

Wie wollen wir spielen? – 1001 Weg zum märchenhaften Erlebnis – Style und Regeln

Hochverehrte Reisende und Wüstenwanderer,

bald schon macht sich die Karawane auf den Weg in die märchenhafte Welt des Landes des Ewigen Sandes.

Wir möchten und wir werden eine außergewöhnlich dichte, verwobene und atmosphärische Welt zum Leben erwecken. Bunt, exotisch, stimmig und düster wie **ein Märchen aus 1001 Nacht**.

Darum haben wir hier den „Style“ von Al-Bahra zusammengeschrieben und ausformuliert, damit Ihr Euch besser vorstellen könnt, was Euch bei uns erwartet.

Wir wünschen uns, dass es für alle eine beeindruckende, zauberhafte und unvergessliche Reise wird, an die wir auch nach Jahren noch gern zurückdenken... und natürlich abends in Geschichten davon erzählen. Um ein solches Erlebnis zu erzeugen, brauchen wir auch Eure Hilfe! **Denn Ihr seid es, die das Märchen letztendlich wahr werden lassen!**

Lest das hier bis zum Ende! Nicht, dass es am Ende heißt, wir hätten Euch nicht gewarnt!

Es ist ein Spiel. Es ist nur ein Spiel. Doch je nachdem, wie ihr spielt, kann es viel mehr sein als das...

Wie wollen wir spielen?

Es geht um Drama, es geht ums Verlieren...

Wir wollen für und miteinander spielen. Es geht darum, sein Bestes zu versuchen, ein schillernder Teil des großen Ganzen zu werden.

Ihr erzählt die Geschichte mit Euren Worten und Taten. Jede Sekunde, die Ihr spielt, liegt es in Eurer Hand, die gesamte Geschichte spannender, interessanter und überzeugender zu machen. Eure Handlungen können eine Szene verstärken oder einen Handlungsstrang anstoßen. Es geht dabei nicht darum, dass die eigene Figur ein bestimmtes Ziel erreicht. Es geht auch nicht darum, nur im Zentrum der Aufmerksamkeit zu stehen - obwohl natürlich auch das passieren kann. Vielleicht ist es in einem bestimmten Moment erforderlich, dass Ihr den Handlungen anderer mehr Raum gebt, damit sich eine schöne Szene entfalten kann. In unserem Spiel geht es nicht ums Gewinnen eines Einzelnen. Wir möchten aus vielen einzelnen Strängen von „Heldengeschichten“ ein episches Gesamt-Märchen erzählen.

Das wahre Abenteuer liegt abseits des Bequemen, es liegt dort, wo Eure Figur - wider besseren (Outtime-) Wissens - einem Pfad folgt, der in den vermeintlichen Abgrund führt. Es liegt darin, alleine umzingelt zu sein. Es liegt darin, zu weinen, wenn ein geliebter Charakter neben einem stirbt. Es liegt darin, schreckliche Dinge zu zelebrieren und darin aufzugehen.

Es liegt nicht darin, ein Artefakt in einer Tasche zu verstecken und es niemandem zu sagen, sodass der Plot dann nicht funktioniert, oder darin, die Orga zu fragen, wohin die „magische Suche“ wohl führt. Es liegt nicht darin, 40 Treffer auszuhalten, aber es liegt auch nicht darin, beim ersten Treffer zu sterben. **Wir spielen nicht gegeneinander – es gibt kein „NSC gegen Spieler“, auch kein „Spieler gegen Orga“.** Eure Charaktere dürfen und sollen sich mit Inbrunst hassen, Ihr Outtime aber bitte nicht! Nur so kann das Spiel mehr werden als nur ein Spiel.

Play for big drama!

Spielt auf maximales Drama- woraus könnte man den nächsten Hollywoodstreifen machen? Das wollen wir sehen! *Play to loose – or win with everyone around you!* Spielt um zu verlieren! Wenn Ihr darauf hofft und hinarbeitet zu verlieren, dann könnt Ihr nicht enttäuscht werden. Vorallem macht stylishes Verlieren unendlich viel Spaß! Seid großzügig im Übersehen von „Fehlern“ der Anderen – just play along - spielt einfach mit! Schreit, weint und lacht lieber einmal mehr als weniger. Zeigt uns die filmreifen Szenen! Seid laut! Geht aus Euch raus! Begebt Euch in für Euren Charakter gefährliche Situationen! Leidet! Zeigt Angst! Seid leise! Keine Scheu vor ruhigen Szenen. Spielt Treffer und Wunden aus! Du kannst was du darstellen kannst! Und bist selber Schuld wenn Du es nicht machst...

Seid heldenhaft!

Und wenn man sich Helden einmal genau anschaut, dann leiden diese, sie verlieren spektakulär, sie denken nicht an sich, sie stehen Übermachten gegenüber - sie erleben phantastisches, dass größer ist als sie selbst. **Seid nicht egoistisch!** Ohne Eure Mitspieler seid Ihr nichts – kein König ohne Untertanen, kein Räuberhauptmann ohne Bande, kein Dorf ohne Bevölkerung usw. Kein Gewinnen ohne Verlierer! Seid derjenige, der das Gewinnen verschenkt! Und bedankt Euch am Sonntag, wenn alles vorbei ist, bei denen, die Euch zuvorgekommen sind, das Gewinnen zu verschenken!

Wenn alle stets daran denken, die Tage im Orient nicht nur für sich, sondern auch für alle anderen zu einem wunderbaren Erlebnis werden zu lassen, voller Geschichten, die man gern wieder erzählt, dann haben am Ende alle gewonnen.

Seid begeistert und begeisterungsfähig!

Macht das Märchen wahr, seid nicht kleingeistig, schlechtgelaunt oder idiotisch. Wir haben das bestmögliche Erlebnis vor uns, ein paar Tage in einer anderen Realität, ein Wochenende voller Wunder! Lassen wir es unvergesslich werden! **Steht allem was Ihr seht und was Euch angeboten wird Outtime und in Eurem Kopf positiv gegenüber.** Wenn jemand unbedingt schlechte Laune haben möchte, kann Ihn das großartigste Setting auch nicht begeistern. Es ist viel einfacher „Nein“ zu sagen und die Schuld bei anderen zu suchen, als aufgeschlossen zu sein und zu versuchen, Situationen zu retten. Jeder Moment, den Ihr damit verbringt Euch zu ärgern, ist ein verlorener Moment Eurer Freizeit.

Wir werden **schönes Spiel explizit belohnen**, z.B. gibt es einen kleinen Preis für den/die von den NSCs und den Orga's nominierten „BEST ROLEPLAYER“. Einen Mini-Oscar sozusagen. Ruhm und Ehre für tolle Szenen gibt's selbstredend in jeder Sekunde von den Mitspielern. (Aber ein kleiner zusätzlicher Ansporn schadet doch sicher nichts, oder was meint Ihr? ;-)

Bei uns werden die Abenteuer nicht direkt vors Zelt geliefert. Ehre, Ruhm und/oder klingende Münze wollen durch **aktives Spiel** erworben werden. Stürzt Euch also Hals über Kopf in diese Abenteuer! Spielt die Leute um Euch herum an, hört denen zu, die Euch ansprechen - und redet Euch nicht damit heraus, dass es so schwer war Anschluss zu finden. Erkundet die Welt!

Es ist aber zum Beispiel auch vollkommen in Ordnung, nur im (Tee-)Zelt zu sein, selbst Ambiente zu verbreiten und die exotische Atmosphäre zu genießen.

Den Plot unserer Cons sehen wir als Spielangebot, nicht als Verpflichtung. Die Lösung (oder Nichtlösung) des Plots entscheidet nicht über das Ende der Welt. Vielleicht aber über Krieg oder Frieden...

Wie wollen wir die Geschichte erzählen?

Eine fesselnde Geschichte lebt von der Unvorhersehbarkeit ihres Ausgangs. Nur, wenn nicht von vorn herein klar ist, ob und wie das Gute siegen wird, lesen wir gebannt weiter.

Doch das ist es nicht allein: In einer guten Geschichte gibt es immer wieder denkwürdige Zwischenstationen, Szenen und Momente, die uns staunen und nachdenken lassen und Emotionen in uns hervorrufen. Solche Momente entstehen in einem frei improvisierten Spiel meist nicht von allein, sondern müssen von den Teilnehmern bewusst herbeigeführt werden. Es lohnt sich also manchmal, vorher zu überlegen, wie man aus einer Situation das Beste herausholen kann. Das heißt nicht, dass es ein strenges Drehbuch gibt, sondern das heißt, es gibt eine Richtung in die man gemeinsam gehen kann - quasi Improvisationstheater im LARP. Das ist auch nichts Schlechtes, sondern im schlimmsten Fall vielleicht ein wenig ungewohnt. Ausprobieren lohnt sich!

Welche Geschichte wollen wir erzählen? Worum soll es gehen?

Die Geschichte vom Land des Ewigen Sandes, von Al Bahra und den Menschen die dort leben, ist die Geschichte eines märchenhaften Ortes. Hier geschehen Dinge, die anderswo unmöglich sind - Djinne bevölkern die Welt, Liebestränke wirken und Gebete werden tatsächlich erhört - es gibt Wege, die in der realen Welt niemals beschritten werden könnten.

Aber Ihr könnt auch **Konflikte erleben, die es in der Realität genauso gibt**: Themen wie Unterdrückung, Reichtum und Armut, religiöse Kämpfe, Hunger, Hass gegen Fremde, Streit zwischen den Geschlechtern usw. machen die phantastische Story greifbar und verankern sie in unserer echten Welt. Solche Konflikte im Spiel zu erleben kann und wird teilweise intensive Reaktionen in Euch hervorrufen. Ist das nicht wunderbar? Diese zu erfahren und bewusst zuzulassen ist für uns Teil des Spielerlebnisses und aus unserer Sicht eine Bereicherung.

Wir wünschen uns daher, dass Eure **Figuren in diesen Konflikten atmosphärisch handeln** und nicht unbedingt so, wie Ihr es außerhalb des Spiels persönlich tun würdet, oder schon gar nicht wie Ihr es im Jahr 20-something tun würdet. Anwälte? Was ist das? Gleichberechtigung? Ein Hirngespinnst! Todesstrafe? Aber sicher! Sklaven? Hoffentlich billig! Freiheit? Eine Illusion – oder etwa nicht?

Und danach (wieder am Sonntag, wenn alles vorbei ist) könnt Ihr trefflich darüber diskutieren, ob wir nicht froh sind, doch heutzutage zu leben. Oder gerade nicht? Kostet diese Möglichkeiten aus!

Wer sind die Helden unserer Geschichte?

Das seid Ihr! Wenn Ihr eine Figur für unsere Geschichte erschafft, wünschen wir uns, dass Ihr auch dabei das Gesamtbild im Kopf habt. **Gebt Eurer Figur Geheimnisse**, die andere entdecken können, und lasst sie entdecken. Gebt ihr Ziele, Wünsche und Fähigkeiten, mit denen sie das gemeinsame Erlebnis für alle bereichern und das Geschehen vorantreiben kann. Gebt ihr Schwächen und Abhängigkeiten, die sie erpressbar machen und an andere binden. Bodenständige Charakterkonzepte haben besonders großes Potential (Aladdin war ein Bettler, konnte aber trotzdem den bösen Djinn besiegen).

Scheut Euch auch nicht, dabei einmal weit von Eurer tatsächlichen Persönlichkeit abzuweichen – wann sonst habt ihr die Chance auszuprobieren wie es ist, ein ganz anderer Mensch zu sein? Seid fies, ungerecht, hart, verweicht, tyrannisch, weinerlich, liebevoll, heroisch, geradlinig, lügnerisch usw. und nicht nur cool, unauffällig und angepasst.

Überlegt Euch eine Geschichte zu Eurem Charakter und teilt sie uns gerne mit! Wir freuen uns über einen groben Überblick, wer sich so in unserer Oase rumtreibt.

Don't keep your secrets!

Behaltet Eure Geheimnisse nicht für Euch! In einem Film kennen wir die Geheimnisse der Figuren. Findet Mittel und Wege eure Geheimnisse auf coole Art und Weise preiszugeben im Spiel. Und versucht Geheimnisse von anderen zu entlocken. Und das bedeutet jetzt nicht zu sagen, „Hallo, Mein Name ist Ali, und ich habe meine Mutter getötet.“ Denn, kommt schon, wir wissen, das könnt Ihr besser :-)

Wenn Ihr Hilfe braucht, einen greifbaren Charakter zu erschaffen, dann meldet Euch bei uns! Wir stehen drauf, die Halunken und Prinzessinnen dieser Welt mit Euch zu bauen!

Wir kriegen Euch – wir wissen wo Ihr schlaft!

Wir sind 24h IT! Wirklich! Das bedeutet Ihr seid immer und überall anspielbar. Tag und Nacht. Bei uns sind **nur die Toiletten/Duschen Outtime.**

Eure Zelte sind IT-Bereiche. **Es sei denn Ihr kennzeichnet Euer Zelt mit einer Roten Schleife über dem Eingang** (Schleifen bitte selber mitbringen). Wenn Ihr ganz sicher sein wollt, macht lieber ein paar mehr Schleifen an Euer Zelt, damit die auch niemand im Eifer des Gefechts übersieht. Macht Euch kleine Schilder für Taschen/Truhen im Zelt die nicht offensichtlich OT sind, es aber sein sollen und bringt diese gut sichtbar an. Auch „hinter diesem Vorhang OT-Schilder“ o.ä. sind denkbar.

Haltet Euch an den Zelt-Plan! Das bedeutet, schlaft da, wo ihr uns gesagt habt, dass ihr schlaft – denn nur dann findet Euch der nächtliche Plot (wir können gar nicht wirklich hellsehen :-). Wenn Ihr nicht dort seid, dann werdet Ihr ruhige (oder gar keine) Träume haben –wie langweilig!

Alles, ja alles, was eventuell **gediebt** wird geht direkt (!) zur Orga (oder wird ihr mitgeteilt) und kommt dann an die Spieler zurück. Außer IT Geld, das bleibt immer beim glücklichen Dieb...äh Finder ;-)

Wir haben nur **eigenverantwortliche, selbstständige und selbstdenkende Spieler!** Alle anderen sind dumm und nicht auf unserem Con zugelassen :-)! Macht Euch bitte noch einmal bewusst, dass LARP wie eine Art Sport ist, also teilweise gefährlich (in etwa wie Fußball), und dass jeder für sich und seine Taten verantwortlich ist. Wir bewegen uns bei Dunkelheit, in der Nähe von Feuer, auf Sand, zwischen Zeltschnüren und an einem See. Passt auf Euch auf!

Wir wollen **schöne, spektakuläre, und sichere Kämpfe!** Kopftreffer sind nicht schön, können aber vorkommen. Sollen sie aber natürlich nicht. Kämpft langsam und sicher. Schönheit vor Effizienz! Wenn Ihr aber auf gar keinen Fall getroffen werden wollt, dann kämpft bitte nicht.

Pömpfen funktioniert wie pömpfen überall funktioniert: Man sagt „Pömpf“ oder „Niederschlagen“ und führt mit irgendwas Stumpfen einen **sanften Schlag** auf den Hinterkopf aus. Selbstverständlich könnt Ihr auch von vorne niedergeschlagen werden! Danach gehen IT beim „Gepömpften“ für 5-10 Minuten die Lichter aus.

Magie und Alchemie: Es gibt Magie, aber sie sollte stimmig sein und außerordentlich dargestellt. Ihr wollt zaubern können? Phänomenale kosmische Kräfte? Tut dafür etwas Außergewöhnliches! Irgendwas! Beeindruckt die Spieler um Euch herum, die NSC, die Orga und Euch selbst! Zerbrecht Euch Euren Kopf, wie Ihr so etwas angemessen und großartig darstellen könnt. **Und ruft die Orga vor dem Con an!** Das ist wichtig!

Wie soll unsere Welt aussehen?

Die betörende Welt des Orients lebt von den exotischen, verummten Gestalten, die sich in den engen Gassen bewegen. Was wäre die Oase ohne seine zerlumpten Bettler, die edlen Kaufleute mit ihren großen Turbanen, die fast dem des Sultans Konkurrenz machen – was wäre es ohne die schillernden Tänzerinnen und ohne die verhüllten Fremden die einen staubig und mürrisch blickend auf dem Bazar aus dem Weg schieben?

Schleier, Tücher, Pluderhosen, breite Gürtel, verschlungene Muster, Teppiche, Lampen... All das und noch viel mehr macht Al Bahra zu jenem geheimnisvollen und aufregenden Ort, den wir alle in unserer Vorstellung tragen.

Deshalb schaut doch bevor Ihr kommt nochmal über Eure Gewandung drüber: Braucht's hier noch nen Gürtel extra? Gibt's noch ein Tuch mit schönerem Muster? Noch eine Lage Stoff vielleicht? Ein Paar Perlen/Borten aufgestickt? Oder gehören gar noch ein Paar Löcher reingefeilt oder ne Ladung Staub und Dreck aufgetragen? Das Kostüm aufzumotzen muss gar nicht immer teuer oder schwierig sein. Oft genügt ein liebevolles Detail mehr, um eine Gewandung von Standard zu etwas Besonderem zu machen. Ihr seid in der Wüste! Ein staubiger, heißer, unbequemer Ort – seht doch bitte auch so aus, wenn möglich.

Auf die Gefahr hin, abgedroschen zu klingen: **Wir sind alle das Ambiente der anderen.** Und schließlich müssen wir mit echten Kamelen mithalten... :-)

Auf unserer Seite findet Ihr Tipps, Tricks und Deals zum Bau/Aufmöbeln Eurer Klamotte. Oder schreibt uns eine Email -wir helfen gerne wo wir können.

Lager und Ambiente

Mehr ist mehr! Vielleicht gibt's ja beim nächsten Flohmarkt in eurer Nähe noch nen Teppich, ne Lampe oder nen Stoff, der das Ambiente unglaublich aufpeppen würde. Schaut doch noch schnell da vorbei, bevor ihr Euer Lager einpackt und zu uns fahrt. Feuerschalen! Fahnen! Wimpel! Bommel! Mehr ist manchmal einfach mehr! Dann bauen wir uns gemeinsam die schönste Oase von allen ;-)

Wir spinnen - und das ist gut so!

Wir wissen, dass das alles viel verlangt ist. Wir wissen, dass das Arbeit ist - Arbeit an sich, an seinem eigenen Spiel und manchmal auch an seinen Denkmustern.

Wir sind aber voll und ganz davon überzeugt, dass so ein wahrlich unvergessliches und besseres Erlebnis entsteht - besser als wenn wir „alles so machen wie immer und überall.“ Das ist unsere Art ein LARP zu machen, so nah an Film, Theater und Selbsterfahrung wie möglich. Immersion at it's best. **Das Märchen das wahr wird...** Und Ihr seid ein Teil davon. Keine Kompromisse. Los geht's!

Bei allen Fragen und bei allen Anliegen meldet Euch bei uns. Wenn Ihr Wünsche und Ideen habt, dann immer her damit! Schreibt uns eine Email oder ruft uns an. Auf www.orientcon.de findet Ihr Adressen und Nummern von uns.

Und wie immer, getreu dem alten arabischen Sprichwort „Humor und Geduld sind zwei Kamele, auf denen man durch jede Wüste kommt“ gehen wir alle Probleme an und werden sie lösen! Danke, dass Ihr diese Zeilen gelesen habt!

Herzlichst Eure Al-Bahra Orga,
Salam aleikum,

Ruth und Ulli