

Weltenspiel e. V.



Regel - MODifikation
auf Basis von **DKWDDK**

Version 3.3
März 2019

Inhaltsverzeichnis

<u>Inhalt / Thema / Regel</u>	<u>Seite</u>
Vorwort	2
Allgemeines	3
Opferregel	3
Check-Out-Bestätigungen	3
private Plots	3
Charaktere	3
Dieben	4
Realer Diebstahl	4
Alchemie und Kräuterkunde	4
Pulver-Schusswaffen	4
Magie	4
Magische Charaktere	4
Magie-Darstellung	4
Magie-Wirkung	4
OT – Zeichen und Signale	5
Bezeichnungen	5
SL – Spielleiter	5
ORGA	5
Spielablauf – Rufe	5
Stopp!	5
Time-Freeze!	5
Time-In!	5
Sanitäter!	5
Spielablauf – Zeichen	5
gekreuzte Arme	5
Kennzeichnung – Farben	5
Farbige Stoffbänder	5
rote Zettel	5
Schlussworte	5

Vorwort

DKWDDK – steht als Abkürzung für „**Du** kannst, **was Du** darstellen **kannst**“.

Ein „Regelwerk“, das von der Idee her ohne Regelwerk auskommt.

Das Prinzip funktioniert, indem jeder Charakter in allen seinen Eigenschaften und Fähigkeiten so überzeugend dargestellt wird, dass auf zusätzliche Punktesysteme und vorab definierte Stichworte verzichtet werden kann.

Warum dann ein Regel-Mod, wenn es gar keine Regeln gibt?

DKWDDK verlagert die Fähigkeiten vom dargestellten Charakter auf den darstellenden Spieler. So kann auch ein frisch erstellter Charakter eines „Powergamers“ i.d.R. mehr, als ein Anfängercharakter nach seinen ersten CONs.

In der Praxis mutiert das DKWDDK-System zum „**Du** kannst, **was die anderen Dir** glauben, **dass Du** kannst“.

Gemeint ist damit, dass die Darstellung nur so gut „funktioniert“, wie sie die anderen Mitspieler überzeugt.

Das Konzept ist gut, funktioniert jedoch nur gut, wenn alle Beteiligten auf dem gleichen Niveau agieren. Treffen Spieler mit viel Erfahrung auf Neueinsteiger oder solche, deren Erfahrung auf anderen Regelsystemen basiert, kann das leicht zu Missverständnissen führen.

Um diese Unterschiede etwas auszugleichen und auch ein paar „Dinge“ für alle gleichermaßen zu definieren, sollen diese Regelmodifikationen eine Hilfestellung geben.

Dieser Text ist jedoch keine Anleitung zum Live-Rollenspiel (LARP). Wem noch grundlegende Kenntnisse fehlen, dem empfehlen wir dringend, sich vorab in das Thema einzuarbeiten.

Allgemeines

Niemand muss für seine Darstellung alles neu erfinden. Sich Anregungen aus den diversen Rollenspiel-Systemen, Spielen oder Filmen zu holen ist natürlich erlaubt.

Grundsätzlich gilt: „Sicherheit geht vor“!
Sowohl beim körperlichen ebenso wie beim psychischen Wohlbefinden.

Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer hat jederzeit die Möglichkeit "Nein" zu sagen und aus der Situation zu entfernen, sollten ihre bzw. seine persönlichen Grenzen in einer Spielsituation überschritten werden. Ggf. kann hier auch der STOPP-Befehl (s.u.) verwendet werden.

Um allgemein als unangenehm empfundene Situationen erst gar nicht entstehen zu lassen, ist jegliche Darstellung oder auch nur Andeutung von Vergewaltigungen absolut untersagt.

Sowie die Darstellung von Folter - auch obwohl sie nur dargestellt wird - höchstens nach ausdrücklicher Rücksprache und mit eindeutigem Einverständnis aller beteiligten Personen gestattet. Die Darstellung ist gegen Unbeteiligte (Zuschauer) abzusichern.

Opferregel

In der oben beschriebenen Mutation zum DKWDADGDDK steckt der vielleicht wichtigste Aspekt des Spiels: jeder passive Mitspieler (Opfer) einer Handlung bestimmt, was passiert (ist).

- Resultiert aus einem Treffer eine Verwundung, oder nur eine Beschädigung, weil getroffene Kleidung und ggf. Rüstung schlimmeres verhindert haben.
- Ein Verletzter braucht genau so viel Genesung, wie er meint.
- Es stirbt, wer sich tödlich verletzt empfindet, andernfalls überlebt er (schwer) verletzt.
- Alchemistisches wirkt in der verstandenen Art und Weise sowie mit einer Intensität nach individueller Empfindlichkeit (oder Immunität) des Opfers.
- Ein Zauber kann nur so wirken, wie seine Wirkungsweise verstanden wurde.

Gutes Opferspiel wiederum zeichnet sich dadurch aus, auf die Aktionen der anderen bestmöglich zu reagieren.

Check-Out-Bestätigungen

Dienen in regelbasierten Systemen dazu, zu belegen, was Charaktere an ggf. außergewöhnlichen Dingen beherrschen und woher sie mitgeführte „Substanzen“ oder „Objekte“ haben.

Im DKWDDK muss jeder Spieler selbst abwägen, was für ihn angemessen ist und ggf. auf manches verzichten.

Gleichfalls wird Übertriebenes u. U. vom Gegenüber auch einfach ignoriert.

Damit die ORGA – also wir ☺ - wissen, was auf der jeweiligen Veranstaltung ist, bitten wir zu allen „exotischen“ Dingen und Fähigkeiten vorab um Informationen und ggf. passende Quellenangaben (Check-Out-Bestätigungen).

Wir behalten uns vor, bestimmte Wirkungen ggf. auszuschließen.

Um nachfolgenden ORGAs den Umgang mit „Dingen“ zu erleichtern, die wir auf unseren Veranstaltungen ins Spiel bringen, geben wir idR. dazu Check-Out-Bestätigungen aus.

private Plots

Von Spielern gewünschte „Privat-Plots“, Weiterführungen von Charaktergeschichten, Meisterprüfungen oder geplante Rituale (außerhalb der Plotlösungen), etc. sind mit vollständiger Beschreibung, rechtzeitig vor dem CON anzumelden.

Wir behalten uns vor, diese ggf. für unsere Veranstaltung auszuschließen.

Charaktere

Charaktere können / dürfen basierend auf jedem Rollenspiel-System erschaffen werden. Natürlich geht das auch völlig ohne Vorlage.

Von einer Kopie einer Spiel- oder Filmfigur raten wir ab – das wirkt meist peinlich.

Dieben

Gut dargestelltes „Dieben“ ist von einem echten Diebstahl (§242 StGB) kaum zu unterscheiden. Um diese Fähigkeit verwechslungsfrei darstellen zu können, muss daher für alle Beteiligten eindeutig erkennbar sein, welche Objekte „gediebt“ werden dürfen.

Wir beschränken das Dieben daher z.Z. auf **lose IT-Münzen**.

Da Geldbörsen, -katzen, Kassen u. ä. auch OT-Wertsachen enthalten könnten, dürfen sie nicht gediebt werden.

Realer Diebstahl

Jede Form von realem Diebstahl wird verfolgt und vom Geschädigten ggf. zur Anzeige gebracht.

Alchemie und Kräuterkunde

Gerätschaften, Zutaten und Brauprozesse kann jeder Spieler frei wählen.

Die hergestellten Substanzen dürfen jedoch keinesfalls real verabreicht werden.

Die „Behandlung“ wird lediglich angedeutet.

Von der ORGA präparierte „Kräuter“ sind eindeutig als Deko erkennbar.

Aus der Natur dürfen Zutaten nur in Kleinstmengen und unter Beachtung des Naturschutzes gesammelt werden. Beete u. ä. sind selbstverständlich tabu.

Pulver-Schusswaffen

Explosionsgetriebene Waffen jeglicher Art existieren in der von uns bespielten Welt nicht.

Auch für Pulver-Schusswaffen gilt (wie für alle Waffen im LARP), sie müssen sicher betrieben werden können. Dafür ist der Besitzer der Waffe verantwortlich.

Für den Effekt, den die Waffe hat, gilt auch hier die Opferregel: Das Opfer entscheidet, ob es „getroffen“ ist oder nicht. Ggf. erzeugen sie es nur ein Geräusch.

Man sollte im Gebiet des Corunjanischen Städtebundes (inkl. der „Taverne im Nebel“) mit vielen Fehlschüssen rechnen.

Alchemistisch sind Effekte erzeugbar, die in ihrer Schadens-Wirkung anderen „üblichen“ Wurfkomponenten entsprechen und ggf. laute Geräusche erzeugen.

Größere Mengen brennen immer bengalisch ab und explodieren nie!

Je nach Spielgelände kann ein solcher Effekt ggf. nicht dargestellt und dann auch nicht verwendet werden.

Magie

Magische Charaktere

Charaktere, die ohne unmittelbare physische Wirkung „Effekte“ erzeugen, wirken (in irgendeiner Form) Magie.

Magie-Darstellung

DKWDDK .. hier sind alle (**ungefährlichen!**) technischen Spielereien erlaubt, die in der einer mittelalterlichen Welt sicherlich wie Magie gewirkt hätten.

NSCs werden dabei ggf. ergänzend durch SL oder ORGA unterstützt. „Unsichtbare“ Helfer auf SC-Seite gibt es nicht.

Magie-Wirkung

Auch hier gilt die Opferregel.

Je mächtiger die magische Wirkung sein soll, desto beeindruckender muss auch deren Darstellung sein. Daher ist die Darstellung hochmagischer Gestalten sehr schwierig.

Wer dafür keine angemessene Lösung hat, sollte auf derartige Zauber (oder Charaktere) verzichten; das vermeidet Frust auf beiden Seiten.

OT — Zeichen und Signale

Bezeichnungen

SL – Spielleiter: sind die „Schiedsrichter“ des Spiels und regeln den IT-Ablauf; i.d.R. kennen sie auch die (geplanten) Geschichten („Plots“). Teilweise gibt es für Spezialgebiete (z.B. Magie, Alchemie & Schlachten) spezielle SLs.

Sie tragen ein rotes SL-Zeichen / SL-Patch

Sie können zusätzlich eine rote Schärpe sowie nachts ein rotes Licht tragen.

ORGA: sind Spielleiter ohne Schiedsrichter-Funktion. Sie regeln den OT-Ablauf der Veranstaltung („wo ist das WC?“); sie treffen keine Regelentscheidungen (!)

Sie tragen ein grünes ORGA-Zeichen / ORGA-Patch

SLs und ORGAs sind „Pseudo-Charaktere“, sie bewegen sich gewandt im Spielgebiet und können (sollen) entsprechend unauffällig kontaktiert werden; sie beteiligen sich aber nur punktuell am IT-Geschehen. „Auf ein Wort“ hat sich als Anrede bewährt ☺.

Spielablauf – Rufe

Stopp! – unterbricht den Spielablauf „SOFORT“

Anwenden in echten (OT) Gefahrensituationen, auch bei psychischer Überforderung.

Time-Freeze! – eine spielablaufbedingte, sofortige Unterbrechung.

Alle Spieler erstarren und versuchen ihre Umgebung zu ignorieren (Augen und Ohren zu).

Time-In! – startet das Spiel oder setzt den Spielablauf fort

Anwenden, wenn die Situation bereinigt ist.

Sanitäter! – bei echten / medizinischen Notfällen – hier reicht auch eine unklare Situation, die sich besser ein Fachmann ansehen sollte.

Nicht zu verwechseln mit dem (IT) „Heiler!“

Spielablauf – Zeichen

gekreuzte Arme (ggf. Waffen, oder kopfüber hoch gehaltene Waffen) kennzeichnen Spieler, die aktuell nicht am Spielgeschehen teilnehmen

-> Diese Spieler sind von allen Charakteren zu ignorieren.

Kennzeichnung – Farben

Jeder Spieler ist für die deutliche Kennzeichnung seiner Ausrüstung selbst verantwortlich. Bei nicht erkennbarer Markierung entfällt die IT-Wirkung! Für die Charaktere sind die Bänder (natürlich) „unsichtbar“. OT-Markierungsbänder an Spielern müssen als solche erkennbar sein und dürfen nicht innerhalb der sonstigen Kleidung "versteckt" werden.

Farbige Stoffbänder

Empfehlung: 50cm Länge

Rot – magische Waffe

Gelb – unsichtbar

Grün – giftig

Blau – magische Rüstung / magische Wirkung

Weiß – gesegnet (gut/böse, göttliche Wirkung)

Schwarz – verflucht

rote Zettel

auch in Form von Aufklebern / Schildern -> „SL“ / „OT“

Informationen für die Spieler; diese Kennzeichnungen sind für die Charaktere „unsichtbar“. **Vor** Aktivitäten mit derart gekennzeichneten Gegenständen ist ggf. ein SL zu informieren.

Schlussworte

Diese Regelmodifikation wird zukünftig erweitert werden. Gültig ist stets nur die aktuelle Fassung.

Alle zitierten Regelwerke sind geistiges Eigentum der jeweiligen Urheber bzw. Rechteinhaber. Gutes Spiel ersetzt ggf. Punkte, aber nie umgekehrt.

Notizen

