

Einführung

Unsere Spiele, vor allem jene aus der Reihe **Resurrectio** legen ihren inhaltlichen Schwerpunkt auf Intrigen, Spionage und Machtgerangel zwischen Adeshäusern, Reichsstädten, Handelshäusern und anderen Organisationen von Elasura. Alle Ereignisse auf dem Spiel hängen von Euren Handlungen ab. Die Spielleitung gibt lediglich das Ausgangsszenario und den Rahmen (=Hintergrund der Spielwelt) vor und gelegentlich wird sie auch Ereignisse triggern um eine gewisse Dramaturgie und Dynamik zu erzeugen. Handlungen, Erfolge und Misserfolge werden in das nächste Spiel mitgenommen und beeinflussen dort die persönliche Ausgangslage oder haben gar auf das ganze Reich eine Auswirkung.

Der wohl wichtigste Grundsatz für alle Teilnehmer lautet:

Spielt logisch / plausibel und im Rahmen der gegebenen Spielwelt!

Spielkonzept

Der wesentliche Unterschied zum herkömmlichen, plotbasierten Larp besteht darin, dass von der Spielleitung lediglich ein Rahmen erschaffen wird, in welchem die Spieler frei agieren können. Es gibt keine Handlung, die befolgt werden muss, kein im Voraus erdachtes Ende des Spiels, auf das die Geschichte hinauslaufen muss.

Die Spielleitung gibt den Spielern den ausgearbeiteten Hintergrund, eine eigene Geschichte / Kultur und spezifische wirtschaftliche, personelle und militärische Ressourcen. Die Grundidee ist es also, eine Spielandschaft zu erzeugen wo es

- keine Logikfehler gibt, die den Spielfluss unterbinden
- die plausibel ist und jeder Teilnehmer weiß über was gerade gesprochen wird
- dynamisch ist und eigene Spielimpulse beständig sind und man nicht immer neu anfangen muss

Die Aufgaben der Spielleitung sind lediglich

- Ein Szenario erstellen und die Ressourcen / Möglichkeiten sinnvoll auf die Spielerschaft aufteilen
- Zuschauen und gegebenenfalls lenken, so dass das Spiel dynamisch bleibt und nicht langweilig wird.
- Interaktion fördern. Spielercharaktere motivieren, Wagnisse einzugehen, spielfördernde „Fehler“ zu begehen und im passenden Moment auf Möglichkeiten und Potenzial hinweisen.

Dynamische Spielwelt in Spielerhand

Das große Ziel das wir mit diesem Konzept verfolgen ist es, die Spielwelt nach und nach in Spielerhand zu übergeben und aus Elasura eine Art „Sandbox“ zu machen, in der man selbst durch das Rollenspiel die Geschichte weiterschreibt. Von Seite der Spielleitung kommt nur noch die OT-

Verwaltung des ganzen Vehikels und diverse fraktionsübergreifende Handlungsstränge um eine Dramaturgie zu erzeugen und den Spannungsbogen aufrecht zu erhalten.

Charaktenspiel

Im Zentrum des Charaktenspiels steht das bespielen einer Fraktion. Jeder Charakter wird Teil einer Fraktion sein und seinen, im Rahmen des jeweiligen Charakterkonzeptes möglichen Teil dazu beitragen wie sich die Fraktion entwickelt und mitverantwortlich sein, welche wirtschaftlichen und militärischen Erfolge oder auch Misserfolge die Fraktion in das nächste Spiel mitnimmt.

Im Gegensatz zu einem plot-basierten LARP, wo es oft darum geht, mit der gesamten Spielerschaft auf ein gemeinsames Ziel hinzuarbeiten, müssen unsere in den Fraktionen zusammengefassten Charaktere viel gegeneinander agieren. Besonders bei Intrigenspielen ist es wichtig, selbst die Initiative zu ergreifen. Wer still in der Ecke sitzt und darauf wartet, dass irgendein Plot zu ihm/ihr kommt, wird mit ziemlicher Sicherheit leer ausgehen.

Arten der Teilnahme

- **Fraktionsspieler (FSC)**
Sie erhalten von der Spielleitung einen ausgearbeiteten Charakter mit Verknüpfungen zu anderen Charakteren. Wie dann die Charaktere im Detail gespielt werden, also ihre ganz persönlichen Zielsetzungen und Pläne, liegen rein im Ermessen des Fraktionsspielers und dem was er in den Hintergrund seines Charakters hineininterpretiert.
Diese Art der Teilnahme ist für all jene interessant, die gnadenloses Polit- und Intrigenspiel suchen, denn die Fraktionen stehen in Konkurrenz zueinander und auch innerhalb der Fraktionen kann es brodeln.
- **Gecastete Spielerrollen (GSC)**
Diese Rollen werden überwiegend Vertreter des einfachen Volkes (Wirt, Dienstpersonal,..) und eventuell auch Beamte (zB. Rechtsverweser) sein. Die Charaktere werden in Absprache mit dem Teilnehmer von der Spielleitung komplett ausgearbeitet und die Rollen miteinander verknüpft. Diese Art der Teilnahme ist vor allem für Leute interessant, welche den Schwerpunkt ihres Rollenspiels auf Soziale Dramen und die kleinen, einfachen Dinge des fiktiven Lebens legen möchten.
- **Nicht-Spieler-Charaktere (NSC)**
Charaktere, denen die Spielleitung den Charakterhintergrund und Beziehungen zu anderen Charakteren vorgibt. Im Gegensatz zu den FSC und GSC, welche im Spiel völlig frei agieren können, muss der Nicht-Spieler-Charaktere evtl. nach dem Willen der Spielleitung handeln, um die Handlung und Dramaturgie voranzutreiben. Ein NSC bzw. der Teilnehmer ist auch nicht auf eine einzige Rolle beschränkt, sondern wird im Laufe des Spieles in mehrere Rollen schlüpfen müssen. Im Prinzip sind sie die unverzichtbaren Statisten mit Sprechrolle und hauchen der Welt erst so richtig das Leben ein.

Weltenspringen

Die Vergangenheit hat uns gelehrt, dass das Vermischen von verschiedenen Spielwelten mit sehr unterschiedlichen Ansätzen, Hintergründen und Fantasy- bzw. Powerlevel sich sehr nachteilig auf ein konsequentes und homogenes Politspiel auswirkt. Es kommen einfach zu viele Einflüsse und Aspekte

dazu, die man als Weltenbastler bzw. Spielleitung nicht mehr überschauen oder beeinflussen kann.

Wir haben uns daher entschlossen, dass Elasura-Charaktere welche im Politicspiel aktiv teilnehmen wollen, ohne Absprache mit der Elasura-Spielleitung keine anderen Spielwelten besuchen dürfen. Charaktere die nicht aus Elasura sind, sind die absolute Ausnahme und werden nur in Ausnahmefällen von der Spielleitung zugelassen. Selbes gilt für Elasura-Charaktere die schon auf anderen Spielwelten gespielt wurden.

Das Fraktionsspiel

Ein wichtiger, eigentlich DER wichtigste Spielansatz auf unseren Spielen ist das Fraktionsspiel. Fraktionen sind Spielergruppen, die gemeinsam mit der Hintergrundwelt und anderen Fraktionen interagieren. Sie haben Ziele und stehen dabei in Konkurrenz um eine feststehende Menge an Ressourcen. Sie wollen ihren Einfluss auf das politische Gefüge steigern, einfach nur ihre Macht erhalten oder haben ganz andere Motivationen, die von anderen Fraktionen zu unterbinden versucht werden. Die Ziele und Motivationen der Fraktionen werden sich teilweise **widersprechen** und nicht immer werden Lösungen am Runden Tisch möglich sein - ein bewaffneter Konflikt soll dennoch immer der letzte Ausweg sein um seine Interessen durchzubringen, ist aber durchaus möglich. Dieser kompetitiv Ansatz ist bewusst so eingeplant.

Um das Fraktionsspiel herausfordernder und mehrdimensionaler zu machen, gibt es einige Spielmechaniken die speziell dafür erdacht wurden:

- [Wirtschaft](#)
- [Militär](#)
- [Post](#)

Welche Fraktionen sind möglich?

Die meisten Fraktionen sind im Hintergrund fix vorgegeben und mit sehr unterschiedlichen Möglichkeiten / Motivationen ausgestattet. Als Fraktion zählen alle Gruppierungen, die auf Elasura eigene Interessen haben und auch genug Möglichkeiten besitzen, diese eventuell durchzusetzen. Es macht natürlich keinen Sinn, einen 5-Mann Söldnerhaufen als Fraktion zu spielen, da dieser in der großen Politik kaum Relevanz haben wird.

Bei der Anmeldung zu einem Spiel wird man auswählen können, welcher Fraktion oder welchem Fraktionstyp man angehören möchte. Natürlich immer unter der Voraussetzung das noch ein Platz frei ist. Optional kann man sich auch von uns einteilen lassen 😊

Hat man einmal eine Fraktion mit einem bestimmten Charakter erspielt, hat man einen „Stammplatz“ in dieser Fraktion und wird vor Beginn der offiziellen Anmeldung zu einem Spiel eingeladen.

Geschlossene Fraktionen

Die Krone	Die Führung dieser Fraktion obliegt der Spielleitung. Jedoch können Vertreter der Krone und deren Institutionen (zB. Abgesandte, Geheimdienst, Rechtsverweser) auch als Fraktionsspieler (FSC) auftauchen.	<p>Rollen: FSC / GSC / NSC - meistens ranghohe Vertreter der Krone bzw. deren Untergebenen oder Abgesandte von Institutionen der Krone die deren Anliegen gegenüber den anderen Fraktionen durchsetzen. Manchmal auch Spione und Agenten mit bestimmten Zielsetzungen die in andere Fraktionen eingeschleust werden.</p> <p>Geeignet für: Teilnehmer die mit klaren Zielen in das Spiel gehen wollen.</p> <p>Frustration: Die Charaktere der Krone sind oft nur einmal beispielbar. Andere Fraktionen werden eher auf Distanz gehen und nur das Notwendigste mit den Charakteren zu tun haben wollen.</p>
-----------	--	--

Freie Fraktionen

Kronlehen	Hohes Adelshaus, Kronvasallen der Krone und Mitglieder im Kronrat. Jede dieser Fraktion verfügt über ein Lehen innerhalb ihrer Region als ihren Stammbesitz. Wie bei allen Adelshäusern, stehen der Erhalt und Ausbau des eigenen Machtbereichs und die Erhaltung der Dynastie im Vordergrund.	<p>Rollen: FSC / GSC - Anführer oder Vertreter der mächtigsten Adelshäuser des Reiches und deren Untergebenen wie zB. Spezialisten für Handel oder Militär</p> <p>Geeignet für: Teilnehmer die vor allem die Politik auf höchster Ebene ausspielen und die Vasallen der eigenen Fraktionen im Griff haben wollen.</p> <p>Frustration: Sehr viel Spielstress, da man stets Anlaufstelle für die Belange der eigenen Vasallen ist.</p>
Lehen	Adelshaus, Vasallen der Hohen Adelshäuser. Wie bei allen Adelshäusern stehen der Erhalt und Ausbau des eigenen Machtbereichs und die Erhaltung der Dynastie im Vordergrund.	<p>Rollen: FSC / GSC - Anführer oder Vertreter eines Adelshauses des Reiches und deren Untergebenen wie zB. Spezialisten für Handel oder Militär</p> <p>Geeignet für: Die Lehen decken alle Aspekte des Fraktionsspiels ab und haben mit Sicherheit die meisten durch den Hintergrund vorgegebenen Spielansätze.</p> <p>Frustration: Es ist sehr viel Eigeninitiative gefragt und man verliert schnell den Überblick, da man eben an allen Aspekten des Fraktionsspiels beteiligt sein muss um die eigene Fraktion voranzubringen.</p>

Reichsstädte	Große Städte haben viel politischen und wirtschaftlichen Einfluss. Sie liegen nicht im Machtbereich des Adels, sondern sind direkt der Krone verpflichtet.	<p>Rollen: FSC / GSC - Anführer oder Vertreter der großen, beinahe unabhängigen Städte des Reiches. Können auch Vertreter von bestimmten Handwerkszünften usw. sein.</p> <p>Geeignet für: Teilnehmer die gerne überall mitreden wollen. Die Reichsstädte stehen zwischen allen Fraktionen, werden von diesen auch gebraucht, aber verlieren schnell ihre Unabhängigkeit.</p> <p>Frustration: Theoretisch spielen Reichsstädte kaum eine Rolle in den Fraktionskonflikten, sich da einzubringen und trotzdem die Unabhängigkeit zu wahren, ist die Herausforderung</p>
Handelshäuser	Private Unternehmungen mit vielen Sonderrechten und wirtschaftlichem Einfluss auf die anderen Fraktionen. Profit steht da natürlich an erster Stelle.	<p>Rollen: FSC / GSC - Anführer, Gesandte oder Dienstnehmer eines Handelshauses</p> <p>Geeignet für: Leute die gerne planerisch vorgehen und das Wirtschaftsspiel suchen. Handelshäuser sind abseits der Krone der größte Machtfaktor in der Spielwelt, da andere Fraktionen von ihnen abhängig sind. Entsprechend groß ist die Konkurrenz unter den Handelshäusern.</p> <p>Frustration: Anfällig für Fehlentscheidungen, da ein wesentlicher Machtfaktor das Geld ist - ist es weg, hat man ein Problem.</p>
Organisationen	Organisationen können Verbrecherbanden, Söldnerheere, Religiöse Gemeinschaften, Rebellen, usw. sein, die ganz eigene Interessen vertreten. .	<p>Rollen: FSC / GSC - Vertreter von Verbrecherbanden, Söldnerheere, Religiöse Gemeinschaften, Rebellen,.. die entweder offensichtlich oder inkognito in Erscheinung treten</p> <p>Geeignet für: Teilnehmer die abseits der Adelshäuser ihr eigenes Süppchen kochen und im Hintergrund Einfluss auf die Spielwelt nehmen wollen</p> <p>Frustration: Diese Fraktionen sind nicht immer von Belang und abhängig vom Bedarf anderer Fraktionen am jeweiligen „Angebot“. Sie müssen also sehr proaktiv agieren.</p>

Kann ich eine Fraktion dauerhaft leiten?

Ja klar, genau solche Leute suchen wir!

Unser Ziel ist es, dass wir die frei verfügbaren und noch nicht bespielten Fraktionen in Spielerhand übergeben. Wer eine Fraktion leiten will, kann sich selbst aussuchen, wer noch dabei sein soll, in Absprache mit den jeweiligen Mitspielern und der Spielleitung deren Funktionen bestimmen und die Fraktion so zu Ruhm und Ehre, oder aber ins Verderben führen. Man kann / soll auch selbständig Minispiele veranstalten, um der Fraktion noch mehr Leben einzuhauchen.

Natürlich muss dem Fraktionsleiter oder der Fraktionsleiterin auch die OT-Verantwortung, die man gegenüber seinen Mitspielern hat, und die Arbeit, die er sich eventuell aufhals, bewusst sein.

Kann ich eine eigene Fraktionen erstellen?

Im Spiel ist es möglich eine eigene Fraktion zu gründen. Natürlich kann man nur Reichsstädte (eine Stadt im eigenen Fraktionsgebietes „steigt auf“ - muss von der Krone abgesegnet werden), Handelshäuser (man gründet sein eigenes und besetzt es mit jemanden aus seiner Fraktion) oder Organisationen gründen. Voraussetzung ist natürlich immer, dass man das im Spiel macht, dort alle dafür vorgegebenen Bedingungen (nachfragen!) und logischen Voraussetzungen erfüllt und sie Spielleitung das letztlich auch absegnet.

Ein paar Dinge die man bedenken soll:

- Eine Stadt mit 1.000 Einwohner wird kaum zu einer Reichsstadt werden können.
- Ein Handelshaus braucht eine umfassende Handelslizenz und jede Menge an vorhandenen Ressourcen!
- Ein Söldnerheer, die Struktur einer Verbrecherbande usw. müssen wachsen und sind nicht einfach da.

Das Gründen einer Fraktion wird sich also über einige Spiele ziehen müssen und erfordert viel Vorarbeit und Planung im Spiel.

Spielregeln

Wir wollen ein ernstes, halbwegs realistisches Low-Fantasy/Mittelalter-Setting mit atemberaubendem Ambiente, einem funktionierendem Wirtschaftssystem und extrem dichter Atmosphäre bieten.

Auf unseren Spielen nutzen wir kein Regelwerk, aber dennoch gelten einige Grundsätze:

- [DKWDDK](#) - "Du kannst was du darstellen kannst."
- [TWDWSAISH](#) - "Tu was du willst, solange alle ihren Spaß haben."
- [BDUTKW](#) - "Benimm dich und tu keinem weh."
- die [Opferregel](#)
- Telling ist nur von Seiten der Spielleitung erlaubt, wird aber auch vermieden

und natürlich die berühmten 2 Regeln:

1. Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.
2. Wenn Du jemanden anspielt, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber draus macht.

From:

<https://www.zweikaiser.at/> - **Zweikaiser.at**

Permanent link:

<https://www.zweikaiser.at/doku.php?id=elasura:allgemeines:spielkonzept>

Last update: **2020/08/29 19:32**

