

The image features a pair of vibrant red theater curtains with a scalloped top edge, pulled back to reveal a bright yellow sign. The sign has a decorative, slightly irregular border. On the sign, the word 'STAGE' is written in a large, black, serif font with a classic, slightly ornate style. Below the title, there is a block of text in a smaller, black, serif font, centered on the sign. The background above and below the sign is solid black.

STAGE

EIN SPIELLEITERLOSES
UNIVERSALES
ERZÄHLROLLENSPIEL VON
JENS W. KROKER

STAGE

Ein spieleiterloses universales Erzählrollenspiel

von Jens W. Kroker

(Version 1)

Lizenz

Das hier vorliegende Werk ist unter der Creative Commons Attribution-NonCommercialShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) Lizenz veröffentlicht worden.

Zu den entsprechenden Inhalten gehören sowohl der Text, als auch die beigefügten herunterladbaren Spielkarten

Urheberrechtsinhaber ist Jens W. Kroker

*Antje gewidmet,
Du bist der Hafen für mich unstetes Schiff.*

INHALT

BÜHNE FREI:.....	6
GESCHICHTENGENERATOR:.....	7
Ereigniskarten:.....	7
Entwicklungskarten:.....	7
Stimmungskarten:.....	7
Motivkarten:.....	7
Deus Ex Machina Karte.....	8
AKTSYSTEM:.....	9
AKT I:.....	9
AKT II:.....	9
AKT III:.....	10
AKT IV:.....	10
AKT V:.....	11
SZENARIO-FRAGEBOGEN:.....	12
SCHRITT EINS: EINGRENZUNG DER SPIELWELT:.....	12
1.1: In welchem Genre spielt eure Geschichte?.....	12
1.2: Wo beginnt die Geschichte:.....	12
1.3 Welche Personengruppen ist am Anfang wichtig:.....	12
SCHRITT ZWEI: EINGRENZUNG DER AUSGANGSSITUATION:.....	12
2.1 Zu welchen Personengruppen gehören die verschiedenen Spielercharakter:.....	12
2.2: Was löst die Geschichte aus:.....	12
SCHRITT DREI: PRÄMISSE.....	13
Formuliere nun aus den Antworten der bisherigen Fragen eine Prämisse der Ausgangssituation:	13
SCHRITT VIER: CHARAKTERVORBEREITUNG:.....	13
Wahl der Charaktertypen:.....	14
Geschichtenfragen:.....	14
STAGE SPIELEN.....	15
SPIELAUFBAU:.....	15
WIE GESTALTET MAN SZENEN:.....	15
Eine Beispielszene: Flucht auf dem Gefängnisschiff.....	16
HINWEISE FÜR EIN FLÜSSIGES SPIEL:.....	17
Spieler oder Spielleiter? Was ist eigentlich meine Aufgabe?.....	18
Wen betrifft die Entwicklungskarte:.....	19
Die Opferregel:.....	20

SPIELVARIANTEN	22
Entwicklungskartenwahl:	22
Drei Akte:.....	22
Szenenfolgen statt Aktsystem:	22
Serie:.....	22
DIE SPIELMATERIALIEN	24
Ereigniskartenset 1:.....	24
Stimmungskartenset 1:	25
Entwicklungskartenset 1:	25
Motivkartenset 1:.....	25
Akt-Texte:	25
SCHLUSSWORT:.....	27

BÜHNE FREI:

In den letzten Jahren kommen immer mehr Erzählrollenspiele auf den Markt. Spiele also, die einen starken erzählerischen Anteil haben, aber ebenso rollspielerische Elemente aufweisen. Im Gegensatz zum reinen Erzählspiel führen die Spieler nicht nach und nach durch Erzählung die Geschichte weiter, sondern sie verkörpern auch aktiv einen bestimmten Charakter und es gibt eine dramatische Handlung, die sich entwickelt. Spiele wie „Die Hexe, der Weg nach Lindisfarn“ oder „Dämon des Waldes“ von Pompey Crew Design schaffen es, auf großartige Weise gemeinsames Erzählen und immersives Charakterspiel miteinander zu vereinen. Auch Flotsam von Black Amada, Love in the Time of Seið von Bully Pulpit Games oder, der Klassiker Fiasko von Vagrant Workshop vermögen es, spielleiterlos spannende Geschichten zu generieren. Sie alle aber haben eine Eigenschaft, die sie limitiert.

Sie haben einen festen Rahmen, ein Setting, das nur schwer adaptierbar ist oder benötigen einen aufwendigen Umbau. In ihrem Setting, in den vorgegebenen Szenarien aber, funktionieren sie ohne Spielleiter großartig. Das deutsche Erzählrollenspiel Scherbenfresser von Gianni Ventrella schafft es sogar verschiedenste generische Geschichten mittels eines kleinen Szenariogenerators zu kreieren, aber auch hier ist eine gewisse Vorgabe der Grundsynopsis gegeben. Innerhalb dieser variiert es stark, jede denkbare Geschichte kann aber nicht erzählt werden.

Was ich suche ist ein spielleiterloses Universalerzählrollenspiel, mit dem ich jedes Setting ohne tagelange Vorbereitung spielen kann.

Das Ergebnis meiner Überlegungen ist „Stage“.

Ein spielleiterloses universales Erzählrollenspiel, so gestaltet, dass zumindest jede Oneshot-Geschichte damit erzählt werden kann.

Aber wie geht das?

Der Trick ist, sich eine Rollenspielsession wie ein Theaterstück vorzustellen. Dieses hat eine gewisse Struktur, die aufgrund von erzählerischen Konventionen eigentlich immer irgendwie gleich ist, selbst dann, wenn es formal nicht so aussieht. Macht man sich das bewusst, kann man diese Struktur nutzen. Zugleich benötigt man einen Mechanismus, der den SpielerInnen hilft Inspiration für eine Geschichte zu entwickeln und der sie durch diese führt.

Drei Hauptkomponenten machen dies möglich. Ein Geschichtengenerator, der Inspiration fördert und einzelne Szenen anregt. Ein Aktsystem, das den Spielern die Grundstruktur einer Geschichte deutlich macht und sie führt und ein Szenariofragebogen, der es leicht macht, schnell und einfach eine Grundsituation zu erstellen.

Zunächst werden diese drei Komponenten vorgestellt, dann wird im Kapitel „Stage spielen“ erläutert, wie die verwendet werden und im Kapitel „Varianten“ gibt es einen Ausblick auf einiges, das noch mit dem System möglich wäre.

GESCHICHTENGENERATOR:

Der Geschichtengenerator ist das Herzstück von Stage. Er macht es möglich, jede denkbare Geschichte flüssig und mit wechselnden Erzählführern zu spielen. Das Prinzip ist denkbar einfach. Wie in vielen Erzählrollenspielen eröffnen die Spieler reihum oder abhängig von ihren Einfällen Szenen. Sie bestimmen wer mitspielt und wo die Szene stattfindet. Um den Spielern eine Inspirationsquelle und einen Anker zu geben, kommen die Ereigniskarten, die Entwicklungskarten und die Stimmungskarten zum Einsatz. Sie werden nebeneinander in der Anordnung Stimmungskarten, Ereigniskarten, Entwicklungskarte von links nach rechts auf den Tisch platziert und dienen als Orientierung und Inspirationsquelle, um die Szene zu interpretieren. Dabei hat die Haupterzählmacht immer die Person, die die Szene eröffnet hat. Sie bringt den Begriff der Ereigniskarte in die Szene ein, beschreibt kurz die Stimmung der Szene und steuert sie auch so, dass das Ereignis der Entwicklungskarte zur Geltung kommt. Die anderen Spieler, deren Charaktere in der Szene vorkommen, sind ebenfalls angehalten die Kartenbegriffe mit einzubeziehen - also die Stimmung einzuhalten und auf die Entwicklungkartenergebnisse zuzuspielen. Wer in der Szene nicht vorkommt, kann bei Bedarf NSCs verkörpern.

Ereigniskarten:

Ereigniskarten enthalten einzelne, prägnante, aber interpretierbare Begriffe aus verschiedenen Themenbereichen. Dies können Objekte, Situationen, Gefühle, Personen, Einstellungen usw. sein, die eine Szene maßgeblich prägen und lenken können. Man zieht vor dem Spiel drei davon auf die Hand und wenn man eine spielt, zieht man wieder eine nach. Man kann Ereigniskarten auch jederzeit abwerfen und neuziehen.

Entwicklungskarten:

Entwicklungskarten sind Karten, die ein Ergebnis suggerieren. Sie zeigen, in welche Richtung eine Szene gehen wird und entsprechen ein wenig dem klassischen Würfelwurf – mit dem Unterschied, dass sie nicht nur Gelingen und Scheitern beinhalten, sondern verschiedene Zwischenstufen und einige besondere Entwicklungen, die eine Szene interessant machen können.

Die Entwicklungskarten werden, nachdem die Ereigniskarte gespielt wurde, zufällig vom Entwicklungsstapel gezogen und auf das Entwicklungsfeld gelegt.

Stimmungskarten:

Stimmungskarten zeichnen die Stimmung einer Szene. Sie stehen eher im Hintergrund und sollen den Spielern und Spielerinnen ein Gefühl für die Grundschwingung einer Szene und die Grundhaltung der Nscs geben. Am Anfang eines Aktes wird eine zufällige Stimmungskarte auf das Stimmungsfeld gelegt, aber vor einer Szene zur Nächsten kann sie jederzeit mit einer beliebigen anderen Stimmungskarte ausgetauscht werden. Der Stapel kann offen durchsucht werden.

Motivkarten:

Motivkarten haben eine Sonderstellung, da sie nur bei Bedarf in den Geschichtengenerator eingebaut werden. Generell sollten sie zufällig gezogen werden, aber nach Absprache kann man sich auch drei gezielt heraussuchen, wenn man schon eine klare Vorstellung vom Charakter hat. Die drei Motivkarten, die man wählt, sollen nämlich Anhaltspunkte für die Ausgestaltung des Charakters sein.

Es sind Richtschnüre die einen Hinweis geben, welche Grundthemen dem Charakter bedeutsam sein könnten.

Irgendwann im Spiel, wenn man selbst eine Szene eröffnet, kann man statt der Ereigniskarte eine der Motivkarten spielen. Diese wirkt dann wie eine Ereigniskarte für die Szene, die sich dann natürlich vor allem um die charakterliche Entwicklung der spielführenden Figur dreht. Diese Szenen kann man als Schlüsselszenen für die einzelnen Figuren sehen. In ihnen zeigt sich, welche Motive und Charaktereigenschaften für die Figur besonders wichtig sind. Es bietet sich natürlich an, solche Szenen eher später im Spiel zu eröffnen, aber es könnte auch schon am Anfang im ersten Akt geschehen. Jeder Spieler kann nach und nach alle seine Motive ausspielen - muss es aber nicht.

Neben den drei Motiven der Karten kann ein Charakter aber natürlich durchaus auch noch andere Motive, Charaktereigenschaften und Beweggründe haben. Die Motivkarten sind ein spielmechanisches Element, das die Charakterentwicklung unterstützen soll.

Deus Ex Machina Karte

Die Deus ex Machina Karte ist im Prinzip ein Joker, der wie folgt eingesetzt werden kann:

Setzt man sie auf das Ereignisfeld, kann man entweder einen Begriff definieren und vor dem Rundenbeginn nennen oder man nennt nichts und die Szene bleibt begriffslos. In letzterem Fall kann dann die Szene von der spielführenden Spielerin mit freiem Inhalt belegt werden. Dies hat natürlich den Nachteil, dass die anderen Spieler nicht auf den Begriff zuspitzen können, gibt aber in Szenen, in denen man etwas ganz Bestimmtes erzählen will, mehr Freiheit. Die Deus ex Machina-Karte kann man jederzeit und so oft man will auf das Ereignisfeld ziehen.

Zieht man sie hingegen auf das Entwicklungsfeld, kann man den Ausgang einer Szene völlig frei bestimmen und muss sich nicht auf eine Entwicklungskarte beziehen. Man kann auch im Nachhinein eine schon gezogene Entwicklungskarte mit der Deus-Karte ersetzen. Dies können jeder Spieler und jede Spielerin genau einmal pro Sitzung tun.

Man kann die Deus ex Machina-Karte auch auf das Stimmungsfeld legen und eine Stimmung verbal vorgeben. Das geht auch beliebig oft.

AKTSYSTEM:

Wer in der Schule aufgepasst hat, erinnert sich vielleicht noch an die klassische Form eines Dramas: Fünf Akte, die wie ein Dreieck aussehen. Der erste und zweite Akt haben dabei einleitende und aufbauende Funktion, der Dritte ist der dramatische Höhepunkt, der Vierte ist das retardierende Moment und im fünften entscheidet sich im großen Finale der Ausgang des Stückes. Alle, die mit Literaturwissenschaft nichts mehr zu tun haben fragen sich vielleicht, warum ich das erkläre, aber das ist ganz einfach: diese Erzählstruktur ist so tief im kollektiven Bewusstsein verwoben, dass sie eigentlich auf jede denkbare Geschichte anwendbar ist. Auch die allermeisten Rollenspielabenteuer folgen diesem Muster mehr oder weniger exakt. Und genau deshalb eignet es sich als Schablone, wenn man spielleiterlos gemeinsam eine Geschichte generieren will. **Dabei ist wichtig, deutlich zu machen, dass diese Aktstruktur kein starres Korsett sein soll! Sie ist nicht dazu da um einzuengen, sondern um jeder denkbaren Geschichte eine hilfreiche Stütze - eine Orientierung - zu bieten.**

Dies gilt letztlich für alle Regeln von Stage. Sie sind nicht absolut, sie sind nicht unantastbar. Sie sind Gebrauchsmittel, die verändert oder gedehnt werden können - je nach dem, was die Geschichte benötigt.

Nach dem das gesagt ist, können wir uns nun angstfrei die Aktstruktur einmal genauer anschauen und uns überlegen, wie sie für ein spielleiterloses Rollenspiel hilfreich sein kann.

AKT I:

Der erste Akt einer Geschichte eignet sich sehr gut um die Hauptpersonen vorzustellen, genauso wie die Grundsituation und die Bedingungen der Umwelt, in der die Geschichte spielt.

Man soll einen Eindruck bekommen, was hier eigentlich los ist, um was sich die Geschichte grundsätzlich dreht.

Was heißt das für Stage?: Die Szenen im ersten Akt sollen vor allem die Charaktere einführen. Damit sind natürlich die Spielercharaktere, aber auch eventuell wichtige NSCs gemeint. Manche Antagonisten, also Gegenspieler, mögen natürlich noch nicht vorkommen, wenn es keinen Sinn macht - vor allem, weil diese im spontanen Spiel ja erst überhaupt entwickelt werden. Aber vielleicht gibt es wichtige Figuren, die man schon vor Spielbeginn kennt und gerne einbauen will. Jeder Spieler ist natürlich angehalten seine eigene Figur gut im ersten Akt in Szene zu setzen und dabei seine ersten sichtbaren Charakteristika zu zeigen und vielleicht seine Probleme und Ziele schon einmal knapp anzudeuten. Auch Beziehungen zwischen den Figuren können hier schon angerissen werden.

AKT II:

Hier werden zwei wichtige Dinge etabliert, die jede spannende Geschichte braucht. Die Bedrohung bzw. der Konflikt und die Ziele der Figuren.

Bedrohung und Konflikt sind die Triebfeder der meisten Geschichten. Sie treiben die Figuren vor sich her, sie machen die Entwicklungen spannend. Akt Zwei ist dafür da, sie entweder einzuführen oder - falls schon in Akt Eins angedeutet - sie auszubauen. Auch die Ziele und Beweggründe der Figuren sollen hier geschärft werden.

Was heißt das für Stage?: Die Spieler versuchen in den Szenen, einzelne kleinere Bedrohungen oder gemeinsam aufeinander aufbauend eine größere Bedrohung einzuleiten. Im Idealfall deutet die Spielerin, welche die erste Szene eröffnet, etwas an, auf das die anderen dann aufbauen, bis am

Ende des zweiten Aktes ein klares Bild von der Bedrohungslage oder dem Konflikt entstanden ist, um den es in der Geschichte geht. Wichtig ist, dass diese Bedrohung schon erkennbar ist, aber noch nicht eskaliert. Sie wird gezeigt, es muss aber noch Luft nach oben bleiben, damit die Spannung anschwellen kann.

Außerdem versuchen die Spieler ihre eigenen Motive (die der Motivkarten oder auch andere) anzudeuten und im Idealfall die anderen Spieler damit anzuspielen und zu reizen.

So entsteht eine Dynamik zwischen den Figuren.

AKT III:

Hier kommt es zu einem Höhepunkt. Die aufgebaute Spannung entlädt sich, weil ein Konflikt sich ausbreitet oder eine Bedrohung eskaliert. Das, was sorgfältig aufgebaut wurde, entfaltet sich nun und zeigt seine Schrecken und Gefahren. Dieser vorläufige Höhepunkt ist wichtig für eine Geschichte, denn er zeigt, was auf dem Spiel steht, was verloren und was gewonnen werden kann. Die Spannung bricht sich Bahn.

Was heißt das für Stage?: Die Spieler eröffnen nacheinander aufeinander aufbauende Szenen, welche die Eskalation des Konfliktes oder der Bedrohung darstellen. Hier kann es turbulent zugehen, hier können sich Gefahren brutal entladen. Actionszenen können sich entfalten. Im Idealfall steigert sich die Spannung und die Gefahr bis zur letzten Szene des Aktes immer weiter und entlädt sich dort vorläufig.

AKT IV:

Das sogenannte retardierende Moment ist nicht immer ganz so leicht zu verstehen. Was macht es, warum braucht man es, wie hilft es der Geschichte? Ich stelle es mir immer als ein Luftholen vor. In Akt Drei war man tief unter Wasser und in Akt Fünf, dem Finale wird man noch tiefer tauchen. Jetzt, in Akt vier, holt die Geschichte Atem. Es gibt einen Moment der Ruhe, über dem aber die Spannung schwebt die Akt 3 erzeugt hat - und die in Akt 5 wieder entfesseln wird.

Erzählerisch ist hier Zeit, die Beziehungen der Figuren noch einmal zu beleuchten. Wie stehen sie zueinander nach den Ereignissen von Akt drei? Auch ist dies vielleicht der Moment, an dem darüber reflektiert werden kann was nötig sein wird, damit man seine Ziele in Akt Fünf erreicht. Genauso denkbar sind erklärende Rückblicke, die ein anderes Licht auf Verhaltensweisen oder Ereignisse in den vorhergehenden Akten richten.

Was heißt das für Stage?: Die Spieler haben in den Szenen dieses Aktes Zeit noch einmal die Beziehungen zwischen ihre Figuren zu beleuchten. Einzelszenen zwischen verschiedenen Charakteren sind hier denkbar. Reflektierende Gespräche, Planungen, um Ziele zu erreichen. Eine Erzählung aus der Vergangenheit einer Figur. Die Spannung soll nicht weggehen, die Bedrohung oder der Konflikt ist noch immer da, aber er köchelt nun vor sich hin, er zeigt sich nicht in all seiner Schärfe.

Leise Szenen helfen hier, Tiefe in die Geschichte zu bekommen, die Figuren zu schärfen und alles für ein großes Finale vorzubereiten.

AKT V:

Im fünften Akt laufen alle Fäden zusammen. Die Bedrohungen und Konflikte bündeln sich. Ein großes Finale entscheidet, wie die Geschichte endet. Gut, schlecht - und für wen? Wer hat Erfolg, wer scheitert, wer stirbt, wer heiratet, welche Auswirkungen haben die Ereignisse? Hier entscheidet sich letztlich auch, ob eine Komödie (gutes Ende) oder eine Tragödie (schlechtes Ende) für die Protagonisten erzählt wurde.

Was heißt das für Stage?: Hier passieren nun gleich mehrere Dinge. Zum einen flammt die Bedrohung oder der Konflikt wieder auf, und zwar heftiger als zuvor. Alles entscheidet sich. Die Szenen der Spieler sollten auf einen Höhepunkt hinarbeiten und diesen auserzählen, denn zugleich müssen auch die Enden der Geschichte erzählt werden. Wer gewinnt, wer verliert. Wenn Spielerinnen mehre Szenen eröffnen wollen, sollten sie mit solchen anfangen, die den Konflikt eröffnet und normale Ereigniskarten spielen. Aber an irgendeinem Punkt in ihrer letzten Szene spielen sie ihr Motiv und sollen nun auch ihr eigens Ende erzählen. Was geschieht mit dem eigenen Charakter?

Ziel ist es also zum einen das Ende der Gesamtgeschichte zu zeichnen - das wird gemeinsam getan - und am Schluss aber auch das Ende der eignen Figur zu zeigen. Dafür ist die Motivszene da. Sie ist immer die letzte Szene, die ein Spieler selbst eröffnet.

SZENARIO-FRAGEBOGEN:

Reintheoretisch könnte man Stage vollkommen ohne jegliche Vorbereitung spielen, weil die Person, die die erste Szene eröffnet, praktisch Alles was man braucht einbringen könnte. Dann aber wird das Spiel (vor allem im ersten Akt) ein absoluter Blindflug. Die Spieler müssen gemeinsam aus dem Nichts ein Szenario kreieren während sie gleichzeitig schon spielen. Das kann gehen, ist aber für Einsteiger - oder für Leute die ein wenig Planung bevorzugen oder ein bestimmtes Setting im Kopf haben - ungünstig.

Deswegen habe ich einen Fragebogen erschaffen, der helfen soll, in relativ kurzer Zeit ein Szenario zu generieren, unter dem sich alle Spieler grundsätzlich etwas vorstellen können und mit dem sie dann frei losspielen können.

Der Fragebogen besteht aus vier Teilschritten mit jeweiligen Unterfragen, von denen die ersten drei in jedem Fall durchgearbeitet werden sollten, damit man eine Prämisse hat. Diese Prämisse, eine kurze Szenariobeschreibung, hilft allen Spielerinnen sich zu orientieren und erleichtert einen guten Einstieg.

Schritt Vier, die Entwicklung von Charakteren, ist nicht unbedingt notwendig Diese können auch im Spielen spontan erstellt werden. Durch die dort angelegten Geschichtenfragen entstehen aber mehr Hilfsmittel für die Geschichtenentwicklung. (Die unterstrichenen Beispiel werden später in einem Beispieldurchlauf noch einmal aufgegriffen)

SCHRITT EINS: EINGRENZUNG DER SPIELWELT:

1.1: In welchem Genre spielt eure Geschichte?

(Beispiel: Fantasy, **Science-Fiction**, Historie, Gegenwart, Crossover usw.)

1.2: Wo beginnt die Geschichte:

(Beispiele: In einem abgelegenen Dorf, am Hof des Königs, auf einem Piratenschiff, in einer Mine tief in den Bergen, **auf einem Raumschiff** usw.)

1.3 Welche Personengruppen ist am Anfang wichtig:

(Beispiele: Bergarbeiter, Höflinge, **Häftlinge**, Piraten, Soldaten, **Wärter**, usw.)

SCHRITT ZWEI: EINGRENZUNG DER AUSGANGSSITUATION:

2.1 Zu welchen Personengruppen gehören die verschiedenen Spielercharakter:

Aus den in Frage 1.3 gewählten, kann man nun noch diese aussuchen, die als Spielerinnencharakter geeignet sind.

2.2: Was löst die Geschichte aus:

Wähle:

Eine Veränderung der Situation:

Es gab einen Status Quo, aber durch ein bestimmtes Ereignis ist dieser aufgehoben. Die Situation wird sich für die Beteiligten aufgrund dieses Ereignisses ändern.

Beispiele: Ein Todesfall, eine Geburt, eine Hochzeit, eine Krönung, ein Neuankömmling usw.

Ein Konflikt:

Beispiele: Krieg, Nachbarschaftsstreit, Proteste, Aufruhr, Machtkampf usw.

Ein Verbrechen:

Beispiele: Mord, Diebstahl, Überfall, Geiselnahme usw.

Ein Problem mit der Umwelt:

Beispiele: Naturkatastrophe, Seuche, **Brand**, Nahrungsmangel, technische Defekte usw.

SCHRITT DREI: PRÄMISSE

Formuliere nun aus den Antworten der bisherigen Fragen eine Prämisse der Ausgangssituation:

Für das Beispiel benutze ich nun die vorher hervorgehobenen Elemente.

Beispiel: Im Jahre 3677 (**Science-Fiction**) transportiert in ein Gefangenenschiff (**Raumschiff**) **Häftlinge** zum Gefängnisplaneten A73. Auf dem Schiff befinden sich 700 **Häftlinge** und 100 **Wärter** sowie **Sicherheitsandroiden**.

Plötzlich bricht ein Feuer (**Brand**) aus.

HINWEIS: Die Geschichte muss nicht unbedingt nach den Ereignissen der Prämisse beginnen. Man kann sehr wohl den ersten Akt auch zeitlich davor ansetzen. Bei unserem Beispiel würde das sogar Sinn machen, weil das Ereignis: „Feuer im Schiff“ schon ziemlich viel Bedrohung und Konflikt erschafft.

Die Prämisse kann also als Vorgeschichte verwendet werden, oder als Ausblick auf das was kommen kann, beziehungsweise soll. Dann wäre sie ein Vorschlag für eine Bedrohung, die sich dann aber in der Geschichte auch anders entwickeln könnte.

SCHRITT VIER: CHARAKTERVORBEREITUNG:

Mit dieser Synopsis könnte man nun schon sogar ohne vorher Charaktere abzusprechen losspielen. Man kann nun aber auch noch Charaktere vorgeben und in einem weiteren Schritt Geschichtsfragen stellen, die den Figuren noch einmal eine Richtung geben.

Sinnvoll ist es aber, nur den Charaktertypus und eine passende Geschichtsfrage vorzugeben. Motive und Charaktereigenschaften sollten die Spieler selbst bestimmen.

Wahl der Charaktertypen:

Hier ist sinnvoll, die Synopsis anzuschauen und zu entscheiden, welche Figuren die Geschichte interessant machen würden:

In unserem Beispiel könnten das bei vier Spielerinnen und Spielern etwa folgende Charaktere sein.

Wächterin

Sicherheitsandroide

Gefangener

Gefangene

Geschichtenfragen:

Als nächstes kann man sich zu jeder Figur eine Frage überlegen, welche die Geschichte öffnet. Das kann alles Mögliche sein, wichtig ist aber, dass die Frage nicht zu viel vorgibt und kein Handlungsmotiv enthält, weil dies ja durch die Motivkarten später vorgegeben wird.

Alle Fragen, deren Beantwortung entweder die Hintergründe der Spielwelt erklärt, die Vorgeschichte der Charaktere beleuchtet oder die Beziehungen zwischen den Figuren bestimmt, sind interessant. Auch Fragen, die mögliche Probleme, Konflikte und Bedrohungen andeuten sind besonders fruchtbar. Dabei müssen die Fragen auch nicht unbedingt etwas mit den jeweiligen Charakteren der Spieler zu tun haben.

Im Beispiel könnte das so aussehen:

Wächterin: Welcher Häftling darf auf keinen Fall freikommen - und warum?

Sicherheitsandroide: Was müssen die Häftlinge tun, um die Kontrolle über das Schiff zu erlangen?

Gefangener: Auf wen hören die anderen Häftlinge am meisten? (das kannst auch du sein)

Gefangene: Welches Geheimnis hat das Schiff?

Die Spieler der jeweiligen Figur haben absolute Autorität bei der Beantwortung der jeweiligen Frage und sollten die Antworten im Laufe des Spiels Stück für Stück in Szenen offenlegen. Dabei müssen die Charaktere der jeweiligen Spieler nicht unbedingt selbst tun (vielleicht haben sie diese Informationen ja gar nicht), es kann auch auf andere Weise offenbart werden.

STAGE SPIELEN: AUFBAU UND REGELN IM DETAIL

Nachdem alle Module erläutert wurden, scheint es nun sinnvoll, den Spielablauf im Detail zu erklären.

SPIELAUFBAU:

In der Mitte des Tisches - ob nun real oder auf einem virtuellen Tisch wie roll20 - macht man Platz für drei Kartenablagestellen. Der Linke ist für die Stimmungskarten, der Mittlere für die Ereigniskarten und der Rechte für die Entwicklungskarten gedacht.

Darunter kann man die Karten der verschiedenen Akte auslegen. Akt I links oben, Akt II rechts oben, mittig Akt III, Akt IV links unten und Akt V rechts unten.

Den Szenenmarker setzt man auf Akt I.

Die Kartenstapel kann man in beliebiger Position am Rand platzieren.

Bevor es losgeht, zieht jeder Spieler drei Motivkarten.

Dann ziehen alle Spieler noch drei Ereigniskarten.

Eine Person zieht zufällig eine Stimmungskarte für den ersten Akt. Die Stimmungskarte darf jedoch vor jeder Szene frei gewechselt werden. Man darf sich also aus dem Stimmungskartenstapel jede Karte herausnehmen und auf die Spielfläche legen.

Nun darf jeder im ersten Akt mindestens eine Szene spielen. Es wird empfohlen, dass ein Akt nicht mehr als fünf Szenen hat, sonst wird das Spiel zu ausladend.

Will niemand mehr eine Szene in einem Akt spielen, endet dieser und der nächste beginnt. Pro Akt behalten die Spielerinnen die Anweisung der Aktbeschreibungen im Blick und spielen darauf hin.

WIE GESTALTET MAN SZENEN:

Wenn man noch nie ein Erzählrollenspiel gespielt hat, mag dieses Konzept ungewohnt sein, denn man ist es ja gewohnt, dass der Spielleiter einem erzählt, was geschieht und man selbst bewegt sich nur als Charakter in der beschriebenen Situation. Dies ist bei Stage und anderen Erzählspielen anders. Jede Spielerin eröffnet nacheinander eine Szene. Das mag am Anfang ungewohnt und fordernd erscheinen, mit etwas Übung macht es aber richtig Spaß, weil Synergien entstehen, die einem einzelnen Erzähler nicht zu Verfügung stehen.

Aber was ist nun wichtig, wenn man eine Szene eröffnen will?

Klären wir erst einmal den Ablauf und sprechen dann über Dinge, die zu beachten sind.

Zunächst zieht man - wie oben beschrieben- zu Anfang eines Aktes eine Stimmungskarte. Diese zeigt einem, wie die Grundstimmung der Szene sein soll. Falls die gezogene Stimmung zu der anstehenden Szene passt, bleibt diese Karte bis zum Ende des Aktes liegen. Ist man mit der Stimmungskarte aber nicht zufrieden, kann man sie auch mit einer beliebigen anderen Stimmungskarte ersetzen. Auch kann man bei Bedarf nach einer Szene eine neue, zufällige Stimmungskarte ziehen. Das muss man aber nicht. Zwingend geschieht das Ziehen einer neuen Stimmungskarte nur nach dem Ende eines Aktes. Liegt die Stimmungskarte aus, legt eine Spielerin, die eine Szene eröffnen will, eine ihrer drei Ereigniskarten ins mittlere Feld. Danach zieht sie eine Entwicklungskarte zufällig vom Stapel.

Stimmung, Ereignis und Entwicklung bilden gemeinsam nun die Inspirationsquellen, aus der Ideen geschöpft werden, was alles in der Szene geschehen kann. Nun denkt die Spielerin, die die Szene eröffnen will, kurz nach und sagt dann an, welche Figuren vorkommen sollen. Zunächst werden die vorkommenden Spielercharakter benannt. sollte darüber hinaus ein bestimmter Nsc wichtig werden, kann sie diesen dann entweder -zusätzlich zum eigenen Charakter, sollte der in der Szene vorkommen - selbst verkörpern, oder sie bittet eine anderen Spielerin (deren Charakter möglicherweise nicht in der Szene vorkommt), dies zu tun. Dann sagt sie an, wo die Szene spielt und eröffnet sie mit einer Beschreibung der Situation. Im Idealfall ist diese Beschreibung kurz und prägnant, denn das Zentrum der Szene sollte das gemeinsame Spiel sein.

Ist die Szene klar gesetzt, spielen alle beteiligten Figuren miteinander die Szene. Gemeinsam spielt man nun darauf hin, die Entwicklungskarte zu erfüllen. Jede Spielerin kann darauf hinarbeiten, der szenenführende Spieler ist aber letztlich für die endgültige Interpretation verantwortlich. Er hat auch das letzte Wort, denn er kann die Szene jederzeit mit den Worten „Und damit endet die Szene“ abschließen.

Eine Beispielszene: Flucht auf dem Gefängnisschiff

Nutzen wir nun einmal das Beispielszenario aus dem Fragebogen.

Wir spielen auf einem Gefängnisraumschiff, auf dem ein Feuer ausgebrochen ist. Die Alarmsirenen heulen und die Häftlinge müssen in einen anderen Block gebracht werden.

Ein Spieler stellt den Wächter dar und ist an der Reihe, eine Szene zu gestalten.

Die **Stimmung** des Aktes ist **aufregend**. Der spielführende Spieler hat drei Ereigniskarten auf der Hand: **Freundschaft**, **Waffen** und **Nahrung**. Er entscheidet sich für die Karte **Waffen** und legt sie kommentarlos auf das Spielfeld. Dann zieht er eine **Entwicklungskarte**. Es ist die Karte **etwas geht schief**.

Er überlegt kurz, dann sagt er:

„In dieser Szene kommen Henry (sein Wächter), Malcom Tranok (der Häftling des Spielers 1) und Eva Mendes (die Gefangene der Spielerin 2) vor.“

Er leitet kurz ein, wie sein Wächter Henry durch die rotleuchtenden Korridore rennt. Man hört Alarm, dann öffnet er die Zellen der zwei Häftlinge und legt ihnen Handschellen an.

Sie sprechen mit einander. Er erklärt ihnen, dass sie hier wegmüssen und ihm zu folgen haben. Er richtet seine Waffe auf sie und sie folgen. Weitere Dialoge, vielleicht Unflätigkeiten zwischen den Häftlingen. Mendes beschreibt, wie sie nach einem Fluchtweg sucht. Dann beschreibt Henry, dass es eine Explosion gibt und er von den Füßen gerissen wird.

Mendes und Tranok nutzen diese Gelegenheit, überwältigen ihn und nehmen ihm den Schlüssel und die Waffe ab. Dann nehmen sie ihn als Geisel. Henrys Spieler sagt nun: „Hier endet die Szene.“

Die Kunst hierbei ist es, darauf zu achten, was die anderen Spieler an Spielangeboten machen - das nennt man auch „sich Bälle zuspieren“ - und dann drauf zu reagieren. Alle wissen am Anfang, dass etwas schiefgehen soll. Aber niemand weiß, für wen und was genau. Der Szeneneröffner kann das ein wenig lenken, die anderen Spielerinnen müssen aber reagieren und dadurch eine spannende, unerwartete Szene erschaffen.

Dadurch entsteht eine Synergie, die das Rollenspiel unglaublich spannend machen kann. Denn niemand weiß wirklich, wo die Geschichte hinführt.

WICHTIGE HINWEISE ZUM SPIEL:

Die Verwendung der Karten:

Allen Kartentypen gemein ist es, dass sie als Inspiration für das Spiel wirken sollen. Dabei gilt folgende, essentielle Regel, die ja auch schon bei den Akten erwähnt wurde:

Die Karten sollen das Spiel anregen, es aber nicht beschneiden.

Das bedeutet, man muss ihren Bedeutungen nicht sklavisch folgen, sondern diese eher als Orientierung nehmen. Was das für die einzelnen Kartentypen bedeutet, erkläre ich im Weiteren.

Stimmungskarten: Die Stimmungskarten sind, wie oben erläutert, die Basis für eine Szene. Sie haben keine wirkliche inhaltliche Implikation, sondern dienen dazu, allen Spielern ein Gefühl dafür zu geben, wie die Stimmung in der Szene ungefähr ist. Diese kann sich natürlich mitten in der Szene ändern und man ist dann auch nicht dazu verpflichtet, die vorgegebene Stimmung beizubehalten. Die Karte dient sozusagen als Ausgangslage.

Wenn also die Stimmungskarte „**ruhig**“ liegt, dann wird die Szene eben langsam und getragen beginnen. Das muss aber nicht so bleiben. Vielleicht schwenkt die Stimmung von „ruhig“ zu „aggressiv“ um. In dem Fall müsste aber nicht mitten in der Szene die Karte gewechselt werden - obwohl auch das durchaus möglich wäre.

Ereigniskarten: Die Ereigniskarten in der gleichen Weise auf die Situation, wie die Stimmungskarten auf die Atmosphäre wirken. Sie geben eine Orientierung, was in der Szene wichtig sein könnte, und haben ganz verschiedene Ansätze. So gibt es Karten, die Orte beschreiben - dort würde die Szene dann spielen. Es gibt aber auch Karten, die Personen beschreiben - die könnten dann vorkommen. Genauso gibt es Karten, die ein Gefühl oder einen Zustand abbilden.

So könnte man zum Beispiel die Ereigniskarte „**Streit**“ spielen und damit schon einmal signalisieren, dass es in der Szene um einen Streit gehen soll. Dies ist aber erneut nicht in Stein gemeißelt. Der Streit muss auch nicht unbedingt das zentrale Thema sein. Vielleicht wird im Gespräch nur ein Streit erwähnt. Vielleicht spielen aber auch alle Spielerinnen intensiv auf einen heftigen Streit zwischen den Figuren hin. Beides wäre legitim und soll sich durch das gemeinsame Spiel ergeben.

Entwicklungskarte: Während Stimmungskarte und Ereigniskarte einen Hinweis darauf geben, wie die Szene beginnt und sich anfühlt, ist es die Aufgabe der Entwicklungskarte, zu sehen, wohin die Szene führt. Streng genommen könnte man sagen sie ist der Würfelwurf, der entscheidet ob etwas gelingt, oder die Itras By Karte, die eine Handlung lenkt. Aber nun gilt wieder die Goldene Regel von Stage: Die Karten sollen das Spiel anregen, es aber nicht beschneiden. Das bedeutet: ja, die Entwicklungskarte gibt einen Hinweis darauf was geschehen könnte. Sie zeigt an, ob etwas gelingt oder etwas misslingt (in verschiedenen Graduierungen). Um es einfach zu halten kann man versuchen, auf das Ergebnis der Entwicklungskarte hinzuspielen, und wenn das gelungen ist, die Szene zu beenden.

Aber nicht immer macht das Sinn, vor allem, wenn man - den Grundregeln entsprechend - jede Entwicklungskarte zufällig zieht. Sie muss nicht automatisch das Ende der Szene beschreiben, man kann die Entwicklungskarte auch als Aufhänger benutzen. Vielleicht geht am Anfang der Szene etwas schief. Dann handelt die Szene davon, wie man damit umgeht. Oder die Katastrophe, die man gezogen hat, geschieht doch ganz am Ende und alle spielen auf sie zu. Letztlich liegt es vor allem in der Hand der spielführenden Person. Und auch die Interpretation der Entwicklungskarte ist - so wie bei allen anderen Karten - sehr offen.

Was ist eine Katastrophe? Stirbt jemand oder geht irgendein geliebter Gegenstand zu Bruch? Das bleibt völlig den Spielerinnen überlassen. Es kann eine große Sache sein, aber auch nur ein kleines Missgeschick, wenn es in der Szene anders nicht passen würde. Die Entwicklungskarte hat in jedem Fall den Sinn, eine Orientierung zu geben wo hin es gehen soll. Was genau sie in der Szene beeinflusst, das wird erspielt.

Motivkarten: Die Motivkarten haben zunächst einmal natürlich einen spielmechanischen Effekt. Sie geben eine Inspiration für besondere Charakterszenen. Sie können aber auch dabei helfen, während des Spieles den Charakter genauer ausdifferenzieren.

Richtig eingesetzt helfen sie, den eigenen Charakter besser zu verstehen und geben der Spielerin ein Mittel in die Hand, diesen nach Außen hin zu zeichnen. Wenn man Motivkarten zufällig zieht kann es sein, dass sich diese widersprechen. Dies ist aber durchaus erwünscht! Man soll nämlich die Motive während des Spiels immer im Hinterkopf behalten und sie auch gelegentlich einmal in den Verlauf einbringen. Wenn man z.B das Motiv „Liebe“ auf der Hand hat, dann kann man sich entweder in einen anderen Charakter verlieben, oder man erinnert sich an eine Liebe von früher. Diese Liebe kann als Triebfeder für das eigene Verhalten fungieren. Man kann von ihr erzählen, man kann andere mit ihr vergleichen, man kann seine eigenen Entscheidungen von der Meinung der geliebten Person abhängig machen. Hat man aber nun z.B als zweites Motiv die Karte „Vergeltung“, lässt sich hier ein Gegenpol schaffen. Was ist geschehen, dass der Charakter rächen will? Hat es was mit der Liebe zu tun, oder steht das Eine dem Anderen im Weg? Durch diese Dualität entsteht eine Spannung innerhalb des Charakters, seine Motive schärfen seine Figur und an diesem Spannungsverhältnis entlang kann man den Charakter zeichnen. Auch das dritte Motiv kann man hier mit einbeziehen. Vielleicht lautet es „Gier“, dann kann es zum Beispiel das Eine oder das Andere der vorhergenannten Motive verstärken oder einen ganz neuen Aspekt der Figur eröffnen. Wenn man mit einem der Motive aber nichts anfangen kann, darf man es auch gerne ignorieren. Das ist sogar zu empfehlen, denn wie immer gilt; die Karten sind Inspirationsquellen, keine Fesseln, die den Charakter einschränken sollen.

Dementsprechend ist es dann auch besonders interessant, welche Motivkarten man tatsächlich in einer Szene spielt und ob man das überhaupt tut. Eine solche Charakterszene wird den Charakter nämlich stark zeichnen, sein Motiv für alle sichtbar machen und damit das Spiel dauerhaft beeinflussen.

Wenn eine Spielerin z.B im ersten Akt ihr Motiv **Liebe** spielt und damit eine andere Spielerin anspielt, dann ist für alle sichtbar, dass diese Liebesgeschichte in der Gesamterzählung noch eine Rolle spielen könnte, und dass das Motiv **Liebe** der spielführenden Spielerin wichtig und anspielbar ist.

Spieler oder Spieleiter? Was ist eigentlich meine Aufgabe?

Mehr noch als in den meisten Erzählspielen steht man bei Stage im Spannungsverhältnis zwischen Charakterspiel und der Geschichtenentwicklung. Im traditionellen Rollenspiel aber auch z.B in

Cinema, meinem immersionsgetriebenen Universalsystem, sind die Aufgaben klar verteilt. Die Spieler spielen ihre Rollen in einer Welt, die die Spielleiterin zeichnet und beherrscht. Sie ist verantwortlich für die Szenengeschwindigkeit, für die Reaktionen der Umwelt auf die Spieler, für die Stimmung und die Interpretation der Würfel. Sie repräsentiert letztlich die Umwelt, in der sich die Spieler bewegen.

Das bedeutet, dass sich Spielerinnen normalerweise keine Gedanken darüber machen müssen, was als nächstes passiert, wann eine Szene enden sollte, in welche Richtung sich die Stimmung entwickelt und wie die NSCs reagieren. Diese Aspekte des Metaspiels können die Spieler vor allem in Cinema - aber oft auch in anderen spieleitergesteuerten Spielen - komplett ausblenden.

In Stage geht das nicht. Mehr noch: Stage will das nicht.

Stage will, dass sich die Spieler bis zu einem gewissen Grad die Metaebene bewusst machen. Das Spiel fordert sie geradezu auf, selbst zum Regisseur zu werden und Verantwortung zu übernehmen.

Auf den ersten Blick ist das ganz schön viel. Vor allem, wenn man es nicht gewohnt ist, selbst Spielleiterin zu sein. Aber es ist auch eine Chance, einen sanften Einstieg in die Welt des Spielleitens zu erfahren, denn man ist mit der Aufgabe ja nicht alleine. Alle anderen haben sie auch.

Immersionsspieler werden nun fürchten, dass diese ganze Metaebene ihnen das immersive Spiel verdirbt. Sicher, wenn es um reine Immersion geht und intensives Charakterplay, dann kann Stage mit Cinema oder manchen Freeplay-Runden oder gar LARP nicht mithalten - es will dies aber auch gar nicht. Dennoch: Immersion ist durchaus möglich, weil die Metaebene niemals besprochen wird. Das ist absolut essentiell! Es wird nicht wie in Itras By die Bedeutung von Karten offen diskutiert. Die Karten selbst sind die Metaebene, und ihre Informationen müssen ausreichen. Ein Gespräch am Tisch über die Entwicklung der Szene ist absolut kontraproduktiv. Das wäre, als wenn man mitten im Theaterstück „Stopp!“ ruft und mit dem Publikum und den anderen Spielern diskutiert, wie man weitermachen soll.

Die Metaebene und die Überlegung, wie sich die Geschichte entwickeln soll, ist also präsent. Aber sie bleibt stumm im Hintergrund, repräsentiert durch die Kartenmechanik. Letztlich gilt das eiserne Gesetz, dass die Person, die die Szene eröffnet hat, auch das finale Recht über die Interpretation der Karten hat und die Szene jederzeit abschließen kann.

Danach wandert dieses Recht weiter. Dies sollte Metadiskussionen eigentlich vermeiden.

Wen betrifft die Entwicklungskarte:

Stage ist ein Tauziehen um die Erzählhoheit, und das ist auch gewollt. Gemeinsam erzählt man eine Geschichte und keiner weiß bis zum letzten Moment, wie sie ausgeht. Hierin steckt die besondere Magie von Stage - die Synergie der verschiedenen Erzähler. Aber hier verbirgt sich auch die größte Gefahr des Konzepts. Die Person, die eine Szene eröffnet, kann sie auch beenden. Und sie ist für die Interpretation der Entwicklungskarte zuständig. Es ist aber bewusst nicht festgelegt, welche Spielerin das Ereignis der Karte in der Szene betreffen soll. Dies bestimmt im Spiel letztlich der Spieler, der das Erzählrecht hat - also jener, der die Szene eröffnet hat. Und es muss nicht zwangsläufig die eigene Figur sein, die von der Entwicklungskarte beeinflusst wird.

Ein Beispiel: Auf der Raumstation gibt es einen Aufruhr, die Gefangenen greifen die Wärter an.

Es wurde eine Szene eröffnet mit folgenden Karten:

Stimmungskarte **Chaotisch**, Ereigniskarte **Aufstand**, Entwicklungskarte **Katastrophe**.

In der Szene kommen Eva Mendes, die Gefangene und der Wächter Henry vor.

Eva Mendes eröffnet die Szene und beschreibt, wie die Gefangen auf die Wächter zustürmen. Eva und Henry kommen in den Zweikampf. Ein kurzer Dialog, dann eine Beschreibung des Kampfes. Jeder gibt etwas dazu, beide verletzen sich, aber dann beschreibt Eva: „*Wir ringen miteinander, da rutscht Eva aus. Erik stolpert über sie und stürzt mit der Brust voran in den improvisierten Metallspieß eines Häftlings. Die Szene endet.*“

Eva interpretiert die Katastrophe also nicht als Katastrophe für ihren eigenen Charakter, sondern als die Katastrophe eines anderen Spielercharakters. Das ist im Grundspielmodell so erlaubt. Wichtig ist, dass die Katastrophe in irgendeiner Weise einen Spielercharakter betrifft, nur das nämlich treibt die Geschichte voran. Welchen Charakter es betrifft soll offenbleiben, damit man so viel Erzählfreiheit wie möglich hat.

Denn vielleicht ist es hier im Moment ja viel spannender, wenn Henry sich schwer verletzt. Vielleicht ist Mendes insgeheim in ihn verliebt. Möglicherweise hat sie die Motivkarte **Liebe**, und in den Szenen davor entwickelte sich schon eine Attraktion zu ihm. Die Schuld, Henry ernsthaft zu verletzen, kann hier viel spannender sein, als wenn sie sich selbst verletzt.

Wenn die Spieler gut zusammenspielen ist das also kein Problem, vor allem weil es ja noch die Opferregel gibt. (Siehe unten)

Dennoch kann das dazu führen, dass manche Spieler nicht bereit sind, selbst Nachteile zu erfahren und negative Ereignisse immer auf andere Spieler reflektieren. Wenn das passiert, weil es spannend für die Geschichte ist, dann ist das ok und gut. Aber: wenn es systematisch passiert, kann es das Spielgleichgewicht stören. Denn dann gewinnt ein Spieler einfach ständig. Dieses Risiko gibt es bei Stage eben, weil es auf Dramaspiel ausgelegt ist und nicht auf Balance.

Man kann, um das zu vermeiden, die Sonderregel einführen, dass man die Ergebnisse der Entwicklungskarten nur auf sich selbst deuten darf.

Im Beispiel hätte sich dann Eva verletzen müssen.

Das ist eine Möglichkeit. Sie schränkt die Erzählvarianten aber etwas ein und fordert vor allem, dass der eigene Charakter immer vorkommt, wenn man eine Szene gestaltet.

Das ist zwar sowieso meist besser, damit nicht ein Spieler ungewollt versehentlich zum Spielleiter wird. Aber als generelle Regel wirkt es einschränkend.

Letztlich sollte man vor dem Spiel einen Modus bestimmen.

Entweder:

Die Entwicklungskarte kann frei interpretiert werden und der Charakter der Szeneneröffnerin muss nicht in der geführten Szene vorkommen.

Oder

Der Charakter des Szeneneröffners muss vom Ergebnis der Entwicklungskarte betroffen sein.

Die Opferregel:

In der LARP Szene ist diese Regel gut bekannt, und ihre Verwendung ist im Lichte der möglichen Problematiken eines Erzählspieles auch hier sinnvoll. Der Grundgedanke ist: die Erzählmacht der anderen geht genau bis zur Gesundheit der eigenen Figur, und nicht weiter. Das heißt, andere

können, wenn sie eine Szene eröffnen, die Figur eines Mitspielers verletzen. Sie können aber nicht über die Konsequenzen dieser Verletzung entscheiden. Dies kann nur die Spielerin dieser Figur. Sie wird angeschossen, aber wie schwer ist die Verletzung? Stirbt sie daran? Das entscheidet sie selbst. Den eignen Tod kann nur sie bestimmen. Diese Regel ist fundamental, um unnötigen Frust im Spiel zu vermeiden und sollte daher immer Anwendung finden.

SPIELVARIANTEN

Die Art und Weise wie man Stage spielt ist nicht in Stein gemeißelt. Es gibt verschiedene Ansätze, verschiedene Ideen, die man ausprobieren kann. In der Zukunft werde ich noch näher auf sie eingehen, wenn ich sie selbst erprobt habe. Hier nur ein paar Gedanken als Ausblick.

Entwicklungskartenwahl:

Sollte die Gruppe der Ansicht sein, dass das zufällig Ziehen der Entwicklungskarten, naja, eben zu zufällig ist und dadurch die Geschichte völlig unkontrollierbar wird, kann man stattdessen auch jeweils zwei Entwicklungskarten ziehen und dann wie bei den Ereigniskarten frei aus der Auswahl wählen.

Drei Akte:

Wenn man eine kürzere Runde Stage spielen will, oder fünf oder mehr Spieler hat, empfiehlt es sich vielleicht, statt fünf nur drei Akte zu spielen. Dann ist Akt Eins die Einführung und Spannungsaufbau, Akt Zwei weiterer Aufbau und ein erster Höhepunkt und Akt Drei das Finale. Damit geht Tiefe verloren, aber bei sechs oder gar sieben Spielern (experimentell) hätte man ja dennoch genug Szenen.

Szenenfolgen statt Aktsystem:

Statt eines festen Aktsystems bevorzugt man vielleicht eine losere Struktur in seinem Oneshot. Dann kann man einfach Szenen aneinanderreihen. Wenn man keine gesciptete Spannungskurve will, sondern einfach nur sehen möchte, wohin die Geschichte durch die Entwicklungskarte fließt, dann kann das auch interessant sein. Wenn man einen Spannungsaufbau in einem solchen Modell dennoch sicher verankern möchte, reicht vielleicht auch die Verabredung, dass die Bedrohung oder der Konflikt jeder Szene graduell zunimmt.

Serie:

Stage ist letztlich auf einen drei bis fünf stündigen Oneshot ausgelegt, aber das heißt ja nicht, dass es nicht auch anders geht. Man kann Stage durchaus auch als Serie spielen. Ich werde darauf später einmal bestimmt noch genauer eingehen. Fürs erste Stelle ich mir vor, dass man unterscheiden müsste zwischen einer Metabedrohung, die die ganze Serie über im Hintergrund steht und in den späteren Folgen präsenter wird, und einer Episodenbedrohung, die in der jeweiligen Folge im Vordergrund steht - also letztlich wie in Fernsehserie. Diese Episodenbedrohungen dürften dann natürlich auch nicht zu gewaltig sein, denn die Charaktere müssen ja mindestens eine ganze Staffel durchhalten. Der Vorteil einer Serie ist, denke ich, dass man viel mehr Zeit auf Beziehungen der Charakter legen kann.

Das Zwei-Personen-Spiel:

Kaum eine Rollenspielsystem eignet sich so gut für ein Zwei-Personen-Spiel wie Stage. Will man kein Freeplay, weil man durchaus noch Inspiration von Außen nutzen möchte, kann man wunderbar mit den Stagemechaniken zu zweit spielen. Der Vorteil ist, dass man sich mit dem Spielleiten von Szene

zu Szene abwechselt und so jeder gleiche Anteile am Spiel hat. Außerdem werden die Figuren dadurch automatisch aufeinander zugetrieben.

In welcher Variante man zu zweit spielt, bleibt einem völlig überlassen, aber möglicherweise ist eine Mischung aus den oben genannten Abweichungsvarianten besonders gut geeignet. So kann man zu zweit getrost auf das Aktsystem verzichten, weil man ja viel besser aufeinander eingehen und die Spannung dadurch viel leichter kontrollieren kann. Der Absprachecharakter der Akte ist zu zweit nicht so wichtig. Gleichsam möchte man vielleicht auch keine vier Stunden am Stück spielen, wenn man zu zweit ist, sondern lieber kurze Episoden, an die man an einem anderen Tag dann wieder anknüpfen kann. In diesem Fall könnte man sogar überlegen, jeder Spielsitzung nur einen Akt zuzugestehen. Die erste Episode wäre dann also Akt eins, die zweite Akt zwei und so weiter. Eine stetige Szenefolge tut es aber auch.

DIE SPIELMATERIALIEN

Ich veröffentliche dieses Regelwerk kostenfrei auf meiner Seite rollenhörspiel.de als PDF.

Das bedeutet, dass ich damit keinen Cent verdiene und es sich jede Person frei herunterladen kann. Und das ist auch gut so, denn ich glaube daran, dass vor allem solche Universalregelwerke dafür da sind, dass jede Person an sie herankommen kann. Ich verstehe es als Inspirationsquelle.

Dass ich das alles kostenfrei tun kann liegt, an zwei Dingen. Der Möglichkeit der Umsetzung über virtuelle Spieltische und der Tatsache, dass ich keine Grafiken für die Karten verwende.

Soll heißen, ich veröffentliche Stage als Build-it-yourself-Online-Spiel. Um spielen zu können müsst ihr also noch ein wenig basteln. Dafür empfehle ich einen virtuellen Spieltisch wie roll20, Foundry oder Maptool je nachdem mit was ihr euch am besten auskennt. Ich selbst nutze roll20. Ein kostenloser Account reicht aus, um das Spiel einzurichten.

Auf die Spielfläche malt ihr drei Rechtecke, auf die die Karten nebeneinander passen, und darunter schreibt ihr mit großer Schrift die fünf Akte mit Aktregieanweisungen (im Anhang zu finden)

Einen Marker, der anzeigt in welchen Akt ihr seid, könnt ihr auch noch gleich basteln.

Die Kartensets stelle ich auf rollenhörspiel.de zum Download zur Verfügung, ihr müsst sie aber selbst als Decks in euer Roll20 implementieren.

Diese schaltet ihr dann frei. Nun müsst ihr noch für die jeweiligen Kartenstapel „Eigenschaftskarten“ und „Motivkarten“ **unendlich viele Karten** einstellen. Für die Stimmungskarten ist zu empfehlen, einmal jede einzelne ganz unten auf den Spieltisch zu legen, so dass man sie ansehen und gegebenenfalls wählen kann, falls man tauschen möchte. Die Ereigniskarte sollte man nicht auf „unendlich“ stellen, weil es sonst passieren kann, dass derselbe Begriff zweimal hintereinander gezogen wird.

Diese Bastelei wird nun einige abschrecken. Aber sie kann auch Spaß machen, weil ihr so einiges anpassen und verändern könnt. Im Anhang findet ihr alle Kartensets des Grundspiels als Kartenlisten, die ihr dann selbst kreieren könnt.

Diese Variante von Stage wird es immer geben! Mir ist die Zugänglichkeit zu diesem Spielsystem absolut wichtig.

Sollte es aber Bedarf für eine professionellere Variante geben, also eine mit einem schönen Design und mit schön bemalten Karten, bin ich dem durchaus nicht abgeneigt. Dafür bräuchte ich aber Designe-partner (am besten auch Grafikerinnen) und eine gute Crowdfunding-Kampagne oder eben gleich einen Verlag. Sollte der Bedarf für ein Printspiel bestehen oder für eine kostenpflichtige Roll20 Einbindung ist das also durchaus vorstellbar, nötig ist es nicht unbedingt. Mit einfarbigen Karten und einem hübschen selbstgemachten Roll20-Tisch ist das Spiel wunderbar online zu spielen. Und basteln macht doch Spaß, oder nicht?

Ereigniskartenset 1:

Abgrund, Anführer, Angriff, Arbeit, Aufstand, Begierde, Betrug, Drohung, Erinnerung, Enttäuschung, Familie, Feinde, Feuer, Fest, Fluss, Freunde, Genuss, Gerechtigkeit, Geld, Gier, Hinterhalt, Kampf,

Konkurrenten, Krankheit, Kuss, Markt, Meer, Mond, Musik, Nahrung, Opfer, Park, Platz, Protestler, Rausch, Ratschlag, See, Soldaten, Spaziergang, Straße, Streit, Sturm, Sünde, Trinken, Umarmung, Verbrechen, Verrat, Versammlung, Verschwörung, Versteck, Vertraute, Verwechslung, Verzweiflung, Waffe, Wahnsinn, Wald, Warnung, Wasser, Werkzeug, Wunder...

Stimmungskartenset 1:

Angespannt, aufregend, bedrohlich, chaotisch, einladend, geheimnisvoll, heiter, melancholisch, ruhig, freundlich, aggressiv, (angsteinflößend), (erotisch), (brutal)

Stimmungen in Klammern sind optional.

Entwicklungskartenset 1:

Etwas geht schief, Fügung des Schicksals, geben und nehmen, etwas gelingt, Glücksfall, Katastrophe, Missverständnis, unerwartete Hilfe, Unfall

Motivkartenset 1:

Angst, Anerkennung, beschützen, Dominanz, Eifersucht, Erfolg, Erkenntnis, Freundschaft, Frieden, Geldnot, Genuss, Gier, Glaube, Liebe, sich verlieben, Lust, Macht, Nächstenliebe, Neid, Reichtum, Schönheit, sich beweisen, Sicherheit, Vergeltung, Wut

Deus Ex Machina Set 1:

„???“ unendlich

Akt-Texte:

Akt 1

Wer seid ihr?

Was sind eure Probleme?

Akt 2

Eine Bedrohung/

ein Konflikt zieht auf,

Was willst du erreichen?

Akt 3

Die Bedrohung/

der Konflikt eskaliert!

Akt 4:

Wie steht ihr zueinander?

Wie löst man das Problem?

Akt 5

Wie endet es?

SCHLUSSWORT:

Zunächst einmal möchte ich Boris Chelius für seine Erstkorrektur des Textes danken, wenn noch welche drin sind, liegt das daran das ursprünglich so viele versteckt waren.

Ich danke euch fürs Lesen meines kleinen Machwerks und hoffe ihr habt viel Inspiration und Lust auf spieleiterlose Abenteuer entwickelt. Alle Werkzeuge die ihr braucht sollte ich euch in die Hand gegeben haben, um eigentlich alles zu erzählen was euer Herz begehrt.

Drama, Action, Herzschmerz, Horror, die Welt der Phantasie steht euch offen. Betretet sie mit Mut und gemeinsam.

Ich denke es ist auch deutlich geworden, dass Stage kein in Stein gemeißeltes Produkt ist. Es will wandelbar, anpassbar, umbaubar sein. Nehmt, was euch gefällt und ändert, was für euren Stil nötig ist. Baut darauf auf, passt es für einzelne Szenarien an, gestaltet es so wie ihr wollt. Euch gefallen die Kartenbegriffe nicht? Baut eigene Sets. Und noch besser: erzählt mir davon, dann nehme ich sie mit auf. Überlegt euch eigene Erzählstrukturen oder Spielweisen, lasst Stage leben und atmen, ganz wie es eine Bühne eben braucht. Stellt eure eigenen Requisiten darauf, zieht die Schauspieler aus und besprüht sie mit Glitzer, wenn ihr darauf Lust habt oder mahlt den Vorhang pink. Ich denke ihr wisst was ich meine.

Ich wünsche euch viel Spaß.

Solltet ihr Fragen haben findet ihr mich auf meiner Website rollenhörspiel.de, auf drachenzwinge.de als Marot oder auf Twitter als marot@rollenhörspiel.de.

Und wer weiß, vielleicht spielen wir ja eine Runde Stage oder Cinema miteinander. Fragt einfach mal.

Liebe Grüße an die Rollenspielblase,

Euer Marot