

Inhaltsverzeichnis

- Darstellung der gewählten Rolle Seite 2
- IT-Gewandungspflicht Seite 2
- Erwidern des Spielangebotes Deiner Mitspieler Seite 2 - 3
- Ausspielen von Treffern, Magie, Verletzungen etc. Seite 3
- Einschätzen Deiner psychischen und physischen Belastbarkeit Seite 3 - 4
- Unterlassen von OT-Gesprächen / eindeutig neumodischen Begriffen Seite 4 - 5
- Kontrolliertes Kämpfen mit abgebremsten Schlägen Seite 5
- Rücksicht auf andere Spieler bei Darstellung extremer Verhaltensweisen Seite 5 - 6
- Abtarnen/Vermeiden von modernen Gegenständen/ Zelten Seite 6
- Verantwortlichkeit für die Sicherheit der eigenen Ausrüstung und die Sicherheit der Mitspieler Seite 6
- Angemessenes Sozialverhalten Seite 6 - 7
- Unterlassen von neumodischen IT-Beschimpfungen Seite 7
- Unterlassen von Beschädigung von Eigentum anderer Seite 8

➤ Darstellung der gewählten Rolle

Ein zwei Meter Mensch ist ein unglaubwürdiger Zwerg. Ein Ritter, der nur mit einem Kettenhemd und keiner anderen Gewandung ausgerüstet ist, ist ein unglaubwürdiger Ritter. Ein Magier ohne Komponenten oder ohne genug Selbstbewusstsein, laut seine Formeln zu sprechen und offensichtliche weit ausholende Gestiken zu machen, ist ein unglaubwürdiger Magier.

Fazit: Bevor du dir deine Rolle aussuchst, mache dir bitte Gedanken, ob du diese Rolle auch vernünftig und für alle anderen Mitspieler plausibel darstellen kannst.

Ein Tipp: Lass die Finger von exotischen Charakteren, wenn du diese nicht wirklich herausragend darstellen und ausstatten kannst. Es gibt eine Vielzahl bekannter und klassischer Charakterklassen und Rassen, bei denen auch für dich etwas dabei sein sollte.

➤ IT-Gewandungspflicht

Wir spielen in einem mittelalterlichen Fantasy-Setting. Dies bedeutet, dass deine Gewandung (also das, was du während des Spieles trägst) diesem Setting entsprechen muss. Eine Basisgewandung, wie z. B. eine mittelalterliche Tunika und eine mittelalterliche Hose, ist z. B. für einen Bauerncharakter eine solche Mindestvoraussetzung. Je nach gewählter Rolle, reicht diese Gewandung jedoch als Mindestvoraussetzung nicht mehr aus und muss aus darstellerischen Gründen erweitert werden.

Wichtig: T-Shirts, moderne Hosen etc. sind absolutes No-Go und ein Betreten des Intime-Spielgeländes wird in solcher Gewandung untersagt.

Wenn du unsicher bist, was für deine gewählte Rolle als Mindestanforderung gesehen wird, frag am besten vorher im DrachenFest-Forum oder in der Facebook-Gruppe des DrachenFestes nach.

➤ Erwidern des Spielangebotes deiner Mitspieler

Natürlich ist nicht jeder als großartiger Schauspieler geboren, oder ist selbstbewusst bzw. extrovertiert genug, um auf unerwartete Situationen grandiose Schauspielkunst zu zeigen. Dies erwartet auch niemand von dir.

Erwartet wird jedoch zumindest eine in irgendeiner Form erkennbare Reaktion.

Wenn du zum Beispiel von einer Waffe getroffen wirst (auch wenn je nach dem dies regeltechnisch noch keine Verwundung darstellt), zeige eine Reaktion! Ob du nun kurz zurücktaumelst, oder kurzzeitig von deiner aktiven Handlung ablässt oder deinem Gegner kurz zurufst "Ha, wahrlich guter Treffer, doch bedarf es mehr um mich zu besiegen..." oder so, bleibt ganz deinem Spiel überlassen, nur reagiere irgendwie.

Wenn du angesprochen wirst, reagiere, antworte, grunze oder was auch immer, tu irgendetwas, was zu deiner Charakterrolle passt. Fühle dich in deine Rolle hinein und handle so, wie es diese Charakterrolle machen würde.

Die beiden wichtigsten Regeln im Liverollenspiel:

1. Wenn du von jemandem angespielt, getroffen oder bezaubert wirst etc., reagiere darauf und spiele es aus. Zeige ihm, dass du sein Spielangebot dir gegenüber wahrgenommen hast.

2. **Im Gegenzug mache dir keine großen Erwartungen von Reaktionen anderer Mitspieler.** Da jeder Mensch anders denkt und handelt, werden die Meisten nicht unbedingt so reagieren, wie du es dir vorher ausgemalt hast.

Fazit: Wenn du selbst jemanden anspielst, erwarte zunächst nichts und freu dich über jede Reaktion, die deinem Spielangebot entgegen gebracht wird.

➤ **Ausspielen von Treffern, Magie, Verletzungen etc.**

Wie unter "Erwiderung von Spielangeboten" bereits erwähnt, zeige deinem Mitspieler, dass du den Treffer wahrgenommen hast. Ebenso spiele deine Verletzungen aus, dies gibt deinen Mitspielern, die Heiler etc. spielen und dir selbst eine großartige Spielmöglichkeit. Spiele Zauber, die dich treffen, aus. Sie sind ein wesentlicher Bestandteil des Fantasyspiels und bereichern die Taktik und das Spiel deines Charakters.

Das DrachenFest ist ein Charakter versus Charakter Konzept. Dies bedeutet, dass jeder Spieler den gleichen Regeln unterliegt. Der Sieg über einen anderen Spieler, und den damit verbundenen Konsequenzen oder auch die Niederlage sind für alle gleich geregelt. Eine Nichteinhaltung dieser Regeln bringt viel Unmut, Aggression und Unverständnis mit sich und zerstört das Spiel aller. Auch wenn Du gerne kämpfst und auch noch gerne weiterkämpfen möchtest, genau das wollen alle anderen Mitspieler auch, jedoch wird es keinen Sieg geben, wenn niemand "verliert". Ziehe deinen Spielspaß nicht nur aus dem "Batteln" und dem Sieg, sondern aus dem Spiel miteinander, also aus dem Rollenspiel.

Ein verllorener Kampf, der für beide Seiten schön war, wird deinem Charakter mehr Ruhm einbringen und dir als Spieler ein schöneres Erlebnis bieten als ein Kampf den du durch schlechtes Rollenspiel gewonnen hast.

Es ist schon seltsam anzusehen, wenn jemand von einer Pfeilsalve getroffen wird, und sich nur humpelnd an die andere Seite der Schlachtreihe begibt, um dort noch einen Zweikampf auszufechten. Filmreif zusammensacken, sich hinter die Schlachtreihe in sicherer Entfernung begeben und sich dort heroisch schreiend von Heilern versorgen lassen, ist das Bild, was jeder sehen möchte und welches angemessen ist....

➤ **Einschätzen deiner psychischen und physischen Belastbarkeit**

Das DrachenFest ist keine Kuschelveranstaltung. Durch das Charakter versus Charakter Konzept ergeben sich hart umkämpfte Bereiche – insbesondere die Lagertore -, und groß angelegte Schlachten.

Die Schlachtensimulation und Truppenbewegungen sind ein wesentlicher Bestandteil des DrachenFestes. Bei diesen Situationen kommt es oftmals zu Gedränge, Geschiebe und somit auch für dich zu stressigen und belastenden Situationen.

Bei einem Torkampf gibt es oftmals nicht einmal die Gelegenheit seine Treffer auszuspielen, weil nicht genügend Platz dafür da ist. Auch ist dieses Gedränge eine sehr psychisch belastende Situation, da das Ganze direkt in deinem normalerweise mit Abstand eingehaltenen "intimen Bereich" (das ist der Mindestabstand eines Gegenübers, bei dem man sich selbst noch wohl fühlt) stattfindet. Wer auf so etwas nicht vorbereitet ist, kann sehr schnell in Panik geraten.

Ebenso darf man nicht unterschätzen, dass Kämpfe real anstrengende Bewegungen mit sich führen. Eine Schlacht kann auch mal 4 Stunden dauern. Nicht jeder hat die körperliche Konstitution und Ausdauer, dies auch komplett durch zu halten. Bei Hitze kommt Dehydrierung oft dazu. Sobald die körperlichen Kräfte zu Ende gehen, eine Dehydrierung und Müdigkeit eintritt, lässt auch das Beurteilungsvermögen der eigenen

Schläge/des eigenen Ausspielens und der Schläge/des Ausspielens anderer nach. Dies führt oft zu Missverständnissen und daraus resultierender Aggression.

Das DrachenFest ist so ausgewogen gehalten, dass sich nicht nur durch Kämpfe, sondern durch viele andere Dinge das Spiel um den Sieg voranbringen lässt. Hierbei meint die Formulierung "Spiel um den Sieg" auch genau das. Nämlich ein Thema, welches das gegenseitige Rollenspiel bereichern soll.

Ein reales "Gewinnenwollen" unter optimaler Regelwerksnutzung und ein "Effektivspielen" ist hiermit nicht gemeint und ist allgemein als nicht gewollt anzusehen.

Daher: Kämpfe nur dann, wenn du dich dazu in der Lage fühlst.

Höre auf zu kämpfen, wenn du müde wirst, in Panik gerätst oder dich unwohl fühlst.

Als Vergleich könnte man es so ausdrücken:

Wenn man an einem Karateturnier teilnimmt, hat man vorher im Verein das Kämpfen gelernt und ist auf den Kampf und die damit eventuell einhergehenden "Nebenwirkungen" (blaue Flecke, Verletzungen etc.) vorbereitet. Das Kämpfen – auch wenn es mit Polsterwaffen ist – im LARP ist dann vergleichbar mit einer Kampfsportart und dies auch noch zusätzlich auf einem Geländespiel, ohne dass die Meisten vorher den Umgang mit den Polsterwaffen gelernt haben und darauf vorbereitet sind, dass es zu Streß und ggf. Verletzungen kommen kann.

Daher: Bist du unsicher – Geh aus dem Kampf raus und rege dich nicht auf oder werde aggressiv. Zieh dich raus, wenn es dir zu viel ist, niemand zwingt dich dazu, dich dieser Kampfsituation auszusetzen!

➤ **Unterlassen von OT-Gesprächen und eindeutig neumodischen Begriffen**

Das Rollenspiel miteinander lebt davon, dass sich jeder in seine Rolle "fallen lassen" kann. Dies bedeutet, man versucht, zu denken wie der gewählte Charakter, zu fühlen wie der gewählte Charakter und zu handeln wie der gewählte Charakter.

Dies kann man nur dann, wenn das gesamte Umfeld dies ebenfalls versucht und sich danach ausrichtet.

Wenn du mit deinen Freunden über andere Dinge reden möchtest, die nicht das Spiel betreffen, oder nicht als Charakter sondern als du über Dinge reden möchtest, dann mache das so, dass diejenigen, die noch aktiv mit ihren Charakteren Rollenspiel betreiben, die Gespräche nicht hören und sich dadurch gestört fühlen könnten.

OT-Gespräch (Abkürzung für Outtime) meint daher Gespräche, die nicht das Charakterspiel betreffen und diese sind zu unterlassen.

Moderne Begriffe: **Du solltest vermeiden, Wörter oder Floskeln zu benutzen, die es in einer mittelalterlichen Zeit nicht gegeben hat.** Eindeutige Wörter sind zum Beispiel Auto, Computer, Flugzeug, Fernsehen, Hochhaus, Kino etc. oder aber auch cool, mann ey, fi... Dich,

bombastisch etc. **Auch Beschimpfungen als Charakterspiel sollten so gewählt werden, dass das Gegenüber auch genau weiß, dass jetzt sein Charakter und nicht er selbst als Person gemeint ist.** Hierbei ist der Begriff "Arschloch" nicht wirklich unterscheidend. Wörter wie "Hundsfoth", "Tunichtgut" etc. sind da eher zu wählen, also Begriffe und Schimpfwörter, die nicht in unserem modernen Sprachgebrauch auftauchen, und so eine Eindeutigkeit entsteht, dass dies ausschließlich das Charakterspiel betrifft.

➤ **Kontrolliertes Kämpfen mit abgebremsten Schlägen**

Bei einer Kampfsituation solltest du immer darauf achten, dass es für dich ein Spiel bleibt. Sobald du merkst, dass du real aggressiv oder unkonzentriert bist, solltest du den Kampf umgehend abbrechen und zur Ruhe kommen.

Kontrolliertes Kämpfen meint auch, dass du deine Schläge abbremsst, bevor du jemanden triffst. Ein ungebremster Schlag kann – selbst mit einer Polsterwaffe – sehr weh tun und auch Verletzungen/blau Flecke hervorrufen.

Wenn du nicht weißt, wie das geht, informiere dich vorher und lasse es dir zeigen. Es gibt viele Waffentrainings im Vorfeld des DFs und auch erfahrene LARPer sind in der Regel immer bereit, dir zu zeigen, wie es geht. Jugendlicher Übermut, zu viel Krafteinsatz und auch aggressives Verhalten ist absolut unangebracht.

Wichtig!: Ein Kämpfen unter übermäßigem Alkoholeinfluss (also über 0,5 Pro mille) und/oder unter Drogeneinfluss ist absolut untersagt und führt zu umgehenden Ausschluss ohne Vorwarnung/Verwarnung von der Veranstaltung.

➤ **Rücksicht auf andere Spieler bei Darstellung extremer Verhaltensweisen**

Unter diesem Thema sind zwei verschiedene Bereiche zusammengefasst.

Zum einen möchten wir darauf hinweisen, dass nicht jede Verhaltensweise als Spielsituation aufgefasst werden könnte. Achtet daher bitte besonders bei der Darstellung von aggressiven, verrückten, betrunkenen etc. Charakterspiel sehr aufmerksam auf die Reaktion Eures Gegenübers und Mitspielers.

Nicht selten werden solche "Extreme" als OT-Verhalten gewertet und nicht als eventuelles Charakterspiel. Signalisiert in solchen Fällen durch nicht moderne Formulierungen etc., dass es sich um eine Spielsituation handelt. Auch die Darstellung extrem nerviger Charaktere (Kender, Fungobbos etc.) tendieren oft dazu, das Gegenüber real zu nerven und tötet oft den Spielspaß aller andern Beteiligten.

Der andere Bereich dieser Thematik behandelt ganz andere extreme Spielsituationen, wie zum Beispiel das Darstellen von verbaler oder gespielter "sexueller" Belästigung als Charakterspiel. Wir versuchen diese Thematik sehr vorsichtig zu umschreiben, da dies sicherlich nicht oft vorkommt, jedoch vorkommen kann. Es ist sicherlich manchmal belustigend, wenn man als bunter Haufen Kerle vorbeigehenden Damen unflätige Ausdrücke hinterherrufen kann. Doch jeder Mensch ist anders, hat andere Erfahrungen gemacht und geht mit einigen Situationen anders um. Daher bitten wir gerade in solchen Situationen, achtet darauf, dass hier keine Missverständnisse entstehen, hört auf, wenn ihr merkt, euerem Gegenüber ist das nicht Recht oder euer Gegenüber fühlt sich dabei nicht wohl. Wir müssen sicher nicht betonen, dass jede

Form von körperlicher Annäherung in diesem Zusammenhang absolut tabu ist. Gerade bei einer Darstellung von "sexueller Belästigung" hört bei vielen der Spaß auf und es ist schon vorgekommen, dass missverständenes Spiel zu einer realen polizeilichen Anzeige geführt hat.

Fazit: Geht vorsichtig mit der Darstellung von Extremen um, im Zweifelsfall: laßt es einfach....

➤ **Abtarnen/Vermeiden von modernen Gegenständen/Zelten**

Um eine dichte Atmosphäre zu schaffen und vor allem das Gefühl zu erleben, in einem mittelalterlichen Setting zu sein, ist es natürlich notwendig, alles, was modern ist oder modern anmutet, aus dem Sichtfeld der Mitspieler zu bringen. Dies bedeutet: Versuche, so wenig Outtime-Gegenstände wie möglich mit ins Spielgeschehen zu nehmen. Handys, Uhren und auch Kameras haben eigentlich nichts im Spiel zu suchen und sollten – wenn sie denn mitgenommen werden – möglichst sehr unauffällig und "versteckt" genutzt werden.

Bei Zelten, Stühlen, Tischen, Behältern, Schlafstätten, Kochutensilien, Flaschen etc. sollte darauf geachtet werden, dass diese möglichst ambientig bzw. mittelalterlich aussehen oder aber dementsprechend getarnt werden. Tipps bekommt man bei uns im Einsteigerbereich des Forums hierzu immer gerne. Generell empfehlen wir natürlich Intime-taugliche Lagerutensilien. Ebenfalls solltest du Sanitär- und Kosmetikartikel, wenn du über das Gelände zum Duschen gehst, so unauffällig wie möglich mit dir tragen.

➤ **Verantwortlichkeit für die Sicherheit der eigenen Ausrüstung und die Sicherheit der Mitspieler**

Für deine Ausrüstung und die Sicherheit dieser bist du selbst verantwortlich und im Schadensfall selbst haftbar. Ebenso bist du für die Sicherheit deiner Lagerfläche verantwortlich. Dazu gehört auch z. B. die Beleuchtung und Markierung von gefährlichen Abspannungen, Einhaltung der Brandschutzregelungen etc.

Also wichtig: Du bist für die Sicherheit deiner Ausrüstung und deiner Lagerfläche verantwortlich, achte darauf! Daher setzen wir voraus, dass du eine eigene private Haftpflichtversicherung hast.

Wenn du dir nicht sicher bist, ob deine Waffe oder deine Rüstung einsetzbar und sicher sind, bieten wir dir an, von unseren fachkundigen Helfern des Schlachten-SL-Teams diese einer augenscheinlichen Prüfung zu unterziehen und dir eine Empfehlung auszusprechen. Da wir weder beim Bau eurer eigenen Waffen noch dem Bau der Waffenhersteller dabei waren, können und werden wir nicht beurteilen, ob eine Waffe definitiv sicher ist oder nicht, da wir nicht in die Waffe hineinsehen können, aber wir können euch eine Empfehlung bezüglich der augenscheinlichen Einsetzbarkeit geben. Bei Eigenbauten seid Ihr ganz alleine dafür verantwortlich, bei gekauften Waffen und sachgemäßer Handhabung eurerseits ist der Hersteller dafür verantwortlich. Wichtig ist hier natürlich bei beiden Fällen die sachgemäße Handhabung.

➤ **Angemessenes Sozialverhalten**

Dies ist ein schwieriger, aber weit umfassender Punkt. LARP ist ein Hobby, in dem die Interaktion zwischen Menschen im Vordergrund steht. Durch das freie Spiel und die freie

Gestaltung des eigenen Charakters sind hier keine Situationen vorgegeben und das Spiel ist darauf angewiesen, dass die Grundformen des sozialen Miteinanders eingehalten werden.

Das beinhaltet zum einen, ein angemessenes Verhalten und Respekt gegenüber den Mitspielern und Spielleitern. Dazu gehört nicht nur Fairness bei Kämpfen, Ausspielen von Verletzungen usw., sondern auch Rücksicht auf deine Mitspieler und deren Spielspaß.

Rollenspiel ist eine großartige Sache, wenn jeder mitmacht. Rollenspiel beinhaltet auch lustige Situationen und Spaß, jedoch gehören nicht charakterkonforme Spaßaktionen oder die Darstellung von nicht nur das Auge terrorisierenden Charakteren nicht zum Spielspaß.

Was meint das?

Aktion wie – “Ey boa ey, lass uns mal über das Postamt rocken und niederbrennen, dass wird voll lustig ey, wenn die da rausrennen müssen, haha.” Ist vielleicht für den jugendlichen Minderjährigen ganz lustig, hat aber mit Rollenspiel überhaupt gar nichts zu tun. Ebenso haben die Spaßmeuchelräubercharakterkonzepte im LARP nichts zu suchen. Es ist nicht cool, schwarz verummte Ninjameuchelgeheimagenten mit zwei Waffen zu sehen, die überall herumrennen und wahllos versuchen andere Mitspieler zu meucheln. Das ist nicht nur für das Auge nicht schön, sondern tötet jedes ernsthafte Rollenspiel. Gute Räuberkonzepte machen allen Spaß, jedoch nicht schlecht dargestellte Krawallbanden, die nicht Ausspielen und willkürlich handeln.

Also: Wenn ihr einen Charakter entwerft, macht Euch darüber Gedanken, ob dieser Charakter auch anderen Mitspielern Spaß macht und ob ihr dieses Konzept auch glaubhaft spielen könnt.

Ebenso solltet ihr an andere Mitspieler so herantreten, wie ihr es für euch auch möchtet, dass andere an euch herantreten.

Just keep in mind: Wer bei den coolen Jungs mitspielen möchte, sollte sich auch dementsprechend verhalten.

Angemessenens Sozialverhalten meint auch:

- Halte deine Lagerfläche sauber und bring deinen Müll weg.
- Beleidige OT keine Mitspieler. Wenn es Probleme gibt, die du nicht lösen kannst, dann frage eine Spielleitung.
- Pöble keine Mitspieler an, besonders, wenn du zu viel getrunken hast.

Die ganzen aufgeführten Punkte lesen sich zwar auf den ersten Blick sehr restriktiv, jedoch gehören genau diese ganzen Punkte eigentlich zu den Selbstverständlichkeiten des Miteinanders im Liverollenspiel – Denkt einfach einmal darüber nach, und ihr werdet feststellen, dass ihr eigentlich bereits so handelt.

Ebenso gehört dazu (was eigentlich auch selbstverständlich ist!!!):

➤ **Unterlassen von neumodischen IT-Beschimpfungen**

Unterlassen von IT-Beschimpfungen, die nicht eindeutig einem ernstzunehmendem Rollenspiel entsprechen. (z. B. laute Zurufe zu einem Lager mit: “Deine Mudda” = eindeutige neumodische nicht Rollenspielgerechte Äußerung; Werfen von Seife über die Palisade des Orklagers = unzumutbare Handlung, die in keiner Weise einem ernstzunehmendem Rollenspiel entspricht)

und

➤ **Unterlassen von Beschädigung von Eigentum anderer**

(z. B. Pinkeln an Palisaden, Ausrauben und Verwüsten von eingerichteten Institutionen, aufgebauten Kulissen/Gegenständen und Spielereigentum, mutwillige Beschädigung von Sanitäreinrichtungen)