



Behind The Scenes – Spielleitererwägungen der DREI-Runde auf dem 2. Internationalen PESA-Gipfel

Nach unserer kurzen Runde **DREI** auf dem **PESA-Gipfel** im Januar 2008 zeigte sich Hofrat **Settembrini**, der sich die Ehre als Spieler gab, ernsthaft interessiert an den Techniken und **Methoden**, die seitens des Spielleiters hinter dem Kurzabenteuer standen. Da sich sowas in einem zusammenhängenden Text besser erklärt, gibt es hiermit eine Erläuterung zum Thema.

Erspielter Ablauf

Zuerst eine kurze und hoffentlich allgemeinverständliche Zusammenfassung der erspielten Handlung.

In der Spielwelt leben drei Rassen, die Kargaden (Wolfsmenschen), Ecure (Pferdemenschen) und die Akileane (Vogelmenschen) zusammen, allerdings nicht immer friedlich, wie Querelen um die Passage einer Handelsstadt der Ecure zeigen. Zwei Kargaden werden (mit Begleitung) von ihrem Clan dort hin ausgesandt, um sich ein Bild der Lage zu machen und die Situation zu des Clans Gunsten zu beeinflussen. Hier begann das Spiel.

Die Figuren fanden eine Stadt an einem wichtigen Flussübergang vor, der vom lokalen Despoten als Druckmittel gegen unbotmäßige Händler, insbesondere akileanischer Nation, gelegentlich geschlossen wird. Sie versuchten, bei der Verwaltung Sonderrechte für ihren Clan auszuhandeln. Da Kargaden geschickte Späher in der Wildnis sein können, schlug der Verantwortliche einen Handel vor: es galt, einen Gebirgszug im Süden nach möglichen Racheaktionen der Akileane auszukundschaften.

Im Gegenzug sollte freie Passage für Händler des Clans gewährt werden.

Um den Verdacht von Kollaboration mit dem möglichen Gegner auszuschließen, vermieden die Figuren fortan Kontakt zu Akileanen in der Stadt. Am Morgen des Aufbruchs kam es zu Übergriffen gegen Akileane, woraufhin alle Händler dieser Nation erst die Stadt verließen und dann offenbar die Nacht hindurch nach Süden ins Gebirge weiterzogen. Nach einiger Debatte, ob vielleicht doch mit offiziellen akileanischen Stellen Kontakt aufzunehmen sei, entschieden sich die Figuren für Späharbeit und stießen in bereits leicht ramponiertem Zustand auf einen Vorposten des akileanischen Heeres. Es gelang ihnen, einen Akilean lebendig (na gut, nur halb tot) gefangen zu nehmen und dem Herrscher der Stadt als Beweis der Agression vorzuführen. Dieser richtete den Gefangenen öffentlich hin und erklärte den Akileanen den Krieg. In der Nacht begann der akileanische Angriff auf die Stadt, den die inzwischen von Kämpfen gezeichneten Figuren Kartoffel schälend in einem Keller der Garnison zu überstehen suchten. :)

Spielleitungsparadigmen

Meine Philosophie der Spielleitung erkläre ich in einem **eigenen Artikel**. In Kürze, ich sehe eine Spielsitzung als ein narratives Erlebnis, dass sich am Ende rund und sinnvoll anfühlen soll: jeder Spieler hatte Einfluss auf eine ergebnisoffene Handlung, die sich zum Ende der Sitzung hin zu einen dramatischen, befriedigenden Abschluss steigert. Ziel,

Agenda und Messlatte des SL ist ein „Wow, das war stark“-Gefühl bei den Spielern am Ende der Sitzung, wie es sich ähnlich auch nach einem guten Film oder Buch einstellt.

Vorüberlegungen

Über der Spielrunde hing eine zeitliche Einschränkung: das Spiel begann ca. 11:00 Uhr, und am Nachmittag wollten zwei Spieler und der SL die Heimreise antreten. Die Zeiteinteilung ist für eine planvolle Steuerung der Handlung entscheidend; ich beschloss also, dass das Spiel 14:00 Uhr enden und sich bis dahin ein dramatischer Abschluss einstellen sollte.

Um es schon jetzt ganz deutlich zu sagen: das bedeutete nicht, dass ich die Figuren am Ende an einer bestimmten Stelle oder Szene haben wollte. Meine Agenda war allgemein: die Spannung soll zunehmen, am Schluss muss was Dramatisches passieren. *Was genau* das sein wird, soll sich erst aus dem Fluss der Handlung ergeben.

Leitung im Spiel

Als Spielleiter verwende ich zwei wesentliche Methoden:

- nichtlineare Vorbereitung von Schauplätzen, Figuren und Schlüsselinformationen, die erst zur Spielzeit durch die Aktionen der Spieler zu einer folgerichtigen Handlung verwoben werden
- Spannung und Zeitdruck durch aus dem Spiel motivierten Handlungs- und Entscheidungszwang

All dies erkläre ich genauer in meinem [Buch „Methodische Spielleitung“](#).

Vor dem Spiel lagen als Schauplätze die Stadt mit Markt, Gasthäusern, akileanischer Handelsstation sowie einigen wichtigen Figuren vor; außerdem ein Gasthof auf dem Weg ins Gebirge, eine Schlucht mit einem geheimen Lager sowie einige Handelsreisende. Die genannten Figuren hatten jeweils eigene Absichten, die sie im Laufe des Spieles zu erreichen versuchten. So stand fest, dass der Verwalter der Handelsstation einen letzten, bereits halbherzigen Versuch unternehmen wird, den Herrscher der Stadt milder zu stimmen; es gab eine Intrige in der Garde, in der ein aufstrebender Leutnant versucht, den ihm zu zurückhaltend agierenden Hauptmann zu beseitigen; und schließlich bereiten sich die Akileane des Gebirges bereits auf den Angriff vor.

Zu Beginn ging es mir um eine Vorstellung der beteiligten Kräfte und deren Konflikte. Die Figuren gingen aus eigenem Antrieb zu einem Dorf vor der Stadt, also postierte ich dort einen Händler und einen Bauernhof-Imbiss, wo sie erste Eindrücke und Informationen über die Verhältnisse sammeln konnten. An der strategisch wichtigen Furt des Flusses, über die man zum Stadttor gelangt, machten sie Bekanntschaft mit der Militärpräsenz und überhöhtem Zoll. In der Stadt selber trafen sie naturgemäß die Palette der Beteiligten: Militär, murrende Händler, Verwaltungsbeamte. Die Spieler hatten nun einen Überblick über die Interessengruppen und deren Konflikte. Dieser Teil des Spieles endete passenderweise mit einer Übernachtung.

Nach dieser ruhigen, konfliktfreien, daher zugegeben auch wenig spannenden Phase wollte ich als nächstes die Schraube etwas anziehen und die Figuren in den Konflikt einbinden. Da hier nicht tumb gerailroadet wird, formulierte ich sozusagen Angebote an Spieler. In diesem Fall trafen sie auf

den Verwalter der Handelsstation, der gerade vom den geheimen Kriegsvorbereitungen seines Volkes erfahren und sogleich den Herrscher der Stadt aufgesucht hatte, um einen bewaffneten Konflikt doch noch zu verhindern – vergeblich. Die Spieler nahmen die erregt herausstürmende Figur zwar wahr, sprachen sie aber nicht an und folgten ihr auch nicht. Sie merkten sich lediglich ihr Aussehen. Eine Wirkung in Richtung „oh, hier läuft irgendwas schlecht“ war damit sicher erzielt, insgesamt verstrich dieser Anknüpfungspunkt aber ungenutzt.

Als nächstes das Gespräch mit dem Stadtkämmerer. Ihrem Auftrag folgend versuchten die Spielerfiguren, günstige Bedingungen für Händler ihres Clans auszuhandeln. Ihre Angebote konnten den Kämmerer allerdings wenig überzeugen. Ich selbst sah mich nach dem ausgeschlagenen Anknüpfungspunkt immer noch vor der Aufgabe, eine Bindung an den sich anbahnenden Konflikt zu forcieren. Die Spieler hatten nun selber ohne großes Zutun von meiner Seite eine Situation geschaffen, in der ein Tauschhandel ein sinnvolles und motiviertes Werkzeug abgab. Es bestanden mehrere Möglichkeiten für die Gegenleistung, die der Kämmerer verlangt haben könnte:

- Auskundschaften der akileanischen Handelsstation im Ort
- Auskundschaften eventueller akileanischer Truppenbewegungen nahe der Stadt
- Überbringen einer Nachricht an akileanische Offizielle

Die Entscheidung fiel hier aufgrund der knappen Spielzeit. Da die Akileane bereits Truppen in der Nähe zusammenzogen, war eine Kundschaftermission außerhalb der Stadtmauern eine gute Möglichkeit, den Hintergrundkonflikt etwas schneller zur Eskalation zu bringen. Das Entdecken feindlicher

Truppen versprach Gefahr, Kampf, entscheidenden Einfluss auf wichtige Vorgänge und generell das Gefühl, im Mittelpunkt der Handlung zu stehen.

Für eine Steigerung des Unwohlseins reichte mir dies noch nicht aus. Ich griff zum vorbereiteten Handlungselement „Angriff auf Akilean“: Gerade als die Figuren aufbrechen wollen, wird ein toter Akilean in der Stadt gefunden, der durch einen kargadische Assasinen im Auftrag einer Handelsgilde getötet wurde – als Warnung und Rache an den Akileanen, in deren störrischer Haltung gegenüber dem Herrscher einige den eigentlichen Grund im schwelenden Konflikt sahen. Da der Mord durch einen Angehörigen der Rasse zweier der Spielfiguren erfolgte, bot sich auch hier Drohpotential an. Die Figuren waren aber bereits zum Verlassen der Stadt entschlossen und brachen nun um so eiliger auf. Der Mord hatte aber zur Folge, dass alle akileanischen Händler umgehend die feindselig gewordene Stadt verließen. Die Lage, in der sich die Figuren bewegten, spitzte sich immer mehr zu.

Es war nun an der Zeit, dass die Figuren durch eine Begegnung mit der Gegenseite in ein Entscheidungsdilemma und in eine wirklich bedrohliche Situation gerieten. Als Anknüpfungspunkt schickte ich einen freundlich gesonnenen akileanischen Händler des Weges, der Neuigkeiten aus der Stadt brachte und ein Geschäft vorschlug. Tatsächlich debattierten die Spieler nun eine ganze Weile, ob man lieber die Gegend erkunden oder doch den Händler begleiten und sich an akileanische Offizielle wenden sollte. Erkunden siegte, und damit hatten die Spieler selbst die Weichen für die folgende Handlung gestellt: ein stadtnahes Lager an einem unzugänglichen Hang wurde entdeckt, Wachen bemerkten die Figuren, es kam zum Kampf. Dabei wurden die Figuren verletzt, eine Wache getötet, eine andere nach wechselseitiger Verfolgung

mit einem erbeuteten Katana-ähnlichen Schwert überwältigt und gefangen genommen. Der Kampf, der an einem Hang zwischen Wurzeln und Geröll stattfand, hätte dramatischer sein können, bildete aber nichtsdestotrotz einen Höhepunkt, dem sich ein Umschwung mit einer fallenden Handlung bis zur Katastrophe anschloss, um mal dramentheoretisch zu sprechen.

Die angeschlagenen Figuren kehrten mit Informationen und Gefangenem in die Stadt zurück. Eigentlich wollten sie erneut zum Kämmerer, um ihren Handel abzuschließen. An diesem Punkt der Handlung erschien mir das zu lapidar. Also griff ich zu einer lange zurückgehaltenen Figur, nämlich zu Rontlog, dem lokalen Despoten. Von den Spielern erhielt er endlich einen Beweis für akileanische Aggression als Legitimation seiner Repressalien. Aus diesem Anlass ließ er die Stadtbewohner auf dem großen Markt vor seinem Sitz versammeln und trat höchstselbst in Prunkrüstung heraus, um den Gefangenen hinzurichten und damit den Krieg zu erklären. Damit endete das Abenteuer, und zwar fast genau 14:00 Uhr.

Als kurz angespielten Epilog erzählte ich, dass der Angriff der nunmehr entdeckten Akileane noch in der selben Nacht erfolgte und die große Schlacht begann. Die verletzten Figuren, die die Stadt nicht mehr verlassen durften, fanden in einem Keller bei niedrigerer, aber sicherer Tätigkeit Zuflucht.

Gutes und Schlechtes

Das Spiel war sicher kein Idealbeispiel für meine Art der Spielleitung. Einige Elemente funktionierten besser, einige schlechter.

Von meinen Spielleitungsparadigmen ausgehend werte ich als gelungen:

- konsistente, sich steigernde und sauber ab-

geschlossene Handlung in der vorgegebenen Spielzeit

- natürlich ergebnisoffener Verlauf, deren Verlauf von den Spielern in freier Entscheidung substantiell beeinflusst wurde
- für alle die das mögen einige schöne Szenen für das innere Auge: Kampf an Schluchten und Abhängen, dramatische Kriegserklärung eines Stadttyrannen

Was ich aus meiner Sichtweise nicht gut gemacht habe:

- kein Antagonist aufgebaut: sorgt man dafür, dass sich die Figuren zeitig im Spiel einen Feind machen, lässt sich dieser in Richtung Höhepunkt sehr schön als Druckmittel, Plänestörer und überraschende Wendung einsetzen
- kein Hetzen durch Alternativen: diese Methode hätte sich für Erkundung und Kampf angeboten. Stattdessen normaler Kampf, schon kritisch, aber nicht Druck erzeugend; eine Spielerfigur, die entfernt wartete, wurde von mir währenddessen gar nicht einbezogen. Nicht schön, nicht vorzeigbar, aber passiert.

Was ich anders als mit meiner sonstigen Runde gemacht habe:

- keine fortgeschrittenen Erzähltechniken: Intro, Blenden oder Zeitsprünge erfordern meiner Erfahrung nach, das man sich am Tisch schon etwas kennt und eine ähnliche Philosophie hat. In einer Einstiegsrunde über nur drei Stunden mit nichtmenschlichen Rassen als Figuren und zwei ARS-Bloggern am Tisch schien mir das deplatziert.
- kaum Figurenspiel eingefordert: wie selbst [ARS-Blogger schreiben](#), sind Einfühlen in

und Ausspielen der Spielfigur entscheidend für ein dramatisch orientiertes Rollenspiel. Auch hier gilt aber, dass man sich untereinander und die Hintergrundwelt gut kennen muss. Nach nur wenigen gemeinsamen Spielstunden fordere ich von keinem Spieler einen überzeugenden Hundemenschkämpfer. ;)

So, damit habe ich die Überlegungen hinter den wesentlichen Spielleiterentscheidungen meiner Runde auf dem 2. PESA-Gipfel offengelegt. Es möge nützen.

Florian Berger, im Januar 2009