

Liebe Leute!

Nicht jeder hat schon einmal ein Spiel veranstaltet. Nicht jeder weiß daher, wie es einem als SL beim Arbeiten mit Spielerhintergründen geht. Oft hat man ganz viele Informationen, die man nicht gebraucht hätte, ein paar wesentliche fehlen aber und man muss nachfragen.

Ich dachte mir, weil ich mir mit Schreiben leicht tue und der eine oder die andere es tatsächlich hilfreich finden könnte, verfasse ich einen Leitfaden, wie man für ein offenes Spiel einen Hintergrund einschickt, der beiden Parteien die Arbeit erleichtert.

Ich sage nicht, dass das die einzige Möglichkeit ist zu arbeiten, dass es in Ausnahmefällen nicht sogar sinnvoll ist, es genauso *nicht* zu machen oder dass andere SLs nicht andere Voraussetzungen haben. Ich glaube aber, dass die meisten aufgelisteten Grundsätze sinnvoll sind und ich möchte sie gerne weitergeben.

Ich wünsche euch allen ein wunderbares Spiel! ☺

Elisabeth Schwaiger

## In der Kürze liegt die Würze

Die meisten offenen Spiele haben so viele Teilnehmer, dass kleine Romane zusammenkommen, selbst wenn jede\*r nur eine Seite und ein Charakterblatt abgibt (was selten der Fall ist).

Das (für die SL) Wesentliche eines Charakters – auch wenn er über 100 Livetage alt ist – passt, meiner Erfahrung nach, aber auf eine (maximal zwei) A4 Seiten.

## Was schicke ich ein?

- 1.) Zumindest auf Regelwerkspielen: Ein Charakterblatt – und das bitte dem Regelwerk entsprechend.\*
- 2.) Die Kurzversion des Hintergrundes.
- 3.) Eventuell die Vollversion des Hintergrundes.

\* Wenn du das Regelwerk nicht liest, dann ist das deine Sache, aber wenn du von einem Spielleiter verlangst, *statt dir* Fertigkeiten zu generieren oder zu konvertieren, dann machst du dem Menschen, der schon für dich ein Spiel organisiert, viel unnötige Arbeit. Mach dir zumindest die Mühe, rauszufinden was du kannst und kennzeichne und erkläre Fertigkeiten, die nicht im Regelwerk stehen. Wenn du dabei Probleme hast, findest du sicher jemanden, der/die gerne hilft – vielen Leuten macht Charaktere erstellen/umbauen/... Spaß!

## Wann schicke ich meinen Charakter ein?

Wenn mit persönlicher Einbindung der Charaktere gearbeitet wird, empfiehlt es sich den Charakter sehr früh einzuschicken, idealerweise sobald du die Einladung bekommen hast. Je später die SL deinen Charakter bekommt, desto weniger kann sie auf ihn oder sie eingehen. Auch ohne persönlichen Plotbezug wäre es als SL angenehm, den Charakter spätestens drei Wochen vor dem Spiel zu haben, um einen Blick darauf werfen zu können (die letzten beiden Wochen vor einem Spiel sind üblicher Weise sehr stressig!).

Schick den Charakter bitte auch ein, wenn die SL ihn oder sie „schon kennt“. Die SL erinnert oft weniger über den Charakter, als man denkt oder vergisst oder verwechselt Manches im Stress, wenn sie nirgends nachschauen kann.

## Titel des Dokument

Sinnvoll ist es, in den Titel des Dokuments entweder den Charakternamen oder den Realnamen, am besten aber beides zu schreiben.

Name und Charaktername, sowie Seitenzahlen, sollten übrigens auch dringend im Dokument selbst zu finden sein, sonst kann es passieren, dass die SL nach dem Ausdrucken von vielen Charakteren keine Ahnung mehr hat, was wie und wo zusammengehört!

Dokumente mit Titeln wie „Hintergrund“, „Charakter“ oder ähnlichem sorgen höchstens dafür, dass die geneigte SL in Unachtsamkeit ein Dokument mit dem andern überschreibt und sich wundert, warum ein Charakter verlorengegangen ist.

## Updates

Schickst du den Charakter noch einmal ein, weil sich etwas geändert hat, erkläre die Änderungen im Email, damit die SL nicht suchen muss. Mündliche Erklärungen zwischen Tür und Angel sind unpraktisch, weil sehr schwer zu merken!

## Was steht nun in der Hintergrund-Kurzversion?

Angenehm ist ein kurzer Text, der dem Spielleiter ein Gefühl für den Charakter vermittelt. Ob das eine Ich-Erzählung, ein Stichwortkatalog oder eine Mini-Kurzgeschichte ist, ist gleichgültig, wichtig ist, dass das Ganze nicht länger als eine Seite wird.

Bewährt haben sich außerdem Fragen, wie diverse Spielleiter sie ohnehin ausschicken. Folgende Punkte sollten in etwa abgedeckt sein:

- a.) Eine Kurzbeschreibung des Charakters.
  1. Was/wer ist er?
  2. Wie verhält er sich im Allgemeinen?
- b.) Ethik: Was würde dein Charakter niemals tun?
- c.) Glaube: Wie religiös ist dein Charakter?

- d.) Was beschäftigt deinen Charakter momentan?
- e.) Welche Menschen/Dinge/Grundsätze bedeuten deinem Charakter etwas?
- f.) Womit könnte man deinem Charakter eine Freude machen.
- g.) Was willst du für deinen Charakter. (*Das ist oft etwas ganz anderes als Punkt f.! Viele Spieler vergessen aber zu erwähnen, dass sie nicht entflucht werden wollen, den Mörder ihrer Eltern nicht finden wollen etc.*)
- h.) Was willst du OT nicht darstellen? (reale Ängste, Abneigungen etc.)
- i.) Was verabscheut dein Charakter/hat er Feinde?
- j.) Was fürchtet dein Charakter?

Klar ist es manchmal schwierig, sinnvolle Antworten auf solche Fragen zu finden und oft ist die Antwort auf zwei der Fragen gleich – dann lässt man eine Frage aus oder schreibt einfach „siehe ...“. Die Fragen in einem Fließtext zu beantworten ist auch möglich, aber am Einfachsten zum Nachschlagen ist eine Frage-Antwort-Liste.

Meiner Meinung nach ideal ist also ein kurzer Text dem die Liste beantworteter Fragen folgt.

### Was sollte *nicht* in die Kurzversion?

Wenig relevant für fast alle Spiele sind die folgenden Dinge:

- 1.) Nacherzählungen von Lives! Hier ist wirklich nur relevant zu erwähnen, was für das Spiel Auswirkungen hat. Dinge wie *„Ich habe in Goldland einen Adligen erschlagen und jetzt ist ein Kopfgeld von 1000 Gold auf mich ausgesetzt“*, wären wichtig zu wissen. Aber: *„Wir waren beim ‚Blauen Bären‘ und haben dort die Linsar Garde getroffen, die eben auf Fronturlaub war, haben einen gehoben und sind dann in die Traumebene der Dunkelfee Chehala entführt worden, die einen der Gardisten in einen Baum verwandelt hat,...“* ist zwar als Erinnerung wertvoll und gerne festzuhalten, aber für die SL hauptsächlich Leseballast.
- 2.) Lange Listen von Bekanntschaften und Erklärungen von Beziehungen zu Charakteren, die nicht auf dem Spiel sind.
- 3.) Ausführliche Hintergründe (zu Land, Religion, Familie, Charakterentwicklung etc.), die keinen direkten Spieleinfluss nehmen.
- 4.) IT-Texte, die keine unmittelbare Relevanz mehr besitzen (Briefe, alte Einladungen zu Spielen etc.).

### Ich spiele einen Priester.

Folgende Dinge sind für die Spielleitung wichtig!

- Was sind die spieltechnischen Aspekte der Gottheit?
- Wie verhält dein Charakter sich gegenüber Andersgläubigen?
- Was sind die Aufgaben/Verpflichtungen/der Codex des Priester?
- Wie erlebt dein Charakter die Gottheit?
  - Wie verhält sie sich (tröstlich, streng, verzeihend, unerbittlich...)

- Wie reagiert sie auf Vergehen?
- Spricht sie zu dem Charakter?
- Spürt er sie?
- Erscheint sie/sendet sie Visionen und wenn ja in welcher Form?
- Wohin geht dein Charakter, wenn er tot ist?
  - Gibt es eine „Hölle“?
  - Gibt es ein „Himmelreich“?

Folgende Dinge sind eher Leseballast und können in der Langversion gerne mitgeliefert werden, sollten obenstehende Informationen aber nicht verschleiern.

- Genaue Beschreibungen von Mythen wie Entstehungsgeschichten etc.
- Religiöse Texte wie Gebete etc.
- Detaillierte Erläuterungen zur Kirchenstruktur, Heiligen, Artefakten (wenn sie auf dem Spiel nicht auftauchen können oder sollen).

Vielleicht ist es müßig, das zu erwähnen, aber bitte denke daran, dass du immer nur für *dich* definieren kannst, wie *deine* Gottheit funktioniert. Aussagen wie „Mein Gott ist der Herrscher über alle Götter!“ oder „XYZ ist die einzige wahre Todesgöttin!“ sind zwar IT völlig zulässig, OT muss dir klar sein, dass du das nicht definieren kannst, weil du das Spiel anderer damit einschränkst.

### Ein Beispielcharakter.

Am liebsten hätte ich ja meinen ältesten Charakter aufgeschlüsselt, nur will ich sie noch spielen und sie daher nicht offenlegen. Meine aktuelle Hintergrundzusammenfassung ist aber keine zwei Seiten lang, versprochen!

Stattdessen hab ich meine Fixrolle aus dem Spiel „Mein letzter Wille“ aufgeschlüsselt.

### Alanatuviel

In einem Wald sitzt die Jungfrau, ein Köder für das Einhorn. Das Wesen der Magie fühlt sich angezogen von ihrer Präsenz und nähert sich vorsichtig. Die Frau streichelt seine Flanke und das Einhorn schließt die Augen. Da plötzlich, ein brennender Schmerz. Man hat ihm ein Halfter übergezogen, das es zum Stillstand zwingt. Die Jungfrau besteigt das Einhorn, sie reitet mit ihm auf die nahe Lichtung. Dort wartet der Händler und gibt ihr hundert Goldstücke. 10 Gold Gewinn – den Rest braucht sie, um ein neues Halfter zu machen, um ein weiteres Einhorn zu fangen. Für sie ist es ein gutes Leben. Sie ist eine reiche Frau.

Der Händler ist begierig darauf, die Formel zu probieren. Er ignoriert den Schmerz in den Augen des Einhorns. Seine Worte verwandeln das Wesen in eine junge Frau mit einem silbern glitzernden Kreis auf der Stirn, wo einst das Horn war, und einer Kette, die dem Halfter entspricht. Es kann nun sprechen und muss dem Händler zu Diensten sein. Am liebsten möchte er es behalten, aber die Gier lockt ihn. Ein Mann hat Unsummen versprochen, um so ein Wesen zu besitzen.

Der Baron Hamis mel Bargons nennt seine neue Errungenschaft Alana, eine Kurzform von Alanatuviel. Alanas fortwährendes Flehen, er möge sie doch freilassen, bringt Hamis dazu ihr zu verbieten, über ihren Bann zu sprechen. In den Jahren die folgen bringt sie Freude und Wohlbefinden in das Leben des Mannes. Zusammen mit seinem Leibarzt hält Alana Hamis, der sonst an einem Fluch sterben würde, am Leben. Obwohl die beiden Heilkundigen sich gerne gegenseitig necken und die Kunst des anderen ein wenig herabwürdigen, wissen sie sehr wohl, dass nur durch ihre Zusammenarbeit Hamis noch lebt. Nun aber ist der Zeitpunkt gekommen, an dem selbst die Künste eines Meisterarztes und eines Einhorns ihn nicht mehr lange am Leben erhalten können. Hamis weicht Alana nicht in seine Pläne ein, aber durch ihre Menschenkenntnis und Feinfühligkeit hat sie mitbekommen, was er vorhat: Den Fluch, der ihm das Leben schwermacht weiterzugeben, indem er seine Habseligkeiten vererbt. Eine beiläufige Bemerkung von Hamis versetzte Alana dabei in Panik, denn er bezeichnete sie als „seinen wertvollsten Besitz“. Ihre größte Angst ist es nun, einfach an einen anderen Besitzer weitergeben zu werden, denn sie will weder versklavt bleiben noch sterben (was sie tun würde, wenn Hamis stirbt ohne sie freizulassen oder weiterzugeben)...

**a.) Eine Kurzbeschreibung des Charakters.**

Alana ist ein Einhorn, mittlerweile seit Jahren in einen menschlichen Körper gezwungen, sie ist sanftmütig und liebevoll, liebt die Natur, ist aber auch von einer Melancholie ergriffen, die stark spürbar ist. Alanas Herkunft ist an ihren Bewegungen zu erraten.

**b.) Ethik: Was würde dein Charakter niemals tun?**

Töten.

**c.) Glaube: Wie religiös ist dein Charakter?**

Gar nicht. Sie ist ein Wesen der Natur, ein Wesen der Feenwelt.

**d.) Was beschäftigt deinen Charakter momentan?**

Wie sie Hamis dazu bringt, sie nicht einfach als ein Besitzstück weiterzugeben, sondern sie frei zu lassen.

**e.) Welche Menschen/Dinge/Grundsätze bedeuten deinem Charakter etwas?**

Alana hat im Grunde keine Bindung zu irgendwelchen Lebewesen – die meisten sind ihr (wesens)fremd. Sie handelt und denkt auch nicht wie ein Mensch sondern ist ein freiheitsliebendes Fabelwesen. Dennoch ist sie an den Vertrag mit Hamis gebunden, d.h. sie muss jeden seiner Befehle befolgen und was immer er ihr verbietet, das kann sie nicht tun.

**f.) Womit könnte man deinem Charakter eine Freude machen.**

Indem man ihr die Freiheit schenkt.

**g.) Was willst du für deinen Charakter.**

Alana ist ein sehr mächtiger NSC-Charakter und es wäre nicht sinnvoll, wenn einer der Spieler das Einhorn mitnimmt, also ist das ultimative Ziel vermutlich, dass sie freikommt. Eventuell begeht sie Selbstmord, wenn ein neuer Besitzer sie übernimmt.

**h.) Was willst du OT nicht darstellen? (reale Ängste, Abneigungen etc.)**

Vergewaltigungen will ich nicht darstellen und ich habe ein wenig Höhenangst.

**i.) Was verabscheut dein Charakter/hat er Feinde?**

Alana hasst es, eingesperrt zu sein, aber der tatsächliche Hass auf Lebende liegt nicht in ihrer Natur. Auch Hamis bedenkt sie eher mit Traurigkeit als mit Hass.

### **j.) Was fürchtet dein Charakter?**

Weiter versklavt zu bleiben, bis sie sich irgendwann selbst verloren hat.

## **Kurzfassung einer Religion**

Te'Masâth ist einer Feuergöttin, die Wandel und Veränderung predigt und auf dem Pfad der Gefühle leitet. Anhänger des Kultes sind Individualisten, die starre Regeln und Einschränkungen nicht mögen, auch wenn sie akzeptieren, dass andere danach leben. Te'Masâth Priester sind im Allgemeinen sehr tolerant, auch wenn sie oft aufbrausend reagieren.

Die Kirche der Te'Masâth kennt keine Hierarchie – alle Mitglieder sind absolut gleichberechtigt. Es existieren nur 4 Hohepriester (Funke, Flamme, Feuer und Asche), die häufig wechseln, mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattet sind, jedes Mitglied telepathisch erreichen können und über Fragen entscheiden, die die gesamte Glaubensgemeinschaft betreffen.

Der Codex der Priester lautet:

*Verhalte dich respektvoll gegenüber dem Feuer.*

*Lösche Feuer nicht mit Wasser.*

*Sorge für ordentliche Feuerstellen.*

*Erkenne die Göttin in jeder Flamme.*

*Verhindere den leichtsinnigen Umgang mit Feuer und schütze somit Leben.*

*Bekämpfe Zwang.*

*Folge deinen Gefühlen, aber respektiere die Gefühle anderer.*

*Öffne dich dem Wandel und bekämpfe die Angst vor Veränderung.*

Es gibt keine Hölle. Das Himmelreich ist ein euphorisches Aufgehen im Flammenmeer der Göttin.

Die Göttin wird meistens in den Flammen gesehen (als Frauengestalt) oder die Geweihten hören ihre Stimme. Ihre Präsenz ist gefühlsbetont, lebendig und feurig. Wenn der Priester fehlgeht spürt er das. In extremen Fällen von Gottesmissachtung treten Te'Masâths Engel auf und führen ihren Willen aus.

## **Schlussbemerkung.**

Wenn man jetzt die Geschichte, die Fragen und die Religionszusammenfassung zusammennimmt, kommt man auf ziemlich genau zwei Seiten.

Das hier ausgeführte Muster soll auf keinen Fall die Kreativität ersticken, sondern nur einen Rahmen für leichten Umgang mit Hintergründen bieten! Alle geistigen Ergüsse und wunderbaren Einfälle haben in der Langversion immer noch unendlichen Raum und es empfiehlt sich, eben jene Langversion jedenfalls zuerst zu schreiben und sie dann erst auf eine SL-gerechte Portion abzuspecken. Eine SL, die mit deinem Charakter etwas Besonderes vorhat, wird dich ohnehin nach genaueren Informationen fragen.