagne vorzubereiten, werden deine Spieler auch keinen Spaß haben, die Kampagne zu spielen. Niemand ist dir böse, wenn du es lässt, aber du enttäuschst die Spieler, wenn du dir nicht genug Mühe gibst.