

narratur

Nummer 1 / September 2020
www.narratur.de



Vorwort	2
Gemeinsam auf eine Reise gehen.	4
Eine Gruppe bilden.	7
Die Moderatorenrolle	9
Die Ebenen des Erzählens und Erlebens	10
Erfinden. Die Metaebene	12
Den Rahmen bauen	12
Das Sortierspiel	14
Figuren, Beziehungen und Motive	16
Die Charaktererschaffung	17
Der Übergang zum Erzählen	20
Auf der Erzählebene	22
Erleben - im Szenenspiel	23
Safety Tools	24
Der Inspirationsgenerator	26
Starter	32
Nachwort	38



Heft für gemeinschaftliches Geschichtenerleben

Vorwort

Dies ist die erste Ausgabe von **narramur**, dem Heft für gemeinschaftliches Geschichtenerleben. Es ist ein Projekt, das der gemeinschaftlichen menschlichen Kreativität nachgeht. Menschen erzählen sich die Welt und wer oder was sie in dieser Welt sind. Wir uns selbst, unseren Kindern und Bekannten, usw. Dabei ist nicht ausschlaggebend, ob wir dies mit Schrift, Bildern, Zeichnungen, Sprachen, Drucken, Computers-, Brett-, Karten- und Rollenspielen, Filmen, Fotos, Geräten, Nutzeroberflächen oder irgendeinem anderen Medium tun.

Wir zeigen uns gegenseitig die Welt wie wir sie verstehen und versuchen zu verstehen was wir gezeigt bekommen. Wir tauchen in die Welt ein und schaffen uns darin Bedeutung, Gefühl und Gewicht.

Hier geht es um Methoden und Techniken des gemeinschaftlichen Erzählens, Spielens und Erlebens von Geschichten, die einen Effekt, Einschlag und Bedeutung für unser Leben haben können oder uns einfach nur gut unterhalten. Es geht um Rollen- und Erzählspiele, möglicherweise aber auch andere Formen des gemeinschaftlichen Schaffens von Bedeutung. Wenn Menschen zusammenkommen, sich gegenseitig offen die Welt zeigen und bereit sind gemeinsam eine neue zu schaffen, dann kann Magisches geschehen, dann kann Neues in die Welt kommen, Glück aufleuchten. Das ist das Ziel. Darum geht es.

Das Thema von **narramur** ist weniger dieses oder jene Rollenspielsystem oder Setting im Besonderen, sondern Ideen und Ansätze, wie tolles, tiefes und bedeutsames Rollen- und Erzählspiel gelingen kann.

Der erste Fanzine-Wettbewerb des System Matters Verlages ist der Auslöser, dass dieses Projekt das Licht der Welt erblickt. Die Forderung war, innerhalb von drei Monaten ein Fanzine aus dem Boden zu stampfen und ins Rennen zu werfen. Das war der Startschuss für mich meine Schubladen zu leeren, Ideen und Gedanken zu sammeln und zu Papier zu bringen, um etwas anzufangen das weitergehen kann, wenn es auf Interesse stößt.

Die Site www.narramur.de soll das Labor, Sammelbecken und der Spielplatz für das Nachdenken und Ausprobieren gemeinschaftlichen Geschichtenerzählens sein, aus dem immer mal wieder ein gedrucktes Heft erwächst.

Momentan starte und betreibe ich dieses Experiment alleine und hoffe auf zukünftige Mitstreiter und Mitstreiterinnen. Das heißt auch, dass alle Texte, Bilder, Fehler und Irrtümer hierin von mir sind. Das den Bildern und Illustrationen in diesem Heft zugrundeliegende Bildmaterial stammt entweder von mir oder der Site www.unsplash.com und ist ohne Angabe der Autorinnen und Autoren nutzbar. Vielen Dank für diese Möglichkeit.

Vielen Dank auch den Leuten von System Matters für ihren tollen Einsatz und großartige Arbeit für unser gemeinsames Hobby und die Idee dieses Wettbewerbes, ohne den es **narramur** nicht geben würde.

Wenn ich eine geschlechtliche Form eines Wortes verwende, sind immer alle Formen der geschlechtlichen Zuordnung gemeint. Wenn ich also z.B. von Spielern spreche, sind auch die Spielerinnen gemeint. Ich habe andere Formen und Schreibweisen ausprobiert, aber das hat den Text schwieriger zu lesen gemacht.

Über Feedback, Kommentare und Mitarbeit jeder Art freue ich mich sehr.

Viel Spaß beim Lesen, gemeinsamen Spielen und Geschichtenerleben.

Sascha Pogacar

Impressum

Verantwortlich

Sascha Pogacar
Lenoirstraße 6
34119 Kassel

sascha@pogacar.net
www.narramur.de

Gestaltung, Text und Redaktion

Sascha Pogacar

Feedback

Julia Dernbach

Grafik und Illustration

Sascha Pogacar

Verwendetes Bildmaterial

Unsplash.com

Druckerei

www.WirmachenDruck.de

Ausgabe

Nummer 1 / 9. 2020

Auflage

1: 200 Stück



Gemeinsam auf eine Reise gehen.

Wir Menschen leben in Geschichten. Das Erzählen und Erfahren von Bedeutung durch Geschichten gehört zu uns wie das Atmen, der aufrechte Gang, das Benutzen von Werkzeugen und die Schrift. In Geschichten verhandeln wir Probleme und Fragen; es werden Herausforderungen gemeistert, Optionen durchgespielt und mit Figuren gelebt, gelitten und geliebt. Wir genießen gute Geschichten. Sie bringen uns zum Weinen und Lachen, befreien uns von Ängsten oder machen uns genussvoll welche.

Geschichten zeigen uns neue Wege in eine für uns gangbare Zukunft oder versperren unmögliche. In Geschichten decken wir unser Verhalten, Denken und Lieben auf und erschließen neue Wege des Lebens. Durch gute Geschichten geraten wir emotional und rational in Bewegung.

Wenn wir uns gegenseitig unsere Geschichte oder die von anderen erzählen, finden wir als Menschen zusammen, bilden Gemeinschaften, entdecken gemeinsame Ziele und Wege diese zu erreichen. Geschichten können Revolutionen auslösen, Kriege beenden, Katastrophen abwenden oder helfen sie zu überleben. Im besten Fall erschüttern sie uns, schlagen in uns ein wie ein Blitz und hinterlassen uns zunächst verstört aber verändert und machen ein neues, reicheres Leben möglich. Gute Geschichten sind Reisen zu anderen Menschen, in andere Welten und zu uns selbst.

Wir sind es gewohnt Geschichten vorgesetzt zu bekommen. Meistens werden Geschichten von wenigen Menschen produziert und von anderen konsumiert. Was geschieht aber, wenn wir unser soziales und schöpferisches Selbst wiederentdecken und mit ein paar anderen Menschen gemeinsam Geschichten erzählen, spielen und erleben?

Das Rollen- und Erzählspiel ist eine Form in der das Gelingen kann. Es gibt aber auch andere Formen, die wir von Abenden am Lagerfeuer, dem Improvisationstheater oder den Geschichten kennen, die wir als Kinder gemeinsam erfanden. Oft haben wir die Lust am gemeinschaftlichen Erzählen irgendwann verloren und sind Konsumenten geworden.

Wenn wir uns das gemeinsame Erzählen von Geschichten wieder zu eigen

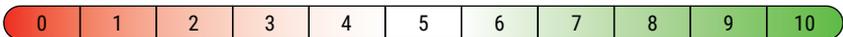
machen, betreten wir einen Raum in dem wir den sichern Boden von vorproduzierten Geschichten verlassen. Bei gemeinsam erzählten Geschichten lassen wir uns auf die Ideen, Gedanken und Gefühle anderer Menschen ein und gehen in Resonanz mit ihnen.

In diesem Heft versammeln sich Ideen, Gedanken und Experimente zum gemeinschaftlichen Erzählen und Erleben von Geschichten. Es sind keine in Stein gemeißelten Regeln und Gesetze, sondern Vorschläge, Gedanken, Experimente und Konzepte, die nur in der tatsächlichen gemeinsamen Erzählung, dem gemeinsamen Erzähl- oder Rollenspiel am Lagerfeuer, am Tisch oder in der gemeinsamen Videokonferenz real werden können.

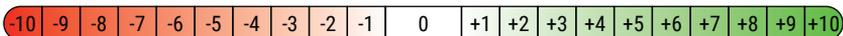
Was dir nicht gefällt, lass einfach weg und benutze, was dir zusagt. Was du auf jeden Fall brauchen wirst sind drei-vier Menschen, mit denen du dich für eine gewisse Zeit treffen musst (mindestens vier Stunden - online oder offline), um eure Geschichte zu erzählen oder einen ersten Einstieg in sie zu finden.

Ich verwende Skalen, die im Laufe dieses Heftes manchmal wiederkommen werden. Es gibt sie in zwei Arten:

1. Die erste Skala beschreibt, in wieweit etwas existiert oder wichtig ist oder nicht. Sie reicht von 0 bis 10, wobei 0 nicht vorhanden bedeutet und 10 das volle Maß des Möglichen darstellt. 5 ist der Durchschnitt.



2. Die zweite Skala beschreibt die relative Qualität von etwas zum normalen menschlichen Durchschnitt, der bei 0 liegt. Absolut schlechte Abweichungen liegen bei -10 die absolut positiven Abweichungen vom Durchschnitt liegen bei +10.



Diese Skalen machen es recht einfach Elemente eindeutig zu bewerten und zu beschreiben. Dafür werden sie benutzt.

Ich verwende hier auch öfters Würfel und benutze gerne dabei zehnsseitige

Würfel (W10), die es in jedem bessern Spiel Laden zu kaufen gibt.

In jedem Moment, wenn Menschen sich auf gemeinsame Abenteuer einlassen, kann Magie wirken und Großes, Unvorhergesehenes entstehen. Es ist immer ein Experiment mit ungewissem Ausgang, bei dem auch das Risiko besteht, dass der Versuch zu einem belanglosen Häufchen Asche verglimmt. Das ist das Risiko, das ist das Leben, das ist das Spiel.

Es erfordert Mut, sich auf gemeinsame Abenteuer einzulassen. Vor allem heute, in Zeiten, in denen alte Antworten nicht mehr funktionieren und wir neue Antworten auf neue Fragen brauchen, benötigen wir Mut, gemeinsame Kreativität und Freude am Finden neuer Antworten. Wo würde uns das besser gelingen als im gemeinsamen Spiel dessen Grenzen weiter sind, als man es sich alleine jemals hätte vorstellen können?



Eine Gruppe bilden.

Gemeinschaftliches Erzählen braucht andere Menschen. Wir brauchen die anderen, um ihnen etwas zu erzählen und erzählt zu bekommen. Alle Teile einer Gruppe sind gleichermaßen verantwortlich für das Gelingen des gemeinsamen Spiels. Niemand hat mehr oder weniger Verantwortung.

Die erste Phase des gemeinschaftlichen Geschichtenerzählens ist das Kennenlernen, das Besprechen der Ziele und Wünsche und das Abstimmen der jeweiligen Vorstellungen aller Gruppenmitglieder, um ein für alle passendes Spielerleben zu ermöglichen. Dieses erste Abstimmen nennt man oft „Session Zero“. Sie kann bei kurzen, spontanen Spielen und Menschen, die sich schon kennen sehr schnell gehen. Aber gerade bei längeren Vorhaben oder wenn Gruppenmitglieder sich noch nicht gut kennen, sollte man sich schon ein paar Stunden Zeit nehmen.

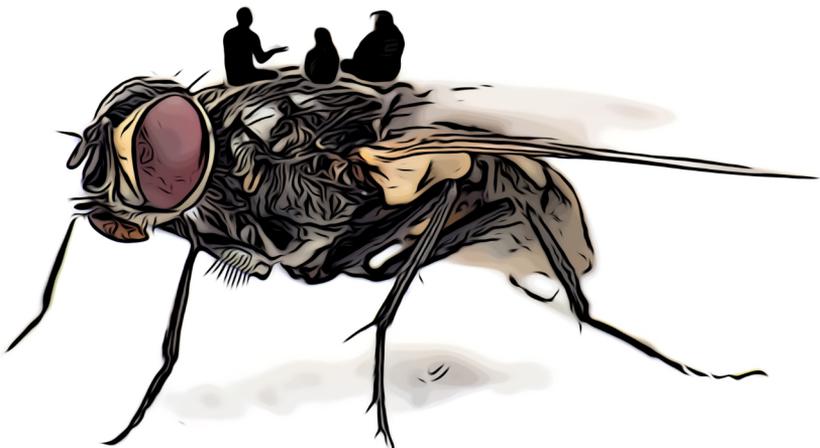
Normalerweise gehen wir automatisch von ein paar Grundannahmen aus, wenn wir mit anderen Menschen in Kontakt treten, oft ist es aber wichtig, sich diese zu vergegenwärtigen oder sich in der Gruppe bewusst zu machen. Am besten sollten die Grundannahmen als verbindlicher Vertrag untereinander gemeinsam verlesen und rituell bestätigt werden.

Hier ein Vorschlag:

„Dies sind unsere Grundannahmen, die wir miteinander teilen:

1. Ich bin in diesen Kreis gekommen, weil ich mit den anderen Mitgliedern eine gemeinsam erzählte Geschichten erleben möchte.
2. Ich lasse mich auf die anderen voll ein und kann mir sicher sein, dass sie es auch tun.
3. Ich behandle alle, wie ich selbst behandelt werden möchte und versuche das zu geben was die anderen brauchen , um selbst auch das Beste geben zu können.
4. Wir haben alle dieselben Rechte und Pflichten.
5. Wir werden alle Fehler machen und sie verzeihen. Uns und den anderen.

6. Alles was sich in diesem Kreis offenbart, bleibt in diesem Kreis.
7. Alles was wichtig ist wird öffentlich gemacht, gesagt oder beschrieben. Alles was nicht öffentlich gemacht wird ist nicht wichtig und spielt keine Rolle.
8. Ich unterbreche nicht und höre offen und aufmerksam zu.
9. Ich sage nur das Wichtige und lasse das Unwichtige weg. Ich drücke mich klar und deutlich aus und fasse mich kurz und prägnant.
10. Ich hüte und schütze den gemeinsamen, sicheren Raum.
11. Ich gebe all meinen Mut, meine Kraft, Kreativität und Phantasie, damit sowohl meine als auch die Wünsche und Träume der anderen verwirklicht werden können. Nur so kann ich sicher sein, dass auch meine Träume und Wünsche in unserer gemeinsamen Geschichte Wirklichkeit werden können.“



Manchmal trafen wir uns einfach so „on the fly“.

Die Moderatorenrolle

Bei Pen & Paper Rollenspielen gibt es meist eine Zweiteilung der Rollen in einer Spielgruppe. Zum Einen gibt es den Spielleiter, der üblicherweise für das Abenteuer, die Umgebung, die sogenannten Nichtspielercharaktere (NSCs) und alles andere der Geschichte zuständig ist. Zum Anderen die Spieler und Spielerinnen die ihre Spielercharaktere (SCs) verkörpern. Die Gruppe sollte sich die Frage stellen, in welchem Maße man diese Aufteilung haben möchte. Diese beiden Rollen zu haben hat sowohl Vor- als auch Nachteile.

Der Spielleiter kann sich eine Welt, ein Abenteuer mit vielen Figuren, Orten und Herausforderungen genussvoll ersinnen und vor dessen Spielern und Spielerinnen ausbreiten, die sich dann voll und ganz auf das Spielen ihrer Charaktere innerhalb dieser Darstellung konzentrieren können.

Der Spielleiter ist aber auf seine eigenen Ideen und individuelle Fantasie beschränkt und kann die Ideen und Vorstellungen der anderen Spieler kaum nutzen. Letztendlich entscheiden aber die Spieler, was sie mit ihren Charakteren in der dargestellten Welt tun. Erfahrungsgemäß überlebt kein noch so gut vorbereitetes Abenteuer den Kontakt mit der Spielgruppe, so dass der Spielleiter das Abenteuer im laufenden Betrieb an die Aktionen der Spieler anpassen muss. Oft ist es auch so, dass sich die Spieler der jeweiligen Charaktere auf ihr Charakterspiel zurückziehen und ihre Verantwortung für das Gelingen des Gesamtergebnisses vernachlässigen. Ebenso kann der Spielleiter sich selbst nicht auf das eigene Charakterspiel konzentrieren, weil er in seiner Rolle noch viele andere Aufgaben zu erfüllen hat.

Wenn man die Rolle der Spielleitung zu der Rolle eines Moderators verändert, die jeder Spieler jederzeit inne haben und auch wieder verlassen kann, verändert sich die Situation. Die Verantwortung für die gemeinsam erzählte Geschichte bleibt bei der Gruppe als Ganzes, so dass jedes Mitglied immer mal wieder in die verschiedenen Rollen und Funktionen im Spiel schlüpfen kann: Spieler, Moderator, Erzähler, Charakter, usw.

Im weiteren Verlauf diese Heftes verzichte ich auf die Rolle der Spielleitung.

Die Ebenen des Erzählens und Erlebens

Wir erzählen dauernd und fortwährend Geschichten. Uns selbst von dem was und wer wir glauben zu sein, was wichtig und bedeutsam oder unwichtig, gut oder schlecht ist. Wie wir uns selbst Geschichten erzählen, erzählen wir sie auch anderen und bekommen sie von anderen auf unterschiedliche Arten und Weisen erzählt. Manche Geschichten halten wir für wahrhaftig, authentisch und wahr, andere für erfunden oder falsch.

Hier geht es darum, dass ein paar Menschen innerhalb der beschränkten Zeit von ein paar Stunden – der Spielzeit – ein möglichst dichtes, intensives, tiefes und befriedigendes Erzählerlebnis erfahren, bei dem jedes einzelne Mitglied dieser Gruppe Erfüllung der eigenen Wünsche erlebt.

In Bezug auf das Erleben während des Spiels gibt es verschiedene Ebenen, die immer wieder durchlaufen werden. Diese sind:

1. Die Metaebene
2. Die Erzählebene
3. Die Erlebensebene

Man startet außerhalb des Spieles und steigt dann über die Metaebene der Planung in das gemeinsame Spiel ein. Danach bewegt man sich gemeinsam über das Erzählen in die lebendige Geschichte aus Aktionen, Szenen, Erzählen und Erleben, um sich bei Bedarf erneut auf der Metaebene darüber klar zu werden, was man wie erlebt hat und in der nächsten Szene erleben möchte, um dann wieder über die Erzählung in eine neue Szene einzutauchen.

Es ist wichtig jede einzelne Ebene wahrzunehmen und zu würdigen. Jede Ebene ist auf ihre Art wichtig für das Gelingen der gemeinsam erlebten Geschichte. **Die Übergänge zwischen den einzelnen Ebenen sind wichtige Schritte im Spiel und müssen immer gemeinsam gegangen werden.**

Manchmal kann es sein, dass ein Spieler oder eine Spielerin noch nicht bereit ist die aktuelle Ebene zu verlassen und in die nächste einzutauchen. Eine gute Gruppe achtet darauf, dass es allen Spielern gut geht und sie bereit für den nächsten Schritt sind.



Erfinden. Die Metaebene

Auf der Metaebene sind wir schon mitten im Spiel. Die Spieler und Spielerinnen tauschen sich auf dieser Ebene jenseits der tatsächlichen Geschichte (Out of Story) *über* die Geschichte, ihre Elemente, Wünsche, Ideen und ihre Performance aus. Hier wird geplant und abgestimmt, beschlossen, überlegt, nachgedacht, gesammelt und ausgesucht. Hier spricht man eher abstrakt, denkt *über* die vergangene oder zukünftige Geschichte *nach* und spricht *über* sie. Die gemeinsame Geschichte wird in der Welt spielen, auf die sich die Gruppe geeinigt hat. Es ist ein Reich der machtvollen Phantasie, in der man jede Welt bereisen, die tiefsten Abgründe und höchsten Höhen erforschen und das Unmögliche wahr ist.

Wie stellt man eine solche machtvolle gemeinsame Phantasie her? Worum soll es in der Geschichte gehen? Welche Fragen drängen auf Beantwortung und auf welche Reise wollen sich alle Spielerinnen gemeinsam begeben? Alle Fragen und Maßnahmen in dieser Phase sind dafür da, dass sich alle Teilnehmerinnen *ein gemeinsames Bild* von den gegenseitigen Wünschen, Ideen und Zielen machen.

Den Rahmen bauen

Jedes Gruppenmitglied bekommt eine eigene Version der folgenden Fragen ausgeteilt und kann sich ganz entspannt mit ihnen für 10 Minuten zurückziehen. Vielleicht haben alle im Vorfeld die Fragen auch schon bekommen und hatten Gelegenheit sich vorzubereiten. Zunächst stellt sich jeder Spieler und jede Spielerin die folgenden Fragen ganz für sich alleine und lässt sie auf sich wirken. Die auftauchenden Antworten und Ideen werden auf einzelnen Kärtchen oder Post-Its festgehalten. Eine Eieruhr oder ein Timer sollte Alarm schlagen, wenn die Zeit um ist.

Hält man sich zu lange mit einer Frage auf und kann sie nicht beantworten, überspringt man sie und kehrt (wenn noch genug Zeit ist) später zu ihr zurück.

1. In was für eine Welt will ich eintauchen und wo soll die Geschichte spielen? In was für einem Szenario und in welcher Zeit soll die Geschichte stattfinden?
2. Was für eine Art Geschichte möchte ich erzählen / erleben? (Romantik, Komödie, Drama, Abenteuer, Detektivgeschichte, Krimi, usw.)
3. Worum geht es genau? Eine verbotene Liebe? Ein Verrat? Eine verlorene Hoffnung oder eine erblühende? Ein Geheimnis, das gelüftet werden will? Gibt es ein Problem, eine Herausforderung, die es zu lösen gilt? Gibt es ein Abenteuer zu bestehen, ein Rätsel oder Konflikt zu lösen?
4. Will ich eine besondere Figur spielen? Ein Name und eine Idee reicht für den Moment
5. Sind besondere andere Figuren, Orte oder Dinge wichtig und sollen auftauchen?
6. Was möchte ich noch in der Geschichte haben oder erleben?

Hier können auch alle mitgebrachten und im Vorfeld erdachten Ideen hinzugezogen werden. Manchmal ist es sinnvoll, dass sich die Spieler in dieser Phase beschränken und nicht mehr als 5-10 Ideen aufschreiben. Auf einer Karte hat nur eine Idee Platz. Dabei muss sie so geschrieben sein, dass auch andere sie aus einem Meter Entfernung gut lesen können. Am besten also in Druckbuchstaben und nicht mehr als 3 Zeilen 8 Worten. In Zeiten von Corona geht das übrigens auch alles virtuell mit Werkzeugen wie Trello, Miro oder Mural, um nur ein paar zu nennen.

Wenn man noch Ideen oder Elemente zur Inspiration braucht kann man den Inspirationsgenerator (ab Seite 26) nutzen.

Nach 10 Minuten endet die individuelle Schreibphase. Jetzt wird durch einen Würfelwurf die Reihenfolge der Vorstellenden festgelegt. Jeder Spieler würfelt mit einem W10, die Person mit dem niedrigsten Ergebnis beginnt. Dann geht es reihum weiter, jeder Spieler stellt seine Ideen

Edward „Ed“
McCullen
- Seemann -

- ROSIE -
Ein alter
Kutter

The old docks
Ein verwunschener
Hafen

den anderen kurz vor und legt sie auf der Tischfläche ab, so dass sie von allen gut zu sehen sind. So entsteht hier nun euer „Storyboard“. Gegebenenfalls passen einzelne Karten schon zu anderen auf dem Tisch oder widersprechen diesen, dann sollten sie jetzt schon spontan zueinander gelegt werden. **In dieser ersten Runde werden keine Ideen kritisiert oder bewertet.** Das eigentliche Auswählen kommt danach. Erst wenn alle Wünsche und Ideen auf dem Tisch liegen, geht es darum ein gemeinsames Verständnis und Klarheit in die Sammlung zu bringen. Lässt sich aus diesen Ideen eine Geschichte formen? Kann man die einzelnen Elemente in Zusammenhang bringen? Widersprechen sich Ideen oder lassen sie sich nur schwer unter einen Hut bringen? Bilden sich Zusammenhänge von zusammengehörigen Elementen? Am besten schauen sich erstmal alle die Gesamtheit der Karten an. Dann kommt das Sortierspiel, bei dem wieder der erste Spieler beginnt.

Das Sortierspiel

Folgende Spielzüge sind möglich und jeder Mitspieler und jede Mitspielerin darf immer nur einen Zug machen. Jede Person hat für ihren Zug maximal zwei Minuten Zeit und es sollten nicht mehr als 5-6 Runden nötig sein, bis sich der Plan für die Geschichte herauskristallisiert hat.



1. Eine Antwort bekommen

Bei diesem Spielzug kann man zu einer Karte eine Frage stellen und eine Antwort bekommen. Dabei sollte die Frage möglichst kurz und prägnant sein und die Antwort ebenso.

2. Eine Idee hinzufügen

Ein Zug kann darin bestehen, dass ein Spieler eine neue Karte der Sammlung hinzufügt. Dabei muss erklärt werden, welchen Sinn und Zweck diese Karte verfolgt und warum sie genau an dieser Stelle liegen soll.

3. Eine Idee entfernen

Eine Karte wird begründet entfernt und außerhalb der Sammlung abgelegt. Damit ist die Karte zunächst aus dem Spiel.

4. Eine Idee zurückholen

Eine Karte, die außerhalb der Sammlung abgelegt wurde, kann begründet zurückgeholt werden. Somit ist die Idee wieder im Spiel.

5. Zusammenhänge bilden

Zusammenhänge bildet man in dem man thematisch zusammengehörige Karten zusammenlegt. Die sortierende Person beschreibt warum sie meint, dass die Karten zusammengehören. Die anderen Mitspieler können unterstützen.

6. Weitergeben

Jede Spielerin kann ihre eigene Aktion aussetzen und an die nächste Person weitergeben.

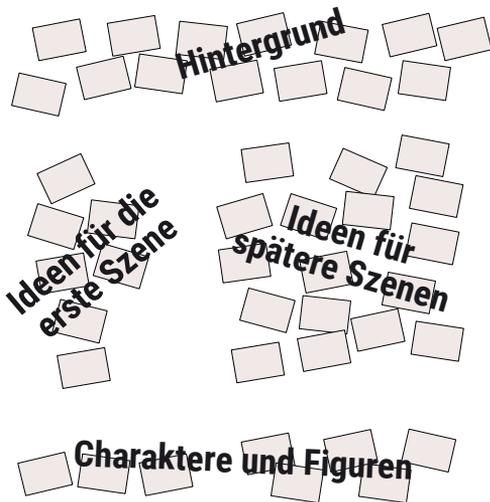
7. Abschließen

Jede Person kann das Abschließen des Sortierspiels fordern, wenn sie am Zug ist. Bestätigen dies alle Mitspieler und Mitspielerinnen, ist das Sortierspiel beendet.

Jedes Gruppenmitglied sollte sich nun ein Bild von dem Hintergrund der Welt, dem Szenario, einigen Elementen und Figuren der Geschichte machen können und Lust auf das Erzählen dieser Geschichte haben. Wenn die Gruppe später noch einmal auf die Metaebene kommt, können noch weitere Karten hinzugefügt oder die Ideen umsortiert werden. Meistens tauchen während des weiteren Spieles spontan Ideen auf, die einfach mit eingebaut werden, ohne dass dafür eine Karte geschrieben wird. Wenn sich ein Detail oder eine Idee als doch nicht so wichtig für die Geschichte erweist, wird sie während des Spieles nicht in die Geschichte mit aufgenommen und tritt nie auf.

Zum Schluß sollten die Karten so ausgelegt werden, dass die Ideen,

1. mit denen die Geschichte beginnen soll auf der linken Seite liegen,
2. die rein zum Hintergrund gehören darüber,
3. die vielleicht im weiteren Verlauf der Geschichte auftauchen rechts,
4. die Charaktere beschreiben darunter.



Wenn die Sammlung nicht vollständig ist, Lücken oder Löcher aufweist und noch viele Fragen offen sind, ist das gut für das kommende Spiel. Denn das heißt, dass noch genug Freiraum für spontane Phantasie vorhanden ist. Vieles wird sich im späteren Verlauf der eigentlichen Geschichte klären, auflösen und verändern.

Sind für den Anfang genug Elemente gesammelt und in Struktur gebracht, geht es in die weitere Vorbereitung des Szenenspiels.

Figuren, Beziehungen und Motive

Bei der gemeinsamen Erzählung sind die Charaktere (die Hauptfiguren) die Motoren der Geschichte. Durch sie wird die Geschichte erlebt, sie handeln, interagieren miteinander und durch ihr Verhalten wird die Geschichte vorangetrieben. Es gibt aber auch andere Figuren, die wichtig sein können, wie unterstützende Personen, Widersacher, Feinde, Familienmitglieder und Freunde, etc. Jetzt geht es zunächst darum die Charaktere zu konkretisieren und festzuhalten, damit sie den anderen Mitspielern gut vorgestellt und dann möglichst plastisch, dicht und intensiv gespielt und verkörpert werden kann. Die anderen Figuren kann man später weiter konkretisieren, wenn das nötig wird. Meist ist es so, dass sich ein Spieler oder eine Spielerin einen Charakter auswählt und dann durchgängig verkörpert. Es ist aber auch möglich die Charaktere während des Spieles zu wechseln.

Am besten man entwirft die Charaktere in der Gruppe, ohne allerdings wichtige und interessante Geheimnisse, Ideen oder Details gleich in Gänze zu verraten. Jetzt sollte sich jedes Gruppenmitglied zumindest einen Charakter wählen und sich einzeln für die folgenden Schritte 15-20 Minuten Zeit nehmen. Stellt den Timer ein und es geht los.

Die Charaktererschaffung

Die folgenden Fragen dienen zur Inspiration und helfen dabei den zu erschaffenden Charakter schnell zu skizzieren. Ließ dir die Fragen durch und wenn dir schon die ersten Ideen kommen, notiere diese auf einen Blatt Papier.

1. **„Wie ist dein Name?“** Gib der Figur einen Namen oder lass ihn dir von ihr sagen. (Vielleicht steht er schon auf einer Karte?)
2. **„Wer bist du heute?“** Benenne grob das Konzept der Figur, wie sie heute ist: einsamer Rocker, verführerische Spielerin, schlaues Waisenkind, stotternder Meisterdieb, versoffene Kapitän, etc.)
3. **„Wer warst du früher?“** Benenne kurz grob, wie der Charakter war bevor er das wurde was er heute ist.
4. **„Wer willst du sein?“** Benenne kurz, wie der Charakter sich gerne in der Zukunft sehen würde.
5. **„Was macht dich besonders?“** Hast du besondere körperliche, geistige oder seelische Merkmale?



6. **„Beschreibe dich in wenigen Worten.“** Wie siehst du heute aus? Wie alt, groß, schwer bist du? Wie ist deine Haar-, Haut- und Augenfarbe? Welches Geschlecht hast du?
7. **„Wie trittst du üblicherweise gerne auf?“** Beschreibe kurz deine Frisur, Kleidung, Assets, Props, sichtbare Habseligkeiten etc.
8. **„Wo kommst du her?“** Wo bist du geboren worden? Familie, Freunde, wichtige Ereignisse, Lebenslauf, Hintergrund?
9. **„Hast Du besondere Vorlieben, Wünsche oder Schwächen?“** (Kaffee, Tee, Drogen, Hunde oder Katzen, Schokolade, sexuelle Vorlieben, usw.?)
10. **„Was oder wen liebst oder hasst Du?“**
11. **„Was begehrt oder fürchtest Du?“**

Wenn du die Fragen schnell durchgegangen bist und dich von ihnen hast inspirieren lassen, dann mache den folgen Schritt:

Schließe die Augen und stelle dir einen unendlichen schwarzen Raum vor, in dessen Mitte du stehst. Stelle dir vor, dass sich dein zukünftiger Charakter vor dir in der Dunkelheit befindet und gleich zu dir ins Licht treten wird, so dass Du ihn oder sie sehen und mit ihm sprechen kannst. Wenn Du bereit bist, sage im Geiste zu deinem Charakter *„Komm zu mir ins Licht.“* Und lass dich überraschen, wer zu dir tritt oder sich aus der Dunkelheit meldet. Du kannst dir nun deinen zukünftigen Charakter ansehen und mit ihm sprechen, ihm Fragen stellen und dir alles Mögliche erzählen lassen. Je plastischer du deinen Charakter vor dir sehen kannst, um so besser.

Nutze die Fragen von oben oder vertiefe die Antworten, die Du bekommst indem du offen nachfragst (z.B.: „Warum?“, „Wie / Was / Wer / Wann / Wo genau?“, „Was noch?“, „Kannst du das noch genauer sagen?“, „War das schon immer so?“, „Zeig es mir, bitte.“). Nimm dir nicht zu viel Zeit und gehe schnell weiter, wenn du keine spontane Antwort erhältst.

Wenn Du dir ein paar Notizen zu deinem Charakter gemacht hast, stelle dir folgende Fragen:

1. Willst du diesen Charakter gerne spielen, mit Leben füllen und weiter kennenlernen?
2. Möchtest du diesen Charakter deinen Mitspielern vorstellen und deren Charakteren bei kommenden Abenteuern und Geschehnissen zur Seite stellen?

Wenn du Zweifel hast, verändere den Charakter so, dass er diesen Test für dich besteht und du all diese Fragen mit einem freudigen „JA!“ beantworten magst oder Skizziere den Charakter kurz für die anderen Mitspieler, denn vielleicht möchte ja jemand anders diesen Charakter spielen. Ist die Zeit um, stellt jeder Spieler der Reihe nach den anderen Mitspielern seinen Charakter kurz vor und teilt den anderen mit, ob er diesen Charakter im Spiel selber spielen will oder ihn als eine mögliche Figur für später zurückstellen will. Es ist nicht unbedingt nötig, dass jeder Spieler und jede Spielerin einen eigenen Charakter hat, das kann noch kommen oder er oder sie kann sich auf andere Elemente der Geschichte konzentrieren.

Manchmal ist es wichtig, einzelne Elemente des Charakters genauer zu beschreiben, damit alle ein gleiches oder zumindest ähnliches Bild von der Figur haben. Das wird zumindest dann deutlich, wenn die anderen Spieler Fragen zu dem Charakter haben, die vielleicht jetzt schon geklärt werden sollten. Ein Beispiel:

„Ich habe hier Edward „Ed“ McCullen, er ist ein junger Seemann, stark und geschickt und der beste Pokerspieler der südlichen Meere“

„Wie stark und geschickt ist er genau und wie gut spielt er Poker?“

Jetzt geht es darum die Attribute, Eigenschaften und Fertigkeiten, die wichtig für diesen Charakter sind für sich und die anderen zu konkretisieren. Dazu kann man eine Skala benutzen. Alle Eigenschaften eines Charakters (Attribute, Fertigkeiten, Vorteile, Nachteile, Talente, etc. pp.) kann man auf einer Skala beschreiben, die von -10 bis +10 in Schritten von 1 geht, wobei 0 den normalen menschlichen Durchschnitt darstellt. Die folgende Tabelle hilft die Werte besser einordnen zu können.

Wert	Beschreibung
+10	absolut legendär, maximal menschenmöglich
+8	grossmeisterlich
+6	sehr gut
+4	professionell
+2	gut
0	durchschnittlich / normal
-2	nicht gut
-4	schlecht
-6	sehr schlecht
-8	extrem schlecht
-10	absolut schlecht, schlechter geht es nicht / inexistent

So kann man die Werte und Eigenschaften, die für den Charakter und das eigene Verständnis von ihm (und dasjenige der anderen) verbindlich beschreiben. Bei Ed McCullen wären das nun zum Beispiel:

1. Stärke: +3
2. Geschicklichkeit: +2
3. Poker: +7

Diese Werte kannst du dann auf einem Charakterblatt notieren. Genauso wie die beschreibenden Elemente, die du über diesen Charakter erfahren hast. Am Ende des Heftes findest du einen Vorschlag für ein mögliches Charakterblatt (männlich und weiblich), das Du herauskopieren und verwenden kannst. Auf dem Charakterblatt sind schon einige Eigenschaften, die alle Menschen haben (Attribute) als Vorschlag abgedruckt, die ihr benutzen könnt. Auf diesen Charakterblättern sind auch noch einige andere Elemente (Motivation, Lebenspunkte, etc.), die Du auf dem zugehörigen Regelsystem auf der narramur-Site unter www.narramur.de/fads beschrieben findest.

Weitere Konkretisierungen und Elemente können später im Spiel oder zu einer beliebigen anderen Zeit hinzugefügt werden, allerdings sollten die Änderungen und Ergänzungen in der Gruppe abgestimmt sein.

Wenn alle ein Bild von den Figuren und Charakteren haben, die zum Einstieg in die Geschichte gebraucht werden und auch schon eine Idee vorliegt, wo und wann genau die erste Szene spielen soll, kann die Gruppe entscheiden zur Erzählphase überzugehen und die Geschichte beginnen.

Der Übergang zum Erzählen

Noch ganz auf der Metaebene einigt man sich darauf, welche Elemente und Charaktere in der ersten Erzählphase gebraucht werden, die zur ersten Szene hinführt. Jetzt sollte man sich jetzt die folgenden Fragen stellen:

1. Was muss alles erzählt werden, um die Szene gut spielen zu können?
2. Was ist in der Vergangenheit geschehen und wichtig für die kommende Szene?
3. Wo spielt die Szene? Wie sieht es dort genau aus? Wie riecht es, was hört man?

4. Wie sind die einzelnen Figuren dorthin gekommen?
5. Was für eine Stimmung herrscht?
6. Was müssen alle Spieler wissen und vergegenwärtigen, um die kommende Szene gut spielen zu können?

Schließt die aktuelle Szene an eine vorherige an und sind die Spieler „im Bilde“, kann die Annäherung schnell von statten gehen, ist es aber die erste Szene, sollte man sich Zeit für diese Phase lassen. Wenn diese Planungsphase beendet ist, also alle Spieler nichts mehr hinzufügen, beginnt das Erzählen.



Auf der Erzählebene

Nach der Metaebene ist die Erzählebene (Out of Time) die zweite Ebene des gemeinsamen Erzählens. Hier werden Ereignisse berichtet, Orte beschrieben und Situationen umrissen, Charaktere oder Institutionen vorgestellt und wichtige Geschehnisse der Vergangenheit erzählt, die für die kommende Szene wichtig sind. Hier können große zeitliche und räumliche Entfernungen zurückgelegt oder Zusammenhänge und Hintergründe beschrieben werden. Die erzählten Ereignisse und Elemente bilden das Gerüst und die Knochen der späteren Szenen, durch die sich die Geschichte formt. Auf der Ebene des Erzählens nähert man sich der nächsten Szene an und „zoomt“ in die Szene von außen hinein.

Das Erzählen sollte in der Vergangenheitsform und in der dritten Person stattfinden. Das alleine erzeugt noch einen Abstand zu den Orten, Ereignissen und Figuren, die von außen beschrieben werden und macht einen wichtigen Unterschied zur Phase des Erlebens aus.

In der ersten Szene ist es besonders wichtig darauf zu achten, ob die Charaktere sich schon kennen oder ob sie sich gerade das erste Mal treffen. In dieser Phase sollten auch die Charaktere beschrieben werden, so dass sich die anderen Spieler (und Charaktere) den Charakter in der Situation vorstellen können. Wie genau sieht er gerade jetzt aus? Was genau tut sie jetzt in dieser Situation, in der die Szene beginnt?

Mit dem Wechsel in die Szene machen die Spieler von Charakteren einen zentralen Schritt: **sie wechseln von außen in ihren Charakter hinein und spielen und verkörpern diesen.** Dazu müssen Spieler **zwischen Charakterwissen und Spielerwissen unterscheiden.** Zwar können sie als Spieler in der Szene Elemente inszenieren, aber es muss klar sein, was der Charakter macht und was der Spieler als Erzähler in der Szene.

Nach dem Einstieg in das Erzählen, dienen die Karten und Ideen des „Storyboards“ nur noch als Orientierung oder Stichwortgeber. Die Geschichte entwickelt sich rein durch die Aktionen der Figuren und die Erzählungen und Beschreibungen der Spieler. Die Karten selbst werden nur dann wieder verändert, wenn die Spieler die Erlebensebene und die Erzählebene verlassen und auf die Metaebene zurückkehren.

Erleben - im Szenenspiel

Das Sprechen, Denken und Handeln der Charaktere findet in den Szenen am besten in der **ersten Person, in der Gegenwartsform und in der direkten Interaktion (in time) statt**. Hier bestimmt die direkte Rede, das Beschreiben aller aktuell wahrnehmbaren Dinge und Aktionen der Erzählung. Hier denkt und handelt man *in* der Geschichte. Am besten unterscheidet man direkte Charakteraktionen und erzählte Elemente durch einen Wechsel in der ersten („Ich“) und in der dritten Person („Er“, „Sie“). Oft ist es so, dass Spieler sich mit den Charakteren, die sie spielen verbinden („assoziiieren“) und *als sie* fühlen und handeln. In einem solchen Fall, sollte der Spieler versuchen so lange wie möglich in dieser Rolle zu bleiben und versuchen als diese Figur zu handeln und mit den anderen Elementen und Charakteren der Szene so zu interagieren.

Alle Spieler können der Umgebung und der Szene neue Figuren und Elemente hinzufügen, müssen diese aber erzählerisch und spielend zum Leben erwecken. Auf der Ebene des Szenenspiels sind die Gefühle und die Verbindung mit der Geschichte am intensivsten. Was hier geschieht sind die Tatsachen, die die Grundlage der weiteren Geschehnisse der Geschichte bilden.

Alle Spieler (ob „in Charakter“ oder nicht) sollten immer darauf achten, dass sie mit ihren Beschreibungen und Aktionen die anderen Spieler im Spiel ihrer Charaktere unterstützen und im besten Falle zu erzählerischen und spielerischen Höchstleistungen motivieren.

Safety Tools

Mittlerweile haben sich im Rollenspiel und besonders im Feld der Erzählspiele sogenannte „safety tools“ etabliert, die dazu dienen allen eine schöne Spielzeit zu erlauben und keinen Dingen zu begegnen, die sie nicht erleben wollen. Die Gruppe muss entscheiden, ob sie diese Tools einsetzen will, weil sie auf der einen Seite Sicherheit geben, aber auf der anderen Seite auch all die Elemente von vornherein ausschließen, die spannend sein könnten und wichtig für das Erzählen guter Geschichten sind.

Gute Geschichten sind selten von allem Bösen und Übel der Welt und des menschlichen Lebens befreit. Das Leben ist kein Ponyhof, heißt es und unsere Geschichten sollen auch keine sein, wenn sie Belang für uns haben sollen. Es sei denn wir wollen ausdrücklich auf einem sauberen, desinfizierten, nach allen Seiten abgesicherten Terrain unsere Geschichten in den immer gleichen Häppchen erleben, in denen wir sie bestellt haben. Ich für meinen Teil lasse mich lieber überraschen und durch meine Phantasie und diejenige meiner Miterzähler, dem Zufall und die gegenseitige Inspiration in ungeahnte Tiefen und Höhen der menschlichen Existenz entführen.

Besonders bei den Tools, die schon in der anfänglichen Planungsphase ein-



gesetzt werden und die Leitplanken für die Geschichte errichten sollen bin ich skeptisch. Da gibt es z.B. den Vorschlag zu Beginn die Dos und Don'ts aufzuschreiben und festzuhalten. Oder die Grenzen dessen festzulegen, was man nicht erleben möchte und die Bereiche, die nur angedeutet und ausgeblendet werden sollen ohne sie auszuspielen.

Es gibt aber auch safety tools, die nur dazu dienen die Erzählung auf der Ebene der Szenen zu steuern und als Erinnerung da zu sein, dass man diese Möglichkeit auch noch hat. Ein solches Tool ist z.B. die „X-Card“ von John Stavropoulos oder „Script Change“ von Brie Beau Sheldon. Angelehnt an diese Ansätze habe ich ein eigenes Controlpanel entworfen, das man auf den Tisch legen kann und dass jedem Spieler und jeder Spielerin freisteht zu benutzen.



Der Inspirationsgenerator

Wir sind vollgesaugt mit Geschichten und Ideen zu allen möglichen Dramen, Konflikten und Abenteuern, die wir gerne erleben und ausprobieren wollen. Manchmal hilft aber etwas Struktur und Zufall, um das alles zu einer schönen und spannenden Mischung werden zu lassen.

Details sind wichtig für jede Geschichte. Details machen die Welt in der Vorstellung fühlbar, Menschen plastisch, Orte und Geschehnisse real. Sie machen die Welt dichter, bunter, verleihen ihr Substanz und Gewicht.

Schon in der Vorbereitung einer Geschichte ist es manchmal gut, sich über Details und die gegenseitige Vorstellung auszutauschen, um die Vorstellungswelt der Mitspieler kennenzulernen. Je mehr man über die wichtigen Elemente der Geschichte weiß, um so mehr Material hat man in der Erzählung gemeinsam abgestimmt zur Verfügung. Vieles wird aber auch im Moment erfunden und spontan benötigt, weil sich die Geschichte gerade in einer Richtung entwickelt hat, an die niemand zuvor gedacht hat oder eine Szene hat sich festgefahren und man braucht eine neue Idee, um einen gangbaren Weg aus ihr hinaus zu finden.

Dann sind Zufallstabellen Gold wert. Wenn die Intuition gerade keine Antwort parat hat, wie es denn weitergehen soll, würfelt man ein oder zwei W10, schaut in der passenden Rubrik und Tabelle nach und schon geht es weiter (oder eben in eine andere Richtung, wenn das Würfelergebnis nicht gefällt).

In der folgenden Liste findest du Anregungen für deine Inspiration, die du Nutzen kannst und von denen du einfach weiter ausgehend Ideen entwickeln kannst. Wirf einen W10 und lass dich von den Elementen, Fragen und Anregungen inspirieren.

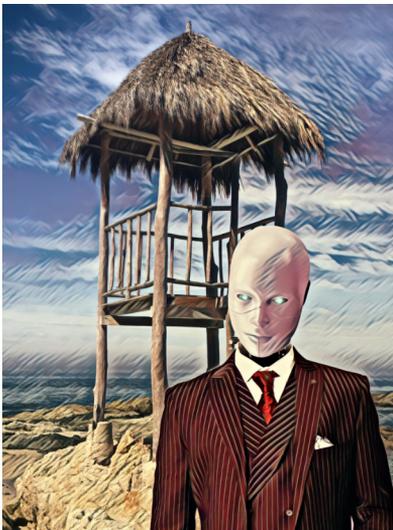
[1] Setting und Genre

Das Genre beschreibt welche Art Geschichte die Spieler erwarten können und gemeinsam erzählen wollen und das Setting eher den groben Hintergrund. Viele Genres haben auch noch zahlreiche Subgenres und sie lassen sich auch miteinander kombinieren, wie z.B. zu einer Piratenkomödie im Welt-raum. Einmal mit einem W10 würfeln und den Vorschlag verwenden, zum weiteren Verfeinern noch einmal würfeln, bis es spannend und interessant wird. Bei Bedarf wiederholen.

1. Katastrophen, Krieg, Apokalypse, Seuchen
2. Heute, Hier und Jetzt vielleicht an einem anderen Ort, in einer anderen sozialen Schicht oder Klasse
3. Abenteuer, Reise in ein fernes Land, en Road Movie, eine Schatzsuche
4. Vergangenheit: Western, Entdecker, Piraten, Mittelalter, Steinzeit ...
5. Science-Fiction, Zukunft, Im All, Raumschiffe, ferne Planeten
6. Fantasy, Märchen, Magie
7. Krimi, Gangster, Mafia, Film Noire, Thriller, Psycho
8. Action, Martial-Arts, Hack & Slay, Splatter
9. Horror, Mystery, Monster, Geister, Surreal, Wir sind Tiere, Wesen
10. Liebe, Drama, Komödie, Tragödie

[2] Technologie-Level

Auf welchem Technologie-Level befindet sich das Szenario? Was ist normal? Gibt es auch noch andere Technologien? Warum? Wo kommen die her? Was ist passiert?



1. Steinzeit / Jäger und Sammler.
2. Klassische Antike / Ackerbau, erste Städte
3. Mittelalter
4. Renaissance/Kolonialzeitalter
5. Industrielle Revolution
6. Anfang 20. Jahrhundert / 1./2. Weltkrieg
7. Moderne (1951–2000)
8. Raumfahrt (2001–2050?): unterlicht-schnelle Raumfahrt, Implantate, Künstliche Intelligenz/Bewußtsein, künstliches Leben
9. überlichtschnelle Antriebe, Kraftfelder, Traktorstrahlen, Gravitationsmanipulation, Beamen
10. Vollständiges Terraforming von Planeten und Sternsystemen, Unsterblichkeit, Zeitreisen

[3] Hintergrund

Was schmückt den Hintergrund, das Setting, Genre und die Welt weiter aus? Was muss man wissen, um die Welt besser zu verstehen? Welche Elemente könnten auch spannend oder interessant sein?

1. Was ganz normales und alltägliches gibt es hier zu sehen, zu hören oder zu riechen?
2. Da ist etwas sehr seltenes und besonderes. Was ist es und warum?
3. Wie bewegt man sich hier fort?
4. Gibt es Religion und Glauben?
5. Wer hat die Macht und wer will sie haben?
6. Gibt es Magie und Wunder?
7. Wie ist das generelle Klima und wie ist das Wetter gerade? Ist das normal?
8. Gibt es hier Recht und Justiz oder hat der die Macht hat immer recht?
9. Bedeutet Geld, Geburt oder Gewalt Macht?
10. Wie leben die Menschen zusammen? In kleinen oder großen Familien, Clans oder Bienenstöcken?

[4] Eine Gruppe

Welche Gruppen oder Institutionen sind wichtig oder werden (vielleicht) eine zentrale Rolle in dem Spiel oder dem Setting spielen? Mach sie oder ihre Zeichen und Symbole sichtbar.

1. Welche Funktion hat diese Gruppe / Institution in der Gesellschaft?
2. Hat diese Gruppe ein besonderes Aussehen oder Auftreten?
3. Wie verhalten sich andere Menschen, wenn Mitglieder dieser Gruppe auftauchen? (ehrerbietig, abschätzig, ängstlich, wütend? - Warum?)
4. Möchte dein oder ein Charakter Teil dieser Gruppe sein? Ist er oder sie es? Warum?
5. Kennst du ein mächtiges Mitglied dieser Gruppe persönlich? Fürchtest, hasst oder verehrst du es oder es dich?
6. Wie kann man Mitglied dieser Gruppe werden? Was muss man dafür getan haben?
7. Was will diese Gruppe?
8. Steht diese Gruppe mit anderen Gruppen in Konflikt? Mit wem und warum?
9. Kann man diese Gruppe oder Institution verlassen? Wie?
10. Hat diese Gruppe Macht oder will sie sie vergrößern oder behalten?



[5] Ein Ereignis

Ereignisse sind Geschehnisse, die in der näheren oder fernerer Vergangenheit gespielt haben und eine wichtige Rolle für die Gegenwart haben. „Damals geschah es, dass ...“, „Gestern...“



1. Ein Mord wurde verübt / jemand ist tot
2. Etwas wurde gestohlen / es wurde eingebrochen / jemand wurde beraubt
3. Eine Naturkatastrophe / eine Epidemie ist ausgebrochen
4. Ein geliebtes Tier (Hund, Katze, Pferd, Schlange, Maus, Drache ...) ist verletzt oder tot
5. Ein guter Freund / Verwandter ist plötzlich zu Besuch gekommen und kann helfen.
6. Etwas phantastisches wurde erfunden, das alles verändert. Was ist es?
7. Etwas vollkommen Unerwartetes passierte (ein Erbe, ein UFO landete, ein Problem ist gelöst)
8. Eingeschneit / Auto kaputt / Weg blockiert / Stromausfall / Allein und abgeschnitten
9. Ein Aufstand / eine Rebellion ist ausgebrochen
10. Jemand oder Etwas ist verschwunden

[6] Eine Figur oder ein Charakter

Welche Menschen oder Wesen sollen auftauchen und gespielt werden? In welche Rollen will ich eintauchen und welche zumindest sehen? Was für einen Charakter will ich spielen? Was interessiert mich besonders an diesen Menschen? Was für einen Menschen möchte ich den anderen Spielern vorstellen und den anderen Figuren als Begegnung / Freund / Partner anbieten?

Pro SpielerIn mindestens eine Figuren- oder Charakteridee. „Ich bin ...“ Wer genau?, Name?, Alter?, Beziehung?, Konzept?

1. Eine unangenehme Person / Ausgestoßener, die aber helfen könnte
2. Eine bekannte Person des öffentlichen Lebens
3. Ein Kind, Jugendliche(r)
4. Amts- oder Respektsperson / Würdenträger
5. Haustier, Tier, Wesen, Monster, Alien, KI, Roboter
6. geheimnisvolle / mythische Gestalt, ein Gott / eine Göttin
7. Ein(e) Gegenspieler(in) / Feind(in)
8. Ein(e) Freund(in), Partner(in)
9. Ein Kontakt, der für die Geschichte wichtig sein könnte
10. Ein Familienmitglied: Elternteil, Kind, Großeltern, Geschwister, Onkel, Tante

[7] Eine Frage

Ist dir etwas unklar? Willst du etwas in Erfahrung bringen, dass dir die Geschichte beantworten kann? Schreibe die Frage auf.

„Wie wurde die Erde im Jahre 2034 vernichtet?“, Mit solchen Fragen kann man auch gut Fakten in die Geschichte einführen. Vollende diesen angefangenen Satz:

„Wer / Wie / Warum / Wann / Wo / Was ... (ist geschehen)?“

1. Wer sucht uns und warum?
2. Warum sollte ich mich dieser Gefahr aussetzen?
3. Wie kam es dazu?
4. Wohin soll das führen?
5. Wer hat etwas davon?
6. Wer will uns scheitern sehen?
7. Warum ist mir das wichtig?
8. Warum genau machst du mit?
9. Was macht es aus, ob wir erfolgreich sind oder scheitern?
10. Wer ist schuld daran / wer trägt Verantwortung?

[8] Eine Beziehung oder Konflikt

Beziehungen und Konflikte sind das Salz in jeder Geschichte. Wir Menschen sind Beziehungstiere. Wenn es spannend wird, geht es um Beziehungen und Konflikte.

1. Ein Konflikt steht im Raum und will gelöst werden. Welcher?
2. X (wer?) will Y (wen oder was?) aber ...
3. X (wer?) liebt / hasst Y (wen oder was?) aber ...
4. X (wer?) Ist eifersüchtig / neidisch auf Y (wen oder was?) aber ...
5. X hat ein Geheimnis. (welches?)
6. Etwas (was?) darf nicht sein, weil ...
7. Etwas (was?) geht nicht, weil ...
8. Etwas (was?) wird schreckliche Folgen haben, weil...
9. Etwas (was?) spricht dagegen / dafür.
10. Wie kann man den Konflikt / die Beziehung noch stärker zeigen?



[9] Ein Ort

Was für ein Ort ist wichtig? Wo soll die Geschichte und einzelne Szenen genau spielen? Wo soll etwas geschehen? Was für eine Welt will ich kennenlernen? Welche Orte will ich sehen oder bereisen? Wie sieht es da aus, wie riecht es, was kann man hören? „Da gibt es (gib dem Ort einen Namen).“

Welcher Ort genau? Name? Wo liegt er? Beziehung?

1. Burg, sicheres Gebäude, Bank, Gefängnis, Hochsicherheitstrakt, Sperrgebiet
2. Ein geheimnisvolles Haus, verwunschener Ort / Garten, ein dunkler Hinterhof, ein Keller, ein Dungeon
3. Ein öffentlicher Platz, Krankenhaus, Labor, Universität / Forschungseinrichtung, Kindergarten / Schule
4. Ein Schiff, ein Raumschiff
5. Kirche, Tempel, Friedhof, Gruft
6. Markt, Mall, ein Laden / beim Händler, auf dem Bazar
7. Restaurant, Gaststätte, Bar, Kneipe
8. In der Natur (Park, Wald, Berge, Meer, Dschungel, Wüste, Insel ...)
9. Zu Hause / bei der Arbeit
10. Eine Stadt, ein Dorf, eine Region

[10] Ein Ding oder Objekt

Gibt es ein wichtiges Ding, das in der Geschichte eine Rolle spielt? Das Zepter des Königs, der Schatz des Pharaos, ein Testament, eine geheime Nachricht etc.

„Da ist ein / eine / der / die / das (Gib der Sache einen Namen).“



1. Eine wichtige geheime Information (welche?) / ein Code (welcher?)
2. Ein wichtiges Kleinod / Schmuckstück / ein Schatz (welches?)
3. Ein Plan / eine Karte zu einem wichtigen Ort / Schatz
4. Eine Waffe, ein Indiz
5. Etwas, das großen Schaden über viele Menschen oder eine (dir?) wichtige Person bringen kann
6. Etwas, das vielen Menschen oder einer (dir?) wichtigen Person helfen kann
7. Etwas Grauenvolles
8. Etwas Wunderschönes
9. Ein Alltagsgegenstand, der helfen könnte
10. Ohne dieses Ding kannst du (oder jemand anderes) nicht leben. (Drogen? Ein Erinnerungsstück? Medizin? Ein Ersatzteil?)

Starter

Starter sind willkürlich zusammengewürfelte Ideen und Geschichtenanfänge, die man sich einfach schaffen kann, indem man die zehn Inspirationsbereiche einmal durchwürfelt, sich inspirieren lässt und die Ergebnisse Schritt für Schritt zusammenfügt.

Hier ein Beispiel:

1. Setting [2]: Heute, Hier und Jetzt vielleicht an einem anderen Ort, in einer anderen sozialen Schicht oder Klasse. **„Ich entstamme einer verarmten Adelsfamilie.“**
2. Technologie-Level [6]: Anfang 20. Jahrhundert / 1./2. Weltkrieg. **„Ok, heute aber andere Technologie... Hm... Ich bin Rennfahrer.“**
3. Hintergrund [2]: Da ist etwas sehr seltenes und besonderes. Was ist es und warum? **„Mein Rennwagen ist das einzige Elektroauto im Rennen.“**
4. Gruppe / Institution [4]: Möchte dein oder ein Charakter Teil dieser Gruppe sein? Ist er oder sie es? Warum? **„The High Class Racers - Die Elite der blaublütigen Rennfahrer! Wow, da will ich rein! Und den etwas angeschmutzten Namen meiner Familie reinwaschen.“**
5. Ein Ereignis [4]: Ein geliebtes Tier (Hund, Katze, Pferd, Schlange, Maus, Drache ...) ist verletzt oder tot. **„Oh Nein! Waldi wurde vergiftet! Was ist passiert?“**
6. Charakter [5]: Haustier, Tier, Wesen, Monster, Alien, KI, Roboter **„Zum Glück steht mir mein treuer Hausroboter Edwin bei“**
7. Eine Frage [2]: Warum sollte ich mich dieser Gefahr aussetzen? **„Oh, äh, welcher Gefahr?! Oh, das Autorennen! Ja, weil ich mit dem Preisgeld meine Spielschulden bezahlen kann...“**
8. Ein Konflikt [7]: Etwas (was?) geht nicht, weil ... ? **„Verdammt, ich kann das Rennen gar nicht fahren! Meine Batterien sind leer, ich muss sie erst aufladen lassen. Das ist teuer und ich habe kein Geld mehr...“**
9. Ein Ort [6]: Markt, Mall, ein Laden / beim Händler, auf dem Bazar **„Ich gehe auf den Bazar, vielleicht finde ich ja einen Händler, der mir Batterien auf Gutschrift verkauft...“**
10. Ein Ding [3]: Ein Plan / eine Karte zu einem wichtigen Ort / Schatz **„Oh, was ist denn da rausgeflattert, sieht aus wie ein Plan mit einem roten X darauf...“**

Und hier noch eines:

1. Setting [9]: Horror, Mystery, Monster, Geister, Surreal, Wir sind Tiere, Wesen **„Ok! Es wird eine düstere Geistergeschichte.“**

2. Technologie-Level [1]: Steinzeit / Jäger und Sammler. **„In der Steinzeit!?“**
3. Hintergrund [5]: Wer hat die Macht und wer will sie haben? **„Die Clanälteste hat die Macht und der Anführer einer Jägergruppe fordert sie heraus. Er behauptet der Geist eines Ahnen zu sein.“**
4. Gruppe / Institution [2]: Hat diese Gruppe ein besonderes Aussehen oder Auftreten? **„Die Gruppe des Herausforderers rasiert sich die Haare und malt sich die Schädel rot an. Das sieht fies aus.“**
5. Ein Ereignis [6]: Etwas phantastisches wurde erfunden, das alles verändert. Was ist es? **„Es ist endlich gelungen Feuer zu machen!“**
6. Charakter [4]: Amts- oder Respektsperson / Würdenträger **„Der Schamane des Dorfes, der Feuer machen kann.“**
7. Eine Frage [3]: Wie kam es dazu? **„Wozu?! Ah, dem Showdown, dem Hinterhalt. Die Gruppe der Jäger hat den Schamanen entführt und drohen ihn zu töten, wenn die Älteste sich nicht für ihn opfert.“**
8. Ein Konflikt [10]: Wie kann man den Konflikt / die Beziehung noch stärker zeigen? **„Drohende Gewitterwolken, Blitze am Himmel, ein Sturm zieht auf. Es wird eine folgenschwere Entscheidung geben.“**
9. Ein Ort [5]: Kirche, Tempel, Friedhof, Gruft **„Die Höhle der Ahnen, wo die Toten bestattet werden ist der Ort, an dem sich die Älteste opfern muss.“**
10. Ein Ding [6]: Etwas, das vielen Menschen oder einer (dir?) wichtigen Person helfen kann **„Hm, da fällt mir gerade nichts ein. Egal, kommt vielleicht noch. Ich brauche nichts mehr Ich kann anfangen.“**

Man muss sich auch nicht sklavisch an die Struktur des Inspirationsgenerators halten und kann sich ein, zwei passende Bereiche aussuchen, diese nutzen und damit starten.

1. Setting [6 und 7]: Fantasy, Märchen, Magie / Krimi, Gangster, Mafia, Film Noire, Thriller, Psycho **„Ein Film Noire Gangster-Krimi in der magischen Welt der Feen und Elfen“**
2. Ort [4]: Ein Schiff, ein Raumschiff **„Auf dem Wrack eines vor vielen Jahren gestrandeten Geisterschiffes“**

Auf den folgenden Seiten findest du Charakterbögen von einem einfachen generischen Rollenspiel-Regelsystem, das Du auf der Site www.narramur.de/fads finden kannst.

Vielleicht kannst du sie für dein Spiel nutzen.

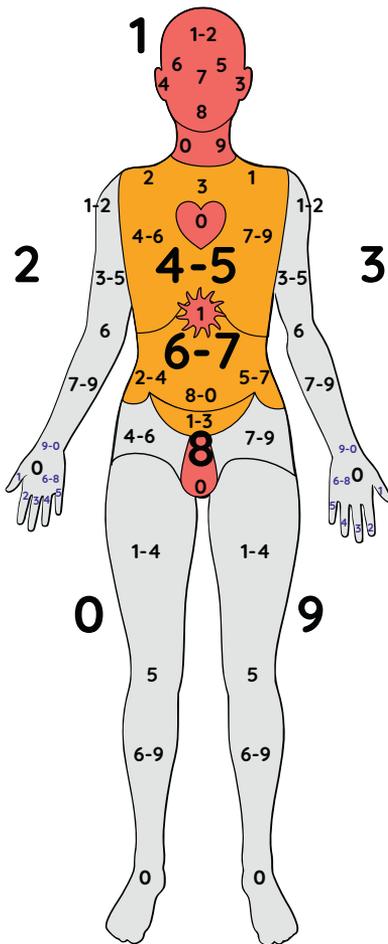
Name						Bild /Skizze	
Alter		Größe		Gewicht			
Konzept							
Beschreibung / Aussehen/Auftreten							
Hintergrund / Herkunft / Lebenslauf							
Motivationen							
Neugier		Sicherheit		Ordnung		Sex	
Leistung		Hilfe (anderen)		Spiel		Emotion	
Kontakte		Hilfe (selbst)		Sparen/Gewinn		Rückzug	
Macht		Bequemlichkeit		Prestige		Autonomie	
Wünsche				Schwächen			
Liebe				Hass			
Furcht				Begehren			

Attribute			
Stärke		Wille	
Konstitution		Intelligenz	
Geschick		Intuition	
Reaktion		Charisma	
Wahrnehmung		Wissen	
Aussehen		Glück	

Glück	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Ausdauer	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Leben	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Ini-Basis	Rea + Intu
Tragkraft	
Belastung	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Notizen



Vorteile		Nachteile	

Fähigkeiten / Fertigkeiten / Begabungen			

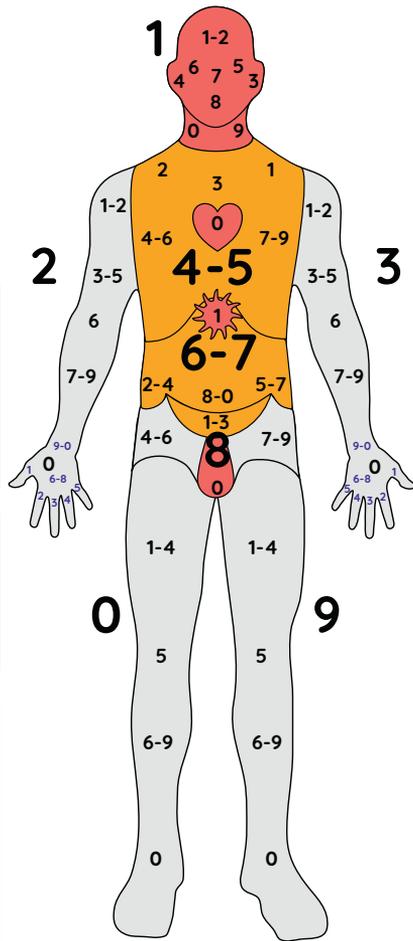
Name						Bild /Skizze	
Alter		Größe		Gewicht			
Konzept							
Beschreibung / Aussehen/Auftreten							
Hintergrund / Herkunft / Lebenslauf							
Motivationen							
Neugier		Sicherheit		Ordnung		Sex	
Leistung		Hilfe (anderen)		Spiel		Emotion	
Kontakte		Hilfe (selbst)		Sparen/Gewinn		Rückzug	
Macht		Bequemlichkeit		Prestige		Autonomie	
Wünsche				Schwächen			
Liebe				Hass			
Furcht				Begehren			

Attribute			
Stärke		Wille	
Konstitution		Intelligenz	
Geschick		Intuition	
Reaktion		Charisma	
Wahrnehmung		Wissen	
Aussehen		Glück	

Glück	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Ausdauer	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Leben	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Ini-Basis	Rea + Intu
Tragkraft	
Belastung	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Notizen



Vorteile		Nachteile	

Fähigkeiten / Fertigkeiten / Begabungen					

Nachwort

Jetzt sind es doch schon so viele Seiten geworden und dabei gäbe es noch so viel zu erzählen. Hat es dir gefallen? Konntest du das gemeinsame Geschichtenerzählen ausprobieren? Sind tolle Geschichten dabei rausgekommen?

Fragen über Fragen.

Da gibt es so viel, was ich über deine Erfahrungen mit diesem Heftchen wissen möchte. Unter anderem auch, was in der nächsten Ausgabe stehen könnte, wenn es eine geben sollte?

Hier ein paar Ideen dazu:

1. Erfahrungsberichte
2. Ein einfaches generisches Regelsystem
3. Mehr Tipps und Tricks zum Szenenspiel und der Erzählphase
4. Was über Bilder, Karten und Pläne
5. Sketchnoting in Erzählspielen
6. Storyboards und Starterpacks mit Karten und Ideen für Geschichten
7. Mehr, andere oder weniger Bilder und Illustrationen
8. Stories nach Spielerlebnissen
9. Mehr Heldendialoge

Was meist du? Vielleicht hast du auch eigene Ideen und Vorschläge? Lass es mich wissen. Ich bin gespannt. Vielleicht wollen Du oder deine Freunde ja sogar bei **narramur** mitmachen? Das fände ich toll. Schreib mir.

Wenn dir gefallen hat, was Du in diesem Heft gefunden hast und du meine Arbeit unterstützen möchtest, mehr darüber erfahren oder dich für einen Newsletter anmelden willst, kannst du das auf der **www.narramur.de** tun.

Vielen Dank fürs Lesen und viel Freude beim Spielen.

Bis bald

Sascha Pogacar

Lenoirstraße 6
34119 Kassel

sascha@pogacar.net

www.narramur.de



**Meine Güte!
Da haben wir ja
richtig Mist
gebaut.**

Keine Frage.

**Und was
machen wir
jetzt?**

**Wir machen es
wieder gut.**

**Das wird
heftig.**

Na und?

**Schaffen wir
das?**

Keine Ahnung.

**Na gut, dann
legen wir los.**

Klar.