

Schatten aus Carcosa

Regelwerk

Hier findest du die sehr kurze Übersicht der Regeln, Richtlinien und Ideen zum Spiel. Natürlich steht hier nicht alles im Detail. Versucht Lücken und Ungenauigkeiten nach bestem Verstand und mit Wohlwollen eigenständig zu füllen. Wir freuen uns auf Euch und Euer Spiel!

Warnung: Bitte lest das Regelwerk gut durch! Es gibt ein paar große Veränderungen was bekannte Regeln angeht, beispielsweise die IT/OT Zeit oder die Opferregel.

Erstmal ein paar wichtige Begriffe für euch:

- **LARP:** Live Action RolePlay, das Spiel, welches wir spielen
- **IT:** In-Time - In-Game (innerhalb des Spiels)
- **OT:** Out-Time - Out-Game (außerhalb des Spiels)
- **PLOT:** Geschichte(n) im Spiel
- **SL:** Spielleitung
- **NSC:** Nicht-Spieler-Charaktere - Teilnehmer der unter der Leitung der SL den Plot voranbringt
- **ARME KREUZEN ODER WAFFE UMGEKEHRT ÜBER DEN KOPF HALTEN:** diese Person ist OT
- **SANITÄTER:** medizinische OT-Versorgung, Wort ist IT zu vermeiden (stattdessen IT „Doktor“ rufen)
- **STOP:** Wort um vor einer Gefahrensituation zu warnen. Das Spiel wird **SOFORT!!!** angehalten, wenn jemand es ruft.

Spielleiter und Teammitglieder

Sie sind dafür da, um euch zu helfen, auf der Veranstaltung orientiert zu sein und euch bei Fragen zur Seite zu stehen. Ihr Ziel ist es, das bestmögliche Erlebnis für alle zu erschaffen. Sie sind deshalb auch weisungsbefugt, damit sie diese Aufgaben auch wahrnehmen können. Wenn ihr euch nicht an Regeln haltet, dann dürfen und sollen sie euch das auch sagen – das hilft allen, ein tolles Event zu haben.

Grundlegende Regeln und Ideen zum IT des LARP

Wenn dich jemand anspielt, zeige eine Reaktion. Nehmt Spielangebote an.

Wenn du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Jede gezeigte Reaktion ist „gut“ so und eben Teil des Spiels.

Sei OT nett zu deinen Mitspielenden (geh davon aus, dass dein Gegenüber auch nett ist). Ihr seid beide coole Menschen. Sonst wärt Ihr nicht hier.

Konflikte

IT Konflikte fühlen sich besser an und sehen besser aus, wenn sie OT einvernehmlich sind.

Mittellange Aktionen kann man auch kurz vorher miteinander besprechen (am besten ein wenig abseits von anderen Spielenden): „Hey, dann schreie ich dich richtig fies an, dann kannst du so tun als würdest du mir in den Bauch schlagen!“ „Oh ja super Idee! Los, lass uns das laut spielen!“

OT Probleme löst man im OT. Wenn IT und OT Angelegenheiten eine Schnittmenge haben, lohnt es sich miteinander zu reden.

IT und OT Zeit

Ab Freitag, 18 Uhr gilt nach der SL-Ansprache die IT-Zeit. **Die Veranstaltung verläuft pausenlos IT, auch Nachts**, das heißt ihr müsst auch damit rechnen, dass ihr während des Schlafens plötzlich geweckt und angespielt werdet.

Wir bitten deshalb um passende Gewandung und Schlafzeug. Bestimmte Räume wie die Duschen, Toiletten, Küche und NSC-Räume werden OT bleiben.

Übernimm Verantwortung für dich selbst und für deine Mitspieler

Wir als SL setzen uns, mit allen uns zur Verfügung stehenden Mitteln, dafür ein, die Veranstaltung so sicher wie möglich zu gestalten. Wir sorgen dafür, dass es Systeme und Rahmen gibt, in denen ihr Euch beruhigt und vertrauensvoll bewegen könnt. Wir nehmen diese Verantwortung sehr ernst. Grundsätzlich ist trotzdem jede*r für das eigene Wohl selbst verantwortlich. Wenn du in eine für dich unangenehme Situation gekommen bist, und dich dadurch unwohl fühlst, dann begib dich zur SL (bei Problemen zwischen Spielern versucht erstmal, das Problem miteinander zu besprechen.). Wenn du eine Verletzung körperlicher Art erlitten hast, ruf sofort nach Hilfe. Gleichzeitig gilt: **Geht rücksichtsvoll miteinander um und versetzt euch in eure Mitmenschen hinein.**

Bleibt im Spiel!

IT ist wichtig: Immersion ist wie schlafen und träumen. Man soll nicht ohne Grund das IT brechen, sonst "wacht man auf". Und wenn das zu oft passiert, dann "schläft man schlecht". Dann würde man sein Erlebnis also als schlechter wahrnehmen, als es vielleicht war. Natürlich muss man das IT immer brechen, wenn es eine echte Gefahr gibt und dann soll man das auch! Hierzu gibt es den „**Stopp**“ Befehl (Alle Umstehenden hören sofort auf mit dem was sie tun und warten OT ab was getan werden soll und die Situation geklärt ist).

„Weiter“ hebt den Befehl auf. Ansonsten soll man es so selten wie möglich brechen, oder so unauffällig wie möglich. Versucht Euch selber und anderen

dabei zu helfen, in der phantastischen Welt zu bleiben oder so schnell wie möglich wieder einzutauchen. Dafür seid ihr hier. Wenn ihr etwas habt, was ihr OT braucht oder gerne möchtet, es aber nicht so wichtig ist, dass man das IT direkt komplett brechen muss, so könnt ihr zum Beispiel die SL als „Alter Staub“ ansprechen. Bleibt kreativ!

Du-Kannst-Was-Du-Darstellen-Kannst

Wie der Name schon sagt, euer Charakter kann, was ihr darstellen könnt und wollt! Ob andere Teilnehmer eure Darstellung und Fähigkeiten ausspielen und mittragen, kann oftmals mit eurer Darstellung zusammenhängen! Gebt euch deshalb besonders viel Mühe bei dem, was ihr tut.

Kämpfe, Trefferpunkte

Es gibt keine echten Kämpfe auf „Schatten aus Carcosa“. Alle „Kämpfe“ sind Szenen, in denen Kämpfe gespielt und simuliert werden. Es findet KEIN echter Wettstreit statt, wer schneller und/oder härter zuschlagen kann. In der kommenden Veranstaltung werden wenige kernstabile Polsterwaffen sowie Nerf Gun von der SL zur Verfügung gestellt. Mit der Nerf Gun wird nicht zugeschlagen!! Wir bitten darum, dass mit allem, was zur Verfügung gestellt wird, vorsichtig umgegangen wird. Falls ihr unbedingt etwas selber mitnehmen wollt, klärt es bitte im Voraus mit der SL.

Spielt möglichst alle Treffer aus und zeigt schönes Spiel, auch im Kampf!

Treffer werden realistisch ausgespielt, bis man Heilung oder ähnliches braucht. Auch Wurf- und Fernwaffen-Treffer zählen dazu. „Treffer ignorieren“ macht niemandem Spaß. Auch Heiler und andere unterstützende Rollen freuen sich, wenn ihr ihnen schöne Szenen bietet. Jede Rolle trägt zum großen Ganzen bei. Bleibt eine angemessene Zeit vom Kampf fern, um eure IT Wunden zu heilen. Wie lange das dauert, entscheidet aber ihr selbst.

Habt ihr jemanden unglücklich oder aus Versehen zu fest oder an einer schlechten Stelle getroffen, entschuldigt euch kurz OT und fragt ob ihr helfen könnt. Geht dazu notfalls kurz unauffällig zur Seite, um das Spiel der anderen nicht unnötig zu stoppen.

Verbotene Trefferzonen sind der Kopf und primäre- und sekundäre Geschlechtsteile.

IT Sterben/Permatot

In „**Schatten aus Carcosa**“ gilt **NICHT die bekannte Opfer Regel**. Wenn du oder die SL es als richtig empfindet, stirbt dein Charakter. Natürlich wird, wenn möglich, das Ganze im Voraus abgeklärt. Wenn dein Charakter stirbt, kommst du als NSC zurück und musst den Schlafplatz wechseln.

Umgang mit NSC

NSCs sind tolle Menschen, die für euch spielen. Passt besonders aufeinander auf.

Magie

Magie ist in Schatten aus Carcosa nur als „**geistiger Zustand**“ beispielbar. So etwas wie Windstoß oder Feuerball gibt es nicht. Es ist aber möglich, durch lange/komplizierte Rituale und Erfahrung Magie zu beschwören. Falls ihr Magie anwenden wollt, besprecht es mit der SL. Falls ihr etwas analysieren wollt oder Fragen habt, stehen wir auch zur Verfügung. Rituale abubrechen hat Konsequenzen. Spielt sie bitte aus und bietet euren Mitspielern ein tolles Erlebnis!

Gelbe Zeichen

Gelbe Zeichen sind Symbole, die ihr auf dem Gelände oder während dem Plot finden werdet. Ein gelbes Zeichen zu sehen hat sofortige Konsequenzen. Wenn ihr eins erblickt tut ihr etwas Unvorhersehbares: einen Freund grundlos angreifen, schreien, sich auf dem Boden wälzen, halluzinieren oder was euch auch immer einfällt! Werdet kreativ!



Vorwarnung

Wir möchten euch daran erinnern, dass dies eine „Horror“ Veranstaltung ist. Wenn ihr was Angst angeht eher empfindlich seid, ist es vielleicht nicht die richtige Veranstaltung für euch. Unser Ziel ist es, dass jeder Spaß hat!

Hiermit erkläre ich, (Vor- und Nachname) _____
geboren am (Geburtsdatum) _____, dass ich
das Regelwerk von der Veranstaltung „Schatten aus Carcosa“ gelesen und
verstanden habe.

Unterschrift:

Charakter-Biographie

Diese Fragen können helfen, schöne und spannende Charaktere zu kreieren. Baut gerne Schwächen und Stärken ein sowie Anknüpfungspunkte für eure Mitspielenden!

- Name? (Name und Spitzname)
- Profession/Rolle innerhalb der Agentur Dunkel? (Detektiv, Doktor, Medium, Dämonologe, Spiritualist, Hausmeister, Informant, Sekretär, etc...)
- Sozialstatus? (z.B.: Gosse, Unterschicht, Mittelschicht, Oberschicht, ...)
- Lebenseinstellung? (z.B. optimistisch, pessimistisch, realistisch, ...)
- 5 Adjektive zu deinem Charakter? (z.B. ängstlich, misstrauisch, tapfer, ...)
- Wem/Was gilt dein Hass /dein Misstrauen? (z.B. deine Familie, der Politik, deine Kollegen, ...)
- Was weiß jeder über dich? (z.B. dass ich ein Dieb bin, - rechtschaffen bin, - ängstlich bin, - Geld liebe, ...)
- Was ist ein (dunkles) Geheimnis oder pikantes Detail von dir, das niemand weiß? (z.B. dass ich aus Versehen jemanden getötet habe, ich adoptiert bin, ich etwas Wichtiges verloren habe,...)
- Wovor hast du Angst? (z.B. Spinnen, Magie, zu verhungern, vor dem Bruder, ...)
- Was kannst du besonders gut? (z.B. kämpfen, Lügen, Reden halten, heilen, ...)
- Was ist dein Ziel im Leben? (z.B. Befördert werden, reich werden, die Liebe finden, ...)
- Wobei kann dir ein anderer Charakter helfen? (z.B. dein Problem zu lösen, das Artefakt zu finden, mit deiner großen Liebe zusammenzukommen, ...)