

Das kleine

SPIELERHANDBUCH



Das kleine Spielerhandbuch

Vorwort

LARP steht für "Live Action Role Playing" - oder auf Deutsch "Liverollenspiel".

Auch wenn das "in eine Rolle schlüpfen", also ein Rollenspiel, schon seit jeher praktiziert wird, gelten die Späten 1980er bis frühen 1990er als Geburtsstunde dessen, was wir heute als LARP verstehen.

Inspiziert von Fantasyliteratur sowie Abenteuerfilmen und beflügelt vom Spieltrieb, begannen sich zu dieser Zeit aktive Tischrollenspieler zu treffen, welche mehr wollten, als nur mittels Würfeln die Welten des "Dungeons & Dragons" oder des "Schwarzen Auges" zu erleben.

Aus heutiger Sicht mit einfacher Ausstattung, aber voller Herzblut für die geschaffenen Welten, traf man sich und erlebte Abenteuer. Diese Begeisterung und die Faszination der Erlebnisse war ansteckend, wodurch das LARP immer mehr Teilnehmer fand.

Als sich die bereits recht große LARP Gemeinschaft durch die Herr der Ringe Filme vervielfachte, entwickelten sich die Events und wurden professioneller. Dies führte dazu, dass LARP keine Nischenbeschäftigung mehr ist, sondern sich einer steigenden Anzahl an Aktiven und unterschiedlichsten Veranstaltungen mit zum Teil mehreren Tausend Teilnehmern erfreut.

Im Gegensatz zu den ebenfalls immer beliebter werdenden Mittelaltermärkten und Reenactment-Veranstaltungen, ist man beim LARP nicht nur der passive Zuschauer, sondern wird selbst ein Akteur, als welcher man die unglaublichsten Geschichten erlebt.

Am ehesten kann man sich LARP wie einem interaktiven, lebendig gewordenen Film vorstellen ... und man ist mittendrin.

Am liebsten natürlich mit einer Gruppe, welche einem zur Seite steht. Und hier kommen wir, der IG-LARP e.V., als einer der Rollenspielvereine Deutschlands ins Spiel.

Was bieten wir als Verein?

Neben einer lebenden Vereinsgemeinschaft veranstalten wir mehrmals im Jahr in unserer "Welt" Andurin selbst Rollenspielevents, unterstützen Mitglieder bei der Durchführung eigener Cons, besuchen als Gruppe Fremdveranstaltungen, bieten diverse Fortbildungen und verschaffen durch Vergünstigungen auch finanzielle Vorteile für unsere Mitglieder.

Nicht zuletzt haben wir langjährige Erfahrung im Rollenspiel, welche wir gerne weitergeben.

Dieses Spielerhandbuch soll Euch einen groben Überblick über unsere Spielphilosophien, die Spielregeln und die von uns bespielte Welt geben.

Lasst Euch mitreißen von den Möglichkeiten und Erlebnissen im LARP.

Wir sehen uns auf der nächsten Con

Was ist LARP?

LARP ist ein Mitmach-Improvisationstheater ohne Zuschauer, in welchem man als Teilnehmer die Rolle eines bestimmten Charakters einnimmt und in dieser Rolle die unterschiedlichsten Situationen, Geschichten und Abenteuer erlebt.

Ob Tavernenabend, Schatzsuche oder große Schlachten ... alles ist möglich.

LARP erfordert weder eine Schauspielausbildung noch hochqualifizierte Darstellungsqualitäten.

Viel mehr braucht es nur die Bereitschaft, sich auf Situationen einzulassen und den Willen, im Rahmen seiner Möglichkeiten die gewählte Rolle und die Spielwelt darzustellen.

LARP lebt von der Kommunikation zwischen den Spielern und von deren Interaktionen. Aktionen und Reaktionen der gespielten Charaktere bringen Bewegung in eine bespielte Welt und nur so kann es zu Erlebnissen kommen, von welchen man auch noch Jahre später gerne erzählt.

Liverollenspiel ist keine Vorführung.

Man ist kein passiver Konsument.

Man ist im wahrsten Sinne des Wortes mittendrin statt nur dabei und erlebt eine Vielzahl an spannenden, lustigen, aufregenden und bewegenden Geschichten.

Zuletzt bleibt nur noch zu sagen:

Auch wenn LARP sehr kommunikativ und ereignisreich ist, trotz aller Gruppenfindungsprozessen und Lösungsstrategien ... es ist und bleibt Spiel und Spiele spielt man aus Spaß an der Freude.

In dem Sinne, habt Spaß und lasst andere an Eurem Spaß teilhaben

Unser Verein

Im Jahre 2003 fand sich eine Gruppe von Gleichgesinnten aus Basel und Lörrach zusammen, um gemeinsam dem Hobby des Live-Rollenspiels nachzukommen. Sie gründeten einen nicht eingetragenen Verein, nahmen gemeinsam an Rollenspielveranstaltungen teil bzw. organisierten auch kleinere interne Conventions und erfanden das Land „Andurin“ samt seiner vielschichtigen Geschichte, Geographie und Kultur.

Am 13.01.2007 wurde dann von 25 Gründungsmitgliedern der neue IG-LARP e.V. gegründet.

Inzwischen hat sich die Mehrheit unserer Mitglieder und der Schwerpunkt unserer Unternehmungen ins Rhein-Main Gebiet verlagert.

Der Verein besteht aus ca. 50 Personen unterschiedlichen Alters, wobei das Alter in der Praxis keine Rolle spielt, denn LARP ist altersunabhängig.

Unsere Mitglieder kommen aus der Schweiz, Frankreich und natürlich auch aus Deutschland.

Seit mehr als 10 Jahren stellen wir unsere Erfahrung nicht nur bei unseren eigenen Veranstaltungen, sondern auch bei der Ausrichtung von "Fremd-Cons" wie beispielsweise der Roten Vorcon des Drachenfestes, unter Beweis.

Warum der IG-LARP e.V. ?

Live-Rollenspiel ist eine perfekte Möglichkeit für jeden, raus in die Natur zu kommen, Zeit mit anderen Menschen zu verbringen, neue Freunde zu gewinnen, spielerisch gemeinsam Aufgaben zu lösen und zeitweise eine einfachere Lebensart zu praktizieren, als wir es heutzutage von unserer technisierten und vom Luxusdenken geprägten Gesellschaft kennen. Um dies zu fördern, haben wir den IG-LARP e.V. gegründet.

Unsere Mitglieder bieten wir LARP-Erlebnisse nicht nur bei unseren – für Mitglieder vergünstigten - Events. Wir unterstützen ebenfalls durch unseren Fundus den Auftritt bei Fremdveranstaltungen.

Wir sind mehr als nur eine Spielergruppe.

Neben unserer eigenen Spielwelt Andurin sind wir offen für neues und für andere Formate des LARP. So planen wir für 2019 den Start einer neuen Conreihe, womit wir unser Angebot auf unterschiedliche Spielwelten erweitern.

Ebenso bieten wir unseren Mitgliedern Workshops an, bei welchen man sein Wissen und seine Fähigkeiten erweitern kann.

Bei uns findet man Zusammenhalt, Gemeinschaft und Hilfe (auch für Beginner) sowie Aktivitäten, welche über das verbindende Rollenspiel hinausgehen.

Besucht uns auf www.ig-larp.de

Unsere Spielphilosophie

Von der Anwendung von komplexen, zum Teil punkte-basierten Regelwerken haben wir Abstand genommen.

Bei unserem Spiel und der Charakterdarstellung verfolgen wir mehrere Philosophien. Wir spielen nach den Prinzipien des "Du kannst was du darstellen kannst" (DKWDDK), dem "Play to lose" und der Opferregel. Ebenso verwenden wir Grundregeln des Improvisationstheaters und versuchen Telling (das Ansagen einer Aktion) so weit es möglich ist zu vermeiden.

Dies bedeutet, dass wir versuchen unsere Handlungen so glaubhaft und realitätsnah darzustellen, wie es geht. Umso glaubhafter Handlungen dargestellt werden, desto größer die Wirkung bzw. Akzeptanz.

Wie genau sich jedoch unsere Handlung auf unser Gegenüber auswirkt, überlassen wir dem Mitspieler und akzeptieren seine Reaktion auf unsere Handlung als neues Spielangebot.

Gewinnen um jeden Preis ist nicht unser Spiel. Viel mehr sehen ein punktuell „Verlieren“ als eine Bereicherung des Spiels an. Stimmiges, kooperatives und faires Spiel soll im Vordergrund stehen.

Dies gilt uneingeschränkt auch für den LARP-Kampf, in welchem wir darüber hinaus auf unsere, wie auch an die Sicherheit von anwesenden Dritten achtgeben.

Letztendlich reduziert ein Zitat von Ralf Hüls obige Erklärungen auf das wesentliche.

"Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.

Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber draus macht. "

Zusätzlich halten wir es für essentiell, bei OT Unklarheiten und nicht erfüllten Erwartungen unter Einhaltung von gängigen Kommunikationsmodellen und gegenseitigem Respekt das Gespräch zu suchen und eine einvernehmliche Lösung zu finden.

Habt Spaß und lasst andere an Eurem Spaß teilhaben!



Solltet Ihr weitere Fragen haben, so zögert nicht, uns zu kontaktieren und uns mit Fragen zu löchern.

Begrifflichkeiten des LARP

LARP.....	Live Action Role Playing
Con.....	Ein Rollenspielevent.
IT	<i>In Time</i> Mit IT bezeichnet man die Zeit während das Spiel läuft. Alle Aktionen während dieser Zeit sollten zum spiel gehörend sein.
OT	<i>Out Time</i> Die Zeit vor und nach der Spielzeit. Also das reale Leben.
SC.....	<i>Spieler Charakter</i> Ein Teilnehmer einer Con. En SC bringt zur Con einen selbstgewählten Charakter mit und erlebt die von der Orga ausgedachten Abenteuer
NSC	<i>Nicht Spieler Charakter</i> .. Ein Teilnehmer einer Con. Ein NSC ist ein Helfer der Orga und verkörpert die von der Orga kreierten Charaktere. Ohne NSCs wären die Spielwelten öd und leer. Erst durch sie wird die Spielwelt erlebbar.
GSC	Gesteuerter Spieler Ein Spieler-Charakter, welcher zwar viele Freiheiten hat, aber in bestimmten Situationen oder bei Entscheidungen ähnlich eines NSCs seitens der Orga Weisungen bekommt.
Orga	<i>Organisation</i> Die Orga plant eine Con und führt diese auch durch. Sie denkt sich die Geschichte aus, organisiert eine Spielstätte und sorgt dafür, dass es den Spielern an nichts fehlt.
SL	<i>Spielleitung</i> Die SL sind auf einer Con die Schiedsrichter. Sie dienen als Ansprechpartner und sorgen für einen reibungslosen Ablauf der Con.
OT Blase.... Eine solche entsteht, wenn in der Spielzeit (IT) Teilnehmer nicht mitspielen und sich z.B. über aktuelle Fußballergebnisse unterhalten.
Telling Das Erzählen von dessen, was gerade geschieht bzw. was die Anwesenden Erleben.
Stopp-Ruf.. Das Spiel wird unterbrochen aus OT Gründen

Weitere Infos zum LARP sowie den Veranstaltungen findet Ihr unter

www.ig-larp.de

www.larpwiki.de

www.larpkalender.de