

DER EINSATZ VON DSA-SOUNDTRACKS

Atmosphäre ist das A und O eines gelungenen Rollenspielabends. DSA-Soundtracks werden Sie dabei nach Kräften unterstützen! Damit das gelingt, soll es hier ein paar allgemeine Hinweise zum Einsatz unserer Musik geben.

I. LOOPS UND EREIGNISMUSIK

Unsere Musikstücke sind unterteilt in sogenannte „Loops“ - gekennzeichnet mit „L“ - und Ereignismusik („E“). Loops lassen sich „auf Repeat stellen“, so dass sich eine musikalische Daueruntermalung für lange Spielsequenzen wie z. B. Kämpfe ergibt. Ereignismusiken sind auf die Vorlesetexte in den Abenteuerbüchern abgestimmt, sollten aber am besten vorher einmal trocken geübt werden (es lohnt sich!). Häufig leitet eine Ereignismusik einen Loop ein. Solche zusammengehörigen Stücke sind immer am gleichen Titel zu erkennen.

Beispiel: Im Soundtrack zu „Die Wandelbare“ gibt es ein Stück „Der letzte Gegner – E“ und eines mit dem Titel „Der letzte Gegner – L“. Zum Vorlesetext lässt der Spielleiter das erste Stück laufen. Der sich anschließende Kampf wird durch zweite Stück nahtlos weiterbegleitet. Jetzt kann der Spielleiter auf „Repeat“ stellen.

2. THEMEN UND WIEDERKEHRENDE MELODIEN

Unsere Stücke greifen innerhalb eines Soundtracks und auch darüber hinaus auf wiederkehrende motivische Elemente zurück. So erklingt z. B. in allen Soundtracks das gleiche (bzw. angepasste) Hesinde-Thema, wenn die Helden mit der Hesindekirche in Kontakt kommen – also Ohren auf! Wiederkehrende Themen können auch regionsbezogen sein. In „Die Wandelbare“ stellen wir z. B. erstmals das „Almada-Thema“ vor, was als akustische Landmarke über diesen Soundtrack hinaus bestehen bleiben wird.

3. LAUTSTÄRKE UND DAUERUNTERMALUNG

Musik soll das Rollenspielerlebnis verstärken, darf aber nicht dabei stören. Darum sollte jeder Spielleiter ein gewisses Fingerspitzengefühl dafür entwickeln, wieviel oder wie wenig Musik in einer Szene benötigt wird. Folgendes Schema funktioniert laut eigener Erfahrung in der Regel recht gut: zu Beginn einer Szene darf die Musik generell etwas lauter sein, für den richtigen Vorlesebeginn achten sie auf unsere Hinweise bei den einzelnen Stücken. Bei etwas erhöhter Musiklautstärke ist der Spielleiter gezwungen etwas lauter zu sprechen, die Spieler werden umso gespannter zuhören. Im Laufe der Szene sollte man die Musik etwas herunterdrehen, vielleicht auch ganz ausstellen, um dann, sobald die Spannung nachlässt, wieder etwas mehr geben zu können.

4. MUSIK HÖREN OHNE ROLLENSPIEL..

... geht auch :)

Drucken Sie sich am besten die nächste Seite aus und befestigen Sie die Übersicht an ihren Spielleiterschirm. Dann behalten Sie garantiert den Überblick.

Viel Spaß wünscht das DSA-Soundtracks Team!

DIE WANDELBARE SOUNDTRACK

PRODUZIERT VON DSA-SOUNDTRACKS
WWW.DSA-SOUNDTRACKS.DE

Die verwendeten Themen:

A = Almada
P = Punin
H = Hyzindaya
EP = Echsenpriester
E = Echsen
S = Skrechu
Hes = Hesinde / Draconiter

NR.	ÜBERSCHRIFT	SEITE	THEMEN	STIMMUNG
1	Yaquirperle / Almada (L)	7	A	almadanisch
2	Über Hyzindaya (L)	8	H, EP	friedlich, neutral
3	Die Ankunft / Punin (L)	9	P, A	lebhaft, freudig
4	Zu später Stunde (E)	9	H	bedrohlich, Horror
5	Bei den Draconitern (E)	11	Hes, A	erhaben
6	Bei den Draconitern (L)	11	Hes	erhaben
7	Hyzindayas Stimme (E)	14	H, EP	zwiespältig
8	Gegenspieler (L)	18	S	Action, Verfolgung
9	Überfall (L)	19	Hes, S	Kampf, exotisch
10	Unter Ratten (L)	20		Horror, Dungeon
11	Das Echsennest (L)	21	S	Kampf, exotisch
12	Der letzte Stein (E)	22	H, EP	beschwörend
13	Das verlassene Dorf (E1)	28		ruhig
14	Das verlassene Dorf (L)	28		ruhig, neutral
15	Das verlassene Dorf (E2)	29		steigernd
16	Die Maske fällt (E)	32	S	Steigerung, Horror
17	Eintritt in die fremde Welt (L)	32	E	Mystisch, urtümlich
18	Die Globulen – Blütezeit (L)	34	E	Mystisch, urtümlich
19	Die Globulen – Niedergang (L)	34	E	dramatisch, urtümlich
20	Das Gedächtnis des Lebens (L)	40	E, Hes	Ritual
21	Die Erweckung (L)	44	H, EP	dramatisch
22	Der letzte Gegner (E)	45	S	Steigerung, Horror
23	Der letzte Gegner (L)	45	S	Kampf, monströs
24	Erwacht / Epilog (L)	46	EP, H	Ruhig, melancholisch

STÜCKINFORMATIONEN ZUM „DIE WANDELBARE“ SOUNDTRACK

1. Yaquirperle / Almada (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: Vorlesekasten S. 7 bis „Vater und Tochter“

Verwendete Themen: Almada

Stimmung: almadanisch

Dieses Stück thematisiert die schönen und temperamentvollen Seiten Almadas und seiner Bevölkerung. Sie können es grundsätzlich bei Reisen durch Almada einsetzen. Deutlich zu hören, das Almada-Thema, am Anfang gespielt von der Flöte.

2. Über Hyzindaya (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 8

Verwendete Themen: Hyzindaya, Echsenpriester

Stimmung: friedlich, neutral

Hysindayas Schicksal ist das zentrale Thema des Abenteuers. Machen Sie dies den Spielern ruhig von Anfang an klar, indem sie dieses Stück einsetzen während der Vater den Helden von seiner Tochter erzählt. Hysindayas Themen taucht in vielen Stücken des Soundtracks auf und ist hier erstmals in der Flöte gleich zu Beginn zu hören. Da in ihr bereits die Reinkarnation des Echsenpriesters schlummert, wird auch das Echsenpriesterthema – noch etwas versteckt – hörbar.

3. Die Ankunft / Punin (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 9 und bei Ausflügen in der Stadt

Verwendete Themen: Almada, Punin

Stimmung: lebhaft, freudig

Vorlesebeginn: Nach dem Erklängen der ersten führenden Melodie

Die mittelaventurische Metropole und Hauptstadt Almadas wird durch typisch almadanische Klänge charakterisiert. Geschäftige Straßen sowie die Schönheit spiegeln sich in der Musik wieder, dementsprechend vielseitig lässt sich die Musik einsetzen.

4. Zu später Stunde (E)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 9

Verwendete Themen: Hyzindaya

Stimmung: bedrohlich, Horror

Beginnen Sie das Vorlesen direkt mit dem Einsatz der Musik. Das Stück zeichnet plastisch den etwas obskuren Verlauf des Traums und das anschließende Erwachen nach. Nicht zu schnell lesen! Deutlich ist in der Musik das Klopfen gegen den Baum bzw. die Tür umgesetzt. Beenden Sie den Traum mit dem Beginn des Hysindaya Themas.

5. Bei den Draconitern (E)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 11

Verwendete Themen: Hesinde, Almada

Stimmung: erhaben

Das Stück steigert sich parallel zur Beschreibung des Draconiterhortes.

Lesen Sie langsam und bedächtig – mit Würde...

Wenn Sie es gut machen, treffen das Wort „almadanisch“ und die Melodie des Almada-Themas aufeinander.

6. Bei den Draconitern (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 11f
Verwendete Themen: Hesinde
Stimmung: erhaben

Das Stück begleitet als Loop die Erkundungen des Draconitertempels durch die Helden. Dem von den Draconitern verehrten Hesindrachen Naclador ist eine spezielle Stelle im Stück gewidmet.
„Lasset die Chöre singen zu Ehren des Drachen und der Herrin der Weisheit!“

7. Hysindayas Stimme (E)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 14
Verwendete Themen: Hyzindaya, Echsenpriester
Stimmung: zwiespältig

Kurz nach Beginn gleich mit dem Lesen anfangen. Der Beckenschlag bei etwa 20 Sekunden markiert die Zischkaute Hyzindayas. Die immer schriller werdende Stimme wird durch die Holzbläsersteigerung im folgenden illustriert. Brillante Spielleiter brüllen das „Erwache!“ kurz vor den Trommelschlägen.

8. Gegenspieler (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 18
Verwendete Themen: Skrechu
Stimmung: Action, Verfolgung

Im Abenteuer „Die Wandelbare“:

Das ständige Hin- und Her zwischen Verfolger und Verfolgtem wird durch die wechselnden Tempi und Intensitäten des Stücks unterstrichen. Starten Sie das Stück sobald der Gegenspieler das erste Mal auftaucht.

9. Überfall (L)

Textstellen im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 19, 28, 32
Verwendete Themen: Skrechu, Hesinde
Stimmung: Kampf, exotisch

Das Stück ist eine Art „universelles Actionstück“ für das Abenteuer „Die Wandelbare“ oder generell beim Kampf gegen „exotische“ Wesenheiten.

In „Die Wandelbare“ soll es vor allen Dingen an drei Stellen eingesetzt werden:

S. 19 mit dem Beginn des zweiten (!) Vorlesetextes

S. 29 für den Kampf gegen die Agentin, nach dem Vorlesetext, also nach dem Stück „Das verlassene Dorf (E2)“

S. 32 evt. nach der Verwandlung der Agentin

10. Unter Ratten (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 20
Stimmung: Horror, Dungeon

Lassen Sie das Stück einen Augenblick wirken, bevor Sie mit dem Vorlesetext auf S. 20 beginnen. Einfach auf „Repeat“ stellen, es wird seine Wirkung nicht verfehlen, Horror vom Feinsten!

11. Das Echsennest (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 21
Verwendete Themen: Skrechu
Stimmung: Kampf, exotisch

Setzen sie das Stück ein, sobald der Kampf gegen die Echsenbrut beginnt.
Generell einsetzbar als horrorlastiges Actionstück mit exotischem Einschlag.

12. Der letzte Stein (E)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 22

Verwendete Themen: Hyzindaya

Stimmung: beschwörend

Hyzindayas entscheidende Begegnung mit dem Wegweiser muss wirklich langsam mit Pausen gelesen werden. Nach dem verklingen des Hysindayathemas hört man den Aufbau der im Text beschriebenen Präsenz. Der zweite Absatz soll zusammenfallen mit dem Einsatz der Trommel. Der letzte Absatz („Ein Glühen..“) soll bei ca. 0:55 begonnen werden.

13. Das verlassene Dorf (E1)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 28

Stimmung: ruhig

Eine dem Vorlesetext auf S. 28 angepasste Musik. Nicht zu schnell lesen, dann hört man im Stück schön die Sonne untergehen.

14. Das verlassene Dorf (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 28

Stimmung: ruhig, neutral

Zwischen den beiden Vorlesetexten S.28 / S. 29 lässt man dieses Stück als Loop laufen.
Generell gut als „Lückenfüller“ bei ruhigen Szenen geeignet.

15. Das verlassene Dorf (E2)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 29

Stimmung: steigernd, Horror

Beginnen Sie mit dem Lesen kurz nach Beginn des Stücks. Bei gutem Timing des Vorlesens lassen sich Text und Musik sehr gut synchronisieren (z. B. Schleiereule und Käfer). Für den Kampf im Anschluss können Sie Stück 9 „Überfall“ einsetzen.

16. Die Maske fällt (E)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 32

Verwendete Themen: Skrechu

Stimmung: Steigerung, Horror

Dieses Stück mit seinen an den Nerven zerrenden schrillen Klängen und dem schrägen Skrechu Thema in den Streichern sollte nicht zu leise gestellt werden. Gut gelesen ist die Länge von Stück und Text exakt gleich.

Im Anschluss kann wieder Stück 9 „Überfall“ als Kampfmusik verwendet werden.

17. Eintritt in die fremde Welt / Globule Bauzeit (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 32

Verwendete Themen: Echsen

Stimmung: Mystisch, urtümlich

Starten Sie das Stück sobald die Helden den Wasserfall durchqueren. Es ist generell als Hintergrundmusik für die Jetztzeit und die Globule der Aufbauzeit gedacht.

Der urtümlich wilde Charakter machen es geeignet für alle Szenen in denen sich Helden in fremden Zivilisationen und Welten bewegen.

18. Die Globulen - Blütezeit (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 35ff

Verwendete Themen: Echsen

Stimmung: Mystisch, urtümlich

Im Abenteuer die Wandelbare:

Für jede Globule gibt es ein Musikstück, so auch für die Blütezeit. Verwenden Sie das Stück sobald die Helden den Zeitsprung in die Blütezeit gemacht haben, und danach auch nur innerhalb dieser Zeitschiene. Es unterstreicht die Fremdartigkeit der Welt in der sich die Helden als Achaz bewegen. Den Wechsel in eine andere Zeitschiene unterstreichen sie durch Wechsel der Musikstücke.

Allgemeine Verwendung:

Der urtümliche Charakter macht es geeignet für alle Szenen in denen sich Helden in fremden Zivilisationen und Welten bewegen.

19. Die Globulen - Niedergang (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 35ff

Verwendete Themen: Echsen

Stimmung: dramatisch, urtümlich

Im Abenteuer die Wandelbare:

Für jede Globule gibt es ein Musikstück, so auch für die Zeit des Niedergangs. Verwenden Sie das Stück sobald die Helden den Zeitsprung in die Zeit des Niedergangs der Echsenkultur gemacht haben, und danach auch nur innerhalb dieser Zeitschiene. Der Charakter ist deutlich dramatischer als jener der anderen Zeitebenen und weist auf das Ende der Echsen im Tal hin.

Allgemeine Verwendung:

Der urtümliche Charakter macht es geeignet für alle Szenen in denen sich Helden in fremden Zivilisationen und Welten bewegen.

20. Das Gedächtnis des Lebens (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 40 grauer Kasten

Verwendete Themen: Echsen

Stimmung: Ritual, beschwörend

Im Abenteuer die Wandelbare:

Wenn die Helden in der Blütezeit Zeugen des Rituals am Gedächtnis des Lebens werden, setzen Sie dieses Stück als Loop ein.

Allgemeine Verwendung:

Für düstere Rituale hervorragend einsetzbar.

21. Die Erweckung (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 44

Verwendete Themen: Hysindaya, Echsenpriester

Stimmung: dramatisch, beschwörend

Im Abenteuer die Wandelbare:

Die rollenspielerisch wohl wichtigste Szene des Abenteuers – das Überzeugen Hysindayas am

Gedächtnis des Lebens – wird durch dieses spannungsgeladene Stück untermalt. Wenn sich abzeichnet, dass die Helden Hysindaya überzeugen können, faden Sie das Stück langsam aus und wechseln zum Vorlesetext auf S. 45 und dem entsprechenden Stück Nr. 22 „Der letzte Gegner (E)“.

22. Der letzte Gegner (E)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 45

Verwendete Themen: Skrechu

Stimmung: Steigerung, Horror

Im Abenteuer die Wandelbare:

Der Endkampf an der Schlangengrube wird durch einen längeren Vorlesetext eingeleitet, der bei entsprechender Übung und langsamem Lesen haarklein durch die Musik nachgezeichnet wird. Den Golem werden Sie deutlich hören!

23. Der letzte Gegner (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 45

Verwendete Themen: Skrechu

Stimmung: Kampf, monströs

Im Abenteuer die Wandelbare:

Der Endkampf gegen den Golem: erdig, groß, massiv...

Allgemeine Verwendung:

Für Kämpfe gegen wirklich große, grobschlächliche Wesenheiten.

24. Erwacht / Epilog (L)

Textstelle im Abenteuer „Die Wandelbare“: S. 46

Verwendete Themen: Hysindaya, Echsenpriester

Stimmung: ruhig, melancholisch

Im Abenteuer die Wandelbare:

Der Abschied der gewandelten Hysindaya, ihr letztes Gespräch mit den Helden und der Ausklang des Abenteuers sollen durch dieses Stück versinnbildlicht werden. Die klangliche Ähnlichkeit zu Stück 02 ist beabsichtigt, der Kreis schließt sich.