

ES GEHT LOS...

Anbei findest Du (sofern Du sie nicht schon separat bekommen hast oder in kürze bekommen wirst)

- Deine Rolle (Wenn wir es nicht festgelegt haben, kannst Du Dir den Glauben Deiner Figur (Avanar/Charon/Janul/Rehar oder gar Okmar) selbst aussuchen. Natürlich auch wie gläubig Du Deine Figur spielen willst. Bitte denk daran, dass nur die wenigsten über Trank-, Kräuter- und Heilkunde oder gar Magie verfügen. Wenn da nichts explizit in Deiner Figurenbeschreibung steht und Du das aber unbedingt können möchtest, dann sprich uns noch mal an. Und zwar vorher.
- Wegbeschreibung
- Informationen zu Neuandorien.
- Verschiedene Übersichten. Du musst nicht alle Personen auswendig kennen, die Übersichten sind mehr zum Nachsehen gedacht. Achtung, in mancher Übersicht verbergen sich Teile Deiner Figurenziele, wirf also auf jeden Fall noch einen Blick hinein. In Deiner Rolle sollte stehen, welche Übersichten Du erhalten haben solltest.

Generell gilt:

Mit Deiner Figur sind zum Teil einige schwere Aufgaben verknüpft, manche kennst Du schon, andere werden sich im Spiel ergeben. Manche davon mögen Dir als unlösbar schwer erscheinen. „Entspann Dich“ gilt auch in diesem Fall. Dann lassen sich auch die größten Probleme packen. Und letzten Endes kommt es ja nicht darauf an, ob Deine Figur erfolgreich in allen Belangen ist, sondern dass Du Spaß daran hast, es zu versuchen.

Die SL ist Dein Freund.

Wenn wo was klemmt oder Du Fragen/Probleme hast, dann frag uns. Auch wenn Du etwas Supergeniales planst, freuen wir uns, darüber Bescheid zu wissen.

Geld mitnehmen

Bitte dank daran 10€ Zimmerpfand passend und den Überweisungsbeleg (sowie Deinen Conbeitrag, wenn Du noch nicht bezahlt hast) mitzunehmen.

SL erreichen:

Felix 0043 / 662 / 625829 oder mobil 043 / 699 / 10612743

DER EINSTIEG

Um Dir den Einstieg ins Spiel ein wenig zu erleichtern und vielleicht (wieder) ein Gespür für Neuandorien zu vermitteln, haben wir Dir diese Seiten zusammengestellt. Neben den Regeln (nicht wirklich viele) enthält es auch generelle Informationen über das Spiel und unsere Philosophie. Aber keine Angst, das ist nix was man auswendig lernen müsste. Wenn man es einmal durchgelesen hat, sollte das an sich reichen. Manchmal sind Tipps mit dabei (Bezugsquellen o.ä.), manchmal auch Bitten. Gerade diese wären uns wichtig. Bitten sind immer folgendermaßen hervorgehoben:

Bitte:

Die Texte im Grauen Rahmen aufmerksam lesen!

NEUANDORIEN - LAND IM WANDEL

RTFM (übersetzt etwa: Lies die fabelhafte Anleitung). Etwas Ähnliches gilt auch hier. Lies die aktuelle Version des „Players Guide Neuandorien“ durch. Nicht von vorne bis hinten, sondern die Übersicht in Kapitel 2. Und zwar (oder erst recht) auch, wenn Du schon einmal bei einem Spiel dabei warst. Neuandorien ist als Ganzes immer im Wandel und Du könntest schnell eine Entwicklung verpassen, die Deine Figur eigentlich wissen sollte. Dann kannst Du nach Lust und Laune hin und herlesen und Dein Wissen in den Bereichen vertiefen, die für Deine Figur relevant sind. Natürlich macht es Sinn, mal das ein oder andere nicht zu lesen, sondern sich zu erspielen. Wir halten Dich für klug genug, den Unterschied rauszufinden. Um Dein Geschichtswissen aufzufrischen kannst und solltest Du in den alten Zeitungen auf www.deloslive.de nachblättern.

FAHNEN SIND WILLKOMMEN!

Die Dekoration macht aus dem alten Haus erst einen Gutshof und aus dem leeren Raum einen Tempel. Natürlich versuchen wir unser Möglichstes, aber irgendwann ist einfach der Fundus erschöpft. Da Du ja pfleglich mit den Spielgegenständen umgehen wirst, ist es für Dich sicher auch kein Problem, ebenfalls etwas aus Deinem Fundus zum Spiel mitzubringen.

Bitte:

Wir haben zwar schon einiges an Dekorationsgegenständen, aber jeder Wimpel mehr ist ein Gewinn. Wenn Du in Deinem Auto noch Platz hast und bei Dir noch so einiges an Dekomaterial rumsteht, das Du für Neuandorien als passend empfindest, dann nimm es bitte mit. Es hilft das Spiel für alle schöner zu machen.

DIE MODE

Neuandorien hat eine große Bandbreite an Gewandungen, vom Fell der Falken über die einfache Gewandung des Volkes und die (Fantasy-) Roben der Priester und Magier bis hin zu den ausschweifenden Kleidern des 17. Jahrhunderts. Aber keine neonfarbenen Adidas-Hosen und Metaller T-Shirts. Tipps für Gewandung und Zubehör findet man im Players Guide. Manchmal kann Dir auch die SL etwas leihen. Aber es lohnt sich, sich etwas Festes zuzulegen. Wer das nicht will, dem seien Kostümverleihe ans Herz gelegt. Dort kann man sich meist komplett Outfits leihen. (Ich persönlich habe gute Erfahrungen mit dem Kostümverleih Breuer in München gemacht. Der ist in der Hohenzollernstraße 22a, Tel: 089-399965. Die Kosten liegen dabei ab 35 EUR für alle vier Tage - je nachdem was und wie ausgefallen, kann es natürlich auch mehr werden)

FORTSCHRITT UND RÜCKSCHRITT

Die Technik ist eine Sache für sich, denn zum einen spielen wir ja Fantasy und zum anderen auch wieder nicht. Natürlich haben manche Locations elektrisches Licht, trotzdem verwenden wir gerne Stalllaternen und Fackeln. Ergo hat's keine Taschenlampen, wohl aber Lichtzauber oder ein magisches Artefakt mit Leuchtkraft. Wir haben keine Dampfmaschinen oder Fluggeräte, wohl aber ein mechanisches Weltentor, es gibt zwar ein explosives Pulver aber keine Faustfeuerwaffen, es gibt Magie aber keine Überwesen, es gibt Menschen und Falken aber kaum Orks und Elfen und so fort. Ähnlich verhält es auch mit der geistigen Einstellung im Spiel: Sklaverei von Falken wird allgemein akzeptiert, eine Hinrichtung ist etwas grausiges und dennoch gerne gesehenes Spektakel. Ähnliche Mischungen von moderner Denkweise (Heliozentrisches Weltbild) und völlig überzeichneter Antiquiertheit machen den Reiz der Welt aus. Mit der Zeit bekommst Du ein Gefühl dafür, im Zweifel kannst Du ja die SL fragen.

UNTERGEBEN UND GEFANGENE

Niemand ist gerne für längere Zeit aus dem Spiel. Andererseits ergeben sich oft Situationen, die es eigentlich erfordern, einen Gefangenen wegzusperren oder eine Leibwache stundenlang vor der Tür stehen zu lassen. Vermeide das wenn möglich. In solchen Situationen ist es ratsam, die Wache lieber im Zimmer zu haben oder den Gefangenen (wenn er nicht gerade ein bekannter Halunke ist) gegen Ehrenwort auf freien Fuß zu setzen. Sei lieber ein bisschen zu naiv als zu paranoid und bedenke immer, dass hinter einer Rolle auch ein Mitspieler steckt. Natürlich alles mit Maß und Ziel. Ähnliches gilt auch für die hohen Herrschaften, die gern ihre Bediensteten schleifen. Ein nettes Wort hie und da und ein Auftrag, bei dem Dein

Diener selber aktiv werden kann, wirkt Wunder. Denn erst eine gute und motivierte Dienerschaft macht aus dem Hochstapler im Samtgewand einen echten Adligen.

DIE REGELN & ALLGEMEINE TIPPS

Wir spielen nach DuKannstWasDu(Darstellen)Kannst und einer ordentlichen Portion gesundem Menschenverstand. Daneben noch ein paar Erklärungen zu Sachen wie Giften, Magie, Schusswaffen und anderen Späßen...

DKWD(D)K

Eine einfache Regel mit weit reichenden Konsequenzen. Grundsätzlich gilt diese Regel als Leitsatz und oberste Direktive für unser Spiel. Jeder Spieler ist in gewissem Sinne Schiedsrichter und SL für sich und seine Mitspieler. Das heißt, in vielen Fällen entscheidet er, ob etwas funktioniert oder nicht. Dabei kommt es in erster Linie auf schöne Darstellung an. Grundsätzlich gilt aber das Glaubensprinzip: wenn mein Mitspieler etwas zaubert, glaube ich ihm, dass er diesen Zauber auch benutzen darf. Wenn mein Gegner nach dem 15. Treffer auf die linke Zeigezehe immer noch steht, glaube ich ihm, dass er aus gutem Grund noch steht. Auf gar keinen Fall wird irgendeine Aktion unterbrochen, um eine Regeldiskussion zu führen. Bei Fragen kann man sich nachher an die SL wenden. Es gilt damit aber auch die Beschränkung, dass Ihr nur spielen könnt, was Ihr darstellen könnt.

EINE PORTION GESUNDER MENSCHENVERSTAND...

...ist eigentlich alles. Denke über die Konsequenzen Deiner Aktionen nach. Bringe niemanden in reale Gefahr und mache nichts mutwillig kaputt. Überlege, wie eine Spielszene auf mögliche unbeteiligte Beobachter wirken kann (Wir spielen in einem alten Pfarrhof direkt neben der Ortskirche. Man kann laute Gespräche beim Brunnen gut durch den Ort hören, also da nachts besser leise sein und das Spiel ins Haus oder dahinter verlagern) und respektiere alle Mitspieler und Passanten.

DAS "IM ZWEIFEL GEGEN MICH" CREDO

Wenn ein Spieler etwas unternimmt, was schädliche Konsequenzen für die eigene Figur haben könnte (Na ja, das soll auf einem Larp schon vorkommen) und ein Zweifel besteht, ob es funktioniert, dann ist es ratsam, die Situation zu meinen Ungunsten auszulegen. So vermeidet man ganz einfach lästige Diskussionen. Es gibt wenig, was alberner ist als zwei Erwachsene, die sich streiten: "Ich habe Dich getroffen" – "Nein hast Du gar nicht, Du hast vorbei geschlagen" – "Hab ich gar nicht und Du hast doofe Ohren" Wenn man das zusammen mit seinem gesunden Menschenverstand auch im Kampf beherzigt, ist eigentlich schon fast alles gesagt. Sicherheitshalber wollen wir dennoch ein paar Worte über das Thema verlieren:

DER BEWAFFNETE KONFLIKT

Leben und Sterben sind Themen, die durchaus Spielrelevanz haben. Viele Systeme arbeiten mit Punkten, auf die wir gänzlich verzichten. Keine Trefferpunkte oder -zonen. Kein "2 Heilig" oder "5 Direkt"... Bei uns ist alles direkt, mehr oder weniger. Eine Verwundung soll so ausgespielt werden wie eine entsprechende reale Verletzung.

Beispiel: Jemand sticht mich mit einem Latexmesser – Folge: Ich habe eine hässliche, blutende und darüber hinaus mehr als schmerzhafte Wunde. Ergo krümme ich mich auf dem Boden, halte die Wunde und bringe den Schmerz eindrucksvoll zum Ausdruck – röchel...

Schusswaffen

Wir verwenden so genannte Sicherheitspfeile. Dass damit nicht auf den Kopf oder die Weichteile gezielt wird, ist klar. Langbogen und große Armbrüste durchschlagen im allgemeinen Rüstung. Platte wird von diesen Schusswaffen nicht durchschlagen, weh tut es aber trotzdem (ähnlich einem ordentlichen Schwerthieb). Kleine Schusswaffen durchschlagen keine Rüstung, schmerzen aber ebenso. Auch hier entscheidet der Getroffene wie stark der Schmerz ist.

Gift

Gifte können sehr unterschiedlich sein und müssen zumeist im Spiel besorgt oder hergestellt werden. Meist dient uns hierzu ein Pulver, was ganz und gar ungefährlich ist, aber auf der Zunge Farbrückstände hinterlässt. So ist schnell klar, wer das Gift denn wirklich abbekommen hat. Die Wirkung des Giftes wird dann dem Opfer mitgeteilt, selten ist es sofort tödlich. Bei alchemistischen Tränken ist es sinnvoll, eine Wirkung auf die Innenseite des Flaschenetikettes zu schreiben, damit der Anwender weiß, was er wirklich getrunken hat. Jedes Gift benötigt lange um

zu wirken, daher genügt es, die Wirkung dem Opfer oder der SL nachher mitzuteilen.

Stumpfe Gegenstände

Kann alles sein, vom Ziegelstein bis hin zum Kerzenleuchter. Hier ist wieder gesunder Menschenverstand gefragt. Natürlich darf nur mit entsprechenden Latexgegenständen wirklich zugeschlagen werden. Alles andere ist aufgrund der Verletzungsgefahr tabu. Jemanden zu erschlagen ist aber meist gar nicht so leicht wie's manchmal in den Filmen ausschaut, da muss manchmal schon mehrmals geschlagen werden, wenn's sicher sein soll.

Messer und ähnliches

Der Klassiker und noch dazu eine der gefährlichsten Mordwaffen. Eine Stichverletzung in den Bauchraum ist zwar meist nicht sofort tödlich, doch die entstehenden inneren Verletzungen führen ohne sofortige Versorgung meist unausweichlich zum Tod durch Verbluten (das meiste Blut tritt hierbei im Inneren des Körpers aus, nicht nach außen). Bei großen Schnittverletzungen ist die Blutung zwar leichter zu stoppen, ein Kehlschnitt ist aber dennoch, wenn er nicht sofort versorgt wird, eine fatale Angelegenheit. Wo und wie man so einen gemeinen Schnitt anwenden darf, wissen aber die wenigsten im Spiel.

Wichtig beim Messer als Mordwaffe: Stechen bitte nur mit kernlosen Messern. Zugelassen sind auf unserem Con: Die aus dem Larp bekannten Latexwaffen, sowie weiche Voll-latex-Messer. Bei letzteren bitte vorher die SL fragen, ob die Waffe zugelassen ist!

Erwürgen und Erdrosseln

Klar wäre das eine Möglichkeit. Aber da sie OT zu gefährlich ist und viele Personen ein Problem damit haben, wenn ihnen an den Hals gefasst wird, bitten wir inständig, von dieser Methode Abstand zu nehmen. Wenn es dennoch sein muss, dann lege Deine Hände auf die Schultern des Opfers und sage ihm, dass Du ihm/ihr den Hals zudrückst... Nicht schön, geht sicherlich anders schöner!

Bitte:

Wir machen keine Prügelorgie in der sich gegenseitig verdroschen wird. Sei vorsichtig und deutet die Schläge lieber an, bevor Du Dein Gegenüber wirklich niederschlägst.

IST MORD DER EINZIGE WEG?

Überlege Dir wirklich, ob der Mord das einzige Mittel ist, Deine Ziele zu erreichen. Denn zum einen erregt ein Mordfall wesentlich mehr Aufmerksamkeit als man in den drei Tagen des Spiels darstellen kann. Geschweige denn im örtlichen Rahmen des Spiels, denn uns als Spielleitung sind gewisse Grenzen gesetzt. Dafür hast Du aber andere Möglichkeiten, um jemanden loszuwerden. Diskreditiere Dein Opfer und raube ihm seine Glaubwürdigkeit (und das geht schnell in der neuandorianischen Gesellschaft) oder erpresse Dein Opfer. Und ja, fast jeder hat Dreck am Stecken. Wir sind schließlich in Neuandorien. Man muss nur fest genug suchen. Und wer nix hat, dem kann man locker was anhängen. Manchmal genügt es auch, Dein Opfer glauben zu lassen, Du könntest jederzeit an ihn heran. Auf die eine oder andere Art.

Bitte:

Nimm Dir bitte Ersatzgewandung mit. Natürlich kannst Du nicht wissen, was geschehen wird, aber es hilft doch, ein wenig vorbereitet zu sein. Die Ersatzgewandung sollte sich deutlich von dem Kostüm Deiner Figur unterscheiden

Was, Du willst immer noch ein meuchelnder Schurke sein? Okay. Mach es aber nicht zu schnell. Alle wollen möglichst das ganze Wochenende Spaß haben, und auch in den Figuren steckt eine Menge Arbeit. Da wäre es schade, wenn man gleich in den ersten 15 Minuten stirbt. Klar, es ist ein Intrigenspiel, und der eine oder andere wird sicherlich ein Motiv haben, um einen Gegner in die ewigen Jagdgründe zu befördern, nur sollte es nicht zu schnell passieren. Und jeder frühe Mord erhöht die Ermittlungszeit, die die Herren und Damen vom Fürst zum Aufklären haben...

Wenn es aber sein muss, muss es sein. Dann sag bitte kurz der SL Bescheid, und inszeniere die Sache. Nichts ist frustrierender als ein schwaches Ende. Gib Dir Mühe und lass dem Opfer die Chance, einen "schönen" Tod zu sterben (Aus spielerischer Sicht, versteht sich). Der Tod ist das Ende der Figur und das sollte nicht zu schnell gehen. Nur wenige Verletzungen/Vergiftungen sind sofort tödlich. Wenn sterben, dann schon herrlich theatralisch, mit viel Gestöhne und Geröchel. Nehme dem Opfer nicht den Spaß, indem Du hinter den Bauchstich noch einen draufsetzt.

HILFE ICH BIN ERMORDET!

Jetzt ist es also doch passiert. Nimm es nicht zu persönlich. Einige Figuren sind darauf angelegt, das sie früher oder später auf der einen oder anderen Abschussliste stehen. Das ist nicht die Schuld des Mörders... (Na ja, nicht die des Spielers). Sollte es Dich erwischt haben, dann versuch bitte, den anderen weiterhin ein spannendes Spiel zu bereiten. Daher empfiehlt es sich erst einmal, liegen zu bleiben und schön tot sein. Sieht auch viel stimmiger aus. Natürlich müsst ihr nicht die ganze Zeit liegen bleiben, sondern werdet sobald es geht, durch einen Pappkameraden ersetzt. Damit dieser echt wirkt, sollte er bekleidet werden, also nehmt bitte einen Satz Ersatzklamotten mit.

Aber Sterben heißt noch lange nicht, dass das Spiel für Dich vorbei ist. Denn wo Tote sind, ist meist jemand, der einen Grund hat, herauszufinden, wer's denn gewesen ist. Und jeder, der das Zeitliche segnet, bekommt eine Zweitfigur. Meist werden das Ermittler oder ähnliches sein, die von uns - soweit machbar - mit Wappenröcken usw. versorgt werden. Oder etwas ganz anders, weil wir für Dich doch die ein oder andere Ersatzrolle vorbereitet haben.

Natürlich ist dann der nötige Abstand vonnöten, immerhin weißt Du ja, wer Deine Figur ermordet hat. Wenn es sich nicht vermeiden lässt, den eigenen Mordfall in Angriff zu nehmen, dann trenne Dein IT- und OT-Wissen, um nicht den anderen Ermittlern die Chance zu nehmen, den Fall unvoreingenommen aufzuklären!

FÜR ERMITTTLER UND SOLDATEN

Auch wenn sie scheinbar ein Motiv haben könnten (er hat über die Suppe gemotzt), auch wenn sie noch so verdächtige Blutspritzer auf der Schürze haben (das passiert manchmal beim Tomatensauce-Kochen) und auch wenn sie Zugang zu vielen Messern haben (das ist auch gut so, wenn man für alle Gemüse schneiden muss), sind der Koch und sein Team nicht die Mörder. Versprochen! Aber anspielen ist natürlich deutlich erwünscht, denn in der Küche und am Ausschank bekommt man so einiges mit.

Bitte:

Lass das Küchenteam aus Deinen Theorien raus. Die sind da um zu kochen und nicht um Mörder zu sein! Aber bezieh sie dennoch in das Spiel mit ein.

WUNDEN UND HEILUNG

Eine Verwundung muss ausgespielt werden. Magische Heilung kann erst eingesetzt werden, wenn eine Erstversorgung der Wunde stattgefunden hat. Ein gebrochener Knochen muss z.B. erst einmal auf normale Art gerichtet werden. Die magische Heilung beschleunigt danach nur die natürliche Regeneration. Vorschriften über die Dauer einer Heilung sind schwer zu machen. Meist entscheidet die Länge des Cons mit darüber, wie lange es dauert, bis eine Wunde natürlich geheilt ist. Eine normale Wunde heilt bei einem Wochencon nach einer Nacht, eine schwere Wunde erst nach zwei Nächten. Bei einem Wochenendcon heilt eine normale Wunde nach 4 Stunden, und eine schwere Wunde erst nach einer Nacht. Diese Zeitspannen sind nur als Anhaltspunkte gedacht und sollten durch den Heiler an die Wunde angepasst werden. Auf keinen Fall heilt eine normale Wunde in weniger als einer halben Stunde und eine schwere Wunde benötigt mindestens 4 Stunden. Unversorgte Wunden heilen gar nicht und bekommen Wundbrand.

MAGIE UND MYSTERIEN

Magie ist eine der größten Herausforderungen im Liverollenspiel. Magie kann nur simuliert werden, dadurch ist ein Magier angehalten, die Zauber durch Rollenspiel und Schauspiel so darzustellen, dass sie von den Mitspielern angenommen werden. Somit entscheidet ein Spieler gewissermaßen selbst, ob er einen Zauber annimmt oder nicht. Der Fairness halber sollte jeder Spieler hier gerecht entscheiden. Der Spielspaß steht im Vordergrund und nicht die Allmacht eines Zaubерers. In Streitfällen entscheidet die SL, ob ein Zauber Wirkung zeigt oder nicht. Grundsätzlich gibt es keine Vorschriften für Zaubersprüche. Die Macht und die Anzahl der Zaubersprüche wird von der SL anhand des Charakters im Vorfeld bewertet. Wir setzen keine Limits, wie oft ein Magier zaubern kann, erwarten aber, dass eine gewisse Erschöpfung beim Zaubern eintritt oder bei Störung und Fehlern Patzer (Fumble) auftreten.

Es gelten die drei goldenen Regeln der Magie:

1. Ohne Darstellung keine Magie.
2. Zaubersprüche müssen ohne große Erklärung ausspielbar sein.
3. Jeder Zauber, der nicht unter 2. fällt, ist ein Ritual

Folgende Zauber gibt es nicht im Spiel:

- Sprüche, die den Waffenschaden erhöhen oder Waffen rüstungsriorierend machen. (Kein "3 Direkt" o.ä.)
- Sprüche, die nicht darstellbar sind, wie z.B.: Unsichtbarkeit, Zeitkontrolle oder Flugzauber. (Außer, man tarnt den Kran gut genug ☺)
- Schutzkreise gibt es nur eingeschränkt: Ein Schutzkreis hält gewisse Dinge drinnen oder draußen. Er ist aber keine unsichtbare Wand und muss mühevoll aufrecht erhalten werden. Natürlich ist er ein Ritual.

Rituale: jedes Ritual ist bei der SL anzumelden. Es kann aber vorkommen, dass die SL Dir die Befugnis gibt, Dein Ritual ohne ihr Beisein abzuhalten und Dir die Auswirkungen vorher bekannt gibt.

Klerikale und ähnliche Mysterien fallen unter dieselben Regeln, bitte bedenke dabei die eventuellen Gefühle Deiner Mitspieler und auch ganz besonders, wie Dein Spiel auf jemanden wirkt, der nicht dazu gehört.

EIN GUTES SPIEL..

...wollen wir alle, und darum geht's uns. Mach ne schöne Show draus. **Posing ist wichtiger als gewinnen!**

Auch ein gut gespielter epischer Fehlschlag ist ein Sieg für den Darsteller und alle Spieler außen rum. Viel wichtiger ist es, dass der Weg dahin spannend ist. Nimm es also nicht zu ernst und inszeniere lieber ein epochales Ende als Dich durchzumogeln. Auch ist Flucht nicht immer ein Ausweg. Klar kann man relativ einfach aus dem Spielgebiet verschwinden, doch dann wird es schnell peinlich, wenn die SL gezwungen wird, imaginäre Fluchten und Verfolgungen darzustellen. Bleib lieber und lach dem Schicksal ins Gesicht, Du wirst überrascht sein, wie oft man aus einer angeblich ausweglosen Situation doch noch entkommt.

Und weils so wichtig ist gleich nochmal: **Posing ist wichtiger als gewinnen!**

NIMM ES NICHT ZU GENAU

Es wird manches geben, was nicht stimmen wird. Mal ist ein Requisit irgendwie doch aus Plastik, mal ist ein Spieler der eigentlich 30 sein müsste erst 19. Aber dafür sind wir Rollenspieler...

DIE SCHLÜSSELROLLE

Die Aufgabe eines Schlosses ist es, das drinnen zu halten was drin ist, sowie das draußen was draußen bleiben soll. Erfahrungsgemäß will aber der, der drinnen ist, raus und der draußen rein... Im wirklichen Leben könnte man nun anfangen, Türen aus den Angeln zu treten oder Schlosser aufzufeuilen. Macht das bitte, bitte nicht! Intime-Schlösser sind in der Regel Schnüre, die an Tür und Rahmen getaped sind und mit einem Vorhangeschloss zusammengehängt wurden. Wer den passenden Schlüssel hat, kann die Türe öffnen. Stell Dir vor, es wären alte schwere Türen die man nicht so ohne weiteres auftritt. Es wäre doch schade, wenn man den Plot um einen Schlüssel machen würde und keinen interessiert es, man kann ja auch treten...

Es kommt aber auch vor, dass eine Tür real abgeschlossen ist. Wenn nicht näher gekennzeichnet, so ist dies durchaus auch IT so. Für diesen Fall gilt das gleiche: Nix kaputt machen, sondern den Schlüssel besorgen! Wir versuchen, alle Türen die aus OT-Gründen verschlossen sind, auch als solche zu markieren. Der Grund für diese Regelung ist recht einfach, wir haben nicht zu allen Türen Schlüssel und die, die wir haben, wollen wir nur ungern aus der Hand geben.

GELD

Geld wird auf unserem Con für die eine oder andere Figur durchaus eine Rolle spielen. Sei es als Münzgeld oder als Schuldschein, als Besitzurkunde oder als Zugriff auf das Archiv. Solltest Du noch Batzen und Kupfer haben, nimm sie bitte mit und sag das auch der SL, die Dich zu Spielbeginn einweist. Es ist mühselig, für länger gespielte Figuren immer wieder Batzen zu basteln, die dann auf anderen Spielen oder in Sammlungen verschwinden. Solltest Du keine Batzen haben, statten wir Dich gerne im Rahmen Deiner Figur damit aus.

Na ja, und vergiss nicht, Geld ist nicht alles, aber man kann sich fast alles davon kaufen...

DIE RESTLICHE SPIELWELT - BOTEN UND BRIEFE

Natürlich beschränkt sich die Spielwelt nicht nur auf den Spielort, man kann und soll sogar Briefe in den Kurierkästen werfen und wird auch manchmal welche bekommen. Natürlich ist der Neuandorianische Botendienst nur gerade so zuverlässig, wie es uns gerade ins Konzept passt. Im Allgemeinen ist er eher schneller als es normale Wegstrecken zulassen würden. Da es aber noch niemand gewagt hat, das Problem anzusprechen, ist es auch keinem aufgefallen. Das Porto zahlt meist der Empfänger. Für besonders eilige Schriften gibt es den magischen

(Spielleiter-) Boten, der sich keinen Deut um das Teleportverbot schert und daher auch selten auftritt und extrateuer ist.

Viele Briefe, die die SL schreibt, werden eigentlich nicht mit der Schriftart des Verfassers versehen sein. Das liegt an der von der Schreibergilde eingeführten Bevorzugung diverser Schrifttypen, was das Fälschen zu einer Herausforderung macht. Außerdem ist es für uns superaufwendig, alle Schriftstücke mit der Hand zu schreiben. Wenn die Zeit bleibt, machen wir das aber gerne. Für Fälscher ist trotzdem ein Laptop mit Photoshop tabu, eine Rasierklinge und ein guter Strich werden dafür umso lieber gesehen, und eine Fälschung muss auch nicht immer Taptop sein. Eher umgekehrt: Wenn man's nicht dazugesagt bekommt, sieht im Allgemeinen jede Fälschung vom Schriftbild ziemlich echt aus. Was den Inhalt angeht, das ist dann wieder eine ganz andere Geschichte...

ES IST EINE KLEINE WELT

Irgendwie hängt alles zusammen. Man trifft sich und verschwört sich, dann geht man seiner Wege und irgendwie begegnet man sich dann doch immer wieder. Obwohl die Welt eine mehr oder weniger komplexe ist, ist die Kraft des Zufalls wesentlich größer als man glaubt. Besonders im Larp. Wenn jemand ernsthaft den Schurken sucht, der ihm einst als Kind den Brei gemopst hat, dann ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass der Schurke in derselben Burg wohnt oder sich andere Beweise finden lassen. Scheinbar kaufen viele Giftmischer im selben Laden ein und wenn sich jemand umzieht, kann das sowohl ein neues Gewand oder eine völlig andere Person sein. Ein Larp ist eben nur bis zu einem gewissen Prozentsatz realistisch, und manchmal biegt sich die SL die Wirklichkeit schon arg zurecht. Egal, sei es drum, einer der Vorteile ist, dass die Handlung wohl sonst kaum so dramatisch wäre und ein jeder immer wieder aufs Neue mitten in das Geschehen eintauchen kann.

SCHLUSSWORT

Wir freuen uns schon wie ein Schneekönig auf das Con und hoffen, dass Du ebenso neugierig bist, wie sich die Geschichte entwickeln mag. Falls noch Unklarheiten bestehen, frag einfach die (hoffentlich nicht allzu übermüdete) SL Deines Vertrauens.

Auf geht's! Das Spiel kann beginnen!

Deine Spielleitung