

# Vor der Schlacht

ein Nano-Game von Lena Richter

## Für 2-6 Spielende

**Spieldauer: ca. 1 Stunde**

**Material: Zettel und Stift**

*In diesem Spiel verkörpert ihr weitgereiste, erfahrene Recken am Abend vor der vermutlich letzten Schlacht, in die sie ziehen werden. Ihr erzählt gemeinsam, wer diese Helden sind, welche Beziehung sie zueinander haben und wie sie trotz ihrer Unterschiede aneinander hängen und sich respektieren.*

### **Schritt 1: Eure Charaktere (Dauer: 10-15 Minuten)**

Einigt euch darauf, in welchem Setting eure letzte Schlacht stattfindet.

Alle Mitspielenden überlegen sich ein Charakterkonzept, das reichlich klischeehaft ist (zum Beispiel der Barbar-Muskelprotz, der weise Magier, die gerissene Schmugglerin, die weltfremde Elfe, der durch und durch logische Androide).

Schreibt euer Konzept in kurzen Worten auf einen Zettel. Der\*die Spielende zu eurer Linken wird sich dann eine Brechung dazu überlegen. Schreibt „aber...“ auf einen zweiten Zettel und ergänzt die Brechung des Klischees („der Barbar-Muskelprotz, aber er liebt Kinder und backt gerne Kekse“, „geschickter und gieriger Dieb, aber er wäre lieber ehrlich, muss aber durch einen Pakt mit einem Dämon stehlen, um nicht von ihm geholt zu werden“ usw.). Gebt danach euren Charakteren einen Namen.

Denkt euch zum Schluss drei kleine Details zu euren Charakteren aus, um sie für euch und die Mitspieler greifbarer zu machen. Das kann ein körperliches Merkmal sein, ein Gegenstand, eine Vorliebe für ein bestimmtes Essen oder Getränk, eine Marotte oder typische Redewendung usw. Schreibt die Details ebenfalls auf einen Zettel und legt ihn vor euch hin.

### **Schritt 2: Die Gegenseite (10-15 Minuten)**

Überlegt euch anschließend gemeinsam, gegen was oder wen eure Helden am nächsten Tag antreten müssen. Benutzt dafür ebenfalls Klischee und Brechung. Es kann eine einzelne Person sein, aber auch eine Gruppierung, eine ganze Armee oder dergleichen.

Auch hier könnt ihr Details ergänzen, beispielsweise könnte reihum jede\*r von euch ein Detail hinzufügen. Damit könnt ihr ausgestalten, warum ihr die Gegenseite so sehr hasst, was sie euch in der Vergangenheit angetan hat, welche Eigenheiten sie hat usw.

Notiert diese Informationen auf einem Zettel und legt ihn in die Mitte.

### **Schritt 3: Der letzte Abend vor der Schlacht (20-30 Minuten)**

Setzt euch gemeinsam um einen Tisch oder anderweitig im Kreis. Eure Charaktere verbringen einen letzten Abend gemeinsam und schwelgen noch einmal in Erinnerungen.

Geht reihum und sprecht über die Person, die die\*der Spieler\*in zu eurer Rechten verkörpert, und etabliert, warum ihr sie am Anfang nicht leiden konntet. Beginnt mit „Weißt du noch, als wir uns kennenlernten“ und erzählt in einigen Sätzen, welchen Konflikt es gab, als ihr euch kennengelernt habt.

Sobald der Konflikt etabliert ist, übernimmt die angesprochene Person und erzählt, wie der Konflikt beigelegt wurde und welches Ereignis die beiden involvierten Charaktere zusammengeschweißt hat. Auch die Details der Charaktere könnt ihr hierbei einbauen.

Wenn ihr einmal um den Tisch herum seid, geht ihr noch ein zweites Mal reihum. Jede\*r Mitspielende kommt noch einmal zu Wort. Was sind eure Ängste und Hoffnungen für den nächsten Tag? Träumt ihr von einem Heldentod? Davon, euch endlich zur Ruhe zu setzen? Wollt ihr noch jemandem eine letzte Botschaft zukommen lassen, einen letzten Wunsch äußern? Jemandem am Tisch eure Liebe gestehen? Tut es – morgen zieht ihr in die letzte Schlacht!

Wenn das Spiel gut läuft und ihr Spaß daran habt, müsst ihr natürlich nicht nach Ablauf der Zeit aufhören zu spielen.

#### ***Und das war's jetzt?***

***Vor der Schlacht*** ist in erster Linie eine Übung darin, Klischees zu brechen und zu überlegen, wie Charaktere trotz ihrer Differenzen einander vertrauen und sich respektieren können. Die Erschaffung der Charaktere und der Antagonisten wird daher vermutlich länger dauern als die eigentliche Spielszene, zumal es ja nicht darum geht, die Schlacht selbst auszuspielen. Wenn ihr noch Zeit habt und ihr gern einen runden Abschluss für eure erdachten Figuren haben wollt, könnt ihr noch einen Epilog anhängen, in dem jede\*r von euch erzählt, wie es seiner Figur in der Schlacht ergangen ist und wie es, falls sie überlebt, danach für sie weitergeht.

#### **Schritt 4: Abschluss (5 Minuten)**

Nach dem Spiel könnt ihr die Gelegenheit benutzen, um zu überlegen, ob es in euren aktuellen Spielrunden vielleicht auch Konflikte gibt, die ihr gern beilegen würdet, und wie ihr das anstellen könntet.

**Die Vollversion dieses Spiels (ergänzt um eine weitere Variante und Würfeltabellen für Setting, Klischee, Brechung und Ereignisse) erscheint im Herbst 2019 bei Feder & Schwert in**

**Roll Inclusive – Diversity und Repräsentation im Rollenspiel.**



**Twitter: @rollinclusive | Verlag: [www.feder-und-schwert.com](http://www.feder-und-schwert.com)**

**Facebook: [www.facebook.com/Roll-Inclusive-Diversity-und-Repräsentation-im-PenPaper-Rollenspiel-508124283003762/](https://www.facebook.com/Roll-Inclusive-Diversity-und-Repräsentation-im-PenPaper-Rollenspiel-508124283003762/)**

*Roll Inclusive* ist ein populärwissenschaftlicher Band zum Thema Diversität und Repräsentation im Pen-and-Paper-Rollenspiel. Er wurde im Februar 2019 über Kickstarter finanziert und beinhaltet auf ca. 320 Seiten 16 Essays, ein Toolkit und weitere Nanogames.