

# Berandors Weiser Rat

## Buch I: "Atmosphäre"

### Kapitel 1: "Musik im Rollenspiel"

*Seid begrüßt, Ihr, die ihr nach Wissen dürstet!*

*Vor einiger Zeit wurde ich, Vorsitzender im Rat der Weisen, auf hinterhältige Weise entmachtet, indem man die übrigen Mitglieder des Rates in die neu gegründete Organisation der "Wissenshüter" entführte. Schon allein dieser Name! Wissen muss nicht behütet, sondern weitergegeben werden! Und genau deshalb werde ich nun, an dieser Stelle und in unregelmäßigen Abständen - mindestens einmal monatlich - weisen Rat abgeben.*

*Wenn sich noch irgendjemand für meine Ratschläge interessiert...*

Zunächst einmal werde ich mich mit der Atmosphäre beim Rollenspiel beschäftigen, und mit Möglichkeiten, diese zu verstärken. In späteren Ausgaben dann wird es unter anderem darum gehen, eigene Abenteuer zu schreiben. Wenn ihr bestimmte Themen habt, die angesprochen werden sollten, meldet euch einfach in unserem Forum. Dort findet ihr zu jedem Thema bestimmt auch weitere Tipps und habt außerdem die Möglichkeit, Kritik zu üben (*auch an den Wissenshütern...*).

#### **Wat? Wer bis' du denn?**

Na schön, erst einmal ein paar Worte zu mir selbst. Ich bin Autor, sechsundzwanzig Jahre alt und lebe in Deutschland. Ich spiele seit nunmehr acht Jahren Rollenspiele und leite seit sieben Jahren, wobei ich nur selten gekaufte Abenteuer verwende. Ich habe mit AD&D angefangen und neben D&D auch noch Vampire: die Maskerade (zzgl. Alte Welt), Werwolf: Apokalypse, Trinity, und DSA gespielt - mit Ausnahme von Werwolf habe ich diese Systeme auch geleitet.

Ich lege im Spiel sehr viel Wert auf glaubwürdige Charaktere, eine interessante Story und möglichst große Flexibilität für die Spieler. Ich liebe Pathos, aber keine übertriebenen Superhelden-Charaktere. Zu meinen Stärken als Spielleiter gehört sicherlich (hoffentlich), Atmosphäre zu erzeugen, während eine meiner Schwächen die Stringenz im Abenteuer ist - aus Furcht, die Spieler zu einer Handlungsweise zu zwingen (gemeinhin *railroading* genannt).

#### **Atmosphäre im Rollenspiel, oder: Warum ist es hier so dunkel?**

Nun wollen wir zuerst die Frage klären, warum man sich mit der Atmosphäre am Spieltisch beschäftigen sollte. Was heißt das überhaupt, Atmosphäre?

Für viele Spielgruppen ist es zu Beginn genug, sich einfach zu treffen und zu spielen. Dabei sitzt man meistens an einem Tisch, vielleicht aber auch im ganzen Raum verteilt herum. Der Spaß am Spiel entsteht durch das Beisammensein, und die Kommunikation miteinander. Das imaginäre Spielgeschehen wird meist recht distanziert wahrgenommen, und ist z.T. auch Mittel zum Zweck, wobei der Zweck einfach die Zusammenkunft ist.

Doch wenn man sich nur treffen will, kann man auch ein Bierchen trinken, oder flippern gehen. Beim Rollenspiel möchte man ja auch in fremde Charaktere schlüpfen und in mehr oder minder ferne Welten reisen. Und dieser "Urlaub von der Wirklichkeit" wird umso unterhaltsamer und erholsamer, desto stimmiger die Atmosphäre ist. Lichtverhältnis, Erzähltechniken und Requisiten können die Atmosphäre und damit das Spielerlebnis verbessern. Zu einer der beliebtesten und gleichzeitig am häufigsten diskutierten Möglichkeiten, dem Spiel eine größere Tiefe zu geben, ist jedoch die Verwendung von Musik.

#### **Musik im Rollenspiel, oder: Megadeath und PUR**

Es sollte jedem bekannt sein, dass Musik in der Lage ist, unsere Gefühle auf besonders effektive Art und Weise zu beeinflussen. Wer hat noch nicht zum neuesten Sommerhit mit dem Fuß gewippt, oder seine Melancholie an einer Ballade gelabt? Bei einem Kinofilm ist die richtige Musik unerlässlich und kann über ein mittelmäßiges oder großartiges Produkt entscheiden. Jemand wie Dieter Bohlen macht Millionen, nur weil er es versteht, mit seiner Musik viele Leute anzusprechen. Musik ist also ziemlich mächtig, und ist daher grundsätzlich auch eine hervorragende Möglichkeit, das Spielerlebnis zu verbessern. Was für Kinofilme gilt, sollte für die kinoreifen Kämpfe am Spieltisch doch auch zutreffen, oder?

Aber bei der Verwendung von Musik muss man einiges beachten. Zunächst einmal kann man es mit allem übertreiben, auch mit Musik. Deshalb sollte man Musik nur sporadisch, und nur im Hintergrund

einsetzen. Wenn man die Lautstärke aufdreht, tritt die Musik in den Vordergrund, und mit ihr die Tatsache, dass man in einem Raum sitzt und der Stereoanlage lauscht. Und wenn man die ganze Zeit über Musik laufen lässt, schaltet unser Gehirn die Untermalung ab, sodass die Wirkung stark abgeschwächt oder sogar ganz verhindert wird. Auch wird es dann schwieriger, besonders wichtige Stellen mit entsprechender Dramatik zu versehen.

Ziel sollte es sein, die Musik nur auch geringer Lautstärke zu spielen, so dass man die Musik hören kann, aber ohne sich von ihr gestört zu fühlen, und sie außerdem und überhaupt nur dann einzusetzen, wenn die Situation nach einer besonders starken Reaktion der Spieler verlangt. Also nicht, wenn die Gruppe beim Krämer einkaufen geht, aber dann, wenn der König sie öffentlich ehrt. Nicht, wenn die Gruppe einen Hirsch erlegt, aber dann, wenn Silas der Schurke dem König am Abend nach der Feier die Krone stibitzt. Und so weiter...

Als nächstes muss man darauf achten, welche Art von Musik man auswählt. Jeder von uns hat bestimmte Musikrichtungen und Gruppen, die er besonders gerne hört, und dafür kann er andere überhaupt nicht leiden. Man sollte polarisierende Künstler generell vermeiden, wenn man nicht sicher ist, dass die gesamte Gruppe keine Probleme mit ihnen hat. In den meisten Rollenspielrunden wäre Musik von Heino ein Grund zur Revolte, aber im "Rollenspiel und Dackelzucht Verein e.V." muss das nicht der Fall sein.

Darüber hinaus sollte die Musik ins Genre des Rollenspiels passen. Industrial, Heavy Metal und Techno sind in mittelalterlichen Welten einfach fehl am Platze; dafür passt Folk nicht wirklich, wenn man in das New Yorker Nachtleben einer neuzeitlichen Kampagne eintauchen will. Natürlich gibt es da einige (seltene) Ausnahmen, in denen auch genrefremde Musik sehr effektiv sein kann. Für Kampfszenen bietet sich das ein oder andere Rocklied an, und auch in unserer Zeit könnte ein spiritueller Moment von Chorälen begleitet werden. Zu ersterem fällt mir spontan ein Kampf ein, den wir zu Prodigys "Smack my bitch up" führten, und "Come with me" vom Godzilla-Soundtrack ist immer ein Garant für bombastische Kämpfe.

Womit wir beinahe schon im nächsten Abschnitt wären, aber vorher bleibt noch zu sagen, dass auch der Text der Musik wichtig ist - oder vielmehr, das Nichtvorhandensein von Text. Das menschliche Gehör ist nun mal so geeicht, dass es Sprache identifizieren möchte, und wenn da jemand singt, dann will man wissen, worüber. Gesang kann also auf zweierlei Arten stören: Zunächst einmal ist es eine weitere Stimme in der ohnehin schon klangvollen Kakophonie der Diskussionen, die am typischen Rollenspieltisch geführt werden. Der Spielleiter beschreibt gerade etwas, ein Spieler fragt nach einem Radiergummi, ein anderer erklärt seine Kampfbereitschaft - und Eminem rappt von seiner Mutter? Wem soll man da noch zuhören? Außerdem hat kaum jemand das Glück, Lieder konkret für seine eigene Kampagne geschrieben zu bekommen, weshalb die Texte meistens nicht genau auf die Situation passen. Während der Rhythmus von "Radio Gaga" mitreißend ist, will Peter der Paladin seinen großen Auftritt doch eher nicht zu einem Lied haben, dass den Untergang des Radios lamentiert, einer Errungenschaft, die es im Königreich Klabauterheim nicht einmal in kühnsten Träumen gibt.

### **Die Auswahl der Musik, oder: mit dem Diktiergerät ins Kino**

Im Folgenden beziehe ich mich hauptsächlich auf die typischste Art von Kampagne, nämlich der mittelalterlichen. Für Sci-Fi Rollenspiele lassen sich meine Ausführungen problemlos adaptieren, während man die konkreten Tipps thematisch anpassen sollte (indem man z.B. zu den Soundtracks von Raumschiff Enterprise und Star Wars greift). Für Rollenspiele in der Neuzeit, oder der jüngeren Vergangenheit (z.B. Chicago der 20er Jahre) kann man einiges missachten und zu Musik greifen, die der entsprechenden Ära entspricht, auch wenn sie vielleicht Text enthalten sollte. Die Verbreitung von Radios ermöglicht es einem, Lieder in die Szenerie einzubauen (Autoradio, DJ, etc.) und damit den Text nicht zu relevant zu gestalten. Außerdem ist es wichtiger, thematisch passende Musik zu finden als auf unpassende, aber textlose Musik zurückgreifen zu müssen.

Wir haben im letzten Abschnitt festgestellt, dass man für die Untermalung im Rollenspiel Instrumentalmusik verwenden sollte. Bevor wir uns den detaillierten Anforderungen, die ein Musikstück erfüllen sollte, widmen, stellen wir uns die Gretchenfrage dieses Themenkomplexes: Soundtrack oder nicht?

Es gibt Befürworter beider Möglichkeiten. Einerseits kann man sagen, dass vor allem bekannte Soundtracks die Spieler vielleicht aus dem Spiel reißen könnten, weil die Musik sie an den Film erinnert, aus dem sie stammt. Andererseits aber hat man auch Vorteile, wenn man sich an Filmmusik hält: Man weiß, dass sie "funktioniert", und man kann die gewünschten Gefühle viel genauer hervorrufen oder verstärken.

Ich persönlich verwende sehr viel Filmmusik, auch und vor allem bekannte Stücke. Das tolle an Musik ist, dass sie sofort Assoziationen weckt - genau deshalb wollen wir sie ja im Rollenspiel einsetzen -

und bei berühmten Stücken weiß ich eben vorab genau, dass diese Assoziation besonders stark wird. Ist es wirklich schlimm, wenn die Spieler glauben, dem Darth Vader der Kampagne zu begegnen, nur weil der "Imperial March" zu seinem Eintritt gespielt wird? Sie wissen sofort, der betreffende NSC ist ein ziemlich übler Bösewicht und niemand, dem man sich leichtfertig in den Weg stellen sollte - Darth Vader eben. Vielleicht gibt es auch ein Schmunzeln ob der beinahe schon klischeehaften Musikauswahl, aber letztendlich wird dieser NSC von nun an stets mit einem Gefühl der Vorsicht betrachtet werden, das kann ich garantieren - wenn man die Musik nicht konterkariert und einen Tölpel dazu auftreten lässt, oder das Stück bei jedem bösen NSC benutzt. Um es noch einmal zu sagen: zu der Verwendung von Filmsoundtracks kann nur aus vollem Herzen geraten werden.

Und jetzt geht es schon los: Was für Filmsoundtracks? Welches Filmthema passt fürs Rollenspiel? Und lohnt es sich wirklich, für ein gutes Stück eine ganze CD zu kaufen?

### **Das Auge fürs Detail, oder: Schon wieder ein neuer Abschnitt?**

Sehen wir uns zunächst an, welche Voraussetzungen ein Musikstück erfüllen muss, um fürs Rollenspiel zu passen. Neben fehlendem Gesang und Genretauglichkeit gibt es vor allem zwei Details, die man beachten sollte: Die Dauer und die Variation innerhalb des Stückes.

Grundsätzlich kann man sagen: Je länger das Stück, umso besser. Im Rollenspiel dauert es meistens länger als in der Realität oder in einem Film, um eine Situation oder Szene durchzuspielen. Außerdem gibt uns ein längeres Stück auch die Gelegenheit, stärker von der im Stück geförderten Atmosphäre zu profitieren. Leider sind viele Filmsoundtracks voll mit Stücken, die etwa eine Minute lang sind, und deshalb nur dann fürs Rollenspiel in Frage kommen, wenn sie wirklich absolut herausragend und originell sind.

Es kommt aber nicht nur auf die Länge an, sondern auch darauf, was der Künstler damit macht. Wir suchen Musikstücke, die eine bestimmte Stimmung vermitteln - und nur diese eine Stimmung. Filmmusik wird aber auf die Bilder zugeschnitten, und oft gehen hierbei Szenen unterschiedlicher Stimmung ineinander über. So finden wir romantische Melodien kurz vor einer scheppernden Kulisse, wenn im Film das erste Date durch den tollpatschigen Hauptdarsteller ruiniert wird. Die Schwarzen Reiter platzen beim Soundtrack des ersten "Herr der Ringe"-Films mitten in eine eher ruhig-bedrohliche Szene, usw. Das Musikstück muss nicht monoton sein, aber einheitlich.

Da Musik aber gerade so allgemeingültig wirksam ist, bedarf es auch keiner Ausbildung, ein passendes von einem unpassenden Musikstück zu unterscheiden; unser Gehör sagt uns automatisch, wenn ein Stimmungswechsel stattfindet. Das bedeutet nur, dass man jedes Musikstück vorher mindestens einmal in Ruhe angehört haben muss, bevor man es im Spiel einsetzt, und zwar ohne dabei zu lesen, fernzusehen oder Computer zu spielen.

### **Magister Musicum, oder: Wenn du es machst, dann mach es richtig**

Womit wir direkt im neuesten Abschnitt gelandet sind, der sich damit beschäftigt, wie viel Mühe man sich geben sollte, um die besten Musikstücke auszusuchen. Die Antwort lautet: Sehr viel. Ebenso, wie gut ausgewählte Musik die Atmosphäre stark verbessern kann, führen falsche Musikstücke zu Brüchen in der Phantasie. Bevor man eine halbherzige Auswahl trifft, sollte man lieber keine Musik spielen oder als Notlösung einfach die ganze Zeit Musik mitlaufen lassen. Dann kann man nicht viel falsch machen. Wer mit Musik aber wirklich Resultate erzielen will, muss ein wenig Mühe investieren. Gut ist dabei, dass man eine Musikauswahl, die man einmal getroffen hat, höchstens noch verbessern kann, aber ansonsten für eine lange Zeit verwenden kann.

Zunächst einmal ist es wichtig, sich alle möglichen Stücke in Ruhe anzuhören, und dann zu entscheiden, welche wirklich in die engere Auswahl kommen. Dann sollte man versuchen, die Stimmung der einzelnen Stücke genau zu identifizieren, und zu entscheiden, ob man sie braucht. Manche Stimmungen sind in der Kampagne nicht so wichtig, während andere vielleicht sogar mehr als ein Musikstück verdienen (analog zum "Imperial March" kann man nie genug Stücke haben, um den Bösewicht einzuführen).

Nun sollte man sich Stücke mit gleicher oder ähnlicher Stimmung anhören, und sie vergleichen, um eine endgültige Auswahl treffen zu können, die man gleichwohl je nach Platz für Musikstücke noch aufstocken oder reduzieren kann bzw. muss. Es empfiehlt sich, die Musikstücke dann auf eine spezielle CD zu brennen oder als spezielle Playlist in seinem Abspielgerät zu speichern, um schnellen Zugriff zu erlauben. Ich habe alle meine CDs auf Festplatte kopiert, und mir dann davon die CDs zusammengestellt und gebrannt. Zugang zu einem Brenner sollte eigentlich auch jeder haben, deshalb werde ich auf die Probleme von Kassetten nicht eingehen.

Aber auf die richtige Anzahl von Stücken gehe ich ein. In Zeiten von MP3-Spielern kann man eigentlich alle Soundtracks, die man hat, immer parat haben und muss gar nicht groß auswählen. Mit einer großen Bandbreite an Stücken kommt doch sicherlich auch mehr Tiefe, oder?

Wie so oft ist auch hier Quantität nicht das Maß aller Dinge. Je mehr Stücke man hat, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass man ein schlechtes Stück dabei hat oder eine unpassende Auswahl trifft. Deshalb habe ich auch, trotz vorhandenen Notebooks und MP3-Spielers meine Musikauswahl auf CDs gebrannt: Selbst bei einer selbst auferlegten Strenge hätte sich die vergleichsweise unendliche Größe des elektronischen Speichers als zu verführerisch erweisen können. Manche Stücke wären vielleicht noch mit in die Liste gekommen, einfach nur, weil der Platz ja da ist, und schon hat man die Qualität der Gesamtliste gemindert.

Ich persönlich habe einen Dreifach-CD-Wechsler und mir demzufolge drei CDs aufgenommen. Dabei musste ich auf einige mir sehr am Herzen liegende Stücke verzichten, aber letztendlich hat es der Sammlung und dem Rollenspiel gut getan. Ich würde wohl noch eine vierte CD füllen können, aber ob da nicht schon der ein oder andere Notgroschen dabei wäre? Garantieren kann ich es nicht, auch nicht, wenn immer wieder neue Soundtracks in meine Sammlung kommen. Am Ende dieses Artikels stelle ich übrigens meine CD-Auswahl detailliert vor.

### **Die Musikstücke, oder: Woher nehmen, wenn nicht stehlen runterladen?**

Der Vorteil des Internets ist bei der Auswahl der Musikstücke nicht zu unterschätzen - und das meine ich nicht im Hinblick auf "Kazam" o.ä. Dienste. Viele andere Rollenspieler versuchen sich auch daran, eine gute Musikmischung für ihre Kampagne zu finden. So kann man schnell einige Musikstücke herausfiltern, die gut oder weniger gut geeignet sind.

Für ganz Ungeduldige stelle ich jetzt ein paar Klassiker und ein oder zwei meiner Favoriten vor, damit man schon mal weiß, wo man anfangen kann.

- Basil Poledouris, Conan: Dies ist die vielleicht meist gehörte Soundtrack-CD im Rollenspiel, und zu Recht. Angefangen vom genialen Intro ("Let me take you to the days of High Adventure!") bis hin zum letzten Stück der Platte bietet Conan eine schnelle und einfache Möglichkeit, direkt einen denkwürdigen Soundtrack für seine Runde zu beschaffen. Poledouris ist ein hervorragender Filmmusiker, der vor allem bei Genrefilmen immer wieder besticht. Conan gehört zu seinen bekanntesten und vom Genre gleichzeitig passendsten Werken. Mit dieser CD kann man nicht daneben greifen, und es lohnt sich, auch in andere desselben Künstlers reinzuhören.
- Erich Kunze!: Anders gesagt: ERICH KUNZEL!!! Kunze! und sein Cincinnati Pops Orchestra spielen neben klassischen Stücken auch immer wieder Soundtracks ein. Die CDs von diesem Künstler haben mehrere Vorteile. Zunächst einmal bekommt man immer nur die besseren bzw. bekannteren Stücke geliefert, dafür gleich von zehn oder mehr Filmen. Dazu hört man diese Lieder von einem Symphonieorchester eingespielt, und nicht wie bei anderen Samplern von einem unterbezahlten Musikstudenten auf einem Synthesizer von 1980. Die Musikstücke kann man auf einer Anlage richtig schön wummern lassen, wenn man will, oder auch leise abspielen - allererste Qualität. Ein guter Einstieg ist z.B. "The Great Fantasy Adventure", mit Soundtracks aus: El Cid, Hook, Jurassic Park, Robin Hood, Henry V, Willow, Sinbad, Abyss, Clash of Titans, Rocketeer, Beetlejuice, Total Recall, Princess Bride, Wizards & Warriors, Conan, Hunt for Red October, und Terminator. Abraten kann ich nur von "Scary Movies", da sich dort unerklärlicherweise gesungene Lieder auf der CD befinden - alle anderen CDs kann man blind kaufen!
- Nick Glennie-Smith, Man in the Iron Mask: Der Mann in der eisernen Maske ist ein eher bescheidener Film, aber die Musik ist absolut fabelhaft. Wer nach heroischer, ehrenvoller, fanfarenartiger Musik sucht, ist hier genau richtig!
- James Horner, der Name der Rose: Eine schön düstere Untermalung. Die einzelnen Stücke sind recht ähnlich, aber für geheimnisvolle Abenteuer sehr gut geeignet - auch weil man die CD fast ganz durchlaufen lassen kann, wenn die Spieler laaaaaange durch ein Dungeon stapfen müssen - nur die Choräle müsste man rausprogrammieren.
- John Carpenter, Greatest Hits: Hier sind ebenfalls schön schaurige Soundtracks zu finden, und solche, die gleichzeitig düster und ein wenig kraftvoller sind. Flucht aus New York, Halloween und vor allem The Fog sind Stücke, auf die ich nicht verzichten möchte.
- Wojciech Kilar, La Neuvidwind: "Die Neun Pforten" ist ein Film mit Johnny Depp. Der Soundtrack dazu ist skurril, humorvoll-düster, und bei manchen Stücken auch diabolisch-kraftig. Eine gute Wahl für Fortgeschrittene.
- Ennio Morricone: Ich würde gerne "The very Best of" von Morricone empfehlen, aber diese von Pro7 herausgegebene CD leidet unter dem schon beschriebenen Synthesizer-Problem. Auch wenn viele der Lieder in eben dieser Qualität in den Filmen liefen, bin ich von Kunze! halt Orchester gewohnt. Trotzdem hat Morricone großartige, geniale Stücke geschrieben. Vor allem schreibt er die Stücke immer maßgeschneidert für Charaktere aus den Filmen, was ihren Einsatz in einer Kampagne erleichtert.

- Klassik: Es gibt so viele klassische Stücke, die sich gut einsetzen lassen, da kann man gar nicht anfangen, aufzuzählen. Ich rate für Klassikfeinde zu Samplern wie z.B. "Das Jahrhundertkonzert", bei dem man viele Stücke in Häppchen von 3 bis 5 Minuten bekommt - perfekt, um sie auf eine Rollenspiel-CD zu brennen. Ein paar Stücke, die man gut verwenden kann: Orff: Carmina Burana; Wagner: Ritt der Walkyren; Strauss: Also sprach Zarathustra; Prokofieff: Tanz der Ritter; Elgar: Pomp and Circumstance; Grieg: Morgenstimmung.

Es ist wichtig, zu erwähnen, dass diese Hinweise sich auf fürs Rollenspiel nützliche Soundtracks beziehen. Der Soundtrack von Howard Shore für die Herr-der-Ringe-Filme ist genial, und ich höre ihn mir gerne an; nur wenige Stücke daraus eignen sich allerdings für Rollenspielmusik, da sie zu viele Spektren umfassen.

Jetzt sollte man jedenfalls einen guten Überblick über die Anforderungen an einen guten Rollenspiel-Soundtrack haben, und gleichzeitig einen Anhaltspunkt, mit welchen Stücken man anfangen sollte. Bleibt letztendlich noch zu sagen, dass hier wie bei vielem anderen auch Übung den Meister macht, und oft merkt man erst dann, dass ein Stück nicht funktioniert, wenn man es einsetzt. Andererseits kann ich versichern, dass sich die Mühe lohnt, und ein letztendlich gelungener Soundtrack die Kampagne in neue Höhen schießen kann.

### **Berandors Rollenspiel-CDs, oder: Abkürzung zum Ziel**

Schließlich gebe ich Euch jetzt noch einen Leckerbissen auf den Weg. Ich stelle euch jetzt meine drei Rollenspiel-CDs vor, komplett mit Begründung für die Stücke. Damit sollte dann aber auch der letzte Unentschlossene genug Informationen haben, um Musik in seiner Runde einsetzen zu können.

Vorab habe ich mir überlegt, wie ich die Musikstücke verteilen wollte. Dabei habe ich mich dafür entschieden, eine CD mit Stücken für die Bösen zu machen, eine mit Stücken für die Helden, und eine dritte CD mit all der Musik, die sonst so anfällt. Als ich dann genauer wusste, wie viele Stücke ich in bestimmten Stimmungen zur Verfügung hatte, hat sich diese Einteilung vielleicht leicht verändert, aber andererseits hatte ich ein definitives Limit vor allem auch für heroische Stücke, von denen ich ca. sechs Stunden Material habe. Einige meiner Lieblingsstücke sind jetzt auch nicht auf diesen CDs drauf - vielleicht bei der (sicherlich folgenden) nächsten Inkarnation ja wieder?

Bei meinen CDs fällt wahrscheinlich auch auf, dass ich einige Stücke mit Gesang habe. Dieser Gesang ist aber dann entweder auf Latein oder die Form von "Ahh-haaa-haa"-Chorälen beschränkt. Das kann man gut nehmen - eine kleine Ausnahme der textlosen Regel.

### CD 1: Dungeons

Die erste CD befasst sich mit dem Unheimlichen, dem Bösen. Ich habe die Musikstücke in Tyoen unterteilt, um gleichartige Stücke beisammen zu halten. Die Typen auf dieser CD umfassen Evil: Musik für Bösewichte und dramatische Szenen (z.B. der erste Blick auf den Schattendrachen), Thrill: Musik für spannendere und vielleicht zeitgebundene Szenen (soll Spannung und ein wenig Hektik vermitteln), und Dark: Düstere Untermalung für Dungeons und ähnliche Szenarien.

1. Das Omen (Evil, von der CD *Angst*, Various Artists): Ein Choral, der immer wieder "Satanis!" intoniert. Was will man mehr?
2. Fortune Plango (Evil, *Carmina Burana*, Carl Orff): perfekt für Rituale o.ä.
3. Balkan's Death (Evil, *La Neuvidwind*, Wojciech Kilar): Aus den 9 Pforten. Schön dramatisch.
4. Toccata d-moll BMV 565 (Evil, *Das Jahrhundertkonzert*, Various Artists): es gibt zwei Orgelmelodien, die für "das Böse" klassisch sind - diese und das "Phantom der Oper".
5. Batman Suite (Evil, *The Big Picture*, Erich Kunzel): Einfach gut. Schön düster, bombastisch, dramatisch.
6. Hunt for Red October (Evil, *The Great Fantasy Adventure*, Erich Kunzel): Dieser Choral auf Russisch (ist wie Latein!) ist auch schön böse. Ich habe mich zwischen diesem und dem Imperial March von Star Wars entscheiden müssen, und mich hierfür entschieden. Aber Imperial March ist trotzdem grandios!
7. Tanz der Ritter (Evil, *Das Jahrhundertkonzert*, Various Artists): Mal nicht ganz so majestätisch, sondern ein wenig dynamischer, ein guter Übergang in den Thrill.
8. Das Boot (Thrill, *WAR!*, Various Artists): Cool, düster, klassisch. 'Nuff said.
9. The Beginning (Thrill, *The Truman Show*, OST): Ein Trommelstakkato aus der Truman Show. Schön dynamisch.
10. Up the Wall (Thrill, *Greatest Hits*, John Carpenter): Der erste Carpenter-Track, aus Flucht aus New York.

11. Chase (Thrill, *Greatest Hits*, John Carpenter): Und gleich noch einer. Beides sehr schöne Tracks, wenn eine Falle zuschnappt oder die SC durch ein Dungeon hasten (oder unter Zeitdruck Basketball spielen müssen).
12. Poltergeist (Thrill, *Poltergeist - The Legacy*, OST): einer DER klassischen Horrorfilmtracks. Ist einfach gut.
13. Halloween (Dark, *Angst*, VA; oder Carpenter's *Greatest Hits*): Jetzt wird es etwas ruhiger, aber nicht weniger unheimlich...
14. Tubular Bells (Dark, *Scary Music*, Erich Kunzel): Die Musik aus dem Exorzisten. Ohnehin genial, wenn die Gruppe den Film kennt, noch mehr.
15. Chateau St. Martin (Dark, *La Neuvidwind*, Wojciech Kilar): Ein weiterer Track aus den 9 Pforten.
16. Do Something! (Dark, *The Truman Show*, OST): Wieder einmal Truman Show. Einfach nur düstere 45 Sekunden.
17. Clarence frags Bob (Dark, *Robocop*, Basil Poledouris): Aus Robocop, eine Minute monotone Dunkelheit.
18. Ancients (Dark): s. 21
19. Fortress (Dark): s. 21
20. Halls (Dark): s. 21
21. Siege (Dark): Matt Uelmen hat diese Stücke aus dem Diablo II-Expansion-Pack umsonst ins Netz gestellt, und es lohnt sich, diese abzugreifen.
22. The Fog (Dark, *Greatest Hits*, John Carpenter): Der Klassiker! 11 Minuten düstere Stimmung mit kleinen Schockeffekten. Darf auf der CD nicht fehlen!

#### CD 2: Dragons

Diese CD ist für die Helden unter uns, cool, heroisch, und martialisch. Ich habe die Typen Cool: für einfach coole, abgezockte Ereignisse; Epos: für die bombastischen Ereignisse im Abenteuerleben, wie die Erklimmung des Schicksalsberges oder die Verteidigung der Hornburg; Kampf: für ... Kämpfe; Helden: wenn die Helden aufbrechen, um die Jungfer zu retten, oder mit der ehemaligen Jungfer zurückkommen.

1. James Bond (Cool, *Bond & Beyond*, Erich Kunzel): Das Bond-Thema. Wer kennt es nicht?
2. Mission: Impossible (Cool, *The Big Picture*, Erich Kunzel): Plant einen Gefängnisausbruch mit dieser Musik. Es lohnt sich!
3. The Rock (Epos, *Mega Movies*, Erich Kunzel): Trommeln, Tempo, Theatralik!
4. Last of the Mohicans (Epos, *The Big Picture*, Erich Kunzel): Ein weiterer Klassiker, der immer wieder gerne gehört wird.
5. Gettysburg (Epos, *The Big Picture*, Erich Kunzel): Schön getragen und ruhig, dann wieder bombastisch. Sehr gut!
6. In Search of the Grail (Epos, *Merlin*, Trevor Jones): Aus dem Merlin-TV-Film, ein sehr schönes Stück mit einem "magischen" Thema.
7. Executive Decision (Epos, *The Big Picture*, Erich Kunzel): Das Stück hat Tempo und Klasse. Die Spieler reiten los, um den Bösen zur Strecke zu bringen - koste es, was es wolle!
8. Where Eagles Dare (Epos, *WAR!*, VA): Ein militärisch-temporeiches Stück, das gut zu den Momenten vor einer Schlacht passen könnte. Ein letztes Mal sieht man sich in die Augen... dann - los!
9. Indiana Jones II (Epos, *Songs of Stephen Spielberg*, Erich Kunzel): Indy befreit die Sklavenkinder... die Spieler auch?
10. Terminator (Epos, *The Great Fantasy Adventure*, Erich Kunzel): Kann genauso für Kämpfe benutzt werden. Einfach ein geniales Stück Musik. Ebenso wie...
11. Anvil of Crom (Epos, *The Great Fantasy Adventure*, Erich Kunzel): Das Conan-Thema. Ich habe das von Kunzel gewählt, weil auf der Conan-CD der Erzähler zu Beginn spricht (siehe Zitat oben).
12. Battle of the Mounds Pt. 1 (Kampf, *Conan*, Basil Poledouris): Hier geht es erstmals richtig zur Sache. Ein ruhiger Beginn, dann geht es los!
13. Night Fight (Kampf, *Crouching Tiger, Hidden Dragon*, OST): Tiger & Dragon hat geniale Kampfszenen, und einer dieser Kämpfe ist nur mit diesen Trommeln unterlegt. Groß!
14. The Battle (Kampf, *Gladiator*, Hans Zimmer): Chaotisch, laut, hektisch, episch - so muss eine Schlacht sein, und so ist dieses Lied.
15. Duel of the Fates (Kampf, *Episode 1: The Phantom Menace*, John Williams): Darth Mauls Ende, aber der Anfang einer langen Tradition von zu diesem Stück gefochtenen Kämpfen.
16. Surrounded (Kampf, *Man in the Iron Mask*, Nick-Glennie Smith): Ein Kampftrack, der die heroischen Themen des Mann in der Eisernen Maske enthält. Der letzte Kampf der Helden, das aussichtslose, aber ehrenhafte Unterfangen.

17. Training to be King (Helden, *Man in the Iron Mask*, Nick-Glennie Smith): Und wenn es dann doch geschafft ist, hat man hier den perfekten Abschluss.
18. 633 Squadron (Helden, *WAR!*, VA): Eine flotte Fanfare zum Sieg!
19. Bridge At Remagen (Helden, *WAR!*, VA): Schnittig-schmissig. Ein Heldentrack der etwas mehr nach "seine Pflicht tun" klingt.
20. Indiana Jones (Helden, *Songs of Stephen Spielberg*, Erich Kunzel): Wer kennt dieses Thema nicht? Schämt Euch!
21. Robin Hood: Prince of Thieves (Helden, *The Great Fantasy Adventure*, Erich Kunzel): Aus dem Costner-Film, ein klasse Thema, schön heldenhaft und kraftvoll.
22. Wizards & Warriors (Helden, *The Great Fantasy Adventure*, Erich Kunzel): Kitschig-Klassische Triumphtöne!

### CD 3: Arcana Unearthed

Hier findet sich alles, was ich sonst nicht unterbringen konnte. Typen sind Ruhe: wenn die Spieler in Sicherheit sind, oder idyllische Plätze, Taverne: für Kneipenszenen, Fanfare: für Auftritte bei Hofe und den Aufbruch ins Ungewisse, Trauer: für die Toten, sowie je einen Marsch und Mafia-Track.

1. Morgenstimmung (Ruhe, *Peer Gynt*, Edvard Grieg): Ruhiger, idyllischer geht es nicht.
2. The Lark in the Clear Air (Ruhe, *Elemental*, Loreena McKennitt): McKennitt ist eine klasse Folksängerin, und dieses Instrumentalstück ist auch dabei, weil ich sie so schätze.
3. Concerning Hobbits (Ruhe, *Fellowship of the Ring*, Howard Shore): Ein Lied aus LotR musste sein, oder?
4. Theology/Civilization (Taverne, *Conan*, Basil Poledouris): gesetztere Tavernenstimmung.
5. Tavern (Taverne, *Prinz Eisenherz*, OST): Dafür geht es hier etwas schneller zur Sache. Und schaut ja nicht den Film an!
6. Donkey Reel (Taverne, *Essential Collection*, The Dubliners): Ein Geigenstück irischer Art.
7. Slip into Spring (Taverne, *Riverdance - the Show*, Bill Whelan): Ebenfalls Geigen, aber wieder etwas ruhiger.
8. El Cid (Fanfare, *The Great Fantasy Adventure*, Erich Kunzel): Das ist ein Film, den man sich angucken kann. Und ein Track, den man auch gut hören kann!
9. Fanfare (Fanfare, *Stallone - Music from the Motion Pictures*, VA): Die Rocky-Fanfare.
10. The Ascension (Fanfare, *Man in the Iron Mask*, Nick-Glennie Smith): Wieder einmal klasse.
11. Theme from Untouchables (Fanfare, *Bond & Beyond*, Erich Kunzel): Wenn man gar nicht genügend Trompeten haben kann.
12. Mighty Joe Young (Fanfare, *Mega Movies*, Erich Kunzel): Weniger Trompeten als Stammesgesänge zur Fanfare benutzt - manchmal passender.
13. Jurassic Park (Fanfare, *The Great Fantasy Adventure*, Erich Kunzel): Das Stück ist so positiv, dass ich direkt den Eintritt eines Bösewichts damit unterlegt habe. Da kann man gar nicht mehr argwöhnisch werden!
14. Re-Entry and Splashdown (Fanfare, *The Big Picture*, Erich Kunzel): Schön, wenn die Spieler auf einem Schiff sind und das Ufer erblicken (oder ihre erste Reise antreten). Die Musik aus Apollo 13
15. When we are free (Fanfare, *Gladiator*, Hans Zimmer): Eine sehr mystische Melodie, mit Chorälen und Trommeln.
16. Prologue (Fanfare, *The Book of Secrets*, Loreena McKennitt): Ein eher ruhiges Stück mit Choral, aber kann dafür umso erhabener wirken.
17. Shivna (Fanfare, *Riverdance - the Show*, Bill Whelan): Mehrere Kehlen singen gemeinsam gälisch (ist wie Latein!). Nutze ich für Volksfeste o.ä. Gemeinschaftsarbeiten.
18. Lament (Trauer, *Riverdance - the Show*, Bill Whelan): Ein trauriges Stück irischer Musik. Es muss ja nicht immer Braveheart sein!
19. Prospero's Speech (Trauer, *The Mask & Mirror*, Loreena McKennitt): Mit richtigem Gesang, aber so hoch, dass es Sphärenklänge sind (ist wie Latein!) und nicht wirklich als Text erkennbar. Auch gut, wenn die Spieler in einer Kathedrale sind.
20. Braveheart (Trauer, *The Big Picture*, Erich Kunzel): Als ob ich darauf verzichten würde!
21. What a Wonderful World (Trauer, *War Is Hell!*, VA): Eigentlich hasse ich diese Instrumentalversion des Armstrong-Stückes, aber ich habe sie trotzdem auf die CD gebrannt, weil es so keinen Gesang gibt, und die Melodie einfach traurig-schön ist!
22. Bridge on the River Kwai (Marsch, *War is Hell!*, VA): Auch bekannt aus der Underberg-Werbung (oder aus Spaceballs!), ein lustiger Marsch.
23. Theme from the Godfather (Mafia, *The Very Best of/Top 20*, Erich Kunzel): Lasst einen einfachen Beamten zu dieser Musik auftreten, und er ist der Oberbösewicht persönlich. Mehr noch - er hat Beziehungen, und man muss mehr fürchten als seine persönliche Macht.

So, jetzt solltet ihr einen guten Einstieg haben, und erkannt haben, dass man mit Erich Kunzel alleine schon ziemlich weit kommen kann!

## Kapitel 2: Requisiten

Ich heiÙe euch ganz herzlich zum zweiten Teil meiner Kolumne willkommen! Bevor wir uns ins Thema stürzen, muss ich noch ein paar Worte zum ersten Artikel verlieren. Wie mir nämlich ein Rabe mit schweizer Akzent mitteilte, habe ich ganz vergessen, auch noch mittelalterliche Musik zu erwähnen. Gruppen wie *Dead Can Dance* oder *Corvus Corax* spielen ihre Lieder auf mittelalterlichen Instrumenten, oder spielen gar Lieder aus dieser Zeit neu ein. Während diese Musik natürlich sehr gut in mittelalterliche Rollenspiele passt, muss man acht geben, dass sie auch der Gruppe gefällt. Sie kann nämlich recht gewöhnungsbedürftig sein, und für ungewohnte Ohren könnte solches Liedgut eher hinderlich als fördernd sein. Also erst mal Reinhören und am Besten auch gemeinsam Vorhören.

### Requisiten im Rollenspiel, oder weshalb nur Musik einen eigenen Artikel bekommt

Filme und Theaterstücke benutzen Requisiten, um die Welt um sie herum wirklicher erscheinen zu lassen. Kostüme und Ausstattung sind Gebiete, die in diesen visuell wirkenden Medien sehr wichtig sind. Beim Rollenspiel hingegen lassen wir hauptsächlich unsere Phantasie arbeiten. Schließlich sitzen wir um einen Tisch herum (oder haben uns ähnlich gemütlich versammelt), und Peter der Paladin muss nicht wirklich ein Pferd oder einen Streitkolben dabei haben, um imposant zu wirken.

Dennoch kann man mit einigen Requisiten das Spielerlebnis erhöhen. Man muss dabei darauf achten, es nicht zu übertreiben; ansonsten sollte man sich überlegen, lieber ins Live-Rollenspiel zu wechseln (oder nach Hollywood zu gehen). Wie auch bei der Musik gilt außerdem, dass weniger mehr ist. Man sollte lieber ein, zwei gut gemachte Requisiten verwenden als viele, eher amateurhaft anmutende. Auch ist nicht jede Art von Requisite gleich gut geeignet, um die Atmosphäre zu verbessern - näheres siehe unten.

Schließlich gibt es eine Fülle von Requisiten und kleinen Hilfen, die man anwenden kann. Ich bin sicher, mehr als eine Form vergessen zu haben. Es sind trotzdem schon zu viele, um für jede einen eigenen Artikel zu schreiben, zumal nicht alle so ergiebig sind wie das Thema der Hintergrundmusik. Deshalb folgen nun die m.E. wichtigsten Requisiten in einem großen Text. Falls ihr noch weitere Tipps habt oder Erfahrungsberichte, teilt sie uns doch im Forum mit - auch ich bin stets auf der Suche nach neuen Ideen.

Beachtet letztendlich auch, dass nicht jede Gruppe gleichermaßen von Requisiten profitiert; es hängt auch hier davon ab, wie ernst man Rollenspiel betreiben will und in welchem Maße einfach ein geselliges Zusammensein im Vordergrund steht. Je ernster man die Sache nimmt, desto direkter wirkende Requisiten kann man verwenden.

### Landkarten

Karten bieten einen direkten Aufschluss über die Umgebung, in der sich die Spielfiguren befinden. Dabei kann es sich um traditionelle Landkarten handeln, die eine Stadt, ein Land oder einen Kontinent darstellen, oder auch um Karten von Höhlensystemen u.ä. Dungeons.

Karten vermitteln Wissen direkter, als Beschreibungen es können. Anstatt zu bestätigen, dass die Spieler das Haus des Meisterassassins kennen, kann man mit einer Karte einfach auf den entsprechenden Ort zu zeigen. Sofort sehen die Spieler nicht nur den Standort, sondern auch die Relation zu anderen bekannten Plätzen, die sie schon besucht haben. Das Wissen ist umfassender und dennoch spielbezogen.

Hier besteht eine Gefahr bei Karten, denn das von ihnen gelieferte Wissen entspricht nicht immer dem Wissen, das die Spielercharaktere besitzen. Sei es die Ausdehnung des Spukwaldes, der Standort der Diebesgilde oder die Fallgrube im Grab des Toten Terrors; solches Wissen kann manchmal das Spielerlebnis beeinträchtigen.

Aus diesem Grund ist es nicht immer ratsam, offizielle Karten zu verwenden. Wenn man sich ein wenig Mühe macht, kann man durch geschicktes Kopieren oder Scannen / Ausschneiden bei den meisten Karten die Informationen loswerden, die den Spielern nicht zu gute kommen sollen. Je nach Zeit und Talent ist es aber ratsam, eigene Karten zu erstellen. Heutzutage gibt es einige recht komfortable Programme, mit denen sich so etwas anstellen lässt, auch ohne ein künstlerisches Genie zu sein. Beispiele sind Campaign Cartographer und Fractal Mapper, aber eine kurze Suche im Internet wird sicher viele andere Programme zu Tage fördern. Der Vorteil solcher Eigenkreationen ist die genaue Bestimmung der Informationen, die man weitergibt; der Nachteil ist die oft erkennbare Herkunft der Karten, nämlich aus einem Computerprogramm.

Wer das nötige Talent besitzt, kann Karten natürlich von Hand zeichnen. So angelegte Karten sind wesentlich stilvoller, und passender, vor allem für mittelalterlich angehauchte Welten. Viele der offiziellen Karten haben dieses Flair, weshalb man manchmal eher ein Auge zudrücken sollte, wenn es um zusätzliche Informationen geht, und doch die mitgelieferte Karte verwenden sollte.

Eine weitere Möglichkeit, an Karten zu kommen, ist das Internet. Dort findet man viele alte Karten oder Raumpläne, die aus der Realität oder anderen Rollenspielen stammen. Zwar sind diese Pläne nicht auf die eigenen Bedürfnisse zugeschnitten, aber die nötige Anpassung der Kampagne an die Karte kann sich bisweilen lohnen, wenn die Karte einer entsprechenden Qualität entspricht.

Bei Raumplänen für Dungeons bietet sich natürlich auch noch an, die Karte am Spieltisch zu erstellen. Eine Möglichkeit ist, die Spieler selbst zeichnen zu lassen, was aber recht lange dauern kann und die Atmosphäre eher gefährdet, wenn man Unklarheiten vermeiden will ("Nein, drei Kästchen nach oben, und zwei nach links!" - "Ich dachte, da wäre die Tür?"). Man kann die Karte auch selbst zeichnen, z.B. an einer Tafel, aber das kostet Zeit und Aufmerksamkeit, die man besser auf das Spiel selbst richtet. Eine gute Möglichkeit ist es, die Karte zu zerschneiden oder auf Overhead-Folien zu zeichnen. Wenn die Spieler dann einen Raum betreten, legt man den entsprechenden Kartenteil einfach dazu. Eine andere Möglichkeit ist es, ein Blatt Papier über die Karte zu legen und nur ein kleines Loch hinein zu schneiden, das die Reichweite von Fackel oder Lichtzauber kennzeichnet. So sehen die Spieler nur das, was ihre Charaktere auch sehen. Problematisch wird es da mit zwei Fackeln und Gruppen, die sich trennen.

Letztendlich noch ein Tipp: Es gibt eine CD namens "Forgotten Realms Atlas", der alle damals erschienenen Karten für die Vergessenen Reiche (oder zumindest die meisten) als Dateien für den Campaign Cartographer enthielt (es gibt ein kostenloses Programm, mit dem man diese Karten ansehen kann). Die Karten enthielten mehrere Schichten, sodass man sehr leicht Fallen, Türen, o.ä. ausblenden konnte, und mit dem CC selbst konnte man diese Karten sogar bearbeiten. Wenn man über ein Exemplar des Atlanten stolpert, sollte man ihn sich mal ansehen.

### **Dreidimensionales**

Ich werde dieses Thema in einem späteren Artikel noch einmal aufgreifen, aber man kann Karten/Pläne nicht besprechen, ohne die dreidimensionalen Bauwerke auf dem Markt zumindest zu erwähnen. Wer viel Platz und Geld hat, kann seine Raumpläne auch mit MasterMaze gestalten, einem sehr, sehr fein aussehenden Modulsystem für Höhlensysteme o.ä. Eine etwas preiswertere und Platz sparende Alternative sind die 3D Dungeons von MageKnight.

### **Urkunden/Schriftstücke**

Urkunden, Briefe (ebenfalls Karten, oder Bilder) werden gemeinhin auch "Handouts" genannt, also Schriftstücke, die man den Spielern "aushändigt". Es ist immer schön, wenn man den Spielern etwas Fassbares in die Hand drücken kann, das die Phantasie weiter anregt. Je realistischer (oder fantastischer) dieser Gegenstand aussieht, desto mehr Atmosphäre wird er bringen. Für Schriftstücke gibt es mehrere Dinge, die man beachten muss.

Zunächst einmal ist die Sprache und Wortwahl zu beachten. Grundsätzlich ist ein eher altertümlicher Wortgebrauch anzuraten, wenn man sich einen solchen Stil zutraut, ohne ihn albern wirken zu lassen. Manche Notizen sind auch in "fremden" Sprachen geschrieben, wie z.B. elfisch, orkisch oder einer Geheimsprache.

Die Schrift ist ein weiterer Faktor. In der Zeit, zu der die mittelalterlichen Rollenspiele stattfinden, wird nahezu ausschließlich mit der Hand geschrieben (die eine oder andere gnomische Erfindung ausgenommen). Für Sci-Fi Rollenspiele wird vieles wohl als Computerausdruck existieren, in der Moderne vielleicht auch noch per Schreibmaschine.

Sowohl für Schrift als auch Sprache hat glücklicherweise unsere Zeit ein großartiges Hilfsmittel erfunden: den Computer. Der in vielen Textprogrammen integrierte Thesaurus hilft einem, andere Wörter für alltägliche Formulierungen zu finden, fantastische Schriftarten können elfisch, orkisch oder jede andere Sprache simulieren (und zu einem hübschen Knobelspiel für Spieler führen). Schriftarten gibt es für jeden Bedarf; es gibt verschiedenste Handschriften, Computerschriften wie z.B. Terminal, und Schreibmaschinenschrift wie z.B. Courier. Selbst fantastischere Schriften sind vorhanden - druckt mal einen Text in Nosferatu mit roter Farbe, und schon habt ihr einen in Blut geschriebenen Vertrag.

Für manche Bedürfnisse würde ich trotzdem empfehlen, den Text per Hand zu schreiben - mit Füller und Tinte, nicht mit Kuli oder Bleistift. Es gibt im Schreibwarenhandel auch Stifte mit breiter Schreibfläche, die kursive Schrift unterstützen. So werden Querstriche breiter und Längsstriche flach (oder umgekehrt) und können die Schrift sehr viel kalligrafischer wirken lassen. Auch kann man bei Handschrift schön Flecken oder Hinweise verstecken, die im Computer nicht so wirken, z.B. durchgestrichene Wörter oder mit "unsichtbarer Tinte" (z.B. Zitronensäure) geschriebene Nachrichten.

Die Wahl des Papiers ist ebenfalls wichtig. Man kann ein Blatt Papier "auf alt trimmen", indem man es in Kaffee, Tee oder ähnliches tunkt und dann trocknen lässt (manche legen es auch in den Backofen). Vielleicht hält man eine Flamme unter das Papier oder verbrennt die Ecken, oder man zerknüllt es, um es gebraucht wirken zu lassen. Um den Effekt von altem Papier, der mit Tee/Kaffee erzeugt wird, zu erreichen, kann man aber auch in einem Schreibwarenhandel Papier, das schon mit einer

vergleichbaren Textur geliefert wird, kaufen (ein einfacher Trick). Ganz fein sind natürlich auch Büttenpapier und das Verfassen mit einer Feder.

Wenn man jetzt die Urkunde, per Hand auf Pergamentpapier geschrieben, noch rollt und mit einem breiten Band zusammenbindet, ist man schon ein großes Stück weiter. Zur Krönung kann man noch ein Siegel anbringen, entweder ans Ende des Schriftstückes oder an das Band. Siegel oder Siegelringe gibt es in manchen Münzläden, sehr gut sortierten Fantasyläden oder besonderen Gelegenheiten (Folklore-Abende mit irischer, keltischer o.ä. Musik, Spielemesse in Essen, usw.). Im Internet kann man es z.B. bei e-bay, siegelshop24.com oder auch im Shop von buch-kunst-papier.de versuchen.

### **Miniaturen**

Grundsätzlich komme ich auch auf die Verwendung von Miniaturen noch einmal zurück, wenn es um ein anderes Thema geht. Aber Miniaturen können auch die Atmosphäre unterstützen. Wenn man ohnehin mit Kampfplänen arbeitet, sind Miniaturen natürlich ohnehin besser als Dominosteine oder Gummibärchen, da sie den beteiligten Kreaturen zumindest ähneln. Aber gut gemachte und bemalte Miniaturen können auch die Phantasie unterstützen, indem man den Oger eben auch Zähne fletschend vor sich sieht, und vielleicht sogar mit den richtigen Größenverhältnissen zur eigenen Figur. Wer nicht selbst bemalen will, kann sich mit den Miniaturen von WotC aushelfen, die zwar Plastik, aber recht gut sind. Dafür sind sie zufällig verteilt, und man kann nicht gezielt kaufen. Andere Möglichkeiten, wie gesagt, bei einem anderen Thema.

### **Kostüme**

Hier wird es langsam kritisch. Kostümierung oder Schminke kann tatsächlich sehr hilfreich sein, um einen Charakter zu verkörpern. Da der SL ohnehin stets viele Figuren verkörpert, ist dies eher eine Sache für Spieler. Grundsätzlich ist von Kostümierung abzuraten, da sie erstens nur selten gut gelingt und gerade im Kontext am Spieltisch albern wirkt, und zweitens die Grenze zwischen Live-Rollenspiel und Tabletop verwischt. Vielleicht hilft es manchen, in die Rolle zu schlüpfen, aber meistens sehen unsere Charaktere doch ohnehin ganz anders aus, als wir.

Kleinigkeiten könnten jedoch ganz witzig sein, und auf Dauer Atmosphäre fördern. Wenn ein einäugiger Charakter von seinem Spieler mit einer Augenklappe gespielt wird, kann das förderlich sein (muss es aber nicht). Wenn der Charakter jetzt nicht wirklich einäugig ist, und der Spieler hin und wieder das verdeckte Auge wechselt, oder hinter der Klappe hervorlugt, ist dies ein visueller Hinweis auf die Schlitzohrigkeit der Figur, und kann durchaus denkwürdig werden. Ein anderer Spieler hat vielleicht immer einen Zahnstocher im Mund, wenn er seinen Sprengmeister verkörpert. Wenn Bernd der Barbar (bzw. sein Spieler) sich aber in Rage das Hemd vom Leib reißt, wird es kritisch.

### **Bilder**

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte. Dieses Sprichwort ist so bekannt wie gefährlich, denn ein schlechtes Bild kann auch mehr zunichte machen als tausend Worte, ähnlich wie falsch gewählte Musik. Wenn man aber ein passendes Bild hat - immer raus damit, ausdrucken, den Spielern zeigen. Vielleicht kann man die Sachen auch selbst malen, wenn man (anders als ich) das Talent hat. Ein gutes Beispiel für die Verwendung von Bildern sind die Abenteuer von Kenzer, die in Kalamar spielen; Kenzer verwendet das "ImageQuest System", bei dem besonderen Ereignissen eigens Bilder zugeordnet sind, die man den Spielern zur Verfügung stellt. Ein anderes Beispiel sind die Zauberkarten hier im Gate, die der Magie eine ganz neue Note abringen.

Man sollte nur darauf achten, sich nicht nur auf die Bilder zu verlassen. Zwar rufen Bilder automatisch... na ja, Bilder hervor, aber sind dafür auch sehr beschränkt in ihrer Auslegung. Die Spieler können sich dann nicht mehr selbst vorstellen, wie etwas aussieht. Wenn also eine klare Beschreibung gefordert ist (bei Räumen in Dungeons z.B.) sind Bilder gut, ansonsten muss man sehen, wie evokativ das Bild ist, und wie sehr es die Phantasie einschränkt oder belebt.

Gut ist es auch, wenn man nicht auf Beschreibung verzichtet. Dabei ist es wichtig, zuerst zu beschreiben, dann das Bild zu zeigen, da ansonsten die Beschreibung droht, unterzugehen. Haltet also nicht einfach ein Bild mit den Worten hoch: "Ihr seht das!", sondern beschreibt zuerst genau, was die Spieler sehen, aber wichtiger noch hören, riechen, fühlen, bevor ihr ihren Augen etwas zu tun gebt.

Gute Ressourcen für Bilder sind Bildbände (gibt es auch mit fantastischen Bildern), Rollenspielbücher, und das Internet. Bei letzterem muss man immer auf die Urheberrechte achten; viele Künstler erlauben aber privaten und Nicht-Internet-Gebrauch. Beispiele für Seiten mit guten Bildern sind rpgallery.com, epilogue.net oder auch ganz einfach die Bildersuche von Google (vor allem auch für Photos).

### **Geschirr**

Ebenfalls atmosphärisch kann die richtige Wahl des Geschirrs wirken. Bei jedem Rollenspiel wird getrunken, und wohl zumindest geknabbert. Man kann die Getränke in Kelchen oder Holzbechern servieren, das Essen von Holztellern mit ebensolchem Besteck zu sich nehmen, oder ganz realistisch mit den Fingern essen und ohne Servietten auskommen - abgewischt wird am Ärmel oder Charakterbogen. Dabei denke ich, dass entsprechendes Geschirr durchaus eine nette Idee ist, aber nicht wirklich zwingend. Es ist sozusagen die Glasur des Kuchens, aber wenn man keinen Kuchen hat, hilft die Glasur wenig.

### **Essen & Trinken**

Die Wahl der Nahrung ist ebenfalls eine Randerscheinung. Anstelle von Chips und Pizza (oder Reis mit Obstsauce und gefüllten Gurken) kann man auch mittelalterliche Speisen kredenzen. Brot und Hartkäse, getrocknete Früchte, ein fetter Braten, Eintopf, süßer Wein (z.B. Federweißer), Bier, Met und harte Wurst sind auch nicht ungesünder als vieles, was wir sonst zu uns nehmen. Alkohol kann je nach Gruppe an sich problematisch sein oder zumindest zu Problemen führen (man will bestimmt nicht, dass Melchor der Magier ständig seine Zauber lallt). Eine nette Idee, aber wohl nur bedingt Atmosphäre fördernd.

### **Möbel und Architektur**

Eine andere Frage ist die, in welcher Umgebung man spielt. Ein großer Reiz des Live-Rollenspiels ist ja auch, in Burgen oder Tavernen zu sitzen, und nicht inmitten von Computer, Fernseher, und CD-Regal, während vor der Haustür Lastwagen entlang brettern. Ideal wäre schon ein eigener Rollenspielraum. Der Grund, weshalb viele dieser Räume in Kellern liegen, und somit ein bekanntes Klischee erfüllen, ist auch der, dass Kellerräume leichter zu einem finsternen Kerker werden als helle Wintergärten. Ein Keller ist oft dunkel, kühl, recht schmucklos - kurz: es gibt nicht so viele Erinnerung daran, wo man wirklich ist.

Auch ist es sicherlich besser, an einem alten (damit meine ich nicht abgenutzt alt, sondern antik alt) Holztisch zu spielen, als an einem modernen Glastisch, und auf ebensolchen Stühlen zu thronen. Analog dazu bei einem Sci-Fi Spiel an einem Glastisch, auf modernen Hockern, etc. Nur der Vorschlag, einen Nachttopf zu benutzen, geht vielleicht etwas weit.

### **Lichtquellen**

Die Frage der Beleuchtung ist tatsächlich nicht ohne Belang. Wenn man den Raum verdunkelt, engt man die Wahrnehmung der Spieler ein, und konzentriert sie damit auf den Spieltisch und die Welt des Rollenspiels. Man wird keine neue CD im Regal entdecken oder eine gut aussehende und sportlich-leicht bekleidete Person am Fenster vorbei flanieren sehen. Insofern ist es schon ratsam, den Spieltisch bzw. den Raum nicht zu hell zu lassen. Andererseits wirkt es etwas seltsam, am helllichten Tag die Rollläden runter zu lassen, und die Welt auszusperren (das muss man schon mit der Gruppe klären, ob man das will). Dennoch sollte das erste Ziel sein, der Raum zu verdunkeln.

Womit dann wieder Licht ins Dunkel gebracht wird, ist eine weitere Frage. Für Sci-Fi Spiele bieten sich auch die normalen Deckenleuchten an (vielleicht sogar Neonröhren), ansonsten sollte man eher zu archaischeren Lichtquellen greifen. Einfach und beliebt sind dabei Kerzen, die man einfach austauschen, ausblasen und anzünden kann, um die Lichtverhältnisse anzupassen. Dabei sollte allerdings grundsätzlich jeder Spieler genug Licht haben, um seinen Charakterbogen lesen zu können, und keine Kerze sollte den Blick zwischen Spieler und SL verbauen. Öllampen oder zumindest Lampen, die mit Kerzen betrieben werden (bekommt man beim Campingzubehör) sind ebenfalls etwas sicherere Hilfsmittel. Wenn man einen Garten o.ä. hat, sind auch Gartenfackeln eine nette Idee, um Atmosphäre aufzubauen. Ein offener Kamin wirkt Wunder, um einen Raum heimelig und atmosphärisch zu gestalten.

Beachten muss man bei offenen Flammen natürlich die Feuergefahr, aber auch, dass sie dazu beitragen, den Raum zu erhitzen. Wenn man keine gute Luftzirkulation hat, kann es mit der Zeit recht stickig werden, was wiederum der Atmosphäre dahingehend abträglich sein kann. Andererseits können Kerzen o.ä. genutzt werden, um unsichtbare Tinte sichtbar zu machen. Außerdem kann man Lichtquellen auch benutzen, um seine Erzählungen zu unterstützen, indem man z.B. bei einem unheimlichen Wahrsager alle Lichter bis auf eine Kerze löscht, und diese vielleicht am Ende sogar ausbläst. Letztendlich sind Kerzen wohl zu Recht die Lieblings-Lichtquelle im Rollenspiel.

Eine etwas modernere Methode sind auch Knicklichter, die man z.B. beim Angeln oder Camping benutzt. Diese können sowohl für moderne Spiele als auch für Sunrods im D&D erhalten, und durchaus nützlich angewandt werden.

### **Elektronische Hilfsmittel (Diktiergerät, Videokamera, Laptop, Verzerrer, Clapper)**

Es liegt in der Natur der Sache, dass elektronische Hilfsmittel bei moderneren Spielen eher eingesetzt werden können als im mittelalterlichen Spiel. Aber wie Musik auch aus modernen Quellen kommt,

kann man auch andere "Spielzeuge" einsetzen, um die Atmosphäre zu fördern, anstatt sie zu hemmen.

Der Computer oder Laptop am Spieltisch ist kritisch zu beäugen. Ein Computer kann dem SL in vielerlei Hinsicht helfen, bei der Verwaltung von Monstern, Kampfsteuerung, oder auch dem Einsatz von Medien (Bilder und Karten lassen sich auf den Bildschirm holen und zeigen, Musik vom Rechner abspielen). Andererseits aber ist ein Computerbildschirm hell, und die Bedienung des Geräts erzeugt modern anmutende Klänge (Tastaturgeräusche, Mausclicken, etc.). Gerade in klassischen Fantasy-Spielen würde ich daher vom Laptop abraten, wenn man nicht Animationen o.ä. erstellt, die man zeigen will (und die sich nicht ausdrucken lassen). Palmtops sind nicht ganz so schlimm, da ihre Bedienung recht lautlos ist und auch ihr Display nicht zwangsläufig hell. Aber auch dann kann ein Palmtop noch ein Eindringen von moderner Technik sein, dass die Spieler aus der Phantasie reißt.

Eine Videokamera kann benutzt werden, um den Spielabend aufzuzeichnen (z.B. für eine Story Hour), oder auch, um Filme abzuspielen. Wenn man vorab Filme drehen möchte, die man den Spielern dann als Hinweise zur Verfügung stellt, kann das extrem förderlich sein (die Spieler können das Ganz ja in einer Kristallkugel sehen) - wenn es sehr sparsam eingesetzt wird. Hektische Schnitte, Geschreie, verwackelte Bilder (denkt an "Blair Witch Project") können ein guter Aufhänger für ein Abenteuer sein - müssen es aber nicht.

Eine ähnliche Möglichkeit bieten Diktiergeräte. Man kann damit Spielgeschehen aufzeichnen oder auch eine Quelle simulieren, beispielsweise das Tagebuch eines Magiers. Auch hier kann der sparsame Einsatz helfen, muss er aber nicht.

Andere Ideen sind der Einsatz von Stimmverzerrern oder "Clappern", die auf Klatschen das Licht ausschalten. Insgesamt muss man aber feststellen, dass moderne Hilfsmittel sehr sparsam und vorsichtig eingesetzt werden müssen, um in einer mittelalterlichen Runde nicht zu stören - oder man nimmt die Störung für die Vorteile in Kauf, die man dafür bekommt (was vor allem beim Einsatz eines Laptops der Fall ist).

### **Puzzle**

Die Rechtfertigung von echten Puzzles und Rätseln im Rollenspiel ist ja ein häufiger Diskussionspunkt. Fest steht aber, dass bei den richtigen Spielern erfolgreiches Knobeln zu großem Spielspaß führen kann. Spielspaß führt wieder dazu, dass die Spieler das Spiel stärker erleben, und somit die Atmosphäre verbessert wurde. Da wir von Requisiten sprechen, geht es hier weniger um Rätsel als um Puzzles.

Die Auswahl des richtigen Puzzles ist extrem wichtig. Viele Puzzles kommen in modernem oder gar kindgerechtem Design daher und sind daher nicht sehr ratsam, in einem Spiel einzusetzen, wenn man die Idee nicht zu verführerisch findet. Wichtig ist auch, dass ich unter Puzzle nicht ausschließlich die üblichen Spiele verstehe, bei denen ein Bild aus Einzelteilen zusammengesetzt werden muss, sondern z.B. auch Rubiks Würfel.

Gut geeignet sind üblicherweise Holzpuzzle und hölzerne "Zaubertricks", die es in nahezu jedem Spielwarenladen und in manchen Rollenspielläden zu kaufen gibt. Auch Logikpuzzles, bei denen nichts zusammengebaut, sondern ein Problem gelöst werden muss, sind sehr schön. Allen gemeinsam ist solchen Spielen, dass die Lösung offensichtlich erreicht wird; die Spieler wissen genau, ob sie der Lösung nahe sind oder nicht. So etwas erzeugt Spannung. Nimmt man jetzt ein Zeitlimit hinzu, geht der Spaß erst richtig los!

### **Sanduhren**

Womit wir beim letzten Punkt für heute sind. Manche Dinge sind von den Spielern in einem bestimmten Zeitrahmen zu schaffen, andere Spielleiter erlegen ihren Spielern in Kampfrunden ein Zeitlimit auf, in dem sie ihre Aktion festlegen müssen. Dabei ist es immer besser, wenn man die ablaufende Zeit grafisch vor Augen führt, da sichtbar verrinnende Zeit viel spannender und spaßiger ist als ein imaginär mitlaufender Sekundenzeiger (deshalb haben Bomben in Filmen immer Timer).

Es gibt eine Vielzahl von Sanduhren, auch solche mit Fantasy-Themen (z.B. mit Drachen o.ä.). Diese sind häufig recht teuer, aber eine einfache Sanduhr kann auch schon hilfreich sein. Sanduhren gibt es zudem mit den unterschiedlichsten "Durchlaufzeiten" - manche messen eine halbe Minute, andere fünf oder mehr. Man muss also die Sanduhr nicht dreimal umdrehen, um drei Minuten zu simulieren. Modernere Spiele können natürlich auch Digitaluhren verwenden - am besten solche, die ein Signal abgeben, wenn sie abgelaufen sind, oder im Notfall Küchenuhren oder Wecker (die ticken und klingeln an einem bestimmten Zeitpunkt - ideal für Bomben).

### **Schlusswort**

Letztendlich gibt es eine Vielzahl an Möglichkeiten, durch Requisiten das Rollenspiel zu unterstützen. Im Zweifelsfalle gilt: Wenn man einen imaginären Vorgang durch wirkliche Dinge darstellen kann (und diese Dinge nicht zu albern sind), sollte man es versuchen. Je mehr die Spieler mit der Phantasiewelt

interagieren können, desto realistischer wird sie erscheinen. Natürlich muss man aufpassen, dass es nicht zu viel wird, aber grundsätzlich kann einmaliges Ausprobieren nicht schaden. Man muss sich nur vor Extremen hüten: Mit einer Ketchupflasche die getroffene Körperpartie zu ermitteln, kann bei den Spielern zu Unmutsäußerungen führen. Gezielt eingesetzt, können Requisiten eine gute Kampagne zu einer grandiosen machen.

Und jetzt lasse ich euch erst einmal ein paar Sachen ausprobieren, bevor ich mich beim nächsten Mal mit Erzähltechniken beschäftige.

## Kapitel 3: Erzähltechniken

*Während der ergraute Gelehrte an seinem Laptop sitzt und gemütlich vor sich hin tippt, erscheint eine dunkle Gestalt auf dem Vorhof seines Hauses. Die Gestalt ist massig und geht leicht vornüber gebeugt, als wäre das Gewicht ihrer Muskeln zuviel für ihren Rücken. Ein Hut versperrt den Blick auf einen kahlen Hinterkopf. Als die Gestalt schlurfend auf die Haustüre zugeht, entflammt das automatische Licht an der Wand neben der Glastür und erhellt ein von tiefen Furchen vernarbtes Gesicht. Dicke, behandschuhte Finger strecken sich der Klingel entgegen...*

Und damit heiÙe ich euch herzlich willkommen zur dritten Ausgabe meiner Kolumne. Wie immer gilt, wenn ihr Vorschläge oder Anregungen für diesen oder zukünftige Artikel habt, diese im Forum loszuwerden.

Im Folgenden beschäftige ich mich mit den Möglichkeiten eines SL, Ereignisse in seiner Kampagne zu schildern. Dies beschränkt sich nicht ausschließlich auf den definierten Begriff von Erzähltechniken, aber dieser Begriff ist meines Erachtens dennoch eine passende Überschrift.

Was Erzähltechniken anbetrifft, so muss ich vorab sagen, dass manchem SL die folgenden Möglichkeiten ungewohnt oder auch unpassend erscheinen mögen. Zunächst einmal gilt natürlich wie immer, dass nicht alles überall funktioniert und man seinen gesunden Menschenverstand benutzen muss, bevor man zuviel auf einmal verwendet. Gerade bei den Erzähltechniken aber benötigen Spielleiter Übung in ihrer Anwendung. Wenn man zum ersten Mal eine Rückblende einbaut, klappt es vielleicht nicht so richtig, oder man verhaspelt sich. Bei vielen der Techniken kommt es auf das erzählerische Geschick des Spielleiters an, und wenn man dieses selten benutzt, ist es zuerst etwas eingerostet.

Ich kann jedoch relativ sicher sagen, dass jeder SL in der Lage ist, angemessen zu erzählen. Manch einer mag vielleicht das Talent eines Dichters haben, andere sind da weniger begabt - aber mit ein wenig Übung geht alles. Ein Tipp für Unsichere wäre, die besonderen Stellen im Voraus aufzuschreiben, ähnlich wie der Vorlesetext in einem Abenteuer. Dann kann man sich vorher in Ruhe überlegen, was man schildern möchte und wie, und vielleicht auch Sätze aus anderen Quellen kopieren. Ich bin sicher, die entsprechenden Autoren nehmen das nicht übel.

Werfen wir nun aber einen genaueren Blick auf die Erzähltechniken und andere Tricks, die einem Spielleiter ermöglichen, Atmosphäre aufzubauen:

**Wörtliche Rede:** Manchen fällt es leicht, wörtliche Rede zu verwenden, anderen aber ist es unangenehm oder scheint es albern. Zur Erklärung: Wörtliche Rede bedeutet, dass ihr als der Charakter sprecht, den ihr gerade verkörpert. Anstatt also zu sagen: "Ich frage den Schmied nach einem Schwert." (indirekte Rede), würdet ihr "Heda, Meister Zwerg! Habt ihr auch richtige Waffen, oder nur Äxte im Angebot?" sagen.

Wir beschäftigen uns aber nicht mit der Spielerseite, sondern eher mit den Einzelkämpfern auf der anderen Seite des Schirms. Und als SL sollte man schon bereit sein, bestimmte Szenen mit wörtlicher Rede zu füllen, also "auszuspielen". Wann aber verwendet man wörtliche Rede? Die Antwort lautet: in wichtigen Szenen - und wenn die Spieler es möchten. Grundsätzlich würde man also den Schwertkauf nicht unbedingt ausspielen, da es dabei nicht um wichtige Dinge geht. Wenn der Schmied den Spielern aber noch eine Information über die Banditen im Umkreis geben will, dann sollte man wörtliche Rede verwenden. Man kann auch zwischen indirekter und wörtlicher Rede wechseln: "Der Schmied gibt dir das Schwert und nimmt das Gold an sich und murmelt ein Dankeschön. Dann packt er deinen Kragen und flüstert: 'Nehmt euch vor den Grauen Bengeln in Acht!'"

Grundsätzlich kann man festhalten, dass wörtliche oder direkte Rede wesentlich atmosphärischer wirkt als indirekte Rede, und dass sich Spieler von wörtlicher Rede direkt angesprochen fühlen, anstatt nur ihre Charaktere anzusprechen. Dadurch werden sie tiefer in das Geschehen einbezogen.

**Indirekte Rede:** Wörtliche Rede hat aber auch Nachteile. Zunächst einmal muss man als SL versuchen, seinen NSC eigene Qualitäten mitzugeben, sie unverwechselbar zu machen. Man kann aber unmöglich alle NSC, denen die Spieler begegnen, mit anderen Eigenschaften ausstatten und diese dann spielen. Im wirklichen Leben klingt der Großteil der Personen, mit denen man sich unterhält, verschieden. Damit die Spieler zumindest wichtige NSC auseinander halten können, sollte man nicht zu viele weniger wichtige NSC ausspielen, da ansonsten die Einzigartigkeit verloren gehen

könnte. Wenn sowohl der König als auch der Stalljunge in einem hohen Lispeln sprechen, sind Missverständnisse vorprogrammiert.

Ein mindestens ebenso wichtiger Faktor ist aber auch, dass wörtliche Rede zeitaufwändig ist. Ein Gespräch, das man in einem kurzen Satz zusammenfassen könnte, dauert zehn oder mehr Minuten, wenn es ausgespielt wird. Das Tempo eines Abenteuers ist aber extrem wichtig; wenn die Spieler zwei Stunden daran sitzen, ihre Ausrüstung einzukaufen, tritt der Plot unweigerlich in den Hintergrund. Noch dazu unterhält man sich oft nicht mit allen Spielern; diejenigen, die gerade nicht aktiv teilnehmen, könnten unruhig werden oder ihnen wird langweilig - und gerade das sollte vermieden werden. Wenn also nicht die ganze Gruppe Spaß daran hat, jedes Gespräch auszuspielen, sollte man unwichtigere Dinge durch indirekte Rede abkürzen.

Ein Nebeneffekt der indirekten Rede ist, dass sie weniger Nachfragen zulässt und endgültiger klingt. Wenn die Spieler eine Audienz erbitten, und ihr den König spielt: "Verzeiht, aber ich kann Eurem Begehren nicht nachkommen.", werden die Spieler wahrscheinlich Fragen, Drängen, Bitten oder Bestechen. Wenn ihr aber sagt: "Der König hat keine Zeit.", ist alles schon entschieden.

**Tempo des Spiels:** Es ist ganz wichtig zu erwähnen, dass ihr als Spielleiter das Tempo des Spiels kontrolliert. Ihr bestimmt, wie viel Zeit für bestimmte Aktionen verwendet wird, und wie schnell die Spieler entscheiden müssen, was sie als nächstes tun wollen. Grundsätzlich gilt, dass ein hohes Tempo für mehr Spannung sorgt als ein langsamerer Gang. Aber es ist mindestens ebenso wichtig, das Tempo zu variieren. Wenn ihr Ruhephasen und Stressphasen abwechselt, sind beide viel effektiver. Lass die SC nach ihrem letzten Kampf erst einmal ruhig in der Taverne verschlafen, spiel viel mit wörtlicher Rede, lass sie flirten und prahlen. Wenn dann wieder Stress angesagt ist, haben auch die Spieler wieder genug Energie, um das Tempo mitzuhalten.

Und dann kannst du ab und zu diesen Wechsel durchbrechen, um Ungewissheit und einen Überraschungseffekt zu erzeugen. Die SC sind gerade in ihre geliebte Kneipe gekommen, als auch schon die Tür aufgeht und ihre Gegenspieler grinsend hineinkommen. Diesmal gibt es keinen Aufschub, die Fehde wird jetzt und hier entschieden. Wahrscheinlich werden die Spieler dann zürnen, dass sie keinen Moment Ruhe haben - und genau das denken die SC jetzt auch, also hast du schon gewonnen!

**Dialoge, keine Monologe!** Mit dieser prägnanten Aufforderung möchte ich darauf hinweisen, dass Nichts langweiliger ist als lange Reden des Spielleiters, egal wie gut er erzählen kann. Manchmal kann es nicht vermieden werden, zwei NSC miteinander reden zu lassen, und einige der folgenden Ideen basieren auch darauf, dass der Spielleiter für längere Zeit das Wort ergreift. Grundsätzlich sollte keine Rede länger als eine Minute dauern. Dabei ist diese Zeit eher hoch gewählt, auch wenn sie in Sonderfällen sogar überschritten werden kann. Aber der Schlüssel am Spiel ist Interaktion, also lass die Spieler auch mitspielen.

**Zeigen, nicht erklären:** Diese Regel ist eigentlich aus dem Filmgeschäft, aber in Rollenspielen auch anwendbar. Sie bedeutet im Endeffekt, dass ein Bild mehr als tausend Worte sagt, also dass man jemandem etwas lang und breit erklären kann, er es aber schneller versteht, wenn man es ihm zeigt. Dies kann man auch auf die Verwendung von Bildern im Spiel anwenden, im heutigen Kontext aber bezieht es sich eher auf die Fähigkeiten von Monstern und NSC und andere verwandte Gebiete.

Als SL kann man die gewaltigen Arme des Riesen beschreiben, die so dick wie ein Zwergenbauch sind, und mit denen er sicherlich ein Haus heben könnte. Oder man beschreibt, wie der Riese einen Felsen von der Größe eines Pferdes hochhebt und fünfzig Meter entfernt auf ein Gebäude wirft. Die zweite Möglichkeit ist wesentlich interessanter. Zwar muss und kann man NSC nicht immer die Möglichkeit geben, einen bildlichen Beweis ihrer Eigenschaften zu liefern, aber bisweilen ist es schon nett, wenn der Händler nicht einfach nur unsagbar fett ist, sondern sich beim Setzen der stabile Eichenstuhl bedenklich ächzend gen Boden neigt.

**Wortwahl:** Die Wortwahl ist eine der entscheidenden Einflüsse auf die Atmosphäre am Spieltisch. Mit den richtigen Worten kann man Geheimnisse erzeugen, Komik oder Trauer darstellen, das Umfeld und den NSC charakterisieren - die Wortwahl ist eine ungeheuer vielseitige Waffe im Arsenal des Spielleiters. Falsche Wortwahl kann dazu führen, dass ein ganzer Spielabend in die Hose geht. Ein Beispiel für die Beschreibung eines Hofmagiers:

- "Magellus ist groß und hat eine Hakennase, ist füllig. Er trägt eine teure Robe und einen Stecken aus Ebenholz. Er sieht arrogant aus und schaut euch wortlos an."
- "Das erste, was euch an Magellus dem Magus auffällt, ist seine Nase. Das zweite übrigens auch. Der Magier ist zwar hochgewachsen, größer als ihr, aber dennoch könnte er seinen Zinken zu seinem Vertrauten machen. Unter seiner teuren Robe spannt sich ein imposanter Bauch, der ihm den Blick auf seine Füße verbaut. Magellus klammert sich schwitzend an

seinen Stecken aus Ebenholz und versucht, nicht zu sehr zu schnaufen, während er euch von oben herab betrachtet."

- "Magellus der Hofmagier überragt euch um fast einen Kopf, aber ihr habt das Gefühl, dass er euch auch als Halbling von oben herab betrachten würde. Seine spitze Nase ist ebenso aristokratisch wie seine Haltung. Seine Robe ist aus teurem, königsblauem Tuch gefertigt und fließt seinen fülligen Körper hinab wie Tinte. Der Stecken, den er mit überraschend knochigen Fingern umklammert hält, ist aus nachtschwarzem Holz, in dem arkane Symbole gefährlich schimmern. Magellus mustert euch stumm, wie ein Geier seine Beute. Er scheint auf etwas zu warten."

Wenn alles geklappt hat, dann ist die erste Beschreibung eine, die man für mindere NSC verwenden würde wo nicht viel Detail gefordert ist. In der zweiten Beschreibung sollen die Spieler Magellus nicht ganz ernst nehmen, während die dritte leichte Gefahr ausstrahlen, und Magellus' Macht andeuten soll. Ebenso wichtig ist es aber schon, wenn nicht viel wichtiger, Wörter aus der richtigen Zeit zu verwenden. Im Mittelalter wird kein "Job" angeboten, und in der Gegenwart würde niemand mehr "Ihro Gnaden, mir deucht es sei Gefahr im Verzuge!" sagen. Schon mit solchen Trivialitäten kann man viel erreichen und noch mehr verhunzen.

**Stimmenmodulation:** Dies ist eine Sache, die tatsächlich stark von der richtigen Übung abhängt. Grundsätzlich ist es gut, wenn man als SL eine "formbare" Stimme hat, d.h. unterschiedliche Tonhöhen, Akzente und Sprachfehler simulieren kann. Vielleicht hat ein Adelige einen französischen Akzent, während der König lispelt, und der Barbar in einem brummigen Bayrisch spricht? Aber auch ohne ein solches Talent kann man in der Darstellung seiner NSC einiges verändern.

Beispielsweise kann man langsam oder schnell reden, leise oder laut. Man kann hecheln oder schnaufen, um gehetzte und geschaffte Tagelöhner zu spielen. Man kann Sätze als Frage oder als Befehl formulieren. Man kann stottern, quengeln, gähnen. Worte stark oder gar nicht betonen. Husten, niesen, röcheln. Diese Stimmveränderungen kann jeder bewirken, da wir sie im wirklichen Leben auch ständig einsetzen. In diesem Bereich haben wir also tatsächlich schon Übung.

Unterschiedliche Stimmen können helfen, NSC zu unterscheiden oder die Stimmung eines NSC zu vermitteln. Jemand, der flüstert, will wahrscheinlich nicht abgehört werden, usw. Zusammen mit der Körpersprache kann man einen NSC äußerst wirkungsvoll darstellen.

**Körpersprache:** Die Körpersprache ist ein großer Teil dessen, was wir von anderen Menschen wahrnehmen. Stehen sie vornüber gebeugt und schüchtern da, oder recken sie ihre Schultern angriffslustig vor? Nun kann man am Spieltisch nicht ständig die Körperhaltung überprüfen, zumal man auch noch sitzt und evtl. nur Hände und Gesicht zu sehen sind. Deshalb konzentrieren wir uns auch auf diese Bereiche. Alleine mit Gesten und Mimik kann man viel aussagen. Wandern die Augen eines NSC immer hin und her, zuckt sein Augenlid, oder grinst er unverschämt? Reibt er sich die Hände, oder wringt er sie? Schlägt er mit der Faust auf den Tisch? All das kann die stimmliche Vorführung unterstützen. Man sollte dabei eher auf große Gesten denn auf minutiöse Details achten, denn einerseits ist kaum jemand von uns wirklich ein Schauspieler, andererseits sind die Spieler auch damit beschäftigt, ihre eigenen Rollen zu spielen, und vielleicht nicht ganz so aufmerksam.

Ein guter Tipp, um die Aufmerksamkeit an sich zu ziehen, ist übrigens, aufzustehen und vielleicht sogar um den Spieltisch herumzugehen. Vor allem für befehlsgewohnte Charaktere kann man eine solche Taktik verwenden, aber auch, wenn die Spieler nicht zuhören, und man das Spiel wieder ins Rollen bringen will.

**Rückblenden:** Kommen wir jetzt zu einer anderen Art von Erzähltechnik. Es geht nicht mehr darum, wie wir etwas erzählen, sondern was wir erzählen. In manchen Situationen und Kampagnen kann es angebracht sein, vom aktuellen Geschehen weg zu schalten und eine andere Szene zu beleuchten. Eine der Möglichkeiten dabei ist, eine Rückblende einzubauen.

Rückblenden sind Einblicke in die Vergangenheit, in Dinge, die schon geschehen sind, aber den Spielern nicht direkt bekannt. Dabei könnte man den Hintergrund eines Ereignisses beleuchten, oder auch den Hintergrund der Charaktere selbst. Rückblenden unterscheiden sich von Cutszenen dadurch, dass die Spieler in ihnen aktiv werden können. Vielleicht beginnt das Abenteuer damit, dass die SC in einer Strafkolonie sind, und fliehen müssen. Nach ein paar Abenteuern könnten ein paar Spielabende folgen, in denen die Spieler die Ereignisse durchspielen, an deren Ende die Haft steht.

Oder die Spieler übernehmen ganz andere Figuren, die in der Vergangenheit wichtig waren. Diese Methode kann gut am Anfang einer Kampagne angewandt werden. Man gibt den Spielern fremde Charaktere, und sie müssen einmal gegen den Bösewicht antreten, und ihn besiegen oder gegen ihn verlieren. Zehn Jahre später treten dann die eigentlichen Spieler auf den Plan.

Die Gefahr bei Rückblenden ist, dass sie unflexibel erscheinen. Schließlich ist der Ausgang der Ereignisse schon bekannt, und die Spieler haben evtl. keine Möglichkeit, diesen Ausgang zu

verhindern. Es bedarf großen Vertrauens zwischen Spielern und SL sowie eine geschickte Spielleitung, um dieses Problem zu umschiffen. Eine andere Form von Rückblende ist ein Unterpunkt der Cutszenen (s.u.).

**Cutszenen:** Cutszenen kommen besonders in Filmen und Büchern oft zum Einsatz. Man erfährt dabei, was andere Figuren im Augenblick erleben, oder in der Vergangenheit erlebt haben. Im Gegensatz zur Rückblende ist eine Cutszene ein Moment, in dem nur der SL aktiv ist und die Spieler zuhören. Deshalb muss man darauf achten, die Szene nicht zu lange dauern zu lassen. Auch ist es wichtig, die Cutszene so zu gestalten, dass die Spieler weder zu viele Informationen bekommen, noch in die Irre geführt werden.

Wenn z.B. der Auftraggeber der SC ein Verräter ist, sollte man keine Cutszene machen, in dem dieser Verrat offenbar wird (wenn er noch geheim bleiben soll), noch eine Szene, in der dieser Auftraggeber als loyaler Freund erscheint. Am besten lässt man es in einem solchen Fall gleich sein, und wählt ein anderes Objekt für die Szene.

Eine Cutszene kann man gut verwenden, um die Konsequenzen zu zeigen, die von den SC bewirkt werden. Betreten sie z.B. lautstark eine Festung, könnte man eine Cutszene einbauen, in dem sich die Wachen kampfbereit machen, oder zwei rote Augen in einem dunklen Raum aufleuchten, die voller Vorfreude der Eindringlinge harren. Als solches kann eine Cutszene Spannung erzeugen oder den Zeitdruck verstärken.

Eine Alternative dazu ist die Cutszene zur Information der Spieler. Beispielsweise sieht man, wie ein abgeschickter Brief beim Empfänger ankommt, dieser den Brief aber ins Feuer wirft. Oder man verwendet Rückblenden, um die Geschichte eines Charakters oder Gegenstandes zu verdeutlichen. Ich habe einmal einem SC, der sein Gedächtnis verloren hatte, durch eine Reihe von Rückblende-Cutszenen Hinweise auf seine Identität gegeben: er sah sich studieren, mit Freunden reden, usw.

Weitere Formen von Cutszenen sind Eröffnungsmonologe, Rededuelle und Sterbeszenen. Hierbei werden die Regeln des Spiels ein wenig aus den Angeln gehoben und zu Gunsten von Atmosphäre missachtet. Bei Sterbeszenen erhält ein Charakter (SC oder NSC) die Möglichkeit, ein paar Worte zu stöhnen, obwohl er den Regeln nach schon tot ist. Bei Eröffnungsmonologen betreten die SC den Unterschlupf des Bösewichts, der sie erst einmal mit ein paar passenden Worten begrüßt. Rededuelle sind eine Variation davon, in denen Helden und Schurke(n) einander erst einmal verbal bekämpfen. Bei diesen Formen der Cutszene ist wichtig, dass man den Spielern vorher eindeutig sagt, wie sich die Regeln ändern. Der röchelnde Charakter kann nicht mehr durch einen Heilzauber gerettet werden, auch wenn er noch bei Bewusstsein ist. Während des Eröffnungsmonologs vergeht keine Zeit (Zauber laufen nicht aus, etc.), und den Spielern entsteht kein Nachteil, wenn sie den Schurken ausreden lassen oder ihm gar antworten. Wenn diese Klarheit nicht besteht, könnten sich die Spieler betrogen fühlen.

Letztendlich muss man noch sagen, dass Cutszenen nur in Maßen angewandt werden sollen. Sie berauben Spieler nämlich der Möglichkeit, zu agieren, und stattdessen tatenlos dem Spielleiter zu lauschen. Wenn man nicht als der Egomane da stehen möchte, der man ist, setzt man dieses Stilmittel also vorsichtig ein. Dann lässt sich auch viel größerer Erfolg erzielen.

**Beschreibungen:** Eng mit der Wortwahl verwandt, stellen Beschreibungen eine der wesentlichen Möglichkeiten da, das Spiel atmosphärischer zu gestalten. Beschreibungen dienen gleichzeitig dazu, die Spieler zu informieren, und ihnen einen guten Überblick über die Situation zu verschaffen. Man darf also die Szene nicht mit Beschreibungen überfrachten.

Die beste Vorgehensweise ist, zunächst ein paar subjektive Sichtweisen abzugeben und danach eine objektive Beschreibung anzufügen. Dabei sollte man sich am besten auf einen oder zwei Sinne konzentrieren, um deren Eindrücke hervorzuheben und nicht in einem Wirrwarr aus verschiedenen Effekten untergehen zu lassen. Ein Beispiel:

- "Das Erste, was euch auffällt, ist der Gestank. Es riecht nach fauligem Fleisch - und Schlimmerem. Der Raum, den ihr betretet, ist 20x15 Meter groß und durch zwei Fackeln spärlich beleuchtet. Ihr tretet durch eine Türe in der Mitte der schmalen Wand; euch gegenüber befindet sich eine weitere Tür. Sie ist verschlossen. In der Mitte des Raumes steht ein Tisch, an dem drei grünhäutige Gestalten sitzen, Orks, mitten in einem Würfelspiel. Der Gestank scheint aus einem Fass zu kommen, das neben dem Tisch steht. Die Orks schauen überrascht zu euch herüber."

In diesem Fall haben wir mit dem Gestank begonnen, weil es buchstäblich das Erste war, was den SC auffiel. Dann haben wir den Raum objektiv beschrieben, so wie ihn die Charaktere wahrscheinlich nicht wahr nehmen, bevor wir noch einmal auf den Gestank zurück gekommen sind, um die Spieler wieder in ihre Charaktere zurück zu ziehen.

**Beschreibungen im Kampf:** Dies ist eigentlich ein Unterpunkt der Beschreibungen, aber meines Erachtens wichtig genug, um einzeln aufgeführt zu werden. Kämpfe sind der Teil des Spiels, an dem man die meisten Dinge beachten muss: alle Kampfregeln, die Fähigkeiten der NSC, die Initiative, Trefferpunkte, den Standpunkt der einzelnen Protagonisten und ihre geplanten Aktionen, etc. Dann muss man darauf achten, dass der Kampf zügig von statten geht und spannend ist. Man muss die Aktionen der Spieler in das Geschehen einflechten. Da ist es ganz verständlich, dass Beschreibungen schnell auf der Strecke bleiben, und nur noch "Trifft. 5 Punkte Schaden." gesagt wird.

Deshalb muss man aber nur umso stärker darauf achten, hin und wieder Beschreibungen einzuflechten. Dabei kann man die Regeln ruhig mal Regeln sein lassen. Bei D&D gibt es zwar keine Körperzonen, deshalb kann aber ein Hammerschlag dennoch das linke Bein des Gegners zerschmettern, sodass er das Schlachtfeld entlang humpelt. Man sollte sich aber nicht nur auf Schläge und deren Wirkung begrenzen, sondern vielmehr die NSC so ausspielen, wie es ihrer Situation und ihrem Naturell entspricht. Vielleicht zucken sie zurück, grinsen teuflisch, schreien eine Herausforderung hinaus oder spucken ihren Gegner an.

Eine Methode, um Beschreibungen einzubauen, ist, nach jeder Kampfrunde eine kurze Zusammenfassung abzuliefern:

- "Peter springt vor und spaltet dem Ork den Schädel. Sein Kumpan macht einen halben Schritt zurück, bleckt dann aber kampflustig die Zähne und sticht Martin tief in die Wade. Noch während der Magier halb ohnmächtig vor Schmerz zusammenbricht, schwingt Karin seinen Streithammer und verpasst dem Ungetüm einen harten Schlag. Der Ork geht in die Knie. Bevor er wieder aufstehen kann, hat Rolf ihm seinen Dolch von hinten in den Rücken gerammt. Gurgelnd geht die Kreatur zu Boden. Ihr wendet euch gemeinsam dem letzten Ork zu, der erst euch, dann seine Waffe, dann den Weg zur Tür ansieht. Nächste Runde: Peter, was tust du?"

**Höre auf die Spieler:** Der beste Weg, um Atmosphäre zu erzeugen ist der, die Spieler am Spiel teilhaben zu lassen. Dadurch steigert das Interesse, der Spielspaß, und wie von selbst auch die Qualität des Spiels. Konkret heißt das, die Abenteuer und Kampagnen auf die Spieler zuzuschneiden.

Eine Möglichkeit dazu sind Hintergrundgeschichten für die Spielercharaktere. Das hat direkt zwei Vorteile: Erstens beschäftigt sich der Spieler mit seinem Charakter, und diese Identifikation führt schon zu größerer Spieltiefe; zweitens bieten Hintergrundgeschichten Möglichkeiten, die Charaktere besser in die Kampagnenwelt einzubauen. Man kann NSC einbringen, die Vergangenheit des Charakters einbauen, seine Pläne ins Spiel bringen oder auch Abneigungen und Vorlieben zum Tragen kommen lassen. Wichtig ist dabei nur, dass man diese Möglichkeiten nicht nur zu Problemen nutzt. NSC sollten nicht nur entführt/getötet werden, sondern auch hilfreich sein können, usw. Ansonsten beginnen die Spieler schnell, möglichst wenige Ansatzpunkte in ihre Hintergründe einzubauen.

Anstelle einer Hintergrundgeschichte kann man auch einen Fragebogen an die Spieler verteilen, der die wichtigsten Merkmale des Charakters abdeckt. Beispiele für einen solchen Fragebogen findet ihr überall im Netz (z.B. im RPG-Teil meiner Homepage unter [www.p-pricken.de](http://www.p-pricken.de)).

Die zweite Möglichkeit, die Spieler einzubeziehen, beschäftigt sich mehr mit Ideen und Plänen, die den Spielern während einer Kampagne kommen. Vielleicht verliebt sich ein SC in eine Schankmaid, der Magier möchte eine Universität eröffnen oder der Paladin in die Armee eintreten. Gebt den Spielern diese Möglichkeit, ihre Charaktere stärker mit der Kampagnenwelt zu verbinden. Lasst sie eigene Zauber erschaffen, einen Fanclub führen, Orden erhalten. Wenn es den Spielern Spaß macht, tut es der Kampagne gut. Man sollte nur immer versuchen, nicht zu freigiebig zu sein, sondern die Spieler dazu ermuntern, sich die Verwirklichung ihrer Pläne zu verdienen. Dann wird diese Verwirklichung auch weiter etwas Besonderes bleiben, und die Kampagne bereichern.

## Kapitel 4: Kampagnenbegleitung

Heute wollen wir uns mit Möglichkeiten beschäftigen, wie man abseits vom eigentlichen Spiel die Atmosphäre pflegen kann. Hier geht es hauptsächlich um Möglichkeiten, die Spieler in die Kampagne einzubeziehen, damit sie sich einerseits auf den nächsten Termin freuen und andererseits auch keine wichtigen Details vergessen. Wenn der Bösewicht der Kampagne auftaucht, ist es besser, wenn die Spieler ihn kennen, als wenn die Fragerei los geht, wer dieser Kerl in Schwarz denn sei, und wann man ihn schon mal gesehen habe, und warum Martin das denn nicht aufgeschrieben habe?

**Newsletter:** Ein Newsletter ist sozusagen eine "Kampagnenzeitung". In ihm führst du die wichtigsten Entwicklungen der letzten Spielabende auf, vielleicht angereichert mit ein paar unzusammenhängenden Ereignissen und Gerüchten ("Bauer Mertens heiratet einen Gnoll!"). So kannst du den Spielern einen unterhaltsamen Anhaltspunkt geben, an welcher Stelle des Abenteuers oder der Kampagne sie sich befinden. Sie haben auch die Möglichkeit, einen möglichen roten Faden eher zu erkennen und vielleicht von wichtigen Ereignissen zu erfahren, die erst in späteren Spielabenden ihre Auswirkungen zeigen.

Man kann den Newsletter per Hand schreiben; heutzutage bietet sich jedoch eine Verbreitung über e-mail an. Man kann das Ganze als Zeitung aufmachen, oder einfach als Textdatei, oder auch als PDF-Version. Besonders bei länger auseinander liegenden Spielterminen bietet sich eine Zusammenfassung per Newsletter an.

**Website:** Wie oben beschrieben, kann man den Newsletter als Website anlegen. Aber im Internet gibt es noch viel mehr Möglichkeiten. Auf einer Website kann man die eigenen Hausregeln ablegen, eigene Dokumente zur Verfügung stellen, und weiter gehende Hintergründe für die Kampagne liefern. Eine weitere Möglichkeit ist, SC und NSC vorzustellen, und vielleicht sogar verstorbenen SC eine Würdigung erfahren zu lassen. Besonders die Möglichkeit, den Charakteren Bildern zuzuordnen (vielleicht auch eigene), kann das Spiel bereichern. Die Website kann außerdem die Story Hour oder Präsentationen beherbergen.

**Präsentationen:** Wenn man Zeit und Muße hat (und ein wenig Talent), kann man eine Präsentation der Kampagne erstellen. Dies sollte man sich vorstellen wie eine Filmvorschau, gemeinhin Trailer genannt. Man fasst das Abenteuer bzw. die Kampagne ein wenig reißerisch zusammen, um den Spielern den Mund wässrig zu machen. Präsentationen lassen sich mit PowerPoint recht akzeptabel erstellen; wer sich mehr zutraut, sollte mal die Testversion von Macromedia Flash ausprobieren. Mit diesem Programm kann man schon recht professionelle Filme erstellen, wenn man nur ein wenig Zeit in die Beherrschung der Funktionen investiert.

**Story Hour:** Eine "Story Hour" ist die Niederschrift der Kampagne und deren Ereignisse in mehr oder weniger romanähnlicher Form. Die Story Hour ist eine unterhaltsame Möglichkeit, andere Leute an seinem Spiel teilhaben zu lassen, und ebenso den Spielern noch einmal vor Augen zu führen, was bislang passiert ist. Insofern ist sie eine Verwandte des Newsletters, auch wenn man Beides nebeneinander einsetzen kann (man muss den Newsletter dann nur etwas mehr auf andere Ereignisse ausrichten). Beispiele für Story Hours findet man in unserem Forum, oder auf der Seite von ENWorld, wo einige professionelle Autoren am Werke sind.

**play by post:** Grundsätzlich ist das Rollenspiel im Internet oder per e-mail eine eigene Form des Spiels, aber man kann diese Form auch auf normale "face to face"-Kampagnen anwenden. Im weitesten Sinne kann man zwischen Spielterminen klären, welche Einkäufe die Spieler in der Stadt tätigen wollen. Man kann auch die eine oder andere Begegnung ausspielen, oder das Internetspiel als Überbrückung nutzen, wenn man sich aus irgend welchen Gründen eine Zeit lang nicht sehen kann. Vorteile des Internetspiels sind einerseits die freiere Zeiteinteilung für die Spieler und andererseits die Tatsache, dass man jede Nachricht in Ruhe abfassen kann. So kommt im Onlinespiel das Wesen eines Charakters oft stark heraus. Andererseits dauern auch kleine Aktionen sehr lange, weil alle Spieler reagieren müssen. Insofern bietet sich das pbp-Spiel wohl hauptsächlich als Ausnahmen und Informationssystem an.

**Hintergrundgeschichten:** Zu Hintergrundgeschichten oder Fragebögen habe ich oben ja schon etwas gesagt. Mit solchen Mitteln beschäftigt man die Spieler und bringt sie dazu, sich mit der Kampagne und ihren Charakteren zu befassen. Indem man so Interesse an der Kampagne erzeugt, steigert man den Spaß der Spieler und die Bereitschaft, an einer guten Atmosphäre am Spieltisch teilzuhaben.

**Charakterisierung seitens der Spieler:** Eine etwas ausgefallene Möglichkeit ist es, die Spieler darum zu bitten, die Charaktere der anderen Spieler zu beschreiben. Indem hier also von fremder Hand Charakterisierungen geschaffen werden, kann man zunächst einmal den betreffenden Spielern zeigen, ob sie ihren Charakter ihren Vorstellungen nach ausspielen konnten. Gleichzeitig beschäftigt man die Spieler wieder und beteiligt sie an der Kampagne, was die schon beschriebenen Vorteile nach sich zieht. Zu guter Letzt gibt es dem SL einen guten Ansatz an die Hand, die SC einzuschätzen, denn die Spieler haben ja sehr viel mehr Zeit und Gelegenheit, die Charaktere der anderen Spieler kennen zu lernen. Vor allem für eine Story Hour kann eine gute Auffassung von den SC sehr hilfreich sein, um die Charaktere mit Leben zu füllen.

Jetzt solltet ihr eigentlich eine ziemliche Bandbreite an Möglichkeiten und Methoden an die Hand bekommen haben, um die Atmosphäre im Spiel zu verbessern. Beim nächsten Mal werden wir uns daher erst einmal einem anderen Thema zuwenden. Es wird aber bestimmt trotzdem lesenswert - ich werde jedenfalls mein Bestes geben.

Bis dahin - Game On!