

NGNT Larpkonzept

Spiel- & Safety-Regeln

Begriffserklärung.....	1
Spielmöglichkeiten.....	2
Vorgeschriebene Charaktere.....	2
“Buffet”	2
Eigeninitiative.....	3
Grober Ablauf.....	4
Vor dem Larp.....	4
Auf dem Larp.....	4
Nach dem Larp.....	5
Spielregeln.....	6
DKWDDK.....	6
Play to Lift.....	6
Play to Lose.....	6
Delay the Hero.....	7
Schwachstellen zeigen.....	7
Macht & Gefangenschaft.....	8
Ars Amandi.....	8
IT-Waffen.....	8
Opferregel.....	9
Diebstahl.....	10
Safety-Regeln.....	10
Grundannahmen.....	10
OT-Bereich.....	10
OK-Check.....	11
“Cut”	11
“Wirklich wirklich”	11
“OT [Notfall] OT”	13
Auskreuzen & Look Down.....	13
Spielintensität Steuerung.....	14

Begriffserklärung

Larp steht für Live Action Role Play. Hierbei schlüpft man in die Rolle eines fiktiven Charakters in einem von einer Veranstaltung vorgegebenen Setting. Je nach Larp erstellt man den Charakter selbst oder erhält einen vorgeschriebenen Charakter. Man spielt den Charakter nicht nach einem Skript, sondern wie man den Charakter interpretiert bzw. was man denkt, wie der Charakter handeln würde durch dessen Eigenschaften und Erfahrungen. Immer während man die Rolle des Charakters übernimmt, ist man “In-Time” (IT). Ansonsten ist man “Out-Time” (OT).

Organisatoren eines Larps werden kurz “Orga” genannt.

Spielmöglichkeiten

Vorgeschriebene Charaktere

(international bekannter Nordic LARP Grundsatz)

Die Charaktere werden von der Orga für die Spielenden geschrieben. So wird für die Spielenden folgendes sichergestellt: Alle Charaktere haben:

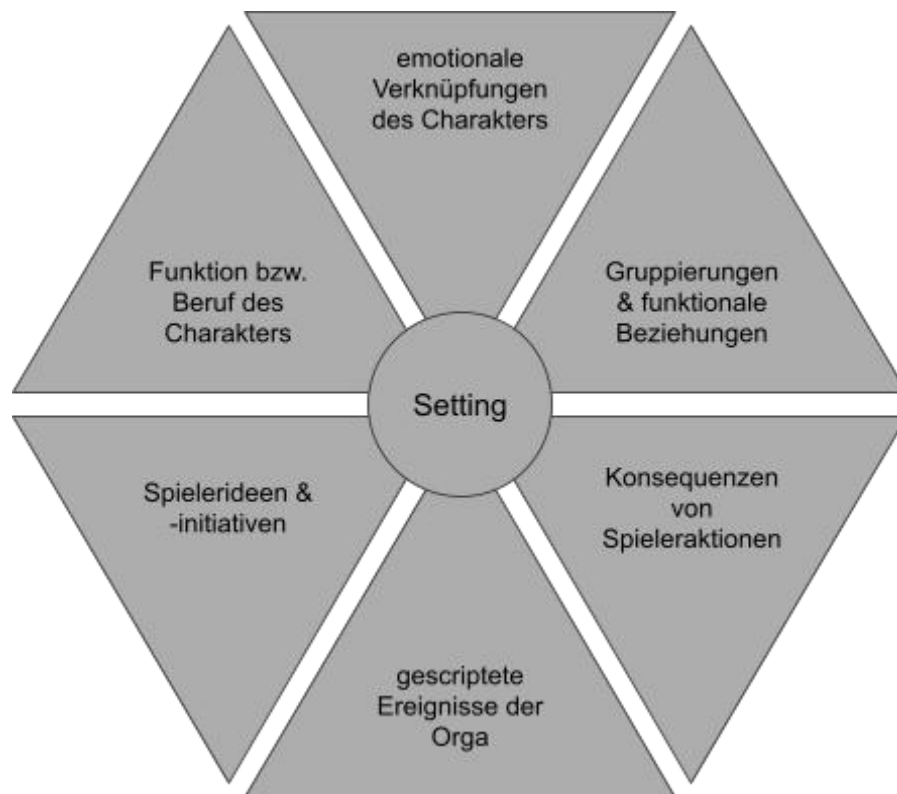
- denselben Stil (z.B. keine Slapstick-Elemente in einem ernsten Setting)
- gehaltvolle Verknüpfungen, die sich entwickeln können
- mindestens eine stabile emotionale Beziehung
- eine fürs Setting relevante Funktion
- fürs Setting relevante Geheimnisse die anderen Charakteren nicht bekannt sind

Die Spielenden können ihren Charakter so interpretieren und anpassen, wie sie möchten, solange sie die Kernidee des Charakters beibehalten und sicherstellen, dass die Verknüpfungen etwaige Änderungen mitbekommen. Die vorgeschriebenen Charaktere bilden lediglich die Spielgrundlage für die Spielenden.

“Buffet”

(Begriff “Buffet” in diesem Kontext hat Orga beim LARP “Social Season” kennengelernt)

Die Orga hat die Charaktere und das Spiel so gebaut, um Spielenden möglichst viele Spielmöglichkeiten zu bieten. Man hat meistens nicht die Zeit, alles zu bespielen. Wie bei einem Buffet soll man sich aussuchen, was man “essen” bzw. verfolgen möchte.



Eigeninitiative

Trotz den vielen Spielmöglichkeiten kann es aus unterschiedlichsten Gründen sein, dass man auf einem Larp Leerlauf hat. Um trotzdem tolle Erlebnisse zu haben, können Spielende spontan interessante Situationen erfinden. Sobald der Ball wieder im Rollen ist, fällt es oft deutlich leichter, wieder ins Spiel zu finden. Wenn man selbst Hemmungen oder keine Ideen hat, spricht man am besten mit der Orga oder Teilnehmenden. Irgendjemand hat immer eine Idee.

Diese Liste von Beispielen muss man nicht kennen, kann aber als Inspiration genutzt werden.

- Man verrät die beste Freundschaft aus Angst oder Egoismus;
- Man drückt die Ungeduld des Charakters in physischer Gewalt aus;
- Man verrät ein Geheimnis;
- Man zeigt eine Schwäche des Charakters;
- Man bittet jemanden um einen Gefallen;
- Man bietet einen Gefallen an;
- Man hinterfragt etwas, das bisher normal schien;
- Man bildet eine Gruppierung, z.B. um sich vor Anderen zu schützen oder sie zu erpressen;
- Man spielt bewusst Charaktere an, mit denen man sonst nicht zu tun hatte;
- Man verliebt sich plötzlich;
- Alte Liebe erlischt und man versucht dies schmerzhaft zu beenden;
- Alte Streitereien oder Meinungsverschiedenheiten entflammen erneut.

Grober Ablauf



Vor dem Larp

Nach der Anmeldung für die Con erhalten Spielende eine Anmeldebestätigung und eine Zahlungsaufforderung.

Sobald sich genügend Spielende angemeldet haben und die Orga soweit ist, werden den Teilnehmenden möglichst nach ihren Charakter- und Spielpräferenzen die Charaktere zugeteilt. Die Spielenden erhalten dadurch ihren jeweiligen Charakterbogen als Google Docs Dokument. Spielende können direkt im Google Docs Dokument Änderungen hinzufügen, die bei der Orga dann als Änderungsvorschläge ankommen, oder Kommentare machen und Fragen stellen.

Bis zum Larp haben die Spielenden dann die Möglichkeit, sich miteinander abzusprechen und zusätzliche Spielideen zu generieren.

Auf dem Larp

Vor dem Spiel finden Workshops statt, in denen die Spielmechaniken und Safety-Regeln kurz praktisch geübt werden.

Die Workshops vor dem Spiel dienen dazu, die Spiel- und Safety-Regeln praktisch zu üben und die Spielenden ins Mindset der Spielwelt und Ihrer Charaktere zu führen. Das Ziel ist es, intensives Spiel zu haben. Durch dieses intensive Spiel kann es schwer sein, den Charakter wieder zu verlassen. IT-Gefühle wandern ins OT. Dieses Phänomen wird auch "Bleed" genannt. Das ist grundsätzlich gut, weil einem die Erfahrung so wirklich unter die Haut gehen kann, doch es ist wichtig, damit dann auch sauber abzuschließen. Mit Workshops nach dem Spiel wollen wir dabei helfen. Wichtig ist, dass Spielende sich gegenseitig unterstützen. Wenn ein Charakter einen anderen schlimm behandelte, ist es nicht nur für das "Opfer" sondern auch für den "Täter" essentiell, sich gegenseitig positiv zuzureden und Erfahrungen zu besprechen, um die reale Person vom Charakter trennen zu können, gerade wenn man sich sonst gegenseitig nicht kennt. Dies bietet auch die Möglichkeit, sich von dem Verhalten zu distanzieren und zugleich darüber zu philosophieren.

Zusätzlich zu den Workshops am Schluss wird es eine Feedbackrunde geben. Nach dem Larp besteht auch noch die Möglichkeit, der Orga per Discord oder E-Mail Feedback zu stellen. Wichtig ist, die Organisatoren sonst aber nicht mit Feedback zu belagern. Organisatoren sind nach einem Larp meist auch etwas angeschlagen und können das Feedback dann später, wenn der Stress abgeklungen ist, besser in Ruhe anschauen. Wir setzen hier auf das Konzept der "magic week" und würden euch bitten, uns eine Woche erst einmal selbst wieder im Alltag ankommen zu lassen.

Nach dem Larp

Nach einem Larp besteht auch noch die Möglichkeit, der Orga per Discord oder E-Mail Feedback zu geben und um Unterstützung zu bitten.

Es ist gerne gesehen, den Spielenden, mit denen man interagiert hat, per Privatnachricht Komplimente für das Spiel zu geben und Szenen, die man erlebt hat, nochmals mit allen auf dem dafür eingerichteten Discord Forum zu teilen .

Oft organisieren Spielende von Nordic Larps nach dem Larp noch Nachtreffen zum Plaudern, sei dies physisch oder virtuell. Meistens sind sie virtuell (z.B. ein Discord Call). Das hängt von den Spielenden ab.

Spielregeln

DKWDDK

(im deutschsprachigen Raum bekannter LARP Grundsatz)

Grundsätzlich gilt "Du kannst was Du darstellen kannst". D.h. dass dein Charakter all das kann, was du schaffst, immersiv darzustellen. Das Ziel ist, die Immersion im Spiel aufrechtzuerhalten, sodass man sich besser in die Charaktere einfühlen kann. Im Gegensatz zu DKWDDK steht sogenanntes "Telling", wo man sagt was man tut, z.B. "ich beschwöre einen Feuerball, um das Monster zu besiegen". Telling ist an NGNT Larps grundsätzlich nicht erlaubt.

Beispiel: Jamie will eine Physikwissenschaftlerin spielen. Jamie kennt sich OT aber nicht mit Physik aus. Jamie meldet dies den Organisatoren. Diese erklären, welche physikalischen Grundlagen Jamie für das Spiel kennen sollte. Diese bringt sich Jamie per Internet bei und nimmt sich ins Spiel ein paar Dokumente mit, auf die Jamie zurückgreifen kann. So kann Jamie die Wissenschaftlerin während dem Spiel trotz mangelnden Fachwissens glaubwürdig darstellen.

Play to Lift

(international bekannter Nordic LARP Grundsatz)

Play to Lift heißt, seine Mitspielenden bei der Darstellung ihres Charakters zu unterstützen. Man nennt das Ganze auch "sich gegenseitig Hochspielen". Grundsätzlich gilt DKWDDK, doch es gibt auch Spielansätze, deren Darstellung schwierig ist. Die wenigsten von uns sind im echten Leben gleichzeitig Schreiner, Ärzte, Bäcker, Astronauten und Chirurgen, also müssen wir uns gegenseitig helfen, die Kompetenzen unserer Charaktere glaubwürdig darzustellen.

Beispiel: Jamies' Physikwissenschaftlerin und ein anderer Wissenschaftler, gespielt von Kim, streiten sich über eine fiktive Technologie. Jamie hat vor dem Spiel den anderen Spielenden kommuniziert, eine kompetente Wissenschaftlerin zu spielen. So stempelt Kims Wissenschaftler das, was Jamies Wissenschaftlerin sagt, nicht einfach als unbewiesene Theorien ab, sondern verleiht ihren Argumenten Legitimität. Wenn Kims Wissenschaftler mit Jamies Wissenschaftlerin streiten möchte, kritisiert er also nicht ihre Kompetenz, sondern vielleicht ihre Herkunft und Kultur oder den Zweck ihrer Erfindungen.

Play to Lose

(international bekannter Nordic LARP Grundsatz)

Play to Lose heißt, für eine bessere Geschichte oder besseres Spiel für die Beteiligten auf den Erfolg des eigenen Charakters zu verzichten. Das heißt, der eigene Charakter kann

viele Erfolge haben, doch das Spiel ist kein Wettstreit darum, wer den erfolgreichsten Charakter gespielt hat. Es geht darum, kollaborativ eine spannende Geschichte zu erzählen.

Beispiel: Jamies Physikwissenschaftlerin möchte ein Experiment von Kims Wissenschaftler sabotieren. Jamie findet, dass es für alle in der Situation ein schöneres Spiel generiert, wenn die Sabotage misslingt und das Experiment erhalten bleibt. Also lässt Jamie die Wissenschaftlerin die Sabotage versuchen, die dann aber dramatisch fehlschlägt und den Arm der Wissenschaftlerin verletzt.

Delay the Hero

Delay the Hero ist eine explizite Anwendung von Play to Lose auf Situationen, die der eigene Charakter aufhalten bzw. deeskalieren würde. Statt direkt in die Situation einzudringen oder zu deeskalieren, sobald man davon etwas erfährt, wartet man einige Zeit, um der Situation/Szene die Möglichkeit zu geben, sich erstmal zu entfalten. Wer will, kann sich dazu auch eine IT-Begründung ausdenken.

Beispiel: Kim kriegt mit, dass Jamies Physikwissenschaftlerin ein Experiment von Kims Wissenschaftler sabotieren möchte. Statt direkt in den Raum zu stürmen, wartet Kim eine angemessene Zeit. Als IT-Begründung denkt sich Kim aus, dass Kims Wissenschaftler denkt, es bringt nichts, Jamies Wissenschaftlerin von der Tat abzuhalten, sondern erst zu erwischen, wenn die Tat mindestens zum Großteil vollbracht und dadurch der Verdacht bewiesen wird.

Schwachstellen zeigen

Generell ist es immer eine gute Idee, etwas zu laut zu reden oder die Türen hinter dir nicht ganz zu schließen. Auf anderer Ebene ist es ebenso sinnvoll, emotional oder körperlich angreifbar zu sein, je nachdem, welchen Charakter du nun spielst. Aus diesem Grund gibt es bei uns keine OT geschlossenen Türen im Spielbereich. Wenn du eine Tür IT schließen möchtest, lehnt du sie nur an, um den anderen Mitspielenden zu ermöglichen, dich belauschen zu können. Auch empfehlen wir nicht zu leise zu flüstern. Mach es ruhig, so dass sich jemand auch noch aus ein paar Metern Entfernung verstehen kann.

Natürlich ist nicht jeder Moment, in dem man über ein Geheimnis reden möchte, auch der perfekte Moment, dass es raus kommt. Vielleicht möchtest du auch einfach noch ein paar Momente länger mit dem Geheimnis spielen. All das ist natürlich vollkommen in Ordnung und ein guter Punkt, doch etwas leiser zu reden oder sich besonders ruhige Ecken zu suchen. Doch behalte dabei bitte, dass ein Geheimnis, das am Ende nicht raus gekommen ist, nur verschenktes Spiel ist.

Beispiel: Kims Wissenschaftler führt ein Gespräch mit einem Komplizen (oder gar ein Selbstgespräch) beim Experiment, wie genial es ist und welche Schwachstellen sie noch schützen müssen, um es perfekt zu machen. Jamies Wissenschaftlerin lauscht dabei an der offenen Tür mit und tut so, als würde sie ihre Brille putzen. Dann lässt Jamie die Wissenschaftlerin erwischen, als Kims Wissenschaftler rauskommt, wobei das Lauschen sich nicht beweisen lässt, aber beide Charaktere voneinander wissen, wo sie stehen.

Macht & Gefangenschaft

Spielende, welche Charaktere spielen, die Macht über andere Charaktere haben und ausüben, haben auch eine OT-Verantwortung, dafür zu sorgen, dass man nicht zu kontrollierend über ihre Spielerfahrung wird, also Spielideen nicht im Keim zu ersticken. Statt einfach "Nein" zu sagen, kann man "Nein, aber..." sagen, also Bedingungen stellen. Oder wenn man jemanden irgendwie fesselt oder gefangen nimmt, sicherstellen, dass diese Person trotzdem Spielmöglichkeiten hat.

Macht zu haben bedeutet auch, es den Spielenden nicht zu einfach zu machen. Theoretisch lassen sich alle Probleme diplomatisch lösen. Da die Larps von NGNT aber konfliktgetrieben sind, würde ein zu starker Fokus auf Harmonie viele Spielmöglichkeiten verhindern. Als Faustregel kann man einfach in die Richtung spielen, die in Kontrast resultiert, also, wenn sich die Mehrheit auf Harmonie einigen möchte, alte oder neue Konfliktpunkte aufwerfen.

Beispiel: Jamies Wissenschaftlerin ist die Vorgesetzte von Kims Wissenschaftler. Sie hat mitbekommen, dass er ein Experiment plant, das gegen ihre Absichten geht. Statt ihm alle Möglichkeiten zu nehmen, dieses Experiment durchzuführen, droht sie ihm, dass wenn er weitermacht und ihr Vertrauen missbraucht, sie sich persönlich an ihm rächen wird.

Ars Amandi

(international bekannte Nordic LARP Mechanik)

Um Intimität darzustellen, sodass potentielle Zuschauer diese als solche auch verstehen, verwenden wir das Ars Amandi System. Die Interpretationen sind unterschiedlich. Die Version, die wir verwenden, geht so:

Um eine ähnliche Intimität darzustellen wie ein Kuss, berühren die beiden Personen sich mit ihrer Stirn.

Um eine ähnliche Intimität darzustellen wie "miteinander Rummachen" oder Geschlechtsverkehr, halten sich die beiden Personen an ihren Unterarmen. Sie können die Druckstärke der Hände und Nähe zueinander variieren und das so interpretieren, wie es Sinn macht. Man kann sich danach auch die Haare und Kleidung noch etwas zerzausen, wenn man es offensichtlicher gestalten möchte.

Beispiel: Jamies Wissenschaftlerin und Kims Wissenschaftler versöhnen sich und werden vertrauter miteinander. Sie schleichen sich in ein Labor und kommen sich langsam näher. Sie berühren sich an ihren Unterarmen, doch kurz darauf stürmt Kims Wissenschaftler davon und verliert dabei einen seiner Handschuhe. Später bringt Jamies Wissenschaftlerin Kims Wissenschaftler in einer peinlichen Situation den Handschuh.

IT-Waffen

Grundsätzlich werden alle IT-Waffen von der Orga ins Spiel gebracht. Wenn du eine tolle Waffe hast, die deiner Meinung nach perfekt zu deinem Charakter passt, kläre bitte vorher mit der Orga ab, ob du sie mitbringen darfst.

Verwendet werden grundsätzlich Schaumstoff-LARP-Waffen und Spielzeug-Schusswaffen.

Waffen erlauben es, das Machtgefälle im Spiel zu schärfen und Eskalationen darzustellen. (Fast) niemand lässt sich freiwillig anschießen oder niederstechen. Waffen sind gefährlich, ein Charakter der eine Waffe führt (nicht irgendwo unter der Kleidung versteckt) übt Kontrolle über die Situation aus. Erlaubt einander die Szene zu entwickeln und nutzt die anderen vorgestellten Mechaniken "Play to Lose", "Play to Lift", "Delay the Hero", um eine lebensbedrohliche Situation zu erleben.

Sollte es tatsächlich zum Einsatz der Waffen kommen, haltet die Opferregel im Blick und vermeidet Angriffe, die wahrscheinlich unmittelbar tödlich wären (Kehlschnitte, Dutzende Stiche in die Brust oder Kopfschüsse).

Beispiel: Jamies Wissenschaftlerin zieht ein Messer, um Kims Wissenschaftler zu zwingen, das eigene Experiment zu zerstören. Nach einem langen Hin und Her, wobei er sich widerwillig entscheidet, der Bitte nachzukommen, kommt sein Komplize mit einer Pistole und bedroht Jamies Wissenschaftlerin. Mit der neuen Macht erzwingt Kims Wissenschaftler, dass Jamies Wissenschaftlerin das Messer fallen lässt, was sie auch tut. Danach zwingt er sie, ihm Zugang zu Mitteln zu geben, welche das volle Potenzial des Experiments ermöglichen.

Opferregel

Die Opferregel besagt, dass Spielende physische und psychische Einwirkungen auf ihren Charakter selbst interpretieren. Dies bedeutet, man soll niemandem aufzwingen, was mit dessen Charakter passiert, wenn man diesen verletzt. Ein Grund ist, dass die Person vielleicht diese Art von Verletzung oder Tod nicht oder noch nicht bespielen möchte. Ein anderer Grund ist, dass Täter nicht immer alle Informationen haben (vielleicht ist jemand heimlich ein Roboter und kann nicht durch Gift sterben).

Natürlich bedeutet dies aber auch, dass die Opfer jeweils trotzdem so eine Reaktion darstellen, dass es logisch wirkt, um die Immersion und Glaubwürdigkeit der Situation beizubehalten. Schon vorher kann man präventiv Warnungen geben, sodass sich Charaktere bewusst in Gefahren begeben. Oder wenn man verletzt, dann so, dass sie nicht unbedingt sterben müssen (nicht in den Kopf schießen). Wenn Charaktere bewusst Risiken eingehen oder Warnungen ignorieren, kann dies immer negative Konsequenzen bedeuten, die ernstzunehmen sind.

Beispiel: Kims Wissenschaftler zwingt Jamies Wissenschaftlerin mit einer Pistole, Zugang zu Mitteln zu geben, welche das volle Potenzial des Experiments ermöglichen. Ihre Überzeugungsversuche scheitern. Sie seufzt und stellt sich vor ihn hin und meint, dass sie ihm den Zugang nicht geben kann. Es würde gegen ihre Kernprinzipien verstoßen. Unter Tränen versucht er sie zu zwingen und zu warnen, dass er sie sonst erschießen muss. Doch sie wiederholt ihre Kernprinzipien. Letztendlich drückt er ab, schießt ihr in die Brust und sie fällt zu Boden.

Diebstahl

Grundsätzlich sind OT-Gegenstände als solche zu markieren (oder das Behältnis, in dem sie sich befinden), damit sie IT nicht gestohlen werden. Ansonsten soll es grundsätzlich möglich sein, Gegenstände für IT-Spiel zu entwenden. Um stehlbare Gegenstände explizit als entwendbar zu markieren, kann man ein Stück rotes Isolierband drankleben. Nach dem Spiel müssen alle entwendeten Gegenstände wieder ihrem Besitzer überbracht werden.

Beispiel: Kims Wissenschaftler sieht, wie Jamies Wissenschaftlerin ihr Notizbuch auf den Tisch legt, und stiehlt es heimlich. Kim liest es und überspringt die Abschnitte, bei denen "OT Notizen" steht. Damit Jamie wieder damit spielen kann, bringt Kim es kurz danach wieder an den Ort, von dem es Kim entnommen hatte.

Safety-Regeln

Grundannahmen

(inspiriert vom Design Dokument vom LARP "Without a Whisper")

Bei einem NGNT LARP wird davon ausgegangen, dass folgende Interaktionen zwischen Spielenden auch ohne vorherige Absprache erlaubt sind. Wenn man sich mit etwas davon allgemein oder mit spezifischen Personen nicht wohl fühlt, muss man dies proaktiv mit den entsprechenden Personen kommunizieren oder jeweils rechtzeitig davor (mit "Wirklich wirklich", "Cut", "Auskreuzen" oder "Look down", siehe folgende Folien) reagieren.

- Berührungen an Schultern und Armen;
- Anschreien;
- Umarmen;
- Leicht Zerren und Schubsen;
- Angedeutete Schläge;
- Gespielte(r) Selbstmord(versuche);
- Sämtliche IT-Beleidigungen die auf IT-Eigenschaften eingehen
(d.h. NICHT auf OT-Eigenschaften, die eine Person nicht einfach so ändern kann).

Alles darüber hinaus muss sich während dem Spiel durch OT-Absprachen oder durch vorhersehbares (z.B. wenn man bereits viel Nähe bespielt hatte und dann ganz langsam die Stirn auf die Stirn der anderen Person legt) oder angekündigtes (z.B. verbal: "Noch ein Schritt und ich hau Dir in die Fresse!") IT-Verhalten ergeben. Immer gilt: Auch wenn man etwas abgesprochen oder signalisiert hat, kann man jederzeit trotzdem die "Wirklich wirklich", "Cut", "Auskreuzen" oder "Look down"-Mechaniken verwenden, um etwas dann doch nicht zu bespielen. Natürlich gilt "gesunder Menschenverstand", aber diese Richtlinien sind wichtig, damit wir alle dasselbe unter "gesundem Menschenverstand" verstehen.

OT-Bereich

(hat Orga beim LARP "Tales: Inside" kennengelernt)

In OT-Bereichen wird nicht gespielt. Es handelt sich um Rückzugsorte, an denen man sich zurückziehen kann und sich bei Problemen oder für Ideen mit Spielenden, Helfern und der Orga absprechen kann.

OK-Check

(hat Orga beim LARP "Tales: Inside" kennengelernt)

Die OK-Hand (Daumen- und Zeigefingerspitze berühren sich, die anderen Finger sind ausgestreckt) zeigt man Spielenden, wenn man sich nicht sicher ist, ob es ihnen OT gut bzw. schlecht geht. Als Antwort auf die OK-Hand gibt man einen Daumen hoch oder runter. Nur Daumen hoch bedeutet, dass man wie bisher weitermachen kann bzw. die Person keine Unterstützung benötigt. Daumen runter und alles zwischen Daumen hoch und runter bedeutet, dass man die Person OT unterstützt oder - wenn es während einer intensiven Spielsituation ist - die Intensität schnell runter schraubt.



"Cut"

(hat Orga bei anderen Nordic LARPs kennengelernt)

"Cut" ist ein Safe-Word, um eine Spielsituation sofort abubrechen, d.h. alle gehen sofort OT. Das kann unterschiedliche Gründe haben: Es geht einer Person OT nicht gut oder eine OT Gefahr besteht. Der Spielabbruch gilt nur für die Hörreichweite, in der das Wort geäußert wird (z.B. im selben Zimmer). Andere Spielende können weiterspielen. Nur die Person, welche das "Cut" geäußert hat, oder die Orga können das "Cut" wieder beenden.

"Wirklich wirklich"

(hat Orga beim LARP "Tales: Inside" kennengelernt)

Man benutzt in einem Satz "wirklich wirklich" um zu zeigen, dass es sich um ein OT-Anliegen handelt, das für kein IT-Anliegen ignoriert werden soll. Während "Cut" bei Zeitdruck verwendet wird, sollte man, wenn es nicht dringend ist, die "Wirklich wirklich"-Regel verwenden, um die Immersion beizubehalten.

Beispiel: Jamies Wissenschaftlerin wird gerade mit einer Waffe bedroht. Jamie findet die Spielsituation toll, aber ist kurz vorher aufs Knie gefallen und möchte sich wegen des

Schmerzes hinsetzen. Jamies Wissenschaftlerin könnte sagen: "Ich muss mich wirklich wirklich hinsetzen." Das wäre gut. Jamie entscheidet sich aber zu sagen: "Darf ich mich wirklich wirklich hinsetzen? Mein Knie schmerzt." Die bedrohende Person lässt die Bitte zu. Dadurch, dass Jamie das Anliegen als Frage geäußert hat, die sowieso nicht ignoriert werden darf, bleibt die Bedrohungssituation zu jeder Sekunde immersiv und allen geht es OT gut.

“OT [Notfall] OT”

(eigens entwickelte Mechanik)

Grundsätzlich kann man “Cut” ausrufen und danach die anderen über einen Notfall informieren. Um Zeit zu sparen, kann man aber auch die “OT ... OT” Formell mehrfach ausrufen. Alles, was dazwischen ist, ist OT.

Beispiel 1: Jamie fällt plötzlich zu Boden und antwortet nicht auf sämtliche OT-Mechanismen. Kim ruft “OT Sanitäter OT!”, damit möglichst schnell ein Ersthelfer unter den Teilnehmenden vorbeikommt und jeder weiss worum es geht.

Beispiel 2: Jamie sieht ein Feuer in einem Papierkorb, das eine grosse Stichflamme gibt. Jamie entscheidet sich, dass das Feuer noch kontrollierbar ist, also ruft Jamie sofort mehrfach “OT Feuerlöscher OT!”. Da Kim direkt neben einem Feuerlöscher steht, nimmt Kim diesen mit und löscht das Feuer, bevor es sich ausbreiten kann.

Beispiel 3: Jamie sieht und hört vom Fenster, wie eine Person draussen Amok läuft. Um alle zu warnen spricht Jamie den anderen leise “OT Amok OT” zu, damit der Amokläufer sie nicht hört. In dem Fall würde man die Polizei anrufen (DE: 110 / CH: 117) und sich währenddessen so gut verstecken wie es geht, am besten in einem abschliessbarem Raum. Keine Panik.

Auskreuzen & Look Down

(“Auskreuzen” der Orga von Fantasy LARP bekannt, “Look Down” hat Orga beim LARP “Ins Dunkel” kennengelernt)

Um darzustellen, dass man OT ist (z.B. wenn der Charakter gestorben ist und man weggehen möchte), legt man die Arme zu einem Kreuz über die Brust.

Manchmal möchte man durch eine Spielsituation gehen, ohne daran in irgendeiner Art teilzunehmen. Dafür legt man die flache Hand über die Augen und geht an einen anderen Ort. Andere haben dann IT nicht mitbekommen, dass der Charakter da durchgegangen ist, und der Charakter, der durchgeht, kriegt IT nichts von der Situation mit.

Der Unterschied von Look Down zum Auskreuzen ist, dass beim Look Down der Charakter eigentlich da ist, aber nur an der Situation nicht beteiligt ist. Beim Auskreuzen ist der Charakter aber gar nicht da. Das ist wichtig, weil jemand vielleicht mit einem Charakter spielen möchte, der weg geht. Bei Look Down weiss man dann, dass man einfach folgen kann, und sobald man von der Situation weg ist, gemeinsam spielen kann.

Look Down kann man auch benutzen, um kurz etwas OT mit anderen in einem Spielbereich zu besprechen, sodass andere, die allenfalls zuschauen, verstehen, dass das Geflüster nicht IT ist. Solches OT-Geflüster soll aber eine Ausnahme darstellen, da OT-Absprachen grundsätzlich in OT-Bereichen abzuhalten sind.

Spielintensität Steuerung

Um die Spielintensität steuern zu können, ohne sich gegenseitig absprechen zu müssen, verwenden wir folgende Mechanik.

Um anderen anzubieten die Spielintensität zu steigern kann man IT Fluchen oder die Aussage "War das schon alles?" ins Gespräch bringen. Beim Fluchen ist es wichtig, niemals ohne Einwilligung der Person Eigenschaften, die sie OT nicht ändern kann, zu beleidigen, d.h. Aussehen, Beeinträchtigungen etc.

Um klarzustellen, dass einem die Spielintensität zu hoch wurde oder wird, bindet man die Aussage "Cool down!" ins Gespräch ein. Andere müssen das respektieren und die Spielintensität verringern. Man kann sich alternativ aber auch mit anderen Mechaniken aus dem Spiel entfernen.