

MAGIE DER SPRACHE

Epic Quest Zusatzmechanik für den Fremdsprachenunterricht

Pen-and-Paper-Rollenspiel lebt von der Kommunikation zwischen den Spielenden. Es motiviert Teilnehmer*innen, miteinander zu sprechen und ihre Ideen in Worte zu fassen. Damit eignet es sich hervorragend, um eine neue Sprache zu lernen. Natürlich können auch ganze Sitzungen in der zu lernenden Fremdsprache gespielt werden, aber gerade für Anfänger*innen kann das eine sehr demotivierende Erfahrung werden, wenn die Sprachkompetenz nicht ausreicht, um die Geschichte zu verstehen.

Mit diesem Zusatzmodul kann jedes Epic Quest Abenteuer um die Fremdsprachen-Dimension erweitert werden, ohne dass Lernende davon überwältigt werden, eine ganze Sitzung auf Englisch, Spanisch, Französisch, Latein oder oder oder spielen zu müssen. Die Anforderungen, die an die Spielenden gestellt werden, finden sich automatisch auf deren Niveau wieder und finden im „sicheren“ Rahmen der Rolle statt, in dem auch mal etwas ausprobiert werden kann, wozu im Regelunterricht vielleicht der Mut fehlt.

Modifikation des Abenteuers

Das Kernstück der Zusatzmechanik ist eine kleine Zusatzregel mit einem narrativen Twist. Das Abenteuer wird ganz normal gespielt, nur sind die Charaktere der Spielenden zusätzlich zu ihren sonstigen Fähigkeiten *magisch begabt*. Das heißt, sie gehören zu den wenigen Auserwählten, die wissen, dass in den Adern unserer Welt uralte Magie fließt, und können diese auch beherrschen – bis zu einem gewissen Grad. In Situationen, in denen sie großer emotionaler oder körperlicher Belastung ausgesetzt sind, gelingt es ihnen manchmal, diese uralte Kraft zu kanalisieren und damit ihren Willen in der Realität zu manifestieren. Dazu nutzen sie die *arkane Sprache*, über Generationen hinweg geheim gehalten und so mächtig, dass bloße Worte die Realität verändern können (das Konzept ist natürlich aus Fantasy-Literatur bekannt, und dürfte vielen Jugendlichen schnell greifbar sein).

Neue Spielmechanik

Im Spiel funktioniert die Mechanik wie folgt (für Stufe 1 funktioniert die Mechanik nicht wirklich, da hier keine Proben stattfinden. Erzählerisch kann sie natürlich trotzdem eingebaut werden):

- Stufe 2: Wenn ein Charakter nicht genug Punkte in einem Attribut hat, kann die spielende Person in der *arkanen Sprache* einen Satz formulieren, wie sie das Problem lösen will („einen Zauber wirken“). Damit kann sie ihr Attribut um einen Punkt erhöhen.
- Stufe 3: Ein Charakter kann bei einer Probe einen Zauber wirken, indem die spielende Person einen Satz in der *arkanen Sprache* formuliert, wie sie das Problem löst. Wenn der Zauber erfolgreich ist (siehe unten), zählt das für die Probe, als hätte sie eine Marke ausgegeben.
- Stufe 4: Wenn eine Probe scheitert (nicht genug Erfolge gewürfelt wurden), kann ein Charakter einen Zauber wirken, indem die spielende Person einen Satz in der *arkanen Sprache* formuliert, wie sie das Problem löst. Anschließend darf sie die Probe mit einem

Würfeln weniger als zuvor wiederholen (immer mindestens ein Würfel), und die Erfolge zum Probeergebnis hinzuaddiert.

Die *arkane Sprache* ist natürlich die Sprache, die gelernt werden soll. Magie ist also ein mächtiges Werkzeug, das aber nie einen Erfolg garantiert. Damit ist sie kein „Ausweg aus allen Situationen“, kann aber in story-technischen Momenten eine neue Chance bieten, was Spielende zum Sprechen anregt.

Natürlich können Zauber auch fehlschlagen, wenn die *arkane Sprache* nicht korrekt verwendet wird. So könnte der Effekt bei Grammatikfehlern oder falscher Betonung einfach verpuffen. Wenn Vokabeln verwechselt werden, die Sätze aber an sich korrekt sind, funktioniert die Magie eben so, wie sie angerufen wurde – was zu interessanten und bestimmt erinnerungswürdigen Situationen führen kann.

Beispiele

Um sich die Idee hinter der Mechanik besser vorstellen zu können, hier ein paar Beispiele, zweimal von erfolgreichen, und einmal von einem weniger erfolgreichen Einsatz von Magie:

Stufe 4:

SL: Um über den Fluss zu springen, musst du eine Probe auf *Stärke – Schwierigkeit 3* bestehen.

S1: Alles klar! Mein Charakter hat Stärke 4. Er nimmt Anlauf, setzt an und – [würfelt 4 Würfel] – Mist, nur zwei Erfolge.

SL: Du verfehlst das Ufer knapp und kannst schon das kalte Nass an deinen Beinen spüren –

S1: Halt! *I grow a pair of great wings and fly over the gap.* [würfelt 3 Würfel für den Zauber]. Zwei weitere Erfolge!

SL: Na gut. Kurz bevor du im reißenden Fluss versinkst, wachsen zwei mächtige Flügel aus deinem Rücken und tragen dich auf die andere Seite.

Stufe 3:

SL: Um die Wache wirksam abzulenken, ist eine Probe auf *Charisma – Schwierigkeit 2* nötig.

S1: Alles klar! [Bezahlt eine Marke] *And I knock over a chair in the back of the room.*

SL: Das funktioniert. Wie durch Zauberhand fällt im hinteren Teil des Raumes ein Stuhl zu Boden, die Wache blickt irritiert in diese Richtung.

Stufe 2:

SL: Wenn du das wütende Tier betäuben willst, ist dazu eine Probe auf *Geschicklichkeit – Schwierigkeit 3* nötig, damit du ihm ausweichen kannst, bis es ermüdet.

S1: Ich habe nur 2 in Geschicklichkeit – *but I make some gift and give it to the animal.* [S1 meint hier eigentlich Gift, also wäre *poison* richtig für den Zauber]

SL: Aus der Luft vor dir erscheint ein riesiges Geschenk aus der Luft. Das Tier ist für einen Moment irritiert, dann tobt es weiter und wird kein bisschen müde.

Viel Spaß beim Spielen!