

#### D) Fokus auf den **Charakter** = **CHARAKTERSPIEL**

- Man spielt den Charakter kohärent.
- Man spührt den eigenen Charakter!
- Andere spüren den Charakter!
- Falls man den Charakter umändern will findet man einen Grund.
- Man setzt sich mit den anderen Charakteren auseinander.
- Man spielt auch negative Emotionen (Unsicherheit, Zweifel, Trauer, Frustration)

##### Grundlagen:

- man kenn den eigenen Char
- Ausarbeiten und ausspielen von 5 auspielenswerten Punkten.
- beantworten der Charakterfragen
- introvertierte Vcahr gehen oft unter, deshalb umso bewusster ausspielen.  
(z.B Obwohl sich alle an den Feierlichkeiten beteiligen, schaut mein Char nur von weitem zu.  
Mein Char schaut immer noch zu, und denkt sowieso, etc)
- kritische Reflexion

#### C) Fokus auf das **Quest**=**QUESTSPIEL**

- Man will das(die Rötzel lösen.
- Man will sein Ziel erreichen.
- Man sammelt Hinweise (als Spieler und Charakter)
- Man wertet Hinweise /Ereignisse (als Spieler und Charakter)

##### Grundlagen:

- Quest als Spieler nie aus den Augen verlieren (für Char oft nicht so wichtig)
- Questhinweise die der Char nicht finden würde, findet man.
- Reflexionsphase zwischen den Spielsitzungen ist hier besonders nützlich. Insbesondere der Austausch mit anderen Spielern. Das Abenteuerlog liefert wichtige Hinweise!

#### B) Fokus auf die **Gruppe** = **GRUPPENSPIEL**

- Intensive Auseinandersetzung mit anderen Char.
- Gruppe sind Freunde
- Gruppe handelt als Team (mit Ausnahmen)
- Geplänkel sind toll, Streit erfrischend, Krisen fordernd, Eskalationen müssen vermieden werden.

##### Grundlagen:

- Überlegen wie und auf welche weise man mit anderen Charakteren interagieren kann, welches sind die Gemeinsamkeiten, welches die Gegensätze, etc.
- Inaktive Charakteren einbeziehen, in dem man ein ereignis für sie interessant macht
- Konflikte (im Sinne von auseinandersetzungen) suchen.
- Beziehungsarbeit leisten
- Falls der Kontakt mit einem Char nicht klappt von Spieler zu Spieler nach Lösungen suchen (auch die SL helfen gern)
- Sich auch mal fügen / teamwork

## A) Fokus auf den Plot = **SL-GEWOGENES SPIEL**

- 
- Der Char handelt so, wie es die SL wünschen
- Der Char fragt (timeout), wenn er etwas heikles tun will (z.B unser Hobby Städte abfackeln)
- Der Char versucht die Gruppe in die selbe Richtung zu steuern
- Der SL spricht (Timeout) mit Char die deutlich in eine andere Richtung gehen.

### Grundlagen:

- Auf der Metaüberlegung verstehen, in welche Richtung der SL führt
- den SL als Freund akzeptieren und ihnen Vertrauen
- Bei Unstimmigkeiten (Kritik aufschreiben) oder ein Timeout verlangen
- Der SL hat das letzte Wort

Schwer zu formulieren

### Umgang mit den Foki

Für ein spannendes Spiel ist es am wichtigsten das die Foki in der reihenfolge A,B,C,D befolgt werden. Dies bedeutet aber nicht, dass man das Charakterspiel vernachlässigen sollte, im Gegenteil für ein gutes spiel ist es nötig, dass man seinen Charakter so gut kennt, dass man in jeder Situation mehrere Varianten hat und nach dem Schema ABCD auswählt, was man nun zu tun gedenkt.

Bsp: Kendolo, der Kender (hobbitsche Elster) ist bei einer Audienz beim Radscha Suultanin dessen Turban von einem grün glitzernden Stein geziert wird.

- Kendolo versucht durch Taschendiebstahl den Stein zu entwenden
  - Kendolo ignoriert den Stein und beschliesst, dass grün nicht seine Farbe ist
  - kendolo will den Stein unbedingt, wird deshalb in der Nacht in einem solo Plot in den Palast eindringen um ihn zu stehlen
  - Kendolo plant mit Robin und Mc At den Stein in der nächsten Nacht zu stehlen.
  - Kendolo findet etwas anderes, dass ihn mehr fasziniert.
  - Kendolo bitte in einem kurzen timeout ein anderes Gruppenmitglied ihn abzulenken
  - Kendolo bespricht in einem timeout mit den SLs was er den tun und lassen sollte.
  - kendolo spielt schlechtes Rollenspiel und ignoriert die Situation.
- etc.

In diesem Fall wäre wohl die beste Situation in der Nacht zu dritt einzubrechen (idealfall alle Charakteren), da wohl nicht zu befürchten ist, dass der Diebstahl einse Steines den Plot gefährdet, muss man keine Rücksicht auf A nehmen, B bedeutet etwas im team tun, C ist wohl hier auch nicht wichtig und ein kleines Diebesabenteurer verzögert den Quest nur kurz. Schliesslich wäre es für Kendolos D unverzeilich, sich ein sochles Glitzerding entgehen zu lassen.

Schlechte Wahl wäre h, da D immer wichtig ist.

Schlecht wären auch a da dies schwere Konsequenzen für das Quest haben könnte.

Ebenso schlecht wäre c da dies das Gruppenspiel völlig ausser acht lässt.

Alternativen wären b), e), f), k).

< Falls wie im Moment das Quest schwer fassbar ist und der Wille der SL nicht stark zu erkennen ist, bedeutet dies, dass man sich auf B und D konzentrieren sollte.

Überlegt euch doch mal, wie fest ihr die einzelnen Foki berücksichtigt!