

Wie man ein Erbländer ist (und wie man einer werden kann)

Ein Leitfaden

Erblände Landes-Spielleitung
Januar 2007

1. Einige Worte vorweg

Der folgende Text und die in ihm enthaltenen Anregungen, Anforderungen und Anleitungen richten sich in erster Linie an denjenigen Leser und Larper, welcher sich mit dem Gedanken trägt, als Charakter zukünftig einen Erbländer zu verkörpern. Natürlich ist er auch für denjenigen hilfreich, der erwägt, zum ersten Mal eines unserer Renascentum-Larps zu besuchen, um zu wissen, was ihn dort erwartet. Dabei beschränkt sich dieser Leitfaden auf die Art und Weise der Darstellung der Erblände und ihrer Bewohner und auf die Entwicklung eines Charakters der für die Erblände insoweit typisch ist. Mithin finden sich in diesem Leitfaden nur Ratschläge für die Charaktergestaltung.

Unsere Spielphilosophie, also unsere Vorschläge für ein erquickliches Zusammenspiel zwischen den einzelnen Teilnehmern eines LARPs und die unsere Spielregeln im weiteren Sinne, wird in einem anderen Leitfaden dargelegt, deren Lektüre wir ebenfalls jedem ans Herz legen möchten, der das Zusammenspiel mit uns sucht.

Dieser Leitfaden mag nach der ersten Lektüre zunächst einschränkend wirken. Das ist konzeptionell durchaus gewollt. Die Erblände sind kein „Anything-goes“-Reich. Zwar wollen wir nicht behaupten, in den Erbländen alles anders zu machen als in anderen LARP-Reichen. Aber in einigen Punkten gibt es Einschränkungen des theoretisch Möglichen, deren Natur an anderer Stelle sehr treffend als „Kanalisation“ bezeichnet wurde¹. Dadurch könnte es passieren, daß es LARP-Spieler geben wird, die weder auf unseren Veranstaltungen noch als erbländische Spieler besonders viel Spaß haben werden.

Die Erblände sollen ein in sich zusammenhängender und stimmiger Hintergrund für LARPs und LARP-Charaktere und sein. Sie sind aber aus unserer Sicht noch mehr als nur „Hintergrund“. Wir wollen uns bemühen, die Erblände lebendig wirken zu lassen. Die Erblände bestehen für uns aus mehr als nur einer Handvoll, einem Dutzend oder auch 200 LARP-Charakteren. Das erfordert aber in unseren Augen einen Grundkonsens darüber, was möglich ist und was nicht. Wir haben die Erfahrung gemacht, daß grenzenlose Möglichkeiten den Blick für das Machbare auf der einen Seite eher trüben als schärfen und auf der anderen Seite durch unterschiedliche Vorstellungen und Geschmäcker Konflikte entstehen, die sich durch klare Strukturen im Vorfeld vermeiden lassen.

Aus diesem Grunde entwirft dieser Leitfaden ein Grundgerüst, das in jedem erbländischen Charakter zu finden ist. Dazu machen wir Vorschläge für entsprechende Variationen, die quasi die individuelle Verkleidung an diesem Gerüst darstellen. Damit wollen wir aber nur die grobe Richtung vorgehen, keinesfalls eine endgültige Aufzählung aufstellen. Eine solche könnte auch ein Leitfaden wie dieser nicht bieten.

Insofern legen wir großen Wert darauf, daß jeder, der bei uns einen Charakter spielen möchte, sich bereits im Vorfeld mit uns in Verbindung setzt, damit wir gemeinsam eine Lösung für die

¹ Die Darstellung „Wie werde ich ein Oschenheimer“ des Oschenheim e.V. verwendet diesen Begriff, vgl. ebd. S. 1.
Wir bedanken uns an dieser Stelle für zahlreiche Anregungen für diesen Text.

offengebliebenen Fragen finden können.

Doch zuvor empfehlen wir die Lektüre der weiteren Kapitel, deshalb genug der Vorrede.

2. Das Grundkonzept

Bevor wir uns jedoch um erbländische-typische Eigenheiten des zukünftigen Charakters kümmern, ist es an der Zeit für eine Grundidee, ein einfaches Grundkonzept, das den Charakter gleichsam mit einem Wort umreißt. Dabei gilt für einen erbländischen Charakter zunächst, daß das Konzept umso geeigneter ist, je einfacher dieses Grundkonzept ist. Natürlich ist man geeignet, einen möglichst individuellen und originellen Charakter zu entwerfen. Die meisten LARP-Charaktere buhlen aber geradezu darum, möglichst abgehoben, exotisch und aufsehenerregend zu sein, so daß das Gegenteil schon wieder auffällig ist. Viel wichtiger ist uns aber, daß sich einfache Charaktere auf einem LARP einfacher einfügen als Exoten und damit nicht nur für den Spieler leichter zu handhaben sind, sondern auch den Mitspielern mehr Möglichkeiten zum Spiel bieten. Damit gewinnt das Spiel letztlich für alle. Wir haben die Grundkonzepte zunächst an der Profession des Charakters festgemacht, weil sich durch diese weitgehend seine gesellschaftliche Stellung begründet und damit auch die Anforderungen, die in einer Gesellschaft wie den Erbländen an eine Person gestellt werden. Dabei sagen die Grundkonzepte jedoch nichts über die „Wichtigkeit“ einer Figur für das Spielgeschehen aus. Dazu später noch ein paar Anmerkungen.

Typische Grundkonzepte sind daher:

- Handwerker; Gelehrte; Tagelöhner; Händler; Spielleute; Bauern;

Weniger typische Grundkonzepte sind:

- Priester; Magier; Kämpfer; Beutelschneider

Besondere Grundkonzepte sind:

- Ritter; Hofschranzen; Adlige; Angehöriger anderer Rassen (Zwerge, Elfen, Halblinge) und Volksgruppen (Adlanthorin)

Diesen Grundkonzepten ist gemein, daß sie sich in den Erbländen allesamt verwirklichen lassen. Allerdings sind die individuellen Anforderungen an die jeweiligen Grundkonzepte unterschiedlich hoch. **Gerade LARP-Einsteigern und Neulingen in den Erbländen legen wir daher ein typisches Grundkonzept ans Herz.** Als tragende Überlegung bei der Wahl eines Grundkonzeptes sollte sowohl die Darstellbarkeit im Spiel als auch die eigene Befähigung zur Verkörperung der Rolle stehen. Anders als im Pen & Paper, bei dem sich Erscheinungsbild und Ausstattung einer Spielfigur beliebig gestalten lassen, wird ein LARP-Charakter in gewisser Weise durch den Spieler definiert, der ihn verkörpert. Dazu gehört natürlich das körperliche Erscheinungsbild ebenso wie die verwendete Gewandung und Ausrüstung. Ziel einer jeder Darstellung sollte es sein, daß der Charakter möglichst glaubwürdig wirkt. Deshalb ist es gerade bei der Wahl des Grundkonzeptes wichtig, sich genau Gedanken über die eigenen Möglichkeiten der Darstellung zu machen, um spätere frustrierende Spielmomente vermeiden zu können. So verführerisch es auch sein mag, einen einflußreichen Charakter zu spielen, so enttäuschend kann eben auch ein Mißlingen der erwünschten Darstellung sein.

Der Schwerpunkt auf unseren Larps hat sich inzwischen von den „üblichen“ Abenteuer-Plots, die darauf ausgerichtet sind, insbesondere Magiern, Kämpfern und Heilern Aufgaben zu bieten, hinzu der von uns sogenannten „social fantasy“ verschoben. Bei diesem Konzept ist die Charakterklasse im Grunde genommen zweitrangig, weil es im Spiel vielmehr darum geht, sich in einer sozialen Gemeinschaft zu bewegen, in dieser Konflikte auszutragen und zu bewältigen. Es bedeutet aber auch, daß sich die Handlung mehr an den einzelnen Charakteren orientiert, bestenfalls sogar von

ihnen ausgeht. Zwar wird es auch weiterhin Handlung geben, die sich durch das Umfeld ergibt, das wir bespielen, aber diese Handlung wird weniger dominant und umfassend sein als es auf den meisten anderen Abenteuer-Larps der Fall ist. Und auch die Lösung dieser Probleme wird sich eher durch Nachdenken finden lassen als durch den Einsatz bestimmter Fertigkeiten und Mitteln.

Wir legen daher jedem Mitspieler ein Grundkonzept ans Herz, das eine möglichst breite Möglichkeit gewährt, mit anderen Mitspielern ins Spiel zu kommen. Je höher aber ein Charakter in der erbländischen Gesellschaft steht und je außergewöhnlicher sein Erscheinen ist, desto eingeschränkter sind auch seine Möglichkeiten, da er in bestimmten Situationen auf eine bestimmte Weise reagieren muss, weil die Gesellschaft das von ihm erwartet. Verhält er sich anders, schadet das möglicherweise seinem Ansehen. So wird ein Baron, dem man auf diversen Larps schon einmal über den Weg laufen kann, nicht mit dem Volk verkehren, sondern dies seine Bediensteten erledigen lassen. Ein wanderernder Ritter wird zwar Hilfesuche erhalten, dabei aber immer als Respektsperson behandelt und nur im Notfall angesprochen werden. Selbiges gilt natürlich erst recht für Magier und Priester. Benehmen diese Leute sich deutlich anders, wird die gemeine Bevölkerung verwundet bis ablehnend reagieren – möglicherweise bis hin zu der Behauptung, derjenige wäre ein übler Hochstapler. Diese rein durch die erbländische Gesellschaft bedingten Einschränkungen sollte man bereits bei der Entwicklung des Grundkonzeptes im Hinterkopf behalten.

3. Herkunft

Wenn das Grundkonzept umrissen ist, empfiehlt es sich, für den Charakter eine Region der Erblände auszusuchen, aus der er oder sie stammt. Da jede Region ihre kulturellen Eigenarten hat, die den Charakter in den ersten Jahren seines Lebens entsprechend geprägt haben, sollte die Region natürlich im Hinblick darauf ausgewählt werden, welche kleinen Eigenheiten der Charakter später haben soll. Es ist dabei durchaus gewünscht, daß durch die Wahl der entsprechenden Region nicht nur ein typischer Erbländer entsteht, sondern auch ein typischer Bewohner der entsprechenden Region. Auch hier gilt, daß sich Originalität nicht in der Abweichung vom Durchschnitt ergibt, sondern gerade im Beibehalten desselben. Zumal erleichtert es auch den Mitspielern, den Charakter einzuordnen und mit ihm umzugehen. Jeder Erbländer hat so seine Vorstellungen von den Bewohnern der anderen Regionen und es ist hilfreich für das Spiel, wenn diese – zumindest auf den ersten Blick – auch erfüllt werden (ansonsten wären bestimmte Vorstellungen ja auch gar nicht entstanden). Genaueres zu den jeweiligen Regionen ist unter den jeweiligen Beschreibungen auf unserer Homepage zu erfahren, deren Lektüre hier ebenfalls empfohlen wird und die durch eine kurze Zusammenfassung nicht ersetzt werden kann. Ansonsten gingen gerade die kleinen Details verloren, die einem Bewohner der Landstriche erst richtiges Leben einhauchen. Wir erwarten daher von jedem Mitspieler, daß er oder sie zumindest die Beschreibung der entsprechenden Region mit der gebührenden Sorgfalt studiert hat. Keine Sorge, keine Beschreibung hat epische Länge. ;)

Neben der geographischen Herkunft ist natürlich auch die familiäre Herkunft ein entscheidender Faktor. Genauso wie die erstere prägt auch die zweite den Charakter ganz entscheidend mit. Standesdünkel und Familienehre haben in den Erbländen einen hohen Stellenwert und so ist es durchaus üblich, daß der Sohn dem Vater sowohl von den Überzeugungen als auch von der Berufswahl nachfolgt. Auch verfügen die meisten Erbländer über eine stattliche Anzahl von Verwandten und es ist nicht nur bei Adligen üblich, daß die Ausbildung eines jungen Menschen von einem solchen übernommen wird. Da der große Krieg inzwischen seit über zwanzig Jahren vorbei ist, sind die meisten jungen Erbländer in intakten Familien großgeworden, allerhöchstens ihre Eltern haben den Krieg noch miterlebt und den Verlust von Angehörigen beklagen müssen. Seitdem sind die Erblände ein relativ friedliches Land geworden, in dem kriegerische Auseinandersetzungen vielfach nur noch eine böse Erinnerung sind. Es dürfte also nur selten vorkommen, daß ein junger Erbländer als Waise die Welt durchwandert. Da kommt es häufiger vor, daß sich ein junger Bursche mit seinem strengen Vater überwirft oder eine junge Maid vor einer Hochzeit mit einem Mann

flieht, den sie nicht liebt. Aber bereits solche Charaktere sind etwas Ungewöhnliches in den Erbländen und werden schon aus diesen recht banalen Gründen mit einigen Schwierigkeiten zu rechnen haben (was natürlich eine gute Grundlage für's Rollenspiel darstellt).

Diese beiden Beispiele mögen aber auch als Einleitung des dritten Aspektes dienen, der mit der Herkunft verbunden ist. Nämlich dem Grund, warum der Charakter sein heimatliches Dorf oder seine Stadt verlassen hat. Dieser Grund sollte gleichzeitig der tragende Grund sein, warum sich der Charakter überhaupt auf so etwas wie ein Abenteuer einläßt. Natürlich mag dieser Grund auch nur die Einleitung darstellen, und es mögen erst im weiteren Verlauf der Geschichte des Charakters weitere Gründe hinzutreten. Aber wir halten es für wünschenswert, die Motive des Charakters deutlich zu formulieren. Der Grund ist einfach der, daß auf diese Weise ein Dahintreibenlassen eines Charakters verhindert wird. Für viele altgediente Charaktere stellt nämlich der einzige Grund ihrer Existenz nur noch der Umstand dar, daß sich der jeweilige Spieler an diese Rolle einfach gewöhnt hat, ohne daß es aber noch einen Grund für den Charakter gäbe, weiterhin auf Abenteuer zu ziehen. Eine solche Figur wird es aber möglicherweise schwer haben, in unserem Konzept in befriedigender Weise am Spiel beteiligt zu werden. Denn bei uns besteht der Schwerpunkt eben nicht in der Rettung der Welt, der Schließung von Sphärentoren und des stetigen Zurückschlagens des Chaos, sondern in der Erreichung der ganz persönlichen Ziele eines Charakters. Deshalb sollte sich jeder Mitspieler darüber klar werden, welche Ziel sein Charakter kurzfristig (auf dem kommenden Larps), mittelfristig (auf den nächsten beiden) und langfristig (auf denen danach verfolgt). Je klarer diese Ziel formuliert sind, desto größer sind die Möglichkeiten der Mitspieler den Charakter diesbezüglich anzuspielden, denn natürlich kann es gut sein, daß ihre Ziele mit diesen einhergehen oder – vielleicht genauso spannend – mit ihnen kollidieren. Auch dieses spielerische Erreichen von eigenen Zielen bildet für uns einen Teil des Konzeptes der „social fantasy“ und damit einen Schwerpunkt unseres Spiels.

4. Charakter

Um den durchschnittlichen Erbländer von seinem Charakter her zu beschreiben, genügen zwei Worte: fromm und redlich.

Alle typischen Erbländer sind mit dem Glauben an den Herren Justhor und die Heilige Familie bestehend aus den beiden Schwestern Amictara und Sapiena sowie dem Sohn Belhor großgeworden und leben diesen Glauben Tag für Tag. Dazu gehört die Befolgung der sogenannten Tripel, die in neun Lehrsätzen die Grundlagen für das Leben eines Gläubigen regeln und die von jedem Erbländer so gut es diesem eben möglich ist auch befolgt werden. Ausnahmen mögen dabei lediglich die Regel bestätigen, aber selbst ein Dieb wird nicht ständig stehlen und lügen und zudem immer sowohl eine Begründung für sein Tun suchen wie auch den Versuch unternehmen, die begangene Sünde durch anderes Verhalten wieder gut zu machen. Denn jeder Erbländer, außer den moralisch verkommensten Geschöpfen, ist fest davon überzeugt, daß eines Tages der Richtspruch des Herren auf ihn wartet – und den Himmlischen Richter haut niemand über's Ohr...

Zum gelebten Glauben gehören aber auch tägliche kleine Gebete, regelmäßiger Besuch des Götterdienstes sowie das Suchen von Rat dem örtlichen Priester bei Zweifelsfragen und das Anrufen der Götter in Zeiten der Not. Die meisten Erbländer sind in ihrem Leben mehrfach Zeugen von kleineren Mirakeln und wirksamen Segenssprüchen geworden, die allein durch das Wort eines Priesters Gutes bewirkt haben, so daß sie nicht auf die Idee kämen, an der Macht der Götter je zu zweifeln. Diese Gewißheit führt aber auch dazu, daß sich Erbländer insbesondere in extremen Situationen an ihre Götter wenden. Und es sich zahlreiche Berichte im Umlauf, daß die Götter ihre Anhänger mit Ratschlägen oder Wunderkräften versehen haben, um den Bedrohungen zu trotzen, die das Chaos als beständiger Widersacher für die Frommen bereit hält. Die Mächte des Bösen werden dabei von den wenigsten Erbländern beim Namen benannt. Häufig wird nur allgemein vom „Widersacher“ oder „der gefallenen Schwester“ gesprochen, wobei beide Begriffe häufig

gleichbedeutend verwendet werden. Allein besonders gelehrte Menschen unterscheiden Magalash als Gott des Chaos und Fardena als einer ehemals zum Pantheon gehörenden Gottheit der Natur, die sich aber gegen die Ordnung aufgelehnt hat und mit Verbannung bestraft wurde.

Redlichkeit bedeutet, daß die meisten Erbländer ein einfaches und ehrliches Leben führen, in dem gerade die Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft von Bedeutung für sie ist. Natürlich ist diese Redlichkeit nicht völlig selbstlos, denn die meisten Erbländer haben in früher Kindheit gelernt, daß es so aus dem Wald hinausschallt wie man hineinruft. Redlichkeit bedeutet aber auch, beständigen Respekt vor dem Adel und der Priesterschaft zu haben, die vom Herren in diese besondere Position eingesetzt wurden. Während die Priesterschaft sakrosant ist, kommt es bisweilen vor, daß sich das Volk mit Unmutsbekundungen an seinen Herren wendet, wenn die Lage ausgesprochen prekär ist. Aber selbst solche Auftritte sind dann von einem Aufruhr weit entfernt. So kommt es auch, daß die andersort üblichen Schmählieder gegen Adel und Klerus in den Erbländern nicht nur unbekannt, sondern auch höchst unerwünscht sind, schätzen doch die meisten Erbländer ihren Herren, der sich „immer so fein um uns gekümmert hat“ doch sehr.

Neben diesen beiden grundlegenden Charaktereigenschaften ist im Volk der Erbländer noch ein grundlegendes Mißtrauen gegenüber allem Fremden sehr verbreitet. Das betrifft sowohl merkwürdige Lebensauffassungen, als auch Angehöriger exotischer Völker (die häufig als Abgesandte des Chaos betrachtet werden) und ganz besonders fremde Religionen, denen das größte Mißtrauen gilt und die öffentlich nirgendwo ausgeübt werden dürfen und nur in einzelnen Gebieten im privaten Bereich.

Ansonsten lassen sich sämtliche Charaktereigenschaften auch bei Erbländern beobachten, wobei insbesondere „konservative“ Eigenschaften sehr verbreitet sind, wie etwa Bescheidenheit, Bodenständigkeit, Fleiß, Pünktlichkeit und Gehorsam. Bereits jemand, der als neugierig zu bezeichnen ist, ist in den Reihen der Erbländer etwas besonderes und viele Gelehrte müssen sich mit dem Vorwurf aus dem Volk abfinden, ihre Nase allzu sehr in Dinge zu stecken, die sie eigentlich nichts angehen.

Ein ganz besonderes Verhältnis haben die Erbländer zur Magie, die in ihrer Weltanschauung die Überreste der Choaskraft darstellt, welche die Welt einst verderben wollte. Allein der Umstand, daß die Kirche lehrt, daß der Herr die gesamte Welt samt dieser Überreste trotz allem nicht zerstört hat, und dass er sie deshalb wohl so will, führt dazu, daß Magier nicht als Feinde der Ordnung angesehen und entsprechend behandelt werden. Aber der Umstand, daß die wenigen erbländischen Magier häufig so vehement wie die Priester der Reichskirche gegen das Chaos in all seinen Erscheinungsformen zur Felde ziehen und glühende Anhänger der Götter sind, ändert nichts daran, daß das Volk Magier meidet und von diesem gemieden wird. Nur bezüglich des Nötigen findet ein Kontakt statt. Das Verhältnis zu Magiern kann man etwa mit dem vergleichen, welches in unserer Gesellschaft vielfach zu besonders hässlichen, dummen oder auch oft behinderten Menschen besteht: Es gleicht einem „Er kann ja nichts dafür, dass er so ist“, gleichzeitig sucht aber kaum jemand gezielt die Gesellschaft so einer Person. Selbst Adlige und Priester haben nur wenig Umgang mit Magiern und kaum einer würde von sich sagen, mit einem befreundet zu sein. Dennoch wird etwa ein Bürgermeister oder ein Baron einen Magier bei sich aufnehmen, der um Unterkunft bittet, und er wird seinen Ratschlägen und Warnungen Gehör schenken.

Zuletzt sei noch kurz die Einstellung der Erbländer gegenüber den Angehörigen fremder Völker erwähnt. Zwerge und Halblinge sind zwar seltene, aber doch beliebte Gäste in den Städten und Dörfern der Menschen, weil sie mit Waren handeln, die überall in den Erbländern begehrt sind. So handeln die Zwerge mit Metallen und Schmiedewerk und manchmal sogar mit dem kostbaren Salz, während die Halblinge allerlei Köstlichkeiten und Handwerkskunst anbieten. Dagegen gilt das Auftauchen eines Elben als Zeichen drohender Gefahr, weil man diesen als erstem Volk des Herren die Stellung der Wächter der Ordnung einräumt. Und damit verbunden ist die – meist auch

zutreffende Annahme – ein Elb sei im Auftrage des Herren unterwegs, um hier oder dort für den Schutz der Ordnung einzutreten (da ändert es wenig, wenn der Elb selbst nichts von einer Gefahr weiß, diesbezüglich sind die Wege des Herren unergründlich).

Die Adlanthorin sind außerhalb Felsenhöhs so gut wie unbekannt und werden dort mißtrauisch als fremde „Barbaren“ beäugt, die seltsame Bräuche und gefährliche Ansichten haben.

Sämtliche andere Völker, wie etwa die Dunkel- und Schatteneiben, Tiernmenschen oder mystische Kreaturen gelten beim einfachen Volk als Abgesandte des Chaos. Nur in den großen Städten des Landes wird man überhaupt von diesem Wesen Kunde haben, nur Auserwählte werden ihren begegnet sein, nur ganz wenige von diesen werden mit ihnen Handel treiben. Ansonsten werden aber Mißtrauen und Ablehnung den Umgang mit ihnen sehr erschweren.

5. Geheimnisse und Schwächen

So anständig und makellos ein typischer Erbländer noch außen hin auch erscheinen mag, wie es in seinem Inneren tatsächlich ausschaut, wissen allein die Götter. Und natürlich sind die Erbländer bei all ihrer Frömmheit und ihrer Redlichkeit auch immer noch Menschen. Und Menschen sind fehlerhaft. So ist es kaum verwunderlich, daß fast jeder Erbländer ein mehr oder weniger großes Geheimnis mit sich herumträgt, daß auf seiner Seele lastet und das er wohlweislich vor seinen Mitmenschen verbirgt. Das muß nicht gleich ein Verbrechen sein, aber es gibt genug kleine und größere Sünden, die lieber unentdeckt bleiben sollten, bis daeinst der Herr über sie richtet. Vielleicht ist es aber auch eine Beziehung zu einem Mitmenschen, die nicht ans Licht kommen soll. Da hat sich vielleicht jemand in einen anderen Menschen verliebt, kann es ihm aber nicht sagen, weil dieser bereits verheiratet, vielleicht aber auch nicht standesgemäß ist (oder sogar der beste Kumpel!), vielleicht ist jemand eifersüchtig auf einen Konkurrenten, will diesem aber die Genugtuung nicht geben. Denkbar wäre aber auch ein Diebstahl oder ein Betrug, mit dem jemand seine Existenz gesichert hat, oder eine Lüge, die sich längst verselbständigt hat. Vielleicht gibt sich jemand aber auch die Schuld am Tod eines geliebten Menschen, für den er eigentlich nichts kann.

Kurzum, wir wollen jeden ermutigen, sich ein mehr oder weniger großes Geheimnis auszudenken, das den Charakter menschlich macht. Und das quasi ein Spannungsfeld für soziale Konflikte aller Art bietet, aber auch Grundlage für Vertrauen oder sogar Vergebung sein kann und damit kleine unvergessliche Momente in der persönlichen Geschichte des Charakters schafft.

Mit diesem Geheimnis gehen natürlich auch Schwächen des Charakters einher, die ihn vielleicht sogar in diese Lage gebracht haben. Sie müssen ebenfalls nicht gravierend sein, sondern sollten vielmehr dazu dienen, dem Charakter zusätzlich Tiefe zu verleihen. Dabei ist dem persönlichen Geschmack keine Grenze gesetzt. Wer möchte, kann eine körperliche Einschränkung (zum Beispiel ein lahmes Bein) ebenso spielen wie eine psychologische (zum Beispiel Angst vor großen Höhen oder Spinnen) oder eine soziale (zum Beispiel Schüchternheit). Achtet nur bitte darauf, dabei nicht allzu dick aufzutragen, so daß das ganze nicht zur einer albernem Show verkommt und seid Euch bewußt, daß es natürlich Menschen gibt, die diese Schwächen tatsächlich haben und sich nicht karikiert vorkommen sollten.

6. Fertigkeiten

Wir verzichten im weiteren darauf, ein ausgeklügeltes Regelwerk dafür zu verwenden, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Charakters zu beschreiben. Die Gründe dafür sind vielfältig. Der wichtigste Grund ist aber schlichtweg der, daß ein ausgeklügeltes, insbesondere punktebasiertes Regelsystem in unseren Augen das Spiel auf einem Larp nicht bereichert. Dennoch empfinden wir es als hilfreich, ein System vorzustellen, mit welchem sich das Können eines Charakters einordnen

läßt. Dieses System ist aber vorallem für den Spieler selbst gedacht, der so ungefähr abschätzen kann, was sein Charakter kann und welche Konsequenzen für's Spiel sich daraus ergeben. Es gibt dabei keine Vorgaben, wieviele Kategorien ein Charakter wie gut beherrscht. Jeder Spieler sollte sich aber im klaren sein, daß er die Fertigkeiten seiner Figur auch entsprechend darstellen muß. Daher empfiehlt sich schon aus diesem Grund eine Beschränkung auf ein bis zwei Kategorien. Selbst ein vielgereister Abenteurer wird selten in mehreren Kategorien neben seinem Hauptberuf über den Status eines Lehrlings hinauskommen. Und bereits die Zahl der Veteranen ist gering, von der Zahl von Meistern ganz zu schweigen. Beachtet bitte auch, daß das gespielte Lebensalter eines Charakters ein Maß für seine Erfahrung ist. So wirkt ein Mittvierziger als Veteran natürlich sehr viel glaubwürdiger als ein junger Erwachsener. Laßt Euch daher auch bitte in diesem Punkt lieber von Erwartungen und Vorurteilen leiten als vom Wunsch nach Können und Macht. Ein gut dargestellter Lehrling ist für das Spiel ein größerer Gewinn als ein unglaubwürdiger Veteran.

Als Gebiete, die spielrelevant sind, betrachten wir Gesellschaft, Handwerk, Handel, Wissen, Magie, Mirakel und Kampf.

Gesellschaft umfaßt dabei die zwischenmenschlichen Fähigkeiten eines Charakters, aber insbesondere die Fertigkeiten, sich in einer Gesellschaft angemessen zu bewegen, vor Menschengruppen zu sprechen, zu singen oder in sonstiger Weise aufzutreten und solche anzuführen. Insbesondere diese Fähigkeit erfordert natürlich auch vom Spieler selbst ein gewisses Maß an Befähigung.

Handwerk umfaßt die Befähigung eines Charakters durch den Einsatz von Werkzeug, Erfahrung und Künsten, Gegenstände zu erschaffen, in Ordnung zu bringen oder Lösungen für Probleme auf diesem gebiet zu entwickeln. Die Ausübung setzt natürlich Zeit und richtiges Werkzeug voraus. Der Spieler sollte sich überlegen, welches Handwerk sein Charakter vorrangig betreibt. Üblicherweise erwirbt ein Mensch in Handwerkskünsten, die mit seinem verwandt sind, während seiner Ausbildung ebenfalls Kenntnisse, so daß etwa ein Schneider auch leichtes Leder können wird oder ein Grobschmied mit etwas Einsatz auch einen Goldring erschaffen kann. Die praktische Anwendung von medizinischem und alchemistischem Wissen erfordert natürlich handwerkliches Geschick. Eine handwerkliche Ausbildung erfordert meistens, daß sich ein Handwerksmeister bereit erklärt, den Charakter auszubilden (was meistens ein Lehrgeld oder eine Anstellung erfordert).

Handel beschreibt zunächst die Fertigkeit des Charakters, wenn es darum geht, den Preis von Waren zu beeinflussen, sei es durch überzeugende Preisgestaltung oder durch Feilschen. Außerdem kann ein Händler den Wert von Gegenständen bestimmen, die Nachfrage für eine bestimmte Ware abschätzen und ein Handelsgeschäft organisieren (Buchführung!).

Wissen umschreibt die Kenntnisse eines Charakters auf einem bestimmten Gebiet. Da das Wissen der Erbländer bereits sehr breitgefächert ist, ist eine Beschränkung auf ein bestimmtes Gebiet unumgänglich. Zwar erwirbt ein Gelehrter im Laufe seiner Zeit auch eine gute Allgemeinbildung, aber der Spieler sollte sich ein bis zwei Gebiete aussuchen, auf die sein Charakter besonderes Augenmerk richtet. Denkbare Wissensgebiete sind Theologie, Medizin, Recht, Freie Künste (Musik, Geschichte, Philosophie, Sprachen) und Magie. Auch das Gebiet der Alchemie mit der Giftmischerei fällt unter das Gebiet Wissen. Die Anwendung sowohl von Medizin als auch von Alchemie erfordert aber auch eine handwerkliche Ausbildung. Wissen ist in den Erbländern nicht beliebig zu erwerben. Wer eine qualifizierte Ausbildung wünscht, muß die Universität zu Arvensbrück besucht haben (oder die Magierakademie in Ossenbrügge), was sich nicht jeder leisten kann. In die Kategorie Wissen fällt natürlich auch die Kunst des Lesens und Schreibens. Dieses kann aber auch außerhalb von Universitäten erworben werden. Dennoch kann nicht jeder Erbländer lesen und schreiben; viele können nur einfache Nachrichten lesen und verfassen.

Magie umfaßt nicht nicht die theoretischen Grundlagen, sondern das Wissen um Zauberformeln

und ihre Anwendung, die Kunde von Ritualen und ihrer Durchführung, das Wissen um die geheimen Namen von Dämonen und ihr Erscheinungsbild und um die magischen Geschöpfe, die es in den Erbländen gibt. Bis auf ganz wenige Ausnahmen sind diese Fertigkeiten ausschließlich Magiern bekannt. Alle anderen Erbländer (bis auf die Priester vielleicht, welche die Magier überwachen) meiden magischen Wissen, da die bloße Beschäftigung damit als gefährlich gilt.

Mirakel meint das Wissen des Charaktes um wunderkräftige Gebete und Segenssprüche sowie um das Wissen der Priesterschaft bezüglich kircheninterner Hierarchien und Geheimnisse. Alltägliche Gebete und Heiligengeschichten werden nicht hiervon, sondern vom Wissen um Theologie umfasst. Je erfahrener ein Charakter auf diesem Gebiet ist, desto eindrucksvolle Wunder sind ihm zu wirken möglich, wenn die Gottheit sie auch zu gewähren geneigt ist.

Kampf beschreibt die Fähigkeit eines Charakters, andere Menschen und Wesen mittels Waffen zu verletzen oder zu betäuben und sich selbst durch Ausweichen und Parieren vor Schaden zu bewahren.

Diese Kategorie lassen sich wie folgt bewerten:

Ungeübt: Der Charakter hat von dem bestimmten Gebiet keine oder nur sehr wenig Ahnung, Ohne Anleitung wird er nicht in der Lage sein, auf diesem Gebiet einen Erfolg zu erzielen. Der Einfachheit halber werden sämtliche Fähigkeiten eines Charakters so bewertet, für die der Spieler nichts anderes angegeben hat.

Bsp: Der Charakter weiß nicht, wie man einen Hammer hält.

Geübt: Der Charakter beherrscht einige der Grundlagen und hat sie schon einmal erfolgreich angewendet. Er ist aber im großen und ganzen noch eher unsicher auf dem Gebiet.

Bsp: Der Charakter kann einen Nagel in ein Stück Holz hämmern, ohne seine Finger zu treffen.

Lehrling: Der Charakter hat eine qualifizierte Ausbildung in dem Bereich genossen und ist in der Lage die Grundlagen anzuwenden.

Bsp: Der Charakter kann einen einfachen Stuhl herstellen.

Geselle: Der Charakter hat über die Grundlagen hinaus Wissen erworben und bereits eigenständige Erfahrungen auf diesem Gebiet gesammelt. Er weiß, was er tut. Die meisten Erbländer um die zwanzig verfügen in ihrem Berufsgebiet über diese Kompetenz (und damit auch die Mehrzahl der bespielten Charaktere).

Bsp: Der Charakter kann einen Stuhl herstellen, der mehr als nur einige Jahre hält.

Veteran: Der Charakter hat diese Fertigkeit schon über ein Jahrzehnt ausgeübt und eine Vielzahl unterschiedlicher Erfahrungen, auch in Krisensituation oder unter besonderem Stress gesammelt. Er ist neue Wege gegangen und hat dabei die Grenzen des Bekanten überschritten. Die meisten sogenannten „Meister“ im Handwerk oder Wissen liegen auf dieser Stufe. Es ist davon auszugehen, daß der Charakter irgendwo eine feste Anstellung hat und seinerseits sein Wissen und seine Erfahrung an andere weitergibt.

Bsp: Der Charakter kann nicht nur schmucke Stühle herstellen, sondern auch Leuten beibringen, wie man Stühle herstellt.

Meister: Der Charakter ist erbländeweit als Autorität auf seinem Gebiet bekannt und bewundert. Es ist kaum vorstellbar, daß die zahlreichen Anfragen und gesellschaftlichen Verpflichtung ihm viel Zeit für private „Abenteuer“ lassen. Aber es kommt natürlich immer wieder vor, daß er von Auftraggeber gezielt angesprochen wird, um besonders verzwickte Aufgaben zu lösen. Ein solcher Charakter wird in jedem Fall über ein Gefolge verfügen.

Bsp: Der Charakter kann einen Stuhl herstellen, der Gnade in den Augen von Großherzog Egmond

von Breitenstrom findet... mit etwas Glück jedenfalls.

Großmeister: Der Charakter ist eine Legende. Er kann nichts tun, was nicht von Bewunderern und Neidern sogleich beobachtet und kommentiert wird. Er ist ganz in seiner Kunst aufgegangen, arbeitet am Abschluß seines Lebenswerkes und wird bestimmt nicht auf ein einfaches Abenteuer ausziehen. Es sei denn, es ist sein letztes großes Abenteuer. Spieler, der Charaktere diesen Grad erreicht haben, erhalten diskreten Besuch von der Spielleitung, die die Figuren für ein ebensolches Abenteuer einspannen wird... ;)

Bsp: Der Charakter hat den „Stuhl“ erfunden.

7. Abschlußbemerkung

Sobald Eure Überlegung abgeschlossen sind und rechtzeitig bevor Ihr den Charakter auf einem von unseren Larps oder einem anderen spielt, bitten wir darum, eine Beschreibung des Charakters zu bekommen, damit wir sie mit Euch abstimmen und offene Fragen beantworten können. Wir sind darum bemüht, daß die Erblände ein sowohl geschlossenes als auch originelles Bild verkörpern, weshalb wir Ausnahmen und Exotik nur sehr bedingt zulassen möchten. Je typischer ein Erbländer ist, umso besser. Und umso leichter wird es Euch als Mitspieler fallen, auf unseren Larps ins Spiel zu kommen, da wir unsere Veranstaltungen eben genau mit Blick auf diesen durchschnittliche Erbländer hin ausrichten werden.

Der Ansprechpartner innerhalb der Landesspielleitung für die Spielerbetreuung ist Marten Alter, der auch diese kurze Einführung geschrieben hat. Er ist unter der Mail spielerbetreuung@erblände.de zu erreichen und wird Euch so schnell und so umfassend wie möglich auf Eure Anfragen antworten.