

Techniken und Werkzeuge für mehr Sicherheit im Rollenspiel

Disclaimer:

Die nachfolgenden Techniken und Werkzeuge werden regelmäßig in der [3W6 Podcast Community](#) (unter anderem auf dem [3W6 Discord](#)) und in der überwiegend englischsprachigen [The Gauntlet](#) Community eingesetzt und haben sich dort bewährt. Sie sind Teil der offenen und sicheren Spielkultur dieser Communities.

Diese wurden hier nur von uns, namentlich Christopher Gmelch, Mario Croner, Mario Salamander und Waldemar Müller, zusammengetragen. Weder wurden diese von uns übersetzt oder entwickelt, noch erheben wir einen Anspruch darauf. Wir möchten nur die wichtige Arbeit, die durch eine Vielzahl von engagierten Personen geleistet wurde, weiter verbreiten und so unseren Teil für eine offene und sichere Rollenspielkultur beitragen. Vor allem privilegierte, nicht marginalisierte Personen, wie wir es auch sind, haben in unseren Augen eine besondere Verantwortung und Pflicht.

Dazu stellen wir nachfolgend und in diesem [Video](#) die diversen Möglichkeiten dar.

Die vorgestellten Tools und Techniken dienen dazu einen Dialog zu eröffnen, in dem alle Beteiligten, sowohl vor, während als auch nach einer Spielrunde, ihre unterschiedlichen persönlichen Erwartungen, Bedürfnisse und Wünsche äußern können.

Es geht hierbei stets darum einen gemeinsamen Rahmen für die zu erzählende Geschichte zu finden und dadurch die für alle gleichermaßen schönste Geschichte zu erzählen und positive Erfahrungen zu machen.

Für die Sicherheit im Spiel sind alle beteiligten Personen gleichermaßen verantwortlich. Der gegenseitige Respekt und die Rücksichtnahme sind hierfür unerlässlich.

Die Spielenden und deren Wohlbefinden sind immer wichtiger als das Spiel oder die vorbereitete Geschichte. Um dies zu gewährleisten sind alle Beteiligten am Spieltisch, ob persönlich oder virtuell, gleichermaßen verantwortlich. Fehler können passieren, es kommt aber darauf an, wie Mensch dann damit umgeht.

Gerne darf diese Sammlung <https://bit.ly/RPGSicherheit> geteilt werden, um unser gemeinsames Hobby für alle offener und sicherer zu machen. Dieses Dokument steht unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

Inhaltsverzeichnis:

[CATS / GAST](#)

[Open Door / Die Tür ist immer offen](#)

[Lines & Veils / Grenzen & Schleier](#)

[Check-In / Einverständnis](#)

[Pausen](#)

[Sicherheitskarten: X-, N- und O-Karte](#)

[Script-Change / Kurskorrektur](#)

[Debrief / Nach dem Spiel](#)

[Stars & Wishes / Sterne und Wünsche](#)

[Gezielte Fragen](#)

[Quellen](#)

[und weitere Links](#)

[Kontaktmöglichkeiten](#)

CATS / GAST

CATS / GAST (Concept, Aim, Tone, Subject Matter / Grundidee, Absicht, Stimmung, Themen) ist ein Tool um schon vor dem Spiel (entweder schon in der Ausschreibung oder spätestens direkt vor dem Spiel) eine gemeinsame Basis und Verständnis bei allen Spielenden zu erzeugen. Es ist für alle einfacher einen tollen Abend zu haben wenn wir uns einig sind um was es in dem Spiel geht und welchen Rahmen wir uns für den Abend stecken.

- **Concept / Grundidee**
 - “Elevator Pitch” für das Spiel. Umreiß in groben Zügen wovon dieses Spiel grundsätzlich handelt. Erkläre in wenigen Worten warum das Spiel toll und spielenswert ist.
- **Aim / Absicht**
 - Erkläre was die Spielenden zu erreichen versuchen. Kann jemand gewinnen? Ist es möglich, dass eine Person oder mehrere verlieren? Wollen wir zusammen eine bestimmte Art von Geschichte erzählen? Sollen bestimmte Ideen oder Perspektiven vermittelt werden?
- **Tone / Stimmung**
 - Was ist die Grundstimmung des Spiels? Manche Spiele oder auch Genres wollen eine bestimmte Stimmung erzeugen, z.B. soll es lustig, komisch, ernst oder sogar verzweifelt sein. Ist das ok für alle? Eine kurze Diskussion über den Ton des Abends und des Spiels sollte hier folgen. Wichtig ist, dass man sich über die Grundstimmung einig ist, nicht dass einige der Spielenden ein sehr dramatisches Spiel wollen, und andere eher etwas komisches Spielen wollen. Das könnte zu viel Frust am Tisch führen.
- **Subject Matter / Themen**
 - Welche Themen kommen im Spiel vor? Gibt es z.B. Inhalte, die auf jeden Fall vorkommen? Es gibt z.B. Spiele, die bestimmte Tierarten beinhalten, oder Spiele bei denen es um den Untergang von den Charakteren geht. Gibt es bestimmte Dinge, die für die Spielenden unangenehm sein können? Gute Überleitung z.B. zu *Lines & Veil* / *Grenzen & Schleier*.
- **Optional: Play / Spielmechanik**
 - Gibt es bestimmte Mechaniken, Erwartungen, Anforderungen an die Spielenden? Hier kann man z.B. erwähnen welches System das Spiel verwendet, ob viel Improvisation vorkommt, ob es ohne Spielleitung ist, etc.

Open Door / Die Tür ist immer offen

- Die Möglichkeit das Spiel zu unterbrechen oder vorzeitig zu beenden, besteht immer. Dafür kann es viele Gründe geben, z.B. kann es sein, dass man nach den Kindern sehen muss, es an der Tür klingelt oder man überprüfen möchte, ob man vergessen hat, den Herd auszuschalten. Oder eine der spielenden Personen merkt, dass sie nicht mit dem Spiel klar kommt, das Spiel ist etwas anders als erwartet, die Mechaniken machen keinen Spaß, vielleicht ist es das Setting oder die Gruppendynamik. In all diesen Fällen ist es absolut in Ordnung das Spiel zu unterbrechen oder zu verlassen. Niemand muss sich durch ein Spiel quälen, wenn es keinen Spass macht. Davon hat weder die Person etwas, die sich quält, noch die Gruppe.
- Wenn du gehst, sag doch bitte kurz Bescheid, ob du wieder kommst oder nicht. Eventuell bietet sich hier auch generell eine Pause an. Auf jeden Fall wissen dann alle woran sie sind.
- Wie bei der *X-Karte* muss auch hier niemand erklären warum!
- *Open Door* vs. *Open Table*
 - *Open Table* wird manchmal mit *Open Door* verwechselt, es ist aber etwas komplett anderes:
Open Table bedeutet: alle können immer mitspielen. Wenn man z.B. einen Few-Shot / eine Mini-Kampagne spielt und sie als *Open Table* deklariert, heißt das einfach: An jedem Termin können verschiedene Personen teilnehmen und es ist nicht notwendig, dass die Spielenden aus Session 1 in jeder Session in der exakt gleichen Besetzung dabei sein müssen.

Lines & Veils / Grenzen & Schleier

Vor dem Spiel ist eine gute Zeit über Inhaltliche Themen zu reden und gewisse Dinge auszuschließen. Dazu kann man die Technik *Grenzen & Schleier* nutzen. **Grenzen** sind Dinge, die im Spiel nicht vorkommen. Weder die Spielleitung, noch die Spielenden sollen Grenzen in der Fiktion auftauchen lassen. **Schleier** sind Sachen, die im Spiel vorkommen dürfen, aber sie sollten schnell hinter dem Vorhang verschwinden. Man kann sich das wie in einem Film vorstellen: Die Kamera fängt die Szene kurz und oberflächlich ein, es ist klar, dass es um Thema X geht, aber man sieht keine Details und es kommt schnell eine Abblende. Zum Beispiel werden Sex-Szenen in James Bond - Filmen oft so behandelt.

Stellt die Liste mit *Grenzen und Schleiern* vor dem Spiel zusammen und legt sie offen auf den Tisch, tippt sie in den Chat, macht dafür einen Tab im Charakter Keeper oder in Roll20 bei Online-Spielen. Geht die Liste kurz zusammen durch, damit die Themen euch während des Abends im Gedächtnis sind.

Check-In / Einverständnis

Regelmäßiger *Check-In* bei den Mitspielenden bedeutet sich zu vergewissern, ob alle noch Spass haben und die Aktion die gerade ausgeführt wird für die anderen ok ist, oder dass Dinge, die die SL den Spielenden offenbart im Rahmen des Erwarteten sind.

Gerade wenn es unter den Spielcharakteren Zoff gibt, ist es manchmal eine gute Idee vorher nachzufragen: "Ist es ok, wenn mein Charakter deinen jetzt nieder macht?" oder "Findet ihr es interessant, wenn wir hier Streit in der Gruppe anzetteln?" oder "Ich fände es interessant, wenn mein Charakter deinen sabotiert. Was denkst du?"

Auf diese Art stellst du Konsens her und du bist dir sicher niemanden ungewollt zu überrumpeln.

Pausen

Gerade im Online-Spiel kann es anstrengend sein längere Zeit vor dem Bildschirm zu verbringen. Aber auch beim Spiel am Tisch ist es empfehlenswert sich kurz zu einigen, ob es *Pausen* gibt, wann diese in etwa stattfinden und wie lange sie dauern. So kann man z.B. seine Essenspausen darauf ausrichten oder wenn man kurz etwas zu tun hat eventuell bis zur nächsten Pause warten.

Sicherheitskarten: X-, N- und O-Karte

Für Filme und Serien gibt es vielleicht Inhaltswarnungen und für Rollenspiele können wir *CATS / GAST* und *Grenzen & Schleier* nutzen um potenziell unangenehme Inhalte vorab zu besprechen bzw. diese auszuschließen. Jedoch lässt sich nicht alles vorab planen oder es ist gar nicht vorgesehen, oft erfahren wir erst, was passiert, wenn es passiert. Um diese Situationen nicht in unerwünschte Richtungen laufen zu lassen, die Kontrolle zu behalten und damit die Sicherheit zu gewährleisten, können alle Beteiligten bestimmte Werkzeuge spontan zu jeder Zeit am (virtuellen) Tisch einsetzen. Ihr seid wichtiger als das Spiel oder ein vorbereiteter Plot. Diese Tools können aber auch genutzt werden, um Inhalte aus dem Spiel zu entfernen, die nicht ins Setting passen, aber auch um bestimmte Inhalte weiter auszuführen.

Drei Werkzeuge dafür sind die *X-, N- und O-Karten*. Diese Karten können physisch auf dem Tisch ausliegen, sodass jede einzelne Person diese durch ein Antippen oder Aufzeigen aktivieren kann. An einem virtuellen Spieltisch lässt sich dies durch ein Verschränken der Arme oder Handzeichen vor der Kamera darstellen. Alternativ wird es in den Chat getippt: *X, N* oder *O*.

Solltet Ihr vor Publikum spielen, könnte dieses ebenfalls die Karten oder Zeichen nutzen und so eine direkte Rückmeldung geben.

Es ist einfacher eine dieser Karten zu nutzen, als sich überwinden zu müssen das Wort zu erheben. Das ist nicht für alle Personen möglich. Unangenehme Rechtfertigungen sind nicht nötig. Auch wenn dir z.B. ein Gespräch zwischen zwei Mitspielenden besonders gefällt und du mehr davon willst, du diese aber nicht unterbrechen möchtest, kannst du ihnen so ebenfalls das Zeichen geben.

- **X-Karte:** Sie ist ein Sicherheitsnetz. Ein spontanes Veto. Sie darf und soll von jeder Person jederzeit genutzt werden. Keine unangenehme Rechtfertigung nötig. Die Anwesenheit der *X-Karte* und die Akzeptanz machen euer Spiel bereits sicherer. Nachfragen sollten in einem gewissen Rahmen möglich sein, stellt das aber bitte vor Spielbeginn gemeinsam klar:
 - *“Was war die Grenzüberschreitung?”*
 - *“Was soll geixt werden?”*
 - *“Wie weit sollen wir zurückgehen, wo sollen wir wieder in die Geschichte einsteigen?”*

Es geht nicht darum die Gründe zu erfragen und damit Druck zu erzeugen. Falls die Person von sich aus darüber sprechen möchte, darf sie das, aber ihr soll nicht die emotionale Last aufgebürdet werden, sich erklärend äußern zu müssen. Das würde die Situation nur anstrengender und problematischer machen - genau das wollen wir vermeiden. Sie hat ihre Gründe für das Aktivieren der *X-Karte* und diese wollen wir respektieren. Wenn ihr danach eine *Pause* braucht, dann macht diese.

- **N-Karte:** Sollte sich eine Szene in eine womöglich unangenehme Richtung bewegen, die dann mit der *X-Karte* geixt werden könnte, kann mit der N-Karte der Inhalt geändert werden oder die Szene wird ähnlich dem Schleier abgeblendet.
- **O-Karte:** Als Nachfrage, Bestätigung oder Aufforderung einsetzbar. Ein “O?” im Gespräch oder im Chat als Nachfrage, ob alle mit dem Inhalt einverstanden sind und ob es allen gut geht. Ebenso kann die *O-Karte* genutzt werden um ein stilles Lob an die Mitspielenden, z.B. für die spektakuläre Aktion, die verrückte Idee oder das spannende Charakterspiel, zu senden, ohne diese aktiv unterbrechen zu müssen. Du willst mehr? Dann zögere nicht die *O-Karte* zu zücken!

Script-Change / Kurskorrektur

Kurskorrektur ist ein Baukasten an verschiedenen kleinen Mechaniken, aus dem ihr euch vor dem Spiel die Tools nehmen könnt, die ihr als Gruppe gerne verwenden wollt. Entweder könnt ihr die Karten dazu auf den Tisch legen, die ihr dann berührt, oder beim online Spiel den Chat benutzen oder Handzeichen in die Kamera machen. Manchmal ist es auch gut, sich verbal bemerkbar zu machen, um sicher zu stellen, dass du von allen gehört wirst.

Es gibt unter anderem folgende Mechaniken:

- **Zurückspulen (<<)** kann benutzt werden, wenn etwas im Spiel vorkommt mit dem sich jemand unwohl fühlt und/oder nicht einverstanden ist. *Zurückspulen* ist sehr ähnlich der *X-Karte*. Mach klar, worum es geht und wie weit du zurückspulen willst. Von dort geht es dann (anders) wieder los.
- **Vorspulen (>>)** kann benutzt werden um die aktuelle Szene schnell zu beenden oder sie sogar zu überspringen. Entweder da der Inhalt unangenehm oder eventuell uninteressant ist. Diskutiert kurz wohin ihr springen wollt, und setzt dann dort eine neue Szene auf.
- **Pause (II)** kann benutzt werden wenn es gerade sehr intensiv wird und du eine kleine *Pause* machen willst, um dich mit deinen Mitspielenden abzustimmen, ob die Richtung in die es gerade geht noch für alle ok ist. Aus der Pause kann es mit *Zurückspulen*, *Vorspulen*, *Weiter* und *Zeitlupe* weiter gehen, je nachdem was bei der Diskussion herausgekommen ist.
- **Zeitlupe (I>)** kann benutzt werden, wenn die aktuelle Szene intensiv ist oder es um heikle Themen geht, und du sie lieber langsam und vorsichtig weiter spielen willst. Alle sollten ab hier umsichtig weiter spielen und lieber einmal mehr nachfragen.
- **Weiter (>)** wird in der Regel nach einer Pause genutzt. Es kann aber auch gebraucht werden, wenn der Tisch gerade abschweift und du dir sanft Gehör verschaffen willst, um jetzt langsam weiter zu spielen.

Debrief / Nach dem Spiel

- Warum sollte man sich Zeit nach dem Spiel für ein *Debrief* nehmen?
 - Strukturiertes Feedback und/oder Reflektieren des Spiels
 - Es gibt allen eine Stimme und die Möglichkeit sich zu äußern
 - Etabliert eine offene Kommunikation
- Wie leite ich diese Phase am besten ein?
 - Klarer Bruch zwischen Spiel und *Debrief* ist manchmal sehr hilfreich. Vor allem wenn das Spiel emotional war oder schwere Themen behandelt hat. Dadurch ist klar, dass man jetzt den Charakter des Spiels hinter sich lässt.
 - Das kann z.B. eine kurze Phrase sein, um klar zu machen: "Das Spiel ist zu Ende." So etwas in Richtung: "Das war Trophy Dark - The Flocculant Cathedral. Danke für das tolle Spiel!"
 - Bei emotionalen Spielen oder schwereren Themen ist manchmal auch eine kleine *Pause* gut. Dadurch ist der Bruch noch klarer und die Spielenden haben erst mal ein paar Minuten Zeit das Spiel sacken zu lassen und sich etwas zu distanzieren.
 - Während des *Debriefs* sollte keine grosse Diskussion entstehen, es geht hauptsächlich um die Person, die gerade spricht.

Stars & Wishes / Sterne und Wünsche

- *Stars & Wishes* ist ein einfaches Tool um positives Feedback und sanfte Kritik oder Wünsche für die Zukunft zu formulieren.
- Nach dem Ende des Spiels dürfen die Spielenden einen oder mehrere **Sterne** verteilen. Ein *Stern* ist etwas tolles oder schönes, das im Spiel passiert ist. Das kann eine Szene sein, eine Idee, die jemand hatte, tolles Rollenspiel, das System, oder etwas anderes, das positiv aufgefallen ist.

Wenn alle *Sterne* verteilt sind, geht es mit den **Wünschen** weiter. Auch hier haben alle die Möglichkeit in einer zweiten Runde *Wünsche* zu formulieren. Je nachdem, ob man eine Kampagne spielt oder einen One-Shot hinter sich hat, können die *Wünsche* etwas anders aussehen.

- für Kampagnen: Was würdest du gerne nächstes Mal oder in Zukunft sehen? Das kann In-Game oder Out-Of-Game sein. Zum Beispiel Mehr oder weniger Action, Charakterdrama, mehr von einem NPC, etc. oder aber auch Sachen ausserhalb des eigentlich Spiels, wie z.B. weniger Smalltalk am Anfang, schneller Einstieg ins Spiel, pünktlich beenden, Mikro aus beim Essen usw.
- für One-Shots: Was hättest du gerne noch gesehen? Gibt es etwas, das du gerne vertieft hättest? Was hätte anders sein können? Und so weiter.

Gezielte Fragen

- Bei manchen Spielen ist es interessant gezielt nachzufragen. Fragen sollten dabei allerdings möglichst neutral formuliert werden, um nicht die Richtung der Antwort vorzugeben.
 - Was hat dich heute Abend bewegt, beeindruckt?
 - Was nimmst du von heute Abend mit? Was würdest du lieber zurück lassen?
 - Was ist dir bei dem Spiel schwer gefallen? Was war einfach?

Quellen

- **CATS:** [von Patrick O'Leary \(@proleary\)](#) | [Deutsche Übersetzung \(GAST\) von Tina Trillitzsch \(she/her, @apfeleimer\)](#)
- **Open Door:** [von Eirik Fatland \(@efatland\)](#)
- **Lines & Veils:** [von Ron Edwards \(@RonAdept\)](#) | [Deutsche Vorlage von Gerrit Reininghaus \(he/him, @greininghaus\)](#) und [Mario Salamander \(he/him\)](#)
- **X-Karte:** [von John Stavropoulos](#) | [Deutsche Übersetzung von Julian Kluge \(he/him, @iam_scire\)](#)
- **N-Karte:** von [Mysty Vander \(she/her, @MystyVander\)](#) und [Adam Cleaver](#), basierend auf [The Support Flower von Taylor Stokes](#)
- **O-Karte:** [von Kira Magrann \(nbi, @kiraserpentine\)](#) (Originalquelle leider nicht mehr auffindbar)
- **Script Change:** [von Beau Jágr Sheldon \(they/he, @BeauJagr, @ThoughtyGames\)](#), [Deutsch von Markus Widmer \(he/him, @wienna\)](#)
- **Debriefing:** [von Eirik Fatland \(@efatland\)](#)
- **Stars & Wishes:** [von Lu Quade \(@real_luquade\)](#)

und weitere Links

Deutsch:

- [3W6 Podcast Community Standards](#)
- [3W6 Podcast Spielsicherheit](#)
- [Romantik und Sex in deinem TTRPG von nacchi \(sie/ihr, @nacchiraltwenty\)](#)
- [Sicherheitstechniken im Pen-&-Paper-Rollenspiel von Tina Trillitzsch \(she/her, @apfeleimer\)](#)

Englisch:

- [TTRPG Safety Toolkit von Kienna Shaw \(she/they, @KiennaS\) und Lauren Bryant-Monk \(she/her, @jl_nicegirl\)](#)
- [The Gauntlet's Community Code of Conduct](#)
- [The Gauntlet's Tools of the Table](#)
- [Sharing the Cognitive Load von Gerrit Reininghaus \(he/him, @greininghaus\)](#)
- [Accessibility in Gaming von Jennifer Kretchmer \(she/they, @dreamwisp\)](#)
- [After an Overstep von Anne Serup Grove](#)
- [Consent in Gaming von Monte Cook Gaming](#)

Kontaktmöglichkeiten

Bei Fragen, Kritik oder Anregungen sind wir auf dem [3W6 Discord](#) und auch direkt per Discord oder X / Twitter erreichbar:

Christopher Gmelch	gmelchior @gmelchior
Mario Croner	sirragealot_8025 @CheeseSteakJim
Mario Salamander	dat_salamander
Waldemar Müller	unique_uu @uu_rpg