

Kriegsgeschichten

Ein Rollenspiel über das Leben und Sterben nach einem Krieg

von Taisia Kann

Genre: psychologisches Freeform Live Action Rollenspiel

Teilnehmende: 4 bis 8

Dauer: ca. 3-4 Stunden

Material: Charakterblatt für jeden Spieler¹, bis zu 9 kleine Zetteln und ein Stift

Raum: Es wird ein Raum benötigt, empfohlen wird ein Tisch und Sitzmöglichkeiten für alle Teilnehmer

*An meinen Opa. Danke für deine Geschichten.
Besonders für die, die du nie erzählt hast.*

Der Große Krieg ist jetzt schon 40 Jahre her.

Aber damals vor über 40 Jahren...

Damals waren wir alle fast Kinder, kaum volljährig, heute liegt das Leben größten Teils hinter uns.

Damals waren wir viele, nur wenige haben bis zum Ende geschafft.

Damals zogen wir für das große Vaterland in den Krieg, heute sind unsere Familien und unsere Kinder das Wichtigste für uns.

Damals hatten wir Träume, heute, fast ein ganzes Leben später, träumen wir weiterhin jede Nacht von dem, was damals geschehen ist... und wachen immer noch schreiend auf.

Wir, die wir es damals geschafft haben, treffen uns alle 5 Jahre wieder, um uns gemeinsam an die zu erinnern, die nie alt werden.

Und jedes mal werden wir weniger.

Dieses Rollenspiel handelt davon, wie traumatische Erlebnisse wie Kriege das Leben von Menschen Jahre später weiterhin beeinflussen. In klassischen Larps setzen sich die Charaktere üblicherweise fast täglich mit unfassbaren Gefahren auseinander und machen am nächsten Morgen weiter, so als wäre gar nichts geschehen. Egal ob gestern die Welt fast unter ging, ob man fast gestorben wäre oder seine Freunde und Familie an die bösen Mächte verloren hat, alles wird als ein Abenteuer gesehen und verändert die Persönlichkeit der Charaktere üblicherweise kaum. Während in der realen Welt große traumatische Ereignisse sogar das Leben und Persönlichkeit der nachfolgenden Generationen beeinflussen, wird diese traumatische Wirkung selten im Larp thematisiert.

¹ Aus Gründen von Lesbarkeit wird im nachfolgenden Text ein generisches Maskulinum genutzt. Dies bezieht sich jedoch stets auf beide Geschlechter. Das Geschlecht von Spielern und Charakteren ist für die Spielteilnahme absolut irrelevant.

Spielstil

Dieses Szenario kann von 4-8 Spielern gespielt werden und wird mit Vorbereitung und Debriefing ca. 3-4 Stunden Zeit in Anspruch nehmen.

Es ist keine Spielleitung notwendig. Alle Teilnehmer können (und sollten) die Spielbeschreibung komplett lesen.

Das Spiel besteht aus einzelnen Szenen, die von den Spielern, anhand der Spielbeschreibung und den entwickelten Charaktergeschichten, gemeinsam bestimmt werden. Die einzelnen Szenen sollten bis zu 20 Minuten in Anspruch nehmen und können jederzeit von einem Spieler mit dem Code-Word „Cut“ abgebrochen werden, zum Beispiel aus dramaturgischen Gründen (Cliffhanger!) oder falls die Handlung sich verlangsamt.

Das Ziel dieses Spiels ist ausdrücklich nicht zu gewinnen, sondern gemeinsam mit den Mitspielern eine Geschichte zu entwickeln und zu durchleben. Daher sind auf der Metaebene alle Informationen allen Spielern verfügbar. Wenn ein Charakter beispielsweise ein Geheimnis hat, ist diese Information trotzdem allen Spielern, aber nicht notwendigerweise deren Charakteren, bekannt. So können Charaktergeheimnisse bei der gemeinsamen Entwicklung der Geschichte ins Spiel einbezogen werden. Die Weiterentwicklung der Geschichte erfolgt gemeinsam durch Absprachen zwischen den einzelnen Szenen.

Für das Spiel werden keine Kostüme oder Requisiten benötigt. Die in der Spiel-Mechanik eingesetzten Leben- und Tod-Karten können durch kleine Zettel mit entsprechenden Markierungen dargestellt werden. Es werden abhängig von Anzahl von Spielern bis zu 9 Zetteln benötigt (s. Spielmechanik).

Es empfiehlt sich, für jeden Mitspieler das Charakterblatt auszudrucken (s. Charakterblatt)

Es kann in einem Seminarraum oder einer Blackbox gespielt werden. Ein Raum mit einem Tisch und Sitzmöglichkeiten ist für das Setting empfehlenswert.

Dieses Spiel ist ein mini-LARP, das bedeutet, dass alle Aktionen direkt ausgespielt werden. Würfel oder ähnliches werden nicht benötigt.

Falls Requisiten gebraucht werden, können die Objekte symbolisch ersetzt werden. So kann z.B. ein leeres Glas im Spiel ein Getränk darstellen oder ein Kugelschreiber als Darstellung für ein Messer verwendet werden.

Falls Darstellung von körperlichen Gewalt oder Nähe im Laufe des Spiels vorkommen soll, wird empfohlen auf die persönlichen Grenzen der einzelnen Spielern Rücksicht zu nehmen. Hier können 'Telling' oder symbolische Gesten das körperliche Ausspielen ersetzen.

Spielern die in ihrem Leben tatsächliche traumatische Erlebnisse im Bezug auf Krieg erlebt haben, wird bei der Teilnahme zu Vorsicht geraten. Im Zweifel sollten solche Menschen dieses Spiel meiden. Falls Teilnehmende sich in bestimmten Spielsituationen unwohl fühlen, gilt: Jeder Spieler darf das Spiel jederzeit abbrechen.

Ausgangssituation und Spielablauf

Alle Spieler spielen die Teilnehmer eines großen Kriegs, der zum Spielanfang 40 Jahre zurück liegt. Sie haben sich im Krieg getroffen, einige haben gemeinsam gedient und verbinden traumatische Erinnerungen mit dieser Zeit. .

Damals waren sie sehr jung, zum Spielanfang sind sie um die 60. Nach Kriegsende haben sie ihr Leben weiter gelebt, Berufe erlernt, Karriere gemacht, Familien gegründet, Kinder großgezogen, alles mehr oder auch weniger erfolgreich. Vielleicht haben sie sich im Nachkriegsleben ab und an getroffen, vielleicht auch nicht. Für alle gilt jedoch, dass sie sich in einem Turnus von 5 Jahre zum Tag des Kriegsendes treffen, um den gefallenen Kameraden zu gedenken und sich gemeinsam der alten Zeiten zu erinnern.

Nachdem die Spieler die Charaktere generiert haben (siehe weiter unten), wird jedes 5-Jahrestreffen, beginnend mit 40-jährigem Jubiläum, als ca. 20-minütige Rollenspiel-Szene dargestellt.

Vor jeder Szene besprechen die Spieler, was in der Szene ungefähr passieren sollte und wie sich das Leben der Charakteren zwischen den Szenen (also im Laufe der 5 Jahren) entwickelt hat.

Nach jeder Szene werden die Karten gezogen, die darüber entscheiden ob und welche Charaktere im Laufe der 5 Jahre sterben und welche Charaktere am nächsten Treffen teilnehmen. Zu der Kartenanzahl und dem System siehe Spielmechanik.

Verstorbenen Charaktere nehmen weiterhin als „Geister“ am Spiel teil. Diese sind zwar nicht mehr körperlich anwesend, können aber auf der Metaebene das Spiel beeinflussen. Mehr dazu unter Spielmechanik.

Das Spiel dauert 5 bis 7 Runden und endet mit einem Monolog des letzten lebenden Charakters, der an dem kommenden Treffen alleine am Tisch sitzt und den Geistern seiner verstorbenen Kameraden zuproestet.

Charaktergenerierung

Jeder Spieler erstellt seinen eigenen Charakter mit Hilfe des unten dargestellten Charakterblattes. Es ist jedem selbst überlassen weitere Einzelheiten zu dem Charakter zu entwickeln. Alles was dazu dient, den Charakter „lebendiger“ wirken zu lassen ist hilfreich.

Nachdem die Spieler mit der Erstellung des eigenen Charakters fertig sind, erzählt jeder über seinen Charakter. Dabei werden in der Regel Verknüpfungen entstehen, die die Charakteren mit Details anreichern.

Charaktere, die zur gleichen Waffengattung gehören, haben zusammen in der gleichen Einheit gedient.

Charakterblatt

1. Name:

2. Beruf nach dem Krieg:

3. Privatleben (Familienstand, Kinder, Enkelkinder):

4. Waffengattung:

- Infanterie
- Panzer
- Sanitätsdienst

5. Kriegstrauma (eines oder mehrere):

- Der beste Freund ist vor deinen Augen/in deinen Armen gestorben
- Verlorene Liebe
- Du hast Kriegsverbrechen begangen
- Der einzige Überlebender der Einheit
- Du konntest deine Lieben nicht verteidigen
- Du warst eigentlich feige und schämst dich immer noch insgeheim
- Eine für dich wichtige Person hat für die Gegenseite gekämpft und du hast sie (bewusst oder versehentlich) getötet
- Was für Kriegstrauma? Es war die beste Zeit meines Lebens!
- Ach, hör schon auf, ich habe selbst eine viel bessere Idee, und zwar:

6. Wähle einen Mitspieler aus, deren Charakter du als Charakter nicht gern hast.

Du magst den Charakter eben nicht. Wie stark deine negative Gefühle ausgeprägt sind, kannst du selbst entscheiden.

7. Wähle den Grund für die Feindseligkeit:

- Er war der Grund von Tod einer für dich wichtigen Person
- Du beneidest ihn
- Du musstest zusehen, wie er Kriegsverbrechen begangen hat
- Er hat deine Geliebte/ deinen Geliebten verführt
- Er hat dir dein Heldentat „gestohlen“ und wurde zu Unrecht belohnt
- Er hat sich Feige verhalten
- Er hat dich betrogen
- Ach, hör schon auf, ich habe selbst eine viel bessere Idee, und zwar:

Vorbereitungsübung

Um die Charaktere lebendiger zu gestalten und sich in die Rollen einzufühlen wird die folgende Übung vor dem Spielanfang empfohlen.

Nachdem die Spieler sich über ihre erstellten Charaktere ausgetauscht haben, erzählt jeder Spieler in Ich-Form in fünf bis zehn Sätzen die Geschichte aus dem Charakter-Leben vor dem Krieg.

Zum Beispiel

Ich bin auf einem Bauernhof aufgewachsen. Ich war die mittlere von drei Schwestern und meine Eltern wollten, dass ich schnell heirate und das Zuhause verlasse. Meine Mitschülerinnen haben damals viel über den Krieg gesprochen. Ich dachte mir, das wäre so ein großes Abenteuer, da muss ich einfach dabei sein. Und das Beste dabei war, meine Eltern waren total dagegen. Wenn ich nur gewusst hätte, wie sehr sie damit Recht hatten!

Nachdem jeder Spieler so eine kurze Geschichte aus der Jugend seines Charakters erzählt hat, wird eine weitere kurze Geschichte aus dem „heutigen“ Alltag des Charakters in Ich-Form in fünf bis zehn Sätzen erzählt.

Zum Beispiel

Ich gehe morgens gerne laufen, obwohl ich um 8 Uhr im Büro sein muss. Ich kann sowieso nicht richtig schlafen und das Laufen beruhigt mich. Als die Kinder noch klein waren, konnte ich das nur selten machen. Morgens bereite ich übrigens immer das Frühstück vor. Heute, wenn ich und Anna wieder nur zu zweit sind, dann genieße ich fast jeden Morgen diese Ruhe, die man nur früh morgens verspürt.

Spielmechanik

Grundsätzliche Regeln

Die Spielmechanik basiert auf zwei grundsätzlichen Regeln

1. „Es ist so, wie man sagt“-Regel
Alles, was die Charaktere im Spiel sagen, ist wahr und die anderen Charaktere setzen sich damit entsprechend auseinander. So können die Erinnerungen und Wahrheiten während des Spiels frei erfunden werden.

Zum Beispiel:

Spieler 1: „Weißt du, als wir damals gedacht haben, dass Hans tot war und er ist nur eingeschlafen“

Spieler 2: „Ja, da hatten wir total Angst“

Spieler 3: „Das war doch gar nicht ich, das war doch Dieter“

2. „Damals“-Regel
Wenn ein Charakter mehr als drei Sätze über den Job oder die Familie erzählt, muss ein Mitspieler unterbrechen und die Geschichten wieder in Richtung der Kriegszeit lenken..

Zum Beispiel:

Spieler 1: „Mein Job ist gerade voll stressig. Eigentlich war ich immer gerne Ärztin, aber gerade träume ich nur davon, schnell in Rente gehen zu können. Dann habe ich endlich mal genug Zeit, um meine Enkelkinder öfter zu sehen und wieder mal Fußball zu spielen.“

Spieler 2: „Ach, das ist ja so wie damals, als Maria immer gesagt hat: Wenn der Krieg vorbei ist, werde ich...“

Szenendesign: Cut und Fast Forwarding

Das Spiel konzentriert sich an den „interessanten“ dramatischen Momenten. Die Szenen sollten in der Regel nicht länger als 20 Minuten dauern. Bei jeder Szene geht es um eines der sich wiederholenden Treffen, allerdings ist es nicht notwendig die ersten Minuten des Treffens mit Begrüßungen und Platz nehmen etc. auszuspielen. Die Szene kann auch in der Mitte des Treffens anfangen.

Wenn eine Szene langatmig wird, kann auch die Metatechnik des Fast-Forwardings angewendet werden. Dies kann jeder Spieler tun, um eine bestimmte Zeit zu überpringen und dann fortzufahren, wenn die Szene wieder dramatischer werden kann. Hierzu sagt der Spieler das Code-Word „Fast Forward“ und definiert den Zeitpunkt, wann die Szene weiter gespielt wird. „Fast Forward, 20 Minuten später“ bringt das Zeitpunkt des Spiels 20 Minuten nach vorne.

Zum Beispiel:

Alle Charaktere sitzen am Tisch und bestellen eine Flasche Schnaps. Ein Spieler sagt „Fast Forward, eine Stunde, die Flasche ist bereits leer“ und weiter wird die Situation eine Stunde später ausgespielt.

Soll eine Szene logisch zu Ende gehen oder dramatisch ihren Höhepunkt erreichen, kann jeder Spieler mit dem Code-Word „Cut“ die Szene beenden.

Leben- und Tod-Karten

Zwischen den einzelnen Szenen vergehen jeweils fünf Jahre. Die Charakteren werden älter; einige sterben. Das Spiel endet mit der Szene, bei der nur noch ein Charakter am Leben bleibt.

Um die Anzahl der Szenen zu begrenzen und die Reihenfolge des Sterbens zu bestimmen, werden nach jeder Szene eine bestimmte Anzahl von Karten in einen Pool (zum Beispiel einen Hut oder Vase) verdeckt gelegt und von den Spielern blind gezogen.

Die Karten sind einfach Zetteln, auf einigen soll „Leben“ und auf den anderen „Tod“ stehen.

Die genaue Anzahl von Karten variiert abhängig von der Anzahl der Spieler und der Runde und basiert auf den folgenden Schemata.

4 Spieler	Anzahl "Leben"-Karten	Anzahl "Tod"-Karten
Szene 1	4	0
Szene 2	4	1
Szene 3	3	1
Szene 4	2	1
Szene 5	1	1

5 Spieler	Anzahl "Leben"-Karten	Anzahl "Tod"-Karten
Szene 1	5	1
Szene 2	4	1
Szene 3	3	1
Szene 4	2	1
Szene 5	1	1

6 Spieler	Anzahl "Leben"-Karten	Anzahl "Tod"-Karten
Szene 1	6	1
Szene 2	5	1
Szene 3	4	1
Szene 4	2	2
Szene 5	1	1

7 Spieler	Anzahl "Leben"-Karten	Anzahl "Tod"-Karten
Szene 1	7	1
Szene 2	6	1
Szene 3	4	2
Szene 4	2	2
Szene 5	1	1

8 Spieler	Anzahl "Leben"-Karten	Anzahl "Tod"-Karten
Szene 1	8	1
Szene 2	7	1
Szene 3	5	2
Szene 4	4	1
Szene 5	2	2
Szene 6	1	1

Geister

Wenn die Charaktere sterben, nehmen sie zwar nicht mehr aktiv an den nächsten Szenen teil, sie sind allerdings als unsichtbare Geister anwesend. Sie beobachten die Szenen und können die Handlung auf Metaebene beeinflussen.

Dafür haben sie zwei Techniken zur Verfügung.

1. „Falsch“-Technik. Ein mal pro Szene kann jeder Geister-Spieler laut „Falsch“ rufen und dann wird allen „lebenden“ Charakteren bewusst, dass das, was gerade gesagt wurde nicht die Wahrheit ist. Die „lebenden“ Charaktere müssen darauf reagieren.

Die Geister-Spieler können diese Technik einsetzen, sie müssen jedoch nicht.

2. „Einflüsterung“-Technik. Die Geister können gelegentlich die „lebenden“ Charaktere dadurch beeinflussen, dass sie einem Spieler etwas zuflüstern. Der Spieler, der so eine Botschaft bekommt, muss auf sie reagieren und das Verhalten von dem Charakter entsprechend anpassen. Die „lebenden“ Charaktere nehmen so eine „Geister-Botschaft“ als eine plötzliche Erinnerung oder einen Gedanke wahr.

Zum Beispiel:

Spieler 1: „Und dann hat der Hans mir seine letzte Zigarette angeboten, er meinte ich bräuchte das dringender. Der war schon ein sehr lieber Kerl.“

Geister-Spieler 2: „Du hast ihn immer beneidet.“

Spieler 1: „Andererseits fand ich immer, dass ihm alles viel zu einfach gelang. Es ist einfach nett zu sein, wenn man so ein Glückspilz ist.“

Monolog

Das Spiel endet mit der Szene, bei der nur ein Charakter am Leben ist. Bei dieser letzten Szene wird die Inner-Monolog-Technik eingesetzt.

Der Spieler spricht dann, die Gedanken seines Charakters, als Monolog, während der Charakter in der Realität des Spiels nur schweigend da stünde. Er lässt hiermit die anderen Spieler an den Gedanken seines Charakters teil haben.

Debriefing

Die Spielnachbesprechung dient dazu, nach dem Spiel gemeinsam in die Realität zurück zu kehren, über die gemachten Erfahrungen zu sprechen und sicherzustellen, dass die ggf. vorhandenen negativen Emotionen, die man im Spiel als Charakter gegenüber anderen Charakteren erlebt hat, nicht auf die Mitspieler übertragen werden.

Also...

Jetzt ist das Spiel vorbei.

Atme tief durch und lass deinen Charakter gehen.

Wir sind alle noch am Leben und nichts davon ist uns geschehen.

Bedankt euch bei euren Mitspielern, schüttelt euch die Hände oder umarmt euch, wenn es für alle sich richtig anfühlt.

Als Leitfragen dienen:

Wie war das Erlebte für dich?

Welche positive Emotionen hast du erlebt?

Welche negative Emotionen hast du erlebt?

Welche Gefühle hast du gegenüber deinen Mitspielern/ bestimmten Mitspielern?

Wie viel Einfluss auf die Handlung hatten die Spieler als Geister?

Wie fühlte es sich an, als Letzter am Leben zu sein?

Denkst du, dieses Spiel könnte dein reales Leben beeinflussen und wie?

Welche Erfahrungen und Emotionen willst du aus diesem Spiel mitnehmen?

Zusammenfassung

1. Die Spielbeschreibung soll von allen gelesen werden
2. Anhand des Charakterblatts werden die Charaktere generiert
3. Die Spieler besprechen die Charaktere und schaffen dadurch Verknüpfungen untereinander
4. Die Spieler gehen die Vorbereitungsübungen durch
5. Die Teilnehmer beginnen mit der 20-Minütige Szene zum 40ten Jahrestag des Kriegsendes
6. Die Spieler ziehen Leben- und Tod-Karten
7. die Schritte 5. & 6. wiederholen sich bis nur noch ein Charakter am Leben bleibt
8. Der Spieler des letzten überlebenden Charakters beendet das Spiel mit einem Inner-Monolog
9. Debriefing und Diskussion

*Köln, 22.09.2014
Taisia Kann*

Die Autorin bedankt herzlich bei:

*Larson Kasper - für den Einsatz der Bierdeckel-Technik
Johannes Brunswicker - für Hilfe und Geduld
Stefan Deutsch - für die Idee von MiniFRED*

Ohne Euch wäre dieses Spiel für immer eine Idee geblieben.