

Spielphilosophie - Spielregeln - Spielempfehlungen für Renascentum-Live-Rollenspiele

- Langfassung -

Erblände Landes-Spielleitung

Mai 2004

1 Einleitung

LARP ist nicht gleich LARP. Es gibt sehr viele verschiedene Ansichten davon, wie man unser Hobby betreiben sollte. Diese Ausführungen stellen eine davon dar. Es ist nicht die Beste. Es ist nicht die Schlechteste. Es ist nicht die Neueste.

Aber: Es ist unsere, und wer bei uns spielen will, wird mit ihr leben oder sterben müssen!

Ganz wichtig ist uns: Jeden der folgenden Punkte kann man auch anders sehen. Jedes der folgenden Spielkonzepte kann man auch anders umsetzen. Wir wissen das. Und sicher gibt es gute Gründe dafür, es anders zu sehen und anders zu machen. Es gibt aber auch gute Gründe für unser Vorgehen, insbesondere, weil es **unsere** Vorlieben und Ansprüche an LARP berücksichtigt. Natürlich freuen wir uns, wenn jemandem unser Konzept gefällt und ihm nacheifern will. Gern diskutieren wir auch darüber, warum wir das alles so und nicht anders machen. Aber wir wissen wie gesagt, daß es verschiedene Auffassungen über LARP gibt. Daher wissen wir, daß keine Diskussion jemals zu einem gemeinsamen Konsens führen wird. Wer sich also auf unsere Ideen einlassen will, ist bei uns herzlich willkommen. Wer das nicht will, ... (Satz selbst vervollständigen)!

Auf einen Satz gebracht: Wir spielen auch gern mal anders, aber bei uns wollen wir so spielen!

Noch eine andere Anmerkung ist uns wichtig: Alles, was im Folgenden zu lesen ist, ist selbstverständlich ausschließlich Outtime-Information. Es handelt sich bei den folgenden Ausführungen um Spielphilosophie, Spielregeln, Spielmechanismen und Spielhinweise! Kein Charakter hat von ihnen je gehört!

2 Das Renascentum-System

Es gibt das sogenannte Renascentum-System, das von Henning Bahr entworfen und von ihm in Zusammenarbeit mit anderen weiterentwickelt wurde.

Dieses punktebasierte Fertigkeitensystem kann einem Spieler als optionale Regel zur Gestaltung seines Charakters dienen. Es dient uns als Maßstab für Charaktere aus anderen Punktesystemen, die auf unseren Cons dargestellt werden sollen. Wir verstehen dieses System als "Charakterbaukasten", nach dessen Regeln jeder Spieler seinen Charakter mit punktebasierten Fertigkeiten ausstatten kann. Wir halten diese Möglichkeit für gut, da wir der Meinung sind, daß ein solches, unseren Vorstellungen von Spielbalance entsprechendes punktebasiertes System aus drei Gründen sinnvoll ist:

Zum ersten sind wir der Ansicht, daß ein Punktesystem demjenigen, der es möchte, einen hilfreichen Rahmen für die Darstellung und Entwicklung seines Charakters bieten kann.

Zum zweiten sind wir der Ansicht, daß reine DKWDDK-Spielansätze bei einigen Elementen, die wir im LARP gerne sehen, spielen und nutzen möchten, systembedingt keine ausreichenden Lösungen bereithalten.

Zum dritten stellen viele der Spieler auf unseren Renascentum-Cons Charaktere dar, die auf anderen Punktesystemen basieren. Diese Systeme entsprechen nicht unseren Vorstellungen von Spielbalance. Daher brauchen wir bisweilen einen unseren Vorstellungen entsprechenden Maßstab.

Das Renascentum-System ist als Charakterbaukasten eine Gestaltungshilfe für den Spieler

vor dem Spiel. Wie die Darstellung **im** Spiel unserer Auffassung nach ablaufen sollte, werden die nächsten Abschnitte behandeln.

Wir verstehen dieses System ausdrücklich als in den hier vorgestellten Kontext eingebettet, also als Teil unserer Spielphilosophie. Es ist sicher auch außerhalb dieser Überlegungen nutzbar. Dann müssen aber einige Veränderungen an ihm vorgenommen werden, die bitte mit uns und insbesondere dem Urheber abgesprochen werden.

3 Spielphilosophie

Für dem Spiel auf unseren Cons gibt es drei Regeln, die wiederum auf fünf Prinzipien basieren:

Regel Nr. 1: Gib Dir mit allem, was Du darstellst, Mühe.

Regel Nr. 2: Beantworte und vergelte die Mühe Deines Gegenüber mit eigener Mühe.

Regel Nr. 3: Stelle alles, was Dein Charakter tut oder oder bewußt nicht tut, im Spiel dar.

Wenn jeder Teilnehmer auf unseren Cons - NSC, SC und SL - sich zu jeder Minute des Spiels an diese drei Regeln hält, kann nichts passieren. Denn selbst wenn man der Ansicht ist, eine Aktion wäre nicht gut dargestellt, muß man dennoch davon ausgehen, daß sich der andere gerade Mühe gegeben hat, da er sich ja an Regel Nr. 1 hält. Daher greift Regel Nr. 2 ein. Und weil sich alle an Regel Nr. 3 halten, ist zwangsläufig jede Aktion eine mühe- und liebevoll dargestellte Aktion.

Die Prinzipien, auf denen unser Spiel beruht, werden im folgenden vorgestellt. Es sind das Glaubensprinzip, das Opferprinzip, das Darstellungsprinzip, das Kooperationsprinzip und das Spielleiterprinzip.

3.1 Das Glaubensprinzip

Kurz gesagt enthält das Glaubensprinzip lediglich folgenden Satz: Wenn mein Gegenüber

irgendetwas bei der Darstellung seines Charakters tut oder unterläßt, glaube ich ihm, daß das korrekt ist. Er wird schon seinen Grund für seine Taten haben. Die absolute Todsünde gegen das Glaubensprinzip ist es, das Spiel für eine Outtime-Diskussion über Regeln, Logik oder Ambiente zu unterbrechen. Unproblematisch und erwünscht ist es hingegen, Verwunderung, Abscheu, Zorn oder spontane Freude über das soeben Gesehene im Spiel darzustellen (siehe hierzu auch 3.3).

Das Glaubensprinzip führt auch dazu, daß jeder für die Ausgewogenheit und innere Schlüssigkeit der Darstellung seines Charakters vollständig selbst verantwortlich ist. Da selbst absurdeste Handlungsweisen nach dem Glaubensprinzip zunächst wirksam sind, trägt jeder allein die Verantwortung dafür, daß er seinen Charakter nach den drei Regeln darstellt und die Spielprinzipien beachtet. Das Glaubensprinzip birgt für Regelbeuger und -brecher ein großes Machtpotential. Dieser Verantwortung sollte sich jeder bewußt sein!

Spielbeispiel: Ein schurkischer Räuber wird von einem wackeren Zwergen mit einer Streitaxt in eindrucksvoller Weise am Bein getroffen. Trotzdem stürzt der Räuber nicht zu Boden, sondern holt seinerseits mit seinem Schwert zum Gegenangriff aus. Der Spieler des Zwergen beginnt weder jetzt noch später eine Regeldiskussion über diesen Vorfall, sondern geht (dem Glaubensprinzip folgend) davon aus, daß es für die Widerstandfähigkeit des Räubers schon einen Grund geben wird.

3.2 Das Opferprinzip

Nach dem Opferprinzip entscheidet allein das "Opfer" bzw. der Betroffene einer Spielhandlung, welche Wirkung die betreffende Spielhandlung für den durch sie betroffenen Charakter hat. Diese Entscheidung fällt natürlich der Spieler, nicht der Charakter. Letzterer weiß vom Opferprinzip natürlich nichts.

Das Opferprinzip greift natürlich nur bei solchen Spielhandlungen ein, bei denen es einen Interpretationsspielraum gibt, wie die Handlung auf den Betroffenen wirkt. Gelingt es einem Dieb tatsächlich, einem anderen den Gürtel aus der Hose zu stehlen, oder einem Krieger, seinem Gegner die Waffe zu entreißen, so besteht natürlich kein Spielraum, zu dessen Ausfüllung das Opferprinzip eingreifen könnte. Dieser existiert hingegen bei allen Handlungen, die während des Spiels simuliert werden, wie Magie, Kämpfe, Alchimie oder Heilung. Hierbei sollte natürlich

jedem klar sein, daß dieser Spielraum immer kleiner wird, je deutlicher das Spiel des Handelnden ist. Dennoch hat das Opfer letztlich zu entscheiden, welche von mehreren Möglichkeiten zur Handlung es wählt.

Das Opferprinzip stellt damit eine Art Korrektiv für die absolute Geltung des Glaubensprinzips dar. Im Gegenzug dafür, daß das "Opfer" dem "Täter" seine Handlungen zunächst einmal glaubt, darf es zumindest bei auf sich gerichteten Handlungen selbst entscheiden, wie diese wirken. Damit wird zwischen beiden Darstellern ein Gleichgewicht hergestellt, was die Verantwortung für das Spiel angeht. Denn ebenso wie das Glaubensprinzip birgt auch das Opferprinzip ein großes Mißbrauchspotential. Auch diese Verantwortung sollte jedem bewußt sein!

Spielbeispiel: Als oben genannter Räuber nun nach dem Zwergen schlägt, berührt das lasch geschwungene Schwert kaum dessen Kettenhemd, geschweige denn, daß der Hieb besonders kraftvoll aussah. Der Spieler des Zwergen entscheidet (dem Opferprinzip folgend), daß dieser Treffer ihn nicht weiter berührt, ja noch nicht einmal seine Rüstung beschädigt hat. Dies nimmt der Darsteller des Räubers ohne Zweifel zur Kenntnis.

3.3 Das Darstellungsprinzip

Das Darstellungsprinzip ist im Grunde die Quelle von Regel Nr. 3. Alles was der Charakter im Spiel macht, muß ausgespielt, muß dargestellt werden. Dies gilt umfassend für alle Handlungen, aber auch für Nicht-Handlungen, also Unterlassungen. Outtime-Hinweise auf den Regelkontext bestimmter Handlungen, Eigenschaften von Gegenständen oder ähnliches sind unbedingt zu vermeiden - weil sie verzichtbar sind, wenn man das Darstellungsprinzip berücksichtigt.

Insbesondere muß alles so dargestellt werden, daß der Gegenüber es auch verstehen und darauf reagieren kann. Der Sinn und das Ziel einer Handlung müssen also aus der Darstellung klar hervorgehen, z.B. Zauberformeln, aus denen das Ziel und die Wirkung des Zaubers klar hervorgeht. Nötigenfalls sollte man daher in das Spiel vor oder unmittelbar nach der Aktion einen kurzen Satz der Erklärung einflechten, z.B. "Schurke, ich fege Dich mit meinem Feuerball dahin! <es folgt: unverständliche Zauberformel mit viel Brimborium>".

So kann man z.B. selbst die Immunität gegen Zauberei anders und damit unserer Meinung nach auch besser darstellen, als durch den lapidaren Hinweis "immun". Die Tötung eines anderen kann anders dargestellt werden, als durch den einfachen Hinweis "Todesstoß", wenn man dem Gegner die Waffe nochmals auf die Brust setzt. Das "Spuren lesen" als virtuelle Fertigkeit kann anders dargestellt werden als mit der Frage "Sehe ich eine Spur?". Natürlich ist hierbei Phantasie gefragt, aber das macht für uns LARP aus.

Im Zusammenhang mit dem Glaubensprinzip führt das Darstellungsprinzip dazu, daß keine Outtime-Diskussionen über bestimmte Vorkommnisse entstehen, sondern, daß man auf vermeintliche Unstimmigkeiten in der Darstellung anderer innerhalb des Spiels angemessen reagiert. So mag man beispielsweise darüber verwundert sein, daß der Gegner nach dem achten Treffer aufs Bein immer noch nicht umknickt. Anstatt aber bei der SL, anderen SC oder NSC oder im LARPinfo-Forum zu klagen, könnte man seinen Gegenüber entsetzt anblicken, noch entsetzter auf seine Waffe blicken und dann hektisch-demoralisiert die Flucht ergreifen. Oder aber mit Wutgebrüll auf den Gegner eindringen und ihn auffordern, doch endlich zu sterben. Entweder es gibt wirklich einen guten Grund, oder die andere Person merkt, daß sie eigentlich schon lange mal umfallen mußte. Gleichgültig welche Lösung man wählt, sie war spielförderlich.

Gleiches gilt für das Opferprinzip. Wenn ein "Opfer" einer Spielhandlung aus welchen Gründen auch immer entscheidet, daß eine andere Spielhandlung eine bestimmte oder eben keine Wirkung auf den Charakter hat, muß diese Entscheidung entsprechend dargestellt werden. Einfaches Ignorieren ist kein "Darstellen". Deutliches, überzeichnetes Ignorieren reicht zur Darstellung allerdings aus.

Insofern stellt auch das Darstellungsprinzip ein Regulativ der übrigen Prinzipien dar.

Spielbeispiel: Sehen wir nochmal auf die beiden ersten Situationen. Nach seinem zwar gezielten, aber wirkungslosen Beintreffer gibt der verdatterte Zwerg seine Verwunderung lauthals kund: "Verfluchtes Räuberpack! Kann auch mehr einstecken als früher!" - vielleicht war der Räuber-Darsteller einfach unaufmerksam und stellt daraufhin fest, daß er beim nächsten Treffer reagieren muß. Nach dem Streifschlag des Räubers wiederum ruft er ihm entgegen: "Sollte das ein Schlag sein?" und schwingt nun seinerseits seine Axt, ohne sich weiter um den Treffer zu kümmern - um dem anderen Mitspieler zu zeigen, daß er

den Schlag bemerkt hat, ihn aber nicht zählen will.

Dem Zwergen wird es dann zu bunt mit dem hartnäckigen Räuber. Mit einem Wutschrei und blitzenden Augen schwingt er weit ausholend seine Axt und verkündet: "Jetzt hack ich Dich in Stücke!" - dem Darsteller des Räubers wird klar, daß jeder Schlag nun besonders hart ist. Als die weit geschwungene Axt direkt und unpariert auf den von dickem Leder bedeckten Arm des Räubers "trifft", entscheidet der Darsteller des Räubers, daß dies ein schwerer Treffer ist, gegen den auch die Rüstung nichts hilft, läßt (dem Darstellungsprinzip folgend) mit einem Aufschrei voller Pein sein Schwert fallen, hält schützend seinen Arm und ergibt sich schwer verletzt, während er darüber lamentiert, daß der Zwerg ihm fast den Arm abgeschlagen habe.

Vom Darstellungsprinzip gibt es allerdings dann eine Ausnahme, wenn der Spieler dies ausdrücklich aus ihm wichtigen Gründen wünscht. So darf niemand aufgrund der notwendigen Darstellung im Spiel zu einem Verhalten gezwungen werden, daß er nicht an den Tag legen will oder kann. Dies mag z.B. bei der Einnahme von Tränken der Fall sein, die Alkohol oder Stoffe enthalten, gegen die der Spieler allergisch reagiert. Aber auch religiöse, ethische oder moralische Einstellungen mögen einen Spieler davon abhalten, bestimmte Handlungen (etwa das Küssen eines Fremden) auszuspielen. Der Spieler kann in einer solchen Situation ohne sein Verhalten erklären oder gar rechtfertigen zu müssen, erklären, daß sein Charakter dies und jenes jetzt tue, er aber nicht. Alles, was problemlos dargestellt werden kann, muß aber weiterhin gespielt werden, so daß z.B. der Trank zwar nicht real getrunken, aber seine Auswirkung dargestellt werden muß. Da bereits das Opferprinzip dem Spieler beträchtliche Einflußmöglichkeiten auf sein Spiel einräumt, sollte eine solche reine Intimedarstellung auf die wirklich notwendigen Fälle beschränkt werden. Wenn einer Spieler diese Möglichkeit dennoch wahrnimmt, ist eine Debatte darüber absolut unangebracht!

3.4 Das Kooperationsprinzip

Wir veranstalten LARPs, um mit anderen zusammen ein Wochenende lang Spaß zu haben. Daher erwarten wir auch von unseren Teilnehmern, daß sie LARP als **Miteinander** und nicht als **Gegeneinander** auffassen. Selbst wenn die Charaktere einander als Gegner

gegenüberstehen, sollte unser gemeinsames Ziel sein, eine gute Geschichte zu erzählen.

Dies wollen wir als das Kooperationsprinzip bezeichnen. Es läßt sich im Grunde mit den Sätzen “Denke bei allem, was Du tust, an den Spielspaß des anderen“ und “Deine Spielfreiheit findet ihre Grenze, wo die des anderen beginnt“ umschreiben. Somit begrenzt auch dieses Prinzip alle anderen. Jeder muß sich darüber im klaren sein, daß er mit anderen zusammen ein gemeinsames Hobby gestaltet und die Freizeitnutzung jedes anderen beeinflußt.

Man kann es aber nicht auf Rücksichtnahme beschränken. Das Kooperationsprinzip umfaßt auch die Vereinbarung darüber, daß man die Handlung und die Geschehnisse auf einem Con gemeinsam gestaltet, selbst wenn einzelne Charaktere oder Charaktergruppen verfeindet sein mögen. Dazu gehört auch, eigene Wünsche und Vorstellungen zurückzustecken, den anderen Teilnehmern und der Spielleitung zu vertrauen und sich auf deren Spiel einzulassen. Im Gegenzug machen sie es schließlich genauso.

Spielbeispiel: Als der Zwerg erkennt, daß er seinen Gegner bezwungen hat, ist er so wütend, daß er den garstigen Räuber am liebsten sofort erschlagen würde. Der Spieler des Zwergen besinnt sich aber, daß gemeinsames Spiel beide weiter führt, als ein simpler Todeshieb, läßt seine Axt sinken und schnappt sich die Waffe des Räubers. “So, mein Lieber!” verkündet er. “Jetzt erzähle mir mal, wo ihr Schufte die Prinzessin versteckt haltet! Vielleicht lasse ich Dich dann laufen!” Der Räuber überlegt kurz (er könnte als NSC auf Konfrontationskurs gehen und den wütenden Zwerg weiter provozieren oder versuchen, seinen Charakter glaubwürdiger mit einem gewissen Überlebensdrang darzustellen und so auf das Spielangebot des anderen eingehen) und fängt dann zu jammern an, daß ihn die anderen gezwungen hätten, ein Schuft zu werden. Er würde gerne wieder auf die Seite der Guten wechseln. “Dann arbeitst Du ab jetzt für mich!”, meint der Zwerg daraufhin, von seinem Plan den Räuber zu töten Abstand nehmend (und dem Kooperationsprinzip folgend, wie auch der Darsteller des Räubers). Beide Darsteller haben in Kooperation mehr und weitaus interessanter gespielt und können das immer noch tun, als wenn der Räuber einfach getötet worden wäre.

3.5 Das Spielleiterprinzip

Die Spielleitung hat das letzte Wort. Sie entscheidet abschließend über Erfolg und Mißerfolg von Spielhandlungen. So sehen es die meisten anderen anderen LARPer auch. Warum meinen wir, es in ein eigenes Prinzip einbetten zu müssen?

Zunächst einmal, damit es besser aussieht. Aber vor allem, weil auch die Spielleitung sich unserer Ansicht nach den übrigen Prinzipien beugen muß. Daher wollten wir der Spielleitung einen Platz innerhalb der Spielprinzipien verschaffen, keine außenstehenden oder übergeordneten. Das heißt, daß auch die Spielleitung grundsätzlich den drei Spielregeln und den übrigen vier Spielprinzipien unterworfen ist. Sie ist insbesondere gehalten, alles was geschehen soll, im Spiel darzustellen und muß mit den anderen Teilnehmer kooperieren.

Nur in Ausnahmesituationen darf sich die Spielleitung z.B. über das Glaubens- oder das Opferprinzip hinwegsetzen, wenn es für den Ablauf der Handlung oder das Spiel aller (sozusagen das Gemeinwohl aller Teilnehmer) unerlässlich ist. Dies wird aber nur in Ausnahmefällen geschehen müssen. Das Darstellungsprinzip kann in Ausnahmefällen ebenfalls durch die Spielleitung durchbrochen werden, wenn eine Darstellung im Spiel unmöglich, ein Outtime-Hinweis an die Teilnehmer aber entweder nicht spielstörend wirkt oder für das weitere Spiel dringend nötig ist. So wäre z.B. das Ausbrechen einer Krankheit (z.B. einer ungefährlichen, aber nervtötenden Schuckauf-Epedemie) für die Spielleitung nicht anders darstellbar, als die Betroffenen outtime über die Infektion und die Symptome zu informieren. Ebenso ist kaum darstellbar, wenn die Spielleitung während des Spiels den Spieler besonderes Wissen zukommen lassen will, das ihre Charaktere durch Magie, göttliche Eingebung oder andere nicht darstellbare Wissensquellen erlangt haben.

Die Spielleitung hat also unter den Teilnehmern eine herausgehobene, nicht aber völlig autonome Stellung. Sie vereint die Charakteristika eines Schiedsrichters und eines besonders einflußreichen Teilnehmers der Veranstaltung. Die Spielleitung kann daher eine Handlung lenken, aber nie erzwingen - dies verhindern die übrigen Prinzipien.

Spielbeispiel: Der Zwerg traut seinem neuen Gefährten nicht so recht und bittet daher einen Priester, die Wahrheit des Gesagten mittels eines Mirakel zu überprüfen. Nachdem der Priester die würdevollen Worte gesprochen hat, um von seinem Gott ein Zeichen zu erhalten, flüstert ihm ein Spielleiter nach kurzer Rücksprache mit dem Räuber ins Ohr, daß

er den Eindruck gewönne, der Räuber spräche mit gespaltener Zunge. Natürlich könnte auch der Räuber die Wirkung des Zaubers ausspielen, aber in diesem Fall hat der Priester ja darum gebeten, daß nur ihm die Erkenntnis zuteil wird. Daher ist ein Hinweis der Spielleitung hier durchaus angebracht.

4 Charaktere und ihre Fähigkeiten

Die meisten Charaktere und die meisten ihrer Fähigkeiten lassen sich nach den vorgestellten Richtlinien problemlos auf unseren Cons darstellen. Im Zweifel muß man sich selbst immer fragen: Kann ich das, was ich gerade vorhabe, auch wirklich so darstellen, daß mein Gegenüber versteht, was ich erreichen will?

4.1 Die Charaktererschaffung

Wie jeder Spieler zu seinem Charakter kommt, ist für uns zunächst eher nebensächlich. Ob jemand also seinen Charakter nach einem Punktesystem zusammengebaut hat oder sich seine Fähigkeiten selbst ausgedacht und im Spiel ohne Punkte entwickelt hat, ist völlig sekundär. Wenn allerdings jemand seinen Charakter nur mit Punkten begründet, ist das Weltenwanderer-System in seiner aktuell geltenden Fassung der Maßstab, an dem wir diesen Charakter messen werden. Dabei streichen wir nicht rigoros alles zusammen, sondern prüfen nur, ob das Charakter so mit unseren Vorstellungen übereinstimmt (s.o.).

Viel wichtiger als die regeltechnische Basis des Charakters ist uns das hinter ihm stehende Konzept. Deshalb lassen wir von jedem unserer Teilnehmer einen Infobogen ausfüllen. Die dort aufgeführten Fragen sind solche, von denen wir glauben, daß sie für uns interessant sind. Wenn ein Charakter neu entsteht, weiß man auf einige dieser Fragen vielleicht gar keine Antwort. Die folgenden Fragen sollte man aber über jeden Charakter beantworten können:

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? Wenn ich kämpfen kann, wie und von wem habe ich es 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? Was habe ich eigentlich für Gründe, mich an seltsamen Orten aufzuhalten und mich mit noch seltsameren Gestalten herumzutreiben?

Die Beantwortung dieser Fragen ist nicht als reiner Selbstzweck zu verstehen. Wer sie (und wenn nur für sich selbst) beantworten kann, wird nicht nur eine glaubwürdige Figur verkörpern, sondern findet auch rasch ins Spiel, weil es leichter fällt auf die Umwelt zu reagieren. Insbesondere sollte der Charakter eine grundlegende Motivation besitzen, die sein Handeln bestimmt. Je klarer die Vorstellungen des Spielers von dieser Motivation sind, um so plastischer wird er sie darstellen und mit anderen zur Erreichung seiner Ziele interagieren können.

Wenn der Charakter besondere Fähigkeiten wie Alchimie, die Kenntnis von Giften oder Zaubersprüchen haben soll, muß auch hinter diesen ein Konzept stecken. Man sollte sich deren Zusammensetzung und Wirkung überlegen - und die Relation von Wirkung und Aufwand im Blick behalten.

4.2 Alte Charaktere

Grundsätzlich kann man fast jeden Charakter bei uns spielen, solange man die Grundsätze des Spiels berücksichtigt. Besonders abgehobene Fähigkeiten allerdings, nämlich solche, die den Spielspaß aller mitbetreffen, sind bei uns nur ungern gesehen - selbst wenn der Betreffende sie vielleicht darstellen kann. Wenn also jemand gern den Balg einer durch einen Rehpinscher überraschend begatteten Erzdämonin spielen möchte, kann er das ohne Outtime-Einschränkungen von unserer Seite tun. Wenn er aber zugleich völlig unverwundbar sein will und immun gegen alle Alchimie, lassen wir es ihm selbst dann nicht durchgehen, wenn er sich den Körper mit Eisenplättchen beklebt (neben seiner Echthaar-Rehpinscher-Vollmaske) und sogar Schwefelsäure trinkt, ohne ernsthafte Verdauungsprobleme zu bekommen. Und zwar aus einem einfachen Grund: Weil wir solche Charaktere auf unseren Cons einfach nicht gebrauchen können. Unsere Monster hätten wir gern als NSC.

Im Zweifelsfall kann man davon ausgehen, daß alle im Weltenwanderer-System aufgelisteten Fähigkeiten auch funktionieren. Bei allem anderen kommt es auf die Darstellung an.

4.3 Die Erblände und die Wahl des Charakters

Zu beachten ist bei der Charakterwahl möglicherweise auch der Hintergrund der Renascentum-LARPs, nämlich das Reich Erblände. In Kurzform handelt es sich um einen spätmittelalterlichen Feudalstaat am Rande der Früh-Renaissance. Es gibt eine staatstragende Reichskirche, welche das Monopol auf die gesamte weltanschauliche Bildung der Bevölkerung innehat. Die Kirche lehrt vom Herrn Justhor, der die Welt durch das Himmlische Gesetz und seinen ordnenden Willen erschaffen hat und über sie herrscht, seinen beiden Schwestern, von denen die gelehrige und allwissende Sapiena das Wissen und die Gelehrsamkeit hütet und die Sterblichen vor gefährlichem Wissen bewahrt und die Gütige Mutter und Treue Freundin Amictara den Menschen Freundschaft, Liebe, Treue und Gastlichkeit lehrt, und seinem Sohn Belhor, der als Himmlischer Herold und ehrenvoller Kriegsherr den Willen seines Vaters verkündet und Schutzpatron der Krieger und des ehrenvollen Kampfes ist. Magie ist nach den Lehren der Kirche ein Produkt der Verseuchung der Welt durch den Widersacher und seine Schergen. Daher ist ihre Anwendung nur Magiebegabten mit kirchlicher Lizenz oder erbländischer Ausbildung gestattet. Der Widersacher hat auch die ehemals über Wälder und Tiere gebietende und nunmehr gefallene Schwester des Herrn zum Hochmut verführt, so daß sie die Herrschaft über die Welt erstrebte und nach dem Urteil ihres Bruders, der sie aus dem Himmelreich verbannte, nur noch verbittert über Naturkatastrophen und Krankheiten herrscht.

Irgendeine dieser Lehren anzuzweifeln gilt zumindest als gefährlich, wenn nicht sogar als Ketzerei und Häresie und wird entsprechend geahndet. Es bietet sich also nicht gerade an, mit einem Vertreter der Reichskirche darüber zu diskutieren, ob der Herr nicht möglicherweise eine Inkarnation der Großen Mutter ist (die im übrigen mit der finsternen Gefallenen Schwester assoziiert würde) und ob Magie nicht etwas wirklich Gutes sein könnte - diese Thesen würden eine recht heftige Reaktion hervorrufen. Ein einfacher Bauer würde eventuell gemäßiger, aber furchtsam und möglicherweise mit Denunziantentum reagieren. Insgesamt ist die erbländische Heimatbevölkerung fremden Dingen gegenüber sehr wenig aufgeschlossen. Alle achten zwar die Gebote der Gastfreundschaft, aber die endet spätestens da, wo jemand sich gegen die Gebote des Herrn versündigt oder den Gastfrieden bricht. Auch sind bestimmte Völker, insbesondere Orks, Oger, Dunkelelfen und ähnliche dem gemeinen Volk noch nie begegnet, werden aber normalerweise als schlechthin böse angesehen. Wie der Erbländer auf andere Völker als

Menschen reagiert, hängt von persönlichen Vorlieben und Erfahrungen ab. Das Konzept der Toleranz ist in den Erblanden aber weitgehend unbekannt.

Das bedeutet nicht, daß in den Erblanden alles Magische und Fremde sofort verbrannt wird. Anhänger anderer Religionen werden auch nicht per se verfolgt, vor allem wenn es "rechtschaffene", vielleicht sogar staatstragende Religionen sind. Man sollte als Anhänger solcher Kulte nur seinen Missionierungsdrang stark einschränken und keine Predigten unter den Augen der Reichskirche halten, als Magiebegabter ohne Lizenz nicht zaubern (oder sich keinesfalls erwischen lassen), sich als Fremder nicht zu auffällig verhalten und sich auch im allgemeinen an Recht und Gesetz halten. Wenn es darum geht, zu erläutern, was erlaubt und verboten ist, sind die Autoritäten zumeist sehr mitteilzaam. Diese sollte man vor allem anerkennen - das ist nämlich Gesetz!

5 Erbländische Geschichten - Plots auf Renascentum-LARPs

Bei uns kann es drei verschiedene Arten von Cons geben: solche, mit Plots denen man nicht entkommen kann, solche mit Plots, die man durchaus ignorieren kann, und solche ohne Plots. Die Mittelgruppe kommt am häufigsten vor. Diese Cons sind dann in ihrem Ergebnis völlig davon abhängig, wie die Teilnehmer mit dem angebotenen Szenario umgehen. Unsere NSC sind dabei in vielen Fällen nicht viel mehr als instruierte Spieler, d.h. sie haben zwar bestimmte Handlungsanweisungen, nehmen am aber Plot genauso teil wie alle anderen auch.

Selbst bei ein Plot, der darauf angelegt ist, daß man ihm nicht entkommen kann, wird sich bei uns nie um die Rettung der Welt oder auch nur eines einzelnen Teils der Erblände drehen. Wir möchten mit unseren Geschichten immer auf dem Boden bleiben und nicht in eine "teurer, schneller, härter"-Spirale verfallen. Es kann natürlich passieren, daß die "Gegner" gewinnen, aber dann ist das eine einkalkulierte Variante der Story. Es kann genauso passieren, daß wir ein bestimmtes Ereignis unbedingt wollen. Dann wird es voraussichtlich geschehen, wenn nicht jemand aktiv, kreativ und erfolgreich versucht, es zu verhindern - wir hatten nämlich viel Zeit, uns Ausweichpläne zu überlegen!

Auf unseren Cons gibt es auch grundsätzlich nicht nur eine Story. Es gibt vielleicht eine,

die man als wichtiger oder umfangreicher ansehen könnte als die anderen. Aber in jedem Fall gibt es noch mehr zu tun als den einen Mord aufzuklären, die Schlacht zu gewinnen oder den Verräter am Hof zu entlarven. Vielleicht sind einige dieser Stories klein (aber fein) und spielen sich auf sozialer Ebene ab - in jedem Fall aber bieten sie die Möglichkeit, einen Charakter jenseits von Schlachten und Ritualen zu entfalten.

Die meisten unserer Plots sind auch durchdacht. Die meisten von ihnen reifen monatelang und werden von drei bis vier verschiedenen Leuten verfaßt. Nur weil ein NSC in den Augen der Teilnehmer einen Fehler macht, ist das nicht zwingend Dummheit des NSC oder der SL. Auch wenn Sachverhalte unstimmig oder zweifelhaft erscheinen, hat das möglicherweise seinen Grund. NSCs können auch einfach mal die Unwahrheit sagen, wenn sie einen Grund dazu haben (oder notorische Lügner sind). Wenn sich etwas nicht so entwickelt, wie man es erwartet hätte, hat nicht unbedingt die SL einen Fehler gemacht, sondern es ist ein Teil des Puzzels, das sich Plot nennt.

Es ist auch manchmal hilfreich, sich entweder im Vorfeld oder auf dem Con selbst über Vorkommnisse auf früheren Veranstaltungen zu informieren. Vielleicht haben Geschehnisse von einem vorherigen Renascentum Einfluß auf kommende.

Zuletzt gilt: Um bei uns Spaß zu haben, braucht man keine besonderen Fähigkeiten, keine mächtigen Zaubersprüche und keine "4-magisch-direkt"-Schwerter. Jeder kann zur Lösung gleichermaßen beitragen, dabei sind Punktesummen, Contage und Anzahl der Kämpferschutzpunkte im Grunde völlig unwichtig. Jedes Problem hat verschiedene Lösungsmöglichkeiten, zumeist auch einige ohne Magie und Kampf, manche sind sogar damit gar nicht zu lösen!

6 Spielmechanismen

Natürlich brauchen auch wir auf unseren Cons bestimmte Spielmechanismen. Grundsätzlich gelten die Prinzipien und Regeln aus Punkt 3, aber einige typische Mechanismen haben besondere Regelungen. Grundsätzlich gilt: Punktesysteme stellen ab Spielbeginn keine Begründung mehr für irgendwelche Fähigkeiten dar, weil man sie ja nicht mehr begründen muß

(Glaubensprinzip). Alles muß dargestellt werden (Darstellungsprinzip), die Wirkung wird je nach Situation entweder vom Opfer einer Handlung allein (wenns schnell gehen muß, Opferprinzip) oder von den Beteiligten gemeinsam bestimmt (wenn man Zeit hat, Kooperationsprinzip). Im Zweifel entscheidet die Spielleitung als Schiedsrichter (Spielleiterprinzip).

6.1 Virtuelle Fähigkeiten

Als virtuelle Fähigkeiten wollen wir diejenigen bezeichnen, deren tatsächliche Durchführung entweder tatsächlich nicht möglich oder zu gefährlich ist oder von weiteren Umständen erheblich erschwert wird. In unserer Vorstellung gibt es im Spiel vier virtuelle Fähigkeiten: Alchimie (zu der Tränke, Salben, Elixiere, Gifte und Kräuter gehören), Magie und priesterliche Wunder, Heilung und Schlösser öffnen.

Die Befähigung in den virtuellen Fähigkeiten wird für Spielzwecke in den Kategorien "Anfänger/ungeschult - Lehrling/unerfahren - Geselle/erfahren - Meister/kompetent - Legende/begnadet" gemessen, um eine einfache Handhabbarkeit zu gewährleisten. Jeder muß sich dort in Abstimmung mit dem sonstigen Umfeld selbst einordnen. Die Abstufungen sind zwischen den einzelnen Fähigkeiten nicht vergleichbar und auch nicht bei allen Fähigkeiten gleich wichtig. Generell gilt, daß ein kompetenterer Anwender seine Fähigkeit öfter, sicherer und leichter nutzen kann als ein weniger gut ausgebildeter. Die Spielleitung kann natürlich Informationen auch für Fähigkeiten ausgeben, die nicht ausdrücklich virtuelle Fähigkeiten sind. Aber von jemandem, der einen Meister der Schriftenkunde darstellen möchte, von dem erwarten wir Kenntnisse in diesem Bereich und kein Anfordern von Übersetzungstabellen, ebenso wie wir einen legendären Geschichtenerzähler seltsam finden, der nicht auf dem Weg schonmal ein paar Geschichten aufgeschnappt hat, wenn er sich für ein Land interessiert (sprich: der Spieler informiert sich über ein Land in/durch das er reist) - wo hätte er denn die ganzen Geschichten sonst mal gelernt.

6.1.1 Alchimie, Kräuterkunde, Giftmischerei etc.

Grundsätzlich kann ein Alchimist (Giftmischer/Kräuterkundiger etc.) mit seinen Mixturen eine Vielzahl von Effekten hervorrufen. Je stärker der Effekt, desto größer sollte der Aufwand sein; je fantastischer das Ergebnis, desto außergewöhnlicher die Zutaten - und desto schwerer

sollte man es sich mit dem Auffinden derselben machen.

Kräuter z.B. verfügen in den Erbländen nur über relativ "normale" Wirkungen. Sie können richtig angewandt mächtig sein, aber sie rufen nie übernatürliche Effekte wie Wiederauferstehung oder Verwandlung in eine Maus hervor. Wir bitten im übrigen die Kräuterkundigen, mit der Plünderung realer Pflanzen sehr vorsichtig zu sein und am besten ein oder zwei Stellvertreter einzusammeln und den Rest anders darzustellen. Von umfangreichen Ernten bitten wir im Interesse der Umwelt abzusehen!

Die Trankmischerei folgt nach unserer Vorstellung einem Repräsentationsprinzip. Es geht nicht darum, welche Eigenschaften die verwendeten Stoffe nach den Vorstellungen der Chemie des 3. Jahrtausends auf der Erde haben, sondern welche Aspekte man ihnen zuordnen kann, wenn man sie metaphysisch beurteilt. So wird z.B. Gold durch kaum einen Stoff aufgelöst, demnach wäre es naheliegend, es in eine Schutzpaste zu verarbeiten, die die Haut vor Verätzungen schützt. Auch der Erbländer hat schon bemerkt, daß bestimmte Salze Flüssigkeiten beim Auflösen abkühlen. Man könnte also z.B. Salz in eine Mixtur verarbeiten, die Brandwunden kühlt - außerdem soll Salz auch eine reinigende Wirkung haben und es ist in den Erbländen fürchterlich selten und teuer. Ein Pulver, daß dem Alchimisten die Herrschaft über andere verleiht, sollte aus seinen Haaren oder seinem Blut hergestellt worden sein etc..

Die Wirkung alchemistischer Mixturen stellt sich der Alchimist auf diese Weise zusammen und stellt sie dar, wenn er sie seinem Opfer verabreicht. Dann entscheidet das Opfer, wie sie genau wirkt und beide **Spieler** sind zufrieden (die Wirkung auf die Charaktere mag eine andere sein). Der einzige Unterschied ergibt sich, wenn der Alchimist sein Opfer heimlich vergiften will. Dann muß er ausnahmsweise die Spielleitung informieren, welche die beabsichtigten Auswirkungen dem Opfer mitteilt. Zu Giften ist noch zu bemerken, daß es bei uns praktisch keine sofort, ohne jeden Zeitverzug wirkenden Gifte gibt. Eine gewisse Anlaufzeit hat jedes Gift, je nachdem welche Wirkung es haben soll. Die einzige Ausnahme stellen wohl Säuren, die aber nur entfernt als Gifte zu bezeichnen sind.

6.1.2 Magie und priesterliche Wundertaten

Wie schon zu erkennen ist, sind für uns Magier und Priester etwas grundlegend Unterschiedliches. Die drückt sich aber in erster Linie in der Darstellung ihrer Fähigkeiten aus.

Nur bei Handlungen, die Auswirkung auf andere haben, also dem Opferprinzip zuzuordnen sind, kann es unterschiedliche Interpretationen geben. So mag z.B. selbst der bestausgespielte Beherrschungszauber eines Magiers am eisernen Willen seines Gegners scheitern, während dieser Wille dem Wirken eines Gottes durch seinen Priester nichts entgegenzusetzen hat. Oder ein hartnäckiger Ketzler ist durch einen Priester nicht zu heilen, ein Magier ist dazu aber durchaus in der Lage etc.. Dies ist aber die Entscheidung des "Opfers" (und des Zaubers, weil der Priester den Ketzler vermutlich gar nicht heilen will).

Grundsätzlich gilt: Je mächtiger der Effekt, desto aufwendiger, länger und komplizierter die Zauberei. Grundsätzlich gilt auch: Das Opfer muß aus dem, was der Zaubersende tut, erkennen können, welche Wirkung dessen Handlung auf ihn haben soll, damit es diese Wirkung entsprechend darstellen kann. Je deutlicher und klarer der Zaubersende also darstellt, desto genauer wird die Reaktion des Opfers seinen Erwartungen entsprechen. Das Ausrufen der Wirkungsbezeichnung eines Zaubers ("Feuerball!") am Ende der Zaubershandlungen kann sinnvoll sein, wenn es als Teil der Zaubersformel zu verstehen ist und die Wirkung aus einer in fremder Sprache rezitierten Formel nicht für jedermann verständlich hervorgeht. Besser ist es aber, die Wirkung des Zaubers anders ins Spiel einzuflechten. Diese Magiedarstellung erfordert von beiden Seiten Aufmerksamkeit, Fingerspitzengefühl und Kooperation (womit wir wieder bei den immer geltenden Spielprinzipien wären!).

Die Darstellung von Magie wollen wir aber insoweit lenken, daß es gewisse Mindestanforderungen an die Zaubershandlung gibt - nämlich Richtlinien für ihre Dauer. Grundsätzlich dauert jede Zaubershandlung zumindest so lange, wie ihre Wirkung dauern soll. Zur einfacheren Handhabbarkeit teilen wir die Dauer wiederum in fünf Kategorien ein: *sehr kurz: einige Worte aussprechen (5-10 sec.)* - *kurz: einige Sätze aussprechen (30-60 sec.)* - *mittel: ein Kampf (ca. 5 min)* - *lang: ein normales Essen zubereiten (30-60 min)* - *sehr lang: eine Nacht erholsam schlafen (6+ Std.)*. Zauber, die vom Zaubersenden aufrechterhalten werden, wirken, so lange der Zaubersende parallel nichts anderes macht, als normal zu gehen oder zu sprechen.

Erfahrenere Zauberswirker können die Dauer verkürzen. Ein "Meister" kann sie um eine Stufe, eine "Legende" um zwei Stufen verkürzen (woraus im übrigen folgt, daß nur "Meister" und "Legenden" dauerhaft wirkende Magie erschaffen können). Außerdem ist die Dauer aller Zauber, die auf Lebewesen wirken, um eine Kategorie verkürzt, wenn das Ziel dabei berührt wird.

Diese Angaben sind Richtlinien für die Darstellung von Magie. Sie sind keine Regeln, die man auswendig lernen muß, um die Zeiten mit der Stopuhr abmessen zu können! Es geht um ungefähre Schätzung und die Vermeidung von offensichtlichem Mißverhältnis, wie z.B. eine Fingerschnippen-Körperheilung. Wie oft ein Magiebegabter seine Fähigkeiten anwenden kann, hängt von ihm und seiner Konstitution ab. Häufige wiederholte Anwendung sollte ihn allerdings z.B. erschöpfen (bei Magiern), in Entrückung versetzen (bei Priestern) oder ähnliche Auswirkungen haben.

Diese Richtlinien gelten im vollen Umfang auch für magische Gegenstände und die teilweise so beliebten Foki! Auch bei diesen müßt Ihr einem Gegenüber klarmachen, was nun passiert. Das Zerschneiden eines noch so hübsch bemalten Zahnstochers ist jedenfalls keine verständliche Darstellung für einen Feuerball, einen Wirbelsturm oder eine Versteinigung.

6.1.3 Heilung

Grundsätzlich dauert Heilung lange. Wunden, Krankheiten und Vergiftungen heilen in der Regel nicht von allein, sondern sollten von einem Heilkundigen behandelt werden. Dieser findet bei der Darstellung einer Untersuchung gemeinsam mit dem "Opfer" heraus, welche Wunden es gibt und wie schwer sie sind. Heiler und Patient legen also gemeinsam die Schwere der Verletzung, der Krankheit oder der Vergiftung fest. Auch hier kommt aber zum Tragen, daß das Opfer einer Verletzung durchaus entscheiden kann, nur eine Schramme abbekommen zu haben, die schon von selbst wieder verheilt wird und die keines professionellen Verbandes bedarf (man ehrlich, wer hat jemals bei einem aufgeschlagenen Knie oder einem leichten Schnitt in den Finger einen Arzt konsultiert?).

Dann macht sich der Heiler daran, nach seinen Fähigkeiten den bemitleidenswerten Zustand zu beheben und überlegt sich dabei, wie lange es wohl mit den ihm zur Verfügung stehenden Mittel und Methoden dauern wird, bis die Behandlung Wirkung gezeigt hat. Je nach Kompetenz des Heilers und Schwere des Zustands kann das zwischen einigen Stunden (leichte Prellungen oder Abschürfungen, Halsschmerzen, leichte Übelkeit) und mehreren Tagen (Knochenbrüche, große Verbrennungen, schwere Seuchen, schwerste Vergiftungen) Spielzeit liegen. Der Heiler teilt dem Opfer im Spiel mit, wie lange die Heilung seiner Ansicht nach dauern wird. Das Opfer kann diesen Vorschlag akzeptieren oder nach seinen Vorstellungen verändern, je

nachdem, wie sein Charakter ausgestattet ist. Die Regel sollte aber sein, daß der Behandelnde die Dauer der Heilung bestimmt. Und auch der beste Arzt der Welt kann keinen Knochenbruch in Minuten zusammenflicken!

Es gilt daher nach wie vor der Grundsatz: Heilung dauert lange. Auch durch Magie kann niemand sofort wieder zusammengeflickt werden. Wendet ein Magiebegabter einen Heilzauber an, so macht er wie ein Heiler dem Opfer einen Vorschlag zur (beschleunigten) Heildauer. Hierbei sind die Kategorien zur Dauer von Magie zu beachten. Außerdem wirken Heilzauber immer nur, wenn der Patient vorher ordnungsmäßig behandelt wurde - Heilmagie beschleunigt ausschließlich die natürliche Heilung. Ins-Blaue-hinein-Heilen ist ohnehin unmöglich. Sowohl konventioneller als auch magischer Heiler müssen vorher eine Diagnose des Zustand ihres Patienten erstellen (s.o.). Aber insbesondere schwere und schwerste Verletzungen können durch Magie und Wundertaten in erheblich schnellerer Zeit verheilen, wenn z.B. der Magiekundige den gebrochenen Knochen nach ordentlicher Behandlung magisch beschleunigt verheilen läßt, mag der Verletzte in einigen Stunden oder zumindest am nächsten Tag schon wieder umherlaufen können.

Verheilen Wunden durch Magie, die körperliche Konstitution des Verwundeten oder andere Umstände ohne daß sie ordnungsmäßig versorgt wurden, kann das zu sehr unangenehmen Konsequenzen (Wundbrand, Entzündungen, Blutvergiftung) führen, die der Spieler selbst darstellen sollte.

6.1.4 Schlösser öffnen

Schlösser werden bei uns durch kleine numerierte Kästchen mit verschieden geformten („Schlüssel“-)Löchern dargestellt, in denen sich Halma-Figuren befinden. Auf dem Kästchen befindet sich zum einen die „Identifikations-Nummer“ mit der Zahl des jeweiligen Renascentum und einer Ziffer, zum anderen eine weitere Zahl. Die Bezeichnung eines Schlosses lautet z.B. VI-3/4. Zum Öffnen des Schlosses muß man entweder die passende Schlüsselkarte haben (in diesem Fall VI-3) oder aber die angegebene Zahl Figuren durch das Loch aus dem Kästchen ziehen. Dadurch kann „Schloßknackerfeeling“ aufkommen, ohne daß die Gefahr der Beschädigung besteht. Je nach Erfahrung erhöht oder verringert sich die Menge der zu ziehenden Figuren: Anfänger +2, Lehrling +1, Geselle +-0, Meister -1, Legende -2.

In dem Kästchen befinden sich verschiedenfarbige Figuren. Blaue Figuren zeigen den normalen Fortgang des Öffnens an, bei einer schwarzen ist das Schloß verklemmt und kann nur mit dem richtigen Schlüssel geöffnet werden. Eine rote Figur aber bedeutet, daß das Werkzeug derart verklemmt oder abgebrochen ist, daß das Schloß blockiert ist und repariert werden muß. Um das anzuzeigen, bekommen Schloßknacker von der SL Pappstreifen, von denen einer in das Schloß gesteckt werden muß.

Zwecks Öffnung eines Schlosses müssen Schloßknacker bei uns also Drähte, Pinzetten und ähnliches verschiedenartiges Werkzeug dabei haben, da auch die Form des Schlüssellochs die Schwierigkeit erhöhen kann.

6.2 Kampf

Der Kampf ist vieler Live-Rollenspieler liebstes Kind. Wir sehen ihn nicht als "virtuelle" Fähigkeit an, weil man zur Darstellung eines guten Kämpfers zwangsläufig auch ein gewisses Maß an eigenen realen Fähigkeiten im Umgang mit dem Polsterprügel benötigt.

Bei der Darstellung von Kämpfen ist uns völlig bewußt, daß im Getümmel immer alles schwieriger darzustellen ist. Wir haben aber nicht vor, Massencons mit Riesenschlachten, sondern überschaubare Veranstaltungen zu organisieren, daher müssen unsere Vorstellungen von LARP-Kampf den Anforderungen von Schlachten mit über 100 Beteiligten nicht oder nur bedingt gerecht werden. Außerdem wissen wir, daß auch bei ca. 20 Teilnehmern ein "Schlachtgetümmel" entsteht - und kaum jemand kann unter solchen Umständen, wenn vielleicht noch mehrere auf ihn einschlagen, genau erkennen wer wann wie oft womit getroffen hat. Daher kann der Maßstab für die grundsätzlichen Regeln nicht das wüste Getümmel sein, sondern eher überschaubare Kämpfe, in denen sich auch alle an die Regeln erinnern.

Der Kampf soll bei uns so gestaltet sein: Jeder Treffer wird zunächst ausgespielt. Selbst ein Rüstungstreffer sollte mit irgendeiner Reaktion gekoppelt sein. Vor allem aber auf Treffer gegen ungerüstete Stellen oder durch die Rüstung wird erstmal reagiert. Die Auswirkungen des Treffers bestimmt der Getroffene (Opferprinzip). Dennoch sollte er sich dabei vom gesunden Menschenverstand leiten lassen: Einen voll ausgeschwungenen Axttreffer steckt man nicht so einfach weg - eher taumelt man ein paar Schritte zurück. Das sieht allerdings schon anders aus, wenn die Axt von einem 1,50 m großen, zierlichen Feenwesen gegen einen schwerk gepanzerten 2-

Zentner-Krieger im vollen Lauf geschwungen wird.

Sollte ein Charakter nach seinem Herkunftssystem Kämpferschutzpunkte haben, so interessieren diese während des Spiels nur den betreffenden Spieler. Für diesen können sie ein Maß darstellen, wieviel der Charakter im Kampf aushält. Kämpferschutz, Schutzpunkte etc. bewirken KEIN Ausweichen. Hat ein Charakter keinen Kämpferschutz oder vergleichbare Fertigkeiten, kann er dennoch im Rahmen eines kooperativen Spiels die Zähne zusammenbeißen und weiterkämpfen - wir erinnern uns immer wieder Glaubens-, Opfer- und Kooperationsprinzip.

Rüstung hat keine Punktebewertung, sondern schützt so, wie der Spieler ihre Schutzwirkung einschätzt. Ein Schaden verursachender Treffer durch die Rüstung beschädigt diese auch nicht unbedingt. Ein Kettenhemd mit Unterkleidung z.B. schützt brauchbar gegen Klingenwaffen, gegen die meisten Wuchtwaffen aber eher weniger; ein Dolch ist gegen eine Plattenrüstung nur sinnvoll, wenn der Gegner wehrlos ist oder eine ungerüstete Stelle getroffen wird. Bei einem Treffer entscheidet der getroffene Spieler, ob er durch die Rüstung gegangen ist oder nicht (Opferprinzip) und stellt dies im Spiel dar (Darstellungsprinzip).

Waffen verursachen keine Trefferpunkte, sondern wirken so, wie es ihre Darstellung vermuten läßt. Daher erübrigen sich laut gerufene Punkteansagen. Stakkato-Schläge auf eine Plattenrüstung haben die Auswirkungen eines Trommelwirbels. Wenn eine Waffe besondere Eigenschaften hat, sollte das entsprechend dargestellt werden oder die Waffe entsprechen aussehen. So könnte eine Flammenwaffe mit zahlreichen roten, orangefarbenen und gelben Fäden ausgestattet sein und der Träger könnte ständig laut von der "reinigenden Kraft des Feuers" erzählen, die seiner Waffe innewohnt. Oder der Träger eines mehrfach geweihten Schwertes ruft seinem dämonischen Gegner zahlreiche Verwünschungen im Namen der Götter entgegen, die die Waffe gesegnet haben. Normalsterblichen ist es ohnehin zumeist gleichgültig, ob sie mit einem abgebrochenen Ast oder der "Vierfach geheiligten Keule des Argly" verprügelt werden. Ebenso sollte die Verwendung von Waffengift in das Spiel mit einbezogen werden - sofort wirkende Waffengifte wird es ohnehin nicht geben. Auf dieselbe Art und Weise können auch Schilde gezielt zerstört werden: Indem dem Schildträger dies durch entsprechendes Spiel deutlich gemacht wird.

Es gibt keine Todesstöße. Diese können natürlich dargestellt werden, aber aufgrund des Opferprinzips entscheidet der Spieler grundsätzlich nicht nur selbst, welche Auswirkungen ein

Treffer hat, sondern auch, ob sein Charakter stirbt oder nicht. Gerade bei dem gespielten Tod eines Charakters greifen die unterschiedlichen Prinzipien ineinander. Das Darstellungsprinzip fordert, daß die Spieler ausspielen, daß jemand einen anderen Charakter tötet und dieser stirbt. Das Opferprinzip überläßt die letztendliche Entscheidung immer dem Opfer und das Kooperationsprinzip trägt dafür Sorge, daß weder der eine Spieler dem anderen den Tod seines Charakters gegen dessen erkennbaren Widerstand "aufzwingt", noch der andere das Spiel des anderen einfach ohne Wirkung an sich abprallen läßt. Da gerade dieses Thema ein ziemlich heikles ist, erfordert es von den Teilnehmern besondere Rücksichtnahme. Mit dem Tod einer Spielfigur endet nämlich auch die Möglichkeit, diese weiterhin zu spielen und zu entwickeln, weshalb es für alle Beteiligten sehr viel reizvoller sein kann, wenn der Charakter schwer verwundet überlebt und der Spieler die Gelegenheit hat, den langwierigen Heilungsprozeß oder die Flucht aus der Gefangennahme zu spielen.

6.3 Dieben

Das im Spiel geschehende Wegnehmen irgendwelchen Charaktereigentums ist für manche wie das Kämpfen Salz in der Suppe. Wenn jemand also einem anderen Charakter etwas wegnehmen will, kann er das tun (und sollte sich nicht erwischen lassen).

Es gibt allerdings zwei kleine Ausnahmen von der strengen Darstellungsregel. Zum einen die Beutelschneiderei. Während ein gewöhnlicher Taschendiebsahl tatsächlich durchgeführt werden soll, hätte real durchgeführte Beutelschneiderei nicht nur den Nachteil, daß ein Gegenstand möglicherweise irreparabel beschädigt wird, sondern birgt auch die Gefahr, daß sich die Beteiligten in einem Gerangel an den Schneidewerkzeugen verletzen. Daher reicht es aus, wenn der Beutelschneider an dem Band des abzuschneidenden Beutels einen farbigen Klebestreifen (z.B. aus Isolierband) anbringt und die Spielleitung in Kenntnis setzt. Entweder holt diese den Beutel dann beim Bediebteten ab oder dieser findet den Klebstreifen vor und liefert den Beutel bei der SL ab. Hier ist natürlich Fairness gefragt, denn wenn der Bediebtete den Langfinger nicht wirklich erwisch hat, ist der Beutel eben einfach weg! Dieses Vorgehen funktioniert aber nur bei Beuteln, die auch wirklich mit einem Schnitt abgetrennt werden können.

Eine andere Ausnahme gilt bei der Verwertung der Beute. Spielwährung darf natürlich behalten werden, ebenso wie alle anderen Gegestände, die nicht ersichtlich wirklichen Wert für

den bediebtten Spieler haben. Alle anderen Gegenstände müssen umgehend bei der SL abgeliefert werden. Der Dieb trägt die Verantwortung für die von ihm gediebtten Gegenstände! Die SL trägt sie in eine Liste ein und übergibt dem Dieb einen Platzhalter von ähnlicher Form und Größe wie das Beutestück, der mit einer Nummer versehen ist. Diesen Platzhalter kann der Dieb dann verstecken. Bringt er ihn nach Spielende der SL zurück, bekommt er einen Betrag in der Spielwährung ausbezahlt, den er in der nächsten Siedlung oder Stadt hätte erzielen können. Findet jemand anderes den Platzhalter, kann er sich bei der SL erkundigen, um was es sich handelt und damit nach Belieben verfahren.

7 Sicherheit

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

Sicherheit und Gesundheit gehen 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. Dieselbe Funktion hat eine SL-Trillerpfeife!

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!

8 Abschließende Worte und Danksagungen

Fotografien macht jeder bitte so, daß es niemanden stört und vor allem kaum jemandem auffällt. Wenn Ihr Gruppenbilder o.ä. machen wollt, dann findet Euch am besten nach Spielende nochmal zusammen.

Unterhaltungen über spielfremde Inhalte und Erlebnisse von “damals auf XY-LARP 15“ sind ebenso spielstörend wie billige Plastikfeuerzeuge und die Mitteilung “mein Charakter mußte das machen, denn er ist ein Orkhasser und außerdem rechtschaffen gut“.

Wir bedanken uns bei unseren Freunden vom Oschenheim e.V., die uns mit den “Empfehlungen zur Spielweise“ viele interessante Anregungen und Formulierungen für unsere Regeln beschert haben. Außerdem danken wir ausdrücklich Ralf Hüls, Holger Göttmann, Dimo Myriofytou und Andreas Fabis, die sich mit der Verbreitung und Erläuterung der DKWDDK-Spielweise gerade im Internet viel Arbeit gemacht haben, und vielen anderen, aus deren schriftlichen und verbalen Äußerungen wir ebenfalls viele Ideen für unsere hier vorgestellten Regeln entnommen haben. Allerdings danken wir auch den unzähligen LARPern, mit denen wir sonst schon über Regeln und gutes Spiel diskutiert haben. Danke Euch allen für ausdauernde Diskussionen und interessante Gespräche. Vielleicht gefällt Euch ja, was daraus geworden ist.

Für die Erblände-Landes-Spielleitung

Henning Bahr