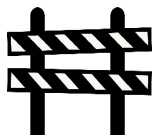


Safety Tools für Rollenspiele

VOR DEM SPIEL



LINES AND VEILS [von Ron Edwards]

Frag' deine Spieler nach ihren Themen, die ihnen unangenehm sind. „Lines“ sind Inhalte, die die Spieler gar nicht im Plot haben möchten. „Veils“ sind Themen, die nur angedeutet vorkommen sollen. Dabei hilft es, ihnen ein paar Vorschläge zu machen, um das Eis zu brechen.



INHALTSWARNUNG

Informiere deine Spieler über mögliche Reizthemen, die in deinem Abenteuer vorkommen. Das macht vor allem für Conventions Sinn, wo deine Runde auf einem Aushang online oder offline beworben wird. So melden sich nur Spieler an, die mit den genannten Themen gut umgehen können.



STIMMUNG IM SPIEL BESPRECHEN

Sag' deinen Spielern, welche Stimmung du in deiner Runde erreichen willst. Düster, melancholisch, verträumt oder witzig? Das hilft dabei, dass alle gemeinsam die Stimmung in diese Richtung beeinflussen.



C.A.T.S. [von Patrick O'Leary]

Vier Schritte mit denen du deinen Spielern eine Zusammenfassung der Inhalte deiner Spielrunde lieferst.

1. Concept: Worum geht es in dem Spiel? Setting, Charakteren und Ploteinstieg.
2. Aim: Was ist das Ziel der Spieler in der Runde? Welche Geschichte wollen wir erzählen?
3. Tone: Wie soll die Stimmung im Spiel sein? Düster, ernst, albern?
4. Subject Matter: Besprechung potenzieller Reizthemen mit der Gruppe.



OPEN DOOR POLICY

Biete deinen Spielern an, dass sie deine Runde zu jedem Zeitpunkt ohne Angabe von Gründen verlassen können. Egal ob ihnen ein Inhalt zu heftig ist, oder ob sie keinen Spaß am Spiel haben, sie können jederzeit aufstehen und aus dem Spiel aussteigen.

WÄHREND DEM SPIEL



X-KARTE [von John Stavropoulos]

Lege eine Karte oder ein Blatt Papier mit einem großen X darauf auf den Spieltisch. Tippt jemand auf die Karte, bedeutet das, dass ihr/ihm das Thema der aktuellen Szene unangenehm ist. Die Gruppe sollte die Szene daraufhin beenden oder das Thema wechseln. Die Spielerin oder der Spieler braucht sich dafür nicht rechtfertigen. Dieses „no questions asked“ soll die Spieler ermutigen, die X-Card zu verwenden.



SCRIPT CHANGE [von Beau Jágr Sheldon]

Lege ein Stück Papier mit diesen drei Symbolen aus: 1. Pause: Das Spiel wird unterbrochen, um Frage zu stellen und Dinge zu klären. 2. Zurückspulen Die letzten Momente der Story können angepasst werden. 3. Vorspulen: Szenen können schnell abgehandelt werden – falls darin Reizthemen vorkommen, oder sich die Spieler langweilen. Im Gegensatz zur X-Card ist beim Script Change Diskussion willkommen.



CHECK-IN

Merkst du wem an, dass sie/er sich mit dem Inhalt einer Szene unwohl fühlt, frag' am besten aktiv nach: „Hey, alles ok bei dir? Ist die Szene ok für dich?“. Sie/Er antwortet dann knapp mit Ja/Nein, Daumen nach oben/unten oder Kopfnicken/schütteln. Dann weißt du, ob du mit dem aktuellen Thema weitermachen kannst, oder lieber das Thema entschärfst und die Szene schnell beendest.

Safety Tools für Rollenspiele

NACH DEM SPIEL



DEBRIEF

Sprecht nach dem Spiel über eure Eindrücke und gebt euch gegenseitig Feedback. Das löst die emotionale Anspannung etwas, die sich vielleicht während dem Spiel aufgebaut hat.



ROSEN UND DORNEN

Frag' deine Spieler diese zwei Fragen: 1. Was hat dir in der Runde am besten gefallen? 2. Welchen Teil hättest du gerne anders gehabt? Jeder kommt einmal dran. Weil jeder zuerst positives Feedback gibt, fällt es anschließend auch leichter, Kritik anzubringen.

IDEEN FÜR TABUTHEMEN

Hier sind ein paar Vorschläge für Themen, die du oder deine Spieler vielleicht ausschließen möchten. Für manche Leute kann es einfacher sein, aus einer Liste zu wählen, anstatt ein Thema von sich aus vorzuschlagen.

- Rassismus
- Diskriminierung von Minderheiten
- Sexualität generell
- Folter
- Spinnen
- Schlangen
- Clowns
- Zahnärzte
- Schwere Krankheiten
- Sexismus
- Suizid