

Bälle zuspielen im Rollenspiel

Die Kunst des gemeinsamen Erzählens

Ziele und Arten rollenspielerischer Interaktion

Ziele

- Entwicklung der Geschichte
- Entwicklung der Charaktere
- Entwicklung der Atmosphäre

Interaktionsarten

- Handlung
- Rede
- Beschreibung

Rollenspielerische Interaktion als gemeinsames Erzählen

- Rollenspiel legt einen Fokus auf das gemeinsame Erzählen (in Opposition zu Erzählformen wie Romanen.)
- Jede Aktion einer Person betrifft die Anderen und regt diese zur Reaktion an.
- Jede Interaktion ist gemeinsames Erzählen und somit automatisch ein „Bälle zuspielen“
- Bewusstes Bälle zuspielen ist das gezielte Angebot einer Person an einen oder mehrere Andere einen Erzählstrang aufzunehmen und weiterzuspinnen.

Arten der Interaktion/ des Ballspiels

- **Indirekter Pass:** Das Ausspielen des eigenen Charakters, das andere Spieler*innen oder die Spielleitung zu Interaktionen anregt.
- **Direkter Pass:** Interaktion, die einen anderen Spielercharakter anspielt und dadurch direkt Interaktion anregt.
- **Freier Pass:** Verwendung der Umwelt oder den NSCs , die Interaktion anderer Spieler*innen oder der Spielleitung anregt.

Indirekter Pass : Ausspielen

- **Nutzen:** Ausspielen der Stärken und Schwächen des eigenen Charakters
- **Emotionalisieren:** Ausspielen der Charaktereigenschaften des eigenen Charakters
- **Gestalten:** Ausspielen des Hintergrundes des eigenen Charakters

Direkter Pass : Anspielen

- **Fordern:** Anspielen der Stärken und Schwächen eines anderen Charakters
- **Reizen:** Anspielen der Charaktereigenschaften eines anderen Charakters
- **Ergründen:** Anspielen des Charakterhintergrundes eines anderen Charakters

Freier Pass: Bespielen

- **Aktion:** Bespielen der Umwelt durch Handlung oder Rede.
- **Inszenierung:** Beschreibung der Umwelt und der Gegebenheiten in einer bestimmten Situation (meistens SI, aber in Grenzen auch durch Spieler*innen möglich)
- **Verkörperung:** Darstellung eines NSCs (meist nur SL)

„gutes“ Passspiel“

- Besteht aus jemandem der den Ball spielt und jemanden der/die ihn annimmt.
- Ist auf eines oder mehrere der Spielziele gerichtet
- Nimmt kein Ergebnis vorweg, sondern bleibt offen für Entwicklung.
- ...

Beispiel: Der Tunnel

Beispielsituation 1:

- Der Krieger, die Magierin und der Dieb flüchten durch einen Tunnel vor den Wachen. SI beschreibt atmosphärisch wie die Fackeln der Verfolger in der Dunkelheit aufblitzen, die Schritte lauter werden und die Rufe näher kommen. Vor den Flüchtenden ist eine Mauer eingestürzt der Weg ist versperrt. Was tun.

Beispiel der Tunnel: Indirektes Passspiel

- **Indirektes Passspiel: „Klassische Lösung der Szene“**
- Der Krieger schreit er könne die Trümmer zur Seite heben (nutzen), die Magier in ruft sie kann den feind mit einer Illusion (nutzen) , der Dieb bekommt es mit der Angst zu tun und versteckt sich (emotionalisieren)
- Würfelproben entscheiden den Ausgang. Die Feinde werden aufgehalten man flüchtet erfolgreich.

Der Tunnel: Direkte und freie Pässe

Wie könnte die Szene anders mit direkten und freien Pässen verlaufen?

Beispiel Zwei: Der Plan

- Die Runnergruppe muss in ein Gebäude einbrechen um ein Artefakt zu stehlen. Der Streetsam, der Magier, die Riggerin und die Deckerin beraten sich.
- Wie wird diese Szene lebendig und mehr als eine OT Einsatzplanung?

Beispiel Drei: Am Lagerfeuer

- Die Helden sitzen am Lagerfeuer und rasten. Es wird geflüfft. Hauptsächlich flirten der Hexer und die Zwergenkriegerin miteinander. Die anderen sitzen stumm dabei.
- Wie können in dieser Szene alle einbezogen werden und auch der Spielleitung Bälle für mögliche Plots angeboten werden.