

# WIZARDING TWENTIES

Bittere Medizin im  
St. Hilarius

*Spielphilosophie*

**EINLEITUNG**

Auf einem LARP (Live Action Role Play) kommen viele Menschen zusammen, die Freude und Spaß an einem gemeinsamen Hobby und Lust auf ein erlebnisreiches Wochenende haben. Das gilt grundsätzlich für jedes Hobby, allerdings treten bei einem LARP schneller emotionale Situationen auf. Hinzu kommen dann auch noch wenig Schlaf, viel Action und das eine oder andere kleine und große Drama für den einen oder die andere.

Ob man miteinander gut auskommt, liegt auch häufig an der Art, wie man spielen möchte bzw. was unter „gutem LARP“ verstanden wird. Je eher man sich im Vorfeld auf einen gemeinsamen Nenner einigt, auf ein gemeinsames Verständnis, wie LARP betrieben wird, desto besser für den Spielspaß bei der eigentlichen Veranstaltung. Wir haben hier zusammengetragen, wie wir LARP für uns aus der Sicht der Spielleitung definieren und wie wir versuchen, dieses Verständnis in unsere Spiele zu integrieren.

**GRUNDSÄTZLICHES**

LARP macht uns Spaß, wenn es wie ein spannender Film ist, den alle Beteiligten vor Ort mitgestalten. Die Spieler\_innen sind die Hauptrollen, die NSCs die Schurken oder auch Helfer und die Spielleitung ist die Regie. Ziel ist ein Spielerlebnis mit magischen Momenten und Erlebnissen, die über die alltägliche Vorstellung hinausgehen und an dem alle gleichermaßen Freude haben, ob nun SC, NSC, Techniker oder Spielleitung.

**SETTING/SPIELWELT**

Wir formen Spielwelten/Settings gerne passend und tiefgründig zu unseren eigenen Abenteuern um, inspiriert von Film- oder Buchvorlagen. Es ist nicht unser Ziel, diese Vorlagen eins zu eins umzusetzen. Wichtiger ist, dass der Hintergrund möglichst in sich schlüssig und nachvollziehbar ist. Dabei wollen wir ein potteriges Setting erschaffen, das den jeweiligen Themen unseres Spiels angepasst wird. Anregungen und Ideen, die ursprünglich aus der Muggelwelt kommen, können das Setting durchaus bereichern, aber letztlich geht es uns darum, die *magische* Welt zu bespielen.

**WAS FÜR EIN SPIEL WÜNSCHEN WIR UNS?**

Im Rahmen unseres Settings wünschen wir uns dichtes, glaubwürdiges und konsequentes Live Rollenspiel nach dem Prinzip „Du kannst, was du darstellen kannst“. Die Spiele sind rund um die Uhr intime und kommen mit möglichst wenig Telling aus.

Auch wenn es zwischen den Gruppen oder einzelnen Charakteren immer wieder Rivalitäten geben kann und soll, erwarten wir von allen Beteiligten ein kooperatives Spiel. Kooperatives Spiel bedeutet auch, dass alle die Rollen der anderen mittragen. Das heißt, eine überzeugende Kräuterhexe wird intime eben immer als Fachfrau behandelt, egal ob das Gegenüber OT vielleicht einen Blumenhandel besitzt.

„Play to lose“: Gewinnen um jeden Preis ist nicht das, was wir uns vorstellen. Der Weg ist das Ziel und unserer Auffassung nach kann es in einem LARP keine Sieger geben. Gestaltet euer Spiel fair und macht das Ganze zu einem Erlebnis, an dem alle Spaß haben. Verlieren kann auch ein Gewinn sein.

Regeln sind dafür da, einen Rahmen zu bilden. Gestaltet innerhalb dieser Regeln gerne tolle Szenen und lasst unbedingt andere daran teilhaben. Am schönsten ist es, wenn die aufgebaute Bühne von anderen betreten werden kann. Frei nach dem Motto „Spielst du für alle, dann spielen alle für dich“.

Spaß sollte jede\_r der Teilnehmer\_innen haben. Wir wollen, dass wir uns gegenseitig gut unterhalten. Dazu gehört aber auch das gegenseitige Miteinbeziehen in die magische Welt.

Es besteht die Chance, dass Spieler\_innen-Charaktere bei unserem LARP sterben. Das machen wir jedoch nicht grundlos. Dennoch ist zu beachten: Euer Handeln hat Konsequenzen, bisweilen eben auch tödliche. Der endgültige Tod eines Charakters wird von der Spielleitung niemals leichtfertig abgehandelt. Wir versuchen jedes Mal ein besonderes Erlebnis daraus zu machen, dass die Mühe ehrt, die in jedem Charakter steckt.

Aktion <> Reaktion: Das Spiel bei uns beruht zu einem großen Teil auf diesem Prinzip. Wenn man eine sehr krasse Aktion spielt, muss man mit einer ähnlich krassen Reaktion rechnen. Ein Beispiel: Einen Unschuldigen mit schwarzmagischen Flüchen angreifen und sich vom Ministerium dabei

beobachten lassen? Tja, das bedeutet für die Spielleitung, dass dieser Charakter festgenommen und potenziell aus dem Spiel genommen wird. Denn dafür gibt es schließlich Gefängnisse oder Schlimmeres. Da ist es auch egal, ob ihr eigentlich nur zum Tanztee gekommen seid. Es liegt also in eurer Hand.

NSCs sind nicht ausschließlich Kanonenfutter, die meisten Rollen haben euch etwas zu sagen. Lasst sie reden, sonst erfahrt ihr es vielleicht nie. Stumm gemachte Rollen sind mehr als überflüssig, also macht sie nicht handlungsunfähig. Die NSCs werden euch aber auch nichts schenken. Nett fragen und auf die Plotlösung hoffen wird nicht funktionieren. Das andere Extrem wie Folter oder Ähnliches kann ebenfalls dazu führen, dass ihr nur genau das erfahrt, was ihr hören wolltet. Wir schließen dann auch nicht aus, dass es nicht stimmt. Denkt einfach daran, dass NSCs genauso viel Spaß am Spiel haben wollen wie ihr.

## **PLOT**

Bei uns gibt es nicht nur Weltuntergangsplots. Teil des Spiels sind auch moralische Zwickmühlen und Beziehungen unter den Charakteren mit ihren individuellen Geschichten und Dramen. Bei den Plots achten wir darauf, möglichst verschiedene Gruppierungen einzubinden und Informationen breit zu streuen. Allerdings mit Gespür für die derzeitige Situation: Szenen sollen geschaffen und nicht vernichtet werden. Und wie die Lösung aussieht? Dafür gibt es meistens mehr als eine mögliche Antwort, vielleicht auch eine, die uns erst die Aktionen der Spieler\_innen aufzeigen. Das ist ja das Spannende.

## **SPIELER\_INNEN**

Spieler\_innen sind für uns die Hauptrollen der Veranstaltung. Sie sollen Held\_innen sein, ihre Bühne bekommen und für sie schreiben wir die Plots. Diese sollen herausfordern, allerdings nicht immer nur durch negatives nervenaufreibendes Drama, sondern auch durch positive, schöne, spaßige Geschichten. Natürlich wünschen wir uns auch etwas von unseren Spieler\_innen: Wenn man sich mit diesen Zielen hier grundsätzlich identifizieren kann, dann sind die Weichen dafür gestellt, auf unserer Veranstaltung alles vorzufinden, worauf man Lust hat.

**FÜR DIE CHARAKTERERSTELLUNG:**

- Wir freuen uns über gut ausgearbeitete Charaktere mit Zielen, Ticks, Stärken, Schwächen und dunklen Geheimnissen.
- Wir gehen gerne auf die Hintergründe ein, versuchen euch miteinander zu verknüpfen und freuen uns, wenn unsere Spielangebote angenommen werden.
- Nicht schlecht ist es, manchmal auch ein paar Lücken zu lassen, die wir dann füllen können. Kurz: Wenn ihr euch viele Gedanken macht, können wir uns auch viele Gedanken machen.

**NSCS**

NSCs sind für uns keine flachen Abziehbilder des 17-Uhr-Orks, sondern lebendiger und grundlegender Teil der Geschichten, die wir erlebbar machen möchten. Ob in Festrollen oder als Springer\_innen, sind sie nicht die Plot-Löser\_innen, aber die, die die Plots auf den Weg bringen, sowie die Augen und Ohren der Spielleitung.

Wir wünschen uns spannende Charakterhintergründe und interessante Geheimnisse von Festrollen. Dabei soll sich an unsere Vorgaben von Umfang (ca. 1 Seite) und vorgegebenen Inhalt gehalten werden. Das klingt jetzt strenger als es ist: Wir mögen den Input unserer NSCs und arbeiten da gerne zusammen, behalten uns aber das letzte Wort vor. In diesen Charakterhintergründen lesen wir gerne Ticks, Talente, besondere Beziehungen, Todfeind\_innen, Vorlieben etc., damit wir sie direkt mit unserer Welt, Plot und SCs verknüpfen können.

Wir möchten keine Gegner ohne Motivation und ohne jeglichen Hintergrund. Die Tiefe erarbeiten wir gerne mit euch zusammen. Die Anweisungen der SL stehen dabei immer vor der Logik eines Hintergrundes eines NSCs, es sei denn die SCs wissen schon davon. Erst wenn eine Information so im Spiel ist, wird sie nicht mehr von uns umgeworfen (das ist unsere Filterregel).

Wir wollen potterige und spannende Begegnungen, auch wenn in diesen nicht immer Plotinformationen vermittelt werden. Da darf es gerne lehrreich und interessant, mal unheimlich, aber durchaus auch skurril werden. Das Potterversum ist voll von kauzigen, aber dennoch ernstzunehmenden Charakteren und das wollen wir auch in unserem Spiel.

Von unseren NSCs erwarten wir die Teilnahme an TeamSpeak-Terminen. Dort erklären wir den Plot, klären Fragen und freuen uns über euren Input. Auch eine Woche nach dem Spiel freuen wir uns über einen Feedback-Termin mit den NSCs im TS. Vor, auf und nach dem Spiel wünschen wir uns also viel Kommunikation mit unseren NSCs.

### **VORBEREITUNG**

Um bei uns zu spielen, muss man nicht alles aus dem Pottermagischum wissen. Wir wollen euch in die magische Welt entführen, die wir ein wenig auf das LARP angepasst und definiert haben. Als Inspiration sind Bücher und Filme natürlich ein guter Tipp.

Auf der Homepage und im Forum kann alles für das Spiel relevante Wissen nachgelesen werden.

Das Regelwerk setzen wir als bekannt voraus.

Ebenso sind wir auf eine gewisse Kommunikationsbereitschaft angewiesen, gerade wenn es um die Informationen in der Anmeldung und im Charakterbogen geht.

Sind noch Fragen offen? Dann stellt sie uns immer gerne. Am besten per Mail an [spielleitung@jwalarp.de](mailto:spielleitung@jwalarp.de).