

DAS LETZTE LAGERFEUER AM ENDE DER WELT

VON FRANCISCO LAGUNA DE LA VERA UND DENNIS LANGE

Spielanleitung:

Ihr spielt die epischen Helden einer fiktiven Welt! Verteilt die Rollen auf der Rückseite, indem ihr sie kopiert oder ausschneidet und stellt euch gegenseitig vor. Vereinbart gemeinsam eine Welt, deren Helden ihr seid. Fürs erste Spiel empfehlen wir eine Fantasy-Welt, es kann aber auch eine Welt von Renaissancevampiren oder die heutige Welt sein. Passt eure Rollen dafür so an, wie es euch sinnvoll erscheint.

Ablauf:

Das Spiel besteht aus 5 Phasen. In der ersten Phase erschafft ihr euren Gegner, alle anderen Phasen spielt ihr in euren Rollen. Stellt euch vor, an einem Lagerfeuer zu sitzen (nutzt dafür ggf. die Rückseite der Karte). Bestimmt eine Person, die entscheidet, wann eine Szene endet. Dafür legt sie einen Stift („Holzscheit“) ins fiktive Feuer. Die letzte Phase endet, indem sie sich umschaute und sagt: „Sie kommen!“

Die Spielphasen:

- 1. Erschafft eure Monster:** Bevor ihr startet, überlegt euch, wie das Böse aussehen kann, was euch gegenüber steht und wie seine Generäle, Waffen und Ziele heißen und schreibt das als Hilfe für das weitere Spiel auf einen Zettel.
- 2. Verdrängung / Zorn:** Ihr habt verloren – das ist nicht leicht zu akzeptieren. Mit Nebensächlichkeiten und zornigem Reden versucht man, sich abzulenken. Details des Kampfes oder äußere Umstände können hier Thema sein. (Ende: Neues Feuerholz)
- 3. Wer ist Schuld? / Hadern mit dem Schicksal:** – Man hätte gewonnen, wenn nicht ... - Gespräche über (von allen) gemachte Fehler und wer dafür verantwortlich war kommen hier zur Sprache (Menschen, Götter, andere Mächte?) (Ende: Feuerholz)
- 4. Akzeptanz der ausgewogenen Lage:** Die Schlacht ist gelaufen und es gibt keinen Ausweg. Man blickt zurück auf das Leben und was man alles erreicht hat. Erkennen der wahren Dimension der hoffnungslosen Situation. (Ende: Feuerholz)
- 5. Vergebung / Vorbereitung auf das Ende:** – Auch wenn keiner möchte – die Figuren werden in die Schlacht gehen. Sie finden ihren Frieden und bereiten sich vor, in ihre letzte Schlacht zu ziehen... (mit dem Ruf: „Sie kommen.“ endet das Spiel).

larpwriter.de

eine Initiative der



unterstützt durch den

LWL

Für die Menschen.
Für Westfalen-Lippe.

Rollen:

**Oberster Paladin
oder Priester / Papst / etc.**

Du kennst die Geheimnisse des Glaubens und der höheren Mächte.

**Akademie-Magier
oder Gelehrter / Wissenschaftler**

Du hast lange studiert und verfügst über großes Wissen über geheime Kräfte.

**Mächtiger Schamane oder Barde /
Leiter Forschungsinstitut / etc.**

Du kennst die Geheimnisse der Gesellschaft und die Energie des Lebens.

**Heiler oder Alchemist /
Mediziner / etc.**

Du kennst jedes Mittel, das Krankheiten oder Verletzungen heilt.

**Einflussreicher Dieb
oder Ninja / Rockstar / etc.**

Du hast Kontakte zur Unterwelt, wo Geld, Skrupellosigkeit und Gerüchte das Handeln bestimmen.

**Barbar oder Ritter /
Elitesoldat / etc.**

Du hast hart trainiert und bist so zu einer wandelnden Waffe geworden.

Das Setting:

Ihr seid die größten Helden eurer Welt und habt euch euer Leben lang darauf vorbereitet, in einer großen Schlacht gegen das Böse zu kämpfen. Das Böse ist gekommen – ihr habt euch ihm entgegen gestellt und ... verloren! Es gibt kein Entrinnen, keinen Ausweg – es ist klar: Im Morgengrauen wird das Böse erneut zuschlagen und die Welt vernichten. Ihr werdet euch ihm entgegenstellen, doch es ist ebenfalls klar, dass ihr nichts mehr ausrichten könnt ... ziemlich sicher werdet ihr dabei sterben. Dies ist eure letzte, verzweifelte Nacht am Lagerfeuer vor dem Ende der Welt!

