Spielermanifest

Blaues Lager

2011

Juni 2011

I. Allgemeines: 4
Disclaimer: 4
II. IT-Informationen/Spielphilosophie: 5
III. Outtime-Informationen: 6
IV. Gewandungshinweise: 8
Allgemeines: 9
Die Charakterplanung 9
1. Generelle Charaktergewandung: 10
1.1 Tipps und Tricks: 10
1.2 NO – GO's (Nicht-Seefahrer): 12
1.3 Weiterführende Links: 12
2. Seefahrerkleidung 13
2.1 Tipps und Tricks: 13
2.1.1 Schusswaffen 14
2.1.1.2 *Ausspielhilfe Vorderlader-Schußwaffen* 15
2.2 No-Go's (Seefahrer): 19
2.3 Weiterführende Links: 19
3. Fremdrassen: 20
3.1 Allgemeines 20
3.2 Tipps und Tricks: 20
3.3 No-Go's 21
3.4 Weiterführende Links 21
4. Tierwesen 22
4.1 Allgemeines 22
4.2 Tipps und Tricks: 23
4.3 No-Go's 23
4.4 Brittas kleine Tierwesenkunde: 24

4.4.1 Wähle das richtige Tier für dich! 24
4.4.2 Negativbeispiele: 24
4.4.2.1 Cats-Katze: 24
4.4.2.2 Anime-Tierwesen: 25
4.4.2.3 Latex-Flokati Monster: 25
4.4.2.4 Faschingskostüm: 26
4.4.3 Halbmenschen (Satyr, Minotaurus, usw.): 26
4.4.3.2 Minimal Satyr: 26
4.4.3.3 Faun-Plus: 26
4.4.3.4 Pan-Extreme: 27
4.4.4 Tiermenschen/Tierwesen: 27
4.4.4.1 Maske & humanoide Form! 27
4.4.4.2 Halfsuit Tierwesen: 27
4.4.4.3 Fullsuit Tierwesen: 28
4.4.4.4 Fullsuit Tierwesen Advanced: 28
4.5 Weiterführende Links: 28
V. Das Blaue Lager braucht dich! 30
OT-Organisation 30
IT-Organisation 30

I. Allgemeines:

Herzlich Willkommen im Blauen Lager auf dem Drachenfest 2011. Der Blaue Avatar und die Blaulageristen freuen sich, dass du dich für den Weg der Freiheit entschieden hast und freuen sich auf viel ambientiges Spiel mit dir.

Im Folgenden findest du ein, von Mitgliedern des Blauen Lagers unter der Aufsicht des Blauen Avatars zusammengestelltes, 'Manifest' zum Spiel im Blauen Lager. Wir wissen, dass dieses Manifest sehr lang ist, weswegen wir uns zwar wünschen würden, dass es jeder Blaulagerist gelesen hat, wir das aber bei der Länge nicht zur Pflicht machen wollen. Es wäre wünschenswert, wenn du zum Drachenfest zumindest den Disclaimer, die IT und OT Informationen und den, für dich und deinen Charakter relevanten, Teil der Gewandungshinweise gelesen hast.

Dieser Leitfaden richtet sich dabei vor allem an Neulinge im Blauen Lager, er enthält jedoch auch Informationen, die für die ‚alten Hasen' von Relevanz sind.

Disclaimer:

Zunächst einmal: Dieses Manifest ist unter keinen Umständen als Zwang oder Gesetzbuch zu verstehen, sondern soll vielmehr eine Richtlinie darstellen, wie die Blaulageristen sich das Spiel im Blauen Lager vorstellen. Es beinhaltet Angaben zur lagerinternen Spielphilosophie, Intime- und Outtime- Informationen sowie Gewandungshinweise und Spielhilfen.

Es liegt den Blaulageristen und dem Avatar fern, anderen eine Spielphilosophie aufzudrücken oder das jeweilige persönliche Spiel vorzugeben. Jeder Spieler ist einzigartig und sollte mit seinem Spiel nach eigenem Gutdünken 'machen können, was er möchte'. Jedoch, ganz im Sinne des Blauen Drachen, heißt Freiheit eben nicht, tun und lassen zu können was man möchte, sondern vielmehr NICHT das tun zu müssen, was man nicht möchte. Mit diesem Satz im Hintergrund sollte auch der Leitfaden gesehen werden. Es soll also keinesfalls vorgegeben werden, wie man zu spielen hat, sondern vielmehr Spielhilfen gegeben werden, das eigene Spiel im Lager für sich und andere so angenehm und ambientig wie möglich zu gestalten. Das Blaue Lager und Spieler anderer Lager schätzen das blaue Lagerambiente sehr und es ist unser Anspruch das Ambiente in jedem Jahr stetig zu halten und, wenn möglich, zu verbessern. Jeder Spieler/jede Spielerin ist herzlich eingeladen das Ambiente des Lagers (sei es durch Dekogegenstände, einen schönen Lagerplatz oder schlicht sich

selbst) nach eigenem Gutdünken zu verbessern. Doch genug der Vorrede, kommen wir zum Inhalt:

II. IT-Informationen/Spielphilosophie:

Das Blaue Lager folgt dem Weg der Freiheit und als negativem Aspekt dem der Gier. Als solches ist es Aufgabe jedes Blaulageristen, die eigene sowie die Freiheit anderer mit allen ihm (oder ihr) zur Verfügung stehenden Mitteln zu verteidigen.

- Dies bedeutet allem voran eine 'Zero-Tolerance' Mentalität für Sklaventreiber, Sklavenhalter, Sklavenhändler- und Käufer. Derlei Handeln ist nicht zu akzeptieren und demnach zu bekämpfen.

-Für Gefangenschaft und Gefängnisse gilt ähnliches allerdings weniger krass als mit Sklaverei. Mit Gefängsniswärtern und dergleichen ist zumindest zu reden bevor sie umgeschlagen werden.

- 15 Minuten Gefangenschaft gelten noch nicht als Freiheitsberaubung, sondern als Schutz der eigenen Freiheit und Sicherheit. Nach Ablauf dieser Zeit muss der Sicherheitsverwahrte entweder bestraft oder freigelassen werden. Sicherheitsverwahrungen können nicht aufaddiert werden.

- Freiheit heißt nicht automatisch Anarchie! Auch wenn Anarchie ein Teilaspekt des Blauen ist und die ultimative Befreiung von allen Strukturen bedeutet, so verstehen die meisten Blauen (nicht der Avatar!) unter dem absoluten Fehlen jedweder Struktur eine Form der Tyrannei, da Anarchie immer nur dem Stärkeren nützt, Macht auf Schwächere auszuüben. Ohne, die Freiheit jedes einzelnen unterstützende, Strukturen führt Anarchie automatisch zu Unterdrückung. Dementsprechend gibt es im Blauen Lager regeln und Institutionen, die der Allgemeinheit dienen und deren Willen repräsentieren. Das soll verhindern, dass der Privatwille des Einzelnen die Freiheit der Masse angreift. Diese strukturelle 'Ordnung', die dies impliziert, ist jedoch nicht mit dem Ordnungsaspekt, den der Kupferne verkörpert, vereinbar. Ordnung wie der Kupferne sie versteht zielt auf Vereinheitlichung und Kontrolle ab. Ordnung im blauen Sinne zielt dabei auf Schutz des Einzelnen vor hierarchisch übergeordneten Machtinstanzen ab. Jede institutionelle Gewalt im Blauen Lager ist verhandelbar und von der Allgemeinheit gewollt.

- Wer Kupfer traut/toleriert, mit Kupfer paktiert oder kupfernes Gedankengut vertritt kann sich des Zornes des Blauen Lagers gewiss sein.

- Der Sieg auf dem Fest der Drachen ist eines der Ziele des Blauen Lagers. Dies mag zunächst widersprüchlich erscheinen, doch den Sieg davonzutragen heißt nicht automatisch für ein Jahr herrschen, so wie die anderen Drachen das tun. Siegen heißt für den blauen Drachen, ein Jahr lang zeigen zu können, dass es auch ohne Herrschaft geht. Man kann sagen, dass der Erfolg nicht von uns

gejagt wird, wir ihm aber auch nicht abgeneigt sind. Gerade weil der Blaue Drache nicht herrschen will gilt er als unser aller Anführer.

-Bündnisse, welche das Blaue Lager eingeht, müssen gepflegt und gefestigt werden. Wer das Blaue Lager als Bündnispartner hat, bekommt einen treuen und verlässlichen Gefährten. Verrat ist der Weg des Goldenen. Die Diplomatie ist ein wichtiges und verantwortungsvolles Standbein im Blauen Lager und das Amt des Diplomaten sollte demnach nur von jemandem ausgefüllt werden, der ein entsprechendes Pflichtbewusstsein an den Tag legt.

-Die Regeln des Drachenfestes sind für den Blauen Avatar bindend.

-Das Ambiente des Lagers ist sein höchstes Gut. Ambientespiel bedeutet jedoch nicht, 12 Stunden zu schlafen und die restlichen zwölf trinkend, gröhlend und pöbelnd in der Taverne zu sitzen. Zwar sind Tavernenspiel, Pöbeln und Gesang wichtige Aspekte des Ambientes, hier sollte jedoch jeder für sich seinen Mittelweg finden. Der Anspruch den die Blaulageristen an sich selbst haben ist ein nahezu filmreifes Ambiente (Im Sinne eines stimmigen Gesamtbildes, nicht Fluch der Karibik-Reenactment) zu erreichen. Dies ist nicht Vorgabe, sondern langfristiges Ziel des Blauen Lagers.

III. Outtime-Informationen:

Outtime ist das Blaue Lager seit jeher als das Lager verschrien, in dem sich nur Säufer und Gewandungsgriller befinden. Was viele Spieler als Ambientespiel betrachten ist jedoch nicht deckungsgleich mit vier Tagen Camping.

- Dies bedeutet, auch wenn das Betrunkenenspiel im Blauen zum Ambiente dazugehört, dass wir keine OT-Betrunkenen in Kampf/Konfliktsituationen haben wollen. Die SLs des Drachenfestes werden jeden Spieler, der betrunken kämpft, aus dem Spiel nehmen und verwarnen. In schweren Fällen kann es zum Ausschluss von der Veranstaltung kommen.

- Dies bedeutet, dass jeder Spieler ist für sich selbst und seinen Spielspaß verantwortlich. Die Spielleitung ist weder euer Erziehungsberechtigter, noch eure Nanny oder euer Gehirn. Für viele gehört Abends in der Taverne sitzen und trinken dazu. So auch im Blauen, wo wir ja auch eine eigene Lagertaverne haben. Dennoch werden Alkoholleichen, egal ob „nur-nicht-mehr-ansprechbar“ oder „ruft-einen-Sanitäter“ vom Lager nicht akzeptiert. Mehrfache Ausfälle dieser Art führen zumindest zur verschärften Beobachtung durch die Lager-SL.

- Dies bedeutet, auch beim Essen am Lagerfeuer möglichst anspielbar zu sein und sich nicht komplett aus dem Lagerleben auszuklinken. Wenn du gerade nicht gestört werden willst, versuch es dem gegenüber IT mitzuteilen.

- Ambientespieler, von denen es im Blauen Lager sehr viele gibt, ignorieren nicht zwangsläufig den Plot bzw. die Aufgaben des Avatars. Die letzten Jahre haben immer wieder gezeigt, dass das Blaue Lager mit zu den führenden Plotjäger-Lagern gehörte, ohne dabei das eigene Spiel zu vernachlässigen.

- OT sind wir mehr dem Spaß am Spiel zugeneigt als dem Spaß am Gewinnen.

- Spieler aus anderen Lagern sind nicht automatisch schlechtere Menschen, nur weil sie nicht den blauen Weg gewählt haben. Pappnasen und Powergamer gibt es in jedem Lager. Ja auch in unserem!

- Das Ambiente im Lager sollte, wenn möglich, so wenig es geht gestört werden. Dies bedeutet, dass man darauf achten sollte, OT-Gegenstände (Bierflaschen, Colaflaschen, Kühlschränke, Gaskocher, Zigarettenschachteln, Digicams etc.) nicht offen herumliegen zu lassen. Diese Gegenstände sind selbstverständlich nicht verboten und es wird niemandem ein Strick gedreht sollte er/sie einmal nicht daran denken, es sollte jedoch verstärkt darauf geachtet werden.

- Aus diesem Grund werden auch unambientige 'Igluzelte' eher in den hinteren Bereich des Lagers situiert. Wir möchten Niemandem vorschreiben, was für eine Art Zelt er sich zu kaufen hat, nicht jeder kann sich gleich zu Beginn ein Sahara-Zelt leisten, die Igluzelte sollten jedoch nicht das erste sein, was man sieht, wenn man das Lager betritt. Das machen alle Lager so, also auch das Blaue Lager.

- Zwar suchen und finden die Blaulageristen die IT-Regellücken des Drachenfestes, das Regelwerk der Veranstaltung ist dennoch OT für alle Spieler gültig und den Anweisungen der Spielleitung ist immer Folge zu leisten. Link zum Regelwerk: http://www.drachenfest.info/intimeinfos/die-drachenfest-regeln/das-drachenfest-regelwerk/

- IT Pöbeleien sind super, ambientig und spaßig. Speziell im Blauen machen sie einen Gutteil des Seefahrercharmes aus. Das bedeutet jedoch nicht, dass ein Blaulagerist (oder Spieler anderer Lager) einen Freischein für die muntere Beleidigung Anderer hat. Wenn ihr pöbeln wollt, stellt sicher, dass der Gegenüber es als IT-Pöbeln wahrnimmt und nicht OT-beleidigend auffassen kann. Natürlich denken sich viele „Ich habe den noch nie gesehen, kenne den Spieler hinter dem Charakter nicht also kann ich ja nur den Charakter meinen“, doch in einer Konfliktsituation/Kampfsituation etc. wie es sie auf dem Drachenfest nur zu häufig gibt können die Gefühle schnell hochkochen. Nachher sagen;

„War nur IT gemeint“ schafft den Unmut nicht aus der Welt. Lieber auf Nummer sicher gehen und gleich IT-Pöbeln.

- Nonsensaktionen wie das Urinieren oder Koten an fremde Lager/Palisaden, das OT-Überklettern von Palisaden oder Schmierereien an Palisaden sind weder witzig, noch ambientig oder sonderlich kreativ. Hatten wir alles schon, war weder witzig noch sonderlich geistreich, sondern einfach nur blöd. Lasst es. Wenn man euch erwischt gibt es zu Recht Verwarnungen.

IV. Gewandungshinweise:

Gewandungsleitfäden sind immer ein kontroverser Punkt, begleitet sie doch immer der fade Beigeschmack, dass einem vorgegeben wird, wie man sich zu gewanden hat. Warum also findet sich im Manifest für das Blaue Lager, welches sich ja von Vereinheitlichung, Uniformierung und hierarchischen Strukturen abwendet, ein Unterpunkt zu Gewandungen? Ganz einfach: Die Leitfäden, die es bisher gibt, (Orklagerleitfaden, Elbenleitfaden, Zwergenleitfaden, Landsknechtleitfaden etc.) sind zwar alle nicht als Heilige Schrift verfasst worden und in ihrer Form in Stein gemeißelt und beinhalten meist wenig feste Vorgaben, wie denn die Gewandung genau auszusehen hat, haben aber, durch die gebündelte Ansammlung von Informationen und Hinweisen/Bezugsquellen/Tipps etc., zu einer Verbesserung der Spieltiefe beigetragen, sowohl optisch als auch spielerisch. Sie beinhalten, und hier erklärt sich der blaue Zusammenhang zum Manifest, Vorschläge und Wünsche, Richtlinien und Hilfestellungen, wie eine Gewandung gestaltet sein kann, damit man nicht nur jeder auf den ersten Blick erkennt, was der gegenüber darstellen will, sondern solche Richtlinien verhindert auch absolute No-Go's, wie die allseits bekannten Adidas-Turnschuhe und die Biker-Lederschnürhose. Als solches ist ein Gewandungsleitfaden immer als das zu verstehen was er ist: Eine Hilfestellung für Anfänger und Fortgeschrittene ihre Gewandung stimmig zu halten. Nichts reißt einen mehr aus dem Spiel, als der Elf mit Bandschirt und Colaflasche in der Hand.

Der Erfolg anderer Leitfäden für die Qualität des Spiels gibt den Verfassern weiterer Leitfäden recht. Je stimmiger die Gewandung meines Gegenübers, umso leichter fällt es mir im Spiel zu bleiben und umso besser und intensiver ist mein Spielgefühl.

Viele Gruppen im Blauen Lager haben bereits einen internen Gewandungsleitfaden und aus diesen vielen Leitfäden haben wir die wichtigsten Punkte noch einmal hier zusammengefasst. Die Schwierigkeit liegt dabei, im Gegensatz zu Ork/Zwerg/Elfengruppen, darin, dass es keine

einheitlichen Charakterklassen/rassen im Blauen Lager gibt. Aus diesem Grund unterteilen wir nur grob in generelle Gewandungshinweise, Seefahrer/Piratengewandung und Fremdrassen/Tierwesen;

Allgemeines:

Die Charakterplanung

Im "Blauen Lager" ist prinzipiell jeder willkommen.

Es gibt kein "Du darfst das nicht spielen", allerdings sollte das nicht als Freifahrtsschein aufgefasst werden mit wirklich jedem Charakter dort aufzutauchen. Das "Blaue Lager" steht für die Freiheit und zwar in jeder Hinsicht. Es werden weder Sklaventreiber toleriert noch Diktatoren oder ähnliches. Wenn man sich einem Anführer unterordnet, dann aus freien Stücken. Die Frage, die sich bei der Entscheidung für oder gegen das "Blaue Lager" stellt ist, passt mein Charakter hier hin? Dabei geht es nicht darum ob es eine Fremdrasse ist oder nicht, sondern vielmehr um die persönliche Bindung zum Lager-Thema Freiheit. Daher stelle dir lieber vorher die

Frage: Ist mein Charakter freiheitsverbunden?

Und: Wie steht mein Charakter der Freiheit anderer gegenüber?

Wenn euer Charakter der Freiheit anderer gegenüber nicht ganz so zugetan ist, bedeutet das, dass er im Lager nicht willkommen ist. Der Charakter kann sich auf sehr starkes Konfliktspiel einstellen, was in sich auch eine Spielbereicherung sein kann. Wem das liegt oder wer daran Spaß hat, hat im Blauen Lager die Chance auf ein sehr dichtes und vielschichtiges Konfliktspiel. Stellt euch jedoch die Frage: warum sollte der Blaue Drache mich zu sich rufen und warum war es nicht stattdessen Drache XY, der mich zu sich auf das Drachenfest rief? Sollte euer Charakter hingegen selbst die Fesseln der Sklaverei abgeworfen haben seid ihr hier genau richtig. Hier werdet ihr auf Leidensgenossen treffen oder andere, die es sich zum Ziel gemacht haben die Freiheit des Einzelnen zu verteidigen. Was damit gesagt werden soll ist: Überlegt euch eine Geschichte, warum ihr dort seid. Der Khorneberserker, der Schädel-sammelnd durch die Taverne stapft, hat mit Freiheit nicht allzu viel zu tun, daher fiele es anderen schwer seine Beweggründe zu verstehen. Ein Charakter, der jedem erst die eigene Hintergrundgeschichte erzählen muss, um verstanden zu werden, ist vermutlich eher tot, bevor er seine Geschichte beendet hat. Und auch wenn du die Geschichte deiner Figur nur in den seltensten Fällen mal loswirst, sollte dein Charakter doch eine Hintergrundgeschichte haben, hilft sie doch vor

allem dir bei der Konstruktion von Charaktereigenschaften/eigenheiten und der Richtungsfindung. Bis auf wenige Archetypen sind die meisten Arten von Charakteren im Blauen gut aufgehoben.

Im Blauen Lager gibt es viele Spieler, die mit ganzem Herzen dabei sind und für eine sehr dichte und schöne Atmosphäre sorgen. Ob Söldner, Jäger, Tierwesen oder Pirat, hier ist jeder gern gesehen der sich der Freiheit verbunden fühlt.

Eine bitte von uns ist jedoch das Folgende: Such dir ein Charakterkonzept, das zu dir passt. Physisch wie psychisch.

Kleine, dürre Vollplattenträger werden (innerhalb und vor allem außerhalb des Lagers) meist genauso belächelt wie dicke Elfen. Das mag zunächst diskriminierend erscheinen, aber du tust dir und anderen keinen Gefallen, wenn nur ein einstudierter Monolog dem gegenüber begreiflich machen kann, was genau du darstellst. Aus eigener Erfahrung und auch den Erlebnissen vieler anderer Larper können wir euch nur raten:

Spielt etwas, das zu euch passt und mit womit ihr Spaß haben könnt.

1. Generelle Charaktergewandung:

1.1 Tipps und Tricks:

a) Bist du Anfänger und hast Fragen? Wende dich an erfahrene Spieler und hole dir Tipps und Ratschläge. Bloß nicht enttäuschen lassen, wenn der Charakter / das Gruppenkonzept oder die geplante Kleidung kritisiert wird. Das ist nicht böse gemeint, (und sollte im besten Fall auch nicht so formuliert sein) sondern soll dich vor Anfängerfehlern, Frust und Fehleinkäufen bewahren, die wir alle gemacht haben. Prinzipiell ist folgende Denkweise nicht schlecht (oder hat sich mit Erfahrung bewährt):

Ideen einholen -> Idee für ein Konzept aufbauen --> Nochmal drüber nachdenken --> Idee wieder verwerfen --> Nochmal drüber nachdenken --> Nachfragen --> Konzept erschaffen.

b) Keine starke Anlehnung an bekannte Rollen aus Hollywood und Co. Im Klartext: Der Spieler, der einen Elben aus der Herr der Ringe detailgetreu nachstellt, wird gern gesehen. Der Spieler, der Legolas nachstellt, wird nicht gerne gesehen.

(Wobei HdR Elben im Blauen Lager generell bisher nicht vorkommen und vermutlich auch nicht so gut hineinpassen.)

c) Gruppen / Charakterkonzept. Kann man erkennen was ihr / du darstellen wollt? Sagen das auch Fremde (nicht Freunde)? Wenn nicht macht ihr etwas falsch. Ein starker einheitlicher Stil / Thema in einer Gruppe ist immer individueller und schöner als eine Gruppe aus individualistischen Kleidungen.

d) Selbstgenähte Kleidung sieht normalerweise besser aus und ist günstiger als die Stangenware von einschlägigen Mittelalter- oder Larphändlern. Sie macht deinen gespielten Charakter interessant und gibt ihm mehr Tiefe. Solltest du/ihr mit einer Nadelphobie/zwei linken Händen/Nähphobie geschlagen sein, findet sich zumeist im Verwandten/Bekanntenkreis jemand, der nähen kann. Sollten alle Stricke reißen' reißt dir/euch allerdings auch niemand den Kopf ab, wenn die Gewandung gekauft ist. Es sollte jedoch darauf geachtet werden, die eigene Gewandung so weit zu individualisieren (siehe Punkt e), dass man nicht der 1000te Klonkrieger aus dem Versandhandel ist.

e) Accessoires : Zu jeder Rolle passen irgendwelche Kleinigkeiten wie Schmuck, Schnitzereien, dreckiges Gesicht, verranzte Kleidung, etc. Für den Adeligen die Prunkkette, für den Seemann der Holzlöffel, für den Schreiber die Schreibfeder, für den Bettler der Dreck und die gestopfte Kleidung. Arbeitet hier mit Klischees, solange sie am Ende nicht gewollt albern wirken.

f) Als Fremdrassen-Darsteller sollte darauf geachtet werden, dass sichtbare Hautpartien am Körper nicht ungeschminkt sein sollten. Die Illusion einer Fremden Rasse wird dadurch total zerstört und eure sonst gute Darstellung wird dadurch herabgesetzt. Entweder ihr zieht das Konzept konsequent durch oder versucht euch, wenn das Schminken zu anstrengend ist, vielleicht doch lieber an Bauer Klaus. Wenn ihr morgens nur kurz duschen / Zähne putzen / Frühstücken wollt zieht einfachste Kleidung an und geht die kurze Strecke als Bauer Hans und nicht als schlecht dargestellte Fremdrasse.

1.2 NO – GO's (Nicht-Seefahrer):

- Turnschuhe (Adidas, Weiß, schwarz, egal. Turnschuhe, im Gegensatz zu BW-Schnürstiefeln lassen sich beinahe gar nicht abtarnen oder „verbergen") ‚Turnschuhe' ist hier synonym zu „unabgetarnte Straßenschuhe" zu verstehen.

- Neonfarben, Polyester und Pannesamt, kurz: Stoffe, die so sehr nach künstlicher Faser aussehen, dass selbst der Rave-Teilnehmer rot anlaufen würde.

- Karnevalskleidung

- Überhaupt jegliche Form von klar erkennbarer Out Time-Kleidung. Dazu zählt auch Gothic-Kleidung.

- Schwarze Stangenwarenkleidung. Damit ist nicht gemeint, dass schwarz als Farbe per se ‚verboten' ist, sondern das komplett schwarze Kleidung als der berühmteste Anfängerfehler schlechthin gilt, da in den meisten Fällen schwarze Kleidung wenig cool/verwegen/geheimnisvoll wirkt, sondern meist eher nach Gothic-Assasine.

1.3 Weiterführende Links:

www.larpwiki.de <-- Nützliches Wiki zum Thema Larp.

www.drachenfest.info/forum <-- Forum des Drachenfestes mit einem internen Bereich für das Blaue Lager. Dort findet ihr nützliche Informationen / Diskussionen zur Planung für das kommende Drachenfest, sowie Ansprechpartner für eure Sorgen und Wünsche. Eine Mitbeteiligung wird gerne gesehen.

http://www.drachenfest.info/deinecommunity/lager-community-websites/das-blaue-lager/

Vorstellungseite des Blauen Lagers auf der Homepage des Drachenfestes. <--

2. Seefahrerkleidung

Ein Großteil des Lagers besteht aus Seefahrern des sogenannten "Goldenen Zeitalter der Piraterie" (Golden Age of Piracy 1690 - 1730). Diese haben in der Vergangenheit das Bild des Lagers geprägt weswegen (ungerechtfertigter Weise) Spieler im Blauen auch einfach Piraten genannt werden. Aus diesem Grund werden die Seefahrer noch einmal extra behandelt. Bei den weiterführenden Links enthalten besonders der zweite und dritte interessante Beispiele und Informationen zu passender Kleidung, die ich deswegen hier nicht extra nochmal kopiere.

2.1 Tipps und Tricks:

a) Bist du / ihr Anfänger und habt Fragen? Wendet euch an erfahrene Spieler und holt euch Tipps und Ratschläge. Bloß nicht enttäuschen lassen, wenn euer Charakter / Gruppenkonzept oder die geplante Kleidung kritisiert wird. Das bewahrt euch vor Anfängerfehlern, Frust und Fehleinkäufen.

Prinzipiell ist so eine Denkweise nicht schlecht:

Ideen einholen -> Idee für ein Konzept aufbauen --> Nochmal drüber nachdenken --> Idee wieder verwerfen --> Nochmal drüber nachdenken --> Nachfragen --> Konzept erschaffen.

b) Keine starke Anlehnung an bekannte Rollen aus Hollywood und Co.

Im Klartext: Der Spieler, der einen generischen Piraten aus der Fluch der Karibik detailgetreu nachstellt, wird gern gesehen. Der Spieler, der Jack Sparrow imitiert, wird das Opfer von Spott und Häme. Bei jeglicher Charakterplanung solltet ihr die beiden Worte "Jack" und "Sparrow" sofort raus streichen.

c) Gruppen / Charakterkonzept. Kann man erkennen was ihr / du darstellen wollt? Sagen das auch Fremde (nicht Freunde)? Wenn nicht macht ihr etwas falsch. Ein starker einheitlicher Stil / Thema in einer Gruppe sind immer individueller und schöner als eine Gruppe aus Individualistischen Kleidungen.

Ein Beispiel: In Fluch der Karibik Teil 3 gibt es einen sehr schönen Captainstable in Schiffbruch Bay, wo die verschiedenen Mannschaften aufeinander treffen und jede einem anderen Thema folgt. Schaut es euch doch noch Mal an und überlegt, wie viel cooler so etwas ist, im Gegensatz zu einer Mannschaft, in der jeder sein eigenes Ding darstellt.

d) Selbstgenähte Kleidung sieht normalerweise besser aus und ist günstiger als die Stangenware von einschlägigen Mittelalter- oder Larphändlern. Sie macht deinen gespielten Charakter interessant und gibt ihm mehr Tiefe.

e) Accessoires : Zu jeder Rolle passen irgendwelche Kleinigkeiten wie Schmuck, Schnitzerein, dreckiges Gesicht, verranzte Kleidung, etc. Für den Navigator der Kompass an der Kette, für den Kapitän der Prunksäbel / Entermesser und der Gehrock, für den Seiler ein Seil (z.b als Gürtel mit Seemansknoten geschlossen), für den Kanonier das verrußte Gesicht. Narben, einfache Ketten, Kleidung die gebraucht aussieht. etc. Der Dreispitz, als DIE Kopfbedeckung die einen Charakter in das Zeitfenster der Piraterie/Seefahrerzeit, einordnet, sollte, wenn ihr einen tragen wollt, mit das Markenzeichen eures Charakters sein. Hier wäre es ratsam, dass dem gegenüber nicht sofort der Begriff „Fasching“ in den Kopf kommt. Dreispitze können aus Stroh, Leder oder Filz sein und lassen sich wunderbar individualisieren, wenn man das möchte. (Gilt natürlich ebenso für Zweispitze, die auch weniger häufig vorkommen als Dreispitze)

2.1.1 Schusswaffen

Da sich die „Piratenpistole“ bei Seefahrern im Blauen Lager einer großen Beliebtheit erfreut haben wir für alle „Neu-Schusswaffen Besitzer“ eine Ausspielhilfe formuliert, was man als Schütze tun kann um das Spielerlebnis für beide Seiten so schön wie möglich zu gestalten. Dies soll vor allem dazu dienen, Leuten, die noch nie eine Vorderladerwaffe geladen und abgefeuert haben (und wer hat das schon?), anzuleiten, wie dieser Ladevorgang abläuft:

2.1.1.2 *Ausspielhilfe Vorderlader-Schußwaffen*

Was braucht man als Schütze an Ausrüstung?

01. Eine schöne Vorderladerwaffe, wie man sie z.B. bei diversen Onlinehändlern erwerben kann.

Achtung: Dekowaffen haben fast nie einen herausnehmbaren Ladestock und erfordern so zusätzliche Bastelarbeit!

Achtung zum Zweiten: Wenn man statt Perkussionszündung Steinschloss erwirbt muss man ebenfalls noch umbauen, damit der Hammer auf ein Zündhütchen schlagen kann!

Achtung die Dritte: Der Federmechanismus von Dekowaffen ist nicht auf die dauerhafte Benutzung ausgelegt. Die Feder wird irgendwann schlapp machen.

02. Einen Ladestock, den wie oben erwähnt nicht jede Dekowaffe hat, aber unabdingbar zum Nachladen ist! Unbrauchbar gemachte echte Vorderlader bieten fast immer einen Ladestock, kosten aber auch ein Vielfaches.

03. Zündhütchen, denn ein Vorderlader ohne Knall geht nicht! Es gibt echte Zündhütchen, die richtig Wumms haben. Allerdings funktionieren diese nur mit unbrauchbar gemachten echten Vorderladern, weil nur diese genügend Druck haben. Für Dekowaffen kann man nur die normalen Zündhütchen nutzen. Dazu HIER ein Thread, den man als Anleitung nutzen kann.

04. Bleikugeln. Entweder selber gießen oder kaufen. Bitte keine Minikugeln aus Anglershops, sondern eine passende Größe. Die Kugeln sind in erster Linie zum Posen, verstopft euch bloß nicht den Lauf, denn ihr bekommt die Dinger da nicht mehr raus. Es wird nun einmal nicht richtig geschossen. Trotzdem ist ein kleiner Beutel mit Kugeln unerlässlich!

05. Schwarzpulver, am besten im Horn oder im dosierten Holzdöschen. Wie simuliere ich Schwarzpulver? Am sinnvollsten mit schwarz eingefärbtem Zucker! Entweder mit Lebensmittelfarbe selber machen oder eine grobkörnige Variante im Netz erstehen. Der sieht dann wirklich aus wie Schwarzpulver, lässt sich auch in die Hörner und Döschen füllen

und ist zudem nicht schädlich für die Umwelt, wenn mal was daneben geht. Und man kann auch noch Goblins damit füttern! ;D Tipp: Nicht nass werden lassen, sonst verklebt der Zucker und außerdem ist nasses Pulver auch IT unbrauchbar!

06. Nicht zu vergessen, das Wissen darum, wie man mit so was umgeht. Und zwar IT und OT!

OT dürft ihr solche Waffen auf gar keinen Fall in der Öffentlichkeit tragen!

Bei Cons bitte vorher mit der Orga Rücksprache halten, ob diese Art von Waffen (und damit euer Charakterkonzept) überhaupt erwünscht sind! Wenn nicht, dann lasst die Dinger zu Hause oder bleibt selbst zu Hause.

IT solltet ihr wissen, wie man richtig nachlädt, denn darauf kommt es an. Ihr werdet feststellen, dass es lange braucht, bis eine solche Waffe geladen ist, weswegen man normalerweise nur einen Schuss abfeuert und dann den Säbel zieht oder wegrennt. Mehrere Waffen kann man zwar tragen, aber ich empfehle maximal zwei Knarren, da ihr sonst als Powergamer rüberkommt und das wollen wir ja genau vermeiden!

Wie lade ich also nach? [Hier wird das Nachladen als Situation im Kampf dargestellt. Wenn ihr in "Friedenszeiten" nachladet, fällt natürlich die Hektik weg und ihr könnt sorgfältiger arbeiten.]

Perkussions- und Steinschloss (am weitesten im Larp verbreitet):

01. Nachdem ihr vermutlich den bereits vorbereiteten Schuss abgefeuert habt fangt ihr mit dem Laden an (wenn ihr dazu überhaupt kommt, ansonsten bei Punkt **07** weiterlesen!). Das geht los mit dem Befüllen des Laufs mit Schwarzpulver, respektive schwarzem Zucker. Ihr solltet den Zucker allerdings nicht wirklich in den Lauf füllen, da er, wenn er bis hinten durchdringt, die Mechanik der Waffe behindern kann. Wenn euer Lauf allerdings abgeschlossen oder verstopft ist, könnt ihr gerne schütten. Wenn nicht, dann haltet einen Finger vor das Pulverhornloch, damit der Zucker nicht herauskommt.

Warum dann überhaupt Zucker respektive Schwarzpulver mit sich rumschleppen? Weil es nun mal zu einem schönen Spiel dazu gehört, deshalb!

Tipp: Bei Regen stellt euch irgendwo unter oder lasst das Nachladen sein, denn es geht nur in die Hose. Flucht lieber ordentlich laut über das beschissene Wetter!

02. Nun kommt die Kugel in den Lauf und wird danach **EIGENTLICH** mit einem Stück Leinenstoff festgestopft. Da dies aber bei Waffen, die die Kugel anschließend nicht rausschießen, (also allen Larpwaffen) nicht geht tut bitte nur so, als stopft ihr die Kugel und das Leinen in den Lauf!

03. Kugel und Leinen sind nun fiktiv im Lauf und müssen gestopft werden. Dazu dient der Stopfstab der Vorderladerwaffe. Er ist also unerlässlich zum Ausspielen.

04. Nun muss man noch ein Zündhütchen auf das Schloss setzen, damit die Waffe knallt! Dies ist ebenfalls unerlässlich, denn auch Waffen die nicht knallen, sollten als Fehlzündung ausgespielt werden. Ist mir schon oft mit meiner früheren Dekowaffe passiert und führte immer zu halsbrecherischen Fluchten vor dem fies grinsenden (eigentlichem) Opfer^^

05. Bei Steinschlosswaffen, welche die Zündhütchen nur als Knalleffekt nutzen, muss noch die Pfanne, also der Bereich, auf den der Steinschlosshammer trifft, mit ein wenig Schwarzpulver befüllt werden. Denkt daran, denn das macht das ganze noch mal langsamer und damit besser ausgespielt!

06. Nun heißt es den Hahn spannen, zielen und feuern!

07. Waffe wegstecken und in den Nahkampf gehen oder wegrennen.

Radschloss:

Die Schritte **01** bis **03**, die das Laden der Waffe betreffen, sind identisch.

04. Der Hahn mit dem Schwefelkies wird vom Pfannendeckel weggeklappt.

05. Der Schlüssel wird auf die Achse des Reibrades aufgesteckt. Dieser Schritt entfällt wenn der Schlüssel fest auf der Achse sitzt. Dann wird die Radfeder mit Hilfe des Schlüssels gespannt.

06. Auf den Pfannendeckel wird das Zündkraut gegeben.

07. Damit die Waffe fertig zum Feuern ist, wird der Hahn mit dem Schwefelkies auf den Pfannendeckel gelegt. Durch die Spannfeder bleibt der Hahn auf dem Pfannendeckel. Beim Betätigen des Abzuges dreht sich das Reibrad. Durch die Reibung des Rades mit dem Schwefelkies wird das Pulver in der Pfanne entzündet. Das Prinzip ist wie das von einen Gasfeuerzeug mit Reibrad.

08. Waffe wegstecken und in den Nahkampf gehen oder wegrennen.

Noch ein paar Tipps, die ihr wirklich beherzigen solltet:

01. Schießt bitte auf nicht auf den Kopf des Opfers (es sei denn es ist ein Zombie^^), denn das ist kein schönes Spiel. Besser ihr zielt auf Bauch, Brust oder meinetwegen auch die Genitalien. Bringt alles schönere Ergebnisse, als Kopftreffer, die im Prinzip nur tödlich enden können und damit bringt ihr das Opfer quasi in eine Zwangslage: Sterben oder ignorieren und beides ist kein gutes Spiel. Also lasst Kopfschüsse bleiben!

02. Haltet die Waffe grade und weit von euch gestreckt, denn die Dinger machen normalerweise **RICHTIG LAUT** *bumm*. Aus diesem Grund dürft ihr auch **NIEMALS** zu nah am Opfer feuern, denn dies kann die Trommelfelle arg in Mitleidenschaft ziehen! Für die Sicherheit seid ihr als Schütze selber verantwortlich! Also solltet ihr einen Minimalabstand von circa einem Meter berücksichtigen.

03. Die maximale Treffsicherheit liegt von Waffe zu Waffe anders. Ein Gewehr schießt viel weiter und trifft besser als eine Pistole, eine lange Pistole schießt genauer, als eine mit kurzem Lauf. Als Richtlinie für Pistolen gilt meiner Meinung nach ein Abstand von maximal 8-10 Metern. Ich empfehle eher näher an den Gegner ranzugehen, da es dann auch wahrscheinlicher ist, dass er/sie den Schuss auch als Treffer ausspielt. Bei einem Gewehr sind 10 Meter natürlich lachhaft, aber bedenkt, dass eurer Opfer sehen muss, dass ihr es mit einem Gewehr über eine größere Distanz beschießt!

04. Da ihr vermutlich keinen Trefferanzeiger wie ein Gummiband oder einen Softdart habt ist es unabdingbar, dass ihr die Aufmerksamkeit eures Opfers habt! Denn er/sie muss erstmal die Gelegenheit bekommen einen Treffer überhaupt wahrzunehmen, um ihn dann

ausspielen zu können. Von hinten jemanden erschießen geht also nur, wenn ihr dem Opfer vorher auf die Schulter tippt oder es anderweitig (z.B. durch Rufen) auf euch aufmerksam macht.

2.2 No-Go's (Seefahrer):

- Kleidung, die an Jack Sparrow angelehnt ist

- Kettenhemden sehen an „europäischen Seefahrern" absolut seltsam aus (und sind auch, wenn man den Alltag auf See bedenkt, wenig sinnvoll). Wenn unbedingt ein Kettenhemd zur restlichen Gewandung getragen werden soll, wäre es wünschenswert, dass das Gesamtbild stimmig ist.

- Mehrere Pistolen tragen. Die Pistolen sind zwar ein wichtiges Accessoire der Piratengewandung, eine wandelnde Waffenkammer wirkt jedoch in den meisten Fällen übertrieben (Powergaming). Ein Schwertkampf generiert wesentlich mehr Spiel für beide Seiten als Anlegen und abdrücken. Schöne Alternativen sind Kanonen, Entermesser, Spieße / Harpunen, Säbel, Rapiere, Äxte, Messer und Dolche.

- Wikinger / Piraten Schnürhemd +Biker-Lederhose und Trinkhorn

Versucht am besten eine Kombination dieser 3 Dinge zu vermeiden. Wikinger sind zwar ebenfalls ‚Piraten', dann sollte das Gesamtkonzept aber auch ‚Wikinger' sein und nicht aus Zusätzen von OT-Kleidung/ Bikerclub bestehen.

- Turnschuhe, Neonfarben, Polyester und Pannesamt, Karnevalskleidung etc. (Siehe Punkt 1.2)

2.3 Weiterführende Links:

www.larpwiki.de <-- Nützliches Wiki zum Thema Larp.

http://wiki.plamboeck.de/index.php?title=Seefahrer_im_Larp:Gemeinschafts-Portal <-- Wiki zum Thema Seefahrer im Larp.

http://www.klarzumentern.de/stylephilo.html <-- Style und Spiel Philosophie von Captain Blake.

www.drachenfest.info/forum <-- Forum des Drachenfestes mit einem internen Bereich für das

Blaue Lager. Dort findet ihr nützliche Informationen / Diskussionen zur Planung für das kommende Drachenfest sowie Ansprechpartner für eure Sorgen und Wünsche. Eine Mitbeteiligung wird gerne gesehen.

http://www.drachenfest.info/deinecommunity/lager-community-websites/das-blaue-lager/

Vorstellungseite des Blauen Lagers auf der Homepage des Drachenfestes.

3. Fremdrassen:

3.1 Allgemeines

Dieser Leitfaden ist nicht dazu gedacht eure persönliche Kreativität einzuschränken, sondern soll einen Eindruck vermitteln, von Dingen die nicht so gerne erwünscht sind oder gesehen werden wollen.

Wichtig bei der Darstellung einer Fremdrasse ist die Selbsteinschätzung. Kann ich die nötigen Mittel dafür einsetzen? Habe ich die Motivation die Darstellung konsequent durchzuziehen? Bin ich überhaupt fähig, körperlich eine Fremdrasse zu spielen? Ein Beispiel: Ein Zwerg ist nicht 1,80 cm groß, er ist grimmig und kein Kuschelbär. Es sollte natürlich jedem selbst überlassen sein, wie er seine Fremdrasse spielt. Aber die Folgenden Seiten werden ein paar nützliche Tipps enthalten, die man beachten sollte, wenn man sich der schwierigen Aufgabe stellt, eine Rasse (Elf, Zwerg, Ork etc.) zu spielen, die sich in Aussehen, Kultur, Verhalten vollkommen von uns Menschen unterscheidet.

3.2 Tipps und Tricks:

- IT-Recherche: Informiere dich über die Rasse, die du spielen möchtest. Welche Varianten (Wald-/Dunkel-/ Eis- Kristall- etc. Elf, // Warhammer-/HdR-/DSA- etc. Zwerg // HdR-/Warhammer/Warcraft-/ Roman- etc. Ork) gibt es?

-OT-Recherche: Kenne ich Leute, die mein Konzept bespielen? Wen kann ich fragen, wenn ich Hilfe brauche? Kann ich mich vielleicht sogar einer bestehenden Gruppe anschließen? Ist mein Konzept selten oder häufig, wie etabliert ist der Hintergrund meines Konzeptes im Con-Gefüge?

- Körperbau: Was muss ich bei der Darstellung an Voraussetzungen mitbringen (Körpergröße, Fitness etc.), an welchen Kostümteilen komme ich definitiv nicht vorbei (Bart, spitze Ohren, halb/ ¾ / Vollmaske)?

- Make-up: Wenn du ein Fremdwesen darstellst, dann gib dir Mühe! Farbig angemalte Menschen sind keine Fremdrassen. Egal wie gut man spielt, der gegenüber wird vordergründig immer den Unterschied sehen und deinem Spiel bewusst oder unbewusst die Ernsthaftigkeit absprechen. Wenn ihr Schminke benutzt, dann tut das mit aller Konsequenz. Also Hals und Ohren nicht vergessen.

3.3 No-Go's

- "Ich hab Spitze Ohren ™, ich bin eine Fremdrasse". Nein, bist du nicht. Ohren alleine reichen nicht. Gib dir bitte ein bisschen mehr Mühe.

- Siehe Punkt 1.2.

3.4 Weiterführende Links

Fremdrassendarstellung allgemein:

http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?CharakterTipps"[Hier Fremdrasse einsetzen]"

Bsp:

http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?CharakterTippsZwergenKrieger

http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?CharakterTippsGoblin

http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?CharakterTippsMischRassen

etc. etc.

Darstellungsleitfäden (Beispiele) :

Leitfaden Zwerge (Interessante Lektüre, Bezugsquellen, etc.)

http://larp-zwerge.de/wiki/index.php/Zwergenleitfaden

Leitfaden Elben(Vom Elbenlager. Enthält eine Menge brauchbare Informationen. An diese müsst ihr euch nicht stoisch halten, wir sind ja kein Elbenlager aber hilfreich sind sie. Super für Bezugsquellen):

http://www.elbenlager.de/fileadmin/elbenlager/inhalte/downloads/documents/spielerleitfaden_01.pdf

Leitfaden Orks (Sehr hilfreich was Darstellung, Kultur und Bezugsquellen angeht):

http://www.orklager.org/kerstin/leitfaden2.0beta.pdf

www.drachenfest.info/forum <-- Forum des Drachenfestes mit einem internen Bereich für das

Blaue Lager. Dort findet ihr nützliche Informationen / Diskussionen zur Planung für das kommende Drachenfest, sowie Ansprechpartner für eure Sorgen und Wünsche. Eine Mitbeteiligung wird gerne gesehen.

http://www.drachenfest.info/deinecommunity/lager-community-websites/das-blaue-lager/

Vorstellungseite des Blauen Lagers auf der Homepage des Drachenfestes.

4. Tierwesen

4.1 Allgemeines

Das Blaue Lager ist mittlerweile auch zum Sammelpunkt für viele Tierwesendarsteller (Piratten, Minotauren, Wolfswesen etc.) geworden und die Blaulageristen schätzen diese Vielfältigkeit und begrüßen jede Form von 'freiheitsverbundenem' Charakterkonzept. Die Darstellung eines Tierwesens erfordert jedoch einen wesentlich höheren Aufwand, als die Darstellung eines menschlichen Wesens, weswegen die Tierwesendarsteller die folgende Sammlung an Tipps und Tricks zusammengestellt haben um die, bisweilen stark in der Kritik stehende, Tierwesendarstellung zu verbessern und die Kritikern zu beweisen, dass Tierwesen eine Bereicherung für das Spiel darstellen, selbst wenn/erst recht wenn der gegenüber IT ein Problem mit Tierwesen hat. Solltest du also die Entscheidung getroffen haben, ein Tierwesen darstellen zu wollen, so lies die folgenden Seiten bitte mit bedacht. Es wird dir selbst und deinen Mit-Tierwesen sehr helfen, mehr akzeptiert zu werden. Die Entscheidung über gute und schlechte Tierwesendarstellung fällt für den Beobachter meist bereits auf 10 Meter Entfernung durch den ‚Look' des Tierwesens. Daraus folgt: Wenn dein ‚Aussehen' den potentiellen Gegen/Mitspieler bereits abschreckt, wirst du mit deinem

Charakterkonzept wenig bis kein gutes Spiel bekommen. Dabei braucht es nicht viel um optisch überzeugen zu können. Hinterfrag lieber zweimal, „warum will ich das machen“ und „warum will ich das so machen“. Eignet sich das Konzept, welches man spielen möchte, vielleicht sogar eher als Schamane mit dem entsprechenden Tier als Totem oder muss es definitiv ein (Halb-) Tierwesen sein. Häufig hilft das richtige Konzept schon dabei die Imagination zu vereinfachen und die Welt für uns alle ein wenig glaubhaft vielfältiger zu gestalten.

4.2 Tipps und Tricks:

- Stimmiges Konzept: Im Grunde genommen ist alles möglich, es muss vor allem gut konzeptioniert sein und dann mit ein wenig Sorgfalt und Liebe zum Detail umgesetzt werden. Gibt es bereits ausgearbeitet Fantasyhintergründe (Warhammer, Codex Alera,) in denen Tierwesen und ihre jeweilige Kultur vorkommen? Wenn nicht, wie ist die Kultur des Wesens, das ich darstellen möchte aufgebaut? Hier kann man sich gut auf die, durch fabeln zugewiesenen Charaktereigenschaften verschiedener Tiere beziehen: Eher Jäger/Krieger und Sammler (Bsp. Wölfe, Dachse, Widder etc.) Eher hinterhältig und geheimnisvoll (Bsp. Raben, Ratten, Schlangen, Füchse), eher grob und dickköpfig (Widder, Stier, etc.) oder mystisch und neugierig (Raben, Waschbären, Füchse etc.)

- Kontakt zu anderen TW-Darstellern: Es gibt viele gute Leute, von denen man sich was abgucken kann und viele Anleitungen und Hilfe.

4.3 No-Go’s

-Haarreif mit Ohren: Mal ernsthaft: Wozu soll das gut sein? Wenn eure Ohren nicht da sein sollen, wo sie sind, sollten die echten Ohren schon verdeckt sein, die Falschen entsprechend präpariert, um wie ein Teil des Kopfes auszusehen.

-ungeschminkte/unabgetarnte Körperstellen: Es sind die Kleinigkeiten, die die ‚suspension of disbelief’ also das ‚willentliche akzeptieren von Unrealistischem als realistisch’ zerstören. Achte bitte auf diese Kleinigkeiten.

-Unpassende Kleidung: Für Tierwesen gilt das Gleiche, wie für alle anderen Charaktere. Deine Kleidung sollte zu dem Charakter passen und bestenfalls die Kultur widerspiegeln, aus welcher dieser

stammt. OT Kleidung ist dabei genauso unpassend wie kulturell unpassende Kleidung, Bsp: Chinesische Kleidung an europäischen Charakteren.

- Siehe Punkt 1.2.

4.4 Brittas kleine Tierwesenkunde:

Wolfswesendarstellerin Britta hat sich auf ihre besondere Art Gedanken um die Darstellung von Tierwesen gemacht, weswegen hier noch einmal die künstlerische Zusammenfassung des Kapitels folgt:

4.4.1 Wähle das richtige Tier für dich!

Was passt zu meiner Figur? Welches Temperament habe ich? Welche Tiere kenne ich sehr gut? Was sind weitere Attribute des Charakters außer der Rasse? u.s.w.

4.4.2 Negativbeispiele:

4.4.2.1 Cats-Katze:

Ja, du bist niedlich. Ja, deine Figur passt zu der Rolle und du kannst toll schminken und Kostüm reicht locker an die von Cats heran. Und ja, ich bin mir sicher du beherrscht katzenhaftes Verhalten. Dennoch, häufig sieht man nur einen geschminkten Menschen.

4.4.2.2 Anime-Tierwesen:

Ja, du bist süß. Ja, Haut ist immer ein authentisches Kleidungsstück und Keira Knightley hat in Arthus auch bauchfrei getragen. Ja, du kannst mit Eyeliner und Kajal umgehen. Doch warum hat deine Rolle dann Tierohren und einen Tierschwanz?

Und ja, Kontaktlinsen sind schon mal ein echt guter Ansatz.

4.4.2.3 Latex-Flokati Monster:

Ja, du hast einen Fullsuit, doch warum muss der aus Flokati sein?

Geht nicht auch etwas mit Fellrichtung und Schnitt, das dich weniger wie einen laufenden Teppich aussehen lässt?

Warum sind Hände und Maske aus Latex? Und Fellstruktur und Farbe passen leider auch nicht zusammen. Schade.

Dumm auch, dass die Latexmaske nur einen Gesichtsausdruck hat...

Für einen NSC, okay... aber das soll doch hoffentlich kein Spielercharakter sein?

4.4.2.4 Faschingskostüm:

Ja, dein Kostüm bedeckt im Grunde deinen ganzen Körper. Doch es formt ihn kein Stück nach, du hast keine Maske. Der Bär aus der Bärenmarkewerbung sieht besser aus als du! Da hilft auch kein Gürtel oder noch so tolles Gebamsel um den Hals.

4.4.3 Halbmenschen (Satyr, Minotaurus, usw.):

4.4.3.2 Minimal Satyr:

Toll, du passt ganz gut optisch ins Konzept und hast befellte Beine mit Hufen. Ich find's super, dass du keine Fellhose und Springerstiefel genommen hast. Und Hörnchen und spitze Ohren hast du auch. Das istein echt guter Anfang.

4.4.3.3 Faun-Plus:

Irre, du hast Faunbeine, Hörner, Applikationen, vielleicht sogar Kontaktlinsen... und dazu auch noch Kleidung die eine Kultur widerspiegelt und plausibel wirkt. So stelle ich mir eine Fremdrasse vor.

4.4.3.4 Pan-Extreme:

Was soll ich sagen, ein Pan mit Maske, Händen ...

Bsp: Sander!

http://larper.ning.com/photo/ein-pan?context=latest

4.4.4 Tiermenschen/Tierwesen:

4.4.4.1 Maske & humanoide Form!

„Nur“ eine Maske und ein humanoider Körper funktionieren auch

Super, wenn sonstige freie Stellen abgetarnt sind und die Kleidung

stylisch schreit „Ich bin kein Mensch!“

4.4.4.2 Halfsuit Tierwesen:

Maske (Idealerweise mit beweglichem Kiefer), Hände und z.B. Beine und Schwanz und der Rest ist durch stilmäßig passende Kleidung verdeckt. Wow!

4.4.4.3 Fullsuit Tierwesen:

Maske (idealerweise mit beweglichem Kiefer), Fullsuit mit Pads... Typgerechte Kleidung und Accessoires.

4.4.4.4 Fullsuit Tierwesen Advanced:

Tierwesen, idealerweise noch mit Animatronics und Stelzen...

Entweder du arbeitest beim Film oder du hast zu viel Zeit und Geld und/oder beides...

4.5 Weiterführende Links:

Brittas Tierwesenleitfaden:

http://poisonmilow.deviantart.com/gallery/?catpath=/#/d3df039

Larp-Wiki zu Tierwesen:

http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?CharakterTippsTierwesen

Bauanleitungen für Tierwesendarsteller:

Hunde/Wolfsbeine (Digitigrade Legs):

http://www.matrices.net/digitigrade.asp

http://www.instructables.com/id/Faun-Satyr-Costumes-for-Two/step4/Making-the-Hooves-Leg-Extensions/

http://www.youtube.com/watch?v=vRMIc-lPp_8

Maske:

http://www.wonderhowto.com/how-to-make-fursuit-mask-head-base-using-foam-241424/

http://www.instructables.com/id/realistic-werewolf-costume/

www.drachenfest.info/forum <-- Forum des Drachenfestes mit einem internen Bereich für das Blaue Lager. Dort findet ihr nützliche Informationen / Diskussionen zur Planung für das kommende Drachenfest, sowie Ansprechpartner für eure Sorgen und Wünsche. Eine Mitbeteiligung wird gerne gesehen.

http://www.drachenfest.info/deinecommunity/lager-community-websites/das-blaue-lager/

Vorstellungseite des Blauen Lagers auf der Homepage des Drachenfestes.

V. Das Blaue Lager braucht dich!

Solltest du für 2012 oder aber auch schon für 2013 gewillt sein, das Blaue Lager durch deine aktive Mitarbeit IT und/oder OT zu unterstützen findest du hier aufgelistet alle Projekte, die das Blaue Lager bisher plant und die jeweiligen Ansprechpartner, an die du dich wenden kannst:

OT-Organisation 2012

-Hafenmeisterei: Don Arktos

-Spendenkasse Blaues Lager: Vincenca Verani

-Blaue Vorcon: Luzyferia Longnail

-Tor-Bau: Don Arktos

-Auf- und Abbauleitung: Vincenca Verani, Luzyferia Longnail, Yseult de Bellamy

-Lagerplatzverwaltung: Luzyferia Longnail

-Beleuchtung: Luzyferia Longnail

-SL: Mike Vogt

IT-Organisation 2012

-Lagerwachen/Bannerwachen/Nachtwachen Ansprechpartner: Hafenmeisterei, Jonah Wedgewood, Diego De la Cruz

-Organisation der „Freien“ Blau-Lageristen: Fionn

-Regelung zur IT/OT Betrunkenheit Ansprechpartner: Der Blaue Avatar

-Heilerorganisation Ansprechpartner: Waldquelle

-Zirkel der Freiheit: Peipei

-Heeresführung: La Hire

-Sturmflut Ansprechpartner: Dick Hardlong

-Hammerhai: Heinrich Büttner

-Alchemisten: Ape Algenhaar

-Lagertaverne "Durstiger Dolch" Ansprechpartner: Der Durstige Dolch

-Fife and Drums: La Hire

Blau-Lager Manifest 2012

Das Blaue Lager dankt folgenden Personen für ihre Mitarbeit am Blau-Lager Manifest:

Der Blaue Avatar, Diego de la Cruz, Vincenca Verani, Poison (Britta), Ikit Scherbenzahn, Garathor, Jonah Wedgewood, La Hire, Don Arktos, Yseult de Bellamy, Fiete Pettersen, Luzyferia Longnail, Asleif Eiriksson, Jaddar o´Chatta, Durandal, Rodrigo De Castellano, Mike (Blaues-Lager-SL) sowie dem OHL, dem Elbenlager und dem Zwergenviertel für ihre Leitfäden die eine große Inspiration waren.