

Abenteuer-Regeln

Spielregeln für Abenteuerlarp in einem Fantasy-Setting

Version 0.9 (nicht zur Veröffentlichung und Verbreitung gedacht)

Die jeweils aktuelle Version der Abenteuer-Regeln, sowie eine Auflistung der jeweiligen Veränderungen finden sich unter <http://www.zweikaiser.at/doku.php?id=lindland:spielregeln>

Die Abenteuer-Regeln dürfen jederzeit gerne von allen interessierten Larp-Orgas für ihre Spiele verwendet werden. Wann immer das geschieht, freut sich der Autor über Rückmeldungen und Erfahrungsberichte an traeumerei.orga@gmail.com, oder über die [FB-Seite der „Träumerei Orga“](#).

Sollten andere Orgas die Abenteuer-Regeln für ihr Spiel anpassen bzw. verändern wollen, bittet der Autor darum, dies so zu tun, dass die Veränderungen klar als solche zu erkennen sind.

Vorwort:	2
Vorausgesetzte Spielphilosophie:	4
Grundprinzip:	5
Immer geltende Regeln und Symbole:	6
Spieldichte und „237%h IT“:	6
Regulierung der Fähigkeiten einer Figur:	8
Telling:	8
Telling durch die SL	9
Kampf:	10
Verwundung, Heilung, Regeneration, Tod:	12
Zauberei, Götterwirken und andere, übernatürliche Kräfte:	13
Darstellung von Zauberei:	15
Telling bei Zauberei im Kampf:	16
Spielmechaniken zur Durchführung und Darstellung magischer Effekte.	17
Eine Anmerkung zur Reichweite magischer Effekte:	18
Erläuterungen zu verschiedenen Formen von dargestellten Handlungen	19
Dargestellte Handlungen mit direktem Effekt auf Dritte	19
Dargestellte Handlungen ohne Effekt auf Dritte	19
Dargestellte Handlungen mit zeitversetztem Effekt auf Dritte	20
Dargestellte Handlungen zur Erlangung von OT unbekanntem Wissen	21
Dargestellte Handlungen mit durch die Spielleitung darzustellendem Effekt	23
Entwenden von IT-Gegenständen, sog. „Dieben“	24

Schlösser, Schlüssel, Schlösserknacken:	26
Besondere Waffeneffekte:	27
Zusätzliche, spielspezifische Symbole:	29
Noch ein Wort zum Powerlevel:	31

Vorwort:

„Wofür braucht es denn überhaupt neue Spielregeln?“ Diese Frage stellt sich wohl zwangsläufig allen, die sich im Prozess des Schreibens eben solcher befinden. Wer Punkteregeln mag, hat diverse derartige Regelwerke zur Auswahl, wer diese nicht mag, spielt doch sowieso einfach DKWDDK. Oder?

Die Larpszene ist in den vergangenen Jahren gewachsen, hat sich weiterentwickelt und vor allem in diverse Subgruppen ausdifferenziert. Und während auf der einen Seite eine Vielzahl an Punkteregelwerken geschrieben wurden und bis heute gern verwendet werden, hat sich auch hierzulande eine wachsende Anzahl an Larperinnen und Larpern gefunden, die gerne auf solche verzichten und lieber „frei“, „DKWDDK“, „nach Opferregel“, oder den „zwei Regeln“ spielen. Während aber Punkteregelwerke den immensen Vorteil bieten, die meisten erwartbaren Sachverhalte klar zu regeln, offenbaren sich dort, wo punktelos (in allen denkbaren Formen bzw. nach allen möglichen Schlagwörtern) gespielt wird, regelmäßig Missverständnisse darüber, wie einzelne Situationen damit zu behandeln sind. Sicher, auf vielen typischen „DKWDDK-Spielen“, auf denen allem voran kommunikative Spielinhalte im Vordergrund stehen, fällt das nicht ins Gewicht. Wo aber versucht wird, punktelose Ansätze auf klassische Fantasy-Abenteuer-Larps anzuwenden, mit all deren typischen Spielinhalten vom Ritual bis zum Zauberelexier, die bei Punkteregeln den Bärenanteil des Inhalts ausmachen, kommt es häufig zu Diskussionen und schlimmstenfalls zu Konflikten. Wieviel hält ein Krieger im Kampf aus? Wie kommuniziere ich meinem Gegenüber, dass ich es gerade vergiftet habe? Reichen ein Zauberspruch und ein roter Softball schon als „Darstellung“? Wie lange brauchen Wunden, um zu verheilen? Darf ich entscheiden, überlebt zu haben, auch, wenn mein Gegenüber mir eben sein Messer in den Hals gestochen hat? Wieviel Telling ist erlaubt? Wie gehe ich damit um, wenn jemand sich viel mächtiger machen will, als ich es als passend empfinde? Und ist es in Ordnung, die Aktion einer Mitspielerin einfach zu ignorieren, weil sie sie meiner Meinung nach nicht ausreichend dargestellt hat?

Manche solcher Fragen lassen sich wohl nach genauer Deduktion von Begriffen wie „DKWDDK“ noch irgendwie beantworten, manche vielleicht auch nur scheinbar („das ist dann nicht mehr DKWDDK“ - „nein, das was du machst ist nicht DKWDDK“, etc.). Viele versuchten bereits (oft erfolglos) in langen Texten und Diskussionen allgemeine Antworten auf diverse Fragen zu geben, andere kommen stets zum Schluss, es brauche „halt die richtigen Leute“ oder sei „halt eine Frage der Spielphilosophie“. Dass an diesen Erklärungen viel wahres ist, zeigt die Erfahrung, dass die wenigsten Interpretationsschwierigkeiten dort auftreten, wo eine möglichst homogene Gruppe an Spielenden weitgehend unter sich bleibt und so gewachsene Konventionen die Lücken, die Begriffe wie DKWDDK offen lassen, schließen.

Was aber tun, wenn man weder auf punktelose Spielregeln, noch auf die typischen Elemente klassischer Fantasy-Abenteuer-Larps verzichten, aber zugleich auch Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die nicht dem direkten eigenen Umfeld angehören, ansprechen möchte? Wenn es - wie so oft behauptet - auf eine gemeinsame Spielphilosophie ankommt, warum ist diese dann nirgends nachzulesen?

Die Abenteuer-Regeln wollen die Lehren aus diesen Erfahrungen ziehen. Das Ziel soll sein, das freie, dichte und weitgehend einschränkungslose Spielerlebnis punkteloser Spielsysteme zu ermöglichen, aber möglichst viele typische Quellen für Missverständnisse und Konflikte bereits im Vorfeld auszuräumen, indem die dafür notwendige Spielphilosophie nicht nur vorausgesetzt, sondern ausgeführt und erklärt wird.

Dabei erfinden die Abenteuer-Regeln das Rad nicht neu. Weder sind sie der erste Versuch ihrer Art, noch sind sie ein weitgehend originärer Ansatz, bedienen sie sich doch vielerorts diverser kluger Ideen und Texte, die in den vergangenen Jahren in Foren, Facebook-Diskussionen oder Spielausschreibungen zu finden waren und sind letztlich nicht mehr, als der Versuch, Usus und Gebräuche, die sich in meinem Umfeld in den letzten Jahren gebildet haben, schriftlich und geordnet darzustellen (man könnte durchaus sagen, dass die Abenteuer-Regeln schon lange angewandt wurden, bevor man sie niederschrieb). Weiter sollen sie keinesfalls dahingehend missverstanden werden, die „beste“ oder gar „einzig mögliche“ Art, punktelose Fantasy-Abenteuer zu erleben, sein zu wollen. So machem sie beispielsweise bezüglich Telling und aktiv eingreifender Spielleitung einige Kompromisse, die vielen Puristinnen und Puristen wohl viel zu weit gehen werden. Und natürlich können und wollen die Abenteuer-Regeln die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nicht davon entlassen, allem voran selbst für ein funktionierendes Spiel verantwortlich zu sein.

Die Abenteuer-Regeln wollen eine Hilfestellung für Spielleitungen sein, im Vorfeld ein klares Bild von Spielmechanik und -philosophie zu beschreiben, ohne selbst jedes mal diesen Aufwand betreiben zu müssen.

Sie wollen inspirieren und Ideen und Lösungen aufzeigen, wie sich auch ohne Punkteregeln klassische Fantasy-Abenteuer auf Larps erleben lassen.

Wer meint, dass es das alles sowieso nicht brauche, dass ein schlichtes „DKWDDK“ als Spielregel vollkommen ausreicht, dem ist natürlich insofern nur schwer zu widersprechen, da die Vergangenheit uns ja glücklicherweise ungezählte, schöne Spiele beschert hat, die genauso funktioniert haben. Ich habe aber selbst genügend Diskussionen geführt und Konflikte beobachtet („in der Ausschreibung stand doch DKWDDK, wie kann es dann sein dass ...“), um zu meinen, dass es den Versuch durchaus lohnen könnte, es einmal mit mehr, als nur ein paar Buchstaben zu versuchen.

Maximilian Hofbauer, Wien, August 2018

Vorausgesetzte Spielphilosophie:

Die Abenteuer-Regeln setzen eine bestimmte Form von Larp voraus, um zu funktionieren. Dabei soll keinesfalls eine qualitative Wertung vorgenommen werden, sondern nur klargestellt, wann ihre Anwendung sinnvoll ist. Zentral dafür ist ein kooperativer Spielgedanke. Der Fokus liegt also auf dem gemeinsamen Erzählen und Erleben einer Geschichte, dem möglichst tiefen Eintauchen in die bespielte Erzählwelt und vor allem auf

der Bereitschaft, das eigene Spiel zu jederzeit in den Dienst dieses gemeinsamen Erlebnisses zu stellen. Sogenannte IT-Konsequenz ist wünschenswert, um ein möglichst stimmiges und dichtes Bild der gemeinsamen Spielwelt zu erzeugen, unterliegt im Zweifel aber immer dem eigenen Spielspaß und dem aller anderen. Um so tief wie möglich in das Spiel einzutauchen, wird angestrebt, die Spielwelt und die Aktionen der handelnden Figuren so eindeutig, selbsterklärend und flüssig wie möglich darzustellen. Eine in sich logische und stets nachvollziehbare Spielwelt ist grundsätzlich etwas gutes, unterliegt im Zweifel aber der Darstellbarkeit, der Dramaturgie der Geschichte bzw. der jeweiligen Szene und natürlich dem angenehmen Spielerlebnis aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

Folgende Ansprüche können von den Abenteuer-Regeln nicht erfüllt werden und machen ein Spiel daher für eine Anwendung ungeeignet:

1. **Wettkampf zwischen Teilnehmerinnen bzw. Teilnehmern:** Die Abenteuer-Regeln bauen zu jedem Zeitpunkt auf ein streng kooperatives Spielverständnis. Es ist nicht geeignet, in irgendeiner Situation einen "Sieger" zu definieren und nimmt keinerlei "Balancing" zwischen den einzelnen Figuren vor. Sämtliche Auseinandersetzungen zwischen einzelnen Charakteren können nach ihnen immer nur gemeinschaftlich im Sinne eines allgemeinen Spielerlebnisses gelöst werden. Bspw. definieren die Abenteuer-Regeln nicht, wie viele Treffer ein Charakter aushält, dies entscheidet alleine die oder der darstellende Spielerin bzw. Spieler, je nachdem, was er oder sie eben als für die Szene und das Spiel allgemein als passend empfindet. Sie klären nicht, wie viele Zaubersprüche ein Zauberer hintereinander wirken kann oder wie stark ein verabreichtes Gift wirkt. All das ist der Entscheidung der Spielerinnen und Spieler überlassen, die das selbstständig dahingehend entscheiden, was sie als passend und spielfördernd empfinden. Das alles macht die Abenteuer-Regeln vollkommen untauglich für jedes kompetitive Element im Larp. Das bedeutet auch, dass es keinen "richtigen" und keinen "falschen" Ausgang einer Handlung geben kann, es gibt keine Gewinner und keine Verlierer. Ziel ist das gemeinsame Erleben einer schönen Geschichte, ganz egal, ob die ProtagonistInnen (oder manche von ihnen) "gewinnen" oder "verlieren".
2. **Strenge und immer gleiche Kausalität der Spielwelt:** Welche Auswirkungen die Aktion eines Charakters genau hat, entscheidet letztendlich immer die Person, die diese Auswirkungen durch ihr Spiel darstellt. Dabei orientiert sie sich allein danach, was sie für die erzählte Geschichte, den gemeinsamen Spielspaß und vor allem die Dynamik der jeweiligen Szene am passendsten empfindet. Natürlich sollen alle jederzeit bemüht darum sein, die Spielwelt gewissermaßen stimmig zu halten, im Detail wird sich die Interpretation aber jedes Mal unterscheiden. Ein Treffer mit einem schweren Hammer mag den einen Getroffenen einmal direkt kampfunfähig machen, der andere wird sich aber vielleicht voller Mühe wieder aufrappeln und weiter kämpfen, der Windzauber vermag es einmal, sein Gegenüber mehrere Meter nach hinten zu wehen, ein anderes Mal hingegen nur, ihn umzuwerfen, alles je nachdem, was gerade als passend empfunden wird. Sollte also eine zu jedem Zeitpunkt genau berechen- und erwartbare Kausalität für ein Spiel essentiell sein, sind die Abenteuer-Regeln ebenfalls ungeeignet dafür.

Grundprinzip:

Im Mittelpunkt aller Spiele, für die diese Spielregeln anwendbar sind, steht die freie und erstmal uneingeschränkte Interaktion zwischen den einzelnen Charakteren. Wo immer es keine übergeordneten Regeln oder Spielmechaniken braucht, muss auch auf keine zurückgegriffen werden. Jede Handlung einer Figur, die abschlagsfrei durch ihre Spielerin oder ihren Spieler ausgeführt werden kann (sprechen, laufen, schreiben, ...), ist eben auch genau das und als solches zu verstehen und zu rezipieren.

Wenn aber dieses abschlagsfreie Ausführen aus diversen Gründen nicht möglich ist (weil einem bspw. die dazu benötigten Fähigkeiten fehlen oder es eine reale Gefahr bedeuten würde), bemüht man sich um eine möglichst eindeutige und erkennbare Darstellung davon. Das Grundprinzip der Abenteuer-Regeln, das definiert, welche Auswirkungen so eine Darstellung dann auf das Gegenüber hat, ist so simpel wie altbekannt: A stellt etwas dar. B, den die dargestellte Aktion betrifft, entscheidet, welche Auswirkungen sie hat.

Beispiele:

Spielerin A stellt einen Schwerthieb gegen die Brust von Spieler B dar -> B entscheidet, dort eine schwere Verwundung darzustellen, also hat der Schwertstreich genau diese Verwundung als Auswirkung.

Spieler C stellt einen Windzauber gegen Spielerin D dar -> D entscheidet, sich davon betroffen in den Straßengraben fallen zu lassen.

Spieler E stellt das Versorgen und Verbinden einer Wunde von Spielerin F dar -> F entscheidet, dass die Verwundung daher ihr Leben nicht mehr bedroht und zu heilen beginnt.

Dieses Grundprinzip wurde viele Male beschrieben und benannt (bspw. als "Opferregel" oder "DKWDDK") und dient auch den Abenteuer-Regeln als zentrales Element zur Regelung aller Aktionen, die irgendeinen Effekt auf andere Charaktere haben.

Damit das für beide betroffenen Teilnehmerinnen bzw. Teilnehmer zufriedenstellend funktioniert, sind beide natürlich in der Pflicht:

A muss seine Aktion derart darstellen, dass B möglichst klar erkennen kann, was gemeint ist und wie sie oder er darauf reagieren soll. Der starke Schwerthieb sollte tatsächlich weit ausgeholt und schwungvoll und der Windzauber durch eindeutige Gesten und Formeln als solcher erkennbar sein, das Versorgen der Wunde bspw. durch das tatsächliche Anbringen eines Verbandes, beschwichtigende Worte und dem angedeuteten Nähen mit Nadel und Faden dargestellt.

B wiederum sollte sich in seiner Reaktion natürlich demnach ausrichten, was auch tatsächlich auf die Aktion von A passt, wobei er im Detail natürlich die Freiheit hat, sich danach zu richten, was er in als in der jeweiligen Situation als am ehesten geeignet ansieht, ihm, seinem Gegenüber und allen anderen Teilnehmern eine tolle Szene zu bieten. Ob der Schwerthieb ihn sofort kampfunfähig schlägt, ihn stark verwundet, oder größtenteils in der

Rüstung stecken bleibt und ihn nur zurückwirft, ob der Windzauber ihn tatsächlich meterweit zurück weht und umwirft, oder ihn nur dazu zwingt, stehen zu bleiben und sich mit aller Kraft dagegen zu stemmen und ob die Wunde tatsächlich schnell heilt, oder vielleicht kurz darauf erneut aufbricht, obliegt seiner Beurteilung der schönst möglichen Spielgestaltung. Ein absichtliches Ignorieren der Aktion oder eine bewusst vollkommen unpassende Reaktion verhindern aber das gewünschte Zusammenspiel und sind daher unbedingt zu unterlassen.

Immer geltende Regeln und Symbole:

Neben dem im letzten Punkt beschriebenen Grundprinzip sind folgende (weitgehend selbsterklärende und verbreitete) Regeln und Symbole zu jedem Zeitpunkt einzuhalten:

- Die körperliche Unversehrtheit aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer darf nicht bedroht werden. Jeder Spielimpuls, jede Aktion, die das in irgendeiner Form zur Folge hat, ist zu unterlassen. Dazu zählen insbesondere der Einsatz real gefährlicher Gegenstände bzw. echter Waffen beim Kampf, unerwünschter Körperkontakt und das unverantwortliche Führen von Polsterwaffen.
- Das Einverständnis aller Teilnehmerinnen und Teilnehmer für alle Aktionen, die sie betreffen, ist zwingend. Darauf und aufeinander ist zu jeder Zeit Rücksicht zu nehmen. Sollte jemand kommunizieren, dass sie oder er sich mit der aktuellen Situation oder Szene nicht wohlfühlt, ist diese sofort zu beenden.
- Das Kommando "Stop" kann von jeder beteiligten Person zu jedem Zeitpunkt ausgesprochen werden, worauf das Spiel sofort unterbrochen werden muss.
- Den Anweisungen der Spielleitung ist Folge zu leisten
- Über der Brust gekreuzte Arme bedeutet, dass die jeweilige Person gerade nicht im Spiel vorhanden und daher zu ignorieren ist.
- Eine über den Kopf gehaltene Faust bedeutet, dass eine Person zwar im Spiel vorhanden, aber unsichtbar ist. Sie kann gehört oder gerochen, aber nicht gesehen werden.
- Ein weißes Band, mit dem ein Koffer, eine Tasche oder ähnliches umwickelt ist, kennzeichnet diese als im Spiel nicht vorhanden (Derart gekennzeichnetes OT-Gepäck sollte natürlich trotzdem möglichst versteckt oder getarnt sein, um das Ambiente nicht zu stören).

Spieldichte und "23⁷/₈h IT":

Selbstverständlich entscheidet die Spielleitung einer Veranstaltung ganz individuell, wann, wo und wie lange gespielt wird, also bspw. ob es nachts Spielpausen, eine OT-Zone oder einen festgelegten Zeitpunkt für das Spielende gibt. Dieser Punkt betrifft daher natürlich nur Orte und Zeitspannen, die dezidiert für das Spiel vorgesehen sind.

Die Abenteuer-Regeln bemühen sich vielerorts darum, eine dichte Atmosphäre zu schaffen und das Spiel so zu gestalten, dass möglichst keine Unterbrechungen oder immersionschädigende Vorkommnisse stattfinden. Die Prämisse, der sie folgen, ist weitgehend die, ein durchgehendes und konsistentes Spiel zu ermöglichen, das nicht von Pausen für OT-Kommunikation ("ich mach jetzt ein Ritual der siebten Stufe, damit dein

Schwert dann doppelten Schaden macht“) unterbrochen werden muss.

Um diese Eigenschaften sinnbringend nutzen zu können, stehen natürlich alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer in der Pflicht, möglichst durchgehend in ihren Rollen zu bleiben und das Spiel der anderen nicht zu stören. Sogenannte “OT-Blasen” sind natürlich zulässig (sie zu verbieten hält der Autor für weder möglich, noch sinnvoll), stehen aber durchgehend in der Pflicht, stets darauf zu achten, das Umfeld in ihrem Spiel nicht zu stören (was vor allem eine gedämpften Lautstärke und/oder einen abseits gelegenen Platz impliziert). Wer sich OT unterhalten möchte, trägt also die Verantwortung dafür, damit niemand anderen im aktiven Spiel zu beeinträchtigen. Desweiteren sollte von außen nicht zu erkennen sein, dass diejenigen Personen sich gerade in so einer OT-Blase befinden, sollten sie währenddessen also von außen “angespielt” werden, ist die OT-Blase sofort zu beenden und auf das Spielangebot innerhalb der Rolle zu reagieren (“237sh IT”).

Generell sind alle allgemeinen OT-Äußerungen unbedingt zu unterlassen - auch solche, die den Rahmen eines kurzen Witzes oder Kommentars nicht überschreiten. Andernfalls würde das die Bemühungen der Spielregeln, OT-Kommunikation so weit als möglich aus dem Spielgeschehen zu verbannen, ad absurdum führen.

Von all dem ausgenommen ist natürlich solche OT-Kommunikation, die tatsächlich notwendig ist. Wenn bspw. eine OT unangenehme Situation, Sicherheitsbedenken oder andere persönliche Gründe OT-Kommunikation notwendig machen, hat dies natürlich Vorrang vor dem Spiel. Grundsätzlich sollte auch solche Kommunikation nach Möglichkeit so wenig Unbeteiligte wie möglich in ihrem Spiel beeinträchtigen, wenn es aber notwendig ist (zB. weil das gerade einfach anders nicht möglich oder das Thema eben besonders dringend ist), dann muss darauf keine Rücksicht genommen werden.

Beispiele:

Maxi und Alexander (beide spielen Soldaten im Dienste des Grafen) unterhalten sich am Rande des Burghofes leise über Alexanders letzten Urlaub. Andrea, die die Offizierin Isolde spielt, kommt auf die beiden zu und trägt ihnen auf, beim Bewachen des Burgtores zu helfen. Sofort beenden Maxi und Alexander ihr Gespräch, verkörpern wieder ihre Rollen und begleiten die Offizierin zum Burgtor.

Der Anführer der gemeinen Dunkelelfen hält vor dem Angriff eine Ansprache, um die Helden einzuschüchtern. Maxi, immer noch als Burgwache, fällt auf, dass der Spieler des Dunkelelfen in seiner Rede ein bisschen wie ein bekannter Politiker klingt und sofort fällt ihm ein lustiger Witz dazu ein. Der Witz ist wirklich lustig, bestimmt würden viele darüber lachen. Maxi behält ihn aber trotzdem für sich.

Kurz darauf fällt Andrea ein, dass sie ihren Helm beim Auspacken in Alexanders Auto vergessen hat. Sie sucht ihn, dieser ist aber mitten im Spiel. Sie wartet kurz, bis er alleine ist (so, dass keine anderen Teilnehmer es mitbekommen) und bittet ihn leise darum, ihr seinen Autoschlüssel zu geben.

In der darauffolgenden Schlacht sieht Alexander, dass Andrea und der Dunkelelf beim Kämpfen Gefahr laufen, rückwärts gleich auf den am Boden liegenden Maxi zu steigen. Da die Situation dringend ist, ruft er sofort “Stop” und weist sie auf die

Gefahr hin. Dadurch werden zwar alle Umstehenden im Spiel beeinträchtigt, Maxis Unversehrtheit geht dem aber natürlich vor.

Regulierung der Fähigkeiten einer Figur:

Die Abenteuer-Regeln gehen von einer Form von Larp aus, bei der Figuren sich vor allem über ihre charakterlichen Eigenheiten, ihrer Ängste, Wünsche, Motivationen und Ziele auszeichnen und unterscheiden und weniger über ihre Fähigkeiten. Da diese bei klassischen Abenteuer-Larps (und diese adressieren diese Spielregeln ja vor allem) aber auch eine Rolle spielen, sei hier etwas zu ihrer Regulierung gesagt.

Die Abenteuer-Regeln sehen keine klare bzw. genormte Regulierung davon, über welche Fähigkeiten eine Figur verfügt, vor. Die Entscheidung darüber obliegt in erster Linie der jeweiligen Spielerin bzw. dem jeweiligen Spieler. Bei dieser Selbstregulierung sollten vor allem zwei Faktoren bedacht werden. Einerseits sollte sich stimmig nach der Spielwelt und der Figur selbst gerichtet werden (ein Ritter bspw. ist wahrscheinlich ein geübter Schwertkämpfer und hat rudimentäre Kenntnisse davon, eine Blutung zu stoppen, ist aber wahrscheinlich kein erfahrener Schösserknacker und ziemlich sicher kein Zauberer), andererseits danach, was der Spieldynamik und der erzählten Geschichte gut tut (selbst, wenn es sich aus der Hintergrundgeschichte einer Figur vielleicht erklären lässt, warum sie sowohl eine erfahrene Spurenleserin, als auch eine begadete Ritualmagierin ist, sind solche "Alleskönner" weder spannende Figuren einer Erzählung, noch tun sie der Spieldynamik gut). Fehlende Fähigkeiten und Schwächen erzeugen sowohl Dramatik, als auch durch die dadurch notwendige Zusammenarbeit gemeinsame Spielmöglichkeiten und sollten daher unbedingt berücksichtigt werden.

Telling:

Das Darstellen von Ereignissen, Zuständen und Handlungen einer Figur durch bloße Erklärung ("Telling") soll bei den Abenteuer-Regeln weitgehend vermieden werden. Grundsätzlich soll versucht werden, möglichst alles, was in der Spielwelt passiert, auch tatsächlich im Spiel erfassbar darzustellen, so, dass es keiner weiteren Erklärung bedarf.

Beispiel:

Theodor der Alchemist trinkt einen Trank, der ihn in ein Monster verwandeln soll. Anstatt den MitspielerInnen zu erklären: "Ihr seht, dass ich eigentlich den Kopf eines Wolfes und lange Krallen habe", gestaltet sein Spieler die Szene so, dass er sich vor Schmerz windend kurz aus dem Blickfeld der MitspielerInnen fallen lässt. Dort holt er seine Wolfsmaske und seine Krallenhandschuhe aus der Tasche und zieht sie über, bevor er sich wieder sichtbar aufstellt und zu brüllen beginnt.

Wenn dies - was durchaus öfter vorkommt - nicht möglich ist, dann sollte so gut es geht versucht werden, es durch eine IT-Reaktion darauf "implizit" darzustellen, anstatt es OT zu erklären.

Beispiel:

Aiks Wunde ist schon verbunden, sie liegt im Lazarett. Dann entscheidet ihre Spielerin aber, eine Komplikation auszuspielen und ihre Wunde erneut aufplatzen zu lassen. Allerdings hat sie kein Kunstblut zur Hand (und will die Verbände und das Leintuch, die ihr beide OT nicht gehören, außerdem nicht schmutzig machen), kann es also nicht darstellen. Anstatt nun den umstehenden OT zu erklären: "ihr seht, wie sich ein großer Blutfleck aus meiner Wunde ausbreitet", beginnt sie, sich die Hände auf die Wunde zu pressen und mit schmerzverzerrtem Blick und einem "verdammst, ich glaube, die Naht ist aufgerissen, die Wunde blutet schon wieder wie ein abgestochenes Wildschwein" nach den Heilern zu rufen.

Tatsächliches OT-Telling ist nur zulässig, wenn es tatsächlich kaum eine Alternative dazu gibt. In so einem Fall ist es unbedingt so kurz, leise und unauffällig zu gestalten, wie nur möglich.

Beispiel:

Ritter Etienne ist bewusstlos, allerdings noch am Leben. Er liegt reglos da, während Aik ihn untersucht. Aik weiß nicht, was mit Etienne los ist. Sie fragt sich, ob Etienne vielleicht sogar bereits verstorben ist und beugt sich über ihn, um seinen Atem zu kontrollieren. Etienne nutzt diese Möglichkeit, um ihr ein leises "bin noch am Leben" ins Ohr zu hauchen. Aik reagiert im Spiel darauf und sagt "er atmet noch, schnell, packt ihn zusammen und bringt ihn zu den Heilern".

Eine Ausnahme dazu stellt das Zaubern im Kampf dar, wo es erlaubt ist, ein kurzes OT-Wort zur Erklärung anzuführen (siehe dazu unten).

Telling durch die SL

Der Autor ist sich bewusst, dass es wenig sinnvoll scheint, einer Spielleitung auf ihrem eigenen Spiel Vorschriften zu machen. Trotzdem soll hier kurz beschrieben werden, wie die Abenteuer-Regeln diesen nicht untypischen Aspekt von Fantasy-Abenteuer-Larps als am besten zum Rest passend umgesetzt ansehen.

Grundsätzlich sollte auch die Spielleitung darum bemüht sein, das Spiel möglichst selten durch Telling zu unterbrechen, alles andere würde das Bemühen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer darum (wozu diese Regeln ja anhalten) doch relativ sinnlos machen. Trotzdem gibt es genügend typische Elemente von Fantasy-Larps, die so ein Telling manchmal notwendig machen können. In solchen Fällen ist die Spielleitung dazu angehalten, diese Tellings derart zu gestalten, dass möglichst nur die direkt betroffenen Teilnehmerinnen und Teilnehmer dadurch beeinträchtigt werden. Wie jede OT-Kommunikation, sollte auch die zwischen Spielerin/Spieler und Spielleitung vor all denken, die sie nicht betrifft, verborgen bleiben.

Beispiele:

Ein paar Spielerinnen und Spieler haben ein altes Artefakt entdeckt und Theresias der Magier bückt sich, um es aufzuheben. Was er aber nicht weiß, ist, dass dieses verflucht ist und dem, der es trägt, langsam die Lebenskraft raubt. Spielleiterin Franzl wartet kurz, bis Theresias gerade in keinem Gespräch ist, und flüstert ihm dann ins Ohr, dass er beginnt, sich langsam immer schwächer zu fühlen.

Als der böse Hexenmeister den heiligen Schrein der Waldgöttin schändet, sind deren Schmerzen so groß, dass auch die drei ihr geweihten Priester in der Burg das spüren. Anstatt aber einfach laut in den Burghof zu rufen, bemüht sich die Spielleitung, möglichst schnell alle drei zu suchen und ihnen dies ins Ohr zu flüstern.

Siehe zu diesem Punkt auch die beiden Punkte „Dargestellte Handlungen zur Erlangung OT unbekanntem Wissens“ und „Dargestellte Handlungen mit durch die SL dargestelltem Effekt“ weiter unten

Kampf:

Es gibt diverse Ideen und Vorstellungen davon, wie Larpkampf ablaufen sollte bzw. was einen „guten“ Kampf ausmacht. Manche bevorzugen eine sehr sportliche Variante, bei der vor allem das möglichst oftmalige Treffen des Gegenübers mit der Schaumstoffwaffe das Ziel ist, andere hingegen streben ein möglichst simulatives Bild eines Kampfes an, bei dem Waffengewicht, Kampftechniken und Verwundungen möglichst nahe an der Realität bzw. an historischen Vorstellungen dargestellt werden. Die Abenteuer-Regeln sind aber für derartige Zugänge ungeeignet und sehen eine streng kooperative, cinematische Variante des Larpkampfes vor.

Larpkampf nach den Abenteuer-Regeln ist nie ein Gegeneinander, niemals das tatsächliche Messen von Kräften und Fähigkeiten, sondern immer der Versuch, gemeinsam eine denkwürdige, „filmische“ Szene zu gestalten. In der Praxis bedeutet das, dass es vollkommen unerheblich ist, wer wann und wie oft getroffen wird, oder welche SpielerIn tatsächlich geschickter im Umgang mit der Schaumstoffwaffe ist. Die Abenteuer-Regeln wünschen sich wilde, actionreiche und vor allem emotionsgeladene Kämpfe. Weit ausgeholte Schläge, verzweifelte Kampfschreie, angedeutete (!) Tritte und Schläge, das alles sind viel zentralere Elemente, als tatsächlich effektive Manöver oder Treffer. Die Figuren wollen einander natürlich ans Leder, für sie ist die Situation bitterer ernst, die Spielenden aber wollen miteinander Spaß haben und bemühen sich darum, das Gegenüber gut aussehen zu lassen. Man holt bewusst weit und lange aus, um dem Gegenüber die Möglichkeit einer spektakulären Parade oder eines beherzten Ausweichmanövers zu bieten, man schlägt absichtlich neben den am Boden liegenden Feind, um ihn verzweifelt zur Seite rollen zu lassen, etc.

Larpkampf nach den Abenteuer-Regeln dient nicht dem Finden eines Gewinners und eines Verlierers. Die Kontrahenten sind völlig frei in der Entscheidung, wie sie einen erfolgten Treffer ausspielen wollen. Wer meint, dass alle Beteiligten gerade Freude damit haben, kann auch nach dem fünften Schwerthieb entscheiden, mit schmerzverzerrtem Gesicht wieder aufzustehen und weiter zu kämpfen (man spielt demnach die einzelnen Hiebe bspw. nur als oberflächliche Schnittwunden aus), genauso, wie es möglich ist, sich bereits nach einem

erfolgen Hieb effektiv zu Boden zu werfen und liegen zu bleiben (offensichtlich hat der Hieb gut gesessen und zu einer lebensbedrohlichen Verletzung geführt). Die einzige Regel hier ist, dass jeder Treffer mit irgendeiner Reaktion gewürdigt werden muss, also niemals ignoriert werden darf.

Beispiele:

Andreas der Söldner trifft den wilden Boris mit seinem Kriegshammer auf die Brust. Boris' Spieler hat das Gefühl, dass der Kampf gerade allen viel Spaß macht, außerdem spielt er einen stämmigen Barbaren, der so einen Treffer seiner Meinung nach ganz gut wegstecken kann, er entscheidet also, dass ihn dieser Treffer nicht kampfunfähig macht. Er ignoriert ihn aber natürlich nicht, stattdessen wirft er sich mit einem Schmerzensschrei zurück und reibt sich die Brust, während er sich aufrappelt.

Die tapfere Cara trifft David den Strolch mit seinem Schwert auf die Schulter. Eine Hexe hat David aber vor dem Kampf verzaubert und ihm magischen Schutz verschafft, Davids Spieler entscheidet also, dass der Treffer an diesem Zauber abgeprallt ist und ihm nicht schadet. Trotzdem ignoriert er den Treffer nicht. Durch eine ruckartige Bewegung lässt er die Wucht bzw. den Impuls des Treffers erkennen und blafft Cara ein verächtliches "du bist des Todes, meinen magischen Schutz kannst du niemals durchdringen" zu, bevor er sie wieder angreift.

Dabei soll der Kampf für die Figuren ein drastisches und bedrohliches Szenario sein, für die darstellenden SpielerInnen aber stets eine entspannte und spaßbringende Angelegenheit. Wie weit die jeweiligen SpielerInnen dabei gehen wollen, bleibt ihnen überlassen. Wer Spaß daran hat bspw. auf unebenem Untergrund oder bei schlechten Lichtverhältnissen zu kämpfen und seine Handlungen dementsprechend anpasst (also noch langsamer und kontrollierter agiert), wird dabei durch die Abenteuer-Regeln nicht gehindert. Die Spielleitung wird nur im seltenen Sonderfall eingreifen, dass eine unmittelbare Gefahr droht, die die Kämpfenden offensichtlich nicht erkannt haben (beispielsweise ein Abgrund, auf den sich beide zu bewegen) und die Gestaltung des Kampfes und des Umfelds ansonsten ganz frei den SpielerInnen überlassen. Das alles kann aber nur solange funktionieren, wie alle am Kampf beteiligten sich OT damit wohl fühlen. Wenn jemand kommuniziert, dass ein Kampf gerade zu schnell, zu wild, zu unsicher oder in zu unpassendem Terrain stattfindet, so ist auf der Stelle (!) von allen Beteiligten darauf Rücksicht zu nehmen. Wenn möglich, ist darauf zu achten, den Kampf dann zu "verlegen", ohne das Spiel zu unterbrechen, im Zweifelsfall ist aber auch eine Unterbrechung gerechtfertigt. JedeR hat zu jedem Zeitpunkt ein Anrecht auf einen Kampf, der einen OT nicht überfordert und Spaß macht - und keine Angst. Die Idee von Larpkampf, die Die Abenteuer-Regeln beschreiben möchte, lässt sich am besten mit dem Credo "**Nehmt Rücksicht und lasst einander gut aussehen**" zusammenfassen.

Verwundung, Heilung, Regeneration, Tod:

Wie schon unter "Kampf" beschrieben, kennen die Abenteuer-Regeln keine Lebenspunkte oder ähnliche Parameter, die angeben, was notwendig ist, um eine Figur kampfunfähig zu machen oder gar zu töten. Die Spielenden entscheiden selbst, wann sie es als für ihre Figur und den Spielspaß aller am passendsten empfinden, um zu Boden zu gehen. Auch in der Ausgestaltung der Schwere der Verwundung ist das jeweilige "Opfer" vollkommen frei und kann sich frei nach der jeweiligen Situation richten. .

Dasselbe gilt auch für die Zeit, die jeweils notwendig ist, um sich von einer Verwundung erholen, wobei folgende Richtlinien als Basis genommen werden sollten.

- Wunden heilen - wie auf Fantasy-Abenteuer-Larps üblich - natürlich sehr viel schneller als in der Realität. So lustig Lazarett-Spiel auch sein kann, will doch niemand den ganzen Tag auf einer Krankenbahre verbringen, während draußen Rätsel gelöst und Schlachten geschlagen werden.
- Wunden heilen natürlich umso schneller, je fachkundiger sie versorgt wurden. Wird eine Wunde nur notdürftig am Schlachtfeld verbunden, wird das natürlich einen schlechteren Heilungsprozess zur Folge haben, als eine große Operation oder ein aufwändiger Heilzauber später im Lazarett.
- Als Richtwert kann gelten, dass eine schwere Verwundung (also eine, die einen kampfunfähig macht) zwischen 20 Minuten und einer Stunde braucht, um auszuheilen. Dies ist aber ausdrücklich nur ein grober Anhaltspunkt, der je nach Spielspaß und Atmosphäre jederzeit angepasst oder ausgedehnt werden kann.

Diese Richtlinien sollen der Orientierung dienen, im Zweifelsfall sollte aber vor allem eine Frage bei der Gestaltung des Heilungsprozesses eine Rolle spielen, nämlich die, nach dem daraus resultierenden Spielspaß für einen selbst und die MitspielerInnen.

Beispiel:

Alwine, eine robuste Kämpferin, hat im letzten Gefecht einige Verwundungen erhalten. Sie liegt jetzt im Lazarett und wird verarztet. Da sie das Gefühl hat, im Lazarett herrscht gerade eine tolle "Kriegsfilm"-Atmosphäre, entscheidet sie sich fünf Minuten nach Beendigung ihrer Operation, auszuspielen, dass die Naht aufgeplatzt ist. Hustend stöhnt sie "soll das so stark bluten?" und hält sich den Bauch. Die HeilerInnen bemerken es, eilen herbei und versuchen in einer dramatischen, zweiten Operation, die Blutung zu stillen. Eine halbe Stunde später hört A, wie nahe dem Lazarett wieder gekämpft wird. Sie möchte diese wichtige Schlacht nicht versäumen und entscheidet, dass sie ausreichend verarztet wurde und humpelt zurück aufs Schlachtfeld.

Eine Stunde später liegt sie wieder im Lazarett. Diesmal aber hat sie das Gefühl, dass für alle SpielerInnen die Notsituation und die dadurch entstehende Dramatik nur verstärkt werden, wenn viele von ihnen für den letzten Kampf ausfallen, außerdem genießt sie die Stimmung im Lazarett gerade, also entscheidet sie, dass ihre Verwundungen ganze zwei Stunden heilen müssen, bevor sie wieder aufstehen kann.

Die Grundregel, dass stets die oder der Betroffene einer Aktion ("das Opfer") über deren Auswirkung entscheidet, gilt natürlich auch und vor allem für die Frage des Todes einer Figur. Die Abenteuer-Regeln kennen keinen "Todesstoß" und kein "Verbluten" als Regelmechaniken. Figuren sterben nur, wenn sich die Spielerin bzw. der Spieler dahinter bewusst dafür entscheiden. Dafür ist es dann aber egal, ob ein vermeintlicher Todesstoß, ein zu langes Ausbluten oder auch nur ein einziger, gut getroffener Hieb die Ursache waren, das obliegt alleine der jeweiligen Spielerin bzw. dem jeweiligen Spieler.

Beispiele:

Hauptmann Cato liegt am Schlachtfeld. Der böse Fin steht über ihm und rammt ihm theatralisch seinen Speer in den Bauch. Cato ignoriert das natürlich nicht, er röchelt und sackt dann bewegungslos zusammen. Allerdings möchte sein Spieler nicht, dass seine Cato hier stirbt, als seine Kameraden ihn also nach der Schlacht verzweifelt ins Lazarett schleifen, stöhnt und röchelt er und stellt damit dar, dass er noch am Leben ist.

Die Waldläuferin Helene wird im Kampf von ihren Kameraden getrennt und niedergemacht, sie fällt in einen kleinen Graben am Waldrand. Kurz darauf finden ihre Freunde sie, rütteln an ihr und versuchen, sie aufzuwecken. Helenes Spielerin findet, dass das eine dramatische und tolle Szene ist und entscheidet, tot zu sein. Ihre Freunde schleppen sie verzweifelt ins Lazarett und brüllen die Heiler an, man möge Helene doch helfen, aber diese bleibt tot.

Der tapfere Dorian stellt sich im Kampf einem mächtigen Troll, um seinen Liebsten die Flucht zu ermöglichen. Ein paar Hieben kann er ausweichen, dann aber trifft ihn die Axt des Trolls auf die Brust. Er wirft sich zu Boden und entscheidet, dass der Treffer mit der riesigen Axt ihn sofort getötet hat. Obwohl schnell Heiler über ihm sind, um ihn zu retten, ist Dorian tot.

Zauberei, Götterwirken und andere, übernatürliche Kräfte:

In vielen Fantasy-Settings spielen Zaubersprüche, Priesterwunder, magische Gesänge, schamanistische Rituale und andere übernatürliche Elemente eine große Rolle, demnach ist es natürlich auch mit den Abenteuer-Regeln möglich, derartiges ins Spiel einzubauen. Grundsätzlich wollen die Abenteuer-Regeln auch in diesem Bereich so wenig Regelungen notwendig machen, wie möglich. Wann also immer eine übernatürliche Wirkung allein durch Darstellung und Interaktion umgesetzt werden kann und funktioniert, benötigt sie keine weitere Reglementierung.

Für die Abenteuer-Regeln spielt eine inhaltliche Unterscheidung zwischen verschiedenen Formen solcher Dinge keine Rolle, sie unterscheiden nicht zwischen „arkaner Magie“, „karmalen Kräften“ oder ähnlichem. Sie beschreiben auch keine Erklärung, wie derartiges in der Spielwelt genau funktioniert (sie liefern also keine eigene „Magietheorie“ oder ähnliches),

sondern konzentrieren sich allein auf Richtlinien und Rahmenbedingungen für die spielerische Umsetzung und überlässt alles weitere dem bespielten Setting (so wird es bspw. auf einem „Aventurien“-Larp wohl einen genauen Unterschied machen, ob eine Figur nun einen Zauberspruch oder eine göttliche Liturgie darbietet, während auf einem „Westeros“-Larp alles völlig rätselhaft und nebulös bleibt).

Grundsätzlich treffen sie auch keine Aussage darüber, wie mächtig, häufig oder außergewöhnlich Übernatürliches im jeweils bespielten Szenario ist. Da die Abenteuer-Regeln allerdings keine festgelegte Kausalität kennen (siehe oben) und Übernatürliches dadurch immer etwas unberechenbar bleibt, eignen sie sich der Einschätzung des Autors nach evtl. nicht vollständig für eine Spielwelt mit einem sehr wissenschaftlichen/logischen Verständnis von Zauberei und ähnlichem (die Spielmechanik kennt keine festen Zaubersprüche und Kommandos, wer also Wert darauf legt, dass sein „Windstoß“ das Gegenüber immer exakt vier Meter nach hinten befördert oder seine „Versteinerung“ immer genau eine Minute anhält, ist mit anderen Spielregeln evtl. besser bedient).

(Um einen konsistenteren Lesefluss zu ermöglichen, verwendet der Autor ab jetzt nur mehr die Begriffe „Zauberei“ oder „Magie“. Alles anderen Formen übernatürlicher Vorkommnisse sind stets gleichwertig mit gemeint).

Kapazität und Regulierung magischer Fähigkeiten lösen die Abenteuer-Regeln analog zum Punkt „Regulierung der Fähigkeiten einer Figur“. Es gibt weder „Magiepunkte“, noch ein Limit an verschiedenen Zaubersprüchen, die ein Charakter beherrschen kann. Die Gestaltung der eigenen magischen Möglichkeiten, die Entscheidung, wie häufig man die einsetzt, und ihre Funktionsweise in der Spielwelt obliegen alleine der jeweiligen Spielerin oder dem jeweiligen Spieler (und in letzter Konsequenz auch denjenigen, die die Effekte schlussendlich durch ihre Reaktionen darauf darstellen).

Dabei gilt natürlich wie oben, dass es meist sinnvoll ist, sich selbst gezielt zu beschränken, um Spielansätze für sich und andere zu erzeugen.

Dies kann beispielsweise durch ein selbstgewähltes Limit an verschiedenen Kräften geschehen, oder durch eine Begrenzung der eigenen, magischen Kapazität, oder aber auch durch selbstgewählte andere Einschränkungen, die sich vielleicht aus dem Szenario oder der Art der jeweiligen Magie ergeben.

Beispiele:

Meister Brantwig ist ein hervorragender Feuermagier und in der Schlacht eine mächtige Stütze für die Helden. Im Brechen von Zauberbannen ist er aber nur oberflächlich bewandert und auf die Hilfe des weisen Magister Balthusius angewiesen. Heilzauber beherrscht er überhaupt nicht, weswegen er im Lazarett maximal mit Hilfsdiensten für die Heilkundigen dienlich sein kann.

Als nach einem langen Tag voller anstrengender Kämpfe Brantwigs Kameraden ihn bitten, einen großen Feuerzauber auszuführen, um ein finsternes Artefakt zu zerstören, entscheidet sein Spieler, dass dazu Brantwigs Kräfte nicht mehr ausreichen. Die anderen anwesenden Magier müssen ihn tatkräftig bei seinem Zauber unterstützen.

Da Wasser der natürliche Feind des Feuers ist, kann Brantwig in strömendem Regen natürlich nicht zaubern. Als er aber trotzdem hinaus muss, weil er in der Schlacht dringend gebraucht wird, müssen zwei seiner Kameradinnen ihre Mäntel wie ein Zelt über ihm ausbreiten, damit er nicht nass wird. Außerdem hemmen auch die klirrend kalten Eistrolche seine Kräfte. Als diese angreifen, müssen seine Freunde die Eistrolche mit ihren Schilden möglichst weit entfernt von ihm halten, damit er diese mit seiner Zauberei bekämpfen kann.

Darstellung von Zauberei:

Die Abenteuer-Regeln kennen keine Vorgaben dazu, wie übernatürliche Fähigkeiten im Detail darzustellen sind, und überlässt diese Entscheidung vollständig den Darstellerinnen und Darstellern zaubernder Figuren eingeebnet von ein paar - hoffentlich selbsterklärenden - Rahmenbedingungen (Effekte sollten keine reale Gefahr für irgendjemanden darstellen, die Location sollte dabei nicht irreversibel beschmutzt werden,...).

Dabei sollten unter anderem folgende Faktoren bedacht werden:

1.) Eindrucksvoller Effekt: Magie soll die Atmosphäre bereichern und als etwas besonderes und beachtliches dargestellt werden. Aufwändige Gesten mit Händen und Armen, in die Luft oder den Boden geschriebene Zauberzeichen, laute und bedrohliche Zaubersprüche, etc., egal für welches „Brimborium“ man sich letztendlich bei der Darstellung entscheidet, es sollte mit Elan, Dramatik und möglichst spürbarer Intensität ausgeführt werden. Auch Hilfsmittel, die benutzt werden, sollten schön gestaltet werden. Eine einfache Taschenlampe in der Hand ist natürlich weniger imposant, als ein in den Handschuh eingenähtes Licht, ein schön gestaltetes Zauberbuch eindrucksvoller, als schlichte A4-Spruchlisten, etc.

2.) Erkennbarkeit: Vor allem dann, wenn der eigene Zauber bei anderen eine Reaktion erzeugen soll, ist es hilfreich, wenn durch die Darstellung erkennbar ist, welcher Effekt dargestellt werden soll. Am einfachsten ist das natürlich durch einen verständlichen, deutschen Zauberspruch gewährleistet. Ein Zauberspruch, der bspw. mit den Worten „nicht länger, Feind, sollst du hier stehen, wo meines Gottes Winde weh'n“ endet, lässt leicht auf den gewünschten Effekt schließen. Auch passende Gestik kann hier unterstützend wirken. Ein ausgestreckter Finger am Ende des Zaubers kann zeigen, welcher Gegner betroffen ist, eine mit dem Zauberstab in den Schotter gezogene Linie kann die Bannlinie anzeigen, die der Feind nicht mehr übertreten kann, etc. Wurfkomponenten schließlich können einerseits auch eine Hilfe beim Erkennen des gewünschten Effekts sein (ein rot-gelbes Geschoss, dass einen Schwanz in ähnlichen Farben hinter sich her zieht, kann bspw. helfen, den „Feuerball“ zu identifizieren) und bieten außerdem actionreiche Spielansätze (ein beherzter Sprung, um ihm auszuweichen, etc.).

3.) Setting des Spiels und Hintergrund der Figur: Wie eine Spielerin oder ein Spieler das Zaubern darstellt, sollte natürlich auch vor allem davon abhängen, wie sie oder er die Form von Kraft, die ihre oder seine Rolle spielt, für sich definiert hat. Ein Priester der Sonnengöttin wird vielleicht ein Gebet an den Himmel richten, eine Geweihte des Schmiedegottes während seinem Ritual an einer Esse arbeiten. Eine Bardin könnte singen und spielen, ein

Schamane duftende Kräuter rauchen und in Trance um's Feuer tanzen, während die studierte Zaubermeisterin komplizierte Sprüche rezitiert und der Wassermagier sich aus einer Flasche übergießt, etc. Je charakteristischer die Darstellung für die Figur bzw. ihren Archetypus ist, desto eher wird sie auch passend von anderen rezipiert und angespielt werden. Zusätzlich hängt die Darstellung natürlich auch von der jeweiligen Spielwelt und davon, wie übernatürliche Kräfte in dieser funktionieren, ab. Ein Magier auf einem Aventurien-Larp wird natürlich eine andere Darstellung wählen, als ein Magier in einer Spielwelt, in der Zauberei bspw. nur mittels magischer Gegenstände funktioniert, etc.

All diese Angaben sollen inspirieren und beim Gestalten der eigenen Magie-Darstellung zum Nachdenken anregen, sind aber in keiner Form bindend. Schlussendlich entscheidet jede Spielerin und jeder Spieler selbst, wie die Zauberei der eigenen Figur dargestellt werden soll danach, was am ehesten zum Spielspaß aller beiträgt.

Telling bei Zauberei im Kampf:

Obwohl die Abenteuer-Regeln sonst im Umgang mit Telling eher restriktiv sind, erlauben sie Zaubernden in einer Kampfsituation ein sogenanntes „Kommandowort“ zu verwenden. Dabei handelt es sich um eine kurze OT-Erklärung dessen, was man mit dem eben dargestellten Zauberspruch erwirken möchte. Dabei gelten folgende Regelungen:

- Dieses Kommandowort muss tatsächlich aus nur einem Wort bestehen und so kurz und unaufdringlich gehalten werden, wie möglich.
- Wird das Kommandowort überhört oder missverstanden, darf es weder wiederholt werden, noch darf eine spielunterbrechende Erklärung oder ähnliches folgen. Der nicht erfolgte Effekt ist im Spiel als solches auszuspielen („er ist mir ausgewichen“, „ich habe mich nicht genügend konzentriert,...“).
- Ein Kommandowort ersetzt keinesfalls irgendeine Form von Darstellung. Auch, wer es für sinnvoll hält, am Ende der Darstellung ein Kommandowort zu verwenden, ist dazu angehalten, eine vollständige und umfangreiche Darstellung des Zaubers zu bieten.
- Ein Kommandowort ist keinesfalls notwendig. Es stellt eine Möglichkeit zur Ergänzung der Darstellung dar, wenn man sie für notwendig hält, kann (und soll) aber natürlich weggelassen werden, wenn man der Meinung ist, dass der gewünschte Effekt auch ohne ein solches zu erkennen ist.
- Ein Kommandowort ist - auch wenn der Name trügen mag - keinesfalls eine Verpflichtung des Gegenübers zu einer gewissen Darstellung (wie es das in einem klassischen Punkteregelwerk wäre). Der Grundsatz der fehlenden festen Kausalität und der freien Interpretation des Effekts durch die oder den DarstellendeN (wie unter „Grundprinzip“ beschrieben) bleibt unangetastet vorhanden. Auch dann, wenn ich nach meiner Darstellung laut „Feuerball“ rufe, steht es meinem gegenüber frei, von einem heißen Lüftchen, bis hin zum verzehrenden Inferno genau das auszuspielen, was ihm als passend erscheint.
- Ein Kommandowort ist grundsätzlich OT und auch so zu rezipieren - ansonsten wäre es ja Teil der Darstellung und als solches gar nicht notwendig. Sollte es aber zu Unklarheiten kommen und ein Kommandowort aus Versehen für IT gehalten bzw. im Spiel darauf eingegangen werden, ist es als solches anzunehmen und im Spiel damit

umzugehen. Eine Spielunterbrechung zur Erklärung ist nicht erlaubt (also kein „kurz OT, du hast gar nicht gehört, dass ich das geschrien habe“, sondern zB. „Ja, ich war so in Fahrt, dass ich ‚Versteinerung‘ geschrien habe, während er langsam erstarrt ist“).

- Ein Kommandowort ist tatsächlich nur in einer stressigen Kampfsituation erlaubt, in der eine IT-Erklärung des Effektes sinnvoll nicht möglich ist. Abseits von solchen Situationen ist vollständig davon abzusehen (selbst, wenn die Darstellung des Heilzaubers also solche nicht zu erkennen ist, lässt sich leicht IT erklären, dass es sich um einen solchen handelt - „du musst jetzt unbedingt ein paar Minuten liegen bleiben, damit der Zauber deine Wunde schließen kann“ - etc.).

Ein kurzes Wort zur Erklärung:

Der Grund, warum der Autor sich entschieden hat, diese Form von Telling für die Abenteuer-Regeln zu verwenden, obwohl dies dem Geist dieses Regelwerks eher wider-, denn entspricht, ist, dass ein Verzichten darauf entweder die Möglichkeiten magischer Effekte im Kampfgeschehen sehr stark einschränkt, oder aber sehr strenge Vorgaben für die Darstellung solcher Effekte notwendig macht. Wer „Einfrieren“, „Beherrschen“, „Verwurzeln“, „Schmerz“ und diverse andere, von diversen Fantasy-Abenteuer-Larps bekannte Effekte im Kampf als positive Erweiterung für ein Spiel ansieht, zaubernde Figuren in ihrer Darstellung aber nicht auf deutsche und erklärende Zaubersprüche limitieren („du sollst nun verwurzelt sein“) oder aber im Vorfeld klare Symbole - die dann auch alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer kennen müssen - festlegen will („eine Faust nach oben bedeutet Beherrschungszauber, ein rotes Band bedeutet Versteinerung,...“), muss zwangsläufig einen anderen Kompromiss finden, wobei die Abenteuer-Regeln letztendlich eben den Weg der kurzen Kommandowörter gewählt haben. Der Autor hofft, diese so eindeutig erklärt und umfänglich eingehegt zu haben, damit ihr spielstörendes Potential möglichst gering gehalten wird. Letztendlich ist es aber ein vom Rest sehr losgelöster Spielmechanismus, sollten sich also Spielleitungen finden, die einerseits die Abenteuer-Regeln gerne auf ihren Spielen anwenden wollen, sich aber an den Kommandowörtern stören, sollte es kein Problem darzustellen, einfach unter „Die Abenteuer-Regeln ohne Kommandowörter“ auszuschreiben, der Konsistenz und Verständlichkeit der restlichen Spielregeln sollte dies keinen Abbruch tun.

Spielmechaniken zur Durchführung und Darstellung magischer Effekte.

Die Abenteuer-Regeln trifft - im Rahmen der oben getätigten Erläuterungen zu magischen Effekten - keine Unterscheidungen zwischen dargestellten magischen und nichtmagischen Handlungen und verzichtet daher auf weitere Erläuterungen zu einzelnen Zaubern. Diese sind bei der jeweiligen Gruppe an dargestellten Handlungen zu finden, zu der sie ihrer Natur nach passen. Den Analysezauber findet man bei den Handlungen zur Erlangung OT nicht bekannten Wissens, den Lichtzauber bei den Handlungen ohne Effekt auf Dritte, den Zauber zum Brechen anderer Zauber bei den Handlungen mit durch die Spielleitung dargestelltem Effekt, die magische Rüstung bei den Handlungen mit direktem Effekt auf Dritte, das verfluchte Artefakt bei den Handlungen mit zeitversetztem Effekt auf andere, etc.

Eine Anmerkung zur Reichweite magischer Effekte:

Grundsätzlich regulieren die Abenteuer-Regeln die Reichweite magischer Effekte nicht. Diese begrenzt sich also nur durch eine potentielle Selbstbeschränkung der jeweiligen Spielerin oder des jeweiligen Spielers und eben durch die natürliche Reichweite, innerhalb der der Effekt erkannt und darauf reagiert werden kann - wer einen Feuerball auf jemanden schleudert, der 30 Meter entfernt am anderen Ende des Schlachtfeldes kämpft, kann natürlich nicht damit rechnen, dass der Zauber dort überhaupt wahrgenommen wird (wobei dann einfach ein Scheitern/Danebengehen/... des Zaubers ausgespielt wird, eine Spielunterbrechung, um das Ziel OT darauf hinzuweisen („Hey du dahinten, ich hab dir grad einen Feuerball draufgeschossen“), ist natürlich nicht zulässig). Die Erfahrung hat allerdings gezeigt, dass es oft spielfördernd sein kann, sich in der Reichweite mancher Effekte soweit zu beschränken, dass eine Berührung notwendig ist.

Beispiele:

Olivia die Magierin ist eine Meisterin im Brechen von Zaubern, allerdings muss sie den Gegenstand dafür berühren. Als die böse Hexe also einen ihrer Schergen mit einem mächtigen Schutzzauber belegt, der ihn für einfache Waffen unbesiegbar macht und Olivia gerufen wird, um den Schutzzauber zu brechen, müssen ihre Gefährten des Feind erst verlustreich niederringen und festhalten, damit sie ihn sicher berühren und mit ihrem Gegenzauber beginnen kann.

Später ist Olivia noch einmal gefragt. Das magische Herz der bösen Hexe, das sie unsterblich macht, wurde gefunden und Olivia soll es mit ihrer Magie zerstören. Allerdings liegt ein Fluch auf dem Herz, der allen, die es berühren, unglaubliche Schmerzen bereitet. Die tapfere Olivia versucht es natürlich trotzdem, aber die Qualen sind kaum erträglich und nur unter der heftigen Mithilfe ihrer Freundinnen und Freunde, die sie mit schmerzlindernden Elixieren, Heilzaubern und vielen freundlichen Worten zum Durchhalten anhalten, kann sie ihren Zauber vollenden.

Hätte die Darstellerin von Olivia für sich festgelegt, dass ihr Gegenzauber bspw. nur zwei Meter Reichweite hätte, wären beide Situationen mit deutlich weniger Action und Dramatik abgelaufen, was vielen sicherlich unattraktiver scheinen würde. Der Autor hofft, mit diesem Beispiel dazu anregen zu können, sich auch über solche Formen der Selbstregulierung Gedanken zu machen.

Erläuterungen zu verschiedenen Formen von dargestellten Handlungen

Wie oben beschrieben, basieren die Abenteuer-Regeln darauf, dass Handlungen einer Figur, die nicht auch real ausgeführt werden können, stattdessen möglichst eindeutig dargestellt werden. Im folgenden sollen verschiedene Typen solcher dargestellten Handlungen noch einmal kurz beleuchtet und erläutert werden.

Dargestellte Handlungen mit direktem Effekt auf Dritte

Die meisten dargestellten Handlungen fallen in diese Kategorie. Eine Figur tut etwas, das eine andere Figur direkt betrifft, die Spielerin der ersten Figur stellt die Handlung dar, der Spieler der zweiten Figur das daraus resultierende Ergebnis. Beispiele wären ein Angriff, ein schädlicher Zauberspruch, das Verbinden einer Wunde, etc.

Spielerin 1 sollte dabei darauf achten, dass die Handlung auch derart dargestellt ist, dass man erkennen kann, was sie bewirken soll, Spieler 2 ist bei der Darstellung des Effektes zwar grundsätzlich frei, sollte diese aber in einem Rahmen halten, der grundsätzlich dazu passt. Nach einem Schwerthieb auf den Unterschenkel kann man bspw. ein gebrochenes Bein, einen tiefen Schnitt in der Wade oder auch nur eine verbeulte Beinschiene darstellen, aber eben keine Platzwunde an der Stirn. Diese Form von dargestellten Handlungen wurde oben unter „Grundprinzip“ ff. bereits umfangreich beschreiben.

Dargestellte Handlungen ohne Effekt auf Dritte

Neben obigen sicher die häufigste Form von dargestellten Handlungen bilde jene, die keinen direkten Effekt auf andere haben. Ein Schmied repariert eine Rüstung am Amboss, eine Priesterin weiht einen Gegenstand, jemand verbindet sich selbst eine Wunde, oder verzaubert sich selbst.

Diese Form von Handlungen unterscheidet sich von obiger nur dahingehend, dass dieselbe Spielerin oder der selbe Spieler sowohl die Handlung, als auch den Effekt darstellt und bedarf daher keiner weiteren Erläuterung. Es sei aber darauf hingewiesen, dass auch bei solchen Handlungen eine umfassende und nachvollziehbare Darstellung notwendig ist. Auch, wenn keine Darstellung von jemand anderem direkt von ihr abhängt, können (und sollen) sich daraus Spielimpulse ergeben, wofür die dargestellte Handlung aber erkennbar sein muss.

Es kann vorkommen, dass aus einer dargestellten Handlung, die eigentlich keinen direkten Effekt auf jemand anderen hat, sich zeitversetzt doch noch einer ergibt (zB. repariert der Schmied die Rüstung, jemand anderes zieht sie aber an und entscheidet sich, eine nur unzureichende Reparatur darzustellen), siehe unten den nächsten Punkt.

Dargestellte Handlungen mit zeitversetztem Effekt auf Dritte

Wenn eine dargestellte Handlung erst später einen Effekt auf andere hat, fällt möglicherweise die Möglichkeit für diejenige oder denjenigen, die/der den Effekt darstellen möchte, weg, anhand der ursprünglichen Darstellung den gewünschten Effekt zu erkennen. Klassische Beispiele wären alchemistische Substanzen und verzauberte Artefakte, aber auch unzureichend reparierte Rüstungen und ähnliches. Auch, wenn bspw. beim Brauen klar erkennbar war, dass es sich um einen giftigen Trank handelt, kann dies Stunden später, wenn er getrunken wird, vielleicht nicht mehr erkannt werden.

Den Effekt trotzdem passend darzustellen, kann auch zwei Arten passieren:

1.) Wenn nicht nur Spielerin oder Spieler, sondern auch die handelnde Figur den Effekt kennt, kann dies einfach im Spiel mitgeteilt werden. Das ist sicher die häufigste und meistens sinnvollste Lösung.

Beispiele:

Magister Gustl, der Alchemist, braut einen Heiltrank und übergibt ihn mit besten Wünschen an Iris, die Kriegerin, damit sie für die nächste Schlacht gewappnet ist. Als sie dann tatsächlich verwundet wird, trinkt sie das Fläschchen aus und stellt eine verbesserte Heilung ihrer Verletzung dar (wobei sie natürlich wie immer selbst entscheidet, wie stark/schnell/etc. das Elixier tatsächlich wirkt).

Die Priesterin Tamora weiht den Brustharnisch von Ritter Godefrit, damit dieser im nächsten Kampf besonders viel Schutz bietet. Godefrit bedankt sich dafür und stellt im nächsten Kampf tatsächlich genau das dar, indem er auch nach einem mächtigen Hieb mit einem Rabenschnabel auf seine Brust nicht wankt den Göttern mit einem Stoßgebet für ihren Schutz dankt.

Inquisitor Florian von Welsberg beginnt die Befragung des durstigen Ketzers damit, ihm einen Becher Wein gegen den Durst anzubieten. Dieser trinkt ihn begierig aus, dann aber erklärt der Inquisitor ihm, dass der Wein vergiftet war und der Ketzler das Gegengift nur bekommen würde, wenn er ihm den Namen des bösen Oberkultisten nennen würde. Der Ketzler aber bleibt standhaft und so verlässt der Inquisitor das Zimmer zu den grauisigen Lauten des erstickenden Ketzers.

Schwieriger ist die Situation dann, wenn die Figur selbst nichts von dem Effekt, dem sie unterliegen wird, wissen soll, es also keine sinnvolle Möglichkeit gibt, sie im Spiel darüber zu informieren. Dann bleibt als Mittel nur mehr OT-Kommunikation. Diese kann über die Spielleitung, oder aber die Spieler selbst erfolgen, wenn diese es für passend halten. In beiden Fällen ist - wie immer - darauf zu achten, dass das stattfindende OT-Gespräch so kurz und unauffällig wie möglich gehalten wird, damit sonst niemand in seinem Spiel eingeschränkt wird.

Beispiele:

Magister Gustl will Gräfin Kammerinde vergiften. Er braut ein gefährliches Elixier und schüttet es in einem unbemerkten Augenblick in den Wein der Gräfin. Schon davor hat er die Spielleitung informiert, diese steht also bereits in der Nähe. Als sie sieht, wie die Gräfin den vergifteten Wein trinkt, flüstert sie ihr ins Ohr, dass sie in nächster Zeit auf einmal keine Luft mehr bekommen wird. Die Spielerin der Gräfin wartet auf einen besonders passenden Augenblick, fällt dann während ihrer eigenen Ansprache hustend zu Boden und hält sich verzweifelt den Hals.

Tamora hasst den Ritter Godefrit eigentlich, daher hat sie entgegen ihrer Ankündigung seinen Harnisch nicht geweiht, sondern sogar auf der Innenseite Risse hineingemeißelt, damit er besonders schnell reißen wird. Ihre Spielerin sieht Godefrits

Spieler kurz darauf etwas abseits stehen, also eilt sie mit verkreuzten Armen zu ihm und flüstert ihm schnell zu, dass sein Harnisch ihn nicht mehr, sondern weniger schützen wird. Als der Feind dann angreift stürmt Gotefrit in Vertrauen auf den göttlichen Schutz in die Schlacht, als ihn aber ein Feind auf der Brust erwischt, spielt sein Spieler sofort einen schweren Treffer aus. Mit einem lauten Fluch gegen Tamora auf den Lippen geht Gotefrit zu Boden.

Beide Varianten haben ihre Vorteile. Ein Informieren durch die SpielerIn/den Spieler selbst ist oft einfacher, da keine Spielleitung gefunden werden muss. Diese kann dafür viel einfacher einen passenden Zeitpunkt dafür finden und die Spielunterbrechung daher unkomplizierter gestalten. Außerdem bietet die den Vorteil, dass „das Opfer“ auch OT nicht weiß, wer bspw. hinter dem Giftanschlag steckt, was in Folge vielleicht zu spannenderen Szenen folgen könnte. Letztendlich obliegt die Entscheidung den Betroffenen und der Frage, was für die konkrete Situation zum schöneren Spielergebnis führt.

Dargestellte Handlungen zur Erlangung von OT unbekanntem Wissen

Auf Fantasy-Abenteuer-Larps kommt es immer wieder zu Situationen, in denen Figuren gewisse Fähigkeiten anwenden, um Wissen zu erlangen, über das sie nicht verfügen. Klassische Beispiele wären Fährtenlesen, Analysemagie oder andere Formen von fachkundigen Untersuchungen.

Ganz einfach ist es dann, wenn die Spielerin oder der Spieler über das Wissen, das seine Figur erlangen will, OT schon verfügt. Dann kann sie oder er die Handlung einfach darstellen und festlegen, dass nun auch die Figur Bescheid weiß.

Beispiele:

To'Shi der Schamane will die Geister befragen, ob das Heer der Feinde bereits im Anmarsch auf die Burg ist. OT weiß sein Spieler aber, dass gerade alle NSCs in anderen Rollen aktiv sind und in der nächsten Stunde sicher keine Angriffe zu erwarten sind. Er verbrennt spezielle Kräuter im Feuer und tanzt in Trance murmelnd darum, bis er schließlich wieder erwacht und den anderen verkündet, die Geister hätten ihm gesagt, dass kein Angriff drohe.

Nathalia die Zwergenschmiedin begutachtet die Waffe eines ihrer Gefährten. Da Nathalias Spielerin OT die Hintergrundgeschichte des anderen und seines besonderen Schwertes kennt, sagt sie nach eingehender Prüfung: „Ah, eine Waffe von Grimgrax, dem legendären Schmiedemeister, an den Einlegearbeiten habe ich das sofort erkannt“

Ebenso unkompliziert geht es, wenn sich die Spielerin oder der Spieler bereits im Vorfeld entscheidet, dass der Versuch nicht funktionieren wird.

Beispiele:

Einige Zeit später wird To'Shi gebeten, noch einmal die Geister zu befragen. To'Shi willigt ein und versucht es, sein Spieler entscheidet sich aber dazu, keinen Erfolg zu haben, da er heute schon sehr viel gezaubert hat, daher beendet er seinen Tanz nach einiger Zeit und erklärt, er wäre offensichtlich zu erschöpft, um die Geister zu rufen.

Schwieriger wird es, wenn die Spielerin oder der Spieler OT nicht über das Wissen verfügt, dass IT erlangt werden soll. In diesem Fall ist es notwendig, dieses von der Spielleitung zu erfragen.

Dafür gibt es wieder zwei Möglichkeiten:

Entweder man fragt die Spielleitung bereits im Vorfeld, weiß also OT bereits zu Beginn der dargestellten Handlung, was man IT herausfinden möchte.

Robin der Jäger möchte sich auf die Suche nach den Gefangenen machen, die letzte Nacht aus dem Kerker geflohen sind. Er geht zur Spielleitung und berichtet ihr das. Sie erklärt ihm OT, wohin diese geflohen sind. Robin und seine Gefährten brechen auf, Robin stellt dar, im Wald nach Spuren zu suchen und führt so seine Begleiter schlussendlich an den Ort, dem ihm die Spielleitung beschrieben hat.

Die Magierin Aline will mit einem Zauber ein altes Artefakt untersuchen, das tags zuvor gefunden wurde. Bereits bevor sie mit ihrem Zauber beginnt, erklärt ihr die Spielleitung, dass es sich dabei um einen alten Talisman der Hochelfen handelt. Sie beginnt mit ihrem Ritual und stellt dar, wie sie ihre Magie Stück für Stück genau das erkennen lässt, was ihr die Spielleitung im Vorfeld bereits beschrieben hat.

Die zweite Möglichkeit ist, dass sich eine Spielleiterin oder ein Spielleiter direkt nahe der Darstellung aufhält und die Informationen erst dann preisgibt, wenn sie die Figuren auch IT erhalten.

Beispiele:

Statt Robin bereits im Vorfeld zu sagen, wo er den Geflüchteten finden wird, begleitet die Spielleitung ihn und seine Leute. Er stellt die Spurensuche dar und die Spielleitung gibt ihm immer wieder Hinweise, wohin er sich wenden muss (zB. indem sie sich immer knapp vor den Spielerinnen und Spielern postiert und so die Richtung vorgibt).

Die Spielleitung informiert Aline nicht im Vorfeld, sondern hält sich in ihrer Nähe auf, während sie zaubert. Nachdem der Zauber beendet ist, informiert sie Aline kurz OT, so, dass diese die nun erlangten Informationen teilen kann.

Der Autor macht kein Geheimnis daraus, dass er die erste Variante in fast allen Fällen für sinnvoller hält, letztendlich muss die Entscheidung aber je nach Geschmack der jeweiligen Spielleitung und der Einschätzung aller Beteiligten, was individuell das schönere Spielerlebnis zur Folge hat, getroffen werden.

Da beide Lösungen hier eine spielunterbrechende OT-Kommunikation mit der Spielleitung und fallweise eine dem vorgelagerte Suche nach einer solchen notwendig machen, soll noch einmal auf diese eingegangen werden:

- Das Suchen einer Spielleiterin oder eines Spielleiters hat diskret und auf eine Art zu erfolgen, die sonst niemanden in seinem Spiel beeinträchtigt. Insbesondere Rufe quer über das Spielgebiet („ÄS ÄÄHÄÄÄL!!“) sind unbedingt zu unterlassen! (!!!)
- Eine solche Suche darf keinesfalls zu einer erzwungenen Spielpause für andere Beteiligte führen („wartet's einmal kurz, ich muss schnell eine SL suchen“), stattdessen ist dafür unbedingt eine IT-Erklärung zu finden („ich muss noch meine Bogensehne aus dem Zelt holen“), und wenn es der „Gang auf den Abort“ ist.
- Die Absprache mit der Spielleitung hat so kurz und vor allem diskret wie möglich stattzufinden und darf niemand sonst in ihrem oder seinem Spiel beeinträchtigen.
- Allgemeines Credo sollte der Wunsch sein, dass der Spielfluss so wenig es nur irgendwie geht durch die Kommunikation mit der Spielleitung beeinflusst wird.

Dargestellte Handlungen mit durch die Spielleitung darzustellendem Effekt

Gerade auf Fantasy-Plot-Larps gibt es auch immer wieder solche dargestellten Handlungen, deren Effekt nicht eine andere Teilnehmerin oder ein anderer Teilnehmer darstellen, sondern die Spielleitung. Beispiele wären die Tür zum Verlies, die geöffnet werden muss, der magische Bann, der zu brechen ist oder das große Endritual.

Der Ablauf liegt hier grundsätzlich auf der Hand. Eine Spielleiterin oder ein Spielleiter müssen informiert sein, noch bevor die Darstellung beendet bzw. bevor der erwartete Effekt eintritt. Dabei ist zu bedenken, dass es sich hier oft um solche Effekte handelt, die etwas Vorlaufzeit benötigen, weswegen es oft klug ist, die Spielleitung mit genügend Vorlaufzeit zu informieren, damit diese den Effekt auch ohne zu großen Stress vorbereiten kann.

Beispiele:

Magister Gigamor der dunkle Zauberer hat ein verbotenes Zauberbuch gefunden und möchte es nutzen, um einen finsternen Dämonen zu beschwören. Er geht zur Spielleitung und bespricht sich mit dieser. Sie kündigt ihm an, dass es eine Stunde dauern wird, bis der betreffende NSC bereit ist, den Dämonen darzustellen. Gigamors Spieler lässt sich mit dem Ritual also genügend Zeit und vollendet es erst, als er OT sicher weiß, dass die Spielleitung bereit ist, den Dämon erscheinen zu lassen.

Die Diebin Dunja soll den Mechanismus überwinden, der die uralte Kerkertür verschlossen hält. Dafür muss ein Schieberätsel gelöst werden. Dunja bemüht sich lange ohne Erfolg, dann aber erkennt sie, wie es funktioniert. Noch bevor sie es beendet, geht sie unter dem Vorwand, ihren Mantel holen zu wollen, kurz nach draußen, um eine Spielleitung zu informieren. Diese kündigt ihr an, in ein paar Minuten bei ihr zu sein. Dunja nutzt die Zeit um das Rätsel zu beenden und die SL öffnet unter lautem Knarzen die Kerkertür.

Auch, wenn die Spielleitung rechtzeitig informiert wurde, kann es leicht passieren, dass es etwas länger dauert, als erwartet. Sollte die Spielleitung also noch nicht bereit sein, den Effekt darzustellen, obliegt es den jeweiligen Spielerinnen und Spielern, das ins Spiel einzubauen (bspw. durch teilweises Scheitern oder dadurch, dass sie ihre Darstellung einfach verlängern). Eine Spielunterbrechung („so, Ritual ist fertig, jetzt müssen wir kurz auf die SL warten“) ist keinesfalls zulässig.

Beispiele:

Magister Gigamor ist in vollem Gange, der Boden ist voller obskurer Zeichen und er rezitiert alte Formeln aus dem Zauberbuch. Die abgemachte Stunde ist schon vorbei, trotzdem ist die Spielleitung offensichtlich noch nicht bereit. Der Darsteller von Gigamor verlängert das Ritual einfach dahingehend, dass er, als er am Ende der Formel angelangt ist, wieder am Anfang beginnt, bis die Spielleitung und der Dämonendarsteller dann doch bereit sind.

Dunja steht kurz vor Beendigung des Rätsels, aber die Spielleitung ist noch nicht da. Daher verschiebt sie ein paar Steine unnötigerweise und beschwert sich dann laut, einen Fehler gemacht zu haben, weswegen sie jetzt länger, als geplant brauchen wird.

Da auch hier zwangsweise OT-Kommunikation mit der Spielleitung stattfindet, sind natürlich alle dahingehenden Punkte aus „Dargestellte Fähigkeiten zur Erlangung von OT nicht vorhandenem Wissen“ zwinglichst zu beachten.

Da hier ersichtlich ist, dass derartige Effekte, die unbedingten SL-Einsatz notwendig machen, nicht ganz unproblematisch in der Umsetzung sein können, empfiehlt es sich für die Spielleitung, beim Plotdesign Augenmerk darauf zu legen, sie nicht zu häufig einzusetzen und stets zu überlegen, ob gewünschtes Plotelement nicht auch anders umgesetzt werden könnte.

Entwenden von IT-Gegenständen, sog. „Dieben“

Eine besondere und daher eigens zu regelnde Handlung ist das Dieben. „Dieben“ hat sich im Larp-Jargon als Begriff dafür eingebürgert, wenn eine Figur im Spiel einer anderen einen Gegenstand entwendet. Dieses Vorgehen kann zu spannenden Spielansätzen führen, birgt aber nicht zuletzt deswegen, weil auch die meisten IT-Gegenstände einen OT-Wert haben, einige Risiken und potentielle Konflikte. Erfahrungsgemäß haben die wenigsten Spielerinnen und Spieler viel Freude damit, wenn Spielgegenstände, die man ja nicht ohne Grund ins Spiel mitgebracht hat, am Spiel dann nicht mehr zur Verfügung stehen, weil sie eben gediebt wurden. Die Abenteuer-Regeln ehen dafür daher folgende Regelungen vor:

- Gediebt darf grundsätzlich nur dann werden, wenn es der Handlung dient und aus der Aktion gezielt Spielansätze für andere geschaffen werden. „Das Dokument mit den belastenden Beweisen“, „der persönliche Siegelstempel um Schriftstücke zu fälschen“, etc. wären legitimes Diebesgut. Gegenstände nur deshalb zu dieben, „weil

es sich ergibt“ oder „weil meine Figur eben ein gieriger Dieb ist“, ist strikt zu unterlassen.

- Sobald ein Gegenstand gediebt wurde, trägt der Dieb bzw. die Diebin grundsätzlich die Verantwortung für den makellosen Zustand des Diebesguts.
- Ein Diebstahl eines Gegenstandes, der den OT-Wert eines Blattes Papier übersteigt, ist zeitnah bei der Spielleitung zu melden. Diese kann dann den Bestohlenen oder die Bestohlene informieren, so dass diese oder dieser sich keine OT-Sorgen darüber machen muss, wo der vermisste Gegenstand hin verschwunden ist. Die oder der Bestohlene können dann entscheiden, ob der gestohlene Gegenstand im Spiel verbleibt und verwendet werden darf, oder nicht.
- Die Verantwortung dafür, dass aus dem Diebstahl tatsächlich neue Spielimpulse entstehen, trägt die oder der Diebende.

Beispiele:

Die Gräfin Doris von Lerchenfeld will Herzogin Isolde von Rehbeck mittels einer Intrige zu Fall bringen. Einer ihrer Handlanger soll einen Mord begehen und am Dolch der Herzogin soll Blut des Opfers gefunden werden. Es gelingt ihr, im Gedränge den Dolch der Herzogin aus deren Gürtel zu stehlen. Sofort informiert sie eine Spielleitung, diese klärt wiederum mit der Spielerin der Herzogin ab, dass der Dolch gestohlen wurde, die wiederum erlaubt, dass der Dolch weiter verwendet wird. Gräfin Doris sorgt dafür, dass nach dem begangenen Mord Blut auf den Dolch kommt und schiebt ihn der Herzogin wieder zu. Es dauert nicht lange, bis jemand den blutigen Dolch am Gürtel der Herzogin entdeckt.

Leonhard der Spion hat gesehen, dass Gräfin Doris einen Brief mit dem Siegel des Kaisers erhalten hat. Leonhard ist sich sicher, dass seine Dienstgeber wissen wollen, was die intrigante Gräfin da schon wieder ausheckt, also schleicht er in einem stillen Augenblick zur Schreibkiste der Gräfin und nimmt den Brief an sich. Seine Dienstgeber sind erfreut und konfrontieren die Gräfin am nächsten Tag mit den erhaltenen Informationen.

Florius der Streuner ist abends der letzte in der Taverne. Die anderen Gäste haben so manch wertvollen Gegenstand auf den Tischen vergessen. Florius sieht zwei edle Trinkpokale, einen Hut mit zwei silbernen Broschen und an der Wand lehrend sogar ein fein verziertes Schwert. Der gierige Florius würde sich das alles gerne unter den Nagel reißen, sein Spieler weiß aber, dass daraus, kaum Spiel entstehen würde, die anderen Spielerinnen und Spieler aber sehr gern all diese Gegenstände auch weiter im Spiel verwenden wollen. Daher ist Florius an diesem Abend zu betrunken und feige, um die Sachen zu stehlen.

Priesterin Lucias gesegneter Streithammer ist die einzige Waffe, die den feindlichen Hexenmeister verwunden kann. Dieser hat aber einen seiner Agenten eingeschleust, der den Streithammer stehlen kann. Sofort geht er zur Spielleitung und diese erfährt von Lucias Spielerin, dass diese nicht möchte, dass jemand anderer die teure Larpwaffe verwendet, daher geht der Hammer OT wieder an sie zurück. Der Agent

macht daraufhin einen offensichtlichen Fehler und kann von Lucia und ihren Kameraden geschnappt und verhört werden, bis er ihnen den Aufenthaltsort des Hammers verrät, so, dass Lucia diesen auch im Spiel wieder verwenden kann.

Die Beispiele zeigen, dass Dieben einiges an OT-Kommunikation notwendig macht und viel Potential besitzt, den Spielfluss eher zu hemmen, denn zu bereichern. Es sei daher wirklich angeraten, stets genau zu überlegen, ob der geplante Diebstahl dem Spiel tatsächlich genügend Mehrwert verschafft, um das wert zu sein, wobei diese Gedanken mit zunehmendem OT-Wert des potentiellen Diebesguts noch intensiviert werden sollten.

Schlösser, Schlüssel, Schlösserknacken:

Verspernte Kerkertüren und geschickte Diebe, die das Schmuckkästchen der Gräfin aufbrechen, sind übliche Bestandteile von Fantasy-Abenteuern. Demnach finden sie sich auch auf derartigen Larps immer wieder und sollen hier behandelt werden. Die Abenteuer-Regeln kennen zwei Arten von IT-Schlössern.

1. IT-Schlösser ohne OT-Funktion: IT-Schlösser, die sichtbar angebracht sind, die Tür/Kiste/... aber nicht real verschließen, erfüllen ihren Dienst IT zwar, können durch Darstellung geknackt, oder mit dem passenden Schlüssel geöffnet werden.

Beispiel:e

Jonas der Schreiber verwahrt in seiner Schatulle das Siegel seines Dienstgebers, Graf von Mauthingen. Selbstverständlich ist die Schatulle verspernt. Jonas' Spieler aber möchte Spielansätze für Diebe und Intriganten schaffen und befestigt nur ein altes Bartschloss daran, das die Schatulle nicht tatsächlich verschließt. Linda, die feindliche Informantin, will das Siegel stehlen, erkennt aber, dass die Schatulle verschlossen ist. Also huscht sie davon, um ihre Dietriche zu holen. Bei der nächsten Gelegenheit stellt ihre Spielerin dar, wie sie einige Minuten lang mit einem Dietrich im Schloss herumstochert, um dann die Schatulle zu öffnen.

Leider haben die Schergen des dunklen Barons die Helden in eine kleine Turmkammer gesperrt. Die Gittertür ist mit einem schweren Schloss verschlossen, da die Spielleitung den SpielerInnen aber die Möglichkeit zur Flucht lassen will, hängt dieses nur an der Tür, ohne es tatsächlich zu verschließen. Linda würde das Schloss gerne öffnen, aber natürlich hat man ihre die Dietriche abgenommen. Zum Glück ist Grimgrom, der tumbe, aber unmenschlich starke Troll bei ihnen. Er greift durch die Gitterstäbe und reißt das Schloss einfach in zwei Stücke, woraufhin die Helden fliehen können.

2. Schlösser mit OT-Funktion: Schlösser, die Türe, Kiste und Co. auch real verschließen, können selbstverständlich nicht einfach durch reine Darstellung geöffnet werden. Solche lassen sich entweder öffnen, wenn man den realen Schlüssen dafür findet, oder aber, wenn sie bspw. Teil eines fantastischen Plotelements sind, wenn die Spielleitung den dafür

notwendigen Teil des Plots als erfüllt ansieht.

Beispiele:

Die Magierin Romberta hat die Kiste mit ihren Zauberutensilien mit einem magischen Schloss verschlossen, das man mit keinem Dietrich dieser Welt knacken kann (auch deshalb, weil ihre Spielerin ihre teuren Feuerwerkskörper nicht für jeden zugänglich verwahren möchte). Allein der magische Schlüssel, den sie um den Hals trägt, kann die Kiste öffnen. Um das darzustellen, ist die Kiste mit einem realen Schloss versperrt, in das nur dieser eine besagte Schlüssel passt.

In einem uralten Heiligtum eines Gottes finden die Helden ein verschlossenes Tor, auf dem "Nur, wer sich würdig erweist, kann passieren" geschrieben steht. Da es auch real verschlossen ist, können sie es nicht öffnen. Erst, als sie die Aufgaben, die der Gott ihnen gestellt hat, lösen, öffnet sich das Tor, indem die Spielleitung in einem ungewohnten Augenblick mit dem echten Schlüssel das Tor aufschließt.

Dabei ist wichtig, zu bedenken, dass die Spielerinnen und Spieler zwar wissen, ob das Schloss "knackbar" ist, oder nicht (sie sehen ja, ob es "real" sperrt), die Figuren also nicht. Es liegt an ihnen, einen schlüssigen Grund zu finden, warum sie dieses Schloss nicht knacken können, jenes aber schon. Wie immer, darf auch hier das Spiel nicht durch OT-Erläuterungen unterbrochen werden ("da brauch ich's gar nicht versuchen, ist ja ein echtes Schloss").

Beispiel:

Linda kann nicht widerstehen, sie will unbedingt Rombertas Zauberkiste leeren. Fast zehn Minuten ärgert und plagt sie sich mit dem Schloss (obwohl ihre Spielerin natürlich weiß, dass sie es nicht öffnen wird können), bis sie schlussendlich aufgibt und sich über dieses nahezu perfekte Schloss ärgert.

Besondere Waffeneffekte:

Ein wiederkehrendes Element von Fantasy-Abenteuer-Larps sind Feinde, die durch einfache Waffen nicht verwundet, sondern nur mit besonderen Effekten besiegt werden können. Bekannte mythologische bzw. fantastische Beispiele wären der Werwolf, den nur eine Waffe aus Silber verletzt, die dunkle Fee, der man nur mit kaltgeschmiedetem Eisen Schaden zufügen kann, der Dämon, der unverwundbar ist, solange man ihn nicht mit einem verzauberten Schwert angreift und viele andere.

Eine Waffe aus einem speziellen Material anzufertigen, zu verzaubern, mit dem nötigen Waffengift zu versehen, etc. funktioniert nach den Abenteuer-Regeln so, wie oben beschrieben („Dargestellte Handlungen ohne Effekt auf Dritte“) schlicht durch Darstellung (wobei die Spielleitung natürlich im Rahmen der von ihr erdachten Handlung dem weitere Bedingungen auferlegen kann).

Beispiele:

Sigrid die wilde Kriegerin weiß, dass der Angriff eines boshafte Eistrolls bevorsteht, dem nur Waffen etwas anhaben können, die dem Feuergott geweiht sind. Sie geht also rasch zu Bischof Vinzenzius, einem Priester des Feuergottes und bittet ihn um Hilfe. Dieser hält eine feierliche Messe ab und segnet das Schwert. Sigrid ist jetzt gut auf den Angriff des Eistrolls vorbereitet.

Um eine finstere Dämonin zu besiegen, will Christoferus der Steinmetz einen Hammer aus Mondstein anfertigen, dem einzigen Material, dass der Dämonin schaden kann. Leider ist der einzige, der über eine ausreichende Menge an Mondstein verfügt, der Koboldkönig Findelwic. Christoferus' Gefährten müssen sich also erst aufmachen und Findelwic unter großen Entbehrungen dazu bringen, ihnen das Gestein zu überlassen, ehe sich Christoferus an die aufwändige Arbeit machen und den Hammer fertigen kann.

Ein Problem, dass sich in einer derartigen Kampfsituation oft stellt, ist das, dass die Darstellerin bzw. der Darsteller der Kreatur, die bekämpft werden soll, nicht erkennen kann, ob die gegen ihn verwendeten Waffen auch die besonderen, notwendigen Voraussetzungen erfüllen (mehrere Ritter attackieren den Werwolf mit ihren Schwertern, dieser kann aber OT nicht erkennen, welches davon nun aus Silber ist und welche nicht). Da die Abenteuer-Regeln jegliches Telling weitestgehend verhindern wollen, sind OT-Ansagen während des Kampfes, mit denen andere Spielsysteme dieses Problem umgehen („Magisch, Magisch, Magisch“), verboten. Stattdessen kennen sie zwei Lösungen:

1.) OT-Kommunikation durch IT-Kommunikation: Die SpielerInnen und Spieler betonen gegenüber dem Gegner IT, dass sie dessen Schwachstelle kennen und darauf vorbereitet sind. So kann dieser sich darauf einstellen und dementsprechend reagieren.

Beispiel:

Die Kriegerin Sigrid und ihre Kameraden umzingeln den Eistroll und dieser brüllt gefährlich. Sigrid aber zeigt keine Furcht und entgegnet: „der Feuergott hat unsere Schwerter gesegnet und beschützt uns, jetzt bist du des Todes!“. Der Darsteller des Eistrolles weiß nun, dass die Schwerter seiner Feinde ihn verwunden können und reagiert auf ihre Treffer dementsprechend.

2.) OT-Kommunikation durch die SL: Wenn es zeitlich gut passt und einE SpielleiterIn in der Nähe ist, kann diese auch vor einem erwarteten Kampf kurz informiert werden, worauf der Darsteller des Gegners noch rechtzeitig instruiert werden kann, welche Waffe ihn verwundet und welche nicht. Dabei gilt - wie oben mehrmals beschrieben - dass diese Absprache mit der Spielleitung zu keiner erzwungenen Spielpause für andere führen darf.

Beispiel:

Christoferus hat den Mondsteinhammer vollendet und ihn Ritter Lodenbert ausgehändigt, der damit die finstere Dämonin besiegen soll. Während alle auf das Eintreffen dieser Feindin warten, kündigt Christoferus an, alleine ein kurzes

Stoßgebet sprechen zu wollen und geht zum nächsten Spielleiter, um diesen zu informieren, dass Ritter Lodenbert jetzt den Mondsteinhammer führt. Der Spielleiter geht daraufhin zur Darstellerin der Dämonin und berichtet ihr alles. Im folgenden Kampf weiß diese nun, dass sie die Angriffe von Ritter Lodenbert verwunden können und kann seine Treffer dementsprechend ausspielen.

Welche der beiden Varianten gewählt wird (oder ob sogar beide gewählt werden), entscheiden die Spielerinnen und Spieler je nach Situation, Möglichkeit und Vorliebe, beide sind vollkommen gleichberechtigt.

Sollte es bei der Kommunikation zu Missverständnissen oder Problemen und dem folgend zu einer unpassenden Reaktion kommen, so ist diese hinzunehmen und spielerisch zu verarbeiten. Ein Unterbrechen des Spielflusses, um das Gegenüber darauf aufmerksam zu machen, ist verboten.

Beispiel:

Der Darsteller des Eistrolls hat wegen seiner dicken Maske Sigrids Ankündigung nicht richtig verstanden und glaubt, es mit normalen Waffen zu tun zu haben. Als also Sigrid ein Treffer auf seinen Bauch gelingt, grunzt er nur verächtlich und zeigt sich unbeeindruckt. Statt aber das Spiel zu unterbrechen und den Darsteller des Trolls auf seinen Fehler hinzuweisen, ärgert sich Sigrid laut, den Troll wohl nicht ordentlich erwischt zu haben und betont dabei noch einmal möglichst eindeutig, dass ihre Klinge vom Feuergott gesegnet ist.

Zusätzliche, spielspezifische Symbole:

Wie weiter oben ausgeführt, kennen die Abenteuer-Regeln nur drei Spielmechaniken, die auf festgelegten Symbolen basieren (verkreuzte Arme, Faust über dem Kopf und weißes Band). Wenn aber gewisse, schwer darstellbare Effekte auf einem Spiel häufiger vorkommen werden, kann es manchmal ratsam für eine Spielleitung sein, dafür im Vorfeld der Veranstaltung zusätzliche Symbole zu definieren, um im Spiel auf kein Telling zurückgreifen zu müssen. Das könnten zum Beispiel spezielle Zauber einer häufig angreifenden Gruppe von Gegnern sein, eine regelmäßige Information für manche Figuren, die der Plot vorsieht, oder eine dramaturgische Information für die Spieler über die verbleibende Spieldauer (Stichwort „Liquor on the table“).

Beispiele:

Die SL plant, dass es regelmäßig Angriffe durch die „Schattendämonen“ geben wird, Feinde, deren Zauberkraft die Heldinnen und Helden kurzfristig erblinden lässt. Als Symbol dafür wählt sie ein schwarzes Tuch, von dem man nur berührt werden muss, um das Augenlicht zu verlieren. Im Vorfeld des Spiels macht sie also klar: „wenn euch ein schwarz verhüllter Feind mit seinem schwarzen Tuch erwischt, erblindet ihr kurzfristig“. Am Spiel müssen die darstellenden NSCs für diesen Effekt dann kein Kommandowort oder ähnliches benutzen, die Spielerinnen und Spieler sind informiert und können ihn passend darstellen.

Die SL plant einen Plot um ein verfluchtes Artefakt, das allen Lebewesen in der Nähe in regelmäßigen Abständen heftige Schmerzen zufügt. Um das umzusetzen, wählt sie als Symbol ein charakteristisches Geräusch, das sie über Lautsprecher im Burghof ertönen lassen kann. Im Vorfeld erklärt sie: „Wann immer ihr dieses Geräusch hört, fügt euch das heftige Schmerzen zu“. Am Spiel kann so die Eigenschaft des Artefakts dargestellt werden, ohne, dass weitere SL-Tellings notwendig sind.

Die Spielleitung plant, dass es am letzten Abend des Spiels einen langen und heftigen Angriff geben wird, der die Spielerinnen und Spieler derart vereinnahmen soll, dass es kaum mehr möglich sein wird, interne Konflikte und Geschichten zu Ende zu spielen. Daher definiert sie den „Obsthändler“ als Symbol, um den Spielerinnen und Spielern die Möglichkeit zu geben, ihre internen Konflikte rechtzeitig auszuspielen. Sie informiert alle im Vorfeld: „Am letzten Nachmittag des Spiels wird ein NSC als Obsthändler in die Burg kommen und laut seine Äpfel anpreisen. Ab dann habt ihr noch zwei Stunden Zeit, eure internen Handlungsbögen und Konflikte abzuschließen, wenn ihr das wollt.“ Am Spiel können die Spielerinnen und Spieler diese Möglichkeit dann nach Bedarf nutzen und niemand ist enttäuscht, weil die Endschlacht die Auflösung des persönlichen Dramas verhindert.

Grundsätzlich ist es natürlich eine Frage des Geschmacks der jeweiligen Spielleitung, ob und wie viele solcher Symbole für ein Spiel genutzt werden. Dabei sind aber folgende Punkte zu bedenken:

- Jedes Symbol muss sich von den Teilnehmerinnen und Teilnehmern extra gemerkt werden. Desto mehr es davon gibts desto schwieriger könnte das werden.
- Symbole sind trotz allem keine Darstellung. Wann immer eine klar erkennbare Darstellung als Alternative für den gewünschten Effekt möglich ist, sollte sie auch gewählt werden.
- Desto näher die Symbole an einer Darstellung sind, desto weniger spielstörend sind sie. Im ersten Beispiel ist ein schwarzes Seidentuch für den „blind machenden Schattenzauber“ sicher geeigneter, als ein gelber Gummiball, im zweiten Beispiel ein kurzes, sphärisches Rauschen besser, denn ein Musik-Jingle, etc.

Derartige Symbole können fallweise das Spiel erleichtern, sollten aber stets sparsam und Bedacht eingesetzt werden.

Noch ein Wort zum Powerlevel:

Ein häufiger (und berechtigter) Kritikpunkt an punktelosen Systemen ist der, dass diese im Vergleich zu Punkteregeln kein klares Powerlevel definieren. Wo ein solches fehlt, kann es schnell zu Konflikten und unglücklichen SpielerInnen kommen, vor allem in solchen Settings, die durch viel Übernatürliches das „Regulativ der Realität“ kaum noch heranziehen können. Eine meint, fünfmal in der Stunde zu zaubern, sei doch ganz normal, ein anderer stellt sich die bespielte Fantasy-Welt so vor, dass Zauberei so selten ist, dass auch ein darin bewanderter Meister nur alle paar Tage einen Zauberspruch sagen kann. Dabei gibt es kein richtig und kein falsch (in der Realität gibt es keine Zauberer, die wir zum Vergleich

heranziehen könnten), trotzdem hilft es, einen gemeinsamen Rahmen zu definieren, um solche Fragen im Spiel einzuordnen.

Die Abenteuer-Regeln nennen eine sehr grobe Zahl zur Dauer von Wundheilung, abseits davon definieren sie nirgends ein Power-Level. Das hat zwei Gründe. Einerseits meint der Autor, dass Dramatik und intensives Spielgefühl einer konsistenten Spielwelt mit nachvollziehbarem Powerlevel im Zweifel vorgehen sollten, weswegen die Abenteuer-Regeln ganz dezidiert dazu auffordern, die eigene "Power" vor allem davon abhängig zu machen, wovon man sich gerade die besten Szenen erwartet.

Andererseits liegt das Powerlevel vor allem aber auch im jeweils bespielten Setting begründet. Auf einem Aventurien-Larp bspw. wird es kaum eine Figur verwundern, wenn der Akademie-Magier gleich mehrere Zauber hintereinander wirkt, während es auf einem Mittelerde-Larp wohl jedesmal ein kleines Wunder sein wird, wenn der Istar seinen Zauberstab zum Einsatz bringt. Da die Abenteuer-Regeln aber in den verschiedensten Settings zum Einsatz gebracht werden können sollen, wäre es kontraproduktiv, dies zu erschweren, indem man für sie ein willkürliches Power-Level festlegen würde.

Wiewohl dieser Absatz eine Absage daran ist, sich von den Abenteuer-Regeln ein klar definiertes Power-Level zu erwarten, soll er doch keineswegs bestreiten, dass dieses sehr sinnvoll sein kann (gerade dann, wenn das Spiel viel Übernatürliches enthält). Vielmehr soll er Orgas und Spielleitungen ermutigen, dies durch das gewählte Settings, gecastete Charaktere oder zusätzliche Rahmenbedingungen selbst zu tun, genau so, wie es dem geplanten Spiel am besten entspricht.