

## ZWEI UNSCHULDIGE

Zwei Soldaten aus eurer Einheit – **Gefreiter Elster** und **Unteroffizier Dachs** – werden dem Verbrechen verdächtigt Brot gestohlen zu haben. Das ist eine ernste Anschuldigung. Ihr seid alle hungrig, es gibt eine Unterversorgung mit Proviant. Wenn sie für schuldig befunden werden sollten, werden sie erschossen. Das Problem ist, dass sie unschuldig sind – sie waren mit euch allen zusammen als das Verbrechen begangen wurde. Es war wahrscheinlich ein Major, **Schwein**, der dazu neigt sich Essen zu stehlen und mit Sachen aus der Kaserne zu handeln. Das will aber niemand hören – die meisten Offiziere hier sind korrupt oder verängstigt. Die Sündenböcke werden schuldig befunden und exekutiert, es sei denn es finden sich genügend Leute, die ihre Unschuld bezeugen. Das ist aber extrem gefährlich, du kannst ganz schnell der nächste in der Reihe sein. Was wirst du tun und wie viele andere, die ehrlich sind, brauchst du neben dir, solltest du dich dafür entscheiden die Unschuldigen zu verteidigen?

Das Szenario spielt in der Wartezeit, kurz bevor der erste von euch aufgerufen wird vor einem Militärtribunal auszusagen. Jeder wird den Richtern einzeln gegenüberzutreten ohne zu wissen was die anderen sagen werden. Wenn du etwas erreichen oder sogar dein Leben retten willst, dann ist jetzt der Zeitpunkt zu diskutieren und zu verhandeln.

Keiner der Beschuldigten ist bei euch wirklich beliebt. Elster ist ein Dieb, immer auf der Suche nach guten Geschäften und interessanten Sachen. Er klaut wohl nicht von Freunden, aber jeder andere ist Freiwild. Trotzdem wäre es absurd wenn er für ein Verbrechen getötet würde, das er nicht begangen hat. Dachs wiederum ist ein guter Kerl, ein Veteran. Er hat aber diese lästige Angewohnheit zu nörgeln, was manchen Leuten auf die Nerven geht. Er ist aber ehrlich und verdient es nicht für das Verbrechen eines anderen zu sterben.

## EINE RUHMREICHE NATION, DER DU STOLZ DIENST

Euer Land ist nicht im Krieg und war es schon lange nicht mehr, aber es gibt andauernde Spannungen mit den Nachbarländern. Daher ist der Militärdienst Pflicht und er dauert mehrere Jahre. Es ist keine schöne Zeit – die Offiziere sind grausam, die Unteroffiziere sogar noch mehr und jeder ist sich selbst der Nächste. Leute klauen, betteln und leihen was sie können um den Stress, den permanent knurrenden Magen und die Langeweile zu bekämpfen, die durch die immer wiederkehrende Routine aufkommt. Seine Familie sehen zu können ist ein seltenes Vergnügen.

Eure Einheit ist jetzt seit zwei Jahren zusammen. Euer befehlshabender Offizier ist **Leutnant Kakerlake**, ein fauler Mann mit wenig Ehrgeiz. Assiiert wird er von **Feldwebel Fuchs**, einem fiesem Schläger, der auch euren Trupp anführt. Keiner von beiden ist heute bei euch. Dachs ist wiederum die rechte Hand von Fuchs und seine grantige Art gleicht die Grausamkeit des Feldwebels in gewissem Masse aus. Ihn zu verlieren würde euer aller Leben wohl viel härter machen. Ein anderer Soldat aus eurer Einheit wurde vor kurzem hingerichtet – **Spitzmaus**, die einen Offizier angegriffen hat, der sie versucht hat zu vergewaltigen.

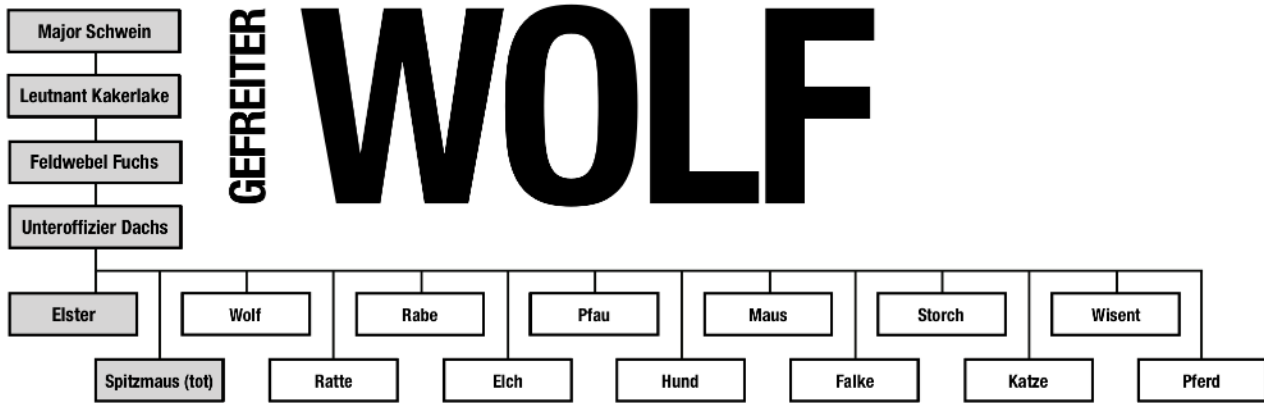
Hier ist in gewisser Weise sowieso alles nur Schwindel. Jeder benutzt Worte wie “Treue”, “Kameradschaft”, “Gerechtigkeit”, “Vaterland” und “soldatische Tugenden” in ehrfürchtigem Ton. Aber nur wenige glauben noch an sie.

## SPIELMECHANIK UND INFORMATION

Es wird keinen Kampf während dieses Spiels geben – jemanden während des Tribunals anzugreifen wird mit sofortiger Erschießung quittiert. Man kann also jemanden am Kragen packen, aber niemanden schlagen. Daher sind dafür keine Spielmechaniken erforderlich.

Wenn Informationen fehlen, können Details der eigenen Charaktergeschichte und der Einheit frei hinzu erfunden werden. Änderungen an beschriebenen Informationen sollten jedoch unterlassen werden.

Die Hauptszene sollte ca. 60 Minuten dauern. Davon kann einige Zeit durchaus langweilig sein. Das ist beabsichtigt: Menschen ändern ihre Meinungen am ehesten wenn sie auf etwas Schreckliches warten. Nehmt diesen Moment an – das Szenario handelt davon die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erforschen und das ist nicht immer einfach.



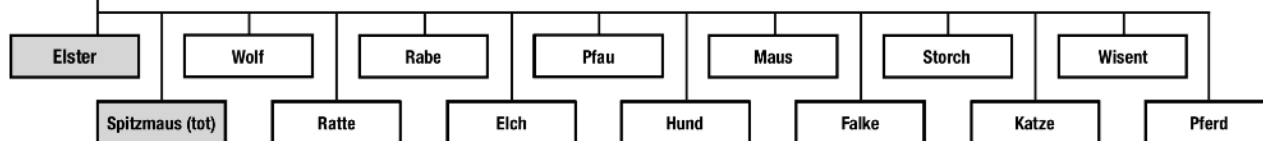
Du bist ein wirklich guter Soldat, aber ein Mistkerl. Nicht unbedingt ein Sadist oder jemand, der Gefangene foltert. Du hasst einfach Schwächlinge, besonders solche, die im Weg stehen wenn getan werden muss, was nötig ist. Um ihnen „beizubringen nicht mehr zu versagen“ gehst du soweit wie es notwendig ist. Wenn jemand das nicht verkraftet ist es deren Problem. Ein Glück ihn oder sie los zu sein!

Du kannst gut Befehle befolgen und wärst wahrscheinlich auf gutem Wege ein Offizier zu werden wenn es nur irgendwas zu tun gäbe als auf diesen verdammten Krieg zu warten. Also vertreibst du dir die Zeit mit deinem Freund Falke indem du die anderen „weiterentwickelst“, besonders diesen idiotischen Schwächling Maus. Du verachtest deinen befehlshabenden Offizier, Oberleutnant Kakerlake, weil er ebenso schwach ist, aber Feldwebel Fuchs kannst du gut leiden weil er dir sehr ähnlich ist. Zu den beiden Verdächtigen hast du gemischte Gefühle: Dachs ist ein guter Soldat, aber Elster ist nervig und gierig. Dachs würdest du ungern sterben sehen, bei Elster ist es eigentlich keine große Sache. Du würdest dich gerne an Major Schwein rächen, weil er ein Dieb ist, der seine Stellung nicht verdient.

Du bist Waise ohne Geschwister und eigene Familie und würdest gerne die Armee zu deinem Ersatz-Zuhause und deiner Familie machen. Leider bist du gerade dazu in der falschen Kompanie.



# DAS TRIBUNAL



## ZWEI UNSCHULDIGE

Zwei Soldaten aus eurer Einheit – **Gefreiter Elster** und **Unteroffizier Dachs** – werden dem Verbrechen verdächtigt Brot gestohlen zu haben. Das ist eine ernste Anschuldigung, Ihr seid alle hungrig, es gibt eine Unterversorgung mit Proviant. Wenn sie für schuldig befunden werden sollten, werden sie erschossen. Das Problem ist, dass sie unschuldig sind – sie waren mit euch allen zusammen als das Verbrechen begangen wurde. Es war wahrscheinlich ein Major, **Schwein**, der dazu neigt sich Essen zu stehlen und mit Sachen aus der Kaserne zu handeln. Das will aber niemand hören – die meisten Offiziere hier sind korrupt oder verängstigt. Die Sündenböcke werden schuldig befunden und exekutiert, es sei denn es finden sich genügend Leute, die ihre Unschuld bezeugen. Das ist aber extrem gefährlich, du kannst ganz schnell der nächste in der Reihe sein. Was wirst du tun und wie viele andere, die ehrlich sind, brauchst du neben dir, solltest du dich dafür entscheiden die Unschuldigen zu verteidigen?

Das Szenario spielt in der Wartezeit, kurz bevor der erste von euch aufgerufen wird vor einem Militärtribunal auszusagen. Jeder wird den Richtern einzeln gegenüberzutreten ohne zu wissen was die anderen sagen werden. Wenn du etwas erreichen oder sogar dein Leben retten willst, dann ist jetzt der Zeitpunkt zu diskutieren und zu verhandeln.

Keiner der Beschuldigten ist bei euch wirklich beliebt. Elster ist ein Dieb, immer auf der Suche nach guten Geschäften und interessanten Sachen. Er klaut wohl nicht von Freunden, aber jeder andere ist Freiwild. Trotzdem wäre es absurd wenn er für ein Verbrechen getötet würde, das er nicht begangen hat. Dachs wiederum ist ein guter Kerl, ein Veteran. Er hat aber diese lästige Angewohnheit zu nörgeln, was manchen Leuten auf die Nerven geht. Er ist aber ehrlich und verdient es nicht für das Verbrechen eines anderen zu sterben.

## EINE RUHMREICHE NATION, DER DU STOLZ DIENST

Euer Land ist nicht im Krieg und war es schon lange nicht mehr, aber es gibt andauernde Spannungen mit den Nachbarländern. Daher ist der Militärdienst Pflicht und er dauert mehrere Jahre. Es ist keine schöne Zeit – die Offiziere sind grausam, die Unteroffiziere sogar noch mehr und jeder ist sich selbst der Nächste. Leute klauen, betteln und leihen was sie können um den Stress, den permanent knurrenden Magen und die Langeweile zu bekämpfen, die durch die immer wiederkehrende Routine aufkommt. Seine Familie sehen zu können ist ein seltenes Vergnügen.

Eure Einheit ist jetzt seit zwei Jahren zusammen. Euer befehlshabender Offizier ist **Leutnant Kakerlake**, ein fauler Mann mit wenig Ehrgeiz. Assiiert wird er von **Feldwebel Fuchs**, einem fiesem Schläger, der auch euren Trupp anführt. Keiner von beiden ist heute bei euch. Dachs ist wiederum die rechte Hand von Fuchs und seine grantige Art gleicht die Grausamkeit des Feldwebels in gewissem Masse aus. Ihn zu verlieren würde euer aller Leben wohl viel härter machen. Ein anderer Soldat aus eurer Einheit wurde vor kurzem hingerichtet – **Spitzmaus**, die einen Offizier angegriffen hat, der sie versucht hat zu vergewaltigen.

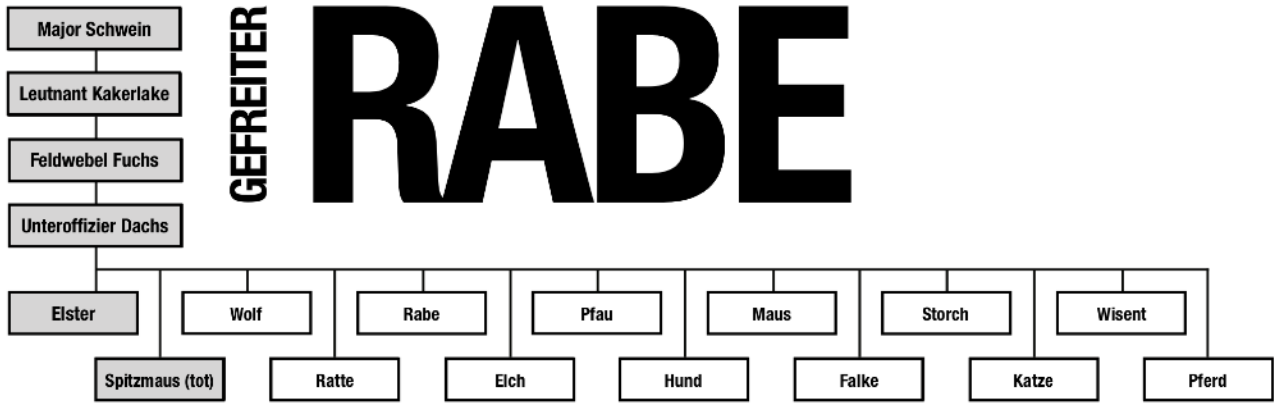
Hier ist in gewisser Weise sowieso alles nur Schwindel. Jeder benutzt Worte wie “Treue”, “Kameradschaft”, “Gerechtigkeit”, “Vaterland” und “soldatische Tugenden” in ehrfürchtigem Ton. Aber nur wenige glauben noch an sie.

## SPIELMECHANIK UND INFORMATION

Es wird keinen Kampf während dieses Spiels geben – jemanden während des Tribunals anzugreifen wird mit sofortiger Erschießung quittiert. Man kann also jemanden am Kragen packen, aber niemanden schlagen. Daher sind dafür keine Spielmechaniken erforderlich.

Wenn Informationen fehlen, können Details der eigenen Charaktergeschichte und der Einheit frei hinzu erfunden werden. Änderungen an beschriebenen Informationen sollten jedoch unterlassen werden.

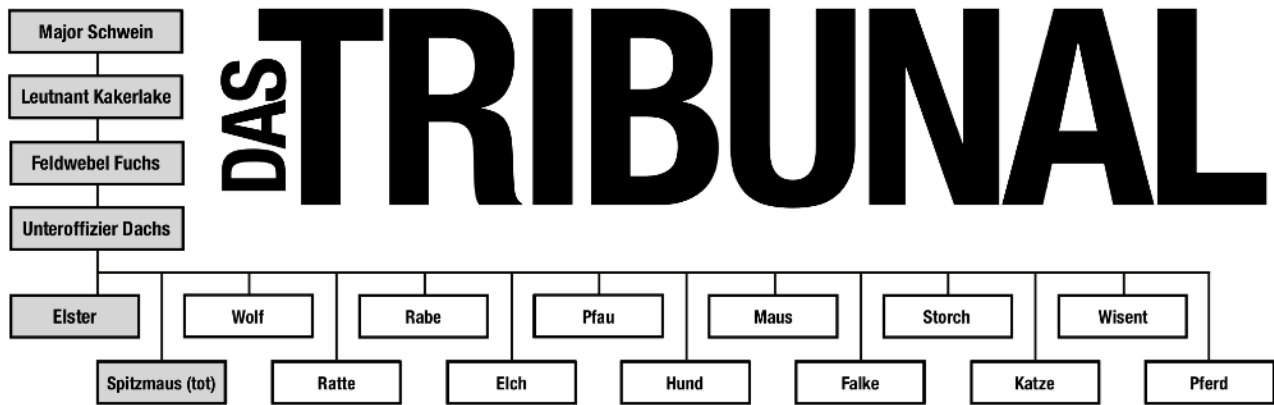
Die Hauptszene sollte ca. 60 Minuten dauern. Davon kann einige Zeit durchaus langweilig sein. Das ist beabsichtigt: Menschen ändern ihre Meinungen am ehesten wenn sie auf etwas Schreckliches warten. Nehmt diesen Moment an – das Szenario handelt davon die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erforschen und das ist nicht immer einfach.



Du redest viel und du siehst viel. Das ergänzt sich zu dauernder Kritik an anderen, aber du versuchst konstruktiv zu sein. Oder zumindest den Philosophen und Advocatus Diaboli zu spielen. Immer wenn jemand anderes eine Meinung äußert willst du sie zur Debatte stellen um zu sehen ob sie ihre Position beibehalten oder nicht. Du schätzt eine gute Auseinandersetzung, sowohl physisch als auch verbal.

Das Leben in der Kaserne genießt du nicht. Die Offiziere, alle von ihnen stupide, weigern sich über Dinge zu debattieren. Sie befehlen einfach nur. Dachs ist auch so, also bekommt er von dir kein Mitleid. Elster hingegen war immer willens zu sprechen und daher magst du ihn sehr, trotz seiner Fehler. Du und Spitzmaus wart gute Freunde bevor sie sich hat ungerechterweise hat hinrichten lassen. Katze, mit der du jetzt oft abhängst, ist in Ordnung, aber kein wirklicher Ersatz für sie.

Als drittes Kind in einer Familie mit sieben Kindern magst du die Gesellschaft anderer und verkümmert ohne Publikum. Deine Verlobte wartet in deiner Heimatstadt auf dich – du vermisst sie sehr – und hast keine Lust aus irgendeinem Grund zu sterben, inklusive Patriotismus.



# DAS TRIBUNAL

## ZWEI UNSCHULDIGE

Zwei Soldaten aus eurer Einheit – **Gefreiter Elster** und **Unteroffizier Dachs** – werden dem Verbrechen verdächtigt Brot gestohlen zu haben. Das ist eine ernste Anschuldigung, Ihr seid alle hungrig, es gibt eine Unterversorgung mit Proviant. Wenn sie für schuldig befunden werden sollten, werden sie erschossen. Das Problem ist, dass sie unschuldig sind – sie waren mit euch allen zusammen als das Verbrechen begangen wurde. Es war wahrscheinlich ein Major, **Schwein**, der dazu neigt sich Essen zu stehlen und mit Sachen aus der Kaserne zu handeln. Das will aber niemand hören – die meisten Offiziere hier sind korrupt oder verängstigt. Die Sündenböcke werden schuldig befunden und exekutiert, es sei denn es finden sich genügend Leute, die ihre Unschuld bezeugen. Das ist aber extrem gefährlich, du kannst ganz schnell der nächste in der Reihe sein. Was wirst du tun und wie viele andere, die ehrlich sind, brauchst du neben dir, solltest du dich dafür entscheiden die Unschuldigen zu verteidigen?

Das Szenario spielt in der Wartezeit, kurz bevor der erste von euch aufgerufen wird vor einem Militärtribunal auszusagen. Jeder wird den Richtern einzeln gegenüberzutreten ohne zu wissen was die anderen sagen werden. Wenn du etwas erreichen oder sogar dein Leben retten willst, dann ist jetzt der Zeitpunkt zu diskutieren und zu verhandeln.

Keiner der Beschuldigten ist bei euch wirklich beliebt. Elster ist ein Dieb, immer auf der Suche nach guten Geschäften und interessanten Sachen. Er klaut wohl nicht von Freunden, aber jeder andere ist Freiwild. Trotzdem wäre es absurd wenn er für ein Verbrechen getötet würde, das er nicht begangen hat. Dachs wiederum ist ein guter Kerl, ein Veteran. Er hat aber diese lästige Angewohnheit zu nörgeln, was manchen Leuten auf die Nerven geht. Er ist aber ehrlich und verdient es nicht für das Verbrechen eines anderen zu sterben.

## EINE RUHMREICHE NATION, DER DU STOLZ DIENST

Euer Land ist nicht im Krieg und war es schon lange nicht mehr, aber es gibt andauernde Spannungen mit den Nachbarländern. Daher ist der Militärdienst Pflicht und er dauert mehrere Jahre. Es ist keine schöne Zeit – die Offiziere sind grausam, die Unteroffiziere sogar noch mehr und jeder ist sich selbst der Nächste. Leute klauen, betteln und leihen was sie können um den Stress, den permanent knurrenden Magen und die Langeweile zu bekämpfen, die durch die immer wiederkehrende Routine aufkommt. Seine Familie sehen zu können ist ein seltenes Vergnügen.

Eure Einheit ist jetzt seit zwei Jahren zusammen. Euer befehlshabender Offizier ist **Leutnant Kakerlake**, ein fauler Mann mit wenig Ehrgeiz. Assiiert wird er von **Feldwebel Fuchs**, einem fiesem Schläger, der auch euren Trupp anführt. Keiner von beiden ist heute bei euch. Dachs ist wiederum die rechte Hand von Fuchs und seine grantige Art gleicht die Grausamkeit des Feldwebels in gewissem Masse aus. Ihn zu verlieren würde euer aller Leben wohl viel härter machen. Ein anderer Soldat aus eurer Einheit wurde vor kurzem hingerichtet – **Spitzmaus**, die einen Offizier angegriffen hat, der sie versucht hat zu vergewaltigen.

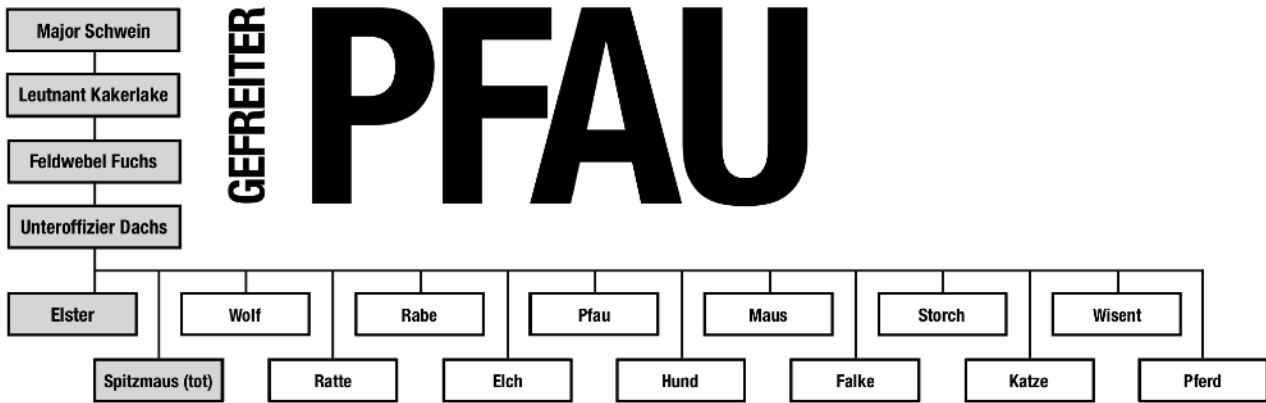
Hier ist in gewisser Weise sowieso alles nur Schwindel. Jeder benutzt Worte wie “Treue”, “Kameradschaft”, “Gerechtigkeit”, “Vaterland” und “soldatische Tugenden” in ehrfürchtigem Ton. Aber nur wenige glauben noch an sie.

## SPIELMECHANIK UND INFORMATION

Es wird keinen Kampf während dieses Spiels geben – jemanden während des Tribunals anzugreifen wird mit sofortiger Erschießung quittiert. Man kann also jemanden am Kragen packen, aber niemanden schlagen. Daher sind dafür keine Spielmechaniken erforderlich.

Wenn Informationen fehlen, können Details der eigenen Charaktergeschichte und der Einheit frei hinzu erfunden werden. Änderungen an beschriebenen Informationen sollten jedoch unterlassen werden.

Die Hauptszene sollte ca. 60 Minuten dauern. Davon kann einige Zeit durchaus langweilig sein. Das ist beabsichtigt: Menschen ändern ihre Meinungen am ehesten wenn sie auf etwas Schreckliches warten. Nehmt diesen Moment an – das Szenario handelt davon die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erforschen und das ist nicht immer einfach.

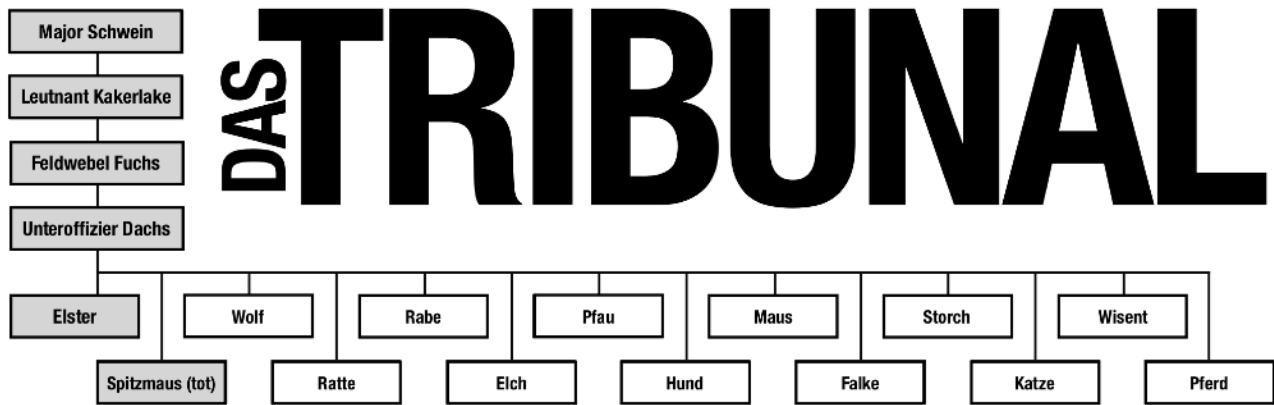


Du bist aufmerksamkeitsgeil, bereit alles zu tun um in jeder Situation im Mittelpunkt zu stehen. Wenn jemand anderes nur für einen Augenblick für wichtiger gehalten wird wirst du wütend. Meist verbal, aber nicht immer. Du hast eine miese Selbstbeherrschung. Du warst das jüngste Kind in einer großen Familie und hast nicht gelernt ohne dauernde Aufmerksamkeit klar zu kommen.

Was dich in den Augen anderer rettet ist, das du meist recht unterhaltsam bist. Du erzählst Geschichten und Anekdoten, oft sind diese lehrreich. Ein bisschen weniger liebenswert ist die Tatsache, dass du die Moral deiner Geschichten immer noch einmal erklärst falls es irgendjemand nicht mitbekommen hat.

Die ganze Situation hier ist wie eine riesengroße Anekdote für dich, eine, die du mitbekommen willst. Jemand wird ungerecht behandelt werden, egal was passiert. Das ist eine gute Geschichte und du hast jetzt schon Spaß daran den anderen Versionen davon zu erzählen. Du willst auch gerne einen aktiven Anteil daran haben, sollte dir das die Aufmerksamkeit bringen, die du so brauchst – entweder als derjenige, der das letzte Wort hat oder vielleicht sogar als der Held, der den Tag rettet.

Du kommst mit allen ganz gut aus, außer mit Rabe, dessen ständiges kritisieren dir auf den Nerv geht.



# DAS TRIBUNAL

## ZWEI UNSCHULDIGE

Zwei Soldaten aus eurer Einheit – **Gefreiter Elster** und **Unteroffizier Dachs** – werden dem Verbrechen verdächtigt Brot gestohlen zu haben. Das ist eine ernste Anschuldigung, Ihr seid alle hungrig, es gibt eine Unterversorgung mit Proviant. Wenn sie für schuldig befunden werden sollten, werden sie erschossen. Das Problem ist, dass sie unschuldig sind – sie waren mit euch allen zusammen als das Verbrechen begangen wurde. Es war wahrscheinlich ein Major, **Schwein**, der dazu neigt sich Essen zu stehlen und mit Sachen aus der Kaserne zu handeln. Das will aber niemand hören – die meisten Offiziere hier sind korrupt oder verängstigt. Die Sündenböcke werden schuldig befunden und exekutiert, es sei denn es finden sich genügend Leute, die ihre Unschuld bezeugen. Das ist aber extrem gefährlich, du kannst ganz schnell der nächste in der Reihe sein. Was wirst du tun und wie viele andere, die ehrlich sind, brauchst du neben dir, solltest du dich dafür entscheiden die Unschuldigen zu verteidigen?

Das Szenario spielt in der Wartezeit, kurz bevor der erste von euch aufgerufen wird vor einem Militärtribunal auszusagen. Jeder wird den Richtern einzeln gegenüberzutreten ohne zu wissen was die anderen sagen werden. Wenn du etwas erreichen oder sogar dein Leben retten willst, dann ist jetzt der Zeitpunkt zu diskutieren und zu verhandeln.

Keiner der Beschuldigten ist bei euch wirklich beliebt. Elster ist ein Dieb, immer auf der Suche nach guten Geschäften und interessanten Sachen. Er klaut wohl nicht von Freunden, aber jeder andere ist Freiwild. Trotzdem wäre es absurd wenn er für ein Verbrechen getötet würde, das er nicht begangen hat. Dachs wiederum ist ein guter Kerl, ein Veteran. Er hat aber diese lästige Angewohnheit zu nörgeln, was manchen Leuten auf die Nerven geht. Er ist aber ehrlich und verdient es nicht für das Verbrechen eines anderen zu sterben.

## EINE RUHMREICHE NATION, DER DU STOLZ DIENST

Euer Land ist nicht im Krieg und war es schon lange nicht mehr, aber es gibt andauernde Spannungen mit den Nachbarländern. Daher ist der Militärdienst Pflicht und er dauert mehrere Jahre. Es ist keine schöne Zeit – die Offiziere sind grausam, die Unteroffiziere sogar noch mehr und jeder ist sich selbst der Nächste. Leute klauen, betteln und leihen was sie können um den Stress, den permanent knurrenden Magen und die Langeweile zu bekämpfen, die durch die immer wiederkehrende Routine aufkommt. Seine Familie sehen zu können ist ein seltenes Vergnügen.

Eure Einheit ist jetzt seit zwei Jahren zusammen. Euer befehlshabender Offizier ist **Leutnant Kakerlake**, ein fauler Mann mit wenig Ehrgeiz. Assiiert wird er von **Feldwebel Fuchs**, einem fiesem Schläger, der auch euren Trupp anführt. Keiner von beiden ist heute bei euch. Dachs ist wiederum die rechte Hand von Fuchs und seine grantige Art gleicht die Grausamkeit des Feldwebels in gewissem Masse aus. Ihn zu verlieren würde euer aller Leben wohl viel härter machen. Ein anderer Soldat aus eurer Einheit wurde vor kurzem hingerichtet – **Spitzmaus**, die einen Offizier angegriffen hat, der sie versucht hat zu vergewaltigen.

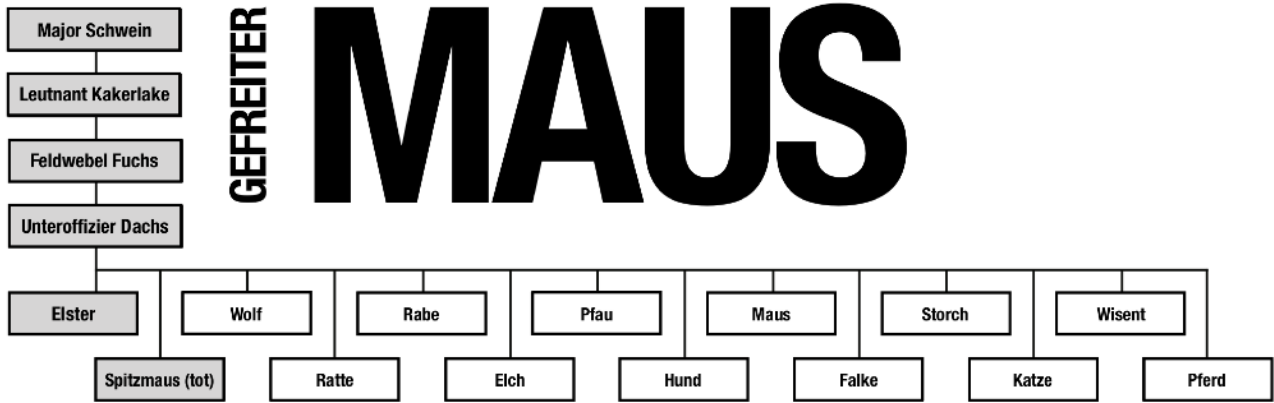
Hier ist in gewisser Weise sowieso alles nur Schwindel. Jeder benutzt Worte wie “Treue”, “Kameradschaft”, “Gerechtigkeit”, “Vaterland” und “soldatische Tugenden” in ehrfürchtigem Ton. Aber nur wenige glauben noch an sie.

## SPIELMECHANIK UND INFORMATION

Es wird keinen Kampf während dieses Spiels geben – jemanden während des Tribunals anzugreifen wird mit sofortiger Erschießung quittiert. Man kann also jemanden am Kragen packen, aber niemanden schlagen. Daher sind dafür keine Spielmechaniken erforderlich.

Wenn Informationen fehlen, können Details der eigenen Charaktergeschichte und der Einheit frei hinzu erfunden werden. Änderungen an beschriebenen Informationen sollten jedoch unterlassen werden.

Die Hauptszene sollte ca. 60 Minuten dauern. Davon kann einige Zeit durchaus langweilig sein. Das ist beabsichtigt: Menschen ändern ihre Meinungen am ehesten wenn sie auf etwas Schreckliches warten. Nehmt diesen Moment an – das Szenario handelt davon die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erforschen und das ist nicht immer einfach.

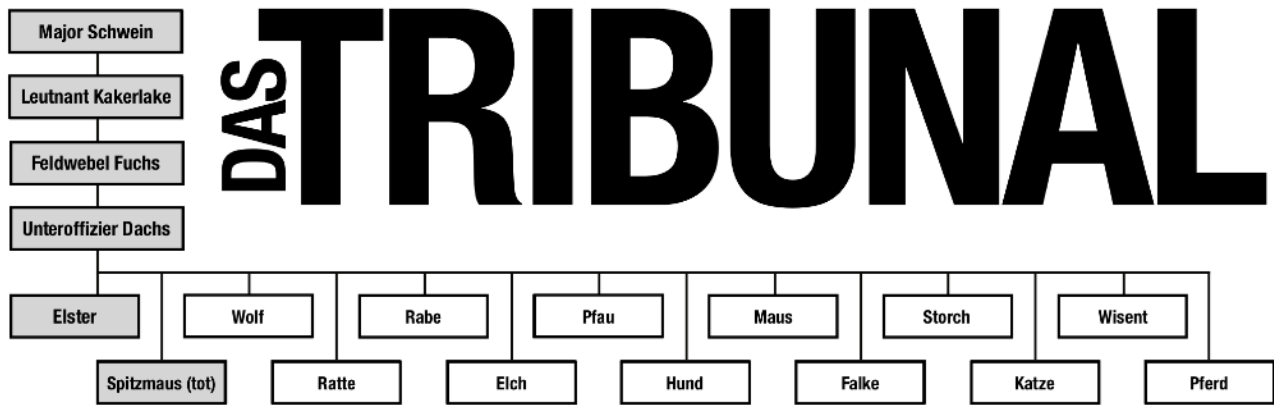


Du bist die Person auf der alle herumhacken, weil du im Grunde deines Herzens ein schüchterner Feigling bist. Das ist nicht wirklich deine Schuld, so bist du einfach. Deswegen ist ja so unfair, dass die anderen auf dir herumhacken, besonders Wolf, Falke und die Unteroffiziere. Du würdest dich ja wehren, aber du fürchtest dich zu sehr und bist dafür zu schwach.

Die aktuelle Situation ist aber auch eine Chance. Vielleicht kannst du ja andere überzeugen jemand anderen als Elster und Dachs zu beschuldigen. Wolf, Falke oder vielleicht Fuchs? Es gab einmal eine Zeit, da warst du nett, freundlich und rücksichtsvoll. Jahre der Folter haben dich einfach in ein Monster verwandelt. Wie ein eingesperrter Skorpion suchst du nach einem Weg jemand anderen zu Tode zu stechen – selbst wenn es dich auch umbringt.

Deine Eltern sorgen sich sehr um dich und schicken dir jede Woche einen Brief. Du hast einfach keine Kraft mehr ihnen zu antworten und wenn das, was du tust sie irgendwann traurig macht, wen kümmert's? Du willst dich rächen, auch wenn es jemanden trifft, der nicht ganz schuld ist. Jemand muss für deinen Schmerz büßen.





# DAS TRIBUNAL

## ZWEI UNSCHULDIGE

Zwei Soldaten aus eurer Einheit – **Gefreiter Elster** und **Unteroffizier Dachs** – werden dem Verbrechen verdächtigt Brot gestohlen zu haben. Das ist eine ernste Anschuldigung, Ihr seid alle hungrig, es gibt eine Unterversorgung mit Proviant. Wenn sie für schuldig befunden werden sollten, werden sie erschossen. Das Problem ist, dass sie unschuldig sind – sie waren mit euch allen zusammen als das Verbrechen begangen wurde. Es war wahrscheinlich ein Major, **Schwein**, der dazu neigt sich Essen zu stehlen und mit Sachen aus der Kaserne zu handeln. Das will aber niemand hören – die meisten Offiziere hier sind korrupt oder verängstigt. Die Sündenböcke werden schuldig befunden und exekutiert, es sei denn es finden sich genügend Leute, die ihre Unschuld bezeugen. Das ist aber extrem gefährlich, du kannst ganz schnell der nächste in der Reihe sein. Was wirst du tun und wie viele andere, die ehrlich sind, brauchst du neben dir, solltest du dich dafür entscheiden die Unschuldigen zu verteidigen?

Das Szenario spielt in der Wartezeit, kurz bevor der erste von euch aufgerufen wird vor einem Militärtribunal auszusagen. Jeder wird den Richtern einzeln gegenüberzutreten ohne zu wissen was die anderen sagen werden. Wenn du etwas erreichen oder sogar dein Leben retten willst, dann ist jetzt der Zeitpunkt zu diskutieren und zu verhandeln.

Keiner der Beschuldigten ist bei euch wirklich beliebt. Elster ist ein Dieb, immer auf der Suche nach guten Geschäften und interessanten Sachen. Er klaut wohl nicht von Freunden, aber jeder andere ist Freiwild. Trotzdem wäre es absurd wenn er für ein Verbrechen getötet würde, das er nicht begangen hat. Dachs wiederum ist ein guter Kerl, ein Veteran. Er hat aber diese lästige Angewohnheit zu nörgeln, was manchen Leuten auf die Nerven geht. Er ist aber ehrlich und verdient es nicht für das Verbrechen eines anderen zu sterben.

## EINE RUHMREICHE NATION, DER DU STOLZ DIENST

Euer Land ist nicht im Krieg und war es schon lange nicht mehr, aber es gibt andauernde Spannungen mit den Nachbarländern. Daher ist der Militärdienst Pflicht und er dauert mehrere Jahre. Es ist keine schöne Zeit – die Offiziere sind grausam, die Unteroffiziere sogar noch mehr und jeder ist sich selbst der Nächste. Leute klauen, betteln und leihen was sie können um den Stress, den permanent knurrenden Magen und die Langeweile zu bekämpfen, die durch die immer wiederkehrende Routine aufkommt. Seine Familie sehen zu können ist ein seltenes Vergnügen.

Eure Einheit ist jetzt seit zwei Jahren zusammen. Euer befehlshabender Offizier ist **Leutnant Kakerlake**, ein fauler Mann mit wenig Ehrgeiz. Assiiert wird er von **Feldwebel Fuchs**, einem fiesem Schläger, der auch euren Trupp anführt. Keiner von beiden ist heute bei euch. Dachs ist wiederum die rechte Hand von Fuchs und seine grantige Art gleicht die Grausamkeit des Feldwebels in gewissem Masse aus. Ihn zu verlieren würde euer aller Leben wohl viel härter machen. Ein anderer Soldat aus eurer Einheit wurde vor kurzem hingerichtet – **Spitzmaus**, die einen Offizier angegriffen hat, der sie versucht hat zu vergewaltigen.

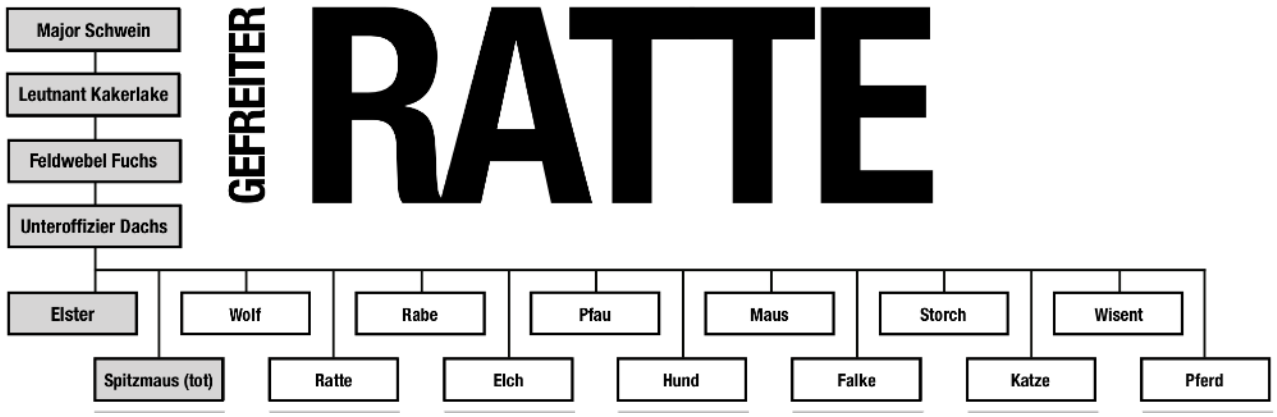
Hier ist in gewisser Weise sowieso alles nur Schwindel. Jeder benutzt Worte wie “Treue”, “Kameradschaft”, “Gerechtigkeit”, “Vaterland” und “soldatische Tugenden” in ehrfürchtigem Ton. Aber nur wenige glauben noch an sie.

## SPIELMECHANIK UND INFORMATION

Es wird keinen Kampf während dieses Spiels geben – jemanden während des Tribunals anzugreifen wird mit sofortiger Erschießung quittiert. Man kann also jemanden am Kragen packen, aber niemanden schlagen. Daher sind dafür keine Spielmechaniken erforderlich.

Wenn Informationen fehlen, können Details der eigenen Charaktergeschichte und der Einheit frei hinzu erfunden werden. Änderungen an beschriebenen Informationen sollten jedoch unterlassen werden.

Die Hauptszene sollte ca. 60 Minuten dauern. Davon kann einige Zeit durchaus langweilig sein. Das ist beabsichtigt: Menschen ändern ihre Meinungen am ehesten wenn sie auf etwas Schreckliches warten. Nehmt diesen Moment an – das Szenario handelt davon die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erforschen und das ist nicht immer einfach.



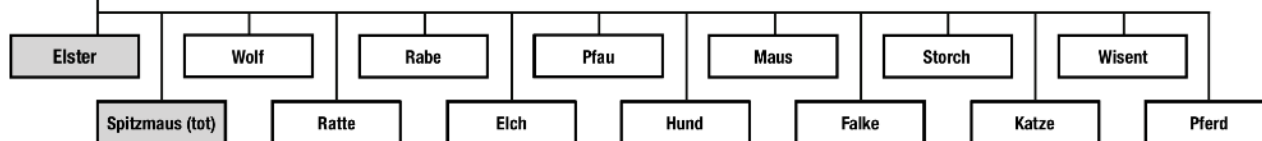
Du bist hart im Nehmen. Was auch immer passiert, du passt dich an, nimmst hier und da eine Abkürzung und lebst weiter. Die Offiziere prügeln dich manchmal? Na und. Wenn du die Möglichkeit hast, klaust du ihnen etwas und versteckst es im Spind eines anderen unangenehmen Typen. Und so weiter. Du bist nicht wirklich fies – für dich ist Familie enge Familie und Freunde sind enge Freunde. Du magst Dachs und Elster wirklich, anders als sagen wir Falke, Oberleutnant Kakerlake, Feldwebel Fuchs oder diesen anstrengend unterwürfigen Hund.

Deine erste Priorität ist diese ganze Tortur zu überleben, aber du denkst darüber nach jemand, den du nicht leiden kannst Schwierigkeiten einzubrocken oder genug der anderen dazu zu verführen ihr Leben für Dachs und Elster zu riskieren. Die Armee ist für dich wie jede andere Umgebung, mit ihren eigenen Vorteilen und Problemen. Man könnte dir einen fast spielerischen Umgang mit dem Leben hier vorwerfen, wenn du nicht immer todernst wärst, selbst wenn du so tust als würdest du dich entspannen, lachen und Spaß haben.

Du hast zuhause Verwandte, aber die sind dir eigentlich egal. Du erwähnst sie wenn es sein muss oder es dir einen Vorteil verschafft dich auf „Verantwortung“ zu berufen oder das sich deine „Familie Sorgen macht“. Mit der Zeit hast du einiges an Sachen gefunden (und manchmal gestohlen) und benutzt die gerne zum bestechen, bedrohen oder beides.



# DAS TRIBUNAL



## ZWEI UNSCHULDIGE

Zwei Soldaten aus eurer Einheit – **Gefreiter Elster** und **Unteroffizier Dachs** – werden dem Verbrechen verdächtigt Brot gestohlen zu haben. Das ist eine ernste Anschuldigung, Ihr seid alle hungrig, es gibt eine Unterversorgung mit Proviant. Wenn sie für schuldig befunden werden sollten, werden sie erschossen. Das Problem ist, dass sie unschuldig sind – sie waren mit euch allen zusammen als das Verbrechen begangen wurde. Es war wahrscheinlich ein Major, **Schwein**, der dazu neigt sich Essen zu stehlen und mit Sachen aus der Kaserne zu handeln. Das will aber niemand hören – die meisten Offiziere hier sind korrupt oder verängstigt. Die Sündenböcke werden schuldig befunden und exekutiert, es sei denn es finden sich genügend Leute, die ihre Unschuld bezeugen. Das ist aber extrem gefährlich, du kannst ganz schnell der nächste in der Reihe sein. Was wirst du tun und wie viele andere, die ehrlich sind, brauchst du neben dir, solltest du dich dafür entscheiden die Unschuldigen zu verteidigen?

Das Szenario spielt in der Wartezeit, kurz bevor der erste von euch aufgerufen wird vor einem Militärtribunal auszusagen. Jeder wird den Richtern einzeln gegenüberzutreten ohne zu wissen was die anderen sagen werden. Wenn du etwas erreichen oder sogar dein Leben retten willst, dann ist jetzt der Zeitpunkt zu diskutieren und zu verhandeln.

Keiner der Beschuldigten ist bei euch wirklich beliebt. Elster ist ein Dieb, immer auf der Suche nach guten Geschäften und interessanten Sachen. Er klaut wohl nicht von Freunden, aber jeder andere ist Freiwild. Trotzdem wäre es absurd wenn er für ein Verbrechen getötet würde, das er nicht begangen hat. Dachs wiederum ist ein guter Kerl, ein Veteran. Er hat aber diese lästige Angewohnheit zu nörgeln, was manchen Leuten auf die Nerven geht. Er ist aber ehrlich und verdient es nicht für das Verbrechen eines anderen zu sterben.

## EINE RUHMREICHE NATION, DER DU STOLZ DIENST

Euer Land ist nicht im Krieg und war es schon lange nicht mehr, aber es gibt andauernde Spannungen mit den Nachbarländern. Daher ist der Militärdienst Pflicht und er dauert mehrere Jahre. Es ist keine schöne Zeit – die Offiziere sind grausam, die Unteroffiziere sogar noch mehr und jeder ist sich selbst der Nächste. Leute klauen, betteln und leihen was sie können um den Stress, den permanent knurrenden Magen und die Langeweile zu bekämpfen, die durch die immer wiederkehrende Routine aufkommt. Seine Familie sehen zu können ist ein seltenes Vergnügen.

Eure Einheit ist jetzt seit zwei Jahren zusammen. Euer befehlshabender Offizier ist **Leutnant Kakerlake**, ein fauler Mann mit wenig Ehrgeiz. Assiiert wird er von **Feldwebel Fuchs**, einem fiesem Schläger, der auch euren Trupp anführt. Keiner von beiden ist heute bei euch. Dachs ist wiederum die rechte Hand von Fuchs und seine grantige Art gleicht die Grausamkeit des Feldwebels in gewissem Masse aus. Ihn zu verlieren würde euer aller Leben wohl viel härter machen. Ein anderer Soldat aus eurer Einheit wurde vor kurzem hingerichtet – **Spitzmaus**, die einen Offizier angegriffen hat, der sie versucht hat zu vergewaltigen.

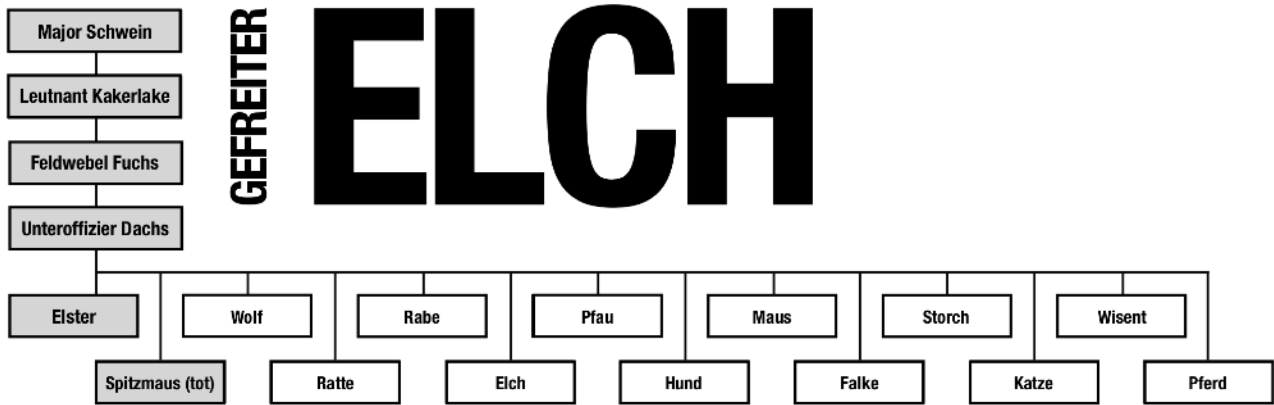
Hier ist in gewisser Weise sowieso alles nur Schwindel. Jeder benutzt Worte wie “Treue”, “Kameradschaft”, “Gerechtigkeit”, “Vaterland” und “soldatische Tugenden” in ehrfürchtigem Ton. Aber nur wenige glauben noch an sie.

## SPIELMECHANIK UND INFORMATION

Es wird keinen Kampf während dieses Spiels geben – jemanden während des Tribunals anzugreifen wird mit sofortiger Erschießung quittiert. Man kann also jemanden am Kragen packen, aber niemanden schlagen. Daher sind dafür keine Spielmechaniken erforderlich.

Wenn Informationen fehlen, können Details der eigenen Charaktergeschichte und der Einheit frei hinzu erfunden werden. Änderungen an beschriebenen Informationen sollten jedoch unterlassen werden.

Die Hauptszene sollte ca. 60 Minuten dauern. Davon kann einige Zeit durchaus langweilig sein. Das ist beabsichtigt: Menschen ändern ihre Meinungen am ehesten wenn sie auf etwas Schreckliches warten. Nehmt diesen Moment an – das Szenario handelt davon die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erforschen und das ist nicht immer einfach.



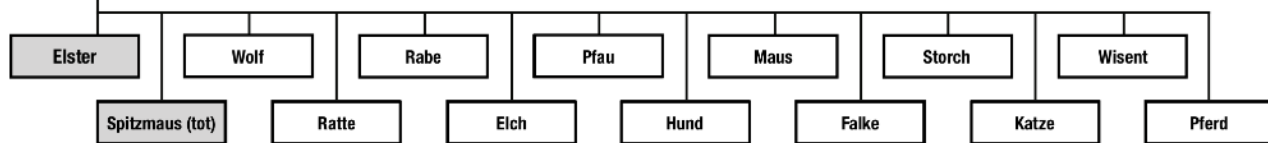
Du bist ein Soldat wie er im Buche steht – stark, leistungsfähig, zuverlässig, geschickt. Niemals feige. Da gibt es nichts dran zu rütteln. Manche Leute sind einfach besser geeignet für eine bestimmte Aufgabe als andere. Du bist nicht unbedingt eitel, aber stolz auf deine Fähigkeiten. Egal ob es im Training ist oder der kommende Krieg, du bist zum Soldat geboren.

Die Armee stellt dich aber vor entscheidende Fragen. Dir fällt es leicht andere zu respektieren, die ebenso fähig sind – Hund, Wisent, Pferd, der beschuldigte Dachs, sogar diejenigen mit schlechterem Benehmen wie Wolf und Falke (der ein guter Anführer wäre wenn er nicht diese Einschüchterungstaktik fahren würde). Das Problem sind Vorgesetzte wie der faule Oberleutnant Kakerlake und der Unteroffizier Fuchs. Und manche deiner Kameraden müssen einfach die Kugeln für andere abkriegen oder unter den Rollen der Kriegsmaschinerie zerquetscht werden. Das ist einfach die Natur des Kampfs.

Du hast daheim eine Partnerin und einen Sohn, der geboren wurde nachdem du her kamst und den du noch nie gesehen hast. Du kannst Unehrlichkeit nicht leiden, aber du willst leben um zu kämpfen und irgendwann vielleicht deinem Sohn zu begegnen. Trotz alledem bist du für Schmeicheleien empfänglich, wenn man dir etwas nur auf die richtige Art und Weise erzählt kann es sein, dass du Idee beginnst zu mögen und dich von ihr mitreißen lässt.



# DAS TRIBUNAL



## ZWEI UNSCHULDIGE

Zwei Soldaten aus eurer Einheit – **Gefreiter Elster** und **Unteroffizier Dachs** – werden dem Verbrechen verdächtigt Brot gestohlen zu haben. Das ist eine ernste Anschuldigung, Ihr seid alle hungrig, es gibt eine Unterversorgung mit Proviant. Wenn sie für schuldig befunden werden sollten, werden sie erschossen. Das Problem ist, dass sie unschuldig sind – sie waren mit euch allen zusammen als das Verbrechen begangen wurde. Es war wahrscheinlich ein Major, **Schwein**, der dazu neigt sich Essen zu stehlen und mit Sachen aus der Kaserne zu handeln. Das will aber niemand hören – die meisten Offiziere hier sind korrupt oder verängstigt. Die Sündenböcke werden schuldig befunden und exekutiert, es sei denn es finden sich genügend Leute, die ihre Unschuld bezeugen. Das ist aber extrem gefährlich, du kannst ganz schnell der nächste in der Reihe sein. Was wirst du tun und wie viele andere, die ehrlich sind, brauchst du neben dir, solltest du dich dafür entscheiden die Unschuldigen zu verteidigen?

Das Szenario spielt in der Wartezeit, kurz bevor der erste von euch aufgerufen wird vor einem Militärtribunal auszusagen. Jeder wird den Richtern einzeln gegenüberzutreten ohne zu wissen was die anderen sagen werden. Wenn du etwas erreichen oder sogar dein Leben retten willst, dann ist jetzt der Zeitpunkt zu diskutieren und zu verhandeln.

Keiner der Beschuldigten ist bei euch wirklich beliebt. Elster ist ein Dieb, immer auf der Suche nach guten Geschäften und interessanten Sachen. Er klaut wohl nicht von Freunden, aber jeder andere ist Freiwild. Trotzdem wäre es absurd wenn er für ein Verbrechen getötet würde, das er nicht begangen hat. Dachs wiederum ist ein guter Kerl, ein Veteran. Er hat aber diese lästige Angewohnheit zu nörgeln, was manchen Leuten auf die Nerven geht. Er ist aber ehrlich und verdient es nicht für das Verbrechen eines anderen zu sterben.

## EINE RUHMREICHE NATION, DER DU STOLZ DIENST

Euer Land ist nicht im Krieg und war es schon lange nicht mehr, aber es gibt andauernde Spannungen mit den Nachbarländern. Daher ist der Militärdienst Pflicht und er dauert mehrere Jahre. Es ist keine schöne Zeit – die Offiziere sind grausam, die Unteroffiziere sogar noch mehr und jeder ist sich selbst der Nächste. Leute klauen, betteln und leihen was sie können um den Stress, den permanent knurrenden Magen und die Langeweile zu bekämpfen, die durch die immer wiederkehrende Routine aufkommt. Seine Familie sehen zu können ist ein seltenes Vergnügen.

Eure Einheit ist jetzt seit zwei Jahren zusammen. Euer befehlshabender Offizier ist **Leutnant Kakerlake**, ein fauler Mann mit wenig Ehrgeiz. Assiiert wird er von **Feldwebel Fuchs**, einem fiesem Schläger, der auch euren Trupp anführt. Keiner von beiden ist heute bei euch. Dachs ist wiederum die rechte Hand von Fuchs und seine grantige Art gleicht die Grausamkeit des Feldwebels in gewissem Masse aus. Ihn zu verlieren würde euer aller Leben wohl viel härter machen. Ein anderer Soldat aus eurer Einheit wurde vor kurzem hingerichtet – **Spitzmaus**, die einen Offizier angegriffen hat, der sie versucht hat zu vergewaltigen.

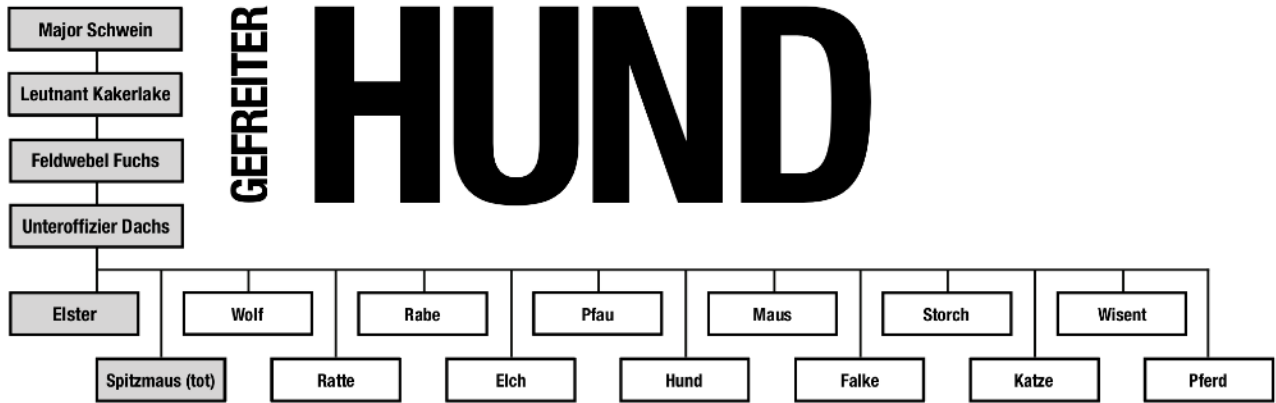
Hier ist in gewisser Weise sowieso alles nur Schwindel. Jeder benutzt Worte wie “Treue”, “Kameradschaft”, “Gerechtigkeit”, “Vaterland” und “soldatische Tugenden” in ehrfürchtigem Ton. Aber nur wenige glauben noch an sie.

## SPIELMECHANIK UND INFORMATION

Es wird keinen Kampf während dieses Spiels geben – jemanden während des Tribunals anzugreifen wird mit sofortiger Erschießung quittiert. Man kann also jemanden am Kragen packen, aber niemanden schlagen. Daher sind dafür keine Spielmechaniken erforderlich.

Wenn Informationen fehlen, können Details der eigenen Charaktergeschichte und der Einheit frei hinzu erfunden werden. Änderungen an beschriebenen Informationen sollten jedoch unterlassen werden.

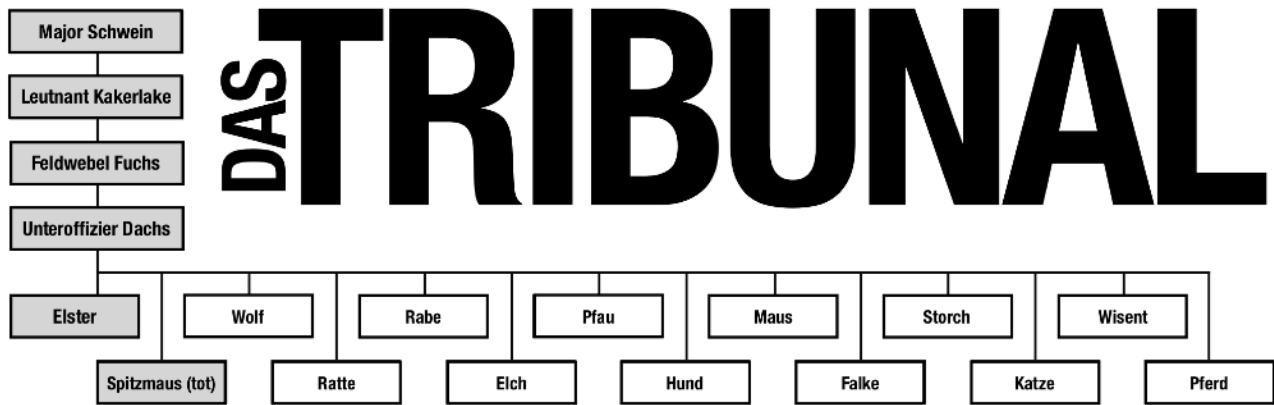
Die Hauptszene sollte ca. 60 Minuten dauern. Davon kann einige Zeit durchaus langweilig sein. Das ist beabsichtigt: Menschen ändern ihre Meinungen am ehesten wenn sie auf etwas Schreckliches warten. Nehmt diesen Moment an – das Szenario handelt davon die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erforschen und das ist nicht immer einfach.



Du willst Teil von etwas Größerem sein und brauchst eine klare Hierarchie, der du folgen kannst. Das Soldatenleben passt dir ganz gut, eigentlich sogar besser als alles andere bisher. Du bist vorher in Schlägereien verwickelt gewesen, aber hier gehorchst du einfach und alles ist in Ordnung. Du ergreifst nicht die Initiative. Manche Leute würden dich als passiv bezeichnen, aber wenn du einmal von etwas begeistert bist lässt du dich von deiner Leidenschaft mitreißen.

Du bist deinen Freunden treu ergeben – diese ganze Einheit, selbst wenn du mit manchen schon mal Probleme hast. Einige der faulen, wie Ratte und Katze, gehen dir auf die Nerven, aber du kannst das aushalten, weil sie auch dazu gehören. Du bist in einem Waisenhaus aufgewachsen und es daher gewohnt mit unterschiedlichsten Leuten in derselben Gruppe klar zu kommen.

Die momentane Situation ist für dich sehr belastend, da du kurz davor bist zwei weitere gute Mitglieder eures Teams zu verlieren. Du würdest am liebsten um dich schlagen und diejenigen angreifen, die dafür verantwortlich sind, aber das würde bedeuten eine Familie (die Armee) anzugreifen um die andere zu verteidigen (deine Einheit). Du bist in einem Dilemma, was für dich den Wendepunkt bedeuten könnte.



# DAS TRIBUNAL

## ZWEI UNSCHULDIGE

Zwei Soldaten aus eurer Einheit – **Gefreiter Elster** und **Unteroffizier Dachs** – werden dem Verbrechen verdächtigt Brot gestohlen zu haben. Das ist eine ernste Anschuldigung, Ihr seid alle hungrig, es gibt eine Unterversorgung mit Proviant. Wenn sie für schuldig befunden werden sollten, werden sie erschossen. Das Problem ist, dass sie unschuldig sind – sie waren mit euch allen zusammen als das Verbrechen begangen wurde. Es war wahrscheinlich ein Major, **Schwein**, der dazu neigt sich Essen zu stehlen und mit Sachen aus der Kaserne zu handeln. Das will aber niemand hören – die meisten Offiziere hier sind korrupt oder verängstigt. Die Sündenböcke werden schuldig befunden und exekutiert, es sei denn es finden sich genügend Leute, die ihre Unschuld bezeugen. Das ist aber extrem gefährlich, du kannst ganz schnell der nächste in der Reihe sein. Was wirst du tun und wie viele andere, die ehrlich sind, brauchst du neben dir, solltest du dich dafür entscheiden die Unschuldigen zu verteidigen?

Das Szenario spielt in der Wartezeit, kurz bevor der erste von euch aufgerufen wird vor einem Militärtribunal auszusagen. Jeder wird den Richtern einzeln gegenüberzutreten ohne zu wissen was die anderen sagen werden. Wenn du etwas erreichen oder sogar dein Leben retten willst, dann ist jetzt der Zeitpunkt zu diskutieren und zu verhandeln.

Keiner der Beschuldigten ist bei euch wirklich beliebt. Elster ist ein Dieb, immer auf der Suche nach guten Geschäften und interessanten Sachen. Er klaut wohl nicht von Freunden, aber jeder andere ist Freiwild. Trotzdem wäre es absurd wenn er für ein Verbrechen getötet würde, das er nicht begangen hat. Dachs wiederum ist ein guter Kerl, ein Veteran. Er hat aber diese lästige Angewohnheit zu nörgeln, was manchen Leuten auf die Nerven geht. Er ist aber ehrlich und verdient es nicht für das Verbrechen eines anderen zu sterben.

## EINE RUHMREICHE NATION, DER DU STOLZ DIENST

Euer Land ist nicht im Krieg und war es schon lange nicht mehr, aber es gibt andauernde Spannungen mit den Nachbarländern. Daher ist der Militärdienst Pflicht und er dauert mehrere Jahre. Es ist keine schöne Zeit – die Offiziere sind grausam, die Unteroffiziere sogar noch mehr und jeder ist sich selbst der Nächste. Leute klauen, betteln und leihen was sie können um den Stress, den permanent knurrenden Magen und die Langeweile zu bekämpfen, die durch die immer wiederkehrende Routine aufkommt. Seine Familie sehen zu können ist ein seltenes Vergnügen.

Eure Einheit ist jetzt seit zwei Jahren zusammen. Euer befehlshabender Offizier ist **Leutnant Kakerlake**, ein fauler Mann mit wenig Ehrgeiz. Assiiert wird er von **Feldwebel Fuchs**, einem fiesem Schläger, der auch euren Trupp anführt. Keiner von beiden ist heute bei euch. Dachs ist wiederum die rechte Hand von Fuchs und seine grantige Art gleicht die Grausamkeit des Feldwebels in gewissem Masse aus. Ihn zu verlieren würde euer aller Leben wohl viel härter machen. Ein anderer Soldat aus eurer Einheit wurde vor kurzem hingerichtet – **Spitzmaus**, die einen Offizier angegriffen hat, der sie versucht hat zu vergewaltigen.

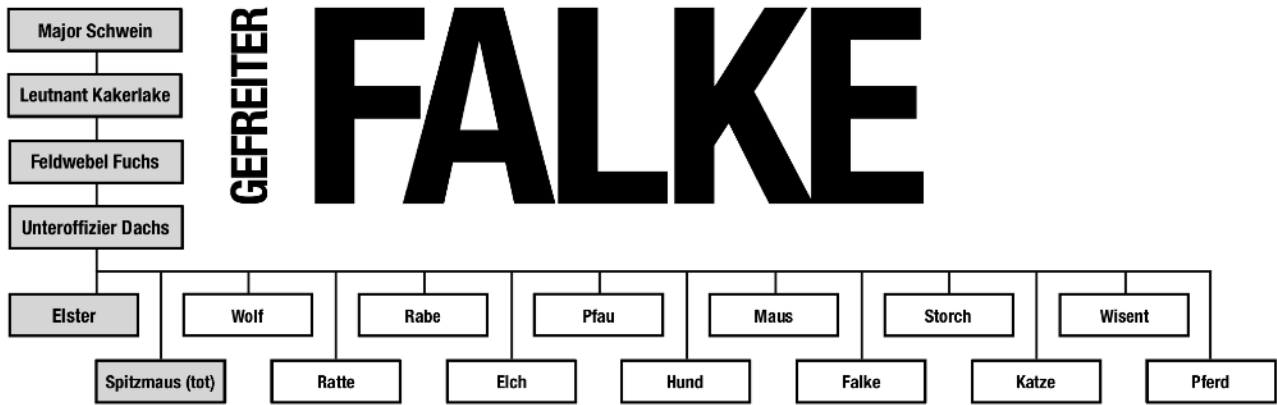
Hier ist in gewisser Weise sowieso alles nur Schwindel. Jeder benutzt Worte wie “Treue”, “Kameradschaft”, “Gerechtigkeit”, “Vaterland” und “soldatische Tugenden” in ehrfürchtigem Ton. Aber nur wenige glauben noch an sie.

## SPIELMECHANIK UND INFORMATION

Es wird keinen Kampf während dieses Spiels geben – jemanden während des Tribunals anzugreifen wird mit sofortiger Erschießung quittiert. Man kann also jemanden am Kragen packen, aber niemanden schlagen. Daher sind dafür keine Spielmechaniken erforderlich.

Wenn Informationen fehlen, können Details der eigenen Charaktergeschichte und der Einheit frei hinzu erfunden werden. Änderungen an beschriebenen Informationen sollten jedoch unterlassen werden.

Die Hauptszene sollte ca. 60 Minuten dauern. Davon kann einige Zeit durchaus langweilig sein. Das ist beabsichtigt: Menschen ändern ihre Meinungen am ehesten wenn sie auf etwas Schreckliches warten. Nehmt diesen Moment an – das Szenario handelt davon die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erforschen und das ist nicht immer einfach.



Du hast eine Vision. Du bist ein geborener Anführer mit einer Perspektive, die wesentlich weiter reicht als die der meisten. Du behältst einen kühlen Kopf, extrem rational und ein guter Planer. Was dir fehlt ist Empathie oder die Fähigkeit zu verstehen was „Siege können einen hohen persönlichen Preis kosten“ bedeutet. Menschen sterben, so ist das. Manche sind Gegner, manche Kanonenfutter, manche visionäre Anführer.

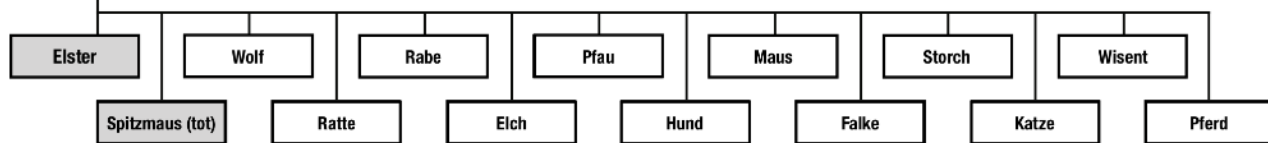
Das andere deine Erkenntnis und kühle Rationalität nicht teilen irritiert dich unheimlich und ab und zu lässt du diese Irritation an Schwächeren aus. Normalerweise trifft es Maus, den du nicht leiden kannst weil er einfach der Verlierer ist, der die besten Pläne daran scheitern lässt, das er sie nicht ausführt. Ein paar andere kannst du gut leiden und verschonst sie und Wolf ist immer dein Verbündeter.

Du hast euren Vorgesetzten, Oberleutnant Kakerlake, und träumst davon ihn eines Tages zu ersetzen. Auf die eine oder andere Art willst du hervorstechen und Karriere machen. Du kommst aus einer Familie mit Offizierstradition und hast nicht vor sie zu enttäuschen. Dieses Tribunal ist die Chance für dich zu glänzen, egal wie, und niemand wird dir das ruinieren.





# DAS TRIBUNAL



## ZWEI UNSCHULDIGE

Zwei Soldaten aus eurer Einheit – **Gefreiter Elster** und **Unteroffizier Dachs** – werden dem Verbrechen verdächtigt Brot gestohlen zu haben. Das ist eine ernste Anschuldigung, Ihr seid alle hungrig, es gibt eine Unterversorgung mit Proviant. Wenn sie für schuldig befunden werden sollten, werden sie erschossen. Das Problem ist, dass sie unschuldig sind – sie waren mit euch allen zusammen als das Verbrechen begangen wurde. Es war wahrscheinlich ein Major, **Schwein**, der dazu neigt sich Essen zu stehlen und mit Sachen aus der Kaserne zu handeln. Das will aber niemand hören – die meisten Offiziere hier sind korrupt oder verängstigt. Die Sündenböcke werden schuldig befunden und exekutiert, es sei denn es finden sich genügend Leute, die ihre Unschuld bezeugen. Das ist aber extrem gefährlich, du kannst ganz schnell der nächste in der Reihe sein. Was wirst du tun und wie viele andere, die ehrlich sind, brauchst du neben dir, solltest du dich dafür entscheiden die Unschuldigen zu verteidigen?

Das Szenario spielt in der Wartezeit, kurz bevor der erste von euch aufgerufen wird vor einem Militärtribunal auszusagen. Jeder wird den Richtern einzeln gegenüberzutreten ohne zu wissen was die anderen sagen werden. Wenn du etwas erreichen oder sogar dein Leben retten willst, dann ist jetzt der Zeitpunkt zu diskutieren und zu verhandeln.

Keiner der Beschuldigten ist bei euch wirklich beliebt. Elster ist ein Dieb, immer auf der Suche nach guten Geschäften und interessanten Sachen. Er klaut wohl nicht von Freunden, aber jeder andere ist Freiwild. Trotzdem wäre es absurd wenn er für ein Verbrechen getötet würde, das er nicht begangen hat. Dachs wiederum ist ein guter Kerl, ein Veteran. Er hat aber diese lästige Angewohnheit zu nörgeln, was manchen Leuten auf die Nerven geht. Er ist aber ehrlich und verdient es nicht für das Verbrechen eines anderen zu sterben.

## EINE RUHMREICHE NATION, DER DU STOLZ DIENST

Euer Land ist nicht im Krieg und war es schon lange nicht mehr, aber es gibt andauernde Spannungen mit den Nachbarländern. Daher ist der Militärdienst Pflicht und er dauert mehrere Jahre. Es ist keine schöne Zeit – die Offiziere sind grausam, die Unteroffiziere sogar noch mehr und jeder ist sich selbst der Nächste. Leute klauen, betteln und leihen was sie können um den Stress, den permanent knurrenden Magen und die Langeweile zu bekämpfen, die durch die immer wiederkehrende Routine aufkommt. Seine Familie sehen zu können ist ein seltenes Vergnügen.

Eure Einheit ist jetzt seit zwei Jahren zusammen. Euer befehlshabender Offizier ist **Leutnant Kakerlake**, ein fauler Mann mit wenig Ehrgeiz. Assiiert wird er von **Feldwebel Fuchs**, einem fiesem Schläger, der auch euren Trupp anführt. Keiner von beiden ist heute bei euch. Dachs ist wiederum die rechte Hand von Fuchs und seine grantige Art gleicht die Grausamkeit des Feldwebels in gewissem Masse aus. Ihn zu verlieren würde euer aller Leben wohl viel härter machen. Ein anderer Soldat aus eurer Einheit wurde vor kurzem hingerichtet – **Spitzmaus**, die einen Offizier angegriffen hat, der sie versucht hat zu vergewaltigen.

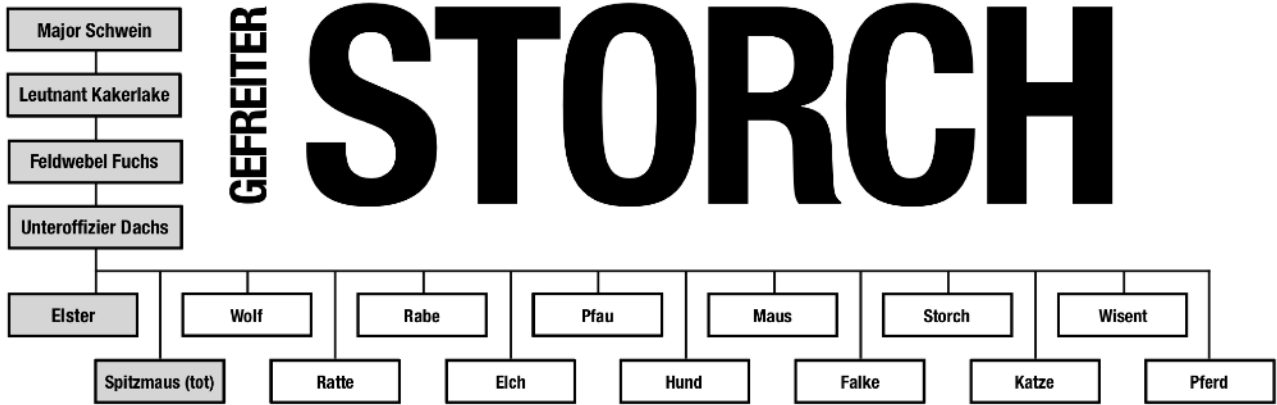
Hier ist in gewisser Weise sowieso alles nur Schwindel. Jeder benutzt Worte wie “Treue”, “Kameradschaft”, “Gerechtigkeit”, “Vaterland” und “soldatische Tugenden” in ehrfürchtigem Ton. Aber nur wenige glauben noch an sie.

## SPIELMECHANIK UND INFORMATION

Es wird keinen Kampf während dieses Spiels geben – jemanden während des Tribunals anzugreifen wird mit sofortiger Erschießung quittiert. Man kann also jemanden am Kragen packen, aber niemanden schlagen. Daher sind dafür keine Spielmechaniken erforderlich.

Wenn Informationen fehlen, können Details der eigenen Charaktergeschichte und der Einheit frei hinzu erfunden werden. Änderungen an beschriebenen Informationen sollten jedoch unterlassen werden.

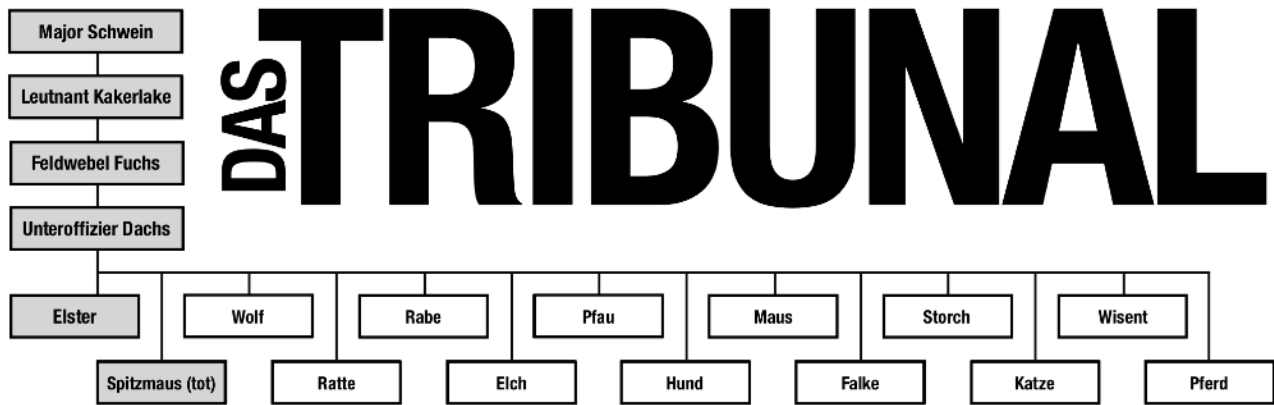
Die Hauptszene sollte ca. 60 Minuten dauern. Davon kann einige Zeit durchaus langweilig sein. Das ist beabsichtigt: Menschen ändern ihre Meinungen am ehesten wenn sie auf etwas Schreckliches warten. Nehmt diesen Moment an – das Szenario handelt davon die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erforschen und das ist nicht immer einfach.



Du kümmerst dich um die anderen wenn ihre Stärke, Stolz oder Geduld versagen. Immer für dein Team da da, als Pfleger, als Richter, sowohl als sorgende Mutter als auch als strenger, aber liebender Vater. Du gehst auch immer mit gutem Beispiel voran. Vielleicht bist du nicht der geborene Anführer wenn es um die Planung geht und sicher würdest du ein besserer Feldwebel als Offizier sein, aber du tust das worin du gut bist.

Die momentane Situation bereitet dir große Sorgen. Zwei Menschen, die dir am Herzen liegen werden ungerechterweise sterben, so wie Spitzmaus vor einiger Zeit. Das ist nicht fair, aber sich dagegen zu stellen bedeutet Lebensgefahr. Besonders Elster magst du, weil du glaubst ihm seine schlechten Angewohnheiten abgewöhnen zu können und aus ihm einen wundervollen Menschen und guten Soldaten zu machen. Und du verachtest Menschen wie Oberleutnant Kakerlake, der einfach nur faul ist Unwillens sich zu ändern.

Du hast zu Hause einen Partner und zwei Kinder, weil du etwas später als üblich in den Militärdienst eingezogen wurdest. Dir ist vollkommen klar, dass, um das Richtige hier zu tun, du dich und deine Zukunft aufs Spiel setzt. Die eine Möglichkeit dieses Problem zu umgehen wäre es genug von euch – eine kritische Masse – zu haben, die sich einig sind das selbe auszusagen. Du bist eine stolze Person und weigerst dich einen faulen Kompromiss einzugehen. Die wirkliche Wahl ist also der offiziellen Version total zu folgen oder der Wahrheit. Es gibt nichts dazwischen.



# DAS TRIBUNAL

## ZWEI UNSCHULDIGE

Zwei Soldaten aus eurer Einheit – **Gefreiter Elster** und **Unteroffizier Dachs** – werden dem Verbrechen verdächtigt Brot gestohlen zu haben. Das ist eine ernste Anschuldigung, Ihr seid alle hungrig, es gibt eine Unterversorgung mit Proviant. Wenn sie für schuldig befunden werden sollten, werden sie erschossen. Das Problem ist, dass sie unschuldig sind – sie waren mit euch allen zusammen als das Verbrechen begangen wurde. Es war wahrscheinlich ein Major, **Schwein**, der dazu neigt sich Essen zu stehlen und mit Sachen aus der Kaserne zu handeln. Das will aber niemand hören – die meisten Offiziere hier sind korrupt oder verängstigt. Die Sündenböcke werden schuldig befunden und exekutiert, es sei denn es finden sich genügend Leute, die ihre Unschuld bezeugen. Das ist aber extrem gefährlich, du kannst ganz schnell der nächste in der Reihe sein. Was wirst du tun und wie viele andere, die ehrlich sind, brauchst du neben dir, solltest du dich dafür entscheiden die Unschuldigen zu verteidigen?

Das Szenario spielt in der Wartezeit, kurz bevor der erste von euch aufgerufen wird vor einem Militärtribunal auszusagen. Jeder wird den Richtern einzeln gegenüberzutreten ohne zu wissen was die anderen sagen werden. Wenn du etwas erreichen oder sogar dein Leben retten willst, dann ist jetzt der Zeitpunkt zu diskutieren und zu verhandeln.

Keiner der Beschuldigten ist bei euch wirklich beliebt. Elster ist ein Dieb, immer auf der Suche nach guten Geschäften und interessanten Sachen. Er klaut wohl nicht von Freunden, aber jeder andere ist Freiwild. Trotzdem wäre es absurd wenn er für ein Verbrechen getötet würde, das er nicht begangen hat. Dachs wiederum ist ein guter Kerl, ein Veteran. Er hat aber diese lästige Angewohnheit zu nörgeln, was manchen Leuten auf die Nerven geht. Er ist aber ehrlich und verdient es nicht für das Verbrechen eines anderen zu sterben.

## EINE RUHMREICHE NATION, DER DU STOLZ DIENST

Euer Land ist nicht im Krieg und war es schon lange nicht mehr, aber es gibt andauernde Spannungen mit den Nachbarländern. Daher ist der Militärdienst Pflicht und er dauert mehrere Jahre. Es ist keine schöne Zeit – die Offiziere sind grausam, die Unteroffiziere sogar noch mehr und jeder ist sich selbst der Nächste. Leute klauen, betteln und leihen was sie können um den Stress, den permanent knurrenden Magen und die Langeweile zu bekämpfen, die durch die immer wiederkehrende Routine aufkommt. Seine Familie sehen zu können ist ein seltenes Vergnügen.

Eure Einheit ist jetzt seit zwei Jahren zusammen. Euer befehlshabender Offizier ist **Leutnant Kakerlake**, ein fauler Mann mit wenig Ehrgeiz. Assiiert wird er von **Feldwebel Fuchs**, einem fiesem Schläger, der auch euren Trupp anführt. Keiner von beiden ist heute bei euch. Dachs ist wiederum die rechte Hand von Fuchs und seine grantige Art gleicht die Grausamkeit des Feldwebels in gewissem Masse aus. Ihn zu verlieren würde euer aller Leben wohl viel härter machen. Ein anderer Soldat aus eurer Einheit wurde vor kurzem hingerichtet – **Spitzmaus**, die einen Offizier angegriffen hat, der sie versucht hat zu vergewaltigen.

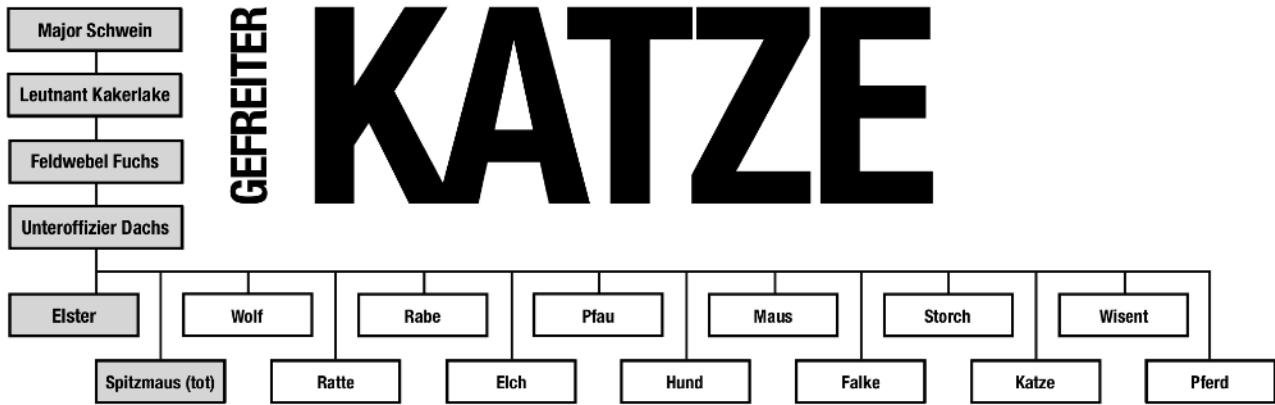
Hier ist in gewisser Weise sowieso alles nur Schwindel. Jeder benutzt Worte wie “Treue”, “Kameradschaft”, “Gerechtigkeit”, “Vaterland” und “soldatische Tugenden” in ehrfürchtigem Ton. Aber nur wenige glauben noch an sie.

## SPIELMECHANIK UND INFORMATION

Es wird keinen Kampf während dieses Spiels geben – jemanden während des Tribunals anzugreifen wird mit sofortiger Erschießung quittiert. Man kann also jemanden am Kragen packen, aber niemanden schlagen. Daher sind dafür keine Spielmechaniken erforderlich.

Wenn Informationen fehlen, können Details der eigenen Charaktergeschichte und der Einheit frei hinzu erfunden werden. Änderungen an beschriebenen Informationen sollten jedoch unterlassen werden.

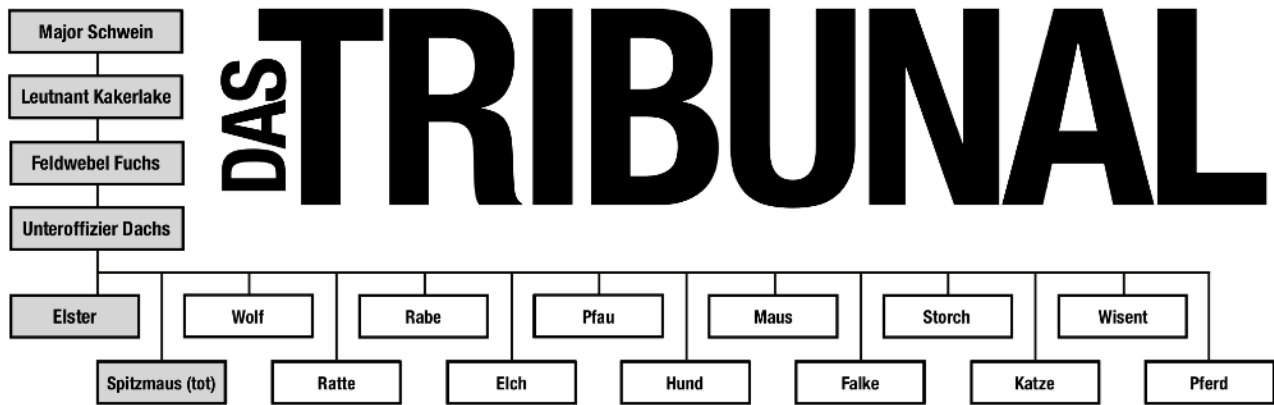
Die Hauptszene sollte ca. 60 Minuten dauern. Davon kann einige Zeit durchaus langweilig sein. Das ist beabsichtigt: Menschen ändern ihre Meinungen am ehesten wenn sie auf etwas Schreckliches warten. Nehmt diesen Moment an – das Szenario handelt davon die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erforschen und das ist nicht immer einfach.



Du magst es nicht hier zu sein, es verletzt dein Grundrecht auf Freiheit. Die Betonung liegt hier auf deinem Recht. Du verstehst, dass die Gesellschaft auf Maschinerien der Ungerechtigkeit, Bürokratie und Unterdrückung aufgebaut ist und akzeptierst das. Aber du verdienst es die Ausnahme zu sein. Deshalb tust du, was dir gefällt, beugst die Regeln hier und da, aber brichst sie nie. Die anderen mögen dich als faul und egoistisch ansehen (was du bist), aber sie sehen auch, dass du ein hervorragender Soldat bist, wenn du in der rechten Laune bist. Im Grunde geht es immer um Motivation und Inspiration – wenn du etwas gerne magst bist du Spitze darin.

Man kann nicht auf dich zählen wenn es darum geht das Richtige zu tun, das weiß jeder. Man kann aber auch nicht auf dich zählen wenn es darum geht das Falsche zu tun und das verwirrt sie. Mit dieser Ungewissheit spielst du, tust dein Bestes den Schlägen der Vorgesetzten zu entgehen und ab und zu zu glänzen, nur um es einigermaßen unterhaltsam zu machen. Wenn dir langweilig ist hackst du auf jemandem wie Maus herum oder versucht jemand anderem Schwierigkeiten einzubrocken. Jeder ist Freiwild für deine Späße, außer dein guter Freund Rabe. Dir hat es besonders Spaß gemacht dem nun verdächtigten Dachs Streiche zu spielen, weil er sich immer so schön darüber moniert hat.

Du bist in verschiedenen Erziehungsheimen aufgewachsen und hast nie richtige Bindungen zu anderen Menschen aufgebaut. Momentan gehst du mit einer Person aus der Kleinstadt, wo du jetzt wohnst, und hoffst das daraus eine echte Partnerschaft erwächst, etwas, was du nie erfahren hast.



# DAS TRIBUNAL

## ZWEI UNSCHULDIGE

Zwei Soldaten aus eurer Einheit – **Gefreiter Elster** und **Unteroffizier Dachs** – werden dem Verbrechen verdächtigt Brot gestohlen zu haben. Das ist eine ernste Anschuldigung, Ihr seid alle hungrig, es gibt eine Unterversorgung mit Proviant. Wenn sie für schuldig befunden werden sollten, werden sie erschossen. Das Problem ist, dass sie unschuldig sind – sie waren mit euch allen zusammen als das Verbrechen begangen wurde. Es war wahrscheinlich ein Major, **Schwein**, der dazu neigt sich Essen zu stehlen und mit Sachen aus der Kaserne zu handeln. Das will aber niemand hören – die meisten Offiziere hier sind korrupt oder verängstigt. Die Sündenböcke werden schuldig befunden und exekutiert, es sei denn es finden sich genügend Leute, die ihre Unschuld bezeugen. Das ist aber extrem gefährlich, du kannst ganz schnell der nächste in der Reihe sein. Was wirst du tun und wie viele andere, die ehrlich sind, brauchst du neben dir, solltest du dich dafür entscheiden die Unschuldigen zu verteidigen?

Das Szenario spielt in der Wartezeit, kurz bevor der erste von euch aufgerufen wird vor einem Militärtribunal auszusagen. Jeder wird den Richtern einzeln gegenüberzutreten ohne zu wissen was die anderen sagen werden. Wenn du etwas erreichen oder sogar dein Leben retten willst, dann ist jetzt der Zeitpunkt zu diskutieren und zu verhandeln.

Keiner der Beschuldigten ist bei euch wirklich beliebt. Elster ist ein Dieb, immer auf der Suche nach guten Geschäften und interessanten Sachen. Er klaut wohl nicht von Freunden, aber jeder andere ist Freiwild. Trotzdem wäre es absurd wenn er für ein Verbrechen getötet würde, das er nicht begangen hat. Dachs wiederum ist ein guter Kerl, ein Veteran. Er hat aber diese lästige Angewohnheit zu nörgeln, was manchen Leuten auf die Nerven geht. Er ist aber ehrlich und verdient es nicht für das Verbrechen eines anderen zu sterben.

## EINE RUHMREICHE NATION, DER DU STOLZ DIENST

Euer Land ist nicht im Krieg und war es schon lange nicht mehr, aber es gibt andauernde Spannungen mit den Nachbarländern. Daher ist der Militärdienst Pflicht und er dauert mehrere Jahre. Es ist keine schöne Zeit – die Offiziere sind grausam, die Unteroffiziere sogar noch mehr und jeder ist sich selbst der Nächste. Leute klauen, betteln und leihen was sie können um den Stress, den permanent knurrenden Magen und die Langeweile zu bekämpfen, die durch die immer wiederkehrende Routine aufkommt. Seine Familie sehen zu können ist ein seltenes Vergnügen.

Eure Einheit ist jetzt seit zwei Jahren zusammen. Euer befehlshabender Offizier ist **Leutnant Kakerlake**, ein fauler Mann mit wenig Ehrgeiz. Assiiert wird er von **Feldwebel Fuchs**, einem fiesem Schläger, der auch euren Trupp anführt. Keiner von beiden ist heute bei euch. Dachs ist wiederum die rechte Hand von Fuchs und seine grantige Art gleicht die Grausamkeit des Feldwebels in gewissem Masse aus. Ihn zu verlieren würde euer aller Leben wohl viel härter machen. Ein anderer Soldat aus eurer Einheit wurde vor kurzem hingerichtet – **Spitzmaus**, die einen Offizier angegriffen hat, der sie versucht hat zu vergewaltigen.

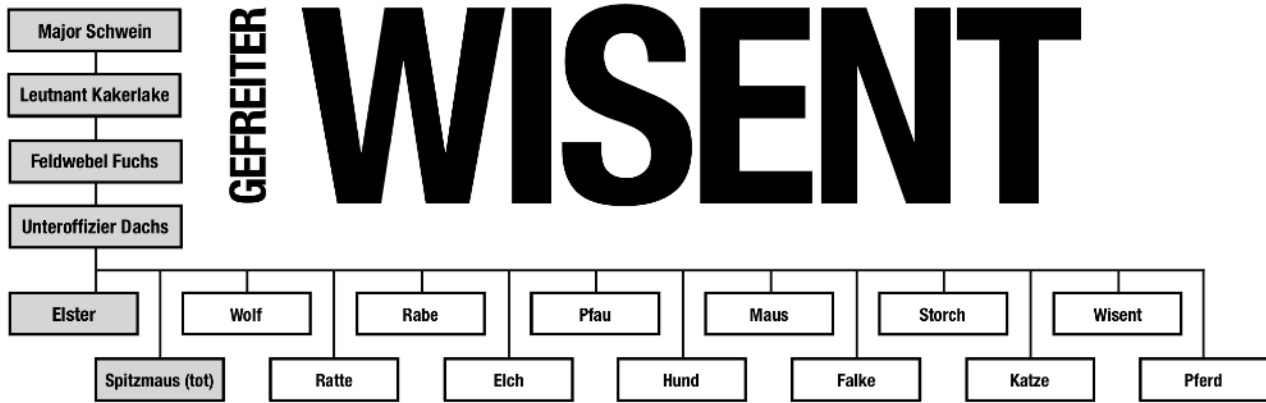
Hier ist in gewisser Weise sowieso alles nur Schwindel. Jeder benutzt Worte wie “Treue”, “Kameradschaft”, “Gerechtigkeit”, “Vaterland” und “soldatische Tugenden” in ehrfürchtigem Ton. Aber nur wenige glauben noch an sie.

## SPIELMECHANIK UND INFORMATION

Es wird keinen Kampf während dieses Spiels geben – jemanden während des Tribunals anzugreifen wird mit sofortiger Erschießung quittiert. Man kann also jemanden am Kragen packen, aber niemanden schlagen. Daher sind dafür keine Spielmechaniken erforderlich.

Wenn Informationen fehlen, können Details der eigenen Charaktergeschichte und der Einheit frei hinzu erfunden werden. Änderungen an beschriebenen Informationen sollten jedoch unterlassen werden.

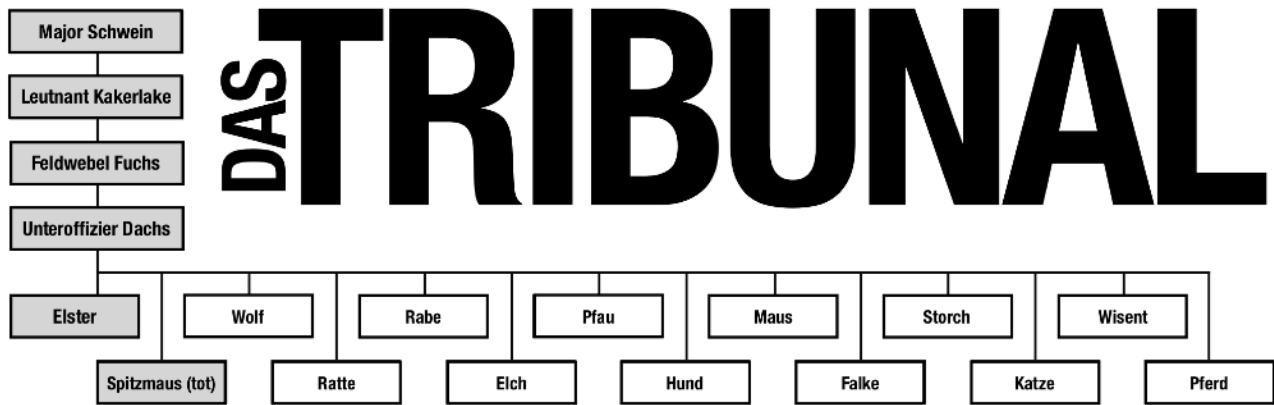
Die Hauptszene sollte ca. 60 Minuten dauern. Davon kann einige Zeit durchaus langweilig sein. Das ist beabsichtigt: Menschen ändern ihre Meinungen am ehesten wenn sie auf etwas Schreckliches warten. Nehmt diesen Moment an – das Szenario handelt davon die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erforschen und das ist nicht immer einfach.



Du bist der klassische Inbegriff eines guten Soldaten. Du kämpfst dich voran, sogar in extrem problematischen und gefährlichen Situationen, weil du darauf zählst, dass deine Stärke, dein Wissen und dein Willen triumphieren. Manche Dinge hauen dich vielleicht um, aber du stehst am Ende immer wieder auf. Das ist dir wichtig, nicht nur für dein Selbstbild, sondern auch, weil es dir wirklich wichtig ist, dass man sich auf dich verlassen kann, komme was wolle. Die Kette mag reißen, aber du bist nie das schwächste Glied.

Du hast allerdings echte Probleme damit, wie die Dinge hier laufen. Die Offiziere sind gierig, faul und inkompetent. Die Unteroffiziere sind wiederum Verbrecher und Sadisten. Du kannst die Befehlskette nicht respektieren und es fängt an, deine Leistungen zu beeinträchtigen. Du willst für deine Truppe da sein, aber nicht für die Leute, die sie befehligen. Und doch weigerst du dich zu versagen.

Du und Spitzmaus hatten eine geheime Beziehung, die durch ihre vollkommen unberechtigte Hinrichtung jäh abgerissen wurde. Dafür hasst du eure Offiziere nur noch mehr, und dieser Schauprozess bringt all deinen Hass an die Oberfläche. Ein Teil von dir will einfach untergehen mit Glanz und Gloria als eine Stimme der Gerechtigkeit, die diese Lügner niemals zum Schweigen bringen können, egal wie sehr sie das glauben mögen. Die anderen hier schauen zu dir auf, und es ist deine Pflicht, ein gutes Beispiel zu geben – sei das ein Beispiel hier zu überleben oder für die Wahrheit einzustehen. Du bist dir nicht sicher, dass beides zusammen geht.



# DAS TRIBUNAL

## ZWEI UNSCHULDIGE

Zwei Soldaten aus eurer Einheit – **Gefreiter Elster** und **Unteroffizier Dachs** – werden dem Verbrechen verdächtigt Brot gestohlen zu haben. Das ist eine ernste Anschuldigung, Ihr seid alle hungrig, es gibt eine Unterversorgung mit Proviant. Wenn sie für schuldig befunden werden sollten, werden sie erschossen. Das Problem ist, dass sie unschuldig sind – sie waren mit euch allen zusammen als das Verbrechen begangen wurde. Es war wahrscheinlich ein Major, **Schwein**, der dazu neigt sich Essen zu stehlen und mit Sachen aus der Kaserne zu handeln. Das will aber niemand hören – die meisten Offiziere hier sind korrupt oder verängstigt. Die Sündenböcke werden schuldig befunden und exekutiert, es sei denn es finden sich genügend Leute, die ihre Unschuld bezeugen. Das ist aber extrem gefährlich, du kannst ganz schnell der nächste in der Reihe sein. Was wirst du tun und wie viele andere, die ehrlich sind, brauchst du neben dir, solltest du dich dafür entscheiden die Unschuldigen zu verteidigen?

Das Szenario spielt in der Wartezeit, kurz bevor der erste von euch aufgerufen wird vor einem Militärtribunal auszusagen. Jeder wird den Richtern einzeln gegenüberzutreten ohne zu wissen was die anderen sagen werden. Wenn du etwas erreichen oder sogar dein Leben retten willst, dann ist jetzt der Zeitpunkt zu diskutieren und zu verhandeln.

Keiner der Beschuldigten ist bei euch wirklich beliebt. Elster ist ein Dieb, immer auf der Suche nach guten Geschäften und interessanten Sachen. Er klaut wohl nicht von Freunden, aber jeder andere ist Freiwild. Trotzdem wäre es absurd wenn er für ein Verbrechen getötet würde, das er nicht begangen hat. Dachs wiederum ist ein guter Kerl, ein Veteran. Er hat aber diese lästige Angewohnheit zu nörgeln, was manchen Leuten auf die Nerven geht. Er ist aber ehrlich und verdient es nicht für das Verbrechen eines anderen zu sterben.

## EINE RUHMREICHE NATION, DER DU STOLZ DIENST

Euer Land ist nicht im Krieg und war es schon lange nicht mehr, aber es gibt andauernde Spannungen mit den Nachbarländern. Daher ist der Militärdienst Pflicht und er dauert mehrere Jahre. Es ist keine schöne Zeit – die Offiziere sind grausam, die Unteroffiziere sogar noch mehr und jeder ist sich selbst der Nächste. Leute klauen, betteln und leihen was sie können um den Stress, den permanent knurrenden Magen und die Langeweile zu bekämpfen, die durch die immer wiederkehrende Routine aufkommt. Seine Familie sehen zu können ist ein seltenes Vergnügen.

Eure Einheit ist jetzt seit zwei Jahren zusammen. Euer befehlshabender Offizier ist **Leutnant Kakerlake**, ein fauler Mann mit wenig Ehrgeiz. Assiiert wird er von **Feldwebel Fuchs**, einem fiesem Schläger, der auch euren Trupp anführt. Keiner von beiden ist heute bei euch. Dachs ist wiederum die rechte Hand von Fuchs und seine grantige Art gleicht die Grausamkeit des Feldwebels in gewissem Masse aus. Ihn zu verlieren würde euer aller Leben wohl viel härter machen. Ein anderer Soldat aus eurer Einheit wurde vor kurzem hingerichtet – **Spitzmaus**, die einen Offizier angegriffen hat, der sie versucht hat zu vergewaltigen.

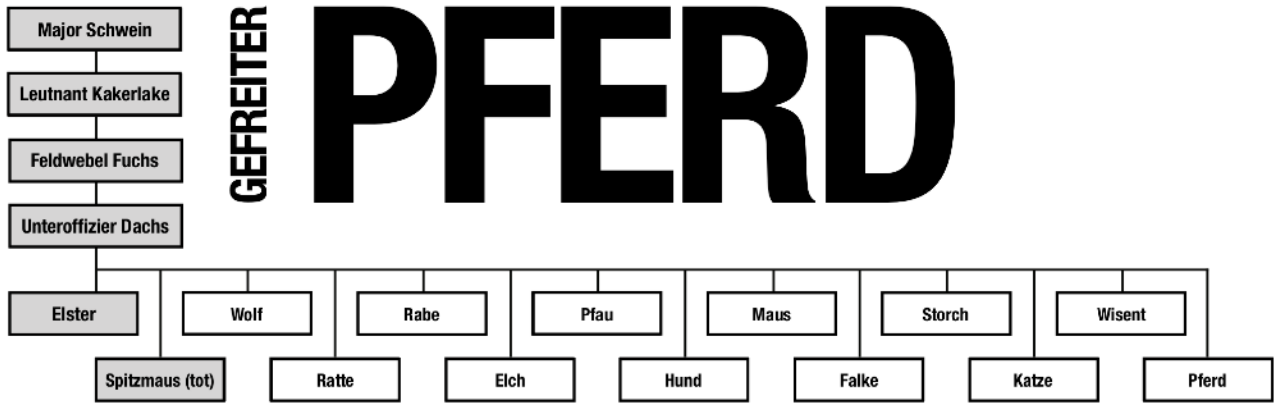
Hier ist in gewisser Weise sowieso alles nur Schwindel. Jeder benutzt Worte wie “Treue”, “Kameradschaft”, “Gerechtigkeit”, “Vaterland” und “soldatische Tugenden” in ehrfürchtigem Ton. Aber nur wenige glauben noch an sie.

## SPIELMECHANIK UND INFORMATION

Es wird keinen Kampf während dieses Spiels geben – jemanden während des Tribunals anzugreifen wird mit sofortiger Erschießung quittiert. Man kann also jemanden am Kragen packen, aber niemanden schlagen. Daher sind dafür keine Spielmechaniken erforderlich.

Wenn Informationen fehlen, können Details der eigenen Charaktergeschichte und der Einheit frei hinzu erfunden werden. Änderungen an beschriebenen Informationen sollten jedoch unterlassen werden.

Die Hauptszene sollte ca. 60 Minuten dauern. Davon kann einige Zeit durchaus langweilig sein. Das ist beabsichtigt: Menschen ändern ihre Meinungen am ehesten wenn sie auf etwas Schreckliches warten. Nehmt diesen Moment an – das Szenario handelt davon die Konsequenzen der eigenen Handlungen zu erforschen und das ist nicht immer einfach.

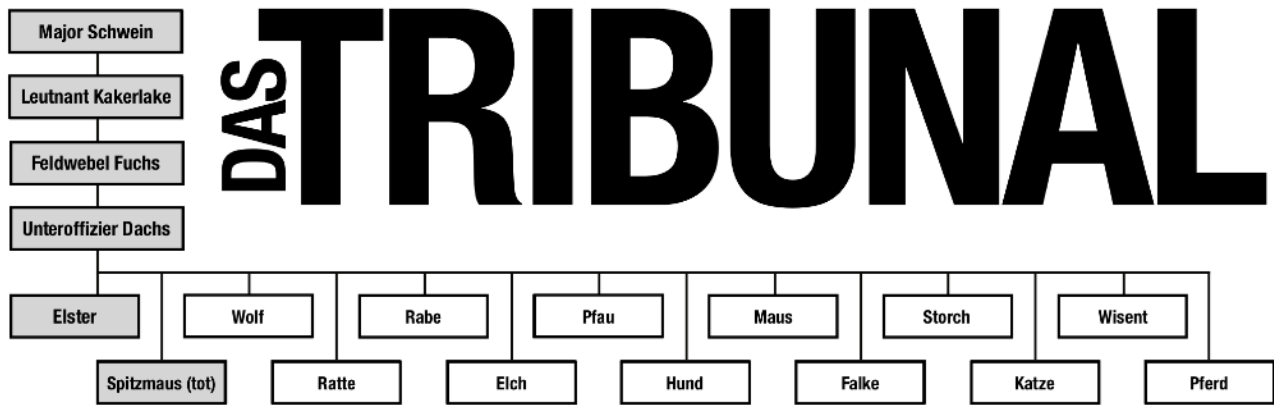


Du bist das sprichwörtliche Arbeitspferd, dem jeder hier vertraut zu funktionieren. Du bist nicht so brilliant im Feld wie manch ein anderer, aber sie wissen, das du niemals müde wirst und nie aufgibst. Du erledigst, was zu tun ist, auch wenn es dir keinen Dank einbringt. Du folgst jedem Befehl, egal wie idiotisch er dir erscheinen mag, weil du daran glaubst, das am Ende ein System wie diese Armeesich selbst organisiert und wieder gerecht wird. Was auch immer für Probleme aktuell existieren, sie können gelöst werden wenn man nur so hart wie möglich daran arbeitet.

Du bist auf einem landwirtschaftlichen Gelände aufgewachsen und hast früh gelernt, das jeder sein eigenes Päckchen tragen muss um große Dinge zu erreichen. Oder sogar kleine Dinge. Du verachtest diejenigen, die nicht für ihr eigenes und anderer Wohl arbeiten wollen, sich aber trotzdem dauernd beschweren. Irgendwann werden sie von Leuten wie dir lernen.

Du bist nun in der Situation wo exakt so ein Haufen fauler Leute, Offiziere obendrein, versuchen ein paar gute Arbeiter zu töten um ihre eigenen Verbrechen zu vertuschen. Das gefällt dir überhaupt nicht. Aber sich dagegen zu stellen wäre riskant und alles gefährden, was du bisher erreicht hast. Du bist dir überhaupt nicht sicher, was das Richtige wäre, deshalb gehst du erst mal auf Nummer Sicher. Ein guter Anführer kann deine Meinung ändern, aber sogar das ist nicht sicher.





Ein partizipatives Szenario über die Mechanismen der Unterdrückung, für 5 bis 12 Spieler. Inspiriert durch Orwell, Krylov, Büchner, Linna und das klassische Gefangenendilemma.

Von J. Tuomas Harviainen. Aus dem Englischen übersetzt von Stefan Deutsch.

## ÜBERBLICK FÜR DIE SPIELLEITUNG

Alle Charaktere in diesem Szenario sind Soldaten in einem namenlosen Land unter einem totalitären Regime. Sie können jederlei Geschlechts sein. Die Zeit kann jetzt oder früher sein. Wenn der Organisator es wünscht, kann das Szenario in einer bestimmten Zeit spielen, es ist aber nicht erforderlich. Alles, was gebraucht wird um das Szenario zu spielen, ist ein Raum oder zwei oder eine Lichtung in einem Wald. Es geht um Menschen, die ein ernstes Thema diskutieren, nicht um Aktion.

## AUFWÄRMÜBUNG

Vor dem Spiel geht durch das Spielgebiet und stellt euch die „typischen“ Eigenschaften eures namensgebenden Tiers vor. Versucht ein Gefühl dafür zu bekommen wie sich diese Person verhält, wer er oder sie ist und wie die Beziehungen zu den anderen Personen hier ist, sowohl als Tiere als auch als Menschen – Kameraden, Ärgernisse, Freunde, Feinde. Die Charaktere sind alle menschlich, aber ihre Ähnlichkeit zu den namensgebenden Tieren ist groß.

## DAS VORSPIEL

Bevor das eigentliche Szenario beginnt wird eine kleine Szene gespielt in der alle Spielercharaktere anwesend sind. Die Offiziere und Unteroffiziere, inklusive Dachs, sind bei einer Besprechung und Elster ist austreten. Versucht herauszuspielen wie eine normale Situation in der Kaserne sich anhört und anfühlt – Rabe wird wahrscheinlich alles kommentieren, Ratte durchsucht seine Sachen und Wolf und Falke hacken wie immer auf Maus herum. Diese Szene sollte nicht länger als 15 Minuten dauern. Versucht einen Standard für den Umgang miteinander in der Truppe zu etablieren damit es sich im eigentlichen Spiel natürlicher anfühlt.

## NACHBESPRECHUNG

Während der Abschlussbesprechung, denkt über die Handlungen eures Charakters nach: Was denkt Ihr hätte er oder sie wirklich getan und vor dem Tribunal ausgesagt? Wodurch wurde das ausgelöst? Welchen Einfluss, wenn überhaupt, hatten andere auf deine Reaktion? Und wie sehr hängt ein ungerechtes System von der Furcht, Bequemlichkeit und Faulheit der Menschen ab?