Ambiente, und warums manchmal nicht klappt.

Zuviel High-fantasy:

Larp ist nicht Pen&Paper! Dies zu erwähnen scheint selbstverständlich, ist es aber anscheinend nicht. Das Papierrollenspiel basiert darauf, das einen einzigartige Gruppe von Helden einzigartige Abenteuer erlebt. So wird vom Spielleiter (oder Meister) oftmals eine komplette Welt simuliert, in der sich die Abenteurer bewegen, und in denen ihnen kaum ein ebenbürtiger Gegener gegenübersteht. Gerade deswegen haben diese Helden einzigartige Fähigkeiten, die sonst kaum einer besitzt. Würde man dies auf's Larp übertragen, hieße das, dass fünf Spieler und 100 NSC die die Welt simulieren. Es wollen aber eindeutig mehr spielen.

Man erwartet stimmungsvolles Ambiente, Spannung und Abenteuer. Gleichzeitig sollte möglicherweise ein Dorf oder zumindest eine Burg dargestellt werden. Davon abgesehen findet man wahrscheinlich ziemlich schlecht 100 NSC, die Lust darauf haben, nur für fünf übermächtige SC dazusein.

Es sieht vielmehr meist so aus, dass man, wenn man überhaupt ein Verhältnis 50/50 von SC und NSC auftreiben kann, die NSC trotzdem noch zwei oder drei Rollen spielen müssen. Alles Andere funktioniert nur in Einzelfällen (Orgaabhängig).

Also braucht man einen anderen Ansatz:

Die Spieler müssen selbst Teile der simulierten Welt werden und dürfen nicht über ihr stehen. Dies gilt im besonderen für ihre Fähigkeiten. Hat man 1000 Supermänner, ist jedes Abenteuer im Fingerschnippen gelöst. Man muss also bei den SC Abstriche mit den Skills machen.

Die Spieler müssen auch Aufgaben in der simulierten Welt übernehmen und nicht nur umherziehende Landstreicher (Abenteurer) oder Kriegsherren bzw. Hochadlige spielen. Die Stimmung lebt oftmals von den kleineren Berufen.

z.B.:

Handwerker aller Couleur zuhause oder auf der Watz

Ärzte oder Feldscherer (keine magischen Heiler)

Knechte, Mägde, Bauern etc.

Händler

Dies bedeutet aber auch, das man nicht unbedingt auf jedem Con mit dem gleichen Char ankommen kann, sondern öfters mal wechselt, was aber bei solchen einfacheren Chars unkomplizierter ist, da die Kluft des Einfachen Volkes ähnlich ist.

Ist man tatsächlich auf diesem Niveau, so muss sich natürlich auch die Orga anpassen und Plots ohne große Untotenmassen, Dämonen und Götterdämmerungen aufziehen, so dass man auch als normaler Mensch mitmachen und überleben kann.

Mittlerweile gibt es Cons, wo die Hälfte aller SC keine Menschen sind. Man trifft unter anderem nicht mehr bloß Spielerorke oder Haufenweise Elfen sondern auch SC-Vampire, Halbdämonen, Drachenkinder, Leute die tatsächlich astral riechen können (weil sie mit Wölfen verwandt sind) und wahlweise Oger, Katzenwesen in Massen, SC-Drow Gruppen und mächtige Hexenzirkel, deren magische Macht ausreicht einen Schutzkreis innerhalb von fünf Minuten zu ziehen und die ganze Nacht ohne weiteres Zutun aufrecht halten zu können.

Zwar gibt es durchaus gute Orkspieler oder vernünftig ausgespielte Nichtmenschen, aber viele, die einen ausgefallenen Char spielen wollen, haben schlichtweg zuviele Fantasybücher gelesen und wollen unbedingt mehr sein, als der Christian Huber, der Angestellter bei Firma X ist. So ein Heldenkomplex ist meistens fehl am Platz und macht den Charakter unglaubwürdig: 11 Jährige "Krieger" die darauf bestehen mit Sire angeredet zu werden, dickliche Elfen, die durch den Wald trampeln oder Kuscheldrows kommen ja zur Zeit in Mode. Wer unbedingt etwas ausgefallenes spielen will, braucht mehr als nur entsprechende Klamotte oder Pyroeffekte für Powerzauber.

Zuwenig Ambiente

Terror in der Taverne/am Lagerfeuer

Grad wenn die Spätschicht gut am feiern ist, die Bardin nett singt und man schon gut einen intus hat, meint des öfteren die SL aufgrund von Langeweile noch nen Drowangriff oder ähnliches starten zu müssen. Abgesehen davon, das man im betrunkenen Zustand nicht mehr kämpfen sollte:

DANKE!

Danach findet sich meist keine große Stimmung mehr ein, weil man dann müde ist und doch ins Bett geht.

Mit "Spätschicht" ist hier allerdings nicht gemeint, dass 20 besoffene Krieger laut gröhrend alle anderen davon abhalten zu schlafen oder selber noch ein bißchen Ambiente zu haben und dass eben diese Besoffenen am nächsten Morgen sämtliche Toiletten vollreihern oder ihrer Übelkeit mitten im Lager freien Lauf lassen. **LARP ist keine fette Riesenparty**, wo man sich hackebreit säuft und Tags darauf dann vor lauter Kater nur herumhängt, alle anderen Spieler mißmutig anpöbelt und erst wieder Abends aktiv wird. Sowas kann man privat auf kleinen Cons machen!

Schnetzeln von Ambientechars:

Ambientechars sind oftmals leicht oder gar nicht bewaffnet und laufen im Gegensatz zu Powerchars auch mal alleine irgendwo rum ohne große Bewachung. Dies macht sie zu einfachen Zielen für irgendwelche Räuber oder Aktionen von irgendwechen Chaos/Dunkel-Truppen. Irgendwann macht es auch dem hartgesottesten Ambientechar keinen Spaß mehr dauernd weggeknüppelt zu werden und wenn dann Keiner mehr da ist, fragt man sich, wo alle hin sind und wo das Ambiente ist, da alle Anderen es nicht fertig bringen, untereinander zu spielen, aus Angst sich was vom Plot zu vergeben. Ja und genau da endets in letzter Zeit dauernd. Scheinbar ist ständig allen Spielern langweilig und man muss dann nach Einbruch der Dunkelheit, wenn Einige schon was getrunken haben auf regennasser Wiese noch Orkangriffe machen. Und die halten einen dann für Pappnasen, wenn man dann schlichtweg nimmer mitmetzeln will und das Gekämpfe ignorieren möchte, weil's einfach zu gefährlich ist. Wenn ich kämpfen will geh ich auf'n Schlachtencon! Aber wenn man heute pro Schlacht mindestens einmal nach'm Sani rufen muss, dann vergehts einem irgendwann.

Kochen auf Selbstverpflegercons:

Was ist dabei, die Ravioli, oder was es auch gibt aus der Dose in einen Topf zu tun. Klar, der Topf muss danach wieder saubergemacht werden, aber die Dose schaut einfach bloß scheiße aus. Genausogut wie IceTea-Tetrapaks, Colaflaschen, Bierdosen/flaschen, Bierkästen u.ä. Für was gibts denn ein Zelt, wo man das alles unterbringen kann?

Ambientezelte, Kleidung:

Klar, nicht jeder kann sich ein Ambientezelt leisten, aber wenn dann die Leutchen mit Wagenladungen von Waffen, Kettenhemden, Platten- und Lederpanzern etc. ankommen, frag ich mich schon, ob da nicht irgendwo die 300-500DM für ein einigermaßen ambientetaugliches Zelt dringewesen wäre und ne vernünftige Klamotte statt Piratenhemd und Lederhose... und sonst nix.

Jeder vernünftige Ritter hatte Ersatzkleidung und auch höfische Kleidung, so dass er nicht zu jedem Ereignis mit Platte hinlaufen muss, um sein Piratenhemd zu verdecken.

Pappnasen:

Jeder ist wahrscheinlich schon mal als Pappnase beschimpft worden. Ich mach hier mal nen Rundumschlag:

SC-Drow:

Ein altes Thema mit Riesenbart. Oft diskutiert. Ich hab bis jetzt noch nix vernünftiges in der Richtung gesehen, bis auf das stimmungsvolle Bild auf Thilos Homepage. Drowaktionen waren aus meiner Erfahrung bis jetzt nur nervig. Es wird einfach zuviel rumgepowert und inkonsequent gespielt. Deshalb halt ich's wie Habakuk: "Einseitig destruktive Rassen nützen weder uns noch dem Spiel."

Powergamer:

Ebenso ein leidiges Thema. Jeden nervt sowas, wenn der Andere einfach nicht kleinzukrigen ist, tausende von Sprüchen hat und das auch noch gnadenlos spielzerstörend einsetzt. Die Powergamer spielen ja an sich auch nicht schlecht. Nur hab ich so das Gefühl, das ihnen ihre ganzen Punkte zu Kopf steigen und sie sich aufführen wie Halbgötter. Solche Spieler-Halbgötter kann man beim Pen&paper spielen, beim Larp wird dann der Frustrfaktor bei den anderen (low-level)Spielern irgendwann zu hoch.

Es mag sein, dass sich der Eine oder Andere tatsächlich über Jahre hinweg tatsächlich "hochgespielt" hat, aber wo bleibt der Thrill, wenn man mit 3000 Magiepunkten eh stärker ist als der Dämon der SL? Und was machen dann eigentlich die anderen Spieler noch auf dem Con?

KnüppelSC:

Ich könnt hier Namen nennen, aber die SL sollte schon mal sich durchgreifen zu trauen, den Leuten Kampfverbot zu geben, die, besoffen oder nicht, draufdreschen wie die Irren.

Die Bösen:

Ich weiß ja nicht ob das immer so laufen muss, aber manchmal, steigern sich die Bösen so rein, dass es fast schon gefährlich wird.

Wenn man zwei Tage Kobold gespielt hat, ist man hinterher auch gut verwirrt und neigt dazu gar nimmer aufhören zu können mit Blödsinn. Leider sind Orkspieler nach zwei Tagen Orks sein oft dermaßen derb drauf, dass die dann auch teilweise nimmer ganz zurechnungsfähig sind und draufknüppeln wie die Blöden und ein Orklager ohne Bier ist halt kein Orklager, aber Kämpfe nach Alkoholgenuss müssen ja dann doch ned sein.

"Pseudo"adlige:

Wer kennt sie nicht, die Ritter, Barone, Grafen usw. in Lederhose und Piratenhemd, mir riesigem Geldbeutel, die ständig alleine unterwegs, und nix anderes zu tun haben, als rumzupöbeln und sich im Konfliktfall mit der Garde dann als Adliger ausweisen, am besten noch mit diplomatischer Immunität. Ich frag mich immer nur, welche Länder sowas als Repräsentant zulassen würden. Würde die Garde denjenigen als Hochstapler festnehmen und hinrichten, wäre das Outtimegeheule groß. Adlige sollten, sofern sie nicht in geheimer Mission unterwegs sind, Gefolge dabei haben, dementsprechende Kleidung besitzen und auch dementsprechende höfische Manieren an den Tag legen.

Meuchler:

nerven meist nur, da sie ja Meuchler sind und meucheln müssen. Am besten irgendjemanden, der einfach so rumläuft oder einen NSC. Gibt man denen dann wirklich einen Auftrag heißt's dann:

"Der ist ja Spieler, den kann ich nicht meucheln."

oder aber der Meuchler meuchelt sogar Spieler zum Spaß (ohne Auftrag), halt weil er nun mal Meuchler ist. Die gleiche Ausrüde benutzen auch Nervkobelde und dunkle Chars.

dunkle Chars:

Einzelne, böse Spieler sind ja noch ganz lustig. Die momentane umherschwappende dunkle Welle (jeder muss mindestens eine extrem böse/dunkle Seite haben) ist doch schon fast lächerlich und eigentlich nicht mehr auszuhalten. Wo gibt's denn die wirklich "guten" Guten? Wenn der Enddämon dann die Welt erobert, klatschen die Hälfte der Spieler Applaus!

NSC:

Bauern, die daherkommen und schon wieder was von Kuh Elsa erzählen, über ihre miese letzte Ernte klagen und alles in allem dem letzten Untoten, den man geschnetzelt hat verdammt ähnlich sehen und sogar zufällig die selbe schwarze Lederhose tragen, sind halt irgendwie lächerlich. Richtig Bauer spielen ist genauso anspruchsvoll wie Ritter darzustellen.

sinnlose Meuchelaktionen:

Ist mal wieder Langeweile angesagt, weil der Plot ins stocken geraten ist, versucht so manche SL, die Leerlaufzeit zu überbrücken. Beliebt ist hierbei Meuchler unters Volk zu schicken, die sinnlos meucheln. Dann geht die Panik um.

SEHR EINFALLSREICH!

Man sollte den Spielern schon eine Chance lassen.

sinnlose Terroraktionen:

siehe: Terror in der Taverne/am Lagerfeuer

Krankheiten:

Wer hatt's schon gerne, wenn er seinen Lieblingschar nicht so spielen kann, wie er will. Und dann zum x-ten mal die Pest umgeht- unheilbar, absolut tödlich bis auf das eine magische Rezept, fuer das die SC die Zutaten suchen müssen?

Da stellt sich dann die Frage:

Bleib' ich realistisch und bereite ich mich In-Play aufs Sterben vor?

Spiel ich die Krankheit aus mit der dazugehörigen Schwäche?

(wobei ich dann natürlich eigentlich nicht mehr im Wald nach magischen Zutaten suchen und womöglich gegen die dortigen Räuber kämpfen kann)

Halte ich jeden, der die Krankheit hat von mir fern aus Angst mich anzustecken, obwohl ich Off-Play gern mit ihm spielen würde?

also verbiete mir jeglichen Spaß außerhalb des Ausspielens der Krankheit

oder:

ignoriere ich die Krankheit und spiele einfach so weiter, als wäre ich gar nicht krank...

Probleme der Orga/SL

schlechte Koordinierung

Es wäre anzuraten, ständig eine Bereitschafts-SL im SL-Raum zu halten, die auch dort bleibt, und das auch über Nacht. Genaugut sollten die Haupt-SLs nicht spielen und/oder deutlich zu erkennen sein.

Wenn die Haupt SL auch spielt, sollte es noch ein paar NebenSLs geben, die man leicht findet und die dann nicht sagen "Ja dafür bin ich nicht zuständig." In etwa die MagieSL auch den Chef der Magiergilde spielen lassen und dafür sorgen, dass bei wichtigen magischen Handlungen der Gildenchef eh dabei ist. Sehr gut hat das Konzept geklappt, dass die HauptSL zum Beispiel unter

anderem Küchenjunge ist. Man findet die SL so in der Küche, und da weiß jeder wo sie ist. Jedenfalls sollte eine spielende SL keinen Char haben, der sie dann ständig unterwegs sein lässt, so dass man sie nicht findet.

Routinefehler

Überheblichkeit

nur SpringerNSC (NSC wollen auch ihren Spaß)

Plot, Plot, Plot ueber alles:

Es gibt genug Spieler, die auf eine Con gehen, um einfach nur ihr Charaktere auszuspielen. Für diese sollte auch die Möglichkeit geschaffen werden, sich einfach nur aufzuhalten und nicht in den Plot eingebunden zu werden.

Außerdem ist das Larp ein "interaktives" Spiel, was genau deswegen sehr flexibel. Der Plot muss also ständig der aktuellen Spielsituation angepaßt werden.

Als SL sollte man sich überlegen, WANN man zu dem Con erscheint. Es gibt halt Spieler, die sind schon um 1 Uhr Freitags da, weil sie gerne aufbauen möchten bis es dunkel ist und wenn man mehre Zelte und eventuel Palisaden aufstellen möchte, wäre es schon hilfreich die SL wäre anwesend und käme nicht erst um 3 Uhr, zumal die ja normalerweise auch was aufzubauen haben und sich sonst alles in die Nachtstunden verschiebt.

Nachtaktionen

Man kann auch am Tag spielen, und nicht erst, wenn's dunkel ist. Dies gilt im besonderen auch für Kämpfe. Und jedem sollte klar sein, dass man am Tag sicherer kämpft:

Im Dunkeln (wenn man auch rotweiße Absperrbänder kaum sieht) in einem fremden Wald mit plötzlichen Steilhängen herumzustapfen ist nicht unbedingt eine gute Idee. Zumal dann die meisten Spieler ihren "Lichtfinger" auspacken, weil sie entweder keine ambientetaugliche Beleuchtung (Öllampe) haben und Fackeln verboten sind. Geblendet rennt man dann vorwärts und das kleine Schwarze Loch am Boden erweist sich als Stolperfalle zum Fußbrechen.

Und grade nachts, wenn Mancher fast wirklich schon Angst hat und der Wald voller Orks steckt, neigen so Einige in halber Panik dazu sich hinter eine Bodenwelle zu werfen, die dann blöderweise ein Abhang war.

Und zwischen Zeltschnüren und Heringen im Lager is es gleich doppelt so gefährlich.

Und noch eine Kleinigkeit: es passiert leider immer wieder, dass man im Wald einige interessante Stellen findet, weil man als Waldläufercharakter o.ä. eben gerne in den Wald geht. Später werden von den anderen Helden genau an diesen Stellen plötzlich Schätze/magische Artefakte/plotrelevante Personen gefunden, die da angeblich schon Jahre vergraben sind/ oder sich aufhalten, die aber leider am Morgen, als man den Platz fand, noch nicht da waren, weil die SL sie erst versteckt, wenn die Heldengruppe in den Wald zum Suchen aufbricht.

Kosten

Selbstverpflegungscons sind nun mal billiger als Vollverpflegungs- Burgcons. Da man auf die meistens Cons ja auch noch entsprechend weit fährt, müsste sich ein großer Con schon rentieren, sprich: länger als ein Wochenende dauern. Wochenendcons von denen man eigentlich am Freitag eh nimmer viel hat und auch am Sonntag schon nach dem Brunch heimfährt, rentieren sich für Leute ohne Geldscheißer nur als Zeltcons.

Cons auf denen ALLE Getränke schon im Conpreis enthalten sind, sind einfach nur Unsinn: jeder, der kein Bier oder Met mag, zahlt automatisch für jene mit, die sich abends dann mit vier Halben einen genehmigen. Dabei zieht das Argument, man könne ja soviel Saft trinken wie man wolle, nicht, weil Saft nun mal billiger ist als Bier.

Zumal man meistens, enn alle Getränke bereits bezahlt sind, sie im Intime nochmal zahlen muss und es gibt Charaktere die im Intime kein Geld haben und es sich auch nur schwer verdienen können. Also entweder gleich intime-zahlen weglassen (nach dem Motto, der Fürst lädt Euch ein, wenn Ihr dafür die Welt rettet) oder Münzen an alle rausgeben. Es ist einfach unfair, enn selbsternannte Adelige mit dickem Geldbeutel alles bekommen und der Schmied keinen Pfennig hat, nur weil sowieso alle Spieler unkaputtbare Schwerter haben und keiner den Schmied aufsucht.

Müllproblem

Des öfteren hab ich jetzt schon das Argument gehört, dass Mache keine Selbstversorgercons mehr veranstalten, weil die Spieler zuviel Müll einfach im Wald oder am Zeltplatz liegen lassen, so z.B Dosen, Verpackungen und Essensreste (ja, auch diese!).

Und eigentlich dürfte es kein Problem sein Abfalltüten zu verteilen und den Spielern zu sagen, dass gefälligst aufgeräumt wird. Spieler die das nicht tun, lād man eben nimmer ein!

Cons in JuHe

da ginbt´s dann oft teures, schlechtes Essen.

Die Essensportionen sind oft zu klein für erwachsene Kämpfer (man ist ja kein 12 Jähriger Pfadfinder), schlecht und einfach zubereitet und das Essenn gibt´s zu genau festgelgten Zeiten, wofür man dann den kompletten Plot unterbricht und man hinterher Mühe hat, wieder reinzukommen.

Für den oftmals dafür verlangten Preis ist dies inakzeptabel. Nur wenige Herbergseltern lassen die JuHe einigermaßen Ambientegerecht. Besonders die Innenaustattung ist oft zu modern.

Wenn man umgeben ist von Lichtschaltern, blödsinnigen Bildern vom letzten Treffen der Pfadis und man auf Plastikboden andelt, dann wird man rein optisch in Outtimelöcher gezogen und neigt dazu leichter Outtimeblasen zu erzeugen.

Susi und Christian

boronk @ boronk. de

A. Warum müssen Cons so teuer sein?

Weil die gestellten Zelte so teuer sind oder das Essen im Preis inbegriffen

Billige Zelte gibt´s beim Kreisjugendring jeder größeren Stadt. Etwa ein 8 Mann Zelt für ungefähr 14€ pro Wochenende. (viele kleine Zelte sehen eh netter aus, als lauter so riesige, hässliche Jurten und sind leichter aufzubauen, auch falls mal eine Stange fehlt)

oder wie wārs: In die Ausschreibung reinschreiben, dass Leute die große Zelte mitbringen und andere Spieler darin übernachten lassen, bei Conbegin 50% ihres Conbeitrages zurückbekommen, so bekommt man ein großes Zelt für wenig €. (Auch in den NSC Orklagern... da kan man ruhig mal einige Ork NSC umsonst kommen lassen, wenn die Zelte mitbringen, immer noch billiger als 100€ für nur ein 50 Mann Zelt zu zahlen- grade wenn man davon mehrere braucht)

Es ist unfair für gestellte Zelte in denen nur einige zeltlose Spieler übernachten oder für eine Taverne, in die einige Spieler nicht hineingehen können (siehe unten), das Geld auf alle umzuschlagen und den Conpreis zu steigern.

Essen im Preis inbegriffen: okay in Ordnung. Ich frage mich nur ob es die Orga dann auch schafft das Essen zu den Zeiten zu kochen, wann man es braucht. Für 100 Mann kochen heißt aufstehen um 7 Uhr und loslegen mit Frühstück vorbereiten, Mittagessen um 10 Uhr kochen anfangen. Abendessen um 16 Uhr Abends spätestens beginnen. Denn für so eine Menge Leute dauert es einfach, zumal wenn vorher noch Holz gehackt, Fleisch gewürzt, Kartoffeln geschält und Gemüse geputzt werden soll, ganz zu schweigen dass große Töpfe einfach länger brauchen. Am Ende essen viele Spieler dann halt doch ihre mitgebrachten Müsliriegel oder kochen selber und das Resultat: Outtime-Müll und keine Umsätze in der Taverne, falls man das Essen statt im Conbeitrag enthalten zum Selbstkostenpreis verkaufen wollte - oder auch saure Spieler.

Burglocations sind immer teurer als Zeltplätze, müssen aber nicht. Wir waren auch schon im Orgateam dabei für einen Con in einem Schlößchen mit hübschen Zimmern, Betten, ordentlichen Toiletten und Duschen und drei Mahlzeiten am Tag (unter anderem Ochschwanzsuppe und Braten) und das für 40€ das Wochenende. Warum müssen Cons in Burg-Jugendherbergen 160€ kosten, wenn wir dann erfahren, dass Übernachtung 10€ kostet und eine Mahlzeit 5€, was für mich für einen Wochenendcon dann etwa 30€ DM ausmacht. Selbst wenn die SL jetzt noch für jeden 10€ Materialkosten und 10€ Puffer einplant sinds erst 60€. Ich verstehe ja, wenn's auch mal teurer kommt, aber wenn Boronk und ich wegen einem Con 200€ zu zweit + Fahrkosten zahlen hört der Spaß auf. Da geht man dann lieber auf Zeltcons.

LARP soll ein Hobby sein und Spaß machen und wenn die Orga soviel special Effects reinpustet, dass es gleich so teuer wird, dann können sich das halt einige nimmer leisten.

B. Das Tavernendesaster:

In der Taverne gibt´s desöfteren ein Desaster:

Waldläufer, Kobolde und umherreisende Leute haben nicht soviel Kohle um jedes Mal intime ihr Getränk zu zahlen. Reiche Adelige vielleicht, aber als Kobold hab ich einheimische Währung nicht da und als Umherreisender auch nicht- oher soll man die bitte sehr haben? (Auch wenn die SL Münzen rausgäbe... intime gibt´s keinen Grund woher man die Münzen haben könnte, außer geklaut). Und Sprüche wie "Das hier ist ein Gasthaus, da müsst ihr schon etwas bestellen, sonst könnt ihr nicht bleiben" vertreibt einen dann eben, denn dann geht man los, sucht Wasser und kocht sich selber Tee. (Oder schlimmer: man sieht dann alle möglichen Leute outtime Tetrapaks und Plastikflaschen rumtragen). Umsatz macht man so keinen. Also falls die SL erwartet Kohle mit den Getränken zu machen, weil sie auf jede Flasche 20Pf draufhaut, dann sollten die Getränke intime frei sei und

outtime bekommt man seinen Zeltplatzpfand erst zurück, wenn man am Ende des Cons seine Strichliste in der Taverne abbezahlt hat.

Getränke in den Conpreis zu packen finde ich Blödsinn. Ich trinke kein Bier und sehe nicht ein, warum ich, wenn ich mir 2 Flaschen Spezi/Wasser und einen Liter Tee pro Tag "kaufe" Andere mitbezahle, die Abends mindestens 3 Halbe trinken und über den Tag weg auch ihre 3 Liter Spezi weggippen, weil sie in Vollplatte rumlaufen und schwitzen wie die Tiere.

Manchmal kann man sich Geld intime für abspülen oder Holzhacken verdienen. Das bringt nur nichts, wenn der Charakter sowas halt nun mal nicht macht. Nein, ich will hier nicht jammern, denn ich kann mir ja meine Getränke auch selber mitbringen, es geht hier darum, dass die Taverne möglichst viel Kohle macht.

nett ist es zudem, wenn man keine Bierflaschen und Speziflaschen rausgibt sondern den Leuten ihre Trinkgefäße befüllt.

C. Die Bösen/NSC:

Es gibt Schlachtencons und Abenteuercons, wo erwartet wird, dass die Bösen kommen. Da sind Orkangriffe aufs Lager auch in Ordnung, dann sind aber auch genug Helden da zur Verteidigung.

Bei anderen Cons sollten die Orks nun mal die Weisung haben Paranoia zu säen, aber nicht durch sinnloses Morden im Wald sondern durch beständige Anwesenheit. Sobald es tote und schwer verletzte Spieler gibt, gibt es Krieg und der Hauptplot is futsch, weil alles den Orks nachjagt. (Orks die etwa bei geplanten Ambientepots, wo Waldläuferkurse stattfinden sollen, die Kursgeber entführen/töten sprengen einem den Plot.)

Das Orklager deswegen nicht zu weit weg vom Lager der Spieler- sonst haben die Orks in ihrem Lager Langeweile und kommen doch irgendwann zum rummorden ins Spielerlager (es ist einfach zu weit zum laufen um dann "NUR" ein bisserl ums Lager zu schleichen und sonst nix anzustellen - zumindest fühlen sich oft die Orks so).

Das Orklager in 1km Entfernung ist genau richtig. So 15 Minuten durch den Wald, das ist in Ordnung. Bei 30 Minuten in Rüstung über heiße Feldwege latschen, irgendwann werden da auch Orks narrisch. Ist das Orklager zu nahe, dann hat man das selbe Problem, denn dann sind die ständig im Lager und Krieg is vorprogrammiert - einfach weil es auch orkhassende Spieler gibt und selbst wenn die Orks die Order haben nicht als erste anzugreifen oder wem was zu tun, irgend ein blöder Spieler tötet aus Orkhass einen Ork und schon geht's rund.

Orks, die beständig im Wald Patroliere laufen und einfach immer im Gebüsch zu sein scheinen, wenn eine Spielergruppe im Wald ist, sind schon erschreckend genug. Es müssen nicht immer gleich Leute sterben.

Viele die freiwillig die Bösen machen, wollen auch metzeln und kämpfen. Also falls man Orks möchte, die eben nicht rummorden und foltern und die eben nicht von vornherein dazu geplant sind Krieg anzufachen, dann muss man die Orkspieler auch handverlesen. Also gut überlegen, ob man einen Schlachtencon will oder nicht!

D. Kämpfe:

Niemals im Dunkeln - in einem Kampfchaos fehlt der Überblick, Kämpfende sind schnell mal aus der beleuchteten Fläche draußen (oder vom Flutlicht geblendet) und stolpern in die nächsten Böschung.

Niemals im Lager: zwischen Zeltschnüren und Heringen ist das einfach zu gefährlich, schaut Euch mal so eine Schädeldecke an, wenn jemand mit voller Wucht gegen einen Eisenhering von einem 50Mann Zelt geknallt ist, nachdem er über ne Zeltschnur gefallen ist! (Ja real gab es früher auch Angriffe auf Lager, aber da sind halt auch real Leute umgekommen, weil sie während des Kampfes rückwärts über irgendwas gestolpert sind und sich den Schädel eingeschlagen haben)

Feldschlachten auf der Wiese vor dem Lager reichen völlig und wenn man gute Wachen hat, bemerkt man die Bösen auch ehe sie ganz im Lager sind!

Niemals betrunken! Und selbst wenn die Bösen nichts getrunken haben... wer sagt denn dass die Guten alle noch nüchtern sind? Eben gerade, wenn es eine Taverne gibt und es schon Abend ist. Es kann mir keiner erzählen, dass um 22 Uhr nicht einige schon ein zwei Bier in der Taverne getrunken haben.

E. Intime:

Merke: ist das Intime für 20 Uhr angesetzt wird es mindesten 21 Uhr, also intime früher ansetzen, denn dann beeilen sich alle und hängen nicht noch stundenlang irgendwo outtime rum, man kann auch im intime Zelt aufbauen (es is durchaus möglich bei gutem Wetter die Klamotten rauszukramen anzuziehen und dann das Zelt aufzubauen), oder das erste Essen zu kochen.

beste Möglichkeit für Intimebegin: Anreise ist selten gut ausspielbar, denn intime hat keiner Packesel dabei. Man muss einfach davon ausgehen, dass die intime schon vorhanden wären. Wenn hässliche Plastik outtime Zelte verboten sind (was sie auch sein sollten), dann hat man nunmal einen fetten Zeltsack dabei der mehrere Kilo wiegt, das heißt man kann intime allerhöchstens damit anfangen das Zelt aufzubauen. Es ist höchst lächerlich, wenn die Zelte zufällig immer schon stehen und man selber noch anreist.

Beste bisherige Intimeanreise ar: Ihr habt unterwegs einen Trupp getroffen und seid zusammen gereist. Einige gingen vorneweg und haben abwechselnd eure Gepäcktiere geführt, die aneinander gebunden waren. Und während der Reise werdet ihr aufgehalten, während die anderen mit den Gepäcktieren schon mal vorgehen, so dass einiges von eurem Gepäck bereits da ist, als ihr ankommt.

Es müssen nicht Alle gleichzeitig intime gehen, und das auch nicht erst nach der intime Ansprache. Viel netter ist es, wenn einfach die, die schon da sind auch schon mal intime gehen können, man kann ihnen ja beim Einchecken sagen, dass vor der intime Ansprache Kämpfe verboten sind und SL's noch nicht bereit sind schon Rituale abzunehmen.

Es ist einfach blöd auf die Lezten zu warten, nur weil die bis 16 Uhr arbeiten müssen und dann noch 3 Stunden Anfahrtsweg haben. Da is der Freitag schon weg, wenn man erst um 23 Uhr zum spielen kommt.

Die Intime Ansprache kann ja wirklich auch dann statt finden, wenn Einige halt schon ein wenig untereinander gespielt haben, weil die um 15 Uhr eben scho da waren. Hauptsache sie dauert nicht stundenlang. Im Grunde könnte man die sich auch manchmal sparen. Nämlich wenn der Waffencheck jedem der bewaffnet kommt auch gleich dazusagt: Kopftreffer verboten, Rüstung sound so, Bidenhänder nicht rumfuchteln. Und wenn man beim Einchecken Magier zur Magier SL schickt und diese SL für die die intime Ansprache macht. So bleibt dann nämlich die Intime Ansprache mit Infos für alle kurz.

F. Location:

ein totes Schaf auf der Wiese, das die SL vor Conbeginn erst mal wegräumen muss ist nicht gerade witzig. Diese Location ist nicht zu empfehlen, wenn die Bauern da sowas zulassen. Auf keinen Fall wieder hingehen!

Gibt es keine Duschen und Toiletten, ist ein külenendes Bächlein beim Lager fast ein Muß.

Dixie Klos sind eklig, outtime (zumal wenn man auf dem Weg zum Klo und davor intime angegriffen werden kann... da sagt man sich doch: gut geh ich lieber in den Wald zum Erleichtern.) und sie sind sündhaft teuer! Lieber nächstes Mal andere Location suchen!

Wegen Naturschutzgebiet nichts mähen dürfen: also wird das lange Gras umgetrampelt, so dass man am Ende statt kurzer, aber lebender Grasstoppel, langes umgetretenes und stohrockenes Heu hat, das besonders gut brennt, wenn man Feuer macht. Das sollte man den Naturschutzbehörden mal irgendwie klar machen! (Zumal sich die an Heuschnupfen Leidenden freuen dauernd in einem Feld zu hocken).

Beste Methode: kleines Stück mähen mit der Sense, den Rest bei Anreise absperren. So bauen alle ihre Zelte auch beieinander auf uns es gibt keine Lagerzerstreuung über die ganze Wiese. Zusätzlich verbieten durch die ungemähte Wiese zu trampeln und den Weg benutzen lassen.

Es ist saublöd wenn man sein Zelt aufbaut und dann ist es falsch, weil die anderen Zelte eigentlich 100 Meter weiter woanders stehen sollen. Lager sollten halbwegs vernünftig in Kreisform aufgebaut sein. a) ist das leichter zu verteidigen und b) ist die Spielergruppe dann auch wirklich eine Gruppe und ned jeder kocht sein eigenes Süpplein und bekommt ned mit, was bei den Anderen los ist. Wenn die SL rechtzeitig da ist, kann sie auch feste Plätze zuweisen.

Klopapier! Es muss doch möglich sein pro Spieler auch mindestens eine Rolle Klopapier fürs Wochenende zu stellen!

Müllprobleme vermeiden: gleich beim einchecken Mülltüten verteilen!

Schlimm ist es, wenn ein gutes Congelände nicht ausgenutzt wird. Das heißt schöne Gegend sollte durch klene Plots auch erkundet werden anstatt alles nur in einem Dungeon oder pausenlosen Schlachten vor dem Lager zu erledigen.

G. Die SL:

sollte ab 12 Uhr da sein am Anreisetag, einfach weil halt Manche auch früher kommen und die SL eh eigentlich vorher da sein sollte um das Gelände vorzubereiten. Es kann ja auch mal sein, dass die SL im nahen Wald einen Baum sieht, der gleich umfällt, oder an der Location noch eine Gefahrenstelle findet, die neu entstanden ist und eigentlich sollte sie um Streß zu vermeiden Tavernenzelte oder Orklager schon aufgebaut haben ehe die Spieler kommen, denn die bringen genug neuen Streß mit.

die SL muss immer greifbar sein, das heißt genug SLs und am besten spielen die Charaktere die auch immer irgendwo zu finden sind. Der Händler in seinem Stand kann auch gleichzeitig für Fundsachen und Diebesgut da sein. Jemand vom Tavernenteam der SL ist, ist auch immer zu finden, nämlich bei der Taverne. Er muss ja deswegen nicht unbedingt der Wirt sein (der bis 4 Uhr früh auf sein muss) sondern zum Beispiel nur der Koch und wenn der genug Helfer hat, muss der auch nicht 24 Stunden lang kochen und abspülen.

Wenn die SL nur Streß hat während des Cons, so ist irgendwas falsch gelaufen. Ein Con ist nur für alle ein Gewinn, wenn es halbwegs entspannt zugeht. Gestresste SL ist meist auch unfreundliche SL.

Deswegen lieber mehr Leute im Tavernenteam und schon vorher für Holz, Wasser und Spüldienst sorgen.

Eine SL die mit Gewalt den Plot durchdrücken will, auch wenn halt die Spieler nun mal nicht so drauf anspringen, macht was falsch. Manchmal, grade wenn das Wetter nicht mitmacht, ist halt nun mal nicht jeder Plot spielbar und auch reale Helden würden dann nicht die Welt retten. Die meisten Winterkriege in der Geschichte waren ein Desaster - auch für die Gewinner. Und manchmal ist es praktischer nicht jedes Fitzelchen Plot vorzuplanen weil die Spieler eben oft irgendwas anders machen/nicht kapiieren/nicht tun wollen oder ein NSC mal Mist baut, zumal viele Spieler noch selber Plot mitbringen und ruhig auch mal ein wenig untereinander spielen sollten als bloß den Plot als Beschäftigungstherapie zu sehen, bei dem die SL einen zu unterhalten hat. Besonders eklig sind SL's die einem den Plot reindrücken indem sie dann Orkanriffe machen nur um gelangweilte Spieler zu beschäftigen.

H. Spiel:

keine dauernden 2-2- 4 direkt - magisch-27 Aktionen! Es sollte doch langsam klar sein, dass Bidenhänder, richtig geführt, mehr Schaden machen als ein Degenstreich und dass auch eine Kettenrüstung nur vor blutigen Verletzungen schützt aber noch lange nicht vor der Prellung die so ein Schwertaufprall verursacht. Nur jemand mit besonders dicker Haut oder zusätzlich magischem Schutz kann sowas einfach wegstecken. (Zuviel Rüstungspunkte und Schwerter die "4 Direkt" machen, verleiten dazu zu kämpfen weil einem ja nix passieren kann und jeder richtige Krieger kämpft nicht zum Spaß sondern weil er muß und wird eine Prügelei erst mal verhindern)

Obwohl ich das Fallensystem mit Kügelchen überhaupt nicht verstehe und auch andere Regelwerkaktionen nicht mag, manchmal sind sie vielleicht nötig, aber wohl nicht das Nonplusultra, denn Spuren lesen und Fallen stellen nur mit Kügelchen und einer SL die einem sagt welche Spuren man angeblich sieht, ist einfach kein schönes Spiel. Zum Glück sind einige Spurenleser oft auch real halbwegs in der Lage an umgetretenem Gras zu erkennen, wohin denn wohl die Orks sind. Es ist einfach viel schöner, wenn ein Heilkundiger sich wirklich ein enig mit Kräutern auskennt, als nur Eisschirmchen zu sammeln. Natürlich ist beim Fantasyispiel und im LARP nicht alles darstellbar, aber es ist doch schön, wenn man wenigstens ein bißchen versucht so real wie möglich zu spielen.

Es ist immer wieder zum kotzen, wenn in der Taverne laut gröhlende und halb betrunkene Typen rumgammeln, die einen auch noch grob anrempeln. Solche Spieler machen das Ambiente zu einem billigen Wirtshausfeeling und vergraulen andere zahlende Gäste. Also rauswerfen!

Orkspieler, Drowspieler Halbdämonen und supermächtige Wesenheiten neigen dazu zu povern wie die Letzten. Sie langweilen sich schnell und töten dann den Plot durch unüberlegte Spezialaktionen. Für solche Leute, wenn man sie schon zulässt (und doch bitte nicht in Massen) lieber einen Extraplot schaffen. Ansonsten hat man, wie schon oft erlebt, nächtliche Mordaktionen von eine Drowgruppe mit 20 toten Charakteren aus'm Ambientelager oder gelangweilte Orks, die Abends ins Lager stürmen und zwischen den Zeltschnüren rumkämpfen.