

Rollenspiel-Kodex des Westlande e.V.

Inhaltsverzeichnis

Rollenspiel-Kodex des Westlande e.V.	1
Vorwort	2
Spielphilosophie - Ringen um Erfolg.....	2
Briefspiel.....	2
Charaktererstellung	2
Formen des Briefspiels	2
Albernia-Wiki.....	2
Umgang mit anderen Spielern	2
Umgang mit NSCs	3
Tischspiel.....	3
Charaktererstellung	3
Abenteurerauswahl.....	3
Umgang mit NSCs	3
Livespiel	3
SC, GSC und NSC	3
Eigenverantwortung	3
Umgang mit anderen Spielern	4
Die Opferregel.....	4
Charaktererstellung und -darstellung	4
Abenteuer im Charakterhintergrund.....	5
Kampfdarstellung.....	5
Sicherheit im Kampf.....	5
Trefferzonen.....	6
Rüstung.....	6
Schaden.....	6
Heilung.....	6
Charaktertod	6
Durchsuchen.....	6
Dieben	6
Magie	7
Götterwirken	7
Ambiente.....	7

Vorwort



Spielphilosophie - Ringen um Erfolg

Der Kern von spannendem Rollenspiel ist der Konflikt. Erst durch den Konflikt konkurrierender Fraktionen oder Charaktere, ihrer unvereinbaren Wertvorstellungen und Ziele, kann spannendes Rollenspiel entstehen. In der klassischen P&P-Runde konkurriert die Heldengruppe mit NSCs und es wird üblicherweise davon ausgegangen, dass die Helden am Ende siegreich aus den Konflikten mit NSCs hervorgehen. Im Briefspiel und dem darauf aufbauenden Tisch- und Livespiel sind wir jedoch alle gemeinsam dafür verantwortlich, dass es spannende Spielansätze und miteinander konkurrierende Charaktere und Fraktionen gibt. Zudem sind Briefspielcharaktere keine Helden im Sinne klassischer P&P-Charaktere, sondern sollen im Idealfall wirkliche Schwächen haben und realistische albernische Adlige darstellen.

Daher sollte von den Spielern (nicht zwangsläufig auch von den Charakteren) keine perfekte Lösung für Konflikte angestrebt werden. Konflikte sollten stattdessen genutzt werden, um dramatisches Spiel für sich und andere zu generieren. Die Spieler sollten sich auf Herausforderungen einlassen, ihren Figuren absichtlich Blößen geben und sich darauf einstellen, auch mal zu verlieren.

Briefspiel

Charaktererstellung

Die Charaktererstellung ist mit dem Kanzler oder einem von ihm bestimmten Koordinator abzustimmen und nicht zwangsläufig an eine der DSA-Regeleditionen gebunden. Bei konkreten Werten wie den [Turnierwerten](#) ist auf das Spielgleichgewicht und die albernische und aventurische Stimmigkeit zu achten. Meisterliche/brillante und vollendete/legendäre Werte sind nur in Absprache mit dem Kanzler und nur für gestandene Figuren zu vergeben.

Die Figuren des Briefspiels sollen mit ihrer Darstellung am Tisch und im Liverollenspiel harmonieren. Werden Briefspielcharaktere auch live gespielt, ist darauf zu achten, dass sie den Fähigkeiten ihrer Spieler angemessen sind.

Formen des Briefspiels

Das Briefspiel findet hauptsächlich per E-Mail statt und kann sowohl in privaten Verteilern als auch über die Spielwiese erfolgen. Andere Formen des Briefspiels sind selbstverständlich nach persönlichem Geschmack der Mitspieler auch möglich. Wichtige Ereignisse sollen nach Möglichkeit in der Havena Fanfare aufgegriffen werden.

Albernia-Wiki

Die Ergebnisse des Briefspiels, der Tischrunden und der Liveveranstaltungen sollen möglichst vollständig Eingang in das Wiki finden, um zu gewährleisten, dass alle albernischen Briefspieler stets mit aktuellen Informationen arbeiten können.

Umgang mit anderen Spielern

Den Figuren anderer Spieler sollte nichts in den Mund gelegt werden und es sollten auch keine Aktionen oder Reaktionen vorweggenommen werden. Grundsätzlich ist darauf zu achten, dass die eigenen Texte nicht zu lang werden und andere Spieler auch noch genug Raum für ihr Spiel haben.

Umgang mit NSCs

Die Einbindung wichtiger NSCs muss grundsätzlich mit dem Kanzler vorher abgesprochen werden. Handelt es sich um andere Charaktere, die von einem anderen Spieler betreut werden, so ist mit diesem Rücksprache zu halten. Speziell Antagonisten sollten über längere Zeit aufgebaut und nicht einfach so für den schnellen Erfolg verheizt werden.

Tischspiel

Charaktererstellung

Der jeweilige Spielleiter entscheidet, nach welcher Regeledition gespielt wird. Da das albernische Spiel ein Teil des lebendigen Aventuriens ist, ist es wünschenswert, dass nach der jeweils aktuellen Regeledition gespielt wird.

Die Charakterbögen werden mit dem Spielleiter im Voraus abgesprochen und auf ihre albernische und aventurische Stimmigkeit hin überprüft. Wie auch im Briefspiel ist für die Vergabe meisterlicher/brillanter und vollendeter/legendärer Werte eine Absprache mit dem Kanzler notwendig.

Die Charaktere des Tischspiels sollen mit ihrer Darstellung im Briefspiel und im Liverollenspiel harmonieren. Werden Tischcharaktere als auch live gespielt, ist darauf zu achten, dass sie den Fähigkeiten ihrer Spieler angemessen sind.

Abenteuerauswahl

Es sollte darauf geachtet werden, dass keine offiziellen Abenteuer mit Briefspielcharakteren gespielt werden. Es ist sehr ungünstig, wenn offizielle Abenteuer Eingang in die Biographie eines Briefspielcharakters finden und am Ende möglicherweise mehrere Leute die Lösung eines solchen Abenteuers für sich in Anspruch nehmen, obwohl es logisch nur einen Charakter geben kann, der das Abenteuer gelöst hat. Zudem sollte darauf geachtet werden, dass offiziellen Setzungen nicht widersprochen wird. Günstig ist es, wenn für wichtige offizielle Ereignisse wie beispielsweise einen Feldzug Nebenhandlungen selbst erstellt werden, die keinen direkten Einfluss auf offizielle Handlungsstränge haben.

Umgang mit NSCs

Die Einbindung wichtiger NSCs muss grundsätzlich mit dem Kanzler vorher abgesprochen werden. Handelt es sich um andere Charaktere, die von einem anderen Spieler betreut werden, so ist mit diesem Rücksprache zu halten. Speziell Antagonisten sollten über längere Zeit aufgebaut und nicht einfach so für den schnellen Erfolg verheizt werden.

Livespiel

SC, GSC und NSC

Unabhängig davon, ob ein Spieler SC, GSC oder NSC genannt wird, hat jeder Teilnehmer unserer Veranstaltungen den gleichen Anspruch auf schönes Rollenspiel. GSC und NSC dürfen nicht als Spieler zweiter Klasse behandelt werden, denn sie sind als Erfüllungsgehilfen der Orga besonders wichtig, damit ein Kon für alle Spieler zu einem schönen und rollenspielerisch befriedigenden Erlebnis wird. Daher gelten alle folgenden Punkte für alle Teilnehmer gleichermaßen.

Eigenverantwortung

Jeder Spieler muss sich der Tatsache bewusst sein, dass er auch in ungewöhnlichen und extremen Situationen für sich selbst und sein Handeln voll verantwortlich ist. Er hat insbesondere dafür Sorge zu tragen, dass seine Waffen und seine Ausrüstung den geltenden

Sicherheitsbestimmungen entsprechen, die durch die Spielleitung bekannt gegeben werden, sodass niemand tatsächlich verletzt werden kann.

Die Eigenverantwortung, die wir von unseren Spielern einfordern, bezieht sich aber auch darauf, dass sie selbst für den Spielspaß von sich selbst und anderen verantwortlich sind. Wir erwarten, dass Spieler selbst Spielanlässe für sich und andere generieren und nicht als reine Konsumenten darauf warten, dass der Plot an sie herangetragen wird.

Umgang mit anderen Spielern

Aus der Eigenverantwortung jedes Spielers ergibt sich auch die Pflicht, anderen Spielern gegenüber achtsam und offen zu sein. Jeder Spieler hat das Recht auf schöne und stimmungsvolle Szenen, sodass zwar die aventurische und albernische Stimmigkeit grundsätzlich im Vordergrund steht, dadurch aber einzelne Spieler nicht ausgeschlossen oder gar aus dem Spiel genommen werden dürfen.

Speziell Spieler höhergestellter Charaktere haben die Pflicht, untergebene Charaktere aktiv ins Spiel einzubinden, da erst durch Spieler, die bereit sind auch sozial untergeordneten Figuren zu spielen, der Status der Adligen richtig zur Geltung kommt.

Beispiel

Am Tor muss Wache gehalten werden. IT logisch sind Wachwechsel nach 2 Stunden und natürlich wird die Wache von Waffenknechten, Knappen oder ähnlichen Figuren übernommen. OT werden die Spieler dadurch allerdings weitgehend aus dem Spielgeschehen genommen. Hier gibt es mehrere Lösungsansätze, die natürlich auch alle gleichzeitig Anwendung finden können: 1. Die Torwache wird aktiv auch durch ihre Mitspieler beschäftigt. 2. Die Wache wird IT auf eine halbe Stunde verkürzt, sodass häufiger abgewechselt wird. 3. Spieler höhergestellter Personen, die eigentlich nicht Wache halten würden, schlüpfen solange in die Rolle eines Zweitcharakters und halten ebenfalls Wache.

Die Opferregel

Wir spielen auf unseren Veranstaltungen nach der Opferregel. Diese besagt im Grunde, dass es stets die Entscheidung des „Opfers“ ist, wie es auf die Aktionen anderer Spieler reagiert. Hierbei ist allerdings zu beachten, dass eine irgendwie geartete, sinnvolle Reaktion zwingend ist.

Insbesondere bezieht sich die Opferregel auch auf den Charaktertod. Es ist dem Spieler selbst überlassen, wann und wie er seinen Charakter sterben lässt. Aus diesem Grunde sind Todesstöße oder Kehlschnitte, sowie alle Aktionen, die nur eine einzige Reaktion zulassen, auch explizit ausgeschlossen. Dennoch möchten wir unsere Spieler ermutigen, auch liebgewonnene und über lange Zeit gespielte Charaktere im Spiel den Tod finden zu lassen, wenn es der Stimmung, Dramatik und dem Spiel der Mitspieler förderlich ist.

Charaktererstellung und -darstellung

Da das albernische Livespiel auf dem Prinzip DKWDDK (du kannst, was du darstellen kannst) basiert, gibt es kein Generierungssystem, keine Abenteurpunkte und keine Steigerung von Charakterwerten oder Sonderfertigkeiten im Livespiel. Es ist möglich, die Erfahrungen des Livespiels nach eigenem Ermessen und basierend auf gesundem Menschenverstand in die Darstellung des Briefspiel- bzw. Tischcharakters einfließen zu lassen. Die Figuren des Livespiels sollen mit ihrer Darstellung im Briefspiel und am Tisch harmonieren. Damit sich insgesamt ein glaubhaftes Bild ergibt, sollen Livecharaktere den Fähigkeiten ihrer Spieler angemessen sein. Andersherum gilt daher auch, dass man nichts darstellen soll, das man nicht glaubhaft darstellen kann. Ein Zwerg, der 1,90 m groß ist, ist ebenso unglaubwürdig wie eine fettleibige Elfe.

Die Gewandung und Ausrüstung sollten der gespielten Rolle entsprechen und den sozialen Stand des Charakters für andere deutlich machen.

Ausgehend vom Prinzip DKWDDK sollen also nur solche Fähigkeiten ausgespielt werden, die stimmungsvoll darstellbar sind und zum Charakterhintergrund passen. Für gewünschte Fantasyelemente wie Magie und Götterwirken gibt es hingegen einen regeltechnischen Rahmen, der in den Spielregeln der jeweiligen Orga genauer dargestellt ist und der magischen bzw. göttlichen Kraft der Charaktere im Sinne des Spielgleichgewichts Zahlenwerte zuweist.

Abenteuer im Charakterhintergrund

Es sollte darauf geachtet werden, dass die Erlebnisse, welche die auf unseren Veranstaltungen gespielten Charaktere auf anderen Veranstaltungen – mit Ausnahme anderer Provinzkons und des All-Aventurischen Konvents – machen, nicht in unser Spiel zurückgetragen werden, wenn sich dadurch logische Brüche ergeben. Wenn Figuren des albernischen Brief- und Livespiels beispielsweise auf Großcons oder Veranstaltungen mit vielen High-Fantasy-Elementen gespielt werden, sollte das nicht in die Biographie der Charaktere integriert werden, sondern quasi als Paralleluniversum gespielt werden. Auch die offiziellen Veranstaltungen der DSA-Larp-Kampagne sollen nicht mit unseren Veranstaltungen verquickt werden, da wir ein eigenständiger Verein und nicht Teil der offiziellen Kampagne sind.

Kampfdarstellung

Ein Liverollensspieler orientiert sich in der Darstellung eines Kampfes an der Realität und spielt alle kurzfristigen und langfristigen Auswirkungen eines Treffers so aus, als hätte ihn eine echte Waffe getroffen. Auch der hartgesottenste Krieger wird mindestens einen derben Fluch ausstoßen und das Gesicht verziehen, wenn er einen Treffer einstecken muss.

Da es für die Wahrung des Spielgleichgewichts bei der Darstellung von Magie und Götterwirken unumgänglich ist, dass es hier einen regeltechnischen Rahmen gibt, haben wir auch eine Richtlinie für Lebenspunkte und die Heilung derselben vorgegeben, die in den Spielregeln der jeweiligen Orga für deren konkrete Veranstaltung genauer ausgearbeitet wird. Die Orientierung an der Realität hat aber in jedem Fall Vorrang vor dem Zählen von Punkten und sollte auch berücksichtigen, dass eine zarte Tänzerin einen Schwerthieb sicherlich weniger gut wegstecken kann als ein hartgesottener Krieger.

Sicherheit im Kampf

An allen Action- und Kampfszenen nehmen die Spieler auf eigene Gefahr teil.

Neben der Verantwortung, die die Spieler für ihre Waffen und Ausrüstung tragen (s.o.), gibt es für den Kampf weitere Verhaltensregeln, um die Sicherheit aller Beteiligten zu gewährleisten.

Kämpfe unter dem Einfluss von Alkohol sind verboten.

Auf Spieler, die Fackeln oder Laternen tragen, ist besondere Rücksicht zu nehmen und sie dürfen selbst nicht in den Kampf eingreifen.

Es darf nicht gestochen werden, außer mit explizit stichfähigen Waffen, die der Orga zuvor vorgelegt wurden.

Infigts sind grundsätzlich mit Zustimmung aller Beteiligten erlaubt, sollten aber auf Halbkontakt-Basis erfolgen.

Auf gefallene Spieler muss während des Kampfes besonders geachtet werden. Geht ein schwerverletzter oder sterbender Charakter an einer gefährlichen Stelle zu Boden, sollte der Spieler sich mit gekreuzten Armen zu einer anderen Stelle bewegen, um sich dort wieder hinzulegen. Erst wenn alle Spieler außer Sicht sind, verlassen tote GSC oder NSC den Platz. Aus

diesem Grund sollte die Wundversorgung auch möglichst an einen anderen Ort verlagert werden.

Trefferzonen

Kopf, Hände und Weichteile sind grundsätzlich keine Trefferzonen, Treffer dürfen hier ignoriert werden. Wir empfehlen allerdings dringend, diese Stellen im Kampf zu schützen. Insbesondere Helme machen die Darstellung eines Kämpfers auch deutlich realistischer.

Rüstung

Die Angabe von konkreten Rüstungswerten wird der jeweiligen Orga überlassen, die diese in den Spielregeln zu ihrer Veranstaltung herausgibt. Die dort angegebenen Rüstungswerte sind jedoch als Richtwerte zu verstehen, denn im Zweifelsfall gehen Realismus und Dramatik im Kampf immer vor. Auch ein Schwerthieb auf den durch ein Kettenhemd geschützten Arm kann zu einer schweren Prellung oder gar einem Knochenbruch führen. Dass eine Stelle durch Rüstung geschützt ist, heißt nicht, dass Treffer dort ignoriert werden sollten!

Schaden

Im Sinne des realistischen und schönen Spiels sollen die Qualität eines Treffers und die Stelle, die getroffen wurde, über die kurz- und langfristigen Folgen des Treffers entscheiden. Das heißt, dass das Führen einer Waffe glaubhaft ausgespielt werden soll, insbesondere, wenn es sich um zweihändige und Wuchtwaffen handelt. Das bedeutet nicht, dass Schläge besonders hart geführt werden sollen! Die Angaben zu Treffer- und Schadenspunkten in den jeweiligen Spielregeln einer Veranstaltung gelten wiederum nur als Richtlinie.

Heilung

Auch bei der Heilung gilt die Prämisse des realistischen und schönen Spiels. Die Art der Verletzung und die Qualität ihrer Versorgung sollen darüber entscheiden, wie gut die anschließende Heilung verläuft. Dabei ist zu beachten, dass den Heilern ihr Spiel gegönnt werden soll. Falls ein Spieler keine Lust hat, die ganze Behandlung über Schmerzen auszuspielen und zu schreien oder zu stöhnen, kann er immer entscheiden, vor Schmerzen bewusstlos zu werden. Alternativ kann der Heiler ihm auch ein Schmerzmittel verabreichen. Noch besser ist es, wenn weitere Spieler eingebunden werden, die den Patienten festhalten, trösten etc. Grundsätzlich gilt, dass schwere Verletzungen nicht innerhalb kürzester Zeit ausgeheilt sind, sondern auch nach der Versorgung durch einen Heilkundigen noch immer behindern und Schmerzen verursachen. Die Angaben zur Heilung von Lebenspunkten in den jeweiligen Spielregeln einer Veranstaltung gelten auch hier nur als Richtlinie.

Charaktertod

Jeder Spieler entscheidet im Sinne der Opferregel (s.o.) selbst, ob und wann sein Charakter zu Tode kommt. Der Tod eines Charakters kann durch unauffällig gekreuzte Finger einer Hand angezeigt werden. Ein sterbender Charakter sollte grundsätzlich die Möglichkeit für ein paar letzte Worte bekommen.

Durchsuchen

Das Durchsuchen eines anderen Charakters sollte im günstigsten Fall durch einen einleitenden Satz angekündigt werden, damit der Spieler die Möglichkeit hat, leise die wichtigen Informationen weiterzugeben (z.B. „Ich habe nichts dabei“ oder „in meiner linken Gürteltasche“).

Dieben

Unter Dieben versteht man die Entwendung von IT-Gegenständen im Spiel. Ob Dieben auf einer Veranstaltung erlaubt ist, entscheidet die jeweilige Spielleitung im Voraus. Das Dieben muss vor dem Spiel bei der Spielleitung angekündigt und von ihr genehmigt werden. Gediebte Gegenstände erhalten die Eigentümer nach dem Spiel wieder zurück.

Magie

Magiekundige sind in Aventurien auf die Gesamtbevölkerung gesehen selten und in Albemia sogar noch seltener. Da außerdem der übermäßige Gebrauch von Magie, der sich im ungünstigsten Fall auch nur mit viel Fantasie der Spieler ins Spiel integrieren lässt, dem Spielgefühl nicht förderlich ist, werden Magiekundige nur in enger Absprache mit der Orga zu unseren Veranstaltungen zugelassen. Ein Spieler, der einen Magiekundigen spielen möchte, muss daher die Orga davon überzeugen, dass er den hohen Anforderungen an die Darstellung gerecht werden kann.

Die stimmungsvolle Darstellung von Zaubern ist uns sehr wichtig. Ein Zauber gilt daher nur als gelungen, wenn er überzeugend und für die Mitspieler verständlich dargestellt wurde. Überzeugend dargestellte misslingende Zauber sind besonders stimmungsvoll und kosten keine AE. Bei mächtigen Zaubern oder vielen gewirkten Zaubern sollte die Erschöpfung ebenfalls glaubhaft dargestellt werden.

Götterwirken

Geweihete stellen unter allen dargestellten Charakteren die höchsten Anforderungen an einen Spieler. Fundiertes aventurisches Hintergrundwissen und schauspielerisches Talent sind für die Darstellung eines Geweihten unerlässlich. Dabei sollte auch immer berücksichtigt werden, dass Geweihete tatsächlich von ihrer jeweiligen Gottheit auserwählt wurden und daher die wichtigsten Glaubensaspekte auch tatsächlich verkörpern sollten (ein kämpferisch völlig untalentierte Rondrageweihete beispielsweise ist wenig überzeugend). Geweihete sind keine von den Göttern berührten Zauberer, sondern in erster Linie Priester ihrer Götter und sollten ihr Hauptaugenmerk daher auf Seelsorge, Missionierung und Predigten legen. Sie sollten durch ihr Spiel dafür sorgen, dass ihre Mitspieler sie in der Rolle als Geweihete ernstnehmen können. Jeder Geweihete soll darauf achten, spezielle zu seiner Kirche passende Ausrüstungsgegenstände mit sich zu führen.

Für die Wunder, die ein Geweihete von seiner Gottheit erleben kann, gibt es keine Regeln wie für Zauber, da ein Geweihete vor allem das Flair und das Spielgefühl positiv beeinflussen soll. Während die zwölf Segnungen und im Vorfeld abgesprochene kleinere Liturgien gelingen, wenn sie glaubhaft dargestellt werden, wird in allen anderen Fällen individuell durch die Spielleitung festgelegt, ob das innige Gebet eines Geweihten zu seiner Gottheit zum Erfolg führt.

Ambiente

Das Ambiente kann wesentlich zu einem stimmungsvollen Rollenspiel beitragen. Dabei sollen die folgenden Vorschläge nicht als Einschränkung der persönlichen Entfaltung verstanden werden.

- Die Veranstaltung ist durchgehend und überall IT; OT-Blasen sollen vermieden werden.
- Störende OT-Elemente sollen im Spiel ignoriert und gemieden werden.
- Verpackungen aus Plastik oder einem anderen offensichtlichen Kunststoff sollen vermieden werden. Flaschen beispielsweise können durch Stoffüberzieher getarnt werden.
- Statt handelsüblicher Zigaretten sind Pfeifen vorzuziehen, wenn man nicht auf das Rauchen verzichten möchte.
- In einer mittelalterlichen Welt gibt es keine Feuerzeuge. Streichhölzer hingegen gelten als wertvolle alchemistische Erzeugnisse. Sie sollten aber IT-tauglich verpackt werden.
- Auf die Verwendung von Mobiltelefonen sollte verzichtet werden. Mindestens sollte aber der Ton ausgeschaltet sein und das Telefon nur unauffällig verwendet werden.
- Sind bestimmte OT-Gegenstände oder -Situationen nicht zu vermeiden, sollten sie von anderen Spielern kommentarlos ignoriert werden.