

# **Spielphilosophie – Spielregeln – Spielempfehlungen für Renascentum-Live-Rollenspiele**

**- Kurzfassung -**

Erblande Landes-Spielleitung

Mai 2004

## **1 Einleitung**

Achtung: 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. Wer sich fragt, warum das ein oder andere so ist, möge die Langversion studieren, bevor er zu kritisieren beginnt!

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**

Das Renascentum-System dient als Charakterbaukasten als Gestaltungshilfe für den Spieler **vor** dem Spiel. Wie die Darstellung **im** Spiel unserer Auffassung nach ablaufen sollte, werden die nächsten Abschnitte behandeln.

## **3 Spielphilosophie**

**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.**

### **3.1 Das Glaubensprinzip**

Wenn jemand irgendetwas bei der Darstellung seines Charakters tut oder unterläßt, glaubt man ihm, daß das korrekt ist.

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).

### **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.

### **3.3 Das Darstellungsprinzip**

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.

Insbesondere muß alles so dargestellt werden, daß der Gegenüber es auch verstehen und darauf reagieren kann. Nötigenfalls sollte man daher in das Spiel vor oder unmittelbar nach der Aktion einen kurzen Satz der Erklärung einflechten.

Jeder Spieler darf Aktionen, die er mit seinen moralischen, ethischen oder religiösen Einstellungen nicht vereinbaren kann, für sich sofort abbrechen. Jeder Spieler kann ohne Angabe von Gründen verweigern, Tränke oder ähnliches real zu trinken, muß aber deren Wirkung natürlich trotzdem darstellen.

### **3.4 Das Kooperationsprinzip**

Wir erwarten 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 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.

### **3.5 Das Spielleiterprinzip**

Die Spielleitung hat das letzte Wort. Sie entscheidet abschließend über Erfolg und Mißerfolg von Spielhandlungen. Aber auch die Spielleitung ist Spielteilnehmer. Das heißt, daß auch die Spielleitung grundsätzlich den Regeln. 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.

## **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. Viel wichtiger als die regeltechnische Basis des Charakters ist uns das hinter ihm stehende Konzept. 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.

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. Weitere Informationen findet Ihr in der "Langversion" dieser Regeln oder auf der Internet-Seite.

## **5 Erbländische Geschichten – Plots auf Renascentum-LARPs**

Die meisten unserer Geschichten 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.

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. 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.

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. Jeder kann zur Lösung gleichermaßen beitragen. Jedes Problem hat verschiedene Lösungsmöglichkeiten, zumeist auch einige ohne Magie und Kampf, manche sind sogar damit gar nicht zu lösen!

## **6 Spielmechanismen**

### **6.1 Virtuelle Fähigkeiten**

Als virtuelle Fähigkeiten wollen wir diejenigen bezeichnen, deren tatsächliche Durchführung an außerspielischen Problemen scheitert.

Die Befähigung in den virtuellen Fähigkeiten wird für Spielzwecke in den Kategorien “Anfänger/ungeschult – Lehrling/unerfahren – Geselle/erfahren – Meister/kompetent – Legende/begnadet“ gemessen. Jeder muß sich dort in Abstimmung mit dem sonstigen Umfeld selbst einordnen.

Generell gilt, daß ein kompetenterer Anwender seine Fähigkeit öfter, sicherer und leichter nutzen kann als ein weniger gut ausgebildeter.

#### **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 der Aufwand; je fantastischer das Ergebnis, desto außergewöhnlicher die Zutaten.

Kräuter z.B. verfügen in den Erbländen nur über relativ “normale“ Wirkungen. Sie können richtig angewandt mächtig sein, aber sie rufen nie übernatürliche Effekte hervor.

Die Wirkung alchimistischer Mixturen stellt der Alchimist zusammen und stellt sie dar, wenn er sie seinem Opfer verabreicht. Dann entscheidet das Opfer, wie sie genau wirkt. 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.

#### **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.

Grundsätzlich gilt: Je mächtiger der Effekt, desto aufwendiger, länger und komplizierter die Zauberei. Grundsätzlich gilt auch: Das Opfer muß aus dem, was der Zaubernde tut, erkennen können, welche Wirkung dessen Handlung auf ihn haben soll, damit es diese Wirkung entsprechend darstellen kann.

Das Ausrufen der Wirkungsbezeichnung eines Zaubers ("Feuerball!") am Ende der Zauberhandlungen kann sinnvoll sein, wenn es als Teil der Zauberformel zu verstehen ist und die Wirkung aus einer in fremder Sprache rezitierten Formel nicht für jedermann verständlich hervorgeht.

Grundsätzlich dauert jede Zauberhandlung zumindest so lange, wie ihre Wirkung dauern soll.: *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 Zaubernden aufrechterhalten werden, wirken, so lange der Zaubernde parallel nichts anderes macht, als normal zu gehen oder zu sprechen.

Erfahrenere Zauberwirker 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.

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.

### **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.

Je nach Kompetenz des Heilers und Schwere des Zustands kann die Heilung zwischen

einigen Stunden und mehreren Tagen Spielzeit liegen. Die Regel sollte dabei sein, daß der Behandelnde die Dauer der Heilung bestimmt.

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.

Außerdem wirken Heilzauber immer nur, wenn der Patient vorher ordnungsmäßig behandelt wurde – Heilmagie beschleunigt ausschließlich die natürliche Heilung.

Verheilen Wunden, ohne daß sie ordnungsmäßig versorgt wurden, kann das zu sehr unangenehmen Konsequenzen (Wundbrand, Entzündungen, Blutvergiftung) führen.

#### **6.1.4 Schlösser öffnen**

Schlösser werden bei uns Kästchen mit Nummern und verschiedenfarbigen Halma-Figuren dargestellt, aus denen eine erfahrungsabhängige Anzahl Figuren herausgezogen werden müssen. Diese Anzahl ergibt sich aus der Bezeichnung. Aus dem Schloß „VI-3/4“ müßten je nach Erfahrung zwischen zwei und sechs Figuren gezogen werden.

Die Farben haben folgende Bedeutung: *Blau – alles in Ordnung. Schwarz – Schloß verhakt, nur mit Schlüssel zu öffnen. Rot – Werkzeug verklemmt oder abgebrochen, Schloß blockiert.*

## **6.2 Kampf**

Jeder Treffer wird zunächst ausgespielt. Die Auswirkungen des Treffers bestimmt der Getroffene.

Sollte ein Charakter außer Rüstung irgendeine Form von Schutz vor Verletzungen haben seinem Herkunftssystem haben, kann dies ein Maß darstellen, wieviel der Charakter im Kampf aushält. Kämpferschutz, Schutzpunkte etc. bewirken KEIN Ausweichen.

Rüstung schützt so, wie der Spieler ihre Schutzwirkung real einschätzt, also ohne Rückgriff auf Punkte. Bei einem Treffer entscheidet der getroffene Spieler, ob er durch die Rüstung gegangen ist oder nicht und stellt dies im Spiel dar.

Waffen verursachen keine Trefferpunkte, sondern wirken so, wie es ihre Darstellung vermuten läßt. Daher erübrigen sich laut gerufene Punkteansagen.

Wenn eine Waffe oder ein Kämpfer besondere Eigenschaften hat, sollte das entsprechend dargestellt werden oder die Waffe entsprechen aussehen.

Normalsterblichen ist es zumeist gleichgültig, ob sie mit einer normalen oder einer

verzauberten oder gesegneten Waffe verprügelt werden – entsprechende Ansagen sind daher unnötig.

Ebenso sollte die Verwendung von Waffengift in das Spiel mit einbezogen werden – sofort wirkende Waffengifte gibt es ohnehin nicht. Schilde können gezielt zerstört werden, indem dies durch entsprechendes Spiel deutlich gemacht wird.

Es gibt keine Todesstöße. Aufgrund des Opferprinzips entscheidet der Spieler grundsätzlich auch, ob sein Charakter stirbt oder nicht.

### **6.3 Dieben**

Wenn jemand einem anderen Charakter etwas wegnehmen will, kann er das tun (und sollte sich nicht erwischen lassen).

Bei echter Beutelschneiderei reicht es aus, wenn der Dieb an dem Band des abzuschneidenden Beutels einen farbigen Klebestreifen (z.B. aus Isolierband) anbringt und die Spielleitung in Kenntnis setzt. Dieses Vorgehen funktioniert aber nur bei Beuteln, die auch wirklich mit einem Schnitt abgetrennt werden können.

Alle Gegenstände, die Wert für einen anderen Spieler haben könnten, müssen umgehend bei der SL abgeliefert werden. Der Dieb trägt die Verantwortung für die von ihm gediebnen Gegenstände! Die SL übergibt dem Dieb einen Platzhalter von ähnlicher Form und Größe wie das Beutestück. 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.

## **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.

## **8 Abschließende Worte**

Fotografieren 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".

Für die Erblände-Landes-Spielleitung

Henning Bahr