



Unsere Rollenspielphilosophie

Vorwort

Dieses Werk ist ein Leitfaden, um Fragen zu beantworten und einen Einblick zu geben, welchen Zugang wir zu dem Thema haben. Dies ist weder eine Angabe fixer Regeln noch soll sich jemand dadurch eingeschränkt fühlen. Dies hier soll ein Ratgeber, Hinweis, Impuls für gelebtes Rollenspiel sein. Wir wollen nicht diktieren, wie Rollenspiel auszusehen hat, auch wollen wir kein Urteil über alternative Spielphilosophien abgeben. Vielmehr soll hier unsere aktuell vorherrschende Meinung zum Thema "Regelwerke und Spielphilosophien" abgegeben werden. Dieser Leitfaden wird in unregelmäßigen Abständen aktualisiert.

Unser Hauptmotto

Wir spielen stets miteinander, niemals gegeneinander. Selbst im Kampf, gilt es darum, actiongeladene, epische und theatralische Szenen zu spielen. "Effektivität" ist dabei sekundär, vielmehr geht es darum, den Moment zum Leben zu erwecken und bestmöglich eine theatralische Improvisation darzustellen.

Motto im Kampf

Sei nicht effektiv - aka: sei kein Powergamer. Dein Gegenüber, sei es NSC, SC, GSC oder wasauchimmer macht euch zum Helden. Ihr beweist niemandem etwas, indem er mehr Leute "umhaut" - im Gegenteil. Lange, langsame, epische Kämpfe, begleitet von Wortgefechten, Beleidigungen, Kampfschreien, Rängeleien am Boden, etc. füllen das Schlachtengeschehen mit Leben. Deine "Opfer" sind dir dankbar, wenn du auch mal Treffer einkassierst - sie sterben natürlich umso lieber, wenn sie einen würdigen Kampf gegen dich hatten. Das heißt: Durch die Reihen durchlaufen, weil man ja keine Lebenspunkte hat und die Waffe von einem theoretisch unendlich viel Schaden anrichten könnte ist nicht zielführend. Grundsätzlich sollte man stets im Kopf primär das schöne Ausspielen und die Dramatik haben - nicht die Effektivität. Als Faustregel gilt: Je epischer und schöner (und langsamer) jemand kämpft, desto schöner und epischer sterben die Anderen.

Kein Telling

Was für viele nach einem Nachteil klingt, ist für viele zugleich der größte Vorteil. Wir verzichten auf das Ansagen von Elementareffekten, Waffen Schadenspunkten, oder generellen Fähigkeitseffekten. Vielmehr müssen diese "Effekte" oder "Fähigkeiten" dargestellt werden

Beispiel: Ein Schwertkämpfer hat theoretisch ein brennendes Schwert, welches in einem Punkt basierten Regelwerk 2 Schaden + Feuerschaden hinzufügen würde. Im Kampf würde der Schwertkämpfer dann bei jedem Schlag "2 Feuer" rufen müssen, damit der andere Mitspieler weiß, welchen Schaden die Waffe zufügt und bei stattgefundenen Treffern die Schadenspunkte von seinen Lebenspunkten subtrahiert. Wir verzichten auf Schadenspunkte, Lebenspunkte, etc. Der Schwertkämpfer müsste also um denselben oder einen ähnlichen Effekt darzustellen: Ein Schwert, welches zB mit Flammenmuster bemalt ist, oder ev. Mit einem Tuch umwickelt ist, welches Feuer symbolisieren soll, so dass der getroffene Mitspieler erkennt, dass es sich bei der dargestellten Waffe um ein Feuerschwert handelt. Das Gegenüber könnte dann unterschiedlich reagieren - zB. Bei der jeder Berührung mit dem Feuerschwert laut aufbrüllen, oder zB Verbrennungen ausspielen. Simple Zaubersprüche wie "Feuerball 3" müssen größer und aufwendiger dargestellt werden - gleichzeitig steigert sich aber mit Darstellungsaufwand auch der Effekt. Das heißt: Ein schnell gerufener Feuerball mit geworfenen Ball, hat nicht denselben Effekt wie ein groß aufgeführter Ritus mit Rufen, Bewegungen, Tänzern, Hilfsutensilien etc. Auch hier entscheidet schlimmstenfalls der Zauberempfänger, wie hart er vom Zauber getroffen wurde und wie er darauf reagiert. Hier gilt: Eure MitspielerInnen merken sich häufig, wer schön ausspielt/darstellt/kämpft - dementsprechend lassen sie sich auch gerne mal mehr Beteiligte von einem kleiner aufgeführten Zauber "umnieten".

Magie und Alchemie bei uns

Magie und Alchemie im LARP ist ein langes und für Viele ein quälendes (weil immer wiederkehrendes) Thema. Grundsätzlich kann Magie und Alchemie das Liverollenspiel bereichern - es kann LARP dieses "besondere Etwas" verleihen. Häufig werden diese Elemente als Abkürzung, oder auch "Powergaming" missbraucht - und das möchten wir auf unseren Spielen möglichst vermeiden. Wie so häufig gibt es hier keine einfache Lösung. Personen die diese Konzepte bespielen sind herzlichst eingeladen am Spielgeschehen mitzuwirken - wir ersuchen sie jedoch, nicht jeden "Lösungsansatz" abzukürzen. Auch bevorzugen wir eher "passive" Magie (Visionen, Rüstungszauber, Mut-Zauber, etc.), bzw "experimentelle" Alchemie (Der Effekt wird erzählerisch vorgeschlagen und nicht fix "kommandiert") die jedoch schön dargestellt umso wirksamer für das Spielgeschehen sein kann.

Verzichten

Ihr werdet ihm Spiel immer wieder auf Situationen stoßen, die Euch kurz aus dem Spiel herausreißen werden, weil ihr nicht wisst wie ihr diese Situation umsetzen könnt. Sei es aus Sicherheitsgründen (Ihr hebt nicht wirklich eine Fallgrube aus oder rammt nicht wirklich eine Tür ein) oder ihr wisst nicht, wie ihr es darstellen soll (Jemand den Kopf abschlagen und den Kopf präsentieren oder ein Gewitter beschwören).

In diesen Fällen, so lehrt uns die Erfahrung, gibt es nur eine Möglichkeit, die nicht lächerlich oder spiel störend wirkt: Verzichten.

Verzichten mag im ersten Moment wie eine harte Spielbremse wirken. Dabei fordert es eure Kreativität heraus wie ihr diese Situation so lösen könnt, dass niemand vor den Kopf gestossen wird und der Spielfluss weiter geht. Verzichtet auf undarstellbare Situation und ermöglicht so den Anderen und in weiterer Folge euch selbst ein schönes Spiel.

TL;DR

Erwarte dir keine Bestimmte Reaktion auf deine Aktionen.

Spiel immer eine Reaktion aus, auf jeden Spielimpuls.

- Das große Ganze “die Story” hat Priorität - Drama und Darstellung ist wichtiger als Effektivität
- Kämpfe langsam → gib deinem Gegenüber die Möglichkeit auf all deine Handlungen zu reagieren
- Sei episch, laut, dramatisch!
- Je aufwendiger ein Zauber/Effekt/Skill dargestellt wird, desto mächtiger ist sein Resultat
- Bei Unklarheit frag nach! Viele Geschehnisse / Probleme / Unklarheiten auf Larps können durch Absprache / Kommunikation geklärt werden