

Empfehlungen zur Spielweise

Oschenheim e.V.

November 2002

Es gibt mindestens tausend verschiedene Arten, Live-Rollenspiel zu spielen. Viele sind ähnlich und unterscheiden sich nur in Details; andere sind so unterschiedlich, dass man sie nicht gemeinsam unter einen Hut bringen kann. Um Enttäuschungen, die auf solchen unterschiedlichen Einstellungen basieren, möglichst von vornherein zu vermeiden, wird im Folgenden beschrieben, wie Live-Rollenspiel nach dem Prinzip „Du-kannst-was-Du-darstellen-kannst“ (DKWDDK) ablaufen kann.

1 Philosophie

Toleranz, Fairness, Ehrlichkeit und die Bereitschaft, sich so gut wie möglich in das Spiel einzubringen, sind die Säulen auf denen dieses „System“ aufgebaut ist. Die Grundidee der Spielphilosophie ist das „DKWDDK“-Prinzip. Alles muß dargestellt werden. Dies gilt für SCs, NSCs und SL!

Jeder Spieler ist in gewissem Sinne beim „Du-kannst-was-Du-darstellen-kannst-System“ Schiedsrichter und SL für sich und seine Mitspieler. Das heißt, in allen Fällen entscheidet er, ob etwas funktioniert oder nicht.

Grundsätzlich gilt aber das Glaubensprinzip: wenn mein Mitspieler etwas zaubert, glaube ich ihm, dass er diesen Zauber auch benutzen darf. Wenn mein Gegner nach dem 15. Treffer auf die linke Zeigezehe immer noch steht glaube ich ihm, dass er aus gutem Grund noch steht. Auf gar keinen Fall wird irgendeine Aktion unterbrochen, um eine Regeldiskussion zu führen.

2 Charakterwahl

2.1 Allgemeines

Glaubhaft dargestellte Charaktere sind sehr wichtig für diese Spieleinstellung. Das bedeutet schon im Grundansatz, dass man sich gut überlegen sollte, was man sich zutraut, was man darstellen kann und ob man es letzten Endes auch umsetzen kann. Natürlich kann man auch Versuche machen, aber sollten diese doch in einem Rahmen bleiben, so dass der Spielspaß der anderen Spieler durch ein eventuell „mißglücktes Experiment“ nicht verloren geht.

Man sollte sich gut überlegen, was man darstellen kann. Als Anfänger sollte man erst einfachere Konzepte verfolgen. Man kann immer noch später auf andere Konzepte umsteigen oder den Charakter dann in eine Richtung entwickeln, die man dann haben will. Man sollte sich aber nicht übernehmen, da sonst häufig das böse Erwachen kommen kann.

2.2 Das Konzept

Wie erstellt man einen Charakter fürs Live-Rollenspiel, wenn man keine Ahnung von den Regeln hat oder es gar keine gibt?

Eigentlich ist das Prinzip ganz einfach. Stellt euch erstmal ganz grob ein Konzept zusammen.

Was will man mit diesen Charakter machen? Was will man mit ihm Erleben? Soll es eher ein ernster Charakter werden für epische Szenen oder eher ein lustiger Charakter für den comic-relief oder eher ein dramatischer Charakter für romantische und heldenhafte Szenen oder oder oder oder...in der Literatur gibt

es genügend „Charaktertypen/Archetypen“, an denen man das Grundkonzept für seinen eigenen LARP-Charakter erstmal fest machen kann.

Man hält sich dabei an Sachen, die man real am besten darstellen kann und die einem auch leicht fallen. Das gilt nicht nur für Fähigkeiten, sondern auch für Gesinnungen, Charaktereigenarten, Charisma usw. Ein recht lustiger Mensch mit der Neigung zur Blödelei sollte vielleicht nicht unbedingt einen toternsten Priester spielen (auch wenn es durchaus interessant sein kann, das zu tun) - sondern sich eher einen Charakter suchen, der mehr zu seinem Wesen paßt (z.B. einen Gaukler).

Man sollte sich dabei an Sachen halten, die man real kann oder darstellen kann. Man sollte am besten alles, was über einen normalen Menschen, Zwergen, Elfen, Halbling oder so hinausgeht, weglassen. Man sollte auch daran denken, dass die Statur einem eine Schranke erstellt. Mit 1,90 Meter ist es nicht sonderlich glaubhaft einen Zwerg zu spielen. Auch sollte man nicht von Anfang an einen „bösen“ Charakter spielen (die Konsequenzen im Spiel sind für Anfänger im LARP häufig nicht ganz ersichtlich und eingängig und werden meist unterschätzt).

Dann geht es an die Hintergrundstory. Man sollte diese nicht zu kompliziert machen, wenn man seinen Charakter eine Weile spielt, wird die von alleine ziemlich komplex und teils auch wirr. Man sollte sich zur Inspiration folgende Fragen stellen und antworten als ob man der gewünschte Charakter wäre. Dadurch erhält man eine Grundlage, die einem dann das Spielen des Charakters erleichtert. Man braucht nicht zu allen Fragen zu antworten, nur die die sinnvoll erscheinen, und man kann auch eigene Fragen machen.

Je einfacher die Charaktergeschichte ist, desto einfacher ist sie auch rüberzubringen. Versucht man in der Taverne dem belustigten Krieger einen ganzen Roman auf die Nase zu drücken, dann wird der schnell betreten in seinen Methumpen schauen. Schöner ist eine eingängige Geschichte, die von Logik und Realismus inspiriert wurde.

3 Fragenkatalog

Wo komme ich her? Wer hat dort die Macht? Was für eine Kultur ist das? Wie sieht die Magie dort aus? Und die Religionen? Waffen? Leben? Warum ziehe ich durch die Gegend anstatt zuhause im warmen zu sitzen? Wer waren meine Eltern? Waren sie reich, arm, adelig oder sonstwas? Wie und von wem habe ich das Kämpfen gelernt? Wer hat mir die Magie beigebracht? Wie fand ich meinen Glauben? Habe ich auf dem Weg hierher irgendwas besonderes erlebt? Habe ich Gefährten? Wie habe ich die kennengelernt? Wer sind sie? Warum bin ich eigentlich unterwegs? Was habe ich eigentlich für Gründe, mich an seltsamen Orten aufzuhalten und mich mit noch seltsameren Gestalten herumzutreiben?

Und noch mehr Fragen dieser Art; was einem halt so einfällt. Wenn man Gifte, Tränke oder derartiges beherrschen will, sollte man sich die Arbeit machen die Wirkungen und Zusammensetzungen auszuarbeiten. Man sollte dabei immer an die Empfehlung denken, dass die Herstellung aufwendiger werden sollte, je heftiger der Trank wirken soll.

4 Die „Umsetzung“ von alten Charakteren

Das größte Problem beim Konvertieren von altgedienten Recken ist die Tatsache, dass es keine Fertigkeiten gibt. Doch es ist einfacher als man denkt.

Was kann ich denn weiter so spielen wie bisher?

Prinzipiell alles, was einfach darstellbar oder gar direkt getan wird, also Sachen wie Tränke brauen, Kräutersammeln, Kämpfen, Lesen, Schreiben, Feuermachen, Runenlesen und ähnliches. Also eher einfache Sachen.

Und was kann ich dann vergessen?

Nun, da wären erstmal die Sachen, die entweder nicht darstellbar sind, oder das Spiel beim Simulieren zu sehr behindern. Das sind so Sachen wie Fliegen, Riesensprünge und derartiges.

Dann gibt es da noch Fertigkeiten, die das Gleichgewicht zu sehr aus der Bahn werfen, und damit wegfallen. Da wären Dämonen-Charaktere, Halbgötter und andere Superhelden die ersten Abschusskandidaten, logo oder?

Aber auch Fertigkeiten, die logisch nicht so leicht erklärbar sind. Da wären die teilweise so beliebten Kämpferschutzpunkte ganz oben anzuordnen. Sowas gibt es hier nicht mehr. Ein wenig Training ab und zu ist um Einiges nützlicher und wirkungsvoller. Aber auch Regeneration gibt es nur für einige Rassen (Trolle u.ä.), ansonsten habt ihr dafür den Vorteil, nicht zu verbluten. Ähnliches bei Immunitäten.

5 Fähigkeiten

5.1 Darstellung

Jede Handlung und jeder Zustand des Charakters sollte so gut wie möglich rollenspielerisch dargestellt werden. Insbesondere auch simulierte und real unmögliche Handlungen. Ist die Darstellung nicht oder nur mit grösserer Behinderung des Spiels (TimeOut) möglich, sollte diese Handlung im Spiel nicht gemacht werden (z.B. Fliegen).

DKWDDK definiert sich auch dadurch, dass man für die anderen etwas darstellt. Dazu gehören die ausgespielten Treffer (auch wenn man noch soviel Rüstungen und magischen Krimskrams hat) und vielleicht auch mal ein vorzeitiges Umfallen im Kampf, weil der Gegner eben einen sehr guten Schwertstreich gelandet hat. Niemand will hier gewinnen oder der erste sein - es geht immer und vor allem um die Darstellung, um allen eine schöne, stimmige Atmosphäre zu vermitteln.

Eine schlecht (nicht überzeugend) dargestellte Handlung sollte für den ausführenden Charakter als mißglückt und nicht erfolgreich gelten. Die Bewertung ob ausreichend überzeugend dargestellt wurde, liegt bei der SL, den (evtl.) Betroffenen oder der Mehrheit der Anwesenden.

Je größer der Effekt einer simulierten Handlung für einen Charakter sein soll, desto größer sollte der Aufwand/die Länge der spielerischen Darstellung sein (insbesondere Magie).

Das Verkünden von spieltechnischen Informationen über out-time Wege sollte nicht nur vermieden, sondern unterlassen werden. Das gilt insbesondere für das Ausrufen irgendwelcher Punktwerte oder Magieeffekte. Wenn man glaubhaft darstellt, dass man vermehrten Schaden verursacht (oder einen bestimmten Zauber wirkt), dann werden die Mitspieler entsprechend reagieren, ohne dass man irgendwelche Zahlen oder Regelmechanismen brüllt.

Auch sollten jegliche Aktionen, die eine solche out-time Information zwingend erfordern, nicht darstellbar sein.

5.2 Dieben

Unter „Dieben“ ist das spieltechnische Stehlen zu verstehen. Gediebt werden darf nur zum Spiel gehörendes Material, also keine Brieftaschen, Autoschlüssel o.ä. Von den Tischen der Händler darf nicht gediebt werden, es sei denn der betreffende Gegenstand ist besonders gekennzeichnet. Gleiches gilt für die nicht zum Spiel gehörenden Zonen. Ebenso ist das Dieben von tatsächlichen Wertgegenständen (Uhren, Kreditkarten, Euros o.ä.) verboten. Solltet Ihr versehentlich etwas Wertvolles gediebt haben, informiert bitte sofort den Bediebtten.

Ein Verstoß gegen diese Empfehlungen wird als Erfüllung des Straftatbestandes des Diebstahls gesehen und zieht einen sofortigen Ausschluß vom Spiel ohne Rückerstattung des Teilnahmebeitrages sowie die rechtlichen Konsequenzen nach sich.

Wer offensichtlich wertlose Sachen (benutztes Geschirr, schmutzige Socken o.ä.) diebt, macht sich ziemlich lächerlich. Wenn Ihr bewußtlos seid und ausgeraubt werdet, wißt Ihr nicht, wer es war.

Trennt bitte Spieler- vom Charakterwissen.

5.3 Fesseln

Gefesselt wird natürlich nur bei vollster Zustimmung des Opfers. Schließlich soll niemand, der damit Probleme hat, dadurch in seinem Spiel gestört werden. Man sollte in Situationen, in denen das Opfer wirklich in Gefahr geraten könnte, wenn es real gefesselt ist (unwegsames Gelände, alleine im dunklen Keller, zu nahe am Feuer, etc.) die Fesseln so arangieren, dass sich das Opfer jederzeit befreien kann.

Als Charakter kann er sich natürlich nur mit Magie oder überzeugendem Rollenspiel befreien.

6 Kampf

6.1 Sicherheit im Kampf

Keine Schläge gegen Kopf oder Hals, auch bei Helmträgern (Vorsicht bei kleineren Gegnern). Keine Schläge in die Genitalien (Vorsicht bei größeren Gegnern). Kein Zusteichen. Kein waffenloser Kampf. (Es sei denn, er ist abgesprochen oder gestellt)

6.2 Allgemeines

Während des Kampfes sollte man stets darauf achten, dass eine Polsterwaffe häufig nicht so schwer wie das reale Pendant ist - dies sollte fairerweise vom Träger simuliert werden. Gerade wenn seine Hauptwaffe ein unglaublich großer Zweihänder oder ähnliches ist, sollte darauf geachtet werden. Bitte bedenkt trotz alledem: Das „Durchziehen“ der Waffe ist verboten!

Fernkampfaffen sind sehr schreckliche Waffen, durchschlagen sie doch viele Rüstungen. Wer von einer Fernkampfaffe getroffen wird, hat ein Problem. ;-) Armbrust- und Pistolenschützen sollten bitte daran denken, dass das „Laden“ einer Spielwaffe erheblich schneller geht als bei einer realen Waffe. Dies sollte man bitte entsprechend simulieren.

6.3 Rüstung

Die Rüstung sollte nach Möglichkeit aus echtem Material bestehen, um das Ambiente nicht zu stören. Als wichtigstes Kriterium für Fake-Rüstungen sollte die authentische und kunstvolle Ausführung gelten (wenn es Euch gelingt, einen Pullover wie ein echtes Kettenhemd aussehen zu lassen, dann teilt uns das Rezept mit). Schilde sollten aus sicherem und stabilen Material gebaut werden, das auch authentisch wirkt. Am besten geeignet scheinen uns Polsterschilde, die komplett mit Polstermaterial überzogen sind, und so keine Verletzungsgefahr darstellen.

Irgendwann ist auch die beste Rüstung und der beste Schild abgenutzt und unbrauchbar. Sie schützen dann nicht mehr und sollten repariert werden.

6.4 Wunden und Heilung

Eine Verwundung sollte natürlich ausgespielt werden. Vorschriften über die Dauer einer Heilung sind schwer zu machen.

Magische Heilung sollte erst eingesetzt werden, wenn eine Erstversorgung der Wunde stattgefunden hat. Ein gebrochener Knochen sollte z.B. erst einmal auf normale Art gerichtet werden. Die magische Heilung beschleunigt danach nur die natürliche Regeneration.

Die Dauer der Wunden sollte durch den Heiler an die Wunde angepaßt werden, im Endeffekt ist dies aber quasi nur ein „Spielvorschlag“ für den Verwundeten, der dann selbständig mit der Verwundung umgehen kann.

6.5 Mord und Meucheln

Meucheln und Morden sind Künste, die nicht jeder beherrscht. Ein Meuchel- oder Mordanschlag sollte unter Angabe der Gründe der SL gemeldet werden. Diese warnt das Opfer ohne den Namen des Mörders zu nennen vor, damit die Chancengleichheit gewahrt bleibt.

Würden alle Charaktere so paranoid gespielt werden, wie dies in Wirklichkeit in der Spielwelt nötig wäre, wenn Meucheln und Mord quasi an der Tagesordnung stehen würden, würde kein Spiel zustande kommen. Deshalb haben wir uns zu diesem Vorgehen entschlossen. Ein Rollenspiel lebt unserer Meinung nach von der Offenheit der Charaktere.

6.6 Besondere Waffen

Jeder der eine Waffe bei sich trägt, die besonders ist, sollte ihre Besonderheit so bekannt machen, dass er das in-time sagen kann und die Botschaft trotzdem ankommt, was nun mit dieser Waffe los ist (z.B. „Ha, Schurke! Ich strecke euch nieder mit meiner Axt, verzaubert von Toval dem Großen!“). Insbesondere bei Zweikämpfen kann man vor dem ersten Schlag einen Satz in dieser Richtung sagen und braucht es dann im fortlaufenden Kampf nicht zu wiederholen (kann es natürlich aber, da sowas immer nett ist, wenn die Gegner sich nicht nur ein Schwert-, sondern auch ein Wortduell bieten).

7 Magie

7.1 Allgemeines

Magie ist eine der größten Herausforderungen im Live-Rollenspiel. Magie kann natürlich nur simuliert werden, dadurch ist ein Magier angehalten, die Zauber durch Rollenspiel und Schauspiel so darzustellen, dass sie von den Mitspielern angenommen werden und es auch Spaß macht, diese auszuspielen.

Somit entscheidet ein Spieler gewissermaßen selbst, ob er einen Zauber annimmt oder nicht. Der Spielspaß steht im Vordergrund. Grundsätzlich gibt es keine Vorschriften für Zaubersprüche.

Ein Magiekundiger sollte jeden Spruch, den er beherrscht, beliebig oft wirken können. Allerdings sollte eine gewisse Erschöpfung beim Zaubern auftreten. Es kommt auf die Darstellbarkeit des Zaubers an. Der Magier sollte eine entsprechende Vorstellung von Gesten und magischen Formeln bieten. Wichtig ist, dass die Mitspieler begreifen, welche Auswirkungen der Spruch auf sie haben wird (außerdem werden andere Charaktere viel williger mitspielen, wenn ein Magier seine Blitze nicht nur mit einem simplen Fingerschnippen abfeuert). Zaubersprüche sollten ohne out-time Erklärung ausspielbar sein.

Ob ein Zauber gelungen ist, entscheidet das „Opfer“ (sprich, war die Darstellung des Magiers überzeugend). Natürlich ist es angebracht, wenn beide eine gewisse Großzügigkeit an den Tag legen.

7.2 Sicherheit

Wurfgeschosse zur Darstellung sollten mit Bedacht gewählt werden. Generell verboten sind Pulver (Mehl, Salz ect.), ideal sind Reis, Hirse, Erbsen und ähnliches. Auch bitte mit dem Einsatz von Pyrotechnik acht geben. Man sollte hier bitte bedenken, dass es bei den Mitspielern eventuell Asthmatiker, Allergiker etc. gibt.

7.3 Macht

Magie sollte etwas Besonderes sein. Magie verleiht der Fantasywelt, so wie wir es wollen, etwas Mystisches, etwas Geheimnisvolles, etwas Märchenhaftes, etwas Romantisches. Um dies jedoch zu erreichen ist es nötig, dass jeder sich genauestens darüber bewußt sein sollte, dass diese Illusion durch zu häufigen und zu „alltäglichen“ Einsatz von Magie zerstört werden kann und dann etwas sehr Wichtiges, was man doch gerne im Fantasy-LARP hat, verloren geht.

Prinzipiell wird mit dieser Spielphilosophie ein low-power-Niveau bevorzugt, was jedoch nicht bedeutet, dass es keine großen Magier geben soll. Schon allein durch die DKWDDK-Grundeinstellung selektiert sich hier Vieles von vornherein heraus und Magie wird schon allein dadurch zu etwas Besonderem.

Es sollte jeder für sich selbst entscheiden, was nun genau mächtig ist und was nicht. Es gibt hunderte von Möglichkeiten einen Zauber so zu variieren, dass er mehr oder weniger mächtig ist. So ist ein Lähmungszauber vom Prinzip her ein sehr mächtiger Zauber, untersagt er doch dem „Opfer“ sich komplett zu bewegen und es ist absolut hilflos. Dies kann zu aller erst durch eine unterschiedliche Dauer der Lähmung unterschiedliche „Machtstufen“ haben. Auch ist es ein Unterschied, ob der Zauber auf Entfernung wirkt (hierbei ist sehr wichtig, wie weit) oder ob der Zauberer das Opfer berühren muß (sogenannte „Touch-Zauber“).

Ähnlich kann mit allen möglichen anderen Zaubern verfahren werden. Immer im Hinterkopf sollte man jedoch die Spielbalance bedenken und diese immer kritisch prüfen. Ein Magier sollte immer im Kopf folgendes überlegen: Prüfe zuerst kritisch, ob dir die Auswirkungen des Spruches, den man auf andere anwendet, selbst gefallen würde, würde man den Zauber auf einen selbst sprechen. Wichtig dabei: Kann man die Wirkung des Spruchs gut darstellen; ist die Darstellung evtl. peinlich (Verwandlung in einen Frosch); trägt es zur allgemeinen Atmosphäre bei, wenn ich diesen Spruch anwende; ist der Spruch vielleicht zu endgültig für den anderen Spieler oder hat er noch eine Chance, sich von der Verzauberung zu befreien usw.

8 Sonstiges

8.1 Fairness

Jeder Teilnehmer sollte fair gegenüber den anderen Spielern und sich selbst spielen. Wiederholte Unfairness kann zum Ausschluß von der Con führen! Wer unnötig Charaktere meuchelt oder pömpft (Ohnmächtig schlägt) kann nach Ermahnung vom Spielausgeschlossen werden.

Spielerwissen sollte von Charakterwissen getrennt. Dazu gehört das Ignorieren von szenariorelevanten Informationen die zwar der Spieler weiß, sein Charakter aber nicht wissen kann, aber auch das Einbringen von modernen Kenntnissen des Spielers (Physik, Chemie, Biologie, Demokratie ect.) die sein Charakter nicht haben könnte.

Während des Spiels beziehen sich Interaktionen oder Aussagen nur auf andere Charaktere, niemals auf deren Spieler. Reale Probleme zwischen Spielern bitte außerhalb des Spieles austragen.

Nachteilige Situationen eines Charakters (insbesondere auch das „Nichtgelingen“ von simulierten Handlungen) sollten vom Spieler erstmal diskussionslos akzeptiert und daraus entstehende Probleme des gespielten Charakters im Spiel gelöst. Rücksprache mit der SL kann natürlich verübt werden, aber möglichst kurz und Abseits vom Spielgeschehen.

Jeder Teilnehmer sollte die auf der Veranstaltung vom Veranstalter erlassenen Regelungen (Hausordnung ect.) akzeptieren. Wer sich den Regeln widersetzt, sollte von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

Es sollte versucht werden auch andere Spieler am eigenen Spiel teilhaben zu lassen.

Jemand, der auf dem Weg zum Klo oder zur Dusche ist, will in diesem Moment mit Sicherheit nicht spielen. Meuchelangriffe, Räuberaktionen oder ähnliches aggressives Spiel sollten daher unterlassen werden, denn sie wirken allenfalls lächerlich.

Wenn man merkt, dass der Mitspieler ein Problem mit einer bestimmten Szene/Aktion hat, dann sollte diese Aktion unterbrochen und nicht mehr weitergespielt werden. Es ist im Sinne aller Spaß zu haben und daher sollte man nur Szenen/Aktionen mit den Leuten austauschen, die daran Spaß finden. Ein Zwang für gewisse Handlungen/Szenen/Aktionen gibt es nicht.

8.2 Töten

Der Tod eines Charakters ist selten produktiv. Der Charakter ist das „Werkzeug“ des Spielers, in das Spiel einzugreifen. Einem Spieler seinen Charakter zu nehmen ist eine Handlung, die dem Spiel als solchem (=miteinander zu spielen) entgegensteht. Stirbt ein Charakter, so endet für ihn das Spiel. Ausserdem verschwendet

der „Mörder“ eine Möglichkeit, mit seinem „Opfer“ weitere Spielsituationen zu erzeugen, das Spiel zwischen diesen beiden Personen hört einfach auf.

Es gibt mehr als 25097 Möglichkeiten, den Tod eines Charakters durch eine andere, viel kreativere und spielfördernde Handlung zu ersetzen. Warum einen Charakter töten, wenn man ihn auch gefangennehmen kann (der klassische Todes-Ersatz)?

Dennoch gehört der Tod eines Charakter zum Spiel dazu. Den Charaktertod von vornherein zu eliminieren würde viele Aktionen im Spiel ad absurdum führen. Da er aber eine meist mühevoll ausgearbeitete Spielfigur dauerhaft aus dem Spiel verbannt, muss der Charaktertod auf zwingend nötige und hoffentlich seltene Fälle beschränkt bleiben. Ein Charakter, der sich schwachsinnig in eine Horde Kampfords stürzt, muss damit rechnen, umzukommen (obwohl es sogar hier andere Möglichkeiten gibt... *eg*).

Wir haben uns auf zwei Voraussetzungen geeinigt: Erstens sollte die tödliche Situation für den Spieler erkennbar sein. Ein Spieler kann seinen Charakter nicht aus der Gefahr bringen, wenn er nicht weiß, dass es gefährlich ist. Und zweitens sollte jedem Charakter eine sinnvolle Möglichkeit geboten werden, aus einer tödlichen Situation zu entkommen. Es gibt wenig frustrierende Dinge, als in einer Situation umzukommen, für die man selbst gar nichts kann. Siehe hierzu auch den Abschnitt 8.3 „Die Opferregel“.

Zum Thema Tod und Umbringen von Charakteren wird der Artikel „Leben und Sterben lassen“ [2] von Hannes Gnad empfohlen.

8.3 Die Opferregel

Der „Täter“ kann mit seinen Spiel-Handlungen keinen Reaktions-Zwang auf das/die „Opfer“ ausüben. Das „Opfer“ hat einen gewissen Handlungs- und Interpretations-Spielraum, den es ausnutzen darf, kann, und gerne auch soll. Aktionen des „Täters“ besitzen keine Garantie bezüglich Erfolg *und Wirkung*, sondern stellen lediglich ein Angebot an das „Opfer“ dar. Was das „Opfer“ daraus macht ist (in vernünftigen Grenzen) dessen Sache und liegt nicht mehr im Ermessen des „Täters“. Wenn der Magier einen Zauber darstellt und ihn der Bezauberte anders auffasst und (in den Augen des Magiers) „falsch“ ausspielt, so ist das kein Fehler, sondern integraler Bestandteil dieser Spielauffassung. Die schlussendliche Wirkung einer Handlung wird immer von „Täter“ *und* „Opfer“ gemeinsam erzeugt. Das heißt auch: Je genauer der „Täter“ den Effekt seiner Handlung haben möchte, desto eindeutiger bzw. besser muss er seine Handlungen ausführen/beschreiben/darstellen.

8.4 Sicherheit

Der wichtigste Punkt fast ganz am Schluß, damit er sich besonders einprägt.

Sicherheit geht vor Realitätsnähe!

Es darf kein Spieler real physisch oder psychisch gefährdet werden. Nichtgenehmigte Waffen werden von der SL bis Conende einbehalten. In einer Gefahrensituation ist das Spiel durch lautes Rufen von „SPIELSTOPP!“ zu unterbrechen. Niemand bewegt sich von seinem Platz, bis die Situation geklärt und die Gefahr beseitigt wurde.

Jeder Spieler ist für die Sicherheit seiner Handlungen, seine eigene Ausrüstung und die Unversehrtheit fremden Eigentums verantwortlich. Jeder Spieler nimmt Rücksicht auf die körperliche und geistige Unversehrtheit sowie den persönlichen Spielspaß aller anderen Mitspieler.

Allen Vorsichtsmaßnahmen zum Trotz kann auf einem LARP keine hundertprozentige Sicherheit während des ganzen Spieles gewährleistet werden. Bedingt durch Spielgelände, Handlungsverlauf und Spielsituationen ist durchaus mit leichteren Blessuren, Hautabschürfungen oder blauen Flecken zu rechnen. Rücksichtsvolles und überlegtes Spiel helfen aber diese zu vermeiden!

Jeder Spieler darf Aktionen die gegen seine moralischen, ethischen oder religiösen Einstellungen gehen für sich sofort abbrechen. Der Spieler kann Aufgrund von Allergien, Unverträglichkeiten oder Ablehnungen verweigern Tränke oder ähnliches real zu trinken, muß es dann aber halt einfach Ausspielen.

8.5 Fotos

Wer selber Fotos machen will, muß das unauffällig oder so machen, dass es niemanden stört. Umgehängte Fotoausrüstungen stören das Spiel erheblich und bringen vielleicht den einen oder anderen Spieler völlig aus seiner Stimmung. Daher am besten einen kleinen Foto einpacken und unterwegs ein paar Fotos schießen. Für professionelle Fotos macht man mit der gewünschten Gruppe eben einen Termin nach dem eigentlichen Spiel aus (Gruppenfotos, gestellte Szenarios).

8.6 Abschliessend

Codewort um das Spiel zu unterbrechen (nur in Ausnahmefällen und bei Gefahr) ist „SPIELSTOPP“. Es wird 24-Stunden in-time gespielt. Wenn Ihr eine tatsächliche Verletzung habt, ruft nach einem Sanitäter und nicht nach einem Heiler!

Bitte unterlasst Ambientekiller wie Turnschuhe, Jeans, Uhren, Colaflaschen u.ä.. Gleiches sollte auch für Reden über den eigenen Charakter in dritter Person (also quasi out-time-Informationen über ihn an andere weitergeben), Fußballbundesliga, Bundeswehrzeit oder Computer gelten. Wer als Brillenträger Kontaktlinsen hat, sollte diese einsetzen.

Auch wenn viele Raucher immer noch nicht begriffen haben, wie sehr eine lässig im Mund gehaltene Filter-Kippe das Spiel stören kann: Zigaretten aus Tabak und Papierchen zu drehen, den Tabak aus einem Lederbeutel zu entnehmen und statt dem häßlichen BIC-Feuerzeug wenigstens ein schlichtes Zippo zu verwenden ist keine Anstrengung und auch nicht weiter aufwendig. Wenn man dieser Sucht fröhnen will - gut. Aber wenigstens mit Stil.

Sollten Personen auftauchen, die nicht zum Spiel gehören, informiert die SL und/oder verhaltet Euch diesen gegenüber freundlich und informativ falls Fragen bestehen. Denkt daran, dass wir alle auch Botschafter des Live-Rollenspiels sind.

Diskussionen über diese „Empfehlungen für das Spiel“, wird es nicht geben. Immerhin ist es kein „Regelwerk“, sondern eher eine „Empfehlungssammlung für das Spiel, so wie wir es haben wollen“ und wir hoffen, dass Ihr das respektiert. Entweder es wird so gemacht und Ihr akzeptiert es so oder Ihr sucht Euch besser einen anderen Con.

An dieser Stelle empfehlen wir noch in den Genuß von Andreas Fabis' „Snatchet's letzte Worte“^[1] zu kommen, um unsere Spielphilosophie zu verstehen. Eine weitere Collage aus geäußerten Meinungen in Foren und Diskussionen sowie eigenen Erläuterungen hat Holger Göttmann in „DKWDDK - Die Ideen dahinter“^[3] zusammengefasst. Weiterhin empfehlen wir außerdem auch noch einen Blick auf die Seiten der Spoffl-Orga und deren „Real Fantasy“, das ähnlichen Mechanismen unterliegt.

Diese „Regeln“ basieren auf

- dem „Kodex des Spieles“ (der von Volker Riehl, Marcus Ertl, Fabian Sievert, Robert Dierolf und anderen ist und wiederum auf dem „Codex“ von Tobi Putzo basiert),
- den Leges Simplices (Matthias Herfen, Andreas Fabis und andere),
- den Steinsberg DKWDDK-Regeln (Nebellegenden e.V.; Tikon (Habakuk und Co), Jörg Weber, und dem Steinsberg Team Sascha Rheindorf und Co)
- Modifikatoren und Ergänzungen^[4], welche von Christian Buzek, Holger Göttmann, Dimo Myriofytou und Bastian Weber sind
- minimalen Anpassungen für den Oschenheim e.V.

Literatur

[1] Andreas Fabis, SNATCHETS LETZTE WORTE,
<http://mitglied.lycos.de/hgoettmann/conisnatchet.htm>

- [2] Hannes Gnad, LEBEN UND STERBEN LASSEN,
<http://mitglied.lycos.de/hgoettmann/conlebenlassen.htm>
- [3] Holger Göttmann, DKWDDK - DIE IDEEN DAHINTER,
<http://mitglied.lycos.de/hgoettmann/conideen.htm>
- [4] Holger Göttmann et al., SPIELPHILOSOPHIE,
<http://mitglied.lycos.de/hgoettmann/conindex.htm>

Inhaltsverzeichnis

1 Philosophie	1
2 Charakterwahl	1
2.1 Allgemeines	1
2.2 Das Konzept	1
3 Fragenkatalog	2
4 Die „Umsetzung“ von alten Charakteren	2
5 Fähigkeiten	3
5.1 Darstellung	3
5.2 Dieben	3
5.3 Fesseln	4
6 Kampf	4
6.1 Sicherheit im Kampf	4
6.2 Allgemeines	4
6.3 Rüstung	4
6.4 Wunden und Heilung	4
6.5 Mord und Meucheln	5
6.6 Besondere Waffen	5
7 Magie	5
7.1 Allgemeines	5
7.2 Sicherheit	5
7.3 Macht	5
8 Sonstiges	6
8.1 Fairness	6
8.2 Töten	6
8.3 Die Opferregel	7
8.4 Sicherheit	7
8.5 Fotos	8
8.6 Abschliessend	8