AUFGEWACHT, IHR TOTEN!

Ein spirituell re-kreatives MiniLarp

Die Fakten

Personenzahl:

6 bis 10 sind empfehlenswert

Spielzeit:

1 Stunde reine Spielzeit, mit Vor- und Nachbereitung ca. 2 Stunden

Spielmaterial:

Stifte und Papier (am Besten: die Formulare im Anhang), 5 Spielsteine/ Chips/Münzen je Teilnehmendem, 1 Hut/ Pott, 1 Uhr

Raum:

Ein geschlossener Raum, in dem alle Teilnehmenden mit etwas Abstand liegend auf dem Boden auf Tischen oder auf Liegen Platz finden.



Foto: Ralf Roletschek

Du erwachst auf einer glatten, harten Liege. Ein dünnes Tuch bedeckt Deinen Körper von Kopf bis Fuß. Durch sein grünliches Gewebe schimmert schwaches Kunstlicht. Es ist kalt. Irgendwo tickt leise eine Uhr. Langsam richtest Du Dich auf, bewegst unsicher Deine steifen Gliedmaßen, streckst Dich und ziehst Dir das Tuch vom Gesicht. Vor Deinen Augen erstreckt sich ein gekachelter Raum. Edelstahlliegen, wie jene auf der Du selbst liegst, schimmern im Licht einer Leuchtstoffröhre. Die Körper auf den anderen Liegen erwachen ebenfalls gerade. Sollest Du diese Leute kennen? Du kannst Dich nicht erinnern. Dein Blick fällt auf das Etikett, das an Deinem Zeh angebunden ist, auf den Namen, der dort steht. Auch an diesen Namen kannst Du Dich nicht erinnern. Was ist passiert? Das Spiel beginnt...

Einführung

Herzlich willkommen und toll, dass Ihr an "Aufgewacht, ihr Toten!" teilnehmen wollt! Wie jedes MiniLarp, stellt auch dieses Szenario ein Experiment dar, in dem Ihr etwas über Euch selbst, die anderen Spielerinnen und Spieler und das Miteinander von Menschen – und naja, Toten – herausfinden könnt. In "Aufgewacht, ihr Toten!" geht es aber noch um etwas anderes, nämlich um Geschichten, Beziehungen und Drama! Und was gäbe es dramatischeres als den eigenen Tod? Eben. Und deshalb übernehmt Ihr die Rollen von Toten, die in einem Leichenschauhaus erwachen. Allem Anschein nach sind die Verstorbenen gleichzeitig oder kurz hinter einander zu Tode gekommen, haben aber an die näheren Umstände und auch an die Vergangenheit ihrer eigenen Person im ersten Moment keine Erinnerung. Im Spielverlauf werdet Ihr gemeinsam die Ereignisse welche zu ihrem Tod führten sowie die Identitäten und die Vorgeschichten der Personen rekonstruiert

Vorbereitung

Jetzt wird es Ernst. Ihr müsst ein paar Vorbereitungen treffen, bevor das eigentliche Spiel losgeht. Es ist sicher hilfreich, wenn jemand diese Spielanleitung schon einmal gelesen hat, aber einen Spielleiter oder eine Spielleiterin braucht Ihr nicht. Wenn Ihr das Szenario zum ersten Mal spielt oder Euch überhaupt mit MiniLarp noch nicht so gut auskennt, geht einfach die folgenden Schritte gemeinsam durch:

- 1.) Schließt die Tür und setzt Euch zusammen. Sorgt dafür dass alles Spielmaterial griffbereit ist. Stellt Euch vor, falls Ihr Euch noch nicht kennt, plaudert ein wenig, entspannt Euch.
- 2.) Jetzt nehmt Euch ein, zwei Minuten Zeit und stellt Euch vor, Ihr seid gerade gestorben und könnt trotzdem noch denken und fühlen: Was würde Euch beschäftigen? Wie würde es Euch gehen? Was wäre Euch wichtig? Überlegt Euch kurz, was Euch dazu spontan einfällt und haltet diesen Gedanken fest. Wenn Euch nicht sofort etwas einfällt macht Euch nichts draus!
- 3.) Jetzt wird für jede Leiche eine Fallakte angelegt, in der sich drei Seiten befinden:
 - Blatt 1 "Persönliche Informationen".
 - Blatt 2 "Gegenstände, die bei der Leiche gefunden wurden" und
 - Blatt 3 "Rechtsmedizinischer Befund".

Ihr erstellt diese Fallakten gemeinsam, Vorlagen findet Ihr im Anhang. Ihr könnt sie einfach in benötigter Zahl ausdrucken oder kopieren und zerschneiden. Der ganze Prozess Des Ausfüllens sollte zügig und spontan ablaufen. Macht Euch nicht zu viele Gedanken. Im Zweifelsfall darf eine Angabe auch unbekannt bzw. nicht zutreffend sein.

Um Euch das Leben etwas einfacher zu machen, legen wir fest: Die Todesfälle haben jetzt und hier stattgefunden¹.

¹ Ihr könnt natürlich auch gemeinsam festlegen, dass Eure Geschichte im Mittelalter oder auf einem fernen Stern spielen soll, aber für das erste Spiel ist das der einfachste Weg.

Zuerst füllt nun jeder von Euch das Blatt 1 aus, dann werden alle Blätter verdeckt getauscht, so dass alle ein anderes, unbekanntes Blatt erhalten. Ohne das erste Blatt aufzudecken füllen nun alle Blatt 2 aus und tauschen erneut. Nachdem die Prozedur für Blatt 3 wiederholt wurde, sollte jeder von Euch eine unbekannte, komplette Fallakte (Blatt 1 bis 3) vorliegen haben. Die Fallakten werden erst bei Spielbeginn – nach dem Erwachen – aufgedeckt. Eine Vorlage für die Fallakten findet Ihr im am Ende dieser Anleitung.

- 4.) Jede Spielerin und jeder Spieler erhält nun fünf Spielsteine/Chips/Münzen, die Erinnerungsmomente repräsentieren. Den Hut oder Pott stellt zentral auf, so dass alle ihre Spielsteine später dort hinein werfen können.
- 5.) Jetzt wird es Zeit die Regeln aus Kapitel III durchzugehen; am Besten liest sie jemand von Euch vor. Wenn etwas unklar ist, klärt Ihr es gemeinsam oder einigt Euch bei Bedarf auf eine Definition.
- 6.) Ihr habt es geschafft: Es kann losgehen! Nehmt Eure Fallakten und legt Euch alle auf den Rücken auf den Boden des Raumes, ganz so, wie Leichen in einer Leichenhalle. Ihr könnt Euch auch auf Liegen oder Tische legen, wenn welche im Raum stehen. Stellt den Wecker auf eine Stunde oder schaut auf die Uhr, damit Ihr wisst wie viel Zeit Ihr habt; dann schließt die Augen. Nur eine oder einer von Euch darf gucken und liest den ersten Textabschnitt am Anfang dieser Anleitung vor. Das Spiel beginnt... Schaut in Eure Fallakten... Wer seid Ihr? Und was ist passiert?

Regeln

Nach dem Tod ist vieles anders und die Zwischenwelt folgt ganz eigenen Gesetzen, diese werden durch die nun folgenden Regeln umgesetzt:

- Die "Körper", die den Verstorbenen hier zur Verfügung stehen sind nicht den Verletzungen ausgesetzt, die den Tod des echten physischen Körpers herbeigeführt haben. Wie genau diese Schäden sich auswirken, z. B. in Form von "Phantomschmerz" in verwundeten Gliedmaßen, Hinken, einer nutzlosen Hand oder überhaupt nicht, bleibt dem einzelnen Spieler bzw. der einzelnen Spielerin überlassen. Spielt es aus!
- Diese Körper sind auch nicht besonders gut für physische Auseinandersetzungen geeignet. Die Verstorbenen können sich untereinander nicht verletzen oder gar töten. Berühren, ein Händedruck oder auch ein kontrolliertes Gerangel ist jedoch möglich. Hier solltet Ihr Euch alle einig sein, ob das für Euch in Ordnung ist. Wenn das nicht sicher ist, verabredet einfach, dass ohne Berührung gespielt wird.
- Raum und Zeit sind begrenzt und das spürt jede Seele auf dem Weg ins Jenseits. Wenn die Verstorbenen versuchen, die Leichenhalle zu verlassen, werden sie feststellen, dass sie mit den Außenwänden, Türen und Fenstern nicht interagieren können. Alle Verstorbenen wissen, dass ihnen nur eine Stunde Zeit geschenkt wurde, ihre Erinnerung und damit sich selbst wieder zu finden. Für Euch als Spieler heißt das genauso: Nutzt diese Zeit! Haltet keine Ideen zurück! Traut Euch!
- Ihr habt die Macht über die Vergangenheit! Wenn eine oder einer von Euch möchte, dass sich der oder die gespielte Verstorbene erinnert, so wird dies mit einem deutlichen "Ich erinnere mich..." kundgetan. Solange diese Erinnerungen ausschließlich die Vergangenheit oder Person des eigenen Verstorbenen betreffen, sind ausgesprochene Erinnerungen automatisch wahr, es sei denn, sie werden durch Formulierungen wie "ich glaube", "ich könnte gewesen sein" usw. gekennzeichnet.
- Wenn jemand Erinnerungen erfinden möchte, die andere Charaktere betrifft oder das Ereignis, dass zum Tode der Anwesenden geführt hat, muss der- oder diejenige einen Spielstein einsetzen (und im zentralen Pott ablegen), um diese Erinnerung zur gültigen Wahrheit zu machen. Alle anderen müssen diese Setzung akzeptieren. Das schließt nicht aus, dass es unterschiedliche persönliche Perspektiven zu einer Sache geben mag.
- Sollte jemand unter Euch nach Spielbeginn mit einer einzelnen Angabe in der eigenen Fallakte gar nichts anfangen können, dürft Ihr auch einen Spielstein einsetzen, um diese eine Angabe nach der eigenen Vorstellung zu ändern: "Hier ist wohl ein Ermittlungsfehler passiert…", "hier wurde eine Akte vertauscht…"².

² Diese Regelung dient nur dem Notfall, um zu verhindern, dass eine Fallakte einen unspielbaren Charakter impliziert.

Nachbereitung

Wenn die Stunde Spielzeit abgelaufen ist und die Verstorbenen ins Licht – oder die Finsternis – gehen durften, kommt alle noch einmal zusammen und beantwortet gemeinsam folgende Fragen:

- 1. Was zum Henker ist überhaupt passiert?
- 2. Gab es einen Auslöser in der Vergangenheit einiger oder aller Charaktere, der die Kette von Ereignissen in Gang gesetzt hat, die schließlich zu den Todesfällen geführt hat?
- 3. Gab es einen Verursacher, eine Schuldige (unter den Toten oder auch nicht), der oder die für die Ereignisse die Hauptschuld trägt?
- 4. Welche Beziehungen zwischen den Charakteren hatten das größte Dramapotential?
- 5. Wie lautet die Schlagzeile, die zu den Todesfällen am nächsten Morgen in der Zeitung erscheint.

Vielen Dank für Eure Zeit und bis zum nächsten Mal!

Anhang

Fallakten, Blatt 1: Persönliche Informationen

| Fallakten, Blatt 1: Pers | onliche informationen |
|------------------------------------|-----------------------|
| Name: | |
| Alter: | |
| Geschlecht: | |
| Besondere Kennzeichen: | |
| Sonstiges (optional): | |
| | |
| Fallakten, Blatt 1: Pers | önliche Informationen |
| Name: | |
| Alter: | |
| Geschlecht: | |
| Besondere Kennzeichen: | |
| Sonstiges (optional): | |
| | |
| Fallakten, Blatt 1: Pers | önliche Informationen |
| Name: | |
| Alter: | |
| Geschlecht: | |
| Besondere Kennzeichen: | |
| Sonstiges (optional): | |
| | |
| Fallakten, Blatt 1: Pers | önliche Informationen |
| Name: | |
| Alter: | |
| | |
| Geschlecht: | |
| Geschlecht: Besondere Kennzeichen: | |

Fallakten, Blatt 2: Besitz des Toten

| | Gegenstände | Zustand |
|---------------------|-------------|---------|
| Kleidung: | | |
| | | |
| | | |
| Inhalt der Taschen: | | |
| | | |
| | | |
| Gepäck: | | |
| | | |
| Sonstiges: | | |
| | | |

Fallakten, Blatt 2: Besitz des Toten

| | Gegenstände | Zustand |
|---------------------|-------------|---------|
| Kleidung: | | |
| | | |
| Inhalt der Taschen: | | |
| Gepäck: | | |
| Sonstiges: | | |

Fallakten, Blatt 3: Forensischer Befund

| ranakien, biatto. Potensischer betund | | |
|---------------------------------------|--------------------|--|
| Todesursache: | | |
| Sonstige Verletzungen: | | |
| Toxikologischer Befund: | | |
| Fallakten, Blatt 3: Fo | orensischer Befund | |
| Todesursache: | | |
| Sonstige Verletzungen: | | |
| Toxikologischer Befund: | | |
| Fallakten, Blatt 3: Fo | orensischer Befund | |
| Todesursache: | | |
| Sonstige Verletzungen: | | |
| Toxikologischer Befund: | | |