

die Katakomben



Tavernen in der eigenen Verantwortung und solltet dann entsprechende medizinische Hilfe aufsuchen. Am Eingangsbereich sind wir aber natürlich auch für Dich ansprechbar und haben hier auch Pflaster und Verbandsmaterial.

ZEICHEN FÜR: „ICH BIN NICHT IM SPIEL UND DAHER NICHT ANSPIELBAR“

Wenn Du anzeigen möchtest, dass Du gerade nicht im Spiel bist, kreuze für die anderen deutlich sichtbar die Arme vor der Brust. Das Kreuzen der Arme ist für die Umstehenden das Zeichen, dass sie Dich schlichtweg ignorieren und Dein Charakter im Spiel nicht existent ist. Hierdurch ist es auch möglich, sich aus Spielsituation heraus zu ziehen, wenn der Spieler z.B. reale Ängste oder gesundheitliche Probleme hat, ihn eine Spielsituation überfordert oder wenn ihn eventuell auch das Spielangebot eines Mitspielers zu sehr einschränkt (auch spielerischer Konflikt kann mitunter sehr heftig sein und niemand ist verpflichtet, das Spiel seines Gegenüber um jeden Preis durchzuhalten).

Das Kreuzen der Arme sollte aber keinesfalls dazu genutzt werden, um den Charakter vor unliebsamen Situationen zu schützen. Bedenke hier nämlich immer: „So wie man es in den Wald hinein ruft, so schallt es auch hinaus“. Wenn Du also jemanden provoziert hast, dann kann es eben auch sein, dass der Charakter entsprechend reagiert. In solchen Fällen wende Dich besser kurz an eine Spielleitung, um die Spielsituation aufzulösen.

Hinterfrage, was Du isst oder trinkst und was Dir auch von anderen Spielern angeboten wird (Stichwort: Allergien). Gib anderen Spielern nicht einfach Heiltränke oder ähnliches, sie könnten allergisch gegen Inhaltsstoffe sein und im Eifer des Spiels vergisst man dies schnell.

Snacks und Getränke von der Orga erhältst Du nur an der Theke im großen Schankraum.

Auch bei aller stattfindenden „Immersion“ (also dem Eintauchen in die Fantasywelt) gilt: Du bist immer für Dich und Deine Sicherheit verantwortlich und nicht in einer „abgesicherten Blase“, in der Dir nichts passieren kann. Den gesun-

den Menschenverstand und eine gewisse Vorsicht sollte man auch im Spiel immer walten lassen. Achte daher bitte z.B. auch auf Deine Wertsachen. Und natürlich muss man sich auch im LARP nicht belästigen, beleidigen oder gefährden lassen. Sprich in diesem Fall sofort eine Spielleitung an.

COMMUNITY – GEMEINSCHAFT KANN NUR FUNKTIONIEREN, WENN ALLE MITHELFFEN

LARPs werden von LARPern für LARPer gemacht. Deswegen sind sie im Gegensatz zu jeder ähnlichen Veranstaltung auch so günstig. Es ist toll, wenn auch mal mitgeholfen wird und Du kannst Deine Orga (LARP-Veranstalter) mit einigen Dingen ganz leicht unterstützen:

- Bitte achte auf Sauberkeit im Schankraum, den Toiletten und dem Gelände (im Schankraum gibt es z.B. Mülleimer, in die Abfall und Essenreste entsorgt werden können).
- Müll und Zigarettenstummel gehören in einen Mülleimer und nicht auf den Boden (es gibt auch praktische Taschenaschenbecher, damit man seinen Ascher immer dabei hat).
- Wenn Dir doch etwas auf den Boden gefallen ist oder Du etwas verschüttet hast, dann entferne es doch bitte oder sag uns zumindest Bescheid (vor allem gerade dann, wenn Dir etwas kaputt gegangen ist und das eine Gefahr für andere darstellt oder Du etwas kaputt gemacht hast).
- Eigene Getränke sind nicht erlaubt (und falls Du doch etwas mitgebracht hast, dann hab zumindest soviel Anstand und nimm die leere Flasche wenigstens wieder mit).
- Betrink Dich nicht und kenne Dein Limit. Achte auf Deine Mitspieler und begegne ihnen mit Respekt, Rücksicht und Freundlichkeit.
- Bitte vermeide unnötigen Lärm. Lautes Spiel ist kein besseres Spiel. Unterlass vor allem nachts Schreien und Kreischen, denn wir befinden uns in einem öffentlichen Park und möchten nicht, dass Anwohner denken, es handele sich um ein reales Verbrechen.

KATAKOMBEN REGELN

die Katakomben Die größte An-Time-LARP-Taverne



☎ 02236 33 16 569 (10-18 Uhr)
☎ 0163 6994 222
✉ info@die-katakomben.de
🏠 www.die-katakomben.de
📘 www.facebook.com/Twilight_LARP
🐦 twitter.com/Twilight_LARP

ROLLENSPIEL – WIR SIND HIER, UM ZU LARPEN!

Durch konsequentes Charakterspiel förderst Du, dass sich eine gemeinsame Geschichte und eine vielschichtige Spielwelt entwickeln.

Dein Charakter (also die Rolle, die du spielst) ist in dieser Welt sozusagen immer auch der „NSC“ des anderen und dadurch wird das gemeinsame Spiel in den Katakomben zu einem „lebendigen“ Setting, in dem man einen typischen Abend in einer Fantasy-Taverne erleben kann.

Dies bedeutet: Nicht nur konsumieren, sondern agieren! Denk daran, Dein Charakter mit seinen Fähigkeiten, Motivationen und Handlungen gibt Deinen Mitspielern die Möglichkeit, mit Dir in Kontakt zu treten und zu spielen.

Bemüh Dich, im Spiel zu bleiben bzw. immer wieder ins Spiel zurück zu finden. Sicherlich gibt es Momente, die im Out-time (also wenn man nicht im Spiel ist, „IT“ oder „In-time“ heißt es, wenn man gerade seine Rolle spielt) stattfinden, z.B. auf Toilette gehen, an der Theke anstehen, rauchen etc. und die eben mit Deinem Charakter nichts zu tun haben. Die Katakomben sind nämlich auch einer der größten Szene-Treffpunkte, so dass hier gute Bekannte begrüßt und getroffen werden oder man auch mal Fragen und Tips austauscht. Versuche aber, diese Momente möglichst kurz zu halten. Agiere dann unauffällig, um nicht alle anderen, die gerne larpfen möchten und in ihrer Rolle bleiben wollen, zu stören. Handle bitte mit Rücksicht, Respekt und Wohlwollen Deinen Mitspielern gegenüber.

Spezielle Charakterfähigkeiten sollten immer ein Regelsystem als Grundlage haben. Wir spielen nach Dragon-System. Regeln sorgen für ein faires Spiel und so sollten Fähigkeiten, die Spielveränderungen für andere nach sich ziehen, immer auf einem Regelsystem basieren und dadurch gefasst sein. Dies betrifft z.B. magische Sprüche, Alchemie, Heilung, Regeneration, Kämpferschutz, Spuren lesen etc.

Solltest Du hier unsicher sein, sprich einfach eine Spiellei-

ter an. Generell sind Spielleitungen wie eine Art „Schiedsrichter“, sie haben das letzte Wort und entscheiden in wichtigen Spielsituationen oder über Spielabläufe im Setting (z.B. ob etwas magisch ist oder nicht, ob Gegenstände ins Spiel gebracht werden dürfen. Und auch wenn ein Charakter getötet werden soll, muss dies zuvor bei der Spielleitung angemeldet werden).

Wenn Dir Spielhandlungen oder Charakterfähigkeiten von anderen Spielern seltsam vorkommen, hilft Dir eine Spielleitung gerne weiter. Wir klären dies dann auch gerne mit der jeweiligen Person. An dieser Stelle auch kurz der Hinweis: Du bist nicht gezwungen, jedes Spiel Deiner Mitspieler anzunehmen, denn es kann durchaus sein, dass dessen Fähigkeiten, Zauber, Waffen o.ä. auch mit keiner Spielleitung abgesprochen sind. Im Zweifelsfall hilft es immer, kurz bei der Spielleitung nachzufragen, ob es hier alles seine Richtigkeit hat. Aber auch bei Spielangeboten, die du unangenehm findest, kannst Du die Arme kreuzen und klar machen, dass das Spiel für Dich beendet ist. Dies sollte natürlich nicht dazu dienen, in der Rolle inkonsequent handeln zu können.

Charakterspiel mit gespielter (!) aggressiven, betrunkenen oder beleidigendem Auftreten sollte immer mit entsprechender Rücksicht dargestellt und besonders viel Aufmerksamkeit auf Wortwahl und Auftreten gelegt werden. Du allein trägst die Verantwortung dafür, dass Dein Gegenüber auch merkt, dass es sich in diesem Moment um Rollenspiel handelt und sich dahinter kein persönlicher Angriff verbirgt. Sexismus, Rassismus und Gewaltverherrlichung haben im Rollenspiel nichts verloren.

Bei Problemfällen und Streitigkeiten hilft Dir immer eine Spielleitung und Du kannst uns natürlich gerne auch bei organisatorischen Problemen ansprechen.

KÄMPFE - DU BIST FÜR DIE SICHERHEIT DEINES KAMPF VERANTWORTLICH

Aus diesem Grund ist folgendes Grundvoraussetzung für einen Kampf:

- Deine Ausrüstung und Deine Waffen entsprechen den gängigen Sicherheitsstandards und gefährden weder Dich noch andere.
- Pfeile müssen vor jedem Schuss noch einmal geprüft werden.
- Du kannst mit Deiner Waffe umgehen und sie entsprechend kontrolliert führen.
- Du darfst mit Deiner Waffe nicht zustechen.
- Treffer gegen Kopf und Weichteile sind tabu. Sollte dies doch einmal unbeabsichtigt passieren, wird der Kampf sofort unterbrochen und man klärt zunächst, ob etwas passiert ist, bevor weiter gekämpft wird.
- Schläge müssen immer abgebremst werden.
- Wenn Du mitkämpfen möchtest, solltest Du auch darauf achten, Dich z.B. mit Handschuhen und Rüstung zu schützen. Hier gibt es sicherlich passende Ausrüstung für jeden Charaktertyp und wenn nicht, dann sollte man überlegen, ob es zum eigenen Charakterkonzept überhaupt passt, dass man kämpft.
- Chargen, Körperkontakt, Rangeln oder Prügeln ist ebenso untersagt.

LEBENS-PUNKTE / CHARAKTERTOD

Wir finden, dass zu einem LARP auch die Möglichkeit gehört, dass Charaktere sterben. Nur so bleibt das Spiel spannend und viele unschlüssige und inkonsequente Spiel-Situationen werden so vermieden. Ein Charakter wird umso realistischer gespielt, wenn der Spieler weiß, dass Handlungen auch (tödliche) Auswirkungen haben können.

Man sollte sich gleichzeitig aber auch immer fragen, wie man es selbst finden würde, wenn der eigene Charakter einfach wegen einer Nichtigkeit umgebracht wird. Oft gibt es andere Möglichkeiten, im Spiel auf Situationen oder Provokationen zu reagieren. Jemanden umzubringen, nur weil man schräg angeschaut wird, macht den Charakter eher zu einem Psychopathen und dann würden sicherlich auch ganz schnell andere Charaktere, eine solche Rolle aus dem Weg schaffen...

Ein Charaktertod ist immer endgültig und generiert daher kein weiterführendes Spiel. Im LARP geht es aber genau um

dieses Spiel miteinander. Daher ist ein Charaktertod so selten und kommt oft auch nur in Absprache mit der Spielleitung in bestimmten Situationen vor.

Todesstöße müssen also angesagt werden und sind im Vorfeld bei der Spielleitung anzumelden. Alle anderen Angriffe (außer gezielten, angesagten Todesstößen) sind als schwere Verletzung zu werten. Der Charakter kann daran auch nach zehn Minuten verbluten, sofern ihm nicht geholfen wird.

Ein Charakter hat 3 LP (Lebenspunkte). Hier werden beim Kampf zusätzliche Punkte abhängig von Rüstung und besonderen Fähigkeiten (z.B. Kämpferschutz, magische Rüstung etc.) hinzu addiert. Ein ungerüsteter und auch ansonsten nicht geschützter Charakter wird also bewusstlos, wenn er 3 Mal mit einer Waffe und/oder Zauber getroffen wird (die Körperstelle ist hierbei unbedeutend).

Ein Charakter ohne die Fähigkeit „Regeneration“, verblutet nach 10 Minuten, wenn ihm nicht vorher geholfen wird. Ein Charakter kann in der Regel geheilt werden (z.B. von einem Heiler, durch Heiltränke und Magie etc.) Danach ist er allerdings immer noch für mindestens 15 Minuten stark geschwächt und wird sich sicherlich aus Spielsituationen heraushalten, die ihn körperlich fordern.

SICHERHEIT – GESUNDER MENSCHENVERSTAND, VERANTWORTUNG UND RÜCKSICHTNAHME

„STOP“ BEFEHL:

Das Wort „Stop“ unterbricht sofort das Spiel für alle Beteiligten. Der Stop-Befehl dient dazu, gefährliche Situationen (z.B. eine reale Verletzung im Kampf, herannahende Gefahr für Leib und Leben des Spielers etc.) sofort zu entschärfen. Erst wenn die Situation geklärt ist, wird der Stop-Befehl von der Spielleitung wieder aufgehoben, und das Spiel geht weiter.

Im Spiel ist es wichtig, zwischen dem Ruf nach einem Heiler (für Charakter) und Sanitäter (für Spieler mit realer Verletzung) zu unterscheiden. Bei einer Verletzung seid ihr auf