



---

# SCHLACHTEN UND KÄMPFE

---

Ein Guide für die Splitterwelt



23. JUNI 2025

VER. 0.1

Disclaimer:

Dieses Regelwerk dient als Leitfaden und Anhaltspunkt um die LARP-Veranstaltungen des Saga-Vereins, also den Vier-Wege-Cons, besuchen zu können. Jede/r Spieler/in (SC sowie GSC/NSC) ist angehalten dieses Regelwerk zu lesen und sich zu verinnerlichen, sich daran zu halten und im Zweifel zu Rate zu ziehen. Das Regelwerk wird stetig aktualisiert und auf dem neuesten Stand gehalten. Gravierende Änderungen werden per Nachricht mitgeteilt oder kurz vor der Con noch einmal erwähnt. Das Regelwerk ist die Verantwortung jeden Spielers, wir übernehmen nicht den Ausdruck oder Ähnliches.

Die Opferregel und DKWDDK sind keine Schlupflöcher für Machtspiel. Sie sind Werkzeuge für Vertrauen. Sie heißen: Mach das Spiel groß. Lass dich darauf ein. Gib etwas. Und du bekommst mehr zurück, als du je erwartet hättest.

**Du musst nicht unbesiegbar sein. Du musst nicht perfekt kämpfen. Du musst nur ehrlich spielen.**

**Dann wirst du sehen: Das Schönste, was dir im LARP passieren kann – ist, mit Würde zu verlieren.**

**Denn genau dann wirst du unsterblich.**

© Copyright 2025: Verein SAGA – Kunst- und Kulturverein für gelebtes Rollenspiel - Alle Rechte vorbehalten. Es ist nicht zulässig, Teile dieses Dokuments elektronisch oder in gedruckter Form zu reproduzieren, duplizieren oder zu übertragen. Die Aufzeichnung dieser Publikation ist strengstens untersagt.



## Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung: Der Kampf in der Splitterwelt – Über Wirkung, Verantwortung und das gemeinsame Erleben.....	4
2.	Schlachtenorganisation und Rollen: Von Struktur, Verantwortung und dem Zusammenspiel von Spiel und Ordnung.....	5
3.	Grundlagen des Kampfverhaltens: Über Wirkung, Reaktion und das gemeinsame Erzählen im Schlachtspiel.....	7
1.	DKWDDK – Du kannst, was du darstellen kannst.....	7
2.	Reaktion ist Pflicht – nicht Option.....	7
3.	Kein „Unbesiegbar - Spiel“ – der Panzer ist out.....	8
4.	Absprachen und Spielfairness.....	8
5.	Lukas‘ Auftakt zu seinem Lieblingskapitel: Das Geschenk des Fallens .....	8
4.	Sonderkapitel – Lukas‘ Lieblingskapitel: Effektivität ist scheiße: Warum „effektives“ und „realistisch-strategisches“ Kämpfen krass im Widerspruch zu schönem LARP-Kampf steht.....	9
5.	Rüstung – Ungerüstet, leicht & schwer.....	11
1.	Wie viel hält man aus? – Ein Gedankenmodell.....	11
2.	Der Helm – Schutz und Bekenntnis.....	12
3.	Wieviel hält dein Charakter aus? (Ein Ideenguide).....	12
4.	Darstellungstipps je nach Rüstungstyp.....	12
5.	Allgemeine Spielregeln für faires Verhalten im Kampf.....	13
6.	Beispielhafte Treffersequenzen.....	13
6.	Waffen: Zwischen Kontrolle, Bedrohung und Darstellung.....	14
7.	Schild – Schutz, Symbol und Spielverantwortung.....	15
1.	Das Spiel mit der Öffnung.....	15
2.	Der Schild als Rolle im Gesamtbild.....	15
3.	Der Schild im Duell – Eleganz, nicht Panzer.....	16
4.	Spielerisches Geben durch den Schild.....	16
5.	Schild und Magie, Schild und Pfeile.....	16
8.	Die 100cm Schild-Regel.....	17
9.	Fernkampf & indirektes Feuer: Über Bedrohung, Darstellung und den Reiz des Bogenkampfs in der Schlacht .....	19
1.	Grundprinzipien des Fernkampfs auf Vier Wege.....	19
2.	Indirektes Feuer – Pfeilsalven als szenisches Mittel.....	19
3.	Die Verantwortung der Schützen.....	20
10.	Formationen & Taktikspiel.....	21
11.	Tod & Rückzug: Über wahre Größe im Fallen, das Spiel mit dem Ende und was aus einem „guten Larper“ die Person macht, mit der JEDER unbedingt spielen will .....	22
1.	Warum wir also trotzdem „fallen“ sollten.....	22
2.	Wie man stirbt – und was es bewirkt.....	22



3.	Wann soll ich sterben?.....	22
4.	Rückzug als Szene.....	23
5.	Tod als ein episches Spielmittel.....	23
12.	Warum die Opferregel und DKWDDK geil sind - Oder: Wieso du keine Angst vor Niederlagen haben musst – und warum genau sie das Spiel groß machen.....	24
Exkurs:	Warum LARP kein Kampfsport ist: Über das Wesen des Kampfes im Spiel – und was ihn vom Sport unterscheidet .....	25



# 1. Einleitung: Der Kampf in der Splitterwelt – Über Wirkung, Verantwortung und das gemeinsame Erleben

*„Hoch die Banner! Wappnet eure Herzen! Der Feind naht – doch wir stehen bereit!“*

Die Schlacht gehört zu den stärksten und eindrucklichsten Momenten des Spiels. Wenn zwei Heere aufeinandertreffen, Banner flattern, Schlachtrufe über das Feld hallen und Rüstungen im Licht glänzen, entsteht ein Bild, das über das Spiel hinaus wirkt. Die Schlacht ist nicht nur ein taktisches Element oder eine physische Auseinandersetzung – sie ist ein emotionales, kollektives Schauspiel, das alle Beteiligten einbindet. In diesem Sinne ist der Kampf in der Splitterwelt nicht einfach Mittel zum Zweck, sondern ein Ausdruck der Welt selbst: zerrissen, voller Konflikte, heldenhaft, grausam und wunderschön. Das Spielsystem von Vier Wege basiert bewusst nicht auf Punkteregeln oder abstrakten Statistiken, sondern auf dem Prinzip des DKWDDK – „Du kannst, was du darstellen kannst.“ Dies gilt im sozialen Rollenspiel ebenso wie in der Darstellung von Magie, aber eben auch ganz besonders im Kampf. Ob du einen Ritter in glänzender Rüstung, einen plündernden Söldner, eine fanatische Schildmaid oder einen rachsüchtigen Hexer verkörperst – entscheidend ist nicht, was du rechnerisch aushältst, sondern wie glaubwürdig und stimmungsvoll du es inszenierst.

Dieser Schlachtenguide soll dir helfen, Kämpfe in der Splitterwelt nicht nur fair und sicher zu gestalten, sondern sie zu erleben. Er bündelt Richtlinien, Empfehlungen und Spielimpulse, die auf jahrelanger LARP-Erfahrung basieren – und auf dem tiefen Vertrauen, dass wir als Spielgemeinschaft miteinander große, eindruckliche Szenen erschaffen wollen. Dabei geht es nicht darum, wer „gewinnt“, sondern darum, dass alle Beteiligten gewinnen, indem sie Teil eines unvergesslichen Moments werden.

Die dargestellte Gewalt auf dem Feld ist stets Teil des Spiels – sie dient der Immersion, der Dramaturgie und der Charakterentwicklung. Doch sie braucht klare Grenzen. Sicherheit, Rücksicht und das Wissen um die Verantwortung, die man als Mitspieler trägt, stehen über jedem individuellen Erfolg. Wer in der Schlacht agiert, trägt Mitverantwortung für das Erleben seiner Gegner. Wer fällt, kann zum Ausgangspunkt einer großen Szene werden. Und wer siegt, tut gut daran, die Niederlage des anderen nicht zu missbrauchen, sondern sie als Teil des gemeinsamen Spiels zu ehren.

Im folgenden Guide findest du daher keine festen Trefferzahlen, keine Kampfboni, keine abstrakten Regeln – sondern ein System aus Empfehlungen, Bildern und Prinzipien. Sie ermöglichen dir, deinen Kampf so zu gestalten, dass er stimmig, respektvoll und zugleich eindrucksvoll bleibt. Die Kapitel zu Rüstung, Waffen, Schildspiel, Magie, Taktik, Tod und Rollenverteilung bieten dir ein Repertoire an Ideen, die du nutzen kannst – aber nicht musst. Denn der schönste Sieg ist der, den man gemeinsam gestaltet. Und der stärkste Krieger ist nicht jener, der alles niederschlägt, sondern der, der seinen Feinden eine Szene schenkt, an die sie sich erinnern.

Dieser Guide ist ein Werkzeug. Die Seele der Schlacht aber trägst du – auf dem Feld, im Herzen, im Blick und im Spiel.



## 2. Schlachtenorganisation und Rollen: Von Struktur, Verantwortung und dem Zusammenspiel von Spiel und Ordnung

*„Du musst nicht gewinnen. Du musst nur sterben, als wäre es Absicht gewesen.“*

*– Gängiger Spruch unter Offizieren der südlichen Banner*

So eindrucksvoll eine Schlacht auf dem Spielfeld erscheinen mag, so notwendig ist ihre sorgfältige Vorbereitung im Hintergrund. Damit das Geschehen auf dem Feld nicht im Chaos versinkt – im schlechten Sinne –, braucht es Organisation, Kommunikation und das Bewusstsein, dass große Szenen nur dann gelingen, wenn viele Teile zusammenwirken. In Vier Wege liegt die Verantwortung für die Gestaltung einer Schlacht nicht allein bei der Orga, sondern bei allen Beteiligten: den Spielleitungen, den Kämpfenden, den Befehlshabern, den Magiern, den Boten, den Verwundeten – kurzum: bei der Gemeinschaft. Schlachten sind keine linearen Ereignisse. Sie entstehen durch Bewegungen, Entscheidungen, Missverständnisse und Wendungen. Sie sind lebendige, atmende Konstrukte, die im Moment geformt werden – aber diesen Moment muss man ermöglichen. Um das zu gewährleisten, braucht es Rollen und Strukturen, die sich sowohl im Spiel (In-Time, IT) als auch außerhalb des Spiels (Out-Time, OT) bewährt haben.

Nicht jede Schlacht ist gleich. Die Art des Konflikts beeinflusst maßgeblich, wie eine Szene gestaltet werden kann. Grundsätzlich lassen sich folgende Schlachttypen unterscheiden:

- Massenschlacht: Zwei (oder mehr) Lager treffen mit größeren Gruppen aufeinander. Ziel ist meist die symbolische oder taktische Vorherrschaft. Massenschlachten profitieren von klaren Zielen, eingeübten Formationen und abgestimmtem Zeitrahmen.
- Stellungskampf / Verteidigungsszenarien: Eine Seite verteidigt einen Punkt, einen Bereich oder ein Artefakt, während eine andere angreift. Ideal für asynchrone Machtverhältnisse und heroisches Halten unter Druck.
- Ritualkonflikte: Magie, Seelen oder göttliche Prozesse lösen Auseinandersetzungen aus, bei denen Kampf, Darstellung und metaphysisches Spiel ineinander greifen. Oft liegt der Fokus hier weniger auf Sieg, sondern auf Einflussnahme.
- Überfälle / Hinterhalte / Scharmützel: Kleine, mobile Gefechte mit klarer zeitlicher Begrenzung. Ideal für Zonen außerhalb der Stadt, oder nächtliche Einsätze. Sie leben von Tempo und Überraschung – und von einer fairen Reaktion auf diese.

Jede dieser Formen bringt eigene Anforderungen mit sich, sowohl an Spielleitung als auch an die Teilnehmenden. Daher ist es essenziell, im Vorfeld zu klären, welche Art von Schlacht angestrebt wird – und mit welchen Mitteln sie gestaltet werden soll.

Damit eine Schlacht funktioniert, braucht es Verantwortliche. Diese können – und sollen – sowohl OT als auch IT benannt sein, damit das Spiel glaubwürdig bleibt, aber nicht aus der Kontrolle gerät. Folgende Rollen haben sich bewährt:

**Die Schlachten-SL:** Die Schlachten-Spielleitung ist zuständig für die grundsätzliche Planung, Durchführung und Sicherheit der Auseinandersetzung. Sie koordiniert Rückzugsphasen, Balancing, Plotverläufe und klärt IT wie OT, ob und wann Spezialeffekte, Magieeinsätze oder Wendepunkte geschehen. Sie kann vor Ort agieren oder über Boten und Koordinatoren Einfluss nehmen.

**Feldkoordination / IT-Offiziere:** In jedem Lager sollten ein bis zwei Personen benannt sein, die auf dem Schlachtfeld als Schnittstelle zwischen SL und Lager fungieren. Diese können sowohl echte militärische Führerfiguren sein (Hauptleute, Bannerträger, Heroldsbegleiter) als auch reine OT-Kommunikatoren. Sie sorgen dafür, dass Informationen weitergegeben werden, bremsen Eskalationen und helfen, „Spiellücken“ zu schließen, indem sie z. B. Kämpfer an neue Szenen heranführen.

**Runner, Melder, Boten:** Diese Rolle wird oft unterschätzt – dabei kann sie der Motor einer dynamischen Schlacht sein. Runner überbringen IT-Befehle, spielen den Informationsfluss zwischen Front und Lager aus, tauchen in Ritualszenen ein oder holen Verstärkung. OT können sie ebenso



kleine Informationen weitergeben, ohne das Spiel zu stören. Wer sich für diese Rolle entscheidet, braucht Ausdauer, Spielverständnis – und die Freude an Chaos.

**Plotträger und Ziele:** Einige Spieler oder NSCs übernehmen bewusst Schlüsselrollen innerhalb der Schlacht – sie tragen einen Gegenstand, halten ein Ritual, öffnen ein Tor oder führen eine Spezialeinheit. Diese Figuren sollten gut gebriefft, sichtbar (oder bewusst versteckt) und eingebettet in die Gesamtscene sein. Wer so eine Rolle übernimmt, trägt nicht nur Verantwortung, sondern schenkt anderen Spielern große Spielmomente.

Jede Schlacht steht und fällt mit Kommunikation. Ob es das klassische „VOR!“ eines Schildwails ist, das Signalthorn zum Rückzug, die Flüsternachricht eines Sehers oder die kurze OT-Abstimmung über eine gefährliche Szene – ohne Austausch zerfällt die Szene in Einzelteile. Daher gilt:

- Nutzt klare, verständliche Kommandos – sowohl IT als auch OT.
- Sprecht euch mit den Gegnern ab, wenn eine besonders intensive Szene ansteht.
- Seid bereit, auch kurzfristig Anweisungen der SL umzusetzen – sie dienen der Sicherheit und dem Spielfluss.
- Verzichtet im Gefecht auf OT-Diskussionen – wenn nötig, zieht euch kurz zurück und klärt Dinge in Ruhe.

Schlachten sind ein kollektives Ereignis. Sie funktionieren nur, wenn es Menschen gibt, die bereit sind, Rollen zu übernehmen, Verantwortung zu tragen und im Zweifel auch zurückzustecken, damit eine Szene für viele gelingen kann. Gute Schlachten sind keine Frage der Überlegenheit, sondern der Abstimmung, des Zuhörens und der Bereitschaft, mit und für andere zu spielen. Je besser die Organisation im Vorfeld, desto freier kann das Spiel im Moment fließen.



### 3. Grundlagen des Kampfverhaltens: Über Wirkung, Reaktion und das gemeinsame Erzählen im Schlachtspiel

*„Ein Moment auf den Knien kann größer sein als ein Leben im Sieg.“*

*– Aus dem Seelenbuch der Wandernden*

Der Kampf auf einem LARP ist nie Selbstzweck. Er ist Ausdruck des Spiels, der Geschichte, der Rollen – und nicht zuletzt der gemeinsamen Verantwortung. Auch wenn es auf dem Schlachtfeld chaotisch wirkt, folgen gute Kämpfe stets einer inneren Logik. Diese Logik hat weniger mit militärischer Disziplin oder sportlichem Ehrgeiz zu tun, sondern mit Erzählung, Glaubwürdigkeit und Fairness. Wer kämpft, spielt – und wer spielt, erzählt. Dieser Grundsatz gilt auf dem Turnierplatz ebenso wie in einer Massenschlacht. In Vier Wege stehen nicht Trefferpunkte oder Duellsiege im Vordergrund, sondern das Erleben des Kampfes. Das bedeutet: Jeder Schlag, jeder Treffer, jeder Rückzug, jedes „Sterben“ ist ein Angebot. Es ist ein Moment, in dem du anderen etwas gibst – und dadurch selbst Teil einer glaubwürdigen Szene wirst. Wer sich dieser Haltung öffnet, kann in der Schlacht eine Tiefe und Intensität erfahren, die weit über das bloße Gewinnen hinausgeht.

#### 1. DKWDDK – Du kannst, was du darstellen kannst

Der Grundsatz „Du kannst, was du darstellen kannst“ ist mehr als ein Reglersatz. Er ist eine Haltung. Du entscheidest, wie dein Charakter kämpft, wie viel er aushält, wie er reagiert – und wie er fällt. Dabei zählt nicht nur, was du spielst, sondern wie du es spielst.

- Ein Krieger, der nach einem Treffer sichtbar taumelt, wirkt glaubwürdiger als einer, der zehn Schläge einfach ignoriert.
- Eine Magierin, die unter einem Hieb zusammensinkt und dabei eine letzte Verfluchung ausstößt, erzeugt mehr Wirkung als jemand, der „OT, das war nicht stark genug“ ruft.
- Wer getroffen wird und diesen Moment nicht spielt, verweigert dem Gegenüber eine Szene – und sich selbst die Chance auf Tiefe.

DKWDDK bedeutet nicht, dass alles erlaubt ist – sondern dass alles, was geschieht, gespielt werden muss. Es ersetzt nicht den Dialog, es verlangt ihn. Es verlangt Vertrauen – in dich selbst, in deine Gegner, in die Geschichte.

#### 2. Reaktion ist Pflicht – nicht Option

Im Gefecht gilt: Wer getroffen wird, zeigt es sichtbar. Es reicht nicht, innerlich zu registrieren, dass man „einen Punkt verloren“ hat. Der Schlag muss sichtbar Konsequenzen haben: ein Rückschritt, ein Stöhnen, ein Rucken, ein verlorener Schild, ein „aufgerissenes Maul“. Gerade in Massenszenen geht die Wirkung einzelner Schläge leicht unter – deshalb ist es umso wichtiger, sie zu spielen.

Einige Beispiele für angemessenes Reagieren:

- Ein Treffer auf den Arm führt zum Fall der Waffe, zum Schrei, zum Rückzug.
- Ein Treffer ins Bein lässt dich hinken, fallen oder auf die Knie gehen.
- Zwei oder drei Treffer lassen dich schwer atmen, den Schild sinken oder ins Straucheln geraten.
- Ein finaler Treffer führt zu deinem Fall – vielleicht unter einem letzten Blick, einem Ruf, einem stillen Gebet.

Der Wert dieser Reaktion liegt nicht in der „Regelkonformität“, sondern im Geschenk an deine Umgebung: Du schenkst deinen Mitspielern etwas, das sie erinnern, etwas, auf das sie reagieren können.



### 3. Kein „Unbesiegbar - Spiel“ – der Panzer ist out

Gerade in Schlachten ist die Versuchung groß, sich als übermächtig zu inszenieren. Plattner, große Schilde, schwere Waffen – all das verleitet dazu, sich unangreifbar zu fühlen. Doch wer jede Parade mühelos schafft, jeden Schlag ignoriert und sich durch Gegner schiebt, als wären sie Luft, unterläuft den Kern des Spiels: das Miteinander. Wirkung entsteht nicht durch Unverletzlichkeit – sondern durch das Zeigen von Schwäche. Ein schwer gepanzerter Krieger, der ins Wanken gerät, ist eindrucksvoller als einer, der alles wegsteckt. Eine Schildmaid, die ihre Deckung verliert und wieder aufbaut, wirkt stärker als jemand, der einfach stehen bleibt. Spiel immer mit dem Gedanken: „Was sehen die anderen gerade?“ Wenn die Antwort „Ein glaubwürdiger Kampf“ ist – dann machst du es richtig.

### 4. Absprachen und Spielfairness

Ein guter Kampf lebt vom gegenseitigen Verständnis. Dazu gehören auch stille oder offene Absprachen – ob durch Blickkontakt, kurzes OT-Signal oder vorherige Abmachungen.

- Vor einem Duell kannst du dein Gegenüber fragen, wie hart ihr spielen wollt, welche Zonen erlaubt sind, oder ob besondere Szenen geplant sind.
- In der Schlacht kannst du durch Gestik oder kurze Rufe anzeigen, dass du angeschlagen bist, dich zurückziehst oder eine Szene anbietest.
- Wer jemanden zu Boden schickt, kann ihm den Raum geben, einen dramatischen Abgang zu spielen – statt einfach weiterzuhauen.

Solche Fairness kostet dich nichts – aber sie schafft große Momente. Niemand verliert, wenn er schön fällt. Aber jeder verliert, wenn niemand mehr spielen will.

### 5. Lukas' Auftakt zu seinem Lieblingskapitel: Das Geschenk des Fallens

Im Zentrum jeder Schlacht steht der Moment der Niederlage. Nicht weil sie unvermeidlich ist, sondern weil sie erzählerisch am meisten bietet. Wer fällt, hinterlässt einen Eindruck. Wer stirbt, kann ein Symbol sein. Wer sich zurückzieht, kann Hoffnung, Angst oder Drama erzeugen. Darum ist der Fall – das bewusste Zu-Boden-Gehen, der Moment der Aufgabe oder des Endes – kein Scheitern, sondern ein Geschenk. Und wer diesen Moment ernst nimmt, kann aus ihm eine der stärksten Szenen des Spiels machen.

Beschenke deine Mitspieler/innen. Trau dich. Es ist geil. Es macht Spaß. Es ist wunderschön. Und du wirst dich wundern, wie viel zurückkommt.



## 4. Sonderkapitel – Lukas' Lieblingskapitel: Effektivität ist scheiße: Warum „effektives“ und „realistisch-strategisches“ Kämpfen krass im Widerspruch zu schönem LARP-Kampf steht<sup>1</sup>

Es ist ein Mythos, der sich hartnäckig hält: Die Vorstellung, dass „realistisches Kämpfen“ auch gutes Kämpfen ist. Dass das strategisch überlegene Manöver das glaubwürdigste ist. Dass Effizienz das Ziel ist. Diese Haltung ist in vielen LARP-Schlachten präsent – manchmal laut, manchmal unausgesprochen. Und sie ist eine der größten Gefahren für das, was wir eigentlich tun wollen: ein gemeinsames, erzählerisches Erlebnis erschaffen. Wer im LARP so kämpft, als wolle er einen echten Kampf gewinnen, hat das Spiel nicht verstanden.

LARP ist keine Kampfsimulation. Es ist kein Reenactment. Es ist keine Bühne für militärisch ausgebildete Offiziere, und es ist schon gar kein Trainingscamp für Leute, die sich für besonders „taktisch“ oder „martialisch“ halten. Natürlich dürfen Taktik, Technik, Formation und Stil eine Rolle spielen – aber sie sind Mittel zum Spiel, nicht sein Zweck. Ein Schildwall, der wie eine Betonwand jede Regung verweigert, ist vielleicht effektiv – aber er ist keine Szene. Ein Späher, der sich aus jedem Konflikt raushält, weil er „nur überlebt, wenn er nicht gesehen wird“, mag taktisch klug handeln – aber er trägt nichts zur Erzählung bei. Eine Einheit, die zehn andere mit perfektem Drill zusammenschlägt, schafft keinen Respekt – sondern Frust.

Realismus ist kein Ziel. Wirkung ist ein Ziel. Und Wirkung entsteht nicht durch Effizienz, sondern durch Spiel.

Effektives Kämpfen bedeutet oft: möglichst wenig einstecken, möglichst viel austeilen. Es bedeutet: keine Schwächen zeigen. Es bedeutet: mit möglichst wenig Risiko agieren. Es bedeutet: Kontrolle. Doch Kontrolle ist der Tod des Spiels. LARP lebt von Unvorhergesehenem, von Wendungen, von Verlusten, von Emotionen. Ein Charakter, der alles überlebt, alles besiegt, alles durchblickt – ist nicht stark. Er ist leer. Er hinterlässt nichts. Er erschafft keine Szene, keine Spannung, keine Geschichte. Wer immer nur dominiert, bringt andere zum Schweigen. Wer nie verliert, nimmt anderen die Möglichkeit zu glänzen. Wer sich nicht öffnet, kann nicht überrascht werden – und wer nicht überrascht wird, spielt nicht.

Natürlich darf man nachdenken. Man darf Pläne machen. Man darf seine Rolle als Taktiker oder Anführerin ausspielen. Aber nur, wenn man sich dabei fragt: Was entsteht dadurch für andere? Was sehen die Umstehenden, was erleben meine Gegner, was bleibt übrig, wenn der Plan gelungen ist? Gute Taktik im LARP ist nicht die, die den Feind besiegt – sondern die, die alle Beteiligten zu einer Szene bringt, die sich lohnt. Manchmal bedeutet das, eine Übermacht nicht auszunutzen. Manchmal heißt das, eine offene Flanke bewusst nicht zu schließen, weil dort gerade ein Held fällt. Manchmal heißt das, nicht den tödlichsten Moment zu wählen, sondern den stimmungsvollsten.

Wer strategisch denkt, sollte auch dramaturgisch denken – sonst ist der Plan nicht Spiel, sondern Blockade.

Wenn jemand fällt und dabei deine Figur verflucht – entsteht eine Szene. Wenn du selbst getroffen wirst, und im Sterben einen Blick zur Sonne hebst – entsteht eine Erinnerung. Wenn eine ganze Formation zurückweicht, obwohl sie „noch halten könnte“, entsteht ein Mythos.

Und wenn niemand fällt, niemand reagiert, niemand scheitert, niemand blutet, niemand zittert, niemand aufgibt – dann entsteht gar nichts. Nur Leere. Nur Effizienz.

Effizienz erzeugt Ordnung. Spiel erzeugt Chaos. Und genau in diesem Chaos liegt die Wahrheit des Spiels.

Wenn du auf ein LARP gehst, um zu gewinnen, dann hast du den Sinn verfehlt. Wenn du in die Schlacht ziehst, um das Spiel schöner zu machen – für dich, für andere, für die Szene –, dann bist du Teil des Herzens dieses Spiels. Darum: Lass die Lücke offen. Spiel den Treffer aus. Brich die Formation. Wank, wenn du getroffen wirst. Stirb, wenn es sich richtig anfühlt. Schenk anderen ihren Moment. Und vertraue darauf, dass du dabei selbst größer wirst. Effektives Kämpfen ist nicht falsch – aber es ist das falsche Ziel.

Wir spielen keinen echten Krieg (zum Glück!). Wir spielen eine Geschichte. Und wer eine Geschichte erzählen will, muss bereit sein, sie nicht zu kontrollieren – sondern sich in ihr zu verlieren.

Trau dich. Es wird sich lohnen. Versprochen. Und wenn nicht, hast du bei uns ein gemeinsames Bier am gemeinsam Lagerfeuer gut.

---

<sup>1</sup> In Wirklichkeit der wahre Grund für diesen ganzen Guide.



Wenn das einzige Ziel „gewinnen“ ist, verliert das Spiel seine Tiefe. Es wird eindimensional, vorhersehbar und kalt. Emotionen, Überraschungen, Verluste – all das wird unterdrückt. Schöner LARP-Kampf lebt von Bildern, Geräuschen, Reaktionen. Wer nur für sich „effizient“ spielt, liefert keine Szene – sondern bloße Bewegung. Wer sich nie besiegen lässt, verschenkt eine der stärksten Spielfiguren: den tragischen Helden, den fallenden Verteidiger, die verzweifelnde Letztlinie. Wenn man jeden NSC, Plotgegner oder „Elitekrieger“ einfach mit „Überzahl und Drill“ wegspielt, verlieren diese ihre Bedrohung – und das Spiel seinen Ernst. Effektives Kämpfen blendet Gefühle aus – Angst, Wut, Mut, Verzweiflung, Hoffnung. Doch genau diese Gefühle sind das Herz jeder LARP-Szene.

Wer immer „optimal“ spielt, zeigt keine Brüche, keine Schwäche, keine Reaktion auf das Unerwartete. Doch LARP lebt von Überraschungen. In einem stimmungsvollen Gefecht geht es nicht darum, zu „überleben“ – sondern darum, gesehen zu werden. Effektivität macht unsichtbar.

Wenn manche Spieler nie reagieren, nie sterben, nie wanken, raubt das anderen den Spielspaß – und das Vertrauen ins System.

Warum es schadet: Es ist vielleicht effektiv. Vielleicht sogar in einer gewissen „strategischen“ Hinsicht beeindruckend. Aber es ist nicht im LARPKontext erinnerungswürdig. Es erzeugt keine Geschichte. Es schafft keine Legende.

Ein Sieg „nach Plan“ bleibt im Kopf niemandes – außer dem Siegers. Hingegen: Eine Szene, in der alle stürzen, brüllen, rufen, sich opfern, fliehen – bleibt allen in Erinnerung, auch den Verlierern. Und es zeigt uns, dass Vier Wege ein Ort des Miteinanders ist.



## 5. Rüstung – Ungerüstet, leicht & schwer

*„Wer sich mit Eisen kleidet, trägt das Gewicht der Entscheidung. Und mit jeder Platte sinkt die Möglichkeit zu fliehen – aber wächst die Pflicht, zu bleiben.“*

*– Aus „Über das Tragen schwerer Gedanken“, Schule der Ordnung*

Rüstung ist mehr als Schutz. Sie ist Behauptung, Last und Versprechen zugleich. Wer sie trägt, nimmt nicht nur Gewicht auf sich, sondern auch Verantwortung. Denn Rüstung bedeutet nicht: „Ich bin stärker als du.“ Rüstung bedeutet: „Ich bin bereit, eine Geschichte zu verkörpern, die schwerer wiegt als mein Komfort.“ Im Spielsystem von Vier Wege ist Rüstung kein mechanischer Bonus. Sie ersetzt keine Punkte, sie macht dich nicht immun. Sie ist ein erzählerisches Mittel – und als solches will sie gespielt werden. In einer Welt, die keine Zahlen zählt, sondern Bilder, Reaktionen und Szenen bewertet, ist die Wirkung deiner Rüstung das, was du aus ihr machst. Nicht das Material, nicht die Anzahl der Teile, nicht das historische Vorbild – sondern die Art, wie du sie trägst, wie du mit ihr spielst, wie du sie erträgst. Rüstung verändert Haltung, Atem, Beweglichkeit. Wer das zeigt, wirkt glaubwürdig. Wer es ignoriert, wirkt falsch – selbst in Vollplatte.

Ob du eine Stoffrüstung aus Leinen trägst oder ein vollständiges Kettenzeug mit Plattenschultern – entscheidend ist nicht der „Schutzwert“, sondern der Eindruck, den du vermittelst. Glaubwürdigkeit entsteht dort, wo deine Bewegungen, Reaktionen und Entscheidungen sichtbar machen, dass du etwas aushältst – oder nicht. Ein Treffer gegen den Ungerüsteten ist ein anderes Ereignis als ein Treffer gegen einen Gerüsteten. Doch beide sind gleich wertvoll – wenn sie gut gespielt sind.

Ein ungepanzter Kämpfer, der bei einem ersten Hieb taumelt, zurückweicht oder schreiend flieht, schafft eine Szene. Ebenso ein Ritter in schwerem Eisen, der sich dem Angriff stellt, zwei Hiebe abblockt, beim dritten wankt – und dann mit brüllender Entschlossenheit zurückschlägt. Der Unterschied liegt nicht in der Stärke, sondern in der Darstellung.

### 1. Wie viel hält man aus? – Ein Gedankenmodell

Es gibt keine verpflichtenden Trefferpunkte bei Vier Wege. Doch zur Orientierung hat sich ein Gedankengerüst bewährt, das dir helfen kann, dein Spiel fair und nachvollziehbar zu gestalten:

- Ungepanzerte Figuren sollten sich bereits bei einem Treffer spürbar verändert zeigen: Schmerz, Rückzug, Kontrollverlust. Ein zweiter Hieb kann das Ende sein – oder der Beginn eines tragischen Abgangs.
- Stoff- oder leichte Lederrüstungen erlauben dir, einen ersten Treffer „abzufangen“, aber du solltest dabei sichtbar unter Druck geraten: ein Arm sinkt, die Atmung wird schwerer, der Kampf verliert an Eleganz.
- Schwerere Lederrüstungen oder Kettenzeug geben dir Raum für zwei bis drei klare Treffer, bevor du ins Taumeln gerätst oder dich zurückziehst. Spiel in dieser Phase mit Erschöpfung, mit sichtbar verlangsamten Reaktionen.
- Plattenträger können, je nach Situation, bis zu drei deutliche Treffer einstecken – doch auch hier gilt: Wer immer nur steht und blockt, wirkt wie ein Automat. Jeder Treffer sollte deinen Körper sichtbar verändern: das Bein knickt weg, der Stand weicht, das Schild sinkt.

Es geht nicht um Rechenmodelle – es geht um Gewichtung. Je mehr Schutz du trägst, desto mehr darfst du aushalten. Aber auch: desto mehr musst du zeigen, dass du etwas aushältst.

Die Art deiner Rüstung erzählt etwas über deine Figur – auch außerhalb des Kampfes. Der schlichte Kettenhemdträger ist nicht der Gleiche wie der stolz polierte Paladin mit Wappenrock. Die zerschlossene Brigantine des Söldners sagt etwas anderes als der rituell bemalte Knochenharnisch der nördlichen Schildmaid. Nutze diese Unterschiede. Gib deiner Rüstung Charakter. Lass sie sprechen – durch Form, Farbe, Spiel.



## 2. Der Helm – Schutz und Bekenntnis

Besonderes Augenmerk gilt dem Helm. Er ist nicht nur dein wichtigster OT-Schutz, sondern ein symbolischer Akt. Wer mit Helm auftritt, zeigt: „Ich bin bereit, in die Schlacht zu gehen.“ Wer ohne Helm in die Front tritt, zeigt: „Ich spiele mit Risiko.“ Beides ist erlaubt – aber nur das eine ist gesichert. Deshalb empfehlen wir nachdrücklich, in jeder ernsthaften Schlacht einen Helm zu tragen. Nicht als Zwang, sondern als Möglichkeit, dich frei zu bewegen, ohne Angst, ohne Einschränkung.

## 3. Wieviel hält dein Charakter aus? (Ein Ideenguide)

- Ungerüstet 0 Treffer: Jeder Schlag ist ernst. Reagiere direkt. Geh zu Boden, flieh oder wanke.
- Gambeson / dickes Leinen 1 Treffer: Der erste Treffer prallt ab oder wird absorbiert – der zweite sitzt.
- Leder leicht 1–2 Treffer: Beweglich, aber nicht kugelsicher. Du weichst viel aus. Zeig, dass du kämpfen kannst, aber vorsichtig bist.
- Leder schwer / Mischrüstung 2 Treffer: Du kannst eine kurze Zeit standhalten – danach siegt die gegnerische Masse oder Wucht.
- Kettenhemd über Gambeson 2–3 Treffer: Guter Schutz gegen Klingen, aber weniger gegen stumpfe Gewalt. Hitzestau und Gewicht!
- Platte (Torso oder mehr) 3 Treffer (max): Du bist widerstandsfähig – aber nicht übermenschlich. Jeder schwere Treffer bringt dich ins Schwanken. Zeig die Last deiner Rüstung!

Hinweis: 3 Treffer sind für viele die oberste Grenze. Wer in Vollplatte 6+ Treffer ignoriert, sabotiert die Glaubwürdigkeit aller Kämpfe.

## 4. Darstellungstipps je nach Rüstungstyp

### ◆ Ungerüstet (z. B. Magier, Kultist, Priesterin):

- Spiel verletzlich, panisch oder heroisch-verzweifelt.
- Du kannst einen Treffer ins Bein mit einem Humpeln, einen in den Arm mit einer schnellen Flucht beantworten.
- Jeder Treffer kann ein Wendepunkt sein – nutze das für Drama!

### ◆ Leder / Mischrüstung (z. B. Waldläuferin, Söldner, Plänkler):

- Spiel dynamisch: Du weichst aus, blockst notdürftig.
- Nimm Treffer mit stöhnender Reaktion, geh evtl. auf ein Knie.
- Bewege dich viel – deine Defensive kommt durch Mobilität. Aber bitte kein Fuchteln! Spiel MIT deinem gegenüber, nicht GEGEN ihn/sie

### ◆ Schwere Rüstung (z. B. Paladin, Gardist, Ritter):

- Spiel Masse: Halte die Stellung, drück Gegner zurück (bitte vorsichtig!).
- Zeig aber auch die Anstrengung – schnaufend, schwer atmend.
- Bei Treffern: Rückschritt, Zurücktaumeln, dumpfer Aufprall-Effekt.



## 5. Allgemeine Spielregeln für faires Verhalten im Kampf

- Reagiere sichtbar. Wenn du getroffen wirst, zeig es – egal wie.
- Überleg dir eine Trefferabfolge. Z. B.: 1. Treffer = wanken, 2. = Schild sinkt, 3. = zu Boden.
- Nutze deine Umgebung. Versteck dich hinter Schilden, Mauern, etc
- Spiele mit Schmerz, Atem, Haltung. Gute Darstellung schlägt jede Statistik.
- Bleib nicht stehen wie ein Panzer. Bewegung bringt Glaubwürdigkeit.
- Geh auch mal bewusst zu Boden. Heldentod, Rückzug oder Rettung bieten große Spielszenen!

## 6. Beispielhafte Treffersequenzen

- Der ungerüstete Priester: Treffer am Rücken – er stürzt schreiend zu Boden, kriecht zur Seite, flüstert ein Gebet, stirbt im Arm eines Mitspielers. Die Szene bleibt.
- Der Lederplänkler: Treffer ins Bein – er fällt, rappelt sich auf, schleudert ein Messer, wird erneut getroffen und sinkt keuchend gegen eine Wand.
- Die schwere Gardistin: Erster Treffer: Sie grunzt, wankt zurück. Zweiter Treffer: Der Schild kippt leicht, sie wird zurückgedrängt. Dritter: Sie sinkt auf ein Knie, ein Trupp zieht sie raus.



## 6. Waffen: Zwischen Kontrolle, Bedrohung und Darstellung

*„Eine Klinge ist kein Werkzeug. Sie ist ein Versprechen. Und jeder Schlag ist die Frage, ob du bereit bist, dieses Versprechen einzulösen.“*

*– Unbekannte Schwertschule aus Riben*

In der Splitterwelt ist jede Waffe ein Werkzeug der Darstellung. Du schlägst nicht, um zu treffen – du schlägst, um zu erzählen. Der Dolch eines Meuchlers, die Axt eines Zerstörers, das Schwert einer Herrin, der Stab eines Weisen – sie alle sind keine Werkzeuge zur Bezwingung des Gegners, sondern zur Gestaltung des Spiels. Wer das begreift, beginnt nicht zu kämpfen – sondern zu spielen. Waffenwahl ist keine Frage der Effizienz, sondern der Aussage. Ein Zweihänder erzählt von Kraft und Wucht, ein Rapier von Präzision und Eleganz, ein Speer von Disziplin und Distanz. Der Bogen spricht von Kontrolle über das Feld, der Schild von Verantwortung. Ein Ritualdolch flüstert – eine Hellebarde schreit nach Formation. Was willst du sagen? Was willst du darstellen?

Denn so, wie du deine Waffe trägst, hebst, senkst, verlierst, reinigst oder verteidigst – so zeigt sich, wer du bist.

Wer schnell schlägt, schlägt nicht automatisch gut. Wer häufig trifft, trifft nicht automatisch wirkungsvoll. Im Gegenteil: Wer ohne Pause, ohne Rhythmus, ohne Gewicht kämpft, zerstört die Glaubwürdigkeit seiner Figur – und die des Spiels. Deshalb gilt: Ein einziger, gut gespielter Hieb ist mehr wert als fünf oberflächliche Kontakte. Jede Bewegung sollte lesbar sein. Der Gegner soll sehen, was du tust – damit er darauf reagieren kann. Denn nur dann entsteht eine Szene.

Guter Kampf ist kein Dauerfeuer. Er ist ein Wechselspiel aus Spannung und Entladung. Aus Anlauf und Stillstand. Aus Bedrohung und Erschöpfung. Lass deine Waffe sprechen – aber auch schweigen. Drohe. Täusche an. Warte. Lade auf. Schlag. Und dann: halte inne.

Denn in der Pause liegt das Echo. Dort entsteht Reaktion. Dort beginnt die Geschichte. Keine Waffe wirkt ohne Reaktion. Dein Schlag ist nichts, wenn dein Gegner ihn nicht spürt – und zeigt. Aber das gilt auch umgekehrt: Du musst zeigen, wenn du triffst. Nicht über Lautstärke oder Gewalt – sondern über Präsenz. Lass deinen Hieb eine Geschichte sein. Und wenn du getroffen wirst: zeig es. Lass deine Waffe sinken. Verliere sie. Kämpfe weiter mit einem verletzten Arm. Oder gehe zu Boden. Nicht, weil du musst – sondern weil du kannst. Weil du es deinem Gegenüber „gönnt“.

Denn was du erzählst, gehört nicht dir allein. Es gehört allen, die dich sehen. Und je mehr du gibst, desto mehr wirst du bekommen.

Und wer mehr austeilt, muss mehr zulassen. Zeige Wirkung. Zeige Schwäche. Zeige Grenzen.

Beispielhafte Szenen:

1. Die Paladina mit der Hellebarde: Ein Stoß nach vorn – ein Gegner taumelt zurück. Sie zieht sich drei Schritte zurück, setzt den Schaft am Boden ab, schreit einen Gebetsvers – und geht wieder in Stellung.
2. Der ehrwürdige Gardist mit Schild und Schwert: Block, Rücktritt, Gegenschlag. Er trifft – sein Gegner sinkt, doch der Gardist geht nicht weiter, sondern senkt das Schwert, als Zeichen der Ehre.
3. Der Kultist mit Ritualdolch: Schleicht sich heran. Ein Stich in die Seite – sein Opfer bricht zusammen. Der Kultist flüstert einen Namen (schafft so ein Spielangebot für andere) – und verschwindet im Schatten.



## 7. Schilde – Schutz, Symbol und Spielverantwortung

*„Ein Schild ist kein Nein. Er ist ein Vielleicht. Ein Noch-nicht. Ein Nicht-heute. Und wer ihn klug führt, lässt nicht nur Hiebe abprallen – sondern Angst, Zweifel, Zeit.“*

*– Aus dem Codex der Schildmaid Vireya, Norden*

In der Hand eines erfahrenen Spielers kann ein Schild eine Bühne sein: für Momente der Spannung, für Geste, für Haltung, für Kampfkunst und Kommunikation. Wer mit einem Schild kämpft, entscheidet, was sichtbar bleibt – und wann sich etwas öffnet. Er choreographiert nicht nur seinen eigenen Schutz, sondern das Zusammenspiel mit seinem Gegenüber. Schilde sind darum nicht passiv. Sie sind nicht bloß Mauern. Wer sie nur benutzt, um Angriffe zu blocken und sich dahinter zu verstecken, vergibt ihr eigentliches Potential. Denn richtig gespielt, ist ein Schild eines der schönsten Mittel, um LARP-Kampf lebendig, elegant und erzählerisch zu gestalten.

Der häufigste Fehler im Schildspiel ist die vollständige Abschottung: das Hochziehen des Schildes über Kopf und Körper, die starr Blockstellung, das völlige Ignorieren von Treffern. Diese Haltung erzeugt kein Spiel – sie verschließt es. Der Schild wird zur Festung, aber nicht zur Szene.

Elegantes Schildspiel beginnt da, wo du bewusst nicht alles blockst, wo du sichtbar wirst, Lücken schaffst, reagierst. Ein gut gespielter Schild senkt sich unter Druck. Er rutscht zur Seite nach einem Treffer. Er öffnet sich, wenn der Kämpfer ins Wanken gerät. Er wird Teil der Geschichte, nicht ihr Hindernis. Denn: Bewegung schafft Glaubwürdigkeit. Ein Schildspieler steht nicht still. Selbst wenn er die Linie hält, arbeitet er. Mit dem Körper. Mit den Beinen. Mit dem Gewicht. Die Haltung verändert sich, wenn der Gegner Druck macht. Der Schild schiebt, aber er zittert auch. Er schützt – aber er lässt durchblicken. Und eigentlich ist so ein „großer“ Schild auch WIRKLICH schwer 😊

Glaubwürdigkeit entsteht nicht durch Perfektion, sondern durch Spiel mit dem Risiko. Zeig, dass du unter Druck gerätst. Zeig, dass dein Schild dich schützt – aber nicht unbesiegbar macht. Lass dich treffen, auch wenn du nicht musst. Denn jeder Treffer ist eine Chance auf Wirkung.

### 1. Das Spiel mit der Öffnung

Ein schöner Moment im Schildkampf ist nicht der perfekte Block – sondern die gewollte Öffnung. Du senkst den Schild leicht, lenkst den Gegner in eine Richtung, schaffst Raum für einen Gegenangriff – oder für seinen Sieg. Du lässt dich treffen, vielleicht am Bein, am Arm – und spielst daraus eine Reaktion. Vielleicht sinkst du auf ein Knie. Vielleicht verlierst du den Schild. Vielleicht ziehst du dich keuchend zurück. Gerade diese Momente lassen das Spiel atmen. Sie erzeugen keine Schwäche – sondern Spannung. Wer sich öffnen kann, schafft das, was LARP-Kampf ausmacht: geteilte Szenen.

### 2. Der Schild als Rolle im Gesamtbild

In Formationen ist der Schild oft der Ankerpunkt. Er hält die Linie, gibt anderen Deckung, schafft Sicherheit. Doch auch hier gilt: Nicht das Blocken zählt, sondern das gemeinsame Spielen. Rufe, Rhythmus, Rückzüge – all das sind Zeichen von Qualität. Ein gut gespielter Schildwall lebt nicht von Undurchdringlichkeit, sondern von Reaktion: Er weicht zurück. Er bricht kurz ein. Er wird wieder aufgebaut. Er lässt Lücken entstehen – und fängt sie wieder ein. Auch hier gilt: Spiel sichtbar. Spiel rhythmisch. Spiel offen.



### 3. Der Schild im Duell – Eleganz, nicht Panzer

Im Eins-gegen-eins ist der Schild eine tänzerische Komponente. Er ist kein Bollwerk, sondern ein Instrument. Du kannst ihn heben und senken wie ein Taktstock. Du kannst deine Haltung über ihn definieren: Stolz, Müdigkeit, Trotz. Die Art, wie du den Schild trägst, erzählt bereits eine Geschichte. Ein einzelner Stoß mit dem Schild gegen die Klinge des Gegners – und ein Rücktritt – kann mehr Ausdruck haben als fünf blockierte Hiebe. Lass das Spiel zwischen Waffe und Schild zu einem Tanz werden. Reaktion ist Musik. Und der Schild ist dein Rhythmus.

### 4. Spielerisches Geben durch den Schild

Ein eleganter Schildspieler gibt dem Gegner eine Bühne. Er weicht zurück, wenn der Gegner trifft. Er wankt, wenn ein starker Schlag kommt. Er zeigt Respekt – nicht durch Worte, sondern durch gemeinsames Spiel. Er lässt Angriffe wirken, auch wenn sie nicht durchdringen. Das bedeutet nicht, dass man alles hinnimmt – aber dass man alles sichtbar macht. Der gute Schildspieler versteckt sich nicht – er lädt ein. Und in diesem Einladen entsteht das eigentliche Spiel.

### 5. Schild und Magie, Schild und Pfeile

Auch gegen Fernkampf ist der Schild kein "Delete-Knopf". Lass Pfeile abprallen – aber tu es sichtbar. Duck dich. Spiel, dass der Einschlag dich erschüttert. Weiche aus. Oder fall sogar zu Boden, wenn eine Salve dich überrollt. Bei magischen Angriffen: Lass den Schild vibrieren, als würde er kaum standhalten. Heb ihn nicht einfach reflexartig – sondern inszeniere das Aufbäumen gegen das Unsichtbare.

Wer einen Schild trägt, ist oft der erste in der Linie – der sichtbarste, der vorderste. Damit trägst du Verantwortung. Du prägst, wie die Szene aussieht. Und du entscheidest, ob sie offen bleibt oder sich verschließt. Nutze das mit Bedacht. Nutze es für das Spiel.



## 8. Die 100cm Schild-Regel<sup>2</sup>

*„Der Schild schützt dich nicht vor dem Tod. Er schützt bloß vor dem Verstummen.“*

*– Anonyme Inschrift, zerbrochene Pavese, gefunden im Staub am Altar der Alten, bei Genesis*

Wir setzen Grenzen – nicht, um einzuschränken, sondern um für alle Räume zu öffnen. Und so haben wir uns bewusst für eine Regel entschieden, die das Spiel mit Schilden bei Vier Wege lenkt: Ein Schild sollte eine maximale Kantenlänge von 100 cm nicht überschreiten<sup>3</sup>. Diese Regel gilt für alle tragbaren Schilde im aktiven Kampf. Pavesen und stationäre Deckungselemente sind gesondert geregelt und dienen nicht dem Frontkampf. Was auf den ersten Blick wie eine Einschränkung erscheinen mag, ist in Wahrheit ein dramaturgisches Werkzeug.

Warum also diese Regel?

Ein Schild ist sichtbar und präsent. Oft ist er das Erste, was man sieht, wenn man auf eine Frontlinie blickt. Übergroße Schilde können diese Sicht verschließen – sie machen aus einem offenen Bild eine undurchdringliche Wand. Der Raum zwischen den Kämpfenden verschwindet. Die Spannung zwischen Angriff und Verteidigung bricht ab. Mit einer klaren Größenbegrenzung bleibt die Linie lesbar. Es entstehen Lücken, in die man hineinschauen – und hineindenken kann. Gegner können einander sehen. Zuschauer können das Geschehen verfolgen. Die Schlacht wird sichtbar, nicht versperrt.

Große Schilde laden nicht zum Spiel ein – sie verwehren es. Wenn ein Schild alles blockt, ohne Reaktion, ohne Bewegung, ohne Schwäche, wird er zur Mauer, nicht zur Figur. Das 100-cm-Maß sorgt dafür, dass Schilde noch Schutz bieten, aber keine komplette Deckung erzwingen. Es entstehen Situationen, in denen ein Treffer durchkommen kann, ein Fehler spürbar wird, ein Schild sinkt – und genau dort beginnt das Spiel.

Wer mit einem Schild kämpft, soll nicht nur sicher sein – sondern allem voran anspielbar.

Wer sich entschließt, in schwerer Rüstung zu kämpfen, trägt Gewicht, Einschränkung, Hitze. Das ist eine bewusste Entscheidung – und sie verdient Respekt. Wenn dieselbe Widerstandskraft durch einen übergroßen Schild erreicht wird, ohne diese Einschränkungen, verschiebt sich das Gleichgewicht (und wer trägt einen 10kg schweren 140cm Schild permanent aktiv in der Schlacht herum?). Die Realität ist die: Die meisten übergroßen Schilde sind einfach VIEL zu leicht und verhindern schönes Spiel „miteinander“<sup>4</sup>.

Die 100-cm-Regel schützt damit auch den Wert von Darstellung: Sie belohnt jene, die sichtbar investieren, statt sich nur zu verstecken.

Große Schilde fördern statische Spielsituationen. Wer dahinter steht, bewegt sich weniger, reagiert weniger, öffnet sich seltener. Das Spiel wird langsam, träge, kontrolliert – und verliert an Spannung. Mit kleineren Schilden wird Bewegung notwendig. Es wird ausgewichen, getäuscht, angegriffen, zurückgewichen. Das Spiel wird lebendiger – für beide Seiten.

Erlaubt sind also:

- Rund-, Oval- oder Tropfenschildformen mit max. 100 cm Kantenlänge (Höhe oder Breite)
- Buckler und Faustschilde
- Pavesen als stationäre Deckung, nicht getragen oder im Nahkampf geführt
- Ritualschilde oder dekorative Flächen, sofern sie nicht als aktiver Block im Kampf dienen

---

<sup>2</sup> Gefühlt wird über dieses Thema so exorbitant viel gesprochen, dass wir diesem Thema ein eigenes Überkapitel widmen. Eigentlich irre, für wie viel Emotionalität so etwas sorgt 😊

<sup>3</sup> Wie so häufig gibt es auch hier Ausnahmen, die wir gerne in einem persönlichen Gespräch mit euch klären.

<sup>4</sup> Man könnte hier jetzt einfach mal den Gedanken in den Raum werfen: Wieso brauch ich überhaupt einen so gigantischen Schild (vorausgesetzt ich habe eine Durchschnittsgröße von 1,75m – 1,85m)? Die traurige Antwort: Effektivität. Hierzu mehr bei Kapitel 4.



Nicht erlaubt sind:

- Schilde, die den gesamten Körper abdecken (hier ist eben anzumerken, dass 100cm ein Richtwert ist und wir unter ganz besonderen Umständen Ausnahmen möglich machen können – über 2m große Tauren beispielsweise)
- Kombinationen aus Schild und zusätzlicher Deckung (z. B. Körperplatten + übergroßer Schild ohne Lücken)
- „Schulterschilde“ oder Schildkombinationen, die keine Einblicke ins Spiel mehr zulassen

Ein Schild bei Vier Wege ist somit:

- ein Mittel zur Szene, nicht zur Dominanz
- ein Schutz mit Lücken, kein undurchdringbares Bollwerk
- ein Zeichen deines Charakters, kein taktischer Exploit
- eine Fläche für Spiel, nicht eine Wand gegen es

Und weils so schön ist, zum Abschluß des Kapitel: Ein Schild, der sichtbar geführt wird, der reagiert, der zittert, der fällt, der wieder erhoben wird – erzählt mehr als jede Verteidigungsquote. Und das Bild eines Kriegers, der mit aufgerichtetem Schild in der Abendsonne steht, aufrecht, erschöpft, aber nicht gefallen – ist wertvoller als jeder taktische Sieg.



## 9. Fernkampf & indirektes Feuer: Über Bedrohung, Darstellung und den Reiz des Bogenkampfs in der Schlacht

*„Ein Pfeil ist ein Satz, den man nicht mehr zurücknehmen kann. Wer ihn spricht, sollte wissen, an wen er sich richtet – und was er damit sagen will.“*

*– Weisheit der Bogenpriester von Vanyel, Westen*

Der Fernkampf ist eine der kraftvollsten dramaturgischen Ebenen im LARP-Kampf. Pfeile, die über das Feld ziehen, das Zucken bei einem Treffer, der Ruf nach einem Schild – all das erzeugt Spannung, Bewegung, Bedrohung. Ein einzelner Bogenschütze kann das Tempo einer Szene verändern, ein gut platzierter Schuss kann ganze Formationen aufbrechen. Fernkampf ist nicht dazu da, das Spiel zu beenden – sondern es zu öffnen. Gerade deshalb verlangt Fernkampf noch mehr Verantwortung als jede andere Waffengattung. Der Abstand schützt – aber er nimmt auch Sicht, Kontrolle und Reaktionsmöglichkeit. Wer aus der Entfernung wirkt, muss sich bewusst sein, dass er das Spiel nicht führen, sondern ermöglichen soll. Die Wirkung eines Pfeils liegt nicht nur im Einschlag, sondern im Moment davor – und danach.

### 1. Grundprinzipien des Fernkampfs auf Vier Wege

Jeder Schuss ist ein Spielangebot: Du triffst nicht, um zu „punkten“. Du triffst, um etwas auszulösen: einen Rückzug, einen Sturz, ein Aufbäumen, ein Aufschrei. Wer von dir getroffen wird, soll die Möglichkeit haben, zu reagieren. Gib ihm diese Möglichkeit. Schieß mit Augenmaß – nicht mit Jagdtrieb.

Ziele bewusst – und mit Rücksicht: Auch wenn ein Treffer technisch erlaubt wäre, ist er nicht immer sinnvoll. Schieß auf Sichtzonen, auf geschützte Bereiche, auf klare Figuren. Kopfschüsse sind verboten – unabhängig davon, ob jemand einen Helm trägt. Und auch auf Rücken, Nacken oder in Gedrängesituationen solltest du verzichten, wenn nicht klar ist, ob du gesehen wirst.

Der Moment vor dem Schuss zählt: Pfeile sind nicht nur Projektile – sie sind „Spielangebote“. Spanne langsam. Ziele sichtbar. Zeige die Bedrohung. Lass Spannung entstehen. Das macht den Treffer bedeutungsvoller – und den Kampf glaubwürdiger.

Der Bogen als Rolle: Ein Bogenschütze ist kein bewegliches Geschütz. Er ist Teil einer Geschichte: der Späher, der Jäger, der Beobachter, der Duellant auf Distanz. Nutze Deckung, nutze Höhenunterschiede, wechsele Positionen. Bleib sichtbar. Und: Schieß nicht dauerhaft. Lass Pausen. Lade auf. Warte. Beobachte. Lass deinen Charakter durch den Bogen sprechen.

### 2. Indirektes Feuer – Pfeilsalven als szenisches Mittel

Pfeilsalven gehören zu den kraftvollsten Bildern im Schlachten-LARP. Wenn ein Dutzend Pfeile im hohen Bogen über ein Schlachtfeld fliegen, entsteht ein Gefühl von Krieg, von Masse, von Unsicherheit. Doch diese Form des Feuers ist zugleich auch die riskanteste – denn sie entzieht sich der Kontrolle des Zielenden.

Darum ist indirektes Feuer bei Vier Wege unter besonderen Voraussetzungen erlaubt, aber an klare Regeln gebunden.

- Nur mit SL-Freigabe: Indirekte Pfeilsalven dürfen nur mit vorheriger Zustimmung der zuständigen Schlachten- oder Lager-SL durchgeführt werden. Sie müssen abgestimmt, gebrieff und in die Szene eingebettet sein. Spontane Salven sind nicht erlaubt.

- Sichtbarkeit und Warnung: Jede Salve muss mit einem klaren IT- oder OT-Ruf angekündigt werden, etwa: „Pfeile hoch! Salve!“ oder „Schild! Salve!“ Dies schafft Raum für Reaktion – und für Wirkung.



- Hoher Bogen, kein Zielschuss: Die Salve muss in hohem Bogen ( $> 45^\circ$ ) geschossen werden, auf eine Fläche, nicht auf Einzelpersonen. Ziel sind Formationen, Schildwälle oder Gruppen mit erkennbarer Deckung. Nicht erlaubt sind gezielte Salven auf ungerüstete Spieler, Ritualkreise, Kinderrollen oder Zuschauerbereiche.

- Helme empfohlen: Salven erzeugen Unsicherheit. Auch bei bester Koordination kann ein einzelner Pfeil anders fliegen. Deshalb gilt: Wer in einer Schlacht mit Salven rechnet, sollte einen Helm tragen. Diese Empfehlung ist kein Zwang – aber sie schützt, sichtbar und real.

### 3. Die Verantwortung der Schützen

Wer aus der Distanz wirkt, trägt Mitverantwortung für das Erleben auf dem Feld. Spielende, die sich auf eine Szene einlassen, vertrauen darauf, dass der Fernkampf sie nicht ausschließt – sondern einbindet. Gib diesem Vertrauen Raum. Und denk daran: Deine Szene beginnt nicht beim Einschlag – sondern beim Aufziehen der Sehne.



## 10. Formationen & Taktikspiel

*„Eine Linie ist ein Gebet aus Körpern. Wenn sie hält, glaubt man an den Sieg. Wenn sie fällt, glaubt man an Bedeutung.“*

*– Lehrrede der Heroldin des Westens*

Formationen gehören zu den eindrucksvollsten Elementen einer LARP-Schlacht. Wenn sich Reihen aufstellen, Schilde sich senken, Speere sich heben und Kommandos über das Feld hallen, entsteht mehr als ein Kampf: Es entsteht ein Bild. Eine Armee wird sichtbar, eine Absicht, eine Haltung. Doch Formationen sind keine Mittel zur Effizienz – sie sind Mittel zur Wirkung. Auf dem Feld der Splitterwelt begegnen sich keine Simulationen historischer Kriegsführung. Hier treffen Rollen, Überzeugungen, Gottheiten und Geschichten aufeinander. Taktisches Spiel ist in diesem Kontext nicht der Versuch, eine reale Schlacht zu gewinnen – sondern die Einladung, eine gemeinsame Szene zu erzeugen, in der Struktur, Bewegung und Reaktion einen erzählerischen Rhythmus ergeben.

Die erste Aufgabe einer Formation ist nicht Schutz – sondern Sichtbarkeit. Sie erlaubt den Spielenden, sich zu ordnen, sich zu zeigen, sich im Kollektiv auszudrücken. Ein Schildwall wirkt, weil er mehr ist als die Summe seiner Platten. Er wird zur Figur, zur Chiffre, zum Ritual.

Gerade weil sie so wirkungsvoll sind, sollten Formationen nicht zum Selbstzweck werden. Wer eine Linie nur baut, um unangreifbar zu sein, verschenkt ihr Potential. Wer eine Linie aufbaut, um sie sichtbar verformen, öffnen, auflösen zu lassen – der erschafft Spiel.

Jede Bewegung einer Formation ist ein Moment. Rückzüge, Vorstöße, Schwenkungen – sie sind keine logistischen Manöver, sondern Theater. Je bewusster sie geführt werden, desto stärker die Wirkung. Einige Grundprinzipien:

- Schrittweise Rückzüge wirken eindrucksvoller als Chaosfluchten – aber auch eine inszenierte Panikflucht kann Spielraum öffnen.
- Langsame Vorstöße mit klaren Kommandos lassen Bedrohung entstehen.
- Plötzliche Öffnungen wirken oft stärker als das Halten.

Nicht jede Formation muss „halten“. Manche sollen brechen – und dabei eine Szene erzeugen. Eine Linie, die untergeht, kann mehr Bedeutung haben als eine, die obsiegt.

Taktisches Denken ist nicht verboten – im Gegenteil. Es ist willkommen, wenn es dem Spiel dient. Eine gute Taktik erzeugt Szenen, gibt Rollen Bedeutung, macht Schwächen sichtbar. Sie ordnet nicht nur, sie erzählt. Sie spielt mit dem, was auf dem Feld möglich ist – ohne es auszubeuten. Eine schlechte Taktik verhindert Spiel. Sie schließt aus, statt einzuladen. Sie maximiert Wirkung, ohne Wirkung zu zeigen. Sie ist blind für das, was rundherum geschieht.

Für die Befehlshabenden - Frage dich bei jeder taktischen Entscheidung:

- Erzeugt das, was ich tue, Spiel – oder unterbindet es es?
- Bekommen meine Gegner eine Szene – oder werden sie bloß aus dem Spiel „entfernt“?
- Bleibt Platz für Reaktion – oder bleibt nur Kontrolle und Macht/Dominanzverhalten?

Wenn du auf diese Fragen eine spieloffene Antwort findest, dann ist deine Taktik nicht nur klug – sondern wertvoll.

Der vielleicht wichtigste Satz dieses Kapitels: Eine Formation, die fällt, ist kein Scheitern – sondern ein Höhepunkt. Wer bereit ist, seine Linie aufzugeben, um eine Szene zu erzeugen, spielt auf höchstem Niveau. Wer bereit ist, unterzugehen, ohne OT zu meckern, sondern IT zu rufen, zu fliehen, zu kämpfen, zu bluten – der spielt Splitterwelt.

Und wer eine fallende Linie nicht ausnutzt (Lies: den Leuten hinterherhetzt und sie im Wald zwischen Wurzeln und Ästen niederknüpelt, weil „haha, die NSCs fliehen ja!“), sondern sie zur epischen, gemeinsamen Szene macht, ist nicht nur ein kluger Taktiker – sondern ein wahrer Mitspieler.



## II. Tod & Rückzug: Über wahre Größe im Fallen, das Spiel mit dem Ende und was aus einem „guten Larper“ die Person macht, mit der JEDER unbedingt spielen will

*„Ein Schild sinkt. Ein Blick zur Sonne.*

*Ein Ruck. Dann fällt das Schwert.“*

Im Kampf liegt eine Kraft, die oft übersehen wird. Sie ist stiller als der Sieg, schwerer als der Hieb, tiefer als der Ruf nach Angriff. Sie ist das, was bleibt, wenn alles vorbei ist: der Tod. Und mit ihm – der Rückzug. In der Splitterwelt ist das Ende einer Figur kein Verlust. Es ist eine Gelegenheit. Ein gespielter Tod kann größer sein als jeder Triumph. Ein gezogener Rückzug kann dramatischer wirken als der beste Treffer. Denn das, was im LARP zählt, ist nicht das Überleben – sondern das Erleben.

Wenn du stirbst, schenkst du eine Szene. Wenn du fliehst, öffnest du einen Raum. Wenn du fällst, erhebst du die Bedeutung des Spiels. Und das Schönste: Du KANNST nicht sterben, wenn du nicht willst. Es kann dich niemand dazu zwingen. Selbst bei der krassesten Verletzung hast du Dank unserer Opferregel und der DKWDDK-Philosophie die Möglichkeit, einen Ausweg für deinen Char zu finden.

### 1. Warum wir also trotzdem „fallen“ sollten

Der Tod ist keine Strafe. Er ist keine Niederlage. Er ist keine Verweigerung. Er ist ein Geschenk – an deine Gegner, an dein Lager, an das Spiel. Wer fällt, zeigt: Ich bin Teil der Welt. Ich unterwerfe mich ihrer Härte. Ich mache temporär Platz für andere. In einem Spiel ohne Trefferpunkte, ohne feste Siegbedingungen, ist der „freiwillige Tod“ (selbst temporär in die Unterwelt zu gehen!) das stärkste Spielsignal, das du setzen kannst. Er sagt: Ich vertraue dem Spiel, der ORGA, den Mitspielerinnen und -Spielern mehr als meinem Ego.

Und dieses Vertrauen trägt. Es macht dich nicht klein – es macht dich GROSS.

### 2. Wie man stirbt – und was es bewirkt

Ein guter Tod ist eine Szene. Keine Pflicht, kein „Jetzt muss ich halt“, sondern ein bewusster Moment. Du kannst ihn inszenieren – oder einfach zulassen. Du kannst schreien, flüstern, lachen, weinen. Du kannst im Kampf fallen, im Rückzug, im Ritual, in der Umarmung eines Kameraden. Du kannst letzte Worte sprechen – oder einfach nur still brechen.

Solche Momente bleiben. Nicht, weil du gewonnen hast – sondern weil du bereit warst, eben NICHT zu gewinnen.

### 3. Wann soll ich sterben?

Es gibt bei uns kein „soll“. Nur Möglichkeiten. Optionen. Spielangebote. Der Tod auf „Vier Wege“ ist etwas wunderschönes, da „temporär“. Außer natürlich du möchtest es anders. Du hast die Wahl. Hier ein paar Tipps (Möglichkeiten gibt's aber viel mehr):

- Wenn du mehrere klare Treffer erhalten hast (der Klassiker sozusagen)



- Wenn deine Linie fällt, und du der bist, der sie mit dem Körper schützt. (Die 300-Film Variante)
- Wenn du eine Szene brauchst, die dich verändert – selbst wenn du überlebst. (Sozusagen der Gandalf-Move)
- Wenn du deinen Charakter in ein neues Kapitel führen willst – oder aus ihm entlassen.

Du darfst auch früh sterben. Du darfst auch überleben. Aber die Frage sollte nie sein: Wie lange kann ich bleiben?

Sondern viel mehr: Wann ist der beste Zeitpunkt zu gehen?

#### 4. Rückzug als Szene

Auch Rückzug ist keine Flucht. Rückzug ist Entscheidung. Er ist sichtbar, spürbar, erzählbar. Wer sich zurückzieht, gibt Raum frei. Er macht Platz für etwas Neues. Und er zeigt: Ich lebe – aber ich bin nicht unangreifbar.

Ein guter Rückzug:

- ist nicht hektisch, sondern geführt
- ist nicht leise, sondern bedeutungsvoll, tragisch, episch
- ist nicht das Ende des Spiels – sondern sein nächster Takt bzw. ein Auftakt für ein „I will be back!“

Rufe. Taumle. Zieh jemanden mit. Werde verfolgt. Lass etwas zurück.

#### 5. Tod als ein episches Spielmittel

Nicht jeder Charakter muss sterben, wenn er fällt. Du kannst bewusst zwischen verschiedenen Erzählformen wählen:

- Der „klassische“ Tod – Du bist gefallen. Dein Körper bleibt. Deine Geschichte endet – oder beginnt neu, durch Nachklang. Du wanderst in die Unterwelt und spielst dich wieder frei.
- Der verletzte Rückzug – Du wirst verwundet, bleibst liegen, wirst getragen, wirst verarztet. Spiel die Schwäche aus. Lass andere an dir wachsen.
- Der Wandel – Du fällst – aber etwas in dir überlebt. Vielleicht bist du gebrochen. Oder verwandelt. Oder bereit, einen anderen Pfad zu gehen. (Die ORGA/SL ist immer offen für spannende Ideen)

Wenn du stirbst, stirb für etwas. Für eine Szene. Für einen Gegner. Für einen Ruf. Für dein Lager. Und: für deinen Feind. Gib ihm den Moment. Lass ihn sehen, wie du wankst. Lass ihn spüren, dass er etwas bewirkt hat. Lass ihn sich erinnern – nicht an seine Überlegenheit, sondern an deine Größe. LARP ist nicht das Spiel der Unbesiegbaren. Es ist das Spiel der Sterblichen. Wir sterben, weil wir leben wollen. Wir fliehen, weil wir etwas zu verlieren haben. Wir fallen, weil wir etwas bedeuten.

Der Moment, in dem du zu Boden gehst, kann der Moment sein, an den man sich erinnert. Der Moment, in dem du rufst „Zurück!“, kann der Moment sein, in dem dein Lager zu sich findet. Und der Moment, in dem du gehst, kann der Moment sein, in dem andere aufstehen<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> In stiller Erinnerung an die mutige, treue, loyale, wundervolle Hanbaitōrō Jeonsa.



## 12. Warum die Opferregel und DKWDDK geil sind - Oder: Wieso du keine Angst vor Niederlagen haben musst – und warum genau sie das Spiel groß machen

*„Du bist nicht der Erste, der fällt. Aber wenn du es richtig tust, wirst du der sein, von dem man spricht.“*

*– Letzte Worte des Magiers Kerhon, Stunde des Lichts*

Im Zentrum unseres Spiels steht keine Zahl. Kein Sieg. Kein Plotpunkt. Kein Wert auf einem Charakterbogen. Im Zentrum unseres Spiels steht: Was du daraus machst. Und: Vertrauen. Und genau deshalb ist Vier Wege so stark und in so kurzer Zeit so groß geworden. Weil du nicht begrenzt wirst – sondern eingeladen. Nicht kontrolliert – sondern gefragt. Nicht gehalten – sondern getragen.

DKWDDK heißt: Du kannst, was du darstellen kannst. Und die Opferregel heißt: Du entscheidest, was mit dir passiert. Zusammen bedeuten sie: Du bist frei, dein Spiel groß zu machen – auch, und vor allem, in der Niederlage. In klassischen Regelsystemen für Kämpfe bist du oft auf einen „Ausgang“ festgelegt. Punkte werden gezählt, Wunden werden mitgerechnet, jemand entscheidet für dich.

Bei „Vier Wege“ ist das anders: Hier entscheidest du, wann es Zeit ist, zu wanken, zu fliehen, zu sterben, zu knien oder aufzustehen. Das klingt wie Macht – ist es auch. Aber es ist eine geteilte Macht, denn sie lebt davon, dass du sie nicht für dich behältst, sondern verschenkst.

Wenn du dich trifft zeigen lässt, wenn du fällst, wenn du deine Figur zerbrichst, wenn du dich in die Szene hineingibst – dann entsteht Spiel. Dann entsteht Bedeutung. Dann entsteht das, was wir wollen: Erinnerung.

**Das Missverständnis ist alt: Wer fällt, hat verloren. Wer flieht, ist schwach. Wer stirbt, ist raus.**

Aber das stimmt nicht. Nicht bei uns. Denn eine Niederlage im LARP ist kein Spielende, sondern ein Erzählhöhepunkt. Sie ist der Moment, an dem aus einem Charakter ein Mythos wird. Ein gebrochener Paladin, der auf dem Schlachtfeld seinen Helm abnimmt, wirkt stärker als ein unbesiegter Kämpfer ohne Gesicht. Eine Schildmaid, die im Pfeilhagel kniet, ein verletzter Kommandant, der sein Banner versucht zu retten, ein Ritualist, der sich opfert – das sind nicht Verlierer. Das sind Szenen, die andere prägen. Die nachhallen. Die größer sind als Punkte oder Siege. Denn LARP erzählt nicht, wer gewonnen hat – sondern was geschah.

Viele denken, die Opferregel bedeutet: Ich bestimme alles selbst. Aber in Wahrheit bedeutet sie: Ich kann jederzeit entscheiden, das Spiel für andere zu öffnen. Du kannst sagen: „Ja, ich falle jetzt. Macht was draus.“ Oder: „Ich zieh mich verletzt zurück – kümmert euch.“ Oder: „Ich bin verwundet – kommt zu mir, rettet mich, gebt mir eine Szene.“

Jeder Moment, in dem du verlierst, ist ein Angebot an andere, zu wachsen. Wenn du es tust, wächst das Spiel. Wenn du es vermeidest, bleibt es stehen.

Weil niemand zählt, kannst du alles zeigen:

- Wenn du willst, kannst du nach dem ersten Treffer taumeln.
- Oder du hältst noch zwei, drei Schläge aus – aber spielst die Erschöpfung.
- Oder du fällst nach einem Hieb auf die Knie und schreist deinen letzten Eid.

Niemand hält dich auf. Niemand zwingt dich zum Rechnen. Was zählt, ist, dass es glaubhaft aussieht, und emotional etwas bewirkt.

**DKWDDK ist nicht: „Mach, was du willst.“ DKWDDK ist: „Zeig, wer du bist – so, dass andere mit dir spielen können.“**

Ein Charakter, der nie verliert, ist langweilig. Ein Charakter, der fällt – und wieder aufsteht – ist unvergesslich. In der Niederlage zeigt sich Haltung. Zeigt sich Mut. Zeigt sich Schönheit. Wer nur gewinnen will, will nur bestehen. Wer verlieren kann, will erzählen. Warum du keine Angst vor dem Fallen haben musst? Weil du nicht aus dem Spiel fliegst. Weil du nicht VERLIERST. Weil dein Charakter nicht wertlos wird.

Weil deine Szene nicht verpufft, sondern zum Teil des kollektiven Gedächtnisses wird. Die Community erinnert vielleicht sich an den, der stehen blieb, oder gewonnen hat. Aber sie erzählen weiter von dem, der gefallen ist.



## Exkurs: Warum LARP kein Kampfsport ist: Über das Wesen des Kampfes im Spiel – und was ihn vom Sport unterscheidet<sup>6</sup>

Die Verwechslung liegt nahe. Es wird mit Waffen gekämpft. Es gibt Bewegungsabläufe, Taktik, Regeln, Ausrüstung. Man kann schneller, stärker, geübter sein als andere. Und doch ist es essenziell, diese Verwechslung klar zu benennen: LARP ist kein Kampfsport. Es benutzt manche Mittel, die Kampfsport kennt – aber es verfolgt ein vollkommen anderes Ziel. Im kompetitiven (Kampf-)Sport kämpft man, um zu gewinnen – im LARP, um zu erzählen. Der grundlegende Unterschied liegt somit im Zweck. Im Kampfsport geht es darum, besser zu sein als der Gegner. Man trainiert, um zu siegen, um effizienter, präziser, stärker zu werden. Der Moment des Kampfes ist eine Prüfung, deren Ausgang bewertet wird.

Im LARP dagegen ist der Kampf eine Szene. Sie hat keinen objektiven Sieger, sondern viele Beteiligte. Sie lebt von Wahrnehmung, Darstellung und Reaktion. Man kämpft nicht, um zu besiegen, sondern um sichtbar zu machen. Das Ziel ist nicht Dominanz – sondern Wirkung. Wer kämpft, um zu erzählen, muss verlieren können. Wer kämpft, um zu gewinnen, kann nicht erzählen. Im Sport gibt es Regelwerke, Gewichtsklassen, Zeitlimits, Technikbewertungen. Im LARP gibt es: Darstellung, Vereinbarung, Vertrauen. Natürlich gelten auch im Spiel Sicherheitsregeln – aber das Spiel selbst ist offen. Es ist nicht objektiv messbar, wie gut ein Hieb war – sondern nur, wie glaubwürdig er war. Es gibt keine Kampfrichter, sondern nur andere Mitlarper/innen. Keine Punkte, sondern gemeinsame Erinnerungen. Im Sport hält man sich zurück, um nicht zu verletzen. Man filtert Emotionen. Man bleibt im Bewegungsfluss. Im LARP hingegen darf – ja, soll – man sich einlassen. Auf Rollen, auf Momente, auf Wendungen. Im LARP ist ein Wanken, ein Schrei, ein Fall kein Zeichen von Schwäche, sondern von Stärke. Wir ehren den Spieler, die Spielerin, die „zu Boden geht“, da sie/er uns in diesem Moment zum „Helden“ machen. Diese Menschen „schenken“ uns eine Szene. Sie „heben“ uns auf ein Podest.

Ein sportlicher Kampf kann durch Kondition, Geschwindigkeit und Technik entschieden werden. Ein LARP-Kampf nicht. Ein LARP-Kampf ist nur dann gelungen, wenn beide – oder viele – mitspielen. Wer seine Gegner ignoriert, überrennt, niedermacht, „zu schnell für andere“ ist, spielt nicht besser – sondern falsch. Ja – falsch. Sehr falsch. Wer Bock hat andere Leute mit einem Gummischwert zu verdreschen, soll bitte zu Hause bleiben.

Im Sport sollen alle gleiche Chancen haben. Im LARP darf es Hierarchien geben, Magie, göttliche Interventionen, absurde Wendungen. Fairness bedeutet nicht Gleichheit – sondern Sichtbarkeit. Wer gesehen wird, wer wahrgenommen wird, wer eine Rolle spielt – der hat „gewonnen“. Auch wenn sein Charakter stirbt.

Die Frage im LARP ist nicht: Wer war besser?

Sondern: Wer hat mehr Wirkung hinterlassen?

Danke fürs Lesen. Und jetzt viel Spaß in der Splitterwelt 😊

Euer Lukas

---

<sup>6</sup> Dieses Kapitel entstand aufgrund einiger Diskussionen in unserem Community Discord – sowie als philosophische Auseinandersetzung mit einigen Punkten, die während unserer Stammtische geäußert wurden. Es stellt bloß die Sicht des Autors dar (Lukas) und lädt zu einem gemeinsamen Dialog ein. Es ist nicht Sinn und Zweck Anspruch auf die „alleinige Richtigkeit“ zu haben. Geschrieben aus der Sicht eines Larpers und Sportlers.

