

Design-Dokument für das LARP

GOLDEN TWENTIES

SCHLAMASSEL IM MUSEUM

Eine Veranstaltung des [JWA-LARP e.V.](#)

Inhalt

Warum du das Design Dokument lesen solltest	2
Grundsätzliches	2
Das Setting & die Spielwelt	2
Die vergoldeten 1920er.....	2
Geschlecht & Gender	3
Gewandung Kostüm	3
Charaktere	3
Beispielcharaktere	4
Der Spielstil	5
Kooperatives Spiel.....	5
Play to lose.....	5
Play to struggle.....	5
Play to Drama Konfliktspiel	5
Spielregeln	6
Die Spielleitung.....	6
Hinweis zu Inklusion	6
Beleidigungen.....	6
Spielsprache.....	6
Abkürzungen, Signale & Codewörter	6
Verbotener Spielinhalt	8
Dieben (Stehlen im LARP)	8
Zerstörbare Gegenstände	8
Check-In	8
Regeln für den Kampf	9
Generelle Verhaltensregeln	9
Was wir von dir erwarten	10
Checkliste: Unser Spiel ist etwas für dich wenn...:	10
Deine Anmeldung	10
Mitwirkende und Rechtliches	11

Warum du das Design Dokument lesen solltest

Wir als Spielleitung möchten dir vorstellen, was für eine Art von Spiel wir dir bei unserem LARP *“Golden Twenties - Schlamassel im Museum”* bieten werden und was wir uns von dir bzw. allen teilnehmenden Personen wünschen. Lies dir bitte vor der Anmeldung dieses Dokument durch, um sicher zu gehen, dass wir nicht mit unterschiedlichen Erwartungen zur Veranstaltung fahren.

Grundsätzliches

Als Spielleitung stehen für uns die Freude und der Spaß am Hobby LARP im Vordergrund. Wir möchten auch mit dieser Veranstaltung für alle Teilnehmenden eine Möglichkeit schaffen, eine interessante und gute Zeit miteinander zu verbringen.

LARP macht uns Spaß, wenn es wie ein spannender Film ist, den alle Beteiligten vor Ort mitgestalten. Ziel ist ein Spiel mit epischen Momenten und Erlebnissen, die über die alltägliche Vorstellung hinausgehen und an dem alle gleichermaßen Freude haben, ob nun SC, NSC oder Spielleitung. Jede Handlung wird dabei Konsequenzen haben.

LARP darf auch eine Selbsterfahrung sein, die sich so nirgends sonst simulieren lässt. In der normalen Welt bewegt man sich ja gerne in einer Wohlfühlzone. Diese Komfortzone wollen wir für ein paar Stunden verlassen, ohne dass dabei reale Konsequenzen drohen. Wie fühlt es sich an, für eine Lebensleistung gefeiert zu werden? Oder einfach mal „Nein“ zu sagen? Die Spielleitung schützt diesen Rahmen und bietet Möglichkeiten, genau diese Dinge im Spiel auszutesten, die eigenen Grenzen zu finden und diese eventuell auch zu überschreiten.

Das LARP wird durchgeführt vom JWA-LARP e.V. und das vom Verein entwickelte Leitbild gilt auch für diese Veranstaltung: <https://jwalarp.de/leitbild>

Das Setting & die Spielwelt

Wir laden dich auf eine Zeitreise in die rauschenden 1920er-Jahre ein. Komm mit uns in ein etwas angestaubtes Kunstmuseum mit goldener Vergangenheit und erwecke eine Geschichte zum Leben, die eine Mischung aus Ocean's Eleven und Agatha Christie-Krimi sein kann. Der Fokus liegt auf zwielichtigen Intrigen, bunten Geheimnissen, ausgeklügeltem Kunstraub, aufstrebenden Kunstschaaffenden, exzentrischen Persönlichkeiten und ungewöhnlichen Vorfällen. Keine Sorge: Um Spaß an der Veranstaltung zu haben, muss kein OT-Kunstsachverstand vorhanden sein. Hier findest du eine kleine Inspiration:

<https://louvrekids.louvre.fr/tales/c/0/i/46334256/theft-mona-lisa>

Die vergoldeten 1920er

Wir spielen in den 1920er Jahren: Genauer gesagt im Juli 1925.

Was wir aus den realen 1920ern nicht ins Spiel übernehmen möchten: Weder die Politik, der erste Weltkrieg noch die damalige Weltanschauung sind Dinge, die wir zu zentralen Themen machen möchten. D. h. wir haben

keine Lust auf Spiel mit Ableismus, Antisemitismus, Unterdrückung von Frauen oder queeren Menschen, Rassismus, Wirtschafts-Depression oder Krieg.

Die Epoche in unserer Spielwelt hat ein atemberaubendes Flair. Es ist die Zeit der Neuentdeckungen, des Umbruches und der Leichtigkeit. Wir wollen den Fokus bewusst auf die bezaubernden (vergoldeten) Elemente der 20er Jahre legen und spielen, als würde man heute, im Jahre 2022, einen unterhaltsamen, mitreißenden Film darüber drehen.

Geschlecht & Gender

In unserem LARP darf jede Person ihre Wunschrolle ausleben. Eine Künstlerin oder Direktorin wird genauso ernst genommen werden wie ihre männlichen Kollegen. Diskriminierung halten wir für ganz schlechten Stil und sagen dazu ganz klar “Nö.”. Wir schätzen Vielfalt bei unserem Spiel, denn unser LARP ist bunt.

Menschen jeglichen Geschlechts und natürlich auch nicht-binäre Personen sind explizit eingeladen und willkommen.

Rollen können weiblich, männlich oder nicht-binär angelegt werden. Sie können dabei unabhängig vom OT-Geschlecht der teilnehmenden Person gespielt werden.

In IT-Dokumenten verwenden wir die zeitgenössische Anrede, in der OT-Kommunikation geben wir uns die größte Mühe, alle geschlechtlichen Identitäten zu berücksichtigen.

Gewandung | Kostüm

Die Kostümwahl wird nicht streng von uns reglementiert: Wir sind nicht kleinlich in Bezug auf die historische Authentizität deiner Gewandung. Wir wollen eine möglichst dichte Atmosphäre schaffen, uns aber auch nicht zu ernst nehmen - wir machen LARP und keine Living History. Als Inspiration hilft es, wenn du dich am Kleidungsstil von 1910 bis 1930 orientierst. Aber auch da kann es von chic bis schäbig reichen, je nachdem, welcher Charakter verkörpert werden soll.

Die Spielleitung stellt bei Bedarf passend zum Charakter eine kleine Grundausstattung an nutzbaren Materialien wie z. B. Farben, ein kleinformatiges Analyselabor und Farbkarten zur Verfügung. Wenn du deinen Charakter komplett selbst ausstatten möchtest und kannst, haben wir natürlich überhaupt nichts dagegen.

Auch mit einem niedrigen Budget sollte eine Gewandung passend zum Charakter möglich sein. Wenn du dich dazu austauschen möchtest, schreibe gerne in den Text-Kanal **#Gewandungsfragen** auf unserem [Discord-Server](#).

Charaktere

Die Charaktere sind die dargestellten Rollen auf dem LARP. Wir unterscheiden auf dieser Veranstaltung in zwei Gruppen: NSC (von der Spielleitung gelenkte und mit dem Plot vertraute Personen) und SC (Charaktere von Spielenden).

Wir werden die Veranstaltung mit wenigen NSC spielen, deren Rollen alle eigenständige Motivationen und Ziele haben werden. Behandle NSC-Rollen bitte nicht anders als SC-Rollen, denn alle wollen die große Geschichte erzählen und gestalten.

Wir stellen bereits in der *OT-Anmeldung* einige Fragen, damit wir als Spielleitung wissen, was für Verknüpfungen zu anderen Charakteren oder Plots dir am meisten Spielspaß bieten könnten (Spielwunsch).

Dein Charakter kann grundsätzlich frei von dir gestaltet werden. Wir freuen uns über kreative Einfälle. Wenn du die *Charakter-Anmeldung* ausfüllst, lass unbedingt Raum im Hintergrund, damit wir Verknüpfungen zu anderen Rollen oder Plots einfügen können. Dies entwickeln wir auch gerne mit dir zusammen oder du findest es beim Spiel heraus. Solltest du Verknüpfungen zu Charakteren oder Plots OT als unangenehm empfinden, rede bitte mit uns als Spielleitung, damit wir gemeinsam eine Lösung finden.

Inspirationen für Charakter-Hintergründe: Charaktere mit Kunstsachverstand, die Kunst sammeln (mit oder ohne IT-Kunstverstand z.B reiche Mäzene/Kunstförderer, Sammelsüchtige, Angeber auf der Suche nach Statussymbolen), Personal des Museums (darunter zählt zum Beispiel die Museumsleitung, Mitarbeitende im Labor, das Sicherheitspersonal u. s. w.), Langfinger und weiteres Gesindel, die ihre Chance wittern und natürlich Kunstschaffende, die mehr oder weniger begabt sind. Es schadet nicht, es nochmal zu wiederholen: Das LARP soll allen Teilnehmenden Spaß machen und wer OT kein Kunstverständnis oder kein Interesse daran hat, kann trotzdem daran teilnehmen, ohne außen vor zu sein. Wer Kunstverstand vortäuschen will, aber keine Ahnung davon hat, soll das bitte tun, wenn es Spielspaß bringt. Man kann ja erstmal alles behaupten, auch wenn es real nicht stimmt. Beispiel: „Picasso hatte eine Lila-Phase und die Bilder sind alle unter Verschluss.“

Beispielcharaktere

- Die goldene Marie
Eine Tochter der Mafia, die im Auftrag des Paten handelt, um dessen Gunst nicht zu verlieren, oder sie hat genug gegen alle in der Hand und deshalb wird gemacht, was sie sagt. Sie kann den Wert eines Kunstwerkes gut einschätzen, aber die Beute ist eigentlich nicht die Hauptsache.
- Als Galerist getarnter Fälscher
Walther Klecks stammt aus einer Fälscherfamilie mit viel Kunstverstand und kennt sich daher sehr gut mit Farben, Stilrichtungen und den Eigenarten von bekannten Kunstwerken aus. Er arbeitet auf eigene Rechnung, mit der Hoffnung, nicht aufzufliegen. Kunstwerke werden an die Person verkauft, die dafür zahlt, und je bekannter das Kunstwerk, desto gefährlicher ist der Coup.
- Direktorin des Museums
Johanna van Meuren kennt sich sehr gut mit den Bildern der Niederländischen Renaissance und den verwendeten Materialien aus. Sie kann eine Fälschung erkennen, wenn sie sich lange genug damit beschäftigt. Im Museum gibt es ein Labor und Bücher für verschiedene Analysen.
- Detektiv
Kim Duval verfolgt schon seit Jahren die Spur eines verschwundenen Kunstwerkes, das aus dem Louvre in Paris entwendet und gegen eine Fälschung ausgetauscht wurde. Die Spur führt nach Deutschland und das Süntelbuche-Museum bietet sich als Ausgangspunkt für Nachforschungen an. Leider sind bisher nur Indizien zusammengekommen. Eine Verhaftung würde zu einem lang ersehnten Sprung auf der Karriereleiter führen.
- Die verkannte Malerin
Gesine Grell ist hochtalentiert, aber wartet auf den Durchbruch schon zu lange. Sie steht kurz davor, die Kunst aufzugeben und eine Arbeit als Wurst-Mamsell anzunehmen. Statt des Pinsels in der Hand, sieht man immer häufiger eine Flasche Absinth. „Kunst wird erst zur Kunst, wenn du tot bist...“ Das sind Worte, die ihr sehr bekannt vorkommen.

Der Spielstil

Im Rahmen unseres Settings wünschen wir uns ein dichtes, glaubwürdiges und konsequentes Liverollenspiel nach dem Prinzip „Du kannst, was du darstellen kannst“. Das Spiel ist rund um die Uhr intime und kommt 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

Das bedeutet, dass alle die Rollen der anderen mittragen und überzeugende Verkörperungen auch als Fachpersonen behandeln, selbst wenn man OT in diesem Bereich Erfahrung hat. Wir wollen, dass wir uns gegenseitig gut unterhalten, dazu gehört auch das gegenseitige Miteinbeziehen ins Spiel. Eine Szene, die mehr als eine Person erlebt, produziert eben noch mehr Spiel.

Jeder Streit zwischen den Charakteren ist rein intime. Im realen Leben respektieren wir uns normalerweise alle. Wir erwarten, dass alle Teilnehmenden das trennen können. Bei OT-Streitigkeiten wendet man sich möglichst direkt an die Spielleitung oder die NSC.

Play to lose

Gewinnen um jeden Preis ist nicht das, was wir uns unter gutem LARP vorstellen. Der Weg ist das Ziel und optimaler Weise haben alle nach dem LARP gewonnen, weil sie ein tolles Spiel hatten – egal wie der Plot ausgeht. Das Spiel soll fair sein, um das Ganze zu einem Erlebnis für alle zu machen. Denn episch zu verlieren kann auch ein Gewinn sein.

Play to struggle

Oder auch „Wie bringe ich mich in Schwierigkeiten?“ Der schöne Effekt dabei: Man bindet andere mit in Szenen oder Situationen ein. Geschichten können dadurch gemeinsam erlebt werden. Wie bringt man sich in Schwierigkeiten?

- Man macht etwas, das eindeutig verboten ist, und gibt anderen die Chance, die Tat zu beobachten.
- Man wurde gerade verpiffen? Dann reagiert man darauf und versucht sich an der Person zu rächen.
- Der Charakter kann super schlau sein, doch Fehler produzieren so viel mehr Spiel als perfektes Manövrieren. Lass deinen Charakter bewusst Fehler machen und ihn durch die Konsequenzen straucheln und hadern. Übermächtige Personen, die alles im Griff haben, sind meistens diejenigen mit dem wenigsten Spielspaß. (No risk, no fun)

Play to Drama | Konfliktspiel

Konflikte machen die meisten Geschichten aus. In der normalen Welt ist es toll, wenn sich alle gut verstehen. Für ein LARP ist das kein gutes Fundament. Wir wünschen uns eine Situation, mit der die Charaktere nicht immer zu 100 % zufrieden sind. Die beste Möglichkeit ist es, wenn ein Konflikt zwischen zwei oder mehr Personen besteht.

Wie kann man das machen? Um einen Konflikt aufzubauen, muss es erstmal ein Spielangebot dafür geben. Einige Konflikte werden schon durch den eingereichten Charakter und die Verbindungen im Vorfeld vorliegen. Im Charakterhintergrund können dann schöne Sätze stehen wie beispielsweise: „Holger Feisthauer

war mit dir in der Schule und hat dir den Ausbildungsplatz weggeschnappt. Das war eine abgekartete Geschichte!“ Das ist ein Angebot, Holger entsprechend gegenüberzutreten.

Andere Konflikte bieten sich auf dem Spiel selbst an, dort kann man Sachen hören oder beobachten, die dem Charakter absolut gegen den Strich gehen und die sich zu einem Problem entwickeln können. Bei beidem gilt: aufnehmen und nutzen.

Spielregeln

Die Spielleitung

Sollte es zu Unstimmigkeiten kommen, gilt das Wort der Spielleitung. Werden eine oder mehrere der aufgeführten Regeln nicht eingehalten, dann kann die Spielleitung von ihrem Hausrecht Gebrauch machen und Teilnehmende der Veranstaltung verweisen und eventuell für weitere Veranstaltungen sperren.

Wenn du als teilnehmende Person ein Problem mit dem LARP hast:
SPRICH BITTE MIT DEINER SL!

Hinweis zu Inklusion

Weder unsere Homepage noch der Veranstaltungsort sind hundertprozentig barrierefrei. Wir versuchen gerne, dafür einen Ausgleich zu finden. Solltest du Unterstützung benötigen, kontaktiere uns bitte.

Beleidigungen

Gerade bei Beleidigungen ist es wichtig, dass das Gegenüber diese richtig einzuordnen weiß und sofort versteht, dass dies ein Spielangebot und keine ernst gemeinte Verunglimpfung ist. Beispiel für ein no go: “Du fettes Schwein.” Gut dahingehend funktioniert: “Du erkennst ein Kunstwerk auch nur dann, wenn ein Schild daran hängt.”

Spielsprache

Unser LARP wird auf Deutsch stattfinden.

Abkürzungen, Signale & Codewörter

Abkürzungen:

- SL/Orga
Spielleitung der Veranstaltung. Sie organisiert das LARP, bereitet alles vor, leitet das LARP vor Ort und kümmert sich um alle Eventualitäten. Die SL hat das letzte Wort bei Unklarheiten oder Auseinandersetzungen in Bezug auf diese Veranstaltung.

Wenn du als teilnehmende Person ein Problem mit dem LARP hast:
SPRICH BITTE MIT DEINER SL!

- SC (Spieler Charakter)
Verkörpernte Rollen bzw. Charaktere, die durch Spielende dargestellt werden. Diese haben vor Beginn der Veranstaltung kein Wissen über Plot oder einzelne Handlungsstränge.
- NSC (Nicht Spieler Charakter)
Von der Spielleitung gelenkte und mit dem Plot vertraute Personen, diese arbeiten mit der Spielleitung zusammen und den SC ein möglichst grandioses Spiel zu bieten.
- OT (Out Time)
Out Time ist die Zeit, in der der Charakter nicht gespielt wird.
- IT (In Time)
In Time ist die Spielzeit, in der ein Charakter gespielt und verkörpert wird.

Rufsignale:

- “Stopp”
Einer der wichtigsten Begriffe auf unserem LARP. Ertönt das Wort Stopp, dann wird JEDE Spielhandlung eingestellt, denn es handelt sich um eine unmittelbare Gefahrensituation. Der Stopp-Befehl darf von allen ausgelöst werden, wenn eine Gefahrensituation besteht. Die Situation wird umgehend geklärt und erst nach einem „Weiter“ oder „Time-In“ darf das Spiel wiederaufgenommen werden.
- “Sani oder Arzt”
Jemand ist real (OT) verletzt worden und braucht Hilfe. (Bei gespielten Verletzungen (IT) ruft man Heiler!)
- “Time Out”
Es findet eine Spielunterbrechung statt. Damit wird ebenfalls das Ende der Veranstaltung signalisiert.
- “Time In”
Das Spiel wird begonnen oder nach einer Pause (durch Stopp, Time Out oder Time Freeze) fortgesetzt.
- “Time Freeze”
Alle Spielenden halten in der Bewegung inne, summen, schließen die Augen und sorgen eigenständig dafür, nichts von den nicht zur Spielsituation gehörenden Vorgängen zu bemerken.

Zeichen und Codewörter:

Um das Spiel im Fluss zu halten, sind OT-Absprachen sehr hinderlich. Es gibt ein paar Codewörter, die praktisch sind, um ein OT-Bedürfnis zu kommunizieren, ohne dabei aus der Rolle zu fallen.

- Sichtbar gekreuzte Arme oder weiße Schärpe:
Die Person ist OT und von allen Leuten, die IT agieren, nicht zu beachten.
- SL-Kennzeichnung:
Die SL trägt entsprechende Kleidung, diese wird bei der OT-Ansprache vorgestellt. Nachts trägt die SL eine zusätzliche Lichterkette.
- „Wirklich, wirklich“
Um verbal deine OT-Bedürfnisse zu kennzeichnen, damit sie von IT-Aussagen der Rolle getrennt erkannt werden können.
 - Beispiel: “Die Treppe ist für mich wirklich wirklich zu steil.” Somit ist klar, dass alle Beteiligten einen anderen Weg finden müssen, wenn sie mit der Person, die das sagte, dort hoch möchten, und dafür gibt es einen OT-Grund.

Wofür das Codewort “wirklich wirklich” nicht gedacht ist: Unliebsame IT Konsequenzen von IT-Handlungen des Charakter fernzuhalten.

- Daumen-Check

Möchtest du dich vergewissern, ob die Intensität deines Spielangebotes für dein Gegenüber ok ist? Stelle Augenkontakt her und zeige einen Daumen nach oben. Die Antwortmöglichkeiten:

- Daumen hoch: Ja, alles klar soweit. Kann so weitergehen.
- Daumen waagrecht: Geht so, weiß ich grad noch nicht.
- Daumen runter: Nein, mir geht es nicht gut

Alles, was nicht als Daumen hoch geantwortet wird, sollte bei dir dazu führen, dass du dein Spiel in dieser aktuellen Situation deutlich abmilderst, denn nur ein „Ja“ ist ein „Ja“ (das heißt nicht, dass jede Szene vorher abgesprochen werden muss).

- "Auf ein Wort"

Um mit jemandem etwas OT abzuklären, ohne den Spielfluss zu stören. Am besten kombiniert, indem man die Person ein paar Meter vom Spielgeschehen wegbringt. Übersetzt heißt es: „Komm mit, weg vom Spielgeschehen, zum OT reden“. Diese Regel gilt vor allem dann, wenn du mit NSC oder SL reden möchtest, die gerade in einer Rolle agieren.

Verbotener Spielinhalt

Sexuelle oder sexualisierte Gewalt ist kein Spielinhalt.

Dieben (Stehlen im LARP)

Alle Intime-Gegenstände, die nicht in Beuteln mit einem OT-Kennzeichen verstaut sind, dürfen gediebt werden. Wer diebt, ist für die Beute verantwortlich. Wer IT etwas diebt, muss eine SL (entweder davor oder direkt danach) benachrichtigen, um Missverständnissen vorzubeugen. Einzige Ausnahme auf **dieser** Veranstaltung: Das gilt explizit nicht für **Kunstgegenstände**, die hoffentlich alle naselang geklaut, versteckt und wieder verkauft werden. Alle gediebenen Gegenstände sind trotzdem spätestens zum Time-Out zurückzugeben.

Zerstörbare Gegenstände

Ein grünes Kleeblatt signalisiert, dass dieser Gegenstand auch OT zerstört werden darf. (z. B. Bilder, die man übermalen oder aus dem Rahmen schneiden darf.)

Check-In

Der Check-In ist verpflichtend für alle teilnehmenden Personen dieser Veranstaltung. Nur wirkmächtige Gegenstände (z. B. Waffen o. ä.), die eingecheckt sind, dürfen auf der Veranstaltung eingesetzt werden.

Regeln für den Kampf

Auf dieser Veranstaltung rechnen wir nicht mit großartigen körperlichen Auseinandersetzungen der Charaktere, aber falls es dazu kommt, beachte unbedingt Folgendes:

Erlaubt / Pflichten / "DOs"

- Schläge abbremsen und stets kontrolliert kämpfen
- Eigene Waffen sind selbstverantwortlich auf Sicherheit zu überprüfen
- Vor dem LARP trainieren
- Schläge ohne Waffen treffen nicht, diese werden immer(!) SIMULIERT
- Raufereien mit dem Gegenüber abstimmen und eine schöne Szene daraus machen

Nicht Erlaubt / Verbote / "DON'Ts"

- Kampf mit realen Waffen
- Kampf mit defekten oder nicht bei der Spielleitung angemeldeten LARP-Waffen
- Kämpfen bzw. Spielen unter Alkohol- oder Drogeneinfluss
- Schläge auf den Kopf, in die Genitalien, auf die Hand oder Handgelenke
- Stiche jeglicher Art
- Werfen von Waffen mit Kernstab bzw. Bolzen
- Kampfsport
- Spucken, Kratzen, Beißen
- In-Fights ohne Absprache untereinander
- Weitere Waffen:
Deko-Waffen sind NICHT für das LARP zu benutzen! Auch keine Schusswaffen, die Kügelchen verschießen oder knallen. (Ausnahmen regelt die SL)

Generelle Verhaltensregeln

- Übernimm Verantwortung für andere! Wenn jemand real verletzt ist, hilf der Person.
- Alle Bereiche sind sauber zu halten. Nach Beendigung der Veranstaltung sind die Schlafräume besenrein zu übergeben.
- Offenes Feuer oder Rauchen in Gebäuden ist verboten. Rauchbereiche werden bei der OT-Ansprache bekannt gegeben.
- Müll und Zigarettenskippen sind ordnungsgemäß zu entsorgen.
- Es wird 24 Stunden am Tag IT gespielt. Das bedeutet, du bist aufgefordert, rund um die Uhr in deiner Rolle zu agieren. OT-Gespräche sind zu vermeiden. Wenn sich jemand aus dem Spiel zurückziehen möchte, dann sucht diese Person bitte einen etwas abseitigen Platz dafür, sodass das Spiel der anderen nicht gestört wird.
- Wer schlafen möchte, dem sollte dies auch ermöglicht werden. Schlafräume gelten als Rückzugsmöglichkeit. Das bedeutet nicht, dass hier ein grundsätzlicher OT-Bereich ist.
- Plätze, die für SC nicht zugänglich sind, sind mit „Wand“ gekennzeichnet.
- OT-Gegenstände oder OT-Gepäck werden von Teilnehmenden selbständig in Säcke verpackt und mit OT gekennzeichnet.
- Kenne deine eigenen Grenzen! Wenn dir eine Spielsituation OT nicht passt, dann sprich das bitte direkt an. Sprich auch gerne mit uns als SL. Wenn gerade niemand von der Spielleitung vor Ort ist, wende dich an die NSC.

- Für das endgültige Umbringen von Charakteren greift die Opferregel. Das heißt, das Opfer entscheidet über den Erfolg oder Misserfolg der Aktion.
- Infigths (Nahkampf im Spiel): Wer sich nicht sicher fühlt und die Gefahr besteht, dass jemand dabei verletzt wird (oder sich selbst), lässt das bitte einfach sein.
- Wichtig: Wer einen Infight starten möchte, vergewissert sich, dass das Gegenüber mitmachen möchte. Haltet Blickkontakt! Nutzt den Daumen-Check! Ansonsten – mache es zu einem verbalen Schlagabtausch.
- NSCs sind nicht ausschließlich Kanonenfutter, alle NSC-Rollen haben etwas zu sagen. Stumm gemachte Rollen sind mehr als überflüssig, sie komplett handlungsunfähig zu machen, fördert kein cooles Spiel. Die NSC-Rollen haben aber auch nichts zu verschenken. Nett fragen und auf die Plotlösung hoffen, das wird nicht (immer) funktionieren. Folter oder Ähnliches kann ebenfalls dazu führen, dass sie genau das sagen, was das Gegenüber hören wollte, auch wenn das nicht die Wahrheit ist.

Was wir von dir erwarten

Von unseren NSCs erwarten wir die Teilnahme an einem Discord-Termin ca. 1 Monat vor der Veranstaltung. Dort erklären wir den Plot, klären Fragen und freuen uns über Input. Vor, auf und nach dem Spiel wünschen wir uns viel konstruktive Kommunikation mit unseren NSCs.

Für alle Teilnehmenden: Bitte antwortet auf Fragen, wenn wir euch eine Mail schicken, zum Beispiel den Charakter betreffend. Wir machen das nicht, um euch zu ärgern, sondern um euch ein schönes LARP vorzubereiten – lasst uns dabei nicht hängen.

Checkliste: Unser Spiel ist etwas für dich wenn...:

- ❖ du dich mit dem Design Dokument identifizieren kannst.
- ❖ du Spaß daran hast, durch dein Spiel auch Anderen Spiel zu generieren.
- ❖ du Freude am Rätseln, Detektivspiel und Konflikten hast.
- ❖ du nicht versteift darauf bist, zu gewinnen,
- ❖ du auch ohne große “Endschlachten” klarkommst.
- ❖ du die goldenen 20er-Jahre auch ohne politischen oder weltanschaulichen Hintergrund genießen kannst.

Deine Anmeldung

Jetzt hast du das Design-Dokument durchgelesen – herzlichen Glückwunsch! Das hast du gut gemacht. Die geheime Parole lautet: Schlamassel

Die OT Anmeldung findest du hier: <https://jwalarp.de/anmeldung>

Schreibe uns unter Spielwunsch kurz und knapp, was du gerne spielen möchtest und was dir keinen Spass machen würde, damit wir als SL die Spielstränge planen können.

Als Anregung: Lichtscheues Gesindel, Kunstverliebt mit oder ohne Kunstverstand und mit viel Geld, Bohème/Flapper, Museumspersonal, Kunstschaffende, Presse, Polizei...

Erst nach Überweisung deines Con-Beitrages bist du fest angemeldet, danach kannst du deinen IT-Charakter erstellen. Die Charakter-Anmeldung schalten wird voraussichtlich ab Anfang des Jahres 2023 frei. Wir melden uns bei dir, wenn es soweit ist.

Die organisatorischen Informationen zur Veranstaltung findest du auf der Homepage des JWA-LARP e.V. unter „[Aktuelle Veranstaltungen](#)“.

Mitwirkende und Rechtliches

Spielleitung von „Golden Twenties – Schlamassel im Museum“: Cathrin, Jens, Maya, Katarina, Nadine, Marleen

Veranstalter des LARP: JWA-LARP e.V.

Text und Inhalt: Cathrin, Jens, Maya, Katarina, Nadine, Marleen

Layout und Design: Maya und Marleen

Dieser Leitfaden wird den Teilnehmenden von “Golden Twenties - Schlamassel im Museum” unentgeltlich zur Verfügung gestellt.

Wenn du Teile des Textes für die Organisation deiner eigenen LARP-Veranstaltung nutzen möchtest, darfst du das gerne.

Stand: 18.11.2022