

OT-Guide

Inhalt

1. LARP – Was ist das?
2. In-Time (IT) vs. Out-Time (OT)
3. Was ist eine Con?
4. Ticket-Kategorien und Abkürzungen
5. Larp-Begriffe
6. Spielen, ausspielen, erspielen – Tipps und Infos
7. Besiegt werden, pömpfen, sterben, meucheln, töten, ...
8. Achtung Verwechslungsgefahr
 1. Heiler vs Sanitäter
 2. Dieben vs Stehlen
9. Sprechweise
10. Wie erstelle ich einen Charakter
11. Bitte nicht

1. LARP – Was ist das?

LARP steht für **Live Action Role Play** und ist die Bezeichnung für Rollenspiele, bei welchen die Teilnehmer fiktive Charaktere selbst spielen. Die Handlungen finden dabei meist in einem fiktiven Setting in Anlehnung an Mittelalter und Fantasy statt. Den Charakter, den man bespielen möchte erstellt man selbst.

2. In-Time (IT) vs. Out-Time (OT)

Während einer LARP-Veranstaltung wird unterschieden in **In-Time (IT)** und **Out-Time (OT)**. In der Regel beginnen alle Teilnehmer gleichzeitig beim sogenannten Time-In „ins IT zu wechseln“. IT bedeutet, dass man seinen Charakter darstellt, OT bedeutet, dass man man selbst ist. Dabei ist eine strikte Trennung sinnvoll, da der erstellte **IT-Charakter** einen anderen Hintergrund, ein anderes Wissen, andere Einstellungen, andere Fähigkeiten, usw hat als der **OT-Spieler**. So kann ein IT-Charakter z.B. nicht lesen, obwohl der OT-Spieler lesen kann. Würde der Spieler z.B. einen Aushang in einer Taverne sehen, würde er das Wissen, dass er durch das Lesen erlangt IT nicht haben und müsste sich das Schriftstück z.B. vorlesen lassen. Man unterscheidet deshalb auch in **Spielerwissen** (OT) und **Charakterwissen** (IT). Genauso kann ein OT-Spieler atheistisch eingestellt und sein IT-Charakter streng gläubig sein. Generell gilt die Regel, dass man versucht während LARP-Veranstaltungen 24 Stunden IT zu bleiben. Wenn eine Gruppe von Spielern in OT-Gespräche verfällt, nennt man das **OT-Blase**.

3. Was ist eine Con?

Con ist eine Abkürzung und steht für **Convention**. Eine Con ist eine LARP-Veranstaltung, für die man sich anmelden muss und bei der man eine vorgegebene Geschichte, den so genannten **Plot** erspielen kann. Auf Cons sind nur angemeldete Teilnehmer und Orga-Mitglieder anwesend, keine Zuschauer. Um an einer Con teilnehmen zu können, muss man vorher einen Charakter erstellt haben, den man auf der Veranstaltung darstellen möchte. Je nach Con gibt es verschiedene Dinge zu erleben. Man kann sich daran beteiligen den Plot zu lösen, kann in Schlachten kämpfen, im Tross bummeln und einkaufen, sich am Lagerspiel, Adelsspiel und Intrigen beteiligen, sich als Heiler um die Verletzten kümmern, am Diebesspiel teilnehmen, usw... Man unterscheidet in verschiedene Con-Arten wie **Ambiente-Cons**, **Abenteuer-Cons**, **Belagerungs-Cons**, etc. Ambiente-Cons z.B. konzentrieren sich idR. auf das Lager- und Adelsspiel, was bedeutet, dass es nur wenige bis gar keine Schlachten gibt, während auf Abenteuer-Cons viele Schlachten und viel Plot zu erleben sind.

4. Ticket-Kategorien und Abkürzungen

SC = Spieler-Charakter

NSC = Nicht-Spieler-Charakter

GSC = Gesteuerter Spieler-Charakter

SL = Spielleitung

Man hat verschiedene Möglichkeiten, wie man aktiv an einer Con teilnehmen kann. Möchte man seinen eigenen Charakter darstellen, kauft man ein **Spieler-Ticket (SC)**. Als Spieler wird man von der SL (Spielleitung) über die Con begleitet, ist dabei aber frei in allen seinen eigenen Entscheidungen und kann somit den Plot aktiv mitgestalten und beeinflussen.

Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) sind Charaktere, die von der SL gesteuert werden. Die SL bzw die Con-Orga geben dabei vor, welchen Charakter man spielt und wann und wie der Charakter auftreten soll. Auf größeren Cons sind die NSCs idR. die gegnerischen Fraktionen, die die Spieler angreifen und in Schlachten bezwungen werden müssen. Diese nennt man auch Schlachten-NSCs. Da ein NSC nicht bzw nur bedingt nach eigenem Willen handeln kann, sind die NSC-Tickets deutlich günstiger als die SC-Tickets.

Unter **GSCs** versteht man durch die SL gesteuerte Spieler-Charaktere. Ein GSC besitzt mehr Entscheidungsfreiheiten als ein NSC, aber weniger als ein SC. Ein GSC spielt, wie ein SC, seinen eigenen Charakter und ist ein Spieler auf einer Con, erhält aber immer wieder von der SL Anweisungen, was er tun soll.

Außerdem gibt es sowohl auf Spieler-Seite, als auch auf NSC-Seite so genannte **Festrollen**, die wie ein GSC Anweisungen von der SL bekommen und gezielt eingesetzt werden, um den Plot voran zu treiben.

Die **Spielleitung** behält den Überblick über den Plot, leitet die NSCs an, gibt den GSCs Aufträge und steht den Spielern bei Fragen zur Seite. Dabei gibt es OT-SLs, die für die Spieler-Charaktere „unsichtbar“ sind und IT-SLs, die in ihrer Rolle agieren und so aktiv den Plot mitgestalten.

5. LARP-Begriffe und Zeichen

Es gibt einige Schlagwörter und Zeichen, die den Teilnehmern schnell und effektiv wichtige Dinge vermitteln sollen. Hier eine kurze Übersicht:

- Ein Charakter, der die Arme vor dem Gesicht verkreuzt („**ausgekreuzt**“ ist), ist IT (noch nicht sichtbar und wird von Spielern nicht wahrgenommen).
- Ein NSC, der in einer Schlacht aufsteht und die **Waffe nach oben oder verkehrt herum** hält, gilt als besiegt und unsichtbar. Er geht an den Rand, um Platz zu machen und wird von Spielern ignoriert (und vor allem nicht mehr geschlagen).
- Der Befehl **STOP** wird ausgerufen, wenn z.B. ein OT-Notfall vorliegt. Alle Spieler und NSCs im Umkreis verharren in ihrer Position, bis die Unterbrechung durch den Befehl **WEITER** aufgelöst wird (idR. werden die Kommandos von einer SL ausgerufen).
- **Druckwelle** ist eine Technik, die mächtige Gegner häufig gegen Spieler verwenden. Der Spieler tut dann so als würde er von einer unsichtbaren Kraft weggeschleudert werden.

6. Spielen, Ausspielen und Erspielen – Tipps und Infos

Auf einer Con **spielt** man einen Charakter, der anfangs nur wenige Dinge kann und idR noch nicht viel über die Geschehnisse vor Ort weiß. Viele Cons bauen aufeinander auf und das Wissen, dass andere Charaktere bereits haben, hat der eigene Charakter noch nicht. Wer also z.B. daran interessiert ist Wissen zu sammeln oder neue Fähigkeiten wie Alchemie oder Zaubersprüche zu lernen, kann sich diese IT **erspieren**. Erspielen bedeutet, dass man sich etwas beibringen oder erklären lässt oder z.B. im Rahmen einer Plothandlung eine mächtige Waffe erspielt.

In Schlachten ist das **Ausspielen** wichtig. Dabei geht es darum, dass man auch den anderen Spielern Spaß und Spielmöglichkeiten bietet, indem man z.B. wenn man am Arm getroffen wird so tut (ausspielt), als wäre der Arm wirklich verletzt. Auch im Heilerspiel ist es schön, wenn man Schmerzen ausspielt. Wenn man sich unsicher ist, wie man etwas ausspielt, ist es sinnvoll sich zu überlegen, was z.B. wäre, wenn man von einem echten Schwert getroffen worden wäre.

7. Besiegt werden, pömpfen, sterben, meucheln, töten, ...

Es lässt sich oft nicht verhindern, dass der Charakter in Schlachten verletzt wird. Es gibt dabei viele Begriffe, die sich auf das „besiegt werden“ beziehen:

- **besiegt, KO, ohnmächtig, verwundet** → kann von einem Heiler behandelt werden
- **pömpfen** = Schlag gegen den Kopf mit dem Schwertknauf, der zu Ohnmacht führt
- **meucheln** = Fähigkeit von Charakteren wie Meuchelmördern. IdR durch einen Kehlschnitt angedeutet und mit den Worten „gemeuchelt“. Ein gemeuchelter Charakter ist tot und kann auch nicht geheilt werden.
- **Todesstoß** = Ein Charakter wird endgültig getötet und kann nicht mehr geheilt werden. Nur in Absprache mit einer SL möglich.

8. Achtung Verwechslungsgefahr

8.1 Heiler vs Sanitäter

Heiler sind IT-Charaktere, die ausgespielte Wunden verarzten oder mit Magie heilen können. Wenn ein Charakter verwundet ist, schreit er nach einem Heiler. **Sanitäter** sind OT-Heiler, also Notarzt etc. Wer OT verwundet ist und Hilfe braucht, geht zu den Sanis.

8.2 Dieben vs Stehlen

Dieben ist IT und bedeutet, dass man (in Absprache mit einer SL) Dinge von anderen entwendet. Diese Dinge werden am Ende der Con zurückgegeben. Wird OT etwas gestohlen ist das **Diebstahl** und strafbar. Diebbare Gegenstände sind meistens mit einem roten Band o.Ä. markiert.

9. Sprechweise

Im Mittelalter gab es kein „Sie“. Andere Charaktere spricht man mit „**Du**“ bzw „**dir, dein, etc**“ an. Will man respektvoll klingen oder einem Charakter besondere Ehre erweisen, kann man auch „**euch**“ bzw „**ihr, euer, etc**“ verwenden. Ansonsten kann man sich an gängigen Fantasy-Reihen wie Herr der Ringe, Elder Scrolls, Witcher und Ähnlichem orientieren.

Außerdem noch ein kleiner Hinweis: DAS Schild steht an der Straße, **DER Schild** schützt euch in der Schlacht. Sollte man nicht verwechseln.

10. Wie erstelle ich einen Charakter?

Ein Charakter ist schnell erstellt. Hier ein paar Schlagwörter, worüber ihr euch Gedanken machen solltet:

- Kämpfend oder nicht kämpfend (Gardist, Heiler, Söldner, Alchemist, Magier, ...)
- Name (denk dir einen passenden Namen aus, der möglichst wenig mit deinem OT-Namen zu tun hat)
- Hintergrund (Wo kommt dein Charakter her? Was macht er hier?,)
- Fähigkeiten (Lesen, Schreiben, Rechnen, Kochen, Magie, Alchemie, etc)
- Ansichten (Was hält dein Charakter von Religion, Adelssystem, Sklaverei, ...)

Generell gilt die Leitregel: du kannst was du darstellen kannst. Es wird z.B. schwierig sein einen drei Meter großen Menschen darzustellen, der sich in einen Drachen verwandeln kann und Feuer speit. Alles weitere kann und sollte man sich IT erspielen, denn das macht einfach Spaß.

Für den ersten Charakter bietet es sich an, einen „einfachen“ Charakter zu erstellen, der noch nicht viel Wissen hat. Es ist schwierig bei dem meist komplexen Storyhintergrund einen Charakter zu spielen, der theoretisch IT ganz viel Wissen haben müsste, wenn man selbst das Wissen OT noch nicht hat. Eine weitere Möglichkeit ist z.B. einen Charakter zu erstellen, der einen Lehrling von einem erfahreneren Charakter darstellt und der sich weitere Fähigkeiten erspielt. Einfach ausprobieren und wenn man merkt, dass einem der Charakter nicht mehr gefällt oder man etwas anderes darstellen möchte, dann kann man immer noch einen neuen Charakter erstellen.

11. Bitte nicht....

- Kopftreffer sind verboten
- Don't drink and fight (Alkohol darf auf Cons konsumiert werden, man sollte allerdings nicht angetrunken kämpfen, da das Verletzungsrisiko zu hoch ist)
- Nicht mit Waffen stechen
- Treffer in den Genitalbereich sind nach Möglichkeit zu vermeiden
- Foltern ohne SL ist verboten
- Handy (und sonstige Dinge, die die Atmosphäre stören) sind IT verboten
- NIEMALS eine SL anpöbeln, beleidigen, niemals SL-Ansagen diskutieren oder ignorieren! Platzverweis und damit Ende des Abenteurs möglich
- IT-Streit zwischen Charakteren nicht auf OT-Beziehungen übertragen (Besser so: „OT mag ich dich, aber IT finde ich dich scheiße.“)
- nicht fuchteln, schön spielen
- Wenn alle vor einem NSC wegrennen, am besten der Masse anschließen und nicht einen auf Held machen (es sei denn man will fliegen, sterben und/oder zermatscht werden). Herrscher und Anführer beleidigen ist ebenso wenig empfehlenswert...
- Unterschätzt niemals Frauen in der Schlacht. Die können ganz schön zuhauen. (Ihr dürft auch Frauen schlagen. Wenn sie das nicht wollen würden, wären sie nicht in der Schlacht.)
- Nicht IT mit den Heilern verscherzen.... könnte blutig enden
- Bitte nicht dumm sein und das alles ignorieren und anschließend rummflennen, weil es Konsequenzen hat.
- Es heißt DER Schild