

Einführung

DKWDDK - Du Kannst Was Du Darstellen Kannst

Was ist das?

Dies ist eine [punktlose Spielweise](#) oder auch -philosophie und soll punktebasierte Regelwerke ersetzen. Es geht darum, den Spielern eine eigene Aktion glaubhaft (d.h. durch "gute" Darstellung) zu vermitteln. Es kommt also nicht darauf an, dass man sich sklavisch an eine durch ein Regelwerk vorgeschriebene Prozedur hält (z.B. beim Zaubern), sondern die Hauptsache ist, dass die Mitspieler verstehen, was man da gerade tut und es einem abkaufen. Dinge, die man real nicht darstellen kann, sollte man nach Möglichkeit nicht tun (z.B. den Zauberspruch "Burgen verstecken").

Die Abgrenzung zu Punkteregeln und zum [DKWDK](#) ist oft nicht ganz klar.

Der Grundsatz "Fertigkeiten müssen glaubwürdig dargestellt werden" gilt auch für die meisten Punkteregeln. Die Abgrenzung des DKWDDK zu den Punkteregeln ist, dass man nicht noch zusätzliche Beschränkung durch einen Punktwert erhält. DKWDDK bedeutet in der Regel nicht nur "Wenn Du es können willst, mußt Du es (gut) darstellen", sondern der wesentliche Teil lautet "allein daß Du es darstellst, reicht aus, um es zu können". Während der erste Teil bei beiden Systemen (ggf. optional) gegeben ist, widerspricht der zweite Teil direkt dem Konzept der Punktefertigkeit.

Die Abgrenzung vom DKWDK besteht darin, dass auch Fertigkeiten benutzt werden können, die der Spieler nicht tatsächlich hat, aber glaubhaft simulieren kann.

Einem Charakter steht jede Fertigkeit zur Verfügung, die der Spieler durch Schauspielerei und Showeffekte glaubhaft simulieren kann. (Selbstbeschränkung, weil der Charakter ggf. weniger kann, als der Spieler darstellen könnte, ist dabei unbenommen).

Die Unterschiede

Um das etwas zu erklären, hier eine Situation, wie sie mit drei verschiedenen Spielphilosophien aussieht: Ein Tor einrennen.

Punktespiel: Das Tor hält eine bestimmte Menge Schaden in Punkten aus; wenn die Spieler genügend Schaden mit Geschützen oder Rammböcken (die ebenfalls eine bestimmte Menge Schaden in Punkten verursachen) angerichtet haben, verkündet die Spielleitung, dass das Tor kaputt ist, und es wird geöffnet.

DKWDDK: Die Spieler attackieren das Tor mit Geschützen und Rammböcken. Wenn eine Spielleitung findet, es wäre nun genügend Schaden angerichtet, erklärt sie, dass das Tor kaputt ist, und es wird geöffnet.

DKWDK: Die Spieler rennen das Tor mit einem Rammbock ein. Real. Falls man das Tor real nicht kaputt machen darf, wird die Option "einrennen" ignoriert und man versucht das Tor mit Verrat oder von hinten zu nehmen.

Vorteile

Das Spiel steht im Vordergrund, nicht das Regelwerk. Anstatt ständig irgendwelche Punkte mitzuzählen (Rüstungspunkte, Kämpferschutzpunkte, Lebenspunkte, Magiepunkte, Erfahrungspunkte, ...) und Buchhalter zu spielen, kann man sich ganz auf das Spiel mit den anderen konzentrieren. Man muss nicht Dutzende von Fähigkeiten inkl. EP auswendig lernen, sondern kann sie sich selbst aussuchen und individuell zusammenstellen. Weiterhin wird man bei der Charakterwahl nicht eingeschränkt, man muss nicht mit einem Anfängercharakter beginnen und es

gibt keine von den Regeln vorgeschriebene Lernkurve, der man folgen muss. Es gibt also nicht zwingend einen allmählichen Anstieg der verfügbaren Fertigkeiten und Charaktere werden nicht durch das Ansammeln von Charakterpunkten mit jedem Contag automatisch mächtiger. Ein Charakter kann natürlich dennoch dazulernen, sei es, weil der Spieler real an Erfahrung gewinnt, oder weil der Spieler selbst wählt, eine Lernkurve auszuspielen und sich anfangs selbst beschränkt. Allerdings wird die Lernkurve nicht durch die Regeln erzwungen.

Waffen machen soviel Schaden, wie das Gegenüber glaubt, dass sie Schaden machen. Ein Baumstamm oder eine zweihändig geführte Waffe (großer Hammer, Axt, etc.) machen also (wenn das Gegenüber vernünftig ist) automatisch mehr Schaden, die extrem störenden Schadensansagen "2, 2, 2, 2, ..." oder Zusätze wie "heilig, heilig, heilig, heilig" des Waffenführenden entfallen.

Gegenüber DKWDDK hat DKWDDK auch den Vorteil, dass man auf "logische" und darstellbare (aber nicht real ausführbare) Dinge nicht verzichten muss. So kann man einfach drauf los spielen und muss nicht überlegen, ob man etwas nun wirklich machen darf (z.B. die Tür einrennen). Auf diese Weise hat der Spieler unendlich viele Möglichkeiten, ein Problem zu lösen, und ist nicht auf die eine Lösung, die die SL sich ausgedacht hat, angewiesen. (Anmerkung: Das ist eine Sache, die nicht jeder SL gefällt.)

Probleme

DKWDDKler lassen sich im Kampf umfallen, wenn sie glauben, dass es Zeit dafür ist - nicht früher und nicht später. Das kann z.B. nach dem ersten Schlag mit einem zweihändigen Hammer sein - ein punktebasierter Spieler hätte hier wahrscheinlich noch 10 Rüstungspunkte und 6 Kämpferschutzpunkte. DKWDDKlern wird daher eine gewisse Willkür und Tendenz zum Schummeln vorgeworfen. Außerdem gibt es nach DKWDDK keine Beschränkungen bei den Fähigkeiten durch Punktekontingente. Theoretisch wäre eine "eierlegende Wollmilchsau" denkbar, die von Kämpfen über Magie bis Alchemie alles kann. Hier sind die Spieler gefragt, auf dem Teppich zu bleiben und sich freiwillig einzuschränken. Die größeren Freiheiten bei der Charakterwahl und dem Spiel bedürfen einer größeren Verantwortung und Selbstbeherrschung.

Wirklich problematisch sind Fälle, in denen Leute erwarten, mit minimalster symbolischer Darstellung oder gar dem sogenannten "[Telling](#)", also der "Darstellung" durch [OutTime](#)-Beschreibungen ("Du siehst, wie ..."), beliebige Effekte erzielen zu können. Besonders passive Fertigkeiten, die aus Punkteregelwerken bekannt sind, sind hier verlockend (z.B. Kämpferschutz: jeder kann leicht "darstellen", dass ihn eine Waffe nicht verwundet). Hier treffen dann die Nachteile aus beiden Welten zusammen. Fertigkeiten, deren Anwendung nicht durch aktives Spiel dargestellt wird, sollte man vermeiden.

Es ist klar, dass bei einer punktelosen Regelphilosophie gleiche Aktionen nicht unbedingt gleiche Ergebnisse zeigen. Der eine denkt sich womöglich "Klinge kann nix gegen Platte" und nimmt beliebig viele Schläge mit dem Schwert auf seinen Kürass hin (die Wucht dabei hoffentlich ausspielend), fällt aber beim ersten Treffer mit dem Rabenschnabel oder Luzerner Hammer um.

Der andere denkt sich "irgendwann ist auch die Platte durch" und fällt beim fünften Schwerttreffer, glaubt aber, die gleiche Schutzwirkung auch bei Waffen ansetzen zu können, die realistisch gesehen panzerbrechend wären.

Diese Abweichungen sind prinzipbedingt und nicht schlimm. Wichtig ist dabei nur, dass man sich auf der einen Seite von der Erwartungshaltung trennt, eine eigene Spielaktion müsse irgendeine bestimmte Folge haben und auf der anderen Seite jede fremde Spielaktion mit irgendeiner Reaktion honoriert. Dem Angreifer wird in der Regel egal sein, ob man ohnmächtig wird und sich verarztet

lässt oder ob man tot umfällt, solange der Angriff irgendeine Wirkung hatte und man ihn nicht rundheraus ignoriert.

Weiterhin wird das "Spiel im Spiel" enorm erschwert. Wie verhält es sich, wenn ein Spieler, der einen Schwindler spielt, einem anderen Charakter beispielsweise einen Heiltrank verkauft, der aber in Wirklichkeit auch im Spiel nur gefärbtes Wasser ohne jede Wirkung sein soll? Muss hier eine Outtime-Erklärung ran oder ein kleiner, versiegelter Zettel, auf welchem diese Tatsache vermerkt ist? Irgendwie muss der Spieler ja von dem Betrug erfahren, sonst spielt er es aus, wie er es für richtig hält (sollte ja auch so sein), allerdings am Sinn der Sache vorbei. In diesem Fall kommt man um einen "Beipackzettel" bei Tränken wohl nicht drum herum, einfach weil man damit rechnen muss, dass der Trank weiterverkauft, gediebt, etc. wird. Zwar kann man dann einfach die Wirkung dem letzten Käufer überlassen (quasi die Opferregel), stört ja nicht wirklich, aber man kann es eben auch mit einem kleinen, versiegelten Beipack-Zettel lösen. Sowas sieht dann, wenn es nett gemacht ist, auch noch besser aus als nur ein Fläschchen.

DKWDDK verlangt auch andere "Plotlösungsstrategien". Dieses gilt sowohl für Spieler als auch Spielleiter/NSC. Da die Wirkungen nicht vorhersehbar sind, kann man ein Problem nicht durch eine Standardlösung beseitigen (z.B. den Schutzkreis mit Magie zerstören, oder der Alchemist braut ein Gegengift 100 um den vergifteten König zu retten ...). Dadurch müssen die Spieler selbst auf Ideen kommen und nicht die gewünschte SL-Lösung erraten, andererseits dürfen SL eben nicht eine SL-Lösung erwarten. Sog. "Railroading" ist also nicht möglich (was auch als Vorteil gesehen werden kann).

DKWDDKler machen sich abseits des Spiels gern über die vielen in [Regelwerken](#) definierten Fähigkeiten lustig. Beim DKWDDK sind Fähigkeiten nicht auf dem Papier definiert, sondern einfach individuell durch den Charakter. Das führt dann hin und wieder zu Veralberungen wie "Ignorieren 500", "Im Stehen Pinkeln 100", usw.

Praxis

Entgegen allen Unkenrufen von Punktespielern (siehe Abschnitt Probleme) funktioniert DKWDDK meist gut. Dabei ist zum Teil umstritten, ob die Regelphilosophie im Spiel die Selbstbeschränkung der Spieler bewirkt oder ob es einfach nur so ist, daß DKWDDK insgesamt eher die passenden Spieler anzieht und [PowerGamer](#) einfach mangels Interesse fortbleiben.

Jedenfalls hängt das Gelingen eines DKWDDK-Spiels sehr davon ab, wie verantwortungsvoll die Spieler sind. Wichtig ist auch, dass das [PowerLevel](#) der Spieler angeglichen ist.

Es gibt verschiedene Auffassungen darüber, wie weit die "Darstellung" gehen soll. Manch einer erwartet, dass etwa ein magischer Effekt auch durch entsprechende Spezialeffekte dargestellt wird, anderen reicht die gesten- und wortreiche Darstellung des Zauberns selber, ohne dass der Effekt selbst zu sehen ist.

Auch ob man zur Verdeutlichung eine OT-Ansage des gewünschten Effekts zur Darstellung hinzufügt, ist umstritten. Im Zweifel sollte sich die angestrebte Wirkung ohne Ansage aus der Darstellung ergeben. "Du kannst nicht vorbei! Ich bin ein Diener des geheimen Feuers. Gebieter über die Flamme von Anor. Das dunkle Feuer wird dir nichts nützen, Flamme von Udun! Kehre zurück in die Schatten. Du kannst nicht vorbei!" sollte ausreichen, ohne dass man ein "Energiewall!" hinterherwirft. Und wenn der Bezauberte was anders versteht, als man selber es gedacht hat ... hey! Es ist Magie. Die ist nun mal unberechenbar.

Philosophie

Toleranz, Fairness, Ehrlichkeit und die Bereitschaft, sich so gut wie möglich in das Spiel einzubringen, sind die Säulen auf denen dieses "System" aufgebaut ist. Die Grundidee der Spielphilosophie ist das "DKWDDK"-Prinzip. Alles muß dargestellt werden. Dies gilt für SCs, NSCs und SL!

Jeder Spieler ist in gewissem Sinne beim "Du-kannst-was-Du-darstellen-kannst-System" Schiedsrichter und SL für sich und seine Mitspieler. Das heißt, in allen Fällen entscheidet er, ob etwas funktioniert oder nicht.

Grundsätzlich gilt aber das Glaubensprinzip: wenn mein Mitspieler etwas zaubert, glaube ich ihm, dass er diesen Zauber auch benutzen darf. Wenn mein Gegner nach dem 15. Treffer auf die linke Zeigezehe immer noch steht glaube ich ihm, dass er aus gutem Grund noch steht. Auf gar keinen Fall wird irgendeine Aktion unterbrochen, um eine Regeldiskussion zu führen.

Regeln

Fähigkeiten

Darstellung

Jede Handlung und jeder Zustand des Charakters sollte so gut wie möglich rollenspielerisch dargestellt werden. Insbesondere auch simulierte und real unmögliche Handlungen. Ist die Darstellung nicht oder nur mit größerer Behinderung des Spiels (TimeOut) möglich, sollte diese Handlung im Spiel nicht gemacht werden (z.B. Fliegen).

DKWDDK definiert sich auch dadurch, dass man für die anderen etwas darstellt. Dazu gehören die ausgespielten Treffer (auch wenn man noch soviel Rüstungen und magischen Krimskrams hat) und vielleicht auch mal ein vorzeitiges Umfallen im Kampf, weil der Gegner eben einen sehr guten Schwertstreich gelandet hat.

Niemand will hier gewinnen oder der erste sein - es geht immer und vor allem um die Darstellung, um allen eine schöne, stimmige Atmosphäre zu vermitteln.

Eine schlecht (nicht überzeugend) dargestellte Handlung sollte für den ausführenden Charakter als missglückt und nicht erfolgreich gelten. Die Bewertung ob ausreichend überzeugend dargestellt wurde, liegt bei der SL, den (evtl.) Betroffenen oder der Mehrheit der Anwesenden.

Je größer der Effekt einer simulierten Handlung für einen Charakter sein soll, desto größer sollte der Aufwand/die Länge der spielerischen Darstellung sein (insbesondere Magie).

Das Verkünden von spieltechnischen Informationen über out-time Wege sollte nicht nur vermieden, sondern unterlassen werden. Das gilt insbesondere für das Ausrufen irgendwelcher Punktwerte oder Magieeffekte.

Wenn man glaubhaft darstellt, dass man vermehrten Schaden verursacht (oder einen bestimmten Zauber wirkt), dann werden die Mitspieler entsprechend reagieren, ohne dass man irgendwelche Zahlen oder Regelmechanismen brüllt.

Auch sollten jegliche Aktionen, die eine solche out-time Information zwingend erfordern, nicht darstellbar sein.

Dieben

Unter "Dieben" ist das spieltechnische Stehlen zu verstehen. Gediebt werden darf nur zum Spiel gehörendes Material, also keine Brieftaschen, Autoschlüssel o.ä. Von den Tischen der Händler darf nicht gediebt werden, es sei denn der betreffende Gegenstand ist besonders gekennzeichnet. Gleiches gilt für die nicht zum Spiel gehörenden Zonen. Ebenso ist das Dieben von tatsächlichen Wertgegenständen (Uhren, Kreditkarten, Euros o.ä.) verboten. Solltet Ihr versehentlich etwas Wertvolles gediebt haben, informiert bitte sofort den Bediebteten.

Ein Verstoß gegen diese Empfehlungen wird als Erfüllung des Straftatbestandes des Diebstahls gesehen und zieht einen sofortigen Ausschluß vom Spiel ohne Rückerstattung des Teilnahmebeitrages sowie die rechtlichen Konsequenzen nach sich.

Wer offensichtlich wertlose Sachen (benutztes Geschirr, schmutzige Socken o.ä.) diebt, macht sich ziemlich lächerlich. Wenn Ihr bewußtlos seid und ausgeraubt werdet, wißt Ihr nicht, wer es war.

Trennt bitte Spieler- vom Charakterwissen.

Fesseln

Gefesselt wird natürlich nur bei vollster Zustimmung des Opfers (über eine Ablehnung wird auch nicht diskutiert). Schließlich soll niemand, der damit Probleme hat, dadurch in seinem Spiel gestört werden. Man sollte in Situationen, in denen das Opfer wirklich in Gefahr geraten könnte, wenn es real gefesselt ist (unwegbares Gelände, alleine im dunklen Keller, zu nahe am Feuer, etc.) die Fesseln so arrangieren, dass sich das Opfer jederzeit befreien kann.

Als Charakter kann er sich natürlich nur mit Magie oder überzeugendem Rollenspiel befreien.

Kampf

Sicherheit im Kampf

Keine Schläge gegen Kopf oder Hals, auch bei Helmträgern (Vorsicht bei kleineren Gegnern). Keine Schläge in die Genitalien (Vorsicht bei größeren Gegnern). Kein Zustecken. Kein waffenloser Kampf (Es sei denn, er ist abgesprochen oder gestellt). Keine potentiell gefährlichen Manöver.

Allgemeines

Während des Kampfes sollte man stets darauf achten, dass eine Polsterwaffe häufig nicht so schwer wie das reale Pendant ist - dies sollte fairerweise vom Träger simuliert werden. Gerade wenn seine Hauptwaffe ein unglaublich großer Zweihänder oder ähnliches ist, sollte darauf geachtet werden. Bitte bedenkt trotz alledem: Das "Durchziehen" der Waffe ist verboten!

Fernkampfaffen sind sehr schreckliche Waffen, durchschlagen sie doch viele Rüstungen. Wer von einer Fernkampfaffe getroffen wird, hat ein Problem. ;-) Armbrust- und Pistolenschützen sollten bitte daran denken, dass das "Laden" einer Spielwaffe erheblich schneller geht als bei einer realen Waffe. Dies sollte man bitte entsprechend simulieren.

Bedenkt beim Kampf bitte auch Folgendes: Eure Gegner sind im Zweifel auch Spieler, die ihren Spass haben möchten. Jemand der real verdröschert wird, hat keinen Spass. Ebenso kann es extrem frustrierend sein, wenn der geliebte Charakter durch eine Lappalie stirbt, nicht jeder verdaut das so ohne weiteres. Das heißt nicht, daß Spieler-Charaktere nicht getötet werden dürfen, aber allemal, daß man es sich gut überlegen sollte, ob man einen Todesstoß versetzen muss. Die Opferregel zieht auch hier.

Rüstung

Die Rüstung sollte nach Möglichkeit aus echtem Material bestehen, um das Ambiente nicht zu stören. Als wichtigstes Kriterium für Fake-Rüstungen sollte die authentische und kunstvolle Ausführung gelten (wenn es Euch gelingt, einen Pullover wie ein echtes Kettenhemd aussehen zu lassen, dann teilt uns das Rezept mit). Schilde sollten aus sicherem und stabilen Material gebaut werden, das auch authentisch wirkt. Am besten geeignet scheinen uns Polsterschilde, die komplett mit Polstermaterial überzogen sind, und so keine Verletzungsgefahr darstellen.

Irgendwann ist auch die beste Rüstung und der beste Schild abgenutzt und unbrauchbar. Sie schützen dann nicht mehr und sollten repariert werden.

Wunden und Heilung

Eine Verwundung sollte natürlich ausgespielt werden. Vorschriften über die Dauer einer Heilung sind schwer zu machen.

Magische Heilung sollte erst eingesetzt werden, wenn eine Erstversorgung der Wunde stattgefunden hat. Ein gebrochener Knochen sollte z.B. erst einmal auf normale Art gerichtet werden. Die magische Heilung beschleunigt danach nur die natürliche Regeneration.

Die Dauer der Wunden sollte durch den Heiler an die Wunde angepaßt werden, im Endeffekt ist dies aber quasi nur ein "Spielvorschlag" für den Verwundeten, der dann selbständig mit der Verwundung umgehen kann.

Mord und Meucheln

Mord im LARP ist ein zweischneidiges Schwert. Natürlich verstehen wir, daß es zum ein oder anderen Charakterkonzept gehören kann, ein ruchloser Mörder zu sein (auch wenn sich uns die Faszination nie erschlossen hat). Ein Meuchel- oder Mordanschlag sollte aber immer mit dem Bewusstsein für die Verantwortung für das Spiel des Opfers und keinesfalls aus Langeweile oder leichtfertig geplant werden. Bedenkt immer: Mit so einer Aktion nehmt ihr den Spieler im schlimmsten Fall den Rest des Cons aus dem Spiel. Agiert entsprechend. Wenn ihr unbedingt Meucheln müsst und es wirklich keine andere Lösung gibt (was nach unserer Meinung so gut wie immer möglich ist), tut es wenigstens auf eine Art, die Spiel generiert. Vielleicht übersieht euer Charakter ja, daß etwas weiter unten auf der Treppe andere Spieler stehen oder der Sterbende kann einen Hinweis auf die Identität des Mörders mit seinem Blut auf den Boden schreiben, o.ä. (eine Obduktion ist verblüffend spannend, auch für den Obduzierten)? Vielleicht misslingt der Anschlag ja sogar komplett und das designierte Opfer wie auch der verhinderte Meuchler müssen fortan auf der Hut sein? Habt den Mut, euren Charakter scheitern zu lassen. Fehlschläge generieren viel mehr Spiel, als Erfolge. Und zum spielen seid ihr doch da, oder?

Besondere Waffen

Jeder der eine Waffe bei sich trägt, die besonders ist, sollte ihre Besonderheit so bekannt machen, dass er das in-time sagen kann und die Botschaft trotzdem ankommt, was nun mit dieser Waffe los ist (z.B. "Ha, Schurke! Ich strecke euch nieder mit meiner Axt, verzaubert von Toval dem Großen!"). Insbesondere bei Zweikämpfen kann man vor dem ersten Schlag einen Satz in dieser Richtung sagen und braucht es dann im fortlaufenden Kampf nicht zu wiederholen (kann es natürlich aber, da sowas immer nett ist, wenn die Gegner sich nicht nur ein Schwert-, sondern auch ein Wortduell bieten).

Magie

Allgemeines

Magie ist eine der größten Herausforderungen im Live-Rollenspiel. Magie kann natürlich nur simuliert werden, dadurch ist ein Magier angehalten, die Zauber durch Rollenspiel und Schauspiel so darzustellen, dass sie von den Mitspielern angenommen werden und es auch Spaß macht, diese auszuspielen.

Somit entscheidet ein Spieler gewissermaßen selbst, ob er einen Zauber annimmt oder nicht. Der Spielspaß steht im Vordergrund. Grundsätzlich gibt es keine Vorschriften für Zaubersprüche.

Ein Magiekundiger sollte jeden Spruch, den er beherrscht, beliebig oft wirken können. Allerdings sollte eine gewisse Erschöpfung beim Zaubern auftreten. Es kommt auf die Darstellbarkeit des Zaubers an. Der Magier sollte eine entsprechende Vorstellung von Gesten und magischen Formeln bieten. Wichtig ist, dass die Mitspieler begreifen, welche Auswirkungen der Spruch auf sie haben wird (außerdem werden andere Charaktere viel williger mitspielen, wenn ein Magier seine Blitze nicht nur mit einem simplen Fingerschnippen abfeuert).

Zaubersprüche sollten ohne out-time Erklärung ausspielbar sein.

Ob ein Zauber gelungen ist, entscheidet das "Opfer" (sprich, war die Darstellung des Magiers überzeugend).

Natürlich ist es angebracht, wenn beide eine gewisse Großzügigkeit an den Tag legen.

Sicherheit

Wurfgeschosse zur Darstellung sollten mit Bedacht gewählt werden. Generell verboten sind Pulver (Mehl, Salz etc.), ideal sind Reis, Hirse, Erbsen und ähnliches. Auch bitte mit dem Einsatz von Pyrotechnik acht geben. Man sollte hier bitte bedenken, dass es bei den Mitspielern eventuell Asthmatiker, Allergiker etc. gibt und das Umfeld auch für den Umgang mit Feuer geeignet sein sollte.

Macht

Magie sollte etwas Besonderes sein. Magie verleiht der Fantasywelt, so wie wir es wollen, etwas Mystisches, etwas Geheimnisvolles, etwas Märchenhaftes, etwas Romantisches. Um dies jedoch zu erreichen ist es nötig, dass jeder sich genauestens darüber bewußt sein sollte, dass diese Illusion durch zu häufigen und zu "alltäglichen" Einsatz von Magie zerstört werden kann und dann etwas sehr Wichtiges, was man doch gerne im Fantasy-LARP hat, verloren geht.

Prinzipiell wird mit dieser Spielphilosophie ein Low-Power-Niveau bevorzugt, was jedoch nicht bedeutet, dass es keine großen Magier geben soll. Schon allein durch die DKWDDK-Grundeinstellung selektiert sich hier vieles von vornherein aus und Magie wird schon allein dadurch zu etwas Besonderem.

Es sollte jeder für sich selbst entscheiden, was nun genau mächtig ist und was nicht. Es gibt hunderte von Möglichkeiten, einen Zauber so zu variieren, dass er mehr oder weniger mächtig ist. So ist ein Lähmungszauber vom Prinzip her ein sehr mächtiger Zauber, untersagt er doch dem "Opfer" sich komplett zu bewegen und es ist absolut hilflos. Dies kann zu aller erst durch eine unterschiedliche Dauer der Lähmung unterschiedliche "Machtstufen" haben. Auch ist es ein Unterschied, ob der Zauber auf Entfernung wirkt (hierbei ist sehr wichtig, wie weit) oder ob der Zauberer das Opfer berühren muß (sogenannte "Touch-Zauber").

Ähnlich kann mit allen möglichen anderen Zaubern verfahren werden. Immer im Hinterkopf sollte man jedoch die Spielbalance bedenken und diese immer kritisch prüfen. Ein Magier sollte immer im Kopf folgendes überlegen: Prüfe zuerst kritisch, ob dir die Auswirkungen des Spruches, den man auf andere anwendet, selbst gefallen würde, würde man den Zauber auf sich selbst sprechen. Wichtig dabei: Kann man die Wirkung des Spruchs gut darstellen? Ist die Darstellung evtl. peinlich (Verwandlung in einen Frosch)? Trägt es zur allgemeinen Atmosphäre bei, wenn ich diesen Spruch anwende? Ist der Spruch vielleicht zu endgültig für den anderen Spieler oder hat er noch eine Chance, sich von der Verzauberung zu befreien, usw.

Sonstiges

Fairness

Jeder Teilnehmer sollte fair gegenüber den anderen Spielern und sich selbst spielen. Wiederholte Unfairness kann zum Ausschluß von der Con führen! Wer unnötig Charaktere meuchelt oder pömpft (Ohnmächtig schlägt) kann nach Ermahnung vom Spiel ausgeschlossen werden.

Spielerwissen sollte von Charakterwissen getrennt werden. Dazu gehört das Ignorieren von szenariorelevanten Informationen die zwar der Spieler weiß, sein Charakter aber nicht wissen kann, aber auch das Einbringen von modernen Kenntnissen des Spielers (Physik, Chemie, Biologie, Demokratie ect.) die sein Charakter nicht haben würde.

Während des Spiels beziehen sich Interaktionen oder Aussagen nur auf andere Charaktere, niemals auf deren Spieler. Reale Probleme zwischen Spielern bitte außerhalb des Spieles austragen.

Nachteilige Situationen eines Charakters (insbesondere auch das "Nichtgelingen" von simulierten Handlungen) sollten vom Spieler erstmal diskussionslos akzeptiert und daraus entstehende Probleme

des gespielten Charakters im Spiel gelöst werden. Rücksprache mit der SL ist natürlich in Ordnung, sollte aber möglichst kurz und Abseits vom Spielgeschehen stattfinden.

Es sollte versucht werden, auch andere Spieler am eigenen Spiel teilhaben zu lassen.

Jemand, der auf dem Weg zum Klo oder zur Dusche ist, will in diesem Moment mit Sicherheit nicht spielen.

Meuchelangriffe, Räuberaktionen oder ähnliches aggressives Spiel sollten daher unterlassen werden, denn sie wirken allenfalls lächerlich oder sogar frustierend.

Wenn man merkt, dass der Mitspieler ein Problem mit einer bestimmten Szene/Aktion hat, dann sollte diese Aktion unterbrochen und nicht mehr weitergespielt werden. Es ist im Sinne aller Spaß zu haben und daher sollte man nur Szenen/Aktionen mit den Leuten spielen, die daran Spaß finden. Ein Zwang zu gewissen Handlungen/Szenen/Aktionen gibt es nicht.

Töten

Der Tod eines Charakters ist selten produktiv. Der Charakter ist das "Werkzeug" des Spielers, in das Spiel einzugreifen. Einem Spieler seinen Charakter zu nehmen ist eine Handlung, die dem Spielzweck als solchem (=miteinander zu spielen) entgegensteht. Stirbt ein Charakter, so endet für ihn das Spiel. Ausserdem verschwendet der "Mörder" eine Möglichkeit, mit seinem "Opfer" weitere Spielsituationen zu erzeugen, das Spiel zwischen diesen beiden Personen hört einfach auf (s.o.).

Es gibt mehr als genug Möglichkeiten, den Tod eines Charakters durch eine andere, viel kreativere und spielfördernde Handlung zu ersetzen. Warum einen Charakter töten, wenn man ihn auch gefangennehmen kann (der klassische Todes-Ersatz)?

Dennoch gehört der Tod eines Charakter zum Spiel dazu. Den Charaktertod zu eliminieren würde viele Aktionen im Spiel ad absurdum führen. Da er aber eine meist mühevoll ausgearbeitete Spielfigur dauerhaft aus dem Spiel verbannt, muss der Charaktertod auf zwingend nötige und hoffentlich seltene Fälle beschränkt bleiben. Ein Charakter, der sich schwachsinnig in eine Horde Kampfforks stürzt, muss damit rechnen, umzukommen (obwohl es sogar hier andere Möglichkeiten gibt).

Wir schlagen folgendes vor:

1. Die tödliche Situation sollte für den Spieler sofort erkennbar sein. Ein Spieler kann seinen Charakter nicht aus der Gefahr bringen, wenn er nicht weiß, dass es gefährlich ist.
2. Jedem Charakter sollte eine sinnvolle Möglichkeit geboten werden, aus einer tödlichen Situation zu entkommen. Es gibt wenig frustrierende Dinge, als in einer Situation umzukommen, für die man selbst gar nichts kann. Siehe hierzu auch "Die Opferregel".

Zum Thema Tod und Umbringen von Charakteren wird der Artikel "Leben und Sterben lassen" [2] von Hannes Gnad empfohlen.

Die Opferregel

Der "Täter" kann mit seinen Spiel-Handlungen keinen Reaktions-Zwang auf das/die "Opfer" ausüben. Das "Opfer" hat einen gewissen Handlungs- und Interpretations-Spielraum, den es ausnutzen darf, kann, und gerne auch soll. Aktionen des "Täters" besitzen keine Garantie bezüglich Erfolg und Wirkung, sondern stellen lediglich ein Angebot an das "Opfer" dar. Was das "Opfer" daraus macht, ist (in vernünftigen Grenzen) dessen Sache und liegt nicht mehr im Ermessen des "Täters". Wenn der Magier einen Zauber darstellt und ihn der Bezauberte anders auffasst und (in den Augen des Magiers) "falsch" ausspielt, so ist das kein Fehler, sondern integraler Bestandteil dieser

Spielauffassung. Die schlussendliche Wirkung einer Handlung wird immer von "Täter" und "Opfer" gemeinsam erzeugt. Das heißt auch: Je genauer der "Täter" den Effekt seiner Handlung haben möchte, desto eindeutiger bzw. besser muss er seine Handlungen ausführen/beschreiben/darstellen.

Sicherheit

Es darf kein Spieler real physisch oder psychisch gefährdet werden. Nichtgenehmigte Waffen werden von der SL bis Conende einbehalten. In einer Gefahrensituation ist das Spiel durch lautes Rufen von "STOP!" zu unterbrechen. Niemand bewegt sich von seinem Platz, bis die Situation geklärt und die Gefahr beseitigt wurde. Jegliche Handlung, insbesondere Kampf, hat bis dahin zu unterbleiben. Am besten verharren alle Beteiligten sofort Regungslos und geben den Stop-Ruf weiter / wiederholen den Stop-Ruf.

Jeder Spieler ist für die Sicherheit seiner Handlungen, seine eigene Ausrüstung und die Unversehrtheit Anderer und deren Eigentums verantwortlich. Jeder Spieler nimmt Rücksicht auf die körperliche und geistige Unversehrtheit sowie den persönlichen Spielspaß aller anderen Mitspieler.

Allen Vorsichtsmaßnahmen zum Trotz kann auf einem LARP keine hundertprozentige Sicherheit während des ganzen Spieles gewährleistet werden. Bedingt durch Spielgelände, Handlungsverlauf und Spielsituationen ist durchaus mit leichteren Blessuren, Hautabschürfungen oder blauen Flecken zu rechnen. Rücksichtsvolles und überlegtes Spiel helfen aber diese zu vermeiden!

Jeder Spieler darf Aktionen die gegen seine moralischen, ethischen oder religiösen Einstellungen gehen für sich sofort abbrechen. Der Spieler kann Aufgrund von Allergien, Unverträglichkeiten oder Ablehnungen verweigern Tränke oder ähnliches real zu trinken, muß es dann aber halt einfach Ausspielen.

Fotos

Wer selber Fotos machen will, muß das unauffällig oder so machen, dass es niemanden stört. Umgehängte Fotoausrüstungen stören das Spiel erheblich und bringen vielleicht den einen oder anderen Spieler völlig aus seiner Stimmung.

Abschliessend

Das Codewort um das Spiel zu unterbrechen (nur in Ausnahmefällen und bei Gefahr) ist ein laut gerufenes "STOPP". Es wird ohne Unterbrechung In-Time gespielt. Wenn Ihr eine tatsächliche Verletzung habt, ruft nach einem Sanitäter und nicht nach einem Heiler!

Bitte vermeidet Ambientekiller wie Turnschuhe, Jeans, Uhren, Colaflaschen u.ä... . Gleiches sollte auch für Reden über den eigenen Charakter in dritter Person (also quasi Out-Time-Informationen über ihn an andere weitergeben), Fußballbundesliga, Bundeswehrzeit oder Computer gelten.

Auch wenn viele Raucher immer noch nicht begriffen haben, wie sehr eine lässig im Mund gehaltene Filter-Kippe das Spiel stören kann: Zigaretten aus Tabak und Papierchen zu drehen, den Tabak aus einem Lederbeutel zu entnehmen und statt dem häßlichen BIC-Feuerzeug wenigstens ein schlichtes Zippo zu verwenden ist keine Anstrengung und auch nicht weiter aufwendig. Wenn man dieser Sucht fröhnen will - gut. Aber wenigstens mit Stil.

Sollten Personen auftauchen, die nicht zum Spiel gehören, informiert die SL und/oder verhaltet Euch diesen gegenüber freundlich und informativ falls Fragen bestehen. Denkt daran, dass wir alle auch Botschafter des Live-Rollenspiels sind.