

The Frontline

Eine Mini Larp über Krieg, Tod und Kameradschaft von *Kevin Blank*

War does not determine who is right - only who is left.

Bertrand Russell

In "The Frontline" sind die Spieler Teil einer Kompanie von Soldaten in einem unbekanntem Krieg (welcher grob an den 1./2. Weltkrieg angelegt ist). Jeden Tag muss ein neuer Angriff durchgeführt werden, es müssen Entscheidungen darüber getroffen werden, wo welche der Trupps angreifen.

Info:

- *Spieleranzahl:* 10 oder 13
- *Benötigte Spielleiter:* 1-2
- *Benötigte Zeit:* 1:15h Workshops, 1:45h Spielzeit
- *Themen:* Tod, Krieg, Verantwortung
- *Benötigte Ausrüstung:* Ein Raum mit genug Platz damit sich die Spieler bewegen können. Eine gute Audio-Anlage (am besten Basslastig). Rote Bänder um Wunden darzustellen. Eventuell ein Prop für den Kommandanten. Eventuell Props die als Medizin verwendet werden können (Bandagen). Eventuell eine Medaille für den Kommandanten am Ende des Spiels. Namensschilder.

Disclaimer:

Um eine Lesbarkeit zu schaffen, wird in diesem Dokument die männliche Form für Verben und Nomen verwendet. Dies bedeutet nicht dass das Spiel nur von Männern gespielt werden kann, es ist für alle Geschlechter gleich verwendbar. Auch Sexismus ist kein Thema des Spiels - ein weiblicher Soldat ist etwas normales in dieser Welt.

Vision

Das Spiel definiert sich über die Entwicklung der Spieler innerhalb der Kompanie. Zu Anfang sind sie eine stark zusammengewachsene Gruppe, jeder hat schon eine gute Zeit an den Seiten seiner Kameraden gekämpft. Alle Erfahrungen und Beziehungen die die Charaktere miteinander hatten, sind durchweg positiv. Zusammen können sie es schaffen. Zusammen können sie den Krieg überleben.

Während des Spiels ändert sich dies durch verschiedene Dinge, welche den Charakteren widerfahren:

- Sie verlieren Kameraden, welche durch neue Rekruten ersetzt werden, mit denen sie nichts gemein haben.
- Der Krieg wird zum Alltag - die Spieler/Charaktere wissen nicht wie lange sie schon gekämpft haben und wie lange es noch dauert. Jeder Tag fühlt sich gleich an.
- Sie verändern ihre Sicht auf den Krieg. Zu Anfang geht es darum zu überleben, mit der Zeit glauben die Charaktere immer mehr, dass er nicht überlebt werden kann.

Alle Elemente des Spiels unterstützen diese Entwicklungen.

Vorbereitung

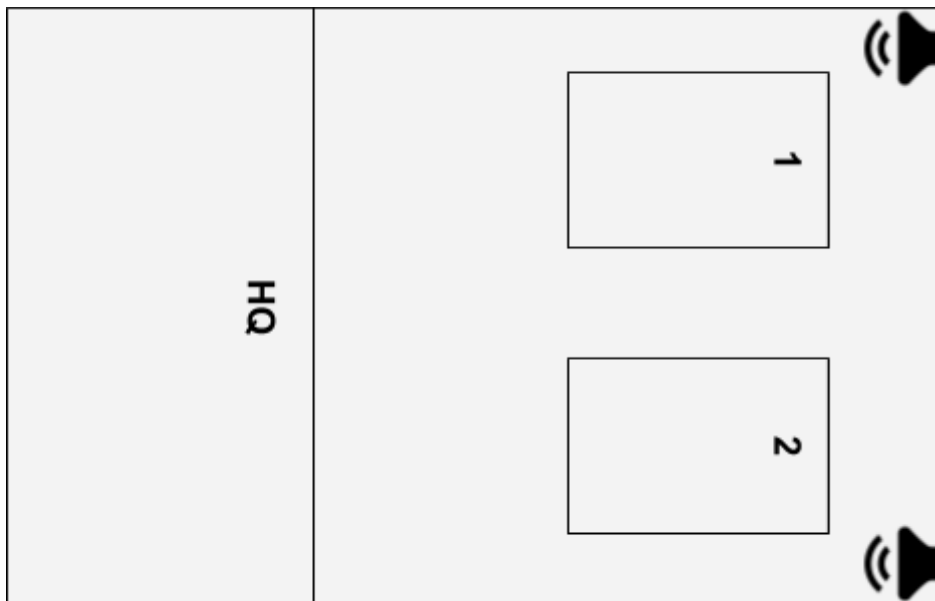
Material

- Ausdrucken und Ausschneiden der Materialien (Motivationen, Beziehungen, Commander Briefings, Hinweise, Medizin)
- Vorbereiten von Namensschildern für die Teilnehmer
- Vorbereiten von etwaigen zusätzliche Props (Verbandszeug, Kommandantenerkennungszeichen)

Raum

- Definierung der Bereiche des Raumes
- Aufkleben der Markierungen für Mission A, Mission B und das Hauptquartier (Siehe Bild)
- Vorbereiten des Audio materials (MP3s testen und Audio auf der "Schlachtfeld" seite des Raumes aufbauen)

Raumaufbau:



1. Workshops

Das Ziel der Workshops für dieses Spiel ist es einerseits, die Charaktere zu entwickeln, und andererseits an Kameradschafts Gefühl zwischen ihnen zu schaffen. Die Spieler sollen sich fühlen, als ob sie im gleichen Boot sitzen und schon lange gemeinsam kämpfen.

Zusätzlich soll durch die verschiedenen Workshops mehr und mehr eine militärische Atmosphäre geschaffen werden - die Spieler sollen sich daran gewöhnen einer gewissen militärischen Ordnung und Disziplin zu unterliegen.

Wofür kämpfen wird? (15 Minuten)

Ein Krieg wird von Menschen gefochten, und Menschen brauchen **Motivation**.

Der Workshop startet damit, dass die Spieler sich in einer geraden Linie aufstellen sollen.

In dem Workshop geht es darum, den "Kern" der Charaktere zu finden - den Grund warum sie immer weiterkämpfen. Jeder der Spieler erhält eine zufällig "Wofür kämpfen wir?" Karte (*Resource A*)

Die Spieler sollen bereits daran denken, wie diese Motivation ausgelegt werden kann und wie der Charakter zu ihr gekommen ist.

Die Spieler sollten für sich folgende Fragen beantworten:

- Was war vor dem Krieg?
- Was denken sie vom Krieg?
- Was lässt sie weiterkämpfen.

In dieser Phase sollten auch Namen für die Charaktere gefunden werden.

Während dieses Workshops kann es zu vielen Fragen kommen (Was für ein Krieg ist es, was für ein Land wird bespielt, etc.) - es steht dem Spielleiter frei, hier gemeinsam mit den Spielern etwas Weltentwicklung zu betreiben. Um das Spiel unpolitisch zu halten, sollte aber davon abgesehen werden, einen historischen Konflikt oder echte Nationalitäten zu verwenden.

Der Workshop endet damit, dass jeder Spieler einzeln aus der Reihe hervortritt, und sich mit seinem Namen und seiner Interpretation seiner Motivation vorstellt. (z.B "Ich bin Steve Rodgers und ich kämpfe dafür, unsere Heimat zu schützen")

Mit wem kämpfen wir? (10 Minuten)

Ein Soldat ist nur soviel wert, wie derjenige neben ihm. Der Kampf schafft eine Verbindung, oftmals stärker als alles Andere. Die Soldaten haben bereits viele Schlachten geschlagen, und konnten viele **gemeinsame Erinnerungen** haben.

Der Workshop startet damit, dass die Spieler sich in einer 2er Reihe aufstellen sollen. (Es sollte darauf geachtet werden, dass dies ordentlich und militärisch geschieht). Jedes Paar erhält eine Beziehungskarte (*Ressource B*). Diese definiert wie sich die Charaktere genauer kennen (z.B Eine Person hat die andere gerettet, etc.).

Danach verteilen sich die Spieler in den Paaren und reden darüber, was geschehen ist. Das ganze passiert dadurch, dass sie sich die Geschichte erzählen. Einer der Spieler beginnt mit "Weisst du noch als..." und endet mit "und danach ist dann..." - der zweite Spieler setzt die Geschichte fort. Dies wird etwas hin und her gemacht, um die Geschichte zu erzählen.

Wer sind wir? (10 Minuten)

Nur gemeinsam sind wir stark. Nur gemeinsam können wir den Krieg gewinnen.

In diesem Workshop sollen sich die Spieler einen **Namen ihrer Einheit** überlegen. Hierzu wird ein Kreis gebildet und ein formloses Brainstorming durchgeführt.

(Beispiele für Einheitsnamen: Eisenkrieger, Das rote Banner, Die Vorhut, etc.)

Wer kämpft an unserer Seite? (20 Minuten)

Wir sind zwar alle Waffengefährten, aber die, die direkt an unserer Seite kämpfen, helfen uns am meisten.

In diesem Workshop werden die Gruppen zusammengestellt, sowie ein Gruppenführer gewählt. Die Spieler denken sich einige gemeinsamen Erinnerungen aus. Während dieses Prozesses wird auch der Kommandant zum Vorschein kommen.

Am Ende dieses Workshops sollte es 3 gleich große Gruppen (je 3 Spieler bei insgesamt 10 Spielern und je 4 Spieler bei insgesamt 13 Spielern) sowie einen Kommandanten geben. Jede der Gruppen sollte einen Gruppenführer haben.

Ablauf des Workshops:

Die Spieler laufen zufällig durch den Raum. Der Spielleiter ruft das Kommando "KOMPAAANIEEEEE - HALT" - alle bleiben stehen.

In der nächsten Runde bewegen sich die Spieler wieder zufällig durch den Raum, dieses mal sollen sie sich militärisch grüßen (wie das Salutieren aussieht, bleibt den Spielern überlassen). Wieder kommt das Kommando "KOMPAAAAANIEEEE - HALT" - alle bleiben stehen.

In der letzten Runde sollen die Spieler versuchen sich etwas militärischer zu bewegen. Sie sollen sich auch ab und an jemanden suchen und im Gleichschritt marschieren.

Wieder kommt das Kommando "KOMPAAANIEEEEE - HALT" - alle bleiben stehen.

Dieses mal sollen die Spieler Gruppen aus 3 (bzw. 4 bei 13 Spielern) bilden, mit Personen die ihnen am nächsten sind.

Dies sind die Gruppen. Eine Person sollte nun übrig geblieben sein - diese wird zum Kommandanten befördert.

Die Gruppen sollen sich nun sammeln und Erinnerungen austauschen. Dazu soll jeder Spieler eine starke Erinnerung erzählen die er mit der Gruppe hatte ("Erinnert ihr euch noch an dieses eine Gefecht - als wir den Hügel stürmten... und vor dir lag diese Granate die ich dann weggetreten haben,...")

Während dies passiert, erhält der Kommandant ein gesondertes Briefing (Wie funktionieren die Missionen, wie funktioniert Autorität im Spiel, Kommandant ist dafür verantwortlich Leute ins Bett zu schicken -- Zeichen des Spielleiters)

Er soll nach einigen Minuten zu jedem Trupp gehen - herausfinden wer der Anführer des Trupps ist, und selbst eine Erinnerung erzählen. Diese sollen sich darum drehen wie der Anführer dem Trupp schon mal den Arsch gerettet hat.

Nachdem er dies getan hat, soll er prüfen ob jeder bereit ist und die Spieler antreten lassen, um ins Spiel zu starten.

An dieser Stelle sollte noch eine Pause eingelegt werden. Nach der Erklärung der Regeln wird direkt das Spiel gestartet.

Wie sterben wir? (Regeln) (10 Minuten)

In diesem Workshop werden die Regeln des Spiels erklärt - die Regelerklärung passiert Out of Character.

- Das Spiel ist in **5 Tage** aufgeteilt. An jedem Tag gibt es 2 Angriffsziele, auf welche die Gruppen aufgeteilt werden (Gruppen können nur gemeinsam angreifen). Missionen sind in der Regel erfolgreich (solange nicht alle Soldaten sterben)
- **Thema: Autorität** - Es gibt Autoritätsfiguren im Spiel (Kommandanten, Gruppenführer). Allerdings ist es wichtig, dass jeder Spieler eine Stimme hat und gehört werden soll - wie die Autoritätsfiguren damit umgehen ist dann ihre Sache.
- **Thema: Modifikatoren** - Während des Spiels erhalten die Spieler Zettel mit Modifikatoren. Diese sind als Spielangebote zu verstehen - will ein Spieler etwas absolut nicht bespielen, gibt er den Zettel zurück. Außerdem können natürlich auch diverse Freiheiten genommen werden (z.B. wenn der Zettel aussagt, dass der Charakter den Willen zum Leben verloren hat, bedeutet dies nicht, dass er nicht wiederhergestellt werden kann).
- **Ablauf jedes Tages** - Der Tag startet mit einer Diskussionsphase, in der die Spieler über die nächsten Missionen reden und schlussendlich die Gruppen aufteilen. Das erklingen der Marschtrommeln signalisiert den Anfang des Kampfes. Die Spieler nehmen Formation ein und marschieren zum Schlachtfeld (Auf der anderen Seite des Raumes). Dort sind auf dem Boden 2 Felder für Mission A und Mission B markiert. Die Spieler nehmen die Positionen ein, die ihnen zugewiesen wurden. Dann schließen die Spieler die Augen - Kampflärm ertönt - während dieser Zeit sollen die Spieler auditiv spielen (Kommandos rufen, nach Hilfe rufen, etc.) In dieser Phase können Spieler verwundet oder getötet werden - Verwundung wird durch Tippen auf die Schulter und Tod durch Tippen auf den Kopf signalisiert. Auch dies soll gespielt werden.
Nachdem der Kampflärm verstummt, öffnen die Spieler ihre Augen wieder und reagieren auf die Situation - Verwundete werden zurück ins Hauptquartier gebracht, Tote werden betrauert. Der Tag endet damit, dass der Kommandant das "Schlafen gehen" befiehlt.
- **Thema: Medizin & Verwundete:** Verwundete sollten mit Medizin versorgt werden. 1 Einheit Medizin besteht aus verschiedenen Teilen - Morphin, Verbandszeug, etc. (auch wenn es nur durch Verbandszeug dargestellt ist.) Verwundete die nicht versorgt werden, können immer noch kämpfen, haben aber eine sehr hohe Chance, im Kampf zu sterben. Verwundete welche im Hauptquartier zurückgelassen werden, sollten jemanden haben, der ihnen assistiert, da sie sonst auch sterben können.
Wenn jemand stirbt - Spieler soll nachdem das Spiel für ihn vorbei ist zum Spielleiter kommen.
- **Thema: Physische Grenzen:** Es sollte mit dem Spielern abgeklärt werden welche Art von physischer Interaktion in Ordnung ist. Dazu schliessen alle ihre Augen - es wird gefragt "*Ist Körperkontakt (Umarmen) nicht in Ordnung?*" und "*Ist es nicht in Ordnung von A nach B getragen zu werden?*" - hebt einer der Spieler bei einer der Fragen die Hand wird dies als Grenze angenommen und allen Spielern so mitgeteilt.

Dies ist der letzte Moment an dem Fragen gestellt werden können - nach Tag 0 beginnt das Spiel sofort.

Der Workshop endet damit, dass ein erster Kampf gespielt wird (Tag 0) - dies wird auch zur narrativen Einführung benutzt. Während des Kampfes soll es bereits einen Verwundeten geben.

Einführung:

Es ist soweit. Wir wurden an die Front beordert. Hier sollen die Gefechte am härtesten sein. Hier soll der Krieg entschieden werden. Unsere Zeit ist gekommen - wir verändern etwas, und sind Teil von etwas grossem.

Auf dem Weg zur Front geraten wir in einem Hinterhalt - es kommt zum Kampf.....

Nach Tag 0 wird das Spiel direkt begonnen.

2. Das Spiel

Allgemeines

Das Spiel findet in **5 Tagen** statt. Jeder Tag besteht aus *einem Intro, der Diskussions Phase, der Kampf Phase* und *dem Nachspiel*. Nach jedem Tag gehen die Charaktere "schlafen" bevor der nächste Tag beginnt. Währenddessen werden vom Spielleiter Hinweise verteilt.

Im Spiel wird eine Ressource, **Medizin** verwendet. Diese wird verwendet um Verletzungen zu heilen - dies passiert im Nachspiel oder der Diskussionsphase.

Tage als Spannungsbogen

Die Tage werden verwendet, um dem Spiel einen Spannungsbogen zu geben. Der Höhepunkt davon passiert am 5. Tag: Der finale Angriff.

Die Spannung wird erhöht, indem jeden Tag die Risiken größer werden und mehr Charaktere sterben.

Tag 3 stellt eine Spannungspause dar - niemand stirbt hier und die Spieler haben mehr Zeit, sich auf ihre Beziehungen zu fokussieren.

An Tag 4 werden die Verstärkungen eingestellt (tote Charaktere bleiben tot und Spieler sind aus dem Spiel). Dies soll die Spannung für den letzten Tag erhöhen.

| Tag | geschätzte Verwundete/Tote | Notizen |
|-----|----------------------------|--------------------------|
| 0 | 1 | |
| 1 | 1-3 | |
| 2 | 2-5 | |
| 3 | 0 | Eine Pause vom Krieg |
| 4 | 4-6 | Keine Verstärkungen mehr |

| | | |
|---|----|--|
| 5 | 12 | |
|---|----|--|

Intro

In dieser Phase verteilt der Spielleiter die *Hinweise* an die Soldaten und das *Briefing* an den Kommandanten.

Briefing

Der Kommandant erhält das *Briefing* (Ressource C) für den nächsten Tag. Es enthält die folgende Infos für beide Missionsziele:

- Narrative Beschreibung
- Erhaltene Ressourcen

Hinweise

Manche Spieler erhalten Hinweise für den Tag. Dies sind zusätzliche Ereignisse oder Wissen, welches der Charakter hat. Der Spielleiter entscheidet, wer welche Hinweise erhält. Er sollte versuchen herauszufinden, was gut in welche Geschichte passen würde, oder kann sie benutzen, um spezifische Spieler aktiver werden zu lassen.

Hinweise sind Informationen wie "Die Liebe deines Lebens lebt in dem Dorf", "Du hast gehört, dass das Ziel für Mission 2 stark verteidigt ist und wahrscheinlich eine Selbstmordmission", "Der Tod all deiner Kameraden lässt dich kathartisch werden - du willst nichts mehr tun."

Es gibt verschiedene Kategorien für Hinweise:

- *Vorahnungen* - Der Charakter weiß, dass ihnen etwas zustoßen wird (vielleicht sowieso, vielleicht nur bei bestimmten Missionen). Jeden Tag sollten 2-4 Vorahnungen herausgegeben werden - der Spielleiter sollte sich notieren, wer welche Vorahnungen erhält, um darauf folgend agieren zu können.
- *Informationen* - Der Charakter hat etwas über eines der Missionsziele gehört. Dies können Informationen wie "Es sind viele Zivilisten an dem Ort", "Der Bunker ist schwer befestigt" sein. Informationen sind immer *missions-spezifisch*.
- *Persönliche Geschichten* - Dies sind persönliche Geschichten der Soldaten. Sie werden dazu verwendet die Geschichten interessanter zu machen. Sie können auch dafür verwendet werden, passive Spieler etwas mehr einzubinden.

Diskussions-Phase

Dies ist die Hauptphase des Rollenspiels. Hier sollten die Spieler sich über ihre Optionen unterhalten. Der Kommandant erzählt, welche Missionsziele es gibt, die Spieler fangen die Diskussion an. Vielleicht innerhalb ihrer Gruppen, vielleicht in einer größeren Gruppe - das ist die Entscheidung der Spieler.

Die Spieler sollen wissen, dass sie möglichst alle Informationen preisgeben sollten. In diesem Spiel geht es nicht um Geheimnisse, sondern darum, wie mit den Entscheidungen und deren Konsequenzen umgegangen wird.

Diese Phase sollte getimed werden. Sie sollte nicht länger als 15 Minuten gehen. Ist die Zeit vorbei oder der Spielleiter hat das Gefühl, dass sich die Diskussion dem Ende zuneigt, wird der *Military Drums* sound gespielt. Dies sagt den Spielern, dass sie sich aufstellen sollen und für den Kampf bereit machen.

Nach dem ersten Tag ist dies auch der Punkt an dem *Verstärkungen* eintreffen.

Verwundete Soldaten

Wenn es zu diesem Zeitpunkt verwundete Soldaten gibt, sollten sie spätestens jetzt behandelt werden. Einen verwundeten Soldaten mit in den Kampf zu nehmen, ist sehr gefährlich und erhöht die Chancen, dass er im Kampf fällt.

Verstärkungen

Spieler, deren Charaktere im Kampf fallen, kommen am nächsten Tag als neue Soldaten zurück ins Spiel. Die Soldaten der Verstärkung erhalten kurze Hintergrundgeschichten bevor sie zurückgeschickt werden. Diese Geschichten sind sehr stereotypisch um den Einstieg zu erleichtern (z.B die neuen Rekruten von der Heimatfront ohne Erfahrung)

Für das Spiel sind die Verstärkungen wichtig, da sie ein Element der "Entfremdung" einführen. Die Soldaten der originalen Einheit haben eine Geschichte und gemeinsame Erfahrungen - sie teilen sich nichts mit den Neuankömmlingen.

Optional ist es, den Spielern der Verstärkung anzubieten, eine lose Verbindung mit existenten Soldaten zu haben (z.B kommen sie aus der gleichen Stadt)

Kampf Phase

In dieser Phase muss der Spielleiter sehr aktiv werden.

Die Spieler stellen sich mit ihren Gruppen auf, zu den Missionen denen sie zugewiesen wurden. Der Kommandant stellt sich zu der Mission die er persönlich begleiten will.

Die Spieler schließen ihre Augen und der Spielleiter startet das Soundscape für den jeweiligen Tag (diese werden jeden Tag intensiver). Währenddessen geht der Spielleiter zu den Soldaten, die verwundet werden und tippt ihnen **auf die Schulter** und den Soldaten die sterben sollen und **tippt ihnen auf den Kopf**. Die Spieler entscheiden selbst wann sie die Aktion ausspielen. Das Wichtigste daran ist, dass es gehört wird - verwundete Spieler sollten während des gesamten Kampfes zu hören sein, Tote werden nur kurz und intensiv aufschreien (oder einfach nur komplett verstummen)

Wer soll sterben?

Der Spielleiter entscheidet wer lebt, stirbt oder verwundet wird. Das Ziel soll sein, es so dramatisch wie möglich zu machen.

Einflüsse auf die Entscheidung:

- Wie viele Soldaten sind in der Mission? Wie gefährlich ist sie?
- Stehen die Soldaten vorne oder hinten?
- Sind sie verwundet?
- Haben sie eine Vorahnung erhalten?
- Haben sie eine starke Beziehung mit einem anderen Charakter?

Das Soundscape läuft ca. 45-60 Sekunden. Danach wird es ausgefadet und die Kampf-Phase endet. Die Spieler öffnen ihre Augen und reagieren auf die entstandene Situation.

Nachspiel

Das erste das Spieler hier tun sollten ist **Verwundete zu versorgen** - sie helfen ihnen vom Schlachtfeld zurück in das Hauptquartier und benutzen *Medizin* um sie zu versorgen.

Der Kommandant erhält die erbeutete Medizin der durchgeführten Missionen.

Die Spieler haben auch etwas Zeit um ihre Erfahrungen anzuspielen. Der Kommandant sollte in dieser Phase Spieler für ihre Aktionen loben (dafür kann er sich natürlich Geschichten ausdenken).

Es liegt in der Verantwortung des Kommandanten das "Ende des Tages" zu befehlen, indem er den Spieler sagt dass es Zeit für die Nachtruhe ist.

Letzter Tag - Ende des Spiels

Der letzte Tag ist anders als die anderen. Alle Soldaten außer dem Kommandanten sterben im letzten Angriff. Das Nachspiel besteht daraus, dass der Spielleiter das Outro vorliest und

eine Medaillenzeremonie für den Kommandanten abhält - wie der Kommandant darauf reagiert, hängt vom Spieler ab.

Material während des Spieles

Diese Informationen werden während des Spiels vom Spielleiter benötigt, d.h. Sie sind hier gesammelt.

Missionen

In dieser Sektion werden die Missionen für jeden Tag aufgeführt.

“Gefahr” bedeutet wie gefährlich die Mission ist - auf dieses werden die Spieler durch die Informationen hingewiesen. Die Information kann dafür verwendet werden zu bestimmen, wie viele Leute sterben - Generell sollten bei “Hoch” Missionen zwei volle Squads teilnehmen, bei “Mittel” eine Squad und bei “Niedrig” eine angeschlagene Squad.

| Tag | Mission A | Mission B | Outro |
|-----|--|---|--------------------|
| 01 | Dorf verteidigen <i>Gefahr: Mittel</i> <i>Belohnung: 1 Med</i> | Position angreifen <i>Gefahr: Niedrig</i> <i>Belohnung: 1 Med</i> | Das ist Krieg |
| 02 | Alliierte verstärken <i>Gefahr: Hoch</i> <i>Belohnung:</i> | Versorgungszug angreifen <i>Gefahr: Niedrig</i> <i>Belohnung: 2 Med</i> | Wofür kämpfen wir? |
| 03 | Kloster angreifen <i>Gefahr: Keine</i> <i>Belohnung:</i> | Militärhospiz angreifen <i>Gefahr: Keine</i> <i>Belohnung: 2 Med</i> | Vergessen? |
| 04 | Angriffsspitze <i>Gefahr: Hoch</i> <i>Belohnung:</i> | Dorf angreifen <i>Gefahr: Mittel</i> <i>Belohnung: 2 Medizin</i> | Finale Angriff |
| 05 | Kommandant hält letzte Rede | | |

Verstärkung Hintergrundinfos

- Haben sich freiwillig gemeldet und sind sehr glücklich darüber, endlich im Krieg zu sein.
- Jemand, der seinen Angetrauten/Angetraute sucht (der Spieler darf auswählen wer das ist)
- Autor, der einen Roman über den Krieg schreibt und ihn selbst erleben will.
- Menschen die sozial "gezwungen" wurden sich freiwillig zu melden. Würden sie sich nicht melden würden sie als Feiglinge gelte.
- Junge Leute, die eingezogen wurden und denken, dass es nicht gut um den Krieg steht.
- Hat in einem Militärspital in der Heimat gearbeitet, die Grauen des Krieges gesehen und möchte nun direkt an der Front helfen.
- Degradierter Offizier, der dieser Einheit zugewiesen wurde.
- Veteranen von einem anderen Bereich der Front. Eiskalte Profis.

Alle diese Infos können mit Verbindungen zu bestehenden Soldate gekoppelt werden, z.B

- Der/die jüngere Bruder/Schwester welche daheim war und sich als sie 18 war freiwillig gemeldet hat, um ihrem Bruder zu folgen.
- Elternteil/Kind
- In gleichem Dorf aufgewachsen
- Rivalen
- Etc.

Spielablauf

Diese Sektion beschreibt den kompletten Spielablauf, mit allen Informationen die für jeden Schritt jeweils wichtig sind.

Die Erzähltexte zwischen den Missionen sollten etwas vom Spielleiter ausgestaltet werden, so sollen z.B Namen von Charaktere oder Aktionen erwähnt werden.

Tag 01

1. Spieler gehen nach Mission 0 schlafen.
2. Hinweise verteilen
3. **TAGWACHE**
4. Spieler wachen auf, beginnen zu diskutieren.
5. Nach sehr kurzer Zeit wird das Briefing ins Spiel gebracht.
6. Sind die Spieler bereit oder die Zeit drängt werden die *Militärtrommeln* abgespielt → Die Spieler marschieren los.
7. Mission beginnt - Tag 01 Soundscape abspielen.
8. Verwundete und Tote bestimmen - es sollte **1 Person stirbt**.

| Tag | Mission 1 | Mission 2 |
|-----|--|---|
| 01 | Dorf verteidigen <i>Gefahr: Mittel</i> <i>Belohnung: 1 Med</i> | Position angreifen <i>Gefahr: Niedrig</i> <i>Belohnung: 1 Med</i> |

9. Spieler reagieren auf die Situation und bewegen sich zurück zum Hauptquartier.
10. Nach einiger Zeit, oder wenn die Spieler bereit sind, ruft der Kommandant die Nacht aus. (Nach Zeichen des Game masters oder eigenem Ermessen)
11. Outro wird verlesen

Die ersten Angriffe waren ein großartiger Erfolg. Es gab nur minimalen Widerstand und wir konnten alle Ziele sichern. Wir hatten einige Verluste und Verwundete [Namen erwähnen] - geht der Kampf so weiter, haben wir eine Chance darauf, hier lebend rauszukommen.

12. Hinweise für Tag 02 werden verteilt.

Tag 02

13. TAGWACHE

14. Spieler wachen auf, beginnen zu diskutieren.
15. Nach kurzer Zeit wird das Briefing ins Spiel gebracht.
16. Gestorbene Spieler werden neu gebrieft und ins Spiel geschickt.
17. Sind die Spieler bereit oder die Zeit drängt werden die *Militärtrommeln* abgespielt → Die Spieler marschieren los.
18. Mission beginnt - Tag 02 Soundscape abspielen.
19. Verwundete und Tote bestimmen - je nachdem wie die Situation ist, sollten **1-3 Personen sterben**.

| Tag | Mission 1 | Mission 2 |
|-----|---|---|
| 02 | Allierte verstärken <i>Gefahr: Hoch</i> <i>Belohnung:</i> | Versorgungszug angreifen <i>Gefahr: Niedrig</i> <i>Belohnung: 2 Med</i> |

20. Spieler reagieren auf die Situation und bewegen sich zurück zum Hauptquartier.
21. Nach einiger Zeit, oder wenn die Spieler bereit sind, ruft der Kommandant die Nacht aus. (Nach Zeichen des Game masters oder eigenem Ermessen)
22. Outro wird verlesen

Sie hatten Recht - das ist Krieg. Wir haben heute einige gute Soldaten verloren [Namen auflisten]. Sie sind im Kampf gestorben - dafür haben [Liste der Missionsziele] gesichert. Wir müssen weiterkämpfen, damit ihr Opfer nicht vergebens war.

Es wird schwerer, zu schlafen - der Lärm des Krieges in der Ferne kann immer gehört werden. Wir müssen uns jetzt daran gewöhnen, neben Granaten und Artilleriefeuer zu schlafen. Langsam dämmert es uns, dass wir nun wirklich inmitten des Krieges sind.

23. Hinweise für Tag 03 werden verteilt.

Tag 03

24. TAGWACHE

25. Spieler wachen auf, beginnen zu diskutieren.
26. Nach kurzer Zeit wird das Briefing ins Spiel gebracht.
27. Gestorbene Spieler werden neu gebrieft und ins Spiel geschickt.
28. Sind die Spieler bereit oder die Zeit drängt werden die *Militärtrumpeln* abgespielt → Die Spieler marschieren los.
29. Mission beginnt - Tag 03 Soundscape abspielen.
30. Verwundete und Tote bestimmen - an diesem Tag stirbt **niemand** - max. 1-2 Verwundete.

| Tag | Mission 1 | Mission 2 |
|-----|--|--|
| 03 | Kloster angreifen <i>Gefahr: Keine</i> <i>Belohnung:</i> | Militärhospiz angreifen <i>Gefahr: Keine</i> <i>Belohnung: 2 Med</i> |

31. Spieler reagieren auf die Situation und bewegen sich zurück zum Hauptquartier.
32. Nach einiger Zeit, oder wenn die Spieler bereit sind, ruft der Kommandant die Nacht aus. (Nach Zeichen des Game masters oder eigenem Ermessen)
33. Outro wird verlesen -- Der Fokus hierbei ist auf den "Schlimmen Dingen" -- im Militärhospiz wurden Zivilisten ermordet, im Kloster hat sich der Feind, verwundet und besiegt, zurückgezogen, und es gleichete einem Massaker ohne Gegenwehr.

Krieg lässt das Schlimmste in uns hervorkommen. [Haben die Spieler das Militär Hospiz angegriffen, sollte dies fokussiert werden - haben sie versucht jemanden zu retten, haben sie es nicht geschafft].

Heute ist niemand gestorben - ist das der Preis für unser Leben? Das Leben der Anderen? Wir werden müde. Es gibt keinen Spaß mehr in der dienstfreien Zeit - verdammt, es gibt keinen dienstfreie Zeit mehr.

Wofür kämpfen wir eigentlich? Es scheint als ob wir hier nur zum sterben sind...

34. Hinweise für Tag 04 werden verteilt.

Tag 04

35. TAGWACHE

36. Spieler wachen auf, beginnen zu diskutieren.
37. Nach kurzer Zeit wird das Briefing ins Spiel gebracht, dazu kommt eine Nachricht des Hauptquartier **Es gibt keine Verstärkung mehr**
38. Gestorbene Spieler werden neu gebrieft und ins Spiel geschickt.
39. Sind die Spieler bereit oder die Zeit drängt werden die *Militärtrommeln* abgespielt → Die Spieler marschieren los.
40. Mission beginnt - Tag 04 Soundscape abspielen.
41. Verwundete und Tote bestimmen - je nach Situation, sterben hier sehr viele - **3-6 Tote** - hier sollte dies sehr stark von der Aufteilung abhängig gemacht werden - ist niemand dem Dorf zugeteilt gibt es schwere Verluste in Mission 1, sind wenige Leute Mission 1 zugeteilt sterben sie alle.

| Tag | Mission 1 | Mission 2 |
|-----|--|--|
| 04 | Angriffsspitze <i>Gefahr: Hoch</i> <i>Belohnung:</i> | Dorf angreifen <i>Gefahr: Mittel</i> <i>Belohnung: 2 Medizin</i> |

42. Spieler reagieren auf die Situation und bewegen sich zurück zum Hauptquartier.
43. Nach einiger Zeit, oder wenn die Spieler bereit sind, ruft der Kommandant die Nacht aus. (Nach Zeichen des Game masters oder eigenem Ermessen)
44. Outro wird verlesen

Überall wo wir hinblicken, gibt es nur Tod. Jeden Schritt den wir nehmen, führt nur zu mehr Leid. Wie können wir in in dieser Welt weitermachen? Wieso kämpfen wir? Was für eine Wahl haben wir?

45. Hinweise für Tag 05 werden verteilt.

Tag 05

46. TAGWACHE

47. Spieler wachen auf, beginnen zu diskutieren.
48. Nach kurzer Zeit wird das Briefing ins Spiel gebracht
49. Sind die Spieler bereit oder die Zeit drängt werden die *Militärtrommeln* abgespielt → Die Spieler marschieren los.
50. Mission beginnt - Tag 05 Soundscape abspielen.
51. Tote bestimmen - In dieser Mission sterben alle Soldaten, außer dem Kommandanten. Die Spieler sollen langsam, nach und nach aus dem Spiel genommen werden. Das Soundscape ist sehr lange, d.h. Kann man sich hier gerne Zeit lassen. Es soll eine Situation geschaffen werden in der der Raum mit den Schreien der Soldaten gefüllt ist, die dann nach und nach verstummen....verstummen die Spieler, wird langsam das Soundscape ausgefadet.

| Tag | |
|-----|-----------------------------|
| 05 | Kommandant hält letzte Rede |

52. Der Kommandant reagiert auf das Geschehen - oft bringt sich der Spieler an dieser Stelle um. In jedem fall geht es weiter mit dem Outro
53. Outro wird verlesen

*Dies war der Tag, an dem der Krieg **nicht** beendet wurde. Er würde noch weitergehen, einige Monate, und noch unzählige Opfer fordern. Er wird mit einem Waffenstillstand beendet - niemand gewann Etwas, niemand verlor Etwas - ultimativ war alles für nichts.*

54. Hat der Kommandant überlebt, wird eine Medaillenvergabe gespielt.

Kommandant <Name einfügen> wurde bald nach hause geschickt - nach Kriegsende wurde er für eine Zeremonie einberufen - hochrangige Generäle wurden versammelt <Den anderen Spielern deuten dass sie das Publikum stellen sollen> für eine letzte Szene.

Danach wird noch eine kurze Medaillenzeremonie-Szene gespielt, bei welcher der Kommandant für besondere Tapferkeit im Angesicht des Feindes ausgezeichnet wird.

55. Ende des Spiels - Bei den Spielern bedanken und After Game Reflektion anbieten.

3. After Game Reflektion

Nach dem Spiel sollte eine Reflektionsrunde gemacht werden. Dies gibt den Spielern Raum, um über Ihre Erlebnisse zu sprechen und die Sicht von anderen Spielern zu hören.

Die Spieler sammeln sich in einem gemütlichen Kreis. Reihum bekommt jeder Spieler die Möglichkeit folgende Fragen zu beantworten:

- Was war dein einprägsamster Moment?
- Was war dein härtester Verlust?

Je nach Bedarf kann noch eine zweite schnelle Runde gemacht werden, bei der jeder folgende Frage sehr kurz (1 Satz) beantwortet. Diese ist dafür gedacht, um die Stimmung noch etwas zu heben, sollte sie immer noch bedrückt wirken.

- Was hast du dir bei deinem ersten Tod gedacht (IT oder OT)

4. Spielmaterial

Wieso kämpfen wird (Motivationen) - Resource A

| | |
|---------------------|---------------------|
| Du kämpfst aus... | Du kämpfst für... |
| Pflicht | Ehre |
| Du kämpfst für... | Du kämpfst für... |
| Freiheit | Geld |
| Du kämpfst für... | Du kämpfst für... |
| Bruderschaft | Liebe |
| Du kämpfst um zu... | Du kämpfst für... |
| gewinnen | Deine Heimat |
| Du kämpfst für... | Du kämpfst für... |
| Familie | Veränderung |
| Du kämpfst für... | Du kämpfst für... |
| Vergebung | Religion |

Du kämpfst für...

Dich selbst

Du kämpfst für...

Andere

Du kämpfst um zu...

beschützen

Du kämpfst für...

Macht

Who do the fight with? (Relationships) - Resource B

| | |
|---|---|
| Einer von euch hat dem anderen das Leben gerettet. | Ihr seid in einer romantischen Beziehung (Vielleicht geheim) |
| Ihr seid Geschwister. | Ihr habt vor dem Krieg lange gemeinsam gearbeitet. |
| Ihr wart die einzigen Überlebenden einer Selbstmordmission. | Ihr habt euch gegenseitig geholfen die Grundausbildung zu überstehen. |
| Ihr seid zusammen aufgewachsen. | Einer von euch hat den anderen vor einer Kugel gerettet. |

Commander Briefings - Resource C

| Tag | Mission A | Mission B | Outro |
|-----|-----------------------------|--------------------------|--------------------|
| 01 | Dorf verteidigen | Position angreifen | Das ist Krieg |
| 02 | Alliierte verstärken | Versorgungszug angreifen | Wofür kämpfen wir? |
| 03 | Kloster angreifen | Militärhospiz angreifen | Vergessen? |
| 04 | Angriffsspitze | Dorf angreifen | Finale Angriff |
| 05 | Kommandant hält letzte Rede | | |

Day 01

| | |
|--|---|
| <p>Mission 1 "Brennendes Schild" <i>Wir haben Informationen dass ein nahegelegenes Dorf vom Feind attackiert wird. Wir können dies nicht geschehen lassen.</i></p> <p>Zivilisten sind anwesend, können gerettet werden. Feindstärke ist mittelmäßig.</p> <p>Das Dorf könnte Medizinische Vorräte haben.</p> | <p>Mission 2 "Hammerschlag" <i>Der Feind hat auf einem Hügel Stellung bezogen. Sie bedrohen unseren Versorgungslinie und müssen gehandhabt werden.</i></p> <p>Wir haben eine gute Angriffsposition und gute Chancen.</p> <p>Der Feind hat ein kleines Feldlazarett, welches Medizin haben könnte</p> |
|--|---|

Day 02

| | |
|---|---|
| <p>Mission 1 "Steigende Welle" <i>Unsere Verbündeten werden angegriffen. Wir müssen ihre Flanke verteidigen und den Feind zurückschlagen.</i></p> <p>Stärke des Feindes ist unbekannt. Möglicherweise sehen sie unseren Angriff nicht kommen.</p> | <p>Mission 2 "Feuerregen" <i>Wir haben eine Möglichkeit, die Versorgung des Feindes zu stören und einen ihrer Panzerzüge anzugreifen.</i></p> <p>Feindanzahl ist sehr gering, jedoch verschanzen sie sich wahrscheinlich in dem Panzerzug.</p> <p>Der Versorgungszug enthält sicher Medizin.</p> |
|---|---|

Day 03

| | |
|---|--|
| <p>Mission 1 "Gesegneter Sturm" <i>Der Feind hat ein Kloster hinter unseren Linien übernommen und verteidigt es erbittert. Wir müssen ihn ausräuchern, oder er wird uns in den Rücken fallen.</i></p> <p>Feindanzahl ist gering, das Kloster kann sehr gut verteidigt werden.</p> | <p>Mission 2 "Ruhige Lichtung" <i>Wir können durch einen geschwächten teil der Frontlinie brechen um ein Feldlazarett des Feindes zu attackieren. Dies wird den Feind enorm schwächen.</i></p> <p>Das Lazarett ist nur schwach verteidigt.</p> <p>Das Lazarett enthält große medizinische Vorräte</p> |
|---|--|

Day 04

| | |
|--|--|
| <p>Mission 1 "Durschlagender Pfeil" <i>Unsere Einheit wurde ausgewählt den Angriff anzuführen. Wir müssen durch die feindliche Linie brechen und den Feind zurückdrängen.</i></p> <p>Der Angriff passiert auf offenem Feld, als direkter Sturm. Der Feind weiss wohl nichts davon, weswegen er wohl nicht in voller Stärke reagieren kann.</p> | <p>Mission 2 "Zerschmetterndes Schwert" <i>Der Feind hat sich in einem Dorf verbarrikadiert. Er muss vernichtet werden oder er wird in unsere Flanken brechen.</i></p> <p>Das Dorf ist gut zu verteidigen, allerdings liegt es auch direkt an der Flanke des Angriffs.</p> <p>Im Dorf könnte sich Medizin befinden.</p> |
|--|--|

Day 05

| |
|--|
| <p>Finaler Sturm "Operation Donnersturm" <i>Es gibt einen Sturmangriff mit aller Kraft. Die Generäle in der Heimat planen, die feindlichen Positionen mit unserer gesamten Macht zu überwältigen und komplett zu vernichten. Dies wird den Krieg beenden.</i></p> <p>Hier gibt es keine Entscheidungen mehr. Motiviere die Kompanie mit einer Rede.</p> |
|--|

Allgemein - als Hilfe für die Zuweisung zu den Tagen sind auf jedem der Tage-spezifischen Hinweise Punkte dafür für welchen Tag der Hinweis ist.

Hinweise - Vorahnungen

Dies sind Hinweise die als Vorahnung verwendet werden. Sie werden den Spielern in der Intro-Phase gegeben. Manche haben bestimmte Konditionen (z.B nur wenn der Spieler in einer bestimmten Mission ist. Manche sagen einfach nur dass der Charakter weiß dass er sterben wird.

Tag 01

Du hast ein seltsames Gefühl im Bauch. Du willst bei der nächsten Mission nicht dabei sein.

.

Ein Kampf im **Dorf** ist tödlich - der Feind kann hinter jeder Ecke lauern.

.

Tag 02

Heute Nacht hattest du einen seltsamen Traum - du hast einen **Zug** gesehen der mit Vollgas auf dich zufährt. Als er dich getroffen hat, bist du Schweißgebadet aufgewacht.

..

Du weißt dass der Feind, welcher **unsere Verbündeten angreift** eine neuartige Waffe benutzt, mit der er uns aus riesiger Entfernung treffen kann. Dein Helm kann dich davor nicht schützen.

..

Du hast es schon immer gefühlt - wir sind alle hier um zu sterben. Und nun weißt du es. Deine Zeit ist gekommen. Du wirst im Kampf sterben.

..

Du hast dich niemals besser gefühlt - heute ist ein guter Tag. Du wachst erfrischt und bereit zum Kampf auf. Du fühlst du dich, als ob du es mit der ganzen Welt aufnehmen könntest.

..

Tag 03

Niemand stirbt an Tag 03 - die Vorahnungen sind nur positiv.

Wir haben schon einige Soldaten verloren. Es wird irgendwann aufhören. Und dieser Tag ist heute - du weißt es einfach.

...

Du hast dich niemals better gefühlt - heute ist ein guter Tag. Du wachst erfrischt und bereit zum Kampf auf. Du fühlst du dich als ob du es mit der ganzen Welt aufnehmen könntest.

...

Tag 04

Wie sollen wir ohne Verstärkung weiterkämpfen? Wir werden alle sterben - dieser Krieg ist vorbei!

In der **Angriffsspitze** zu kämpfen ist Selbstmord. Das Oberkommando plant doch einfach nur, uns als lebende Schilde zu verwenden bis die Panzer in Position sind.

Als du heute nacht aufgewacht bist hast du am ganzen Leib gezittert. Du hattest einen Traum. Du standest inmitten **eines Dorfes**, umgeben von blutigen Körpern, Blut an deinen Händen. Das letzte dass du gesehen hast, bevor du erwacht bist, war eine Kugel die auf dich zu flog - dein Name klar leserlich eingraviert.

Du bist dem Tod schon zu lange entwichen. Jedes mal wenn du in den Kampf siehst fühlst du seine Sense näher kommen. Jedes Mal auf dem Schlachtfeld fühlst du die Kugeln der Feinde näher kommen.
Die Zeit ist gekommen. Heute stirbst du.

Während des letzten Kampfes hattest du einen merkwürdigen Moment. Durch den Rauch und Nebel der schlacht konntest du die Silhouette einer Frau erkennen, die dich gerufen hat. Ein eiskalter Schauer lief deinen Rücken entlang. Du hast geblinzelt und sie war weg. Du kannst sie immer noch hören - und heute folgst du ihr vielleicht...

Tag 05

An diesem Tag sterben alle - außer dem Kommandanten. Manche der Soldaten erhalten Vorahnungen die ihnen dies sagen.

All dieser Tod. Bringt es überhaupt etwas, zu kämpfen? Du wirst im nächsten Kampf nicht sehr viel tun, außer auf deinen unausweichlichen Tod zu warten.
.....

Tod ist überall. Du fühlst dich als ob du ihn säst, aber auch

erntest. Heute ist der Tag an dem du bezahlen musst.
.....

Es gibt eine Kugel für jeden von uns. Deine befindet sich im Lauf eines Gewehrs, für heute.
.....

Tod, Verzweiflung, Leid. Wir müssen trotzdem weitermachen.
Du wirst heute aufstehen und dem Tod ins Auge sehen. Du wirst wie ein Soldat sterben.
.....

Hinweise - Informationen

Informationen sagen dem Charakter etwas über die bevorstehende Mission. Sie werden benutzt um Geheimnisse zu lüften oder Spielern einen persönlichen Grund zu geben auf eine bestimmte Mission zu gehen.

Tag 01

Du bist in dem **Dorf** aufgewachsen. Du möchtest es befreien.
.

Die Liebe deines Lebens lebt in dem **Dorf**. Du möchtest sie retten..

Tag 02

Du hast mit jemanden gekämpft, der in der Einheit kämpft die ihr verstärken sollt. Du möchtest wirklich wieder an deren Seite kämpfen.
..

Der Angriff auf unsere **Verbündeten** wird mit mächtiger Artillerieunterstützung durchgeführt. Nichts kann uns vor dem Beschuss schützen.
..

Du weisst dass unsere **Verbündeten** in einer sehr schwachen Position sind und bereits viele Verluste erlitten haben. Wenn wir Ihnen nicht helfen, werden sie alle sterben.
..

Normalerweise haben diese **Panzerzüge** sehr starke Geschütztürme. Du hast allerdings gehört, dass der Feind zu wenige Soldaten hat die an ihnen ausgebildet sind. Die Chancen, dass sie nicht feuern, sind sehr hoch.
..

Tag 03

Du hast gehört, dass das **Dorf**, dass ihr angreift, nur sehr leicht verteidigt ist und sehr viele Zivilisten enthält.
...

Du kennst das **Dorf**. Du hast gehört, dass es zu einem Feld-Lazarett umgebaut wurde - dort werden also nur Verwundete, Krankenschwestern und Ärzte sein. Ist den Feind zu bekämpfen wirklich wert, unsere moralischen Standards wegzuwerfen?
...

Das **Kloster** kann von sehr wenigen sehr einfach verteidigt werden.

Sogar gegen eine Übermacht. Es ist nicht weise, es anzugreifen
...

Du hast einen Bericht eines Spähers gehört, dass der Feind eine
Maschinengewehrstellung im Turm des **Klosters** gebaut hat. Ein
Angriff wäre Selbstmord.
...

Tag 04

Ein alter Freund von dir ist in dem **Dorf** stationiert. Er mag auf
der falschen Seite stehen, aber du willst nicht derjenige sein,
der die Kugel abfeuert die ihn tötet.
....

Nach allem was sie getan haben, müssen die Feinde dran glauben.
Du willst in der **Angriffs Spitze** sein, um es ihnen zu zeigen.
....

Du hast gehört dass die **Angriffs Spitze** keine Verstärkung haben
wird. Eure Flanken werden komplett offen sein.
....

Der "Feind" in dem **Dorf** sind keine Soldaten. Es sind nur
....
Dorfbewohner, die um ihr Leben fürchten und sich bewaffnet haben.

Hinweise - Persönliche Geschichten

Du hast genug davon, deine Freunde sterben zu sehen. Du willst keine Tode mehr sehen.

Du hast den Kopf eines Feindes vor dir zersplittern sehen. Du denkst nicht dass du für die nächste Mission ausrücken kannst.

Du fühlst dich krank - war es vielleicht etwas im Essen? Du kannst ohne Medizin im nächsten Kampf nicht teilhaben.

Du fühlst dich krank - war es vielleicht etwas im Essen? Du kannst ohne Medizin im nächsten Kampf nicht teilhaben.

Du verlierst das Vertrauen in den Kommandanten. Er hat einige sehr fragwürdige Entscheidungen getroffen.

Du verlierst das Vertrauen in den Kommandanten. Er hat einige sehr fragwürdige Entscheidungen getroffen.

Du findest dass dein Gruppenkommandant keine gute Arbeit leistet. Ihr solltet einen neuen Gruppenkommandanten wählen.

Du findest dass dein Gruppenkommandant keine gute Arbeit leistet. Ihr solltet einen neuen Gruppenkommandanten wählen.

Du hast einen Zusammenbruch wegen der Dinge die passiert sind.

Das alte Verlangen meldet sich wieder. Deine Sucht. Du brauchst Morphium um weiterzumachen. (Du brauchst Medizin)

Das alte Verlangen meldet sich wieder. Deine Sucht. Du brauchst Morphium um weiterzumachen. (Du brauchst Medizin)

Du hast genug. Die Sucht fordert Ihren Tribut. Du wirst immer wütender und wirst einen Kameraden erschießen.

All der Tod, all die Zerstörung. Warum sollen wir überhaupt weitermachen? Dein Leben ist dir nichts mehr wert, du wirst apathisch.

Wie können wir den Feind besiegen, wenn wir nicht gewillt sind Opfer zu bringen? Du suchst die Gefahr, egal was dein Bauchgefühl dir sagt.

Du hättest wirklich zuhause bleiben sollen. Du willst zurück. Es wird sehr schwer dich zu überzeugen weiterzukämpfen.

Seine Freunde auf dem Schlachtfeld sterben zu sehen, kann selbst aus dem größten Krieger einen Feigling machen. Gibt es eine Chance, dass du in einer Mission stirbst, willst du nicht teilhaben.

Nach der gestrigen Mission hast du Probleme damit, was du alles getan hast. Du hast die Flasche Whiskey, die du eigentlich für das Ende des Krieges aufbewahrt hast, geleert und bist jetzt sehr betrunken.

Du hast schreckliche Dinge getan und versucht nun herauszufinden wie du damit umgehen kannst.

Du hast schreckliche Dinge getan und versucht nun herauszufinden wie du damit umgehen kannst.

Beim letzten Angriff hast du eine Zivilistin gesehen, eine angsterfüllte Frau die ihr Kind umklammerte. Es hat dich an deine Familie in der Heimat erinnert - was würden sie tun wenn du hier stirbst?

Einer der Feinde die du erschossen hast - er war sehr jung, noch fast ein Kind. Sein ganzes Leben noch vor ihm... ausgelöscht mit dem drücken eines Abzuges.

Als du über das Schlachtfeld gingst, hast du die Leiche eines Feindes gesehen. Ein alter Mann. Er hatte wahrscheinlich nicht mehr viel Leben vor ihm, aber ist das ein guter Weg sein Leben zu beenden?

Als du die toten Feinde nach Zeichen von Leben überprüft hast, hat dich einer von ihnen, noch kaum atmend, zu sich gewunken. Als du vorsichtig näher gekommen bist flüsterte er leise etwas - du musstest näherkommen um ihm zu verstehen. "Ich bereue nichts" hauchte er, und spuckte einen Mund voll Blut in dein Gesicht. Das Letzte das er in seinem Leben tat...







Der Krieg scheint den Kommandanten zu zurichten. Du denkst dass er vom Wahnsinn befallen wird, und nicht mehr führen kann.

Was für einen Sinn hat es, Tag für tag in den Tod geschickt zu werden? Die einzige Lösung ist es, selbst das Kommando zu übernehmen.

Der Kommandant ist unfähig euch anzuführen - er muss davon abgehalten werden - koste es was es wolle.

Der Kommandant ist unfähig euch anzuführen - er muss davon abgehalten werden - koste es was es wolle.

Medizin

| | |
|---|--|
| <p>Medizin</p>  <p>Heilt 1 verwundeten Soldaten. 1 Einsatz.</p> | <p>Medizin</p>  <p>Heilt 1 verwundeten Soldaten. 1 Einsatz.</p> |
| <p>Medizin</p>  <p>Heilt 1 verwundeten Soldaten. 1 Einsatz.</p> | <p>Medizin</p>  <p>Heilt 1 verwundeten Soldaten. 1 Einsatz.</p> |
| <p>Medizin</p>  <p>Heilt 1 verwundeten Soldaten. 1 Einsatz.</p> | <p>Medizin</p>  <p>Heilt 1 verwundeten Soldaten. 1 Einsatz.</p> |

Spielablauf - Vision

Diese Sektion dient dazu, potentiellen Spielleitern eine Übersicht darüber zu geben, wie der Ablauf des Spiels konzipiert ist.

Das Spiel beginnt mit den Workshops - diese haben zwei Ziele - einerseits sollten sie den Spielern vermitteln dass es sich hierbei um ein militärisches Spiel handelt, viel wichtiger aber noch, sollen sie eine starke Gruppe aus den Spielern machen. Zu diesem Zweck sind jegliche Verbindungen, Geschichten, etc. zwischen Spielern *vollkommen positiv* - es gibt in der Einheit kein Drama, keinen Hass, keine Probleme.

Den Spielern wird vermittelt dass sie eine Einheit sind, dies wird in der Regel sehr schnell aufgenommen. Gemeinsam sind sie stark, gemeinsam können sie alle Probleme bewältigen.

Das Spiel startet mit der ersten richtigen Mission - vor der Mission sind die Charaktere guter Dinge, sie wissen dass sie es schaffen können.

Der erste Tod passiert in der ersten Mission. Dies ist ein wichtiger Moment. IT zeigt es den Charakteren, dass dies tatsächlich Krieg ist, und mit Verlusten zu rechnen ist. Sie gehen mit dem Tod eines Kameraden um - in der Regel wird diesem ein ordentlichen Begräbnis zugetan.

Allerdings ist der Moment auch OT wichtig. Die Spieler haben gerade fast 2 Stunden damit zugebracht einen Charakter zu bauen und zu definieren, der nun 5 Minuten nach Spielbeginn verpufft. Dies erzeugt ein *bleeding* der Sinnlosigkeit des Krieges.

Es mag so erscheinen als ob dies etwas Frust bei dem betroffenen Spieler auslöst, was zwar stimmt, aber gleichzeitig haben diese Spieler eine sehr unterschiedliche Erfahrung.

Nach und nach zerfällt die originale Truppe, nach und nach kommen neue Charaktere hinzu. Charaktere die nicht "Teil" der Truppe sind, die ja "keine Ahnung von irgendwas" haben. Dadurch entsteht ein sehr starkes "Wir gegen die" Gefühl. Die originale Truppe wächst durch ihre gemeinsamen Verluste immer stärker zusammen, während Neuzugänge stark ausgegrenzt werden.

Ziehen die Neuzugänge mit in den Krieg und überleben, werden sie langsam in die Gruppe aufgenommen. Eines der Themen des Spiels ist Bindung durch Tragödien.

Zu Ende des Spiels sind alle Charaktere sehr zerstört - durch viele Verluste, Tragödien und Drama sind die Charaktere emotional tot und abgestumpft. In der Regel sind Charaktere welche von Anfang bis zum Ende überleben zu puren Zynikern geworden, die eigentlich im Kampf sterben wollen.

Anerkennung

Dieses Spiel ist stark inspiriert von den Larps:

- “Legion: Siberian Story” - von Rolling
- “Somehow everything feels like Home” - Mini Larp von Thomas Christophel

Ein grosser Dank geht an die erste Spielergruppe auf dem IFOL Berlin 2017, welche wertvolles Feedback beigetragen haben.

Ebenso an Jan Philipp Rinck für Überarbeitung und Feedback

Bisherige Spielrunden

- IFOL Ost Berlin 2017
- Mittelpunkt 2017
- MiLaCo Dresden 2018



Mittelpunkt 2017