



Wie du darstellen könntest

Der folgende Teil beschreibt einige Dinge, die für manche bereits aus LARP mit Telling bekannt sind. Hier werden Beispiele genannt wie du diese Dinge umgehen kannst, ohne dabei Kommandowörter benutzen zu müssen. Dies sind aber alles nur Vorschläge, keine unumstößlichen Regeln. Habt Spaß und lasst euch inspirieren:

Schildbrecher:

Schilde führen oft zu statischen Schildreihen im Larp-Kampf. Um dieses Element aufzulockern, gibt es die Mechanik des Schildbrechers. Ein Schildbrecher ohne Ansage wird am besten mit einer „Alles oder Nichts“ Attacke mit einer wuchtigen Zweihandwaffe direkt auf das Schild mit einem Schlachtruf oder einem Brüller dargestellt. Erwartet euch dann nicht zwingend, dass dann sofort das Schild weg fliegt, aber euer Gegner wird zumindest versuchen, das Schild weniger einzusetzen oder einen verletzten Schildarm auszuspielen.

Spezielle Waffen:

Spezialeffekte wie vergiftete, heilige oder magische Waffen, lassen sich am besten über Beleidigungen oder Schlachtrufe einerseits und über optische Markierungen darstellen. Eine vergiftete Klinge, der man das Gift durch Bemalung schon ansieht, ist sicher glaubwürdiger, als eine Standardwaffe frisch von der Stange. Macht euch Gedanken, wie ihr eure Spezialeffekte darstellen könnt, aber erwartet euch keine bestimmten Reaktionen.

Magie Allgemein:

Bei Magie gibt es zwei wichtige Komponenten, damit etwas in eurem Interesse passiert: Blickkontakt/Aufmerksamkeit und Verständlichkeit. Versucht eure Sprüche am besten in Reimform und in verständlicher Sprache zu vermitteln, nachdem ihr die Aufmerksamkeit der zu bezaubernden Person habt. Wenn ihr euch bei diesen, wohlgeerntet anstrengenden Vorhaben, verhaspelt, brecht ihr das Ganze am Besten ab und tut es als magischen Fehlschlag ab.

Alchemie Allgemein:

Alchemie ist wohl die schwierigste Disziplin im tellingfreien Spiel: Einfach jemand OT die

Wirkung mitzuteilen, widerspricht unserem Spielprinzip, daher muss man schon sehr wenig Erwartungshaltung in die Reaktion des Opfers stecken. Dieses hat für gewöhnlich den ganzen erzählerischen Ablauf des Brauens nicht mitbekommen und soll erraten was passiert. Wenn ihr jemanden einen positiven Trank gebt, versucht diese Person schon vorher in die Herstellung mit einzubinden (zB. „Halte´das!“). Wenn

ihr jemanden etwas heimlich einflößt, erfragt ihr einfach durch die Blume wie es dem Opfer geht, gerne auch über andere (zB. „Wie geht es dir? Du siehst nicht gut aus...“). Alchemie ist wirklich schwierig, aber solange ihr euch keine bestimmten Reaktionen erwartet, ist es für alle Beteiligten ein Spass.

Spezielle Sprüche und „Wunder“

Magische Barriere:

Wir alle kennen Gandalf und dem Balrog. Gandalf stellt da sehr gut eine undurchdringbare magische Barriere dar, die selbst den übermächtigen Balrog aufhält. Euer magischer Charakter kann dies ev. auch und ihr müsst dabei nicht mal unbedingt eins zu eins zitieren. Ein Stab, ein Aufklopfen auf den Boden und ein cooler Spruch sollten für gewöhnlich reichen.

Magische Rüstung:

Ohne Telling ist dieser Effekt sehr aufwändig darzustellen, aber wir wollen es uns ja nicht einfach machen, sondern unser Gegenüber überzeugen. Mit LEDs, durchsichtigen Stoffen und eventuell einen transparenten Schild, kann sich selbst der Ungerüstete „magische“ Rüstung erspielen. Gleich wie bei „echter“ Rüstung bitten wir euch aber auch hier alle Treffer auszuspielen.

Magisches Geschoss:

Feuerbälle und ihre Kollegen haben, zu Unrecht, einen schlechten Ruf. Man kann diese Kampfmagie durchaus effektiv darstellen wenn man eine schöne Wurfkomponente und die entsprechende Wurfchoreographie beherrscht. Übt es fleißig zu hause, dann können auch magische Charaktere im Kampf überzeugen. .

Bannen von magischen Wesen:

Schaut euch dazu am Besten irgendwelche Exorzismen an. Je lauter und inbrünstiger ihr so etwas macht, um so lieber lassen sich eure Gegner von euch bannen.

Windstoß und Druckwellen:

Ebenso wie bei magischen Geschossen, kann man bei Zaubersprüchen, welche den Gegner

wegstoßen soll, viel mit dem Stimmapparat, durchdachten Bewegungen und einer Komponente viel erreichen.

Magische Heilkunde:

Magisches Heilen kann eine gute Alternative zu herkömmlichen Heilen sein, wenn man sich entsprechende Mühe gibt: Die Wunde magisch ausbrennen, danach die Wunde verschließen und dann einen Verband anlegen und darauf mit Hand auflegen die Wunde langsam heilen. Oder auch ganz anders. Seid kreativ und lasst euch beim Heilen Zeit und macht viel Tamtam!

Bezaubern und Geistesbeeinflussung:

Geistesbeeinflussung genießt einen schlechten Ruf, weil die Charaktere verdreht werden und nicht mehr so spielen können wie geplant. Seid vage mit euren Kommandos die ihr gebt und baut entsprechend lange auf. Versucht den Zauberspruch sehr eindringlich zu machen und übt vorher mit eurer Stimme. So könnt ihr mächtige Auswirkungen erzielen.

Teleportieren und Unsichtbarkeit:

Nicht alle Sprüche aus Telling-Regelwerken lassen sich einfach so in unser System übertragen lassen. Nicht anwesend oder unsichtbar zu sein, gehört zu dieser Kategorie. Sicher kann man mit technischen Gadgets (Mini Lautsprecher und Kameras) tolle Effekte erzielen, für gewöhnlich ist es den Aufwand aber nicht wert und ihr verzichtet besser darauf und arbeitet andere Effekte besser aus.

Wie ihr sehen könnt, lässt sich viel machen wenn man nur ein bisschen Out-of-the-Box denkt. Vieles wird euch mit entsprechenden Spiel belohnt werden und alle Beteiligten freuen sich darauf was sich hieraus ergibt. Wenn ihr euch bei etwas unsicher seid, verzichtet besser darauf, bevor ihr etwas spielstörendes improvisiert und lasst euch Zeit um gewisse Dinge vorzubereiten. Den die Arbeit wird sich lohnen!