



GOTHIC LARP GRUNDREGELWERK

Version 1.0

1. Einleitung
2. Allgemeine Regeln und Mechaniken
 - 2.1 DKWDDK und die Opferregel
 - 2.2 Play to struggle
 - 2.3 STOP
 - 2.4 Sani und Heiler
 - 2.5 Nach Marvin Fragen
 - 2.6 Die wirklich-wirklich Regel
 - 2.7 Das X
 - 2.8 Markierungen des Spielgeländes
3. Spezifische Regeln und Spielmechaniken
 - 3.1 Die „fette Beute“ Regel
 - 3.2 Die „volles Pfund aufs Maul“ Regel
 - 3.3 Diebesspiel
 - 3.4 Mangelspiel
4. Kampf
 - 4.1 Grundsatz
 - 4.2 Waffensicherheit
 - 4.2 Sicherheit im Kampf
5. Magie
 - 5.1 Runenmagie
 - 5.2 Magie durch Spruchrollen
 - 5.3 Darstellung von Magie
6. Handwerk
7. Kurze Übersicht wichtiger LARP-Begriffe

1.Einleitung:

Das Königreich Myrtana, wiedervereint durch die Hand König Rhobars des Zweiten. Wir alle (oder fast alle) kennen diese legendären ersten Worte des Rollenspiel-Klassikers Gothic. Seit wir vor fast 20 Jahren mit dem Liverollenspiel anfangen, wünschten wir uns immer eine LARP Version unserer ersten RPG-Liebe. Finster sollte sie sein, dreckig und volles Pfund aufs Maul! Mittlerweile gibt es unzählige Genres. Von klassischer Fantasy, über Western und Endzeit bis hin zum verrücktesten Nordic-Larp. Nun sind die Geschichten der Gefangenen von Khorinis an der Reihe.

Dieses Projekt ist der erste Versuch, eine Geschichte loszutreten. Eine Geschichte, die mit einem einschneidenden Ereignis beginnt, aber sich nur mit der Hilfe von euch zu etwas ganz und gar Neuem entwickeln kann. Ein „was wäre, wenn“ Szenario, welches dazu ermutigen soll, die Geschichte von Gothic neu zu erleben.

Was, wenn der namenlose Held in Gothic niemals aufgetaucht wäre?

Über das Regelwerk:

In diesem Dokument findet ihr alles, was ihr zum Spielen wissen müsst. Es beinhaltet alle grundlegenden Con-übergreifenden Mechaniken, die wir für unsere Cons verwenden, sowie die spezifischen Hausregeln unserer „Welt der Verurteilten“ Reihe. Wir bitten euch daher, das Regelwerk gründlich zu lesen und sicherzustellen, dass ihr alle Regeln und Mechaniken verstanden habt. Was dieses Regelwerk nicht beinhaltet, sind spezifische Informationen und Regeln zu unseren Geländen. Diese findet ihr separat. Wir gehen im Allgemeinen davon aus, dass ihr euch mit dem Thema LARP an sich bereits auskennt oder versteht, wie es in seinen Grundzügen funktioniert.

2.Allgemeine Regeln und Mechaniken

2.1 Du kannst, was du darstellen kannst (DKWDDK) und die Opferregel:

Grundsätzlich spielen wir nach dem Leitsatz „du kannst, was du darstellen kannst“. Damit verzichten wir auf klassische Punkteregelwerke wie man es vielleicht aus Tischrollenspielen kennt. Für euer Spiel bedeutet dies, dass ihr jede Aktion glaubhaft vermitteln bzw. darstellen müsst. Für Kämpfe bedeutet es, dass wir hier einen Fokus auf eine möglichst realistische Darstellung von Kämpfen legen (Mehr dazu im Kapitel 4. Kampf).

Da jeder seine „große Szene“ verdient und nicht einfach unbemerkt hinter dem Zelt versterben soll, haben wir uns für die Opferregel entschieden. Sprich ihr entscheidet selbst ob und wann euer Charakter im Zweifelsfall verstirbt. Ob nach einem epischen Kampf, einer Opferung für die Gruppe oder beim Versuch die Barriere selbst zu sprengen. In einer Welt ohne den namenlosen Helden, seid ihr alle ein klein wenig der namenlose Held.

2.2 Play to struggle:

Ein weitere Spielansatz, den wir verfolgen ist der „Play to Struggle“ Ansatz. Die Welt der Gefangenen ist eine Welt der Entbehrungen. Vernünftiges Essen ist selten, vernünftige Ausrüstung noch seltener. Ein gutes Schwert kann sein Gewicht in Gold (oder magischem Erz) wert sein. Daher lautet ein weiterer Grundsatz **“Spiele, um zu Kämpfen“**. Jeder Tag in der Kolonie ist ein Kampf. Gegen Monster, gegen seine Mithäftlinge oder einfach gegen den Hunger. Um euch dieses Gefühl bestmöglich zu vermitteln, verzichtet darauf euch vorher groß auszurüsten. Lasst Zweihänder und Plattenrüstung fürs Erste zu Hause und erlebt das Gefühl am unteren Ende der Nahrungskette zu stehen.

2.3 STOP:

Kommt es zu Situationen, in denen das Spiel wegen einer realen Gefährdung unterbrochen werden muss, kann jeder Spieler jederzeit laut „STOP“ rufen. Damit pausiert das Spiel für alle umliegenden Personen sofort! Dies können Verletzungen oder externe Gefahrenquellen sein. Konnte die Situation geklärt werden, fährt mit eurem Spiel fort. Seid ihr euch nicht sicher, wendet euch zügig an eine Spielleitung. Sollte er Fall eintreten, dass akute Gefahr für Leib und Leben herrscht, verständigt selbstständig und unmittelbar den Rettungsdienst.

2.4 Sani und Heiler:

Wenn ihr im Spiel verletzt seid, ruft ihr bitte nach einem Heiler. Ruft ihr nach einem Sani oder Medic gehen wir davon aus, dass ihr real verletzt seid.

2.5 Nach Marvin fragen:

Solltet ihr eine Spielleitung brauchen, fragt ihr am besten bei einem eurer Spielervertretungen, der Taverne oder einem NSC nach „Marvin“. Wir versuchen dann so schnell es geht zu euch zu kommen, um euer Anliegen zu klären.

2.6 Die wirklich-wirklich Regel:

Es kann vorkommen, dass ihr im Spiel eine Aufgabe bekommt, die ihr aber aus OT-Gründen nicht machen könnt /wollt oder mehr Infos zu einer Situation braucht.

Beispiel 1: „ich möchte wirklich-wirklich nicht in den Wald gehen“ (Falls man einen Auftrag bekommt)

Beispiel 2: „ist das wirklich-wirklich nur Wasser?“ (wenn man eine Info braucht, ob ein Getränk eventuell vergiftet wurde oder einen besonderen Effekt hat)

2.7 Das X:

Durch das Überkreuzen der Arme (wie ein X) signalisiert ihr, dass ihr euch gerade OT befindet (also nicht im Spiel seid).

2.8 Markierungen des Spielgeländes:

Solltet ihr an einem Gebäude oder einem Ort rotes Flatterband vorfinden, ist dieser Bereich nicht betretbar oder die Grenze des Spielgebietes. Nachts werden diese Markierungen durch rote Knicklichter ergänzt.

3. Spezifische Regeln und Spielmechaniken

3.1 Die fette Beute Regel

Die Welt der Gefangenen ist geprägt von Neid und Gier. Jede Schwäche wird ausgenutzt, um sich selbst oder die eigene Gruppe zu bereichern.

Deswegen gilt: „Je mehr Rüstung, Waffen oder Ausrüstung du bei dir trägst, desto schneller wirst du zum Ziel für andere.“

Ein Gardist, welcher mehrere Waffen und eine Armbrust bei sich trägt, sollte lieber nicht allein nachts zum pinkeln raus, wenn sich das Gesindel aus dem neuen Lager herumtreibt. Ein Guru aus dem Sumpflager sollte seine Runensteine und das Bündel Sumpfkraut besser gut verstecken und nicht jedem direkt auf die Nase binden.

Was bedeutet das genau? Außergewöhnliche Ausrüstungsgegenstände (z.B. Zweihänder, Schilde, Armbrüste etc.) werden beim Check-In identifiziert und ihr erhaltet eine Karte für jeden Gegenstand mit euren IT/OT Daten. Kleinere Waffen wie Messer, Knüppel, kleinere Schwerter, kleiner Äxte etc. bleiben davon unberührt.

Wird ein Charakter im Kampf überwältigt und der Sieger beschließt, die Waffe „an sich zu nehmen“, erhält er die entsprechende Karte des Gegenstandes und kann diese als Fehlerware weiterverwenden. Der eigentliche Gegenstand wird OT abgelegt. Nun kann der unterlegene Spieler versuchen, seinen Gegenstand wieder zu erlangen, indem er die Karte wieder bekommt. Wenn ihm das gelingt, kann er seinen eigentlichen Gegenstand zurück ins Spiel bringen. Gelingt ihm das nicht, verbleibt der Gegenstand im OT-Bereich.

Dies ist ein Spielangebot! Ihr müsst natürlich nicht danach spielen, wenn ihr das nicht möchtet. Es dient dazu stetige Bedrohungslage innerhalb der Kolonie glaubhafter zu darzustellen und so ein immersiveres Spiel zu generieren.

Gegenstand:	
IT_Name:	
OT_Name:	

Musterbeispiel für eine „Fette Beute Karte“

3.2 Die „volles Pfund aufs Maul“ Regel:

Gothic lebt von einer rauen und grausamen Atmosphäre. Jeder noch so kleine Patzer oder das falsche Wort zum falschen Gardisten kann ein frühes Ende mit sich bringen. Um dieses Gefühl in die LARP-Welt zu übertragen, aber gleichzeitig nicht nach 10 Minuten einen Haufen toter Spielercharaktere aus dem Wald karren zu müssen, haben wir uns entschlossen, die “volles Pfund aufs Maul” Regel einzuführen.

Grundsätzlich spielen wir, wie bereits angesprochen, nach der Opferregel (Spieler entscheiden selbst, wann und ob sie einer Verletzung erliegen oder nicht). Wenn aber eine Situation nun extrem gefährlich wird oder schneller eskaliert als ein Schattenläufer auf Speed, sollen zwei Eskalationsstufen durchlaufen werden.

1. **Verbale Stufe:** Wilde Drohungen und Beleidigungen sind angebracht. („Ich glaub, ich hau dir einfach volles Pfund aufs Maul!“)
2. **Waffenstufe:** Das Androhen von Gewalt mit der Waffe. („Steck die scheiß Waffe weg!“)

Sollte sich die Situation dann nicht klären, wird es für alle Anwesenden brandgefährlich. Jetzt heißt es kämpfen oder flüchten. Ein frühes Ableben ist jetzt möglich.

3.3 Diebesspiel:

Was wäre eine Welt voller Krimineller ohne Kriminalität? Diebesspiel gehört zu Gothic genauso dazu wie der raue Ton der Gefangenen untereinander. Um ein möglichst aktives Diebesspiel zu fördern aber ohne jemanden OT um seine Habe zu erleichtern, machen wir euch folgendes Spielangebot: Jeder Gegenstand, den ihr zum Dieben freigebt, bekommt ein entsprechendes farbliches Band.

Altes Lager = Rot

Neues Lager = Blau

Sumpflager = Grün

Natürlich werden wir zusätzlich jede Menge Gegenstände im Spiel verteilen, welche gerne „gediebt“ werden dürfen (Gelbes Band). Bitte beachtet: Was ihr zum Dieben freigebt, ist eure Sache. Wir sammeln es gerne, übernehmen aber keine Haftung.

Sonderregelung Erz: Natürlich darf auch das magische Erz als Währung nicht fehlen. Dieses werden wir in verschiedenen Formen im Spiel implementieren und auch jedem Spieler eine gewisse Menge als Handgeld mit auf den Weg geben. Erz ist das einzige Diebesgut, welches ihr nicht während des Spiels bei uns abgeben sollt. ABER wir bitten euch, sämtliches Erz am Ende der Veranstaltung wieder in unsere große Erztruhe zu werfen. Damit stellen wir sicher, dass nie zu viel oder zu wenig Erz im Umlauf ist.

3.4 Mangelspiel

Ein wichtiger Faktor der rauen Welt von *Gothic* ist der Mangel. Daher ist es uns wichtig, diesen Aspekt auch in die LARP-Welt zu übertragen. Verzichtet bewusst auf Dinge, die ihr auf anderen Rollenspielen normalerweise in euren Charaktertaschen hättet: Verbände, Heiltränke, Pfeile/Bolzen, mehr Waffen, als ihr tragen könnt, usw. Damit fördert ihr für euch und eure Mithäftlinge die Immersion in eine unbarmherzige Welt. OT-Gegenstände sind hiervon selbstverständlich ausgenommen.

4.Kampf

4.1 Grundsatz

Auf jeden Treffer – egal ob im Nahkampf, Fernkampf oder durch Magie – hat eine Reaktion zu erfolgen. Welche Auswirkung und welcher Schaden daraus entstehen, liegt im Ermessen des Getroffenen. Es gilt der Grundsatz: *weniger ist mehr*. Weniger Treffer einstecken und dafür mehr Rollenspiel.

4.2 Waffensicherheit

Wir verwenden auf allen Veranstaltungen professionell hergestellte Polsterwaffen. Um auf einen Waffencheck verzichten zu können, bitten wir euch, ausschließlich Polsterwaffen in gutem Zustand zu benutzen. Sollten wir Waffen feststellen, die ein Sicherheitsrisiko darstellen, werden wir deren weitere Verwendung untersagen.

4.3 Sicherheit im Kampf

Kämpfe sollen nach Möglichkeit nur auf Flächen stattfinden, die offen und frei von Hindernissen sind. Kämpft nicht zwischen Zeltschnüren, Bierbänken, in der Taverne usw. Im Zweifelsfall unterbrecht den Kampf, entfernt die Gefahrenquelle und setzt ihn danach fort.

5. Magiespiel

Beim Magiespiel gelten zwei Grundsätze:

- Magie ist selten
- Magie erfordert eine gute Darstellung

5.1 Runenmagie

Magie kann in der Regel nur von Magiern bzw. in unserem Fall von Priestern eines Gottes gewirkt werden. Diese wenigen Auserwählten müssen sich jahrelang in der Kunst der Magie üben. Wer Magie mit der Kraft der Runen wirken möchte, muss mit seinem Charakter also den Weg der Magieausbildung beschreiten. Dabei ist die Orientierung an den klassischen Runen aus *Gothic* vorgesehen. Damit die Diener der Götter etwas Besonderes bleiben, sind die verfügbaren Plätze auf jeder Con begrenzt.

5.2 Magie durch Spruchrollen

Der zweite Weg ist das Wirken von Magie durch die aus *Gothic* bekannten Spruchrollen. Diese sind vor allem eines: selten und teuer. Auch wenn Spruchrollen in der Vorlage häufiger vorkommen, bleiben sie in der LARP-Version etwas Besonderes. Daher: Geht sparsam mit magischen Spruchrollen um und haltet das Powerlevel niedrig. Lieber eine **Licht-Spruchrolle** als fünf **Feuerbälle**.

5.3 Darstellung von Magie

Für beide Formen der Magie gilt: Die Darstellung muss komplex und atmosphärisch sein. Jedes Anwenden von Magie – ob durch Rune oder Spruchrolle – sollte zwingend ein gewisses Maß an „Show“ bieten, z. B. durch das Abbrennen von Rauchpulver, das Verstreuen von Mehl usw. Der Kreativität sind hier kaum Grenzen gesetzt. Wenn ihr unsicher seid, ob eure Idee passt, spricht gerne eure Spielervertretung oder die Spielleitung an.

6. Handwerk

Natürlich darf in der LARP-Version von *Gothic* das Handwerk nicht fehlen – ob Alchemie, Schmieden, Lederverarbeitung oder Ähnliches. Auch hier gilt: „*Du kannst, was du darstellen kannst.*“

Möchtet ihr im Spiel einen bestimmten Gegenstand für den Plot schmieden, einen Heiltrank brauen oder beschädigte Rüstungen „reparieren“, muss dieser Vorgang möglichst überzeugend dargestellt werden. Ein Schmied braucht eine Schmiede, ein Alchemist ein Labor und ein Tischler Holzwerkzeuge. Im Zweifel darf improvisiert werden – wichtig ist, dass ihr euch mit der Darstellung Mühe gebt.

Wenn ihr unsicher seid, sprecht im Zweifelsfall eure Spielervertretung oder die Spielleitung an und besprecht eure Ideen mit uns.

7. Kurze Übersicht wichtiger LARP-Begriffe:

- Time In: Start des Spiels
- Time Out: Ende des Spiels
- In Time (IT): Dinge die während des Spiels passieren
- Out Time (OT): Dinge die außerhalb des Spiels passieren
- SL: Spielleitung
- Orga: Organisation im Hintergrund des Spiels