

Satzung des Vereins

„Roots – aus Freude am LARP“

Präambel

LARP – Live-Action-Role-Playing – ist eine besondere Form der Freizeitgestaltung, die weltweit immer mehr Freunde und Anerkennung findet. Sie wird mittlerweile von Pädagogen verschiedenster Richtungen, besonders im Bereich der Sozialpädagogik, empfohlen, da durch LARP auf spielerischer Ebene kooperativ-autonomes Lernen, der Ausbau sozialer Fähigkeiten, eine Erweiterung des geistigen Horizontes und dadurch der Abbau von Vorurteilen und gesellschaftlichen Schranken gefördert wird.

Rollenspiel ist die Erweiterung und Fortsetzung einer uralten menschlichen Kunst: der Kunst des Erzählens. Doch sie geht über das einfache Erzählen von Geschichten hinaus, da sie interaktiv mit allen Sinnen den Teilnehmern erlaubt, die Geschichte selbst mit zu gestalten. In diesem Sinne ähnelt Rollenspiel dem Improvisationstheater, das es jedoch an Kühnheit der Idee übertrifft. Es gibt nicht nur eine kleine, begrenzte Bühne und ein paar Schauspieler, die auf Publikumszuruf improvisieren, sondern eine ganze Jugendherberge oder Zeltplatz mit waldiger Umgebung wird zum Spielort und die Schranke zwischen Akteur und Publikum wird aufgehoben. Die „Schauspieler“ sind weder die dominanten Protagonisten, noch Statisten, sondern frei agierend Charakterrollen, die die Hintergrundwelt transparent machen und die Rahmenhandlung gestalten – man nennt sie auch Nicht-Spieler-Charaktere (NSC's). Das „Publikum“ ist nicht passiv, sondern wird als Spieler mit individuell gestalteten Charakterrollen in das Spiel integriert. Die so genannten „Spieler-Charaktere“ (SC's) gestalten frei und unabhängig das Handlungsgeschehen aktiv mit, dominieren es sogar durch ihre Entscheidungen. Außer dem Rahmen einer vorgegebenen Welt, eines geplanten Handlungsgeschehens, der NSC's, die dieses Handlungsgeschehen ermöglichen und einiger Requisiten ist die Gestaltung dieses Stückes vollkommen frei und Inhalt, Ablauf und Ausgang der Geschichte hängen von der Phantasie, Kreativität, dem Einsatz und dem Willen aller Beteiligten ab. Die verschiedenen Herausforderungen können alleine oder in der Gruppe gemeistert werden, seien sie geistiger, körperlicher oder auch moralischer Natur. Somit bietet LARP eine einmalige Kombination von Möglichkeiten.

- Es fördert Kommunikation, Kreativität, Phantasie und soziale Kontakte

- Es fördert je nach Rolle manuelle Geschicklichkeit, Allgemeinbildung und kreatives Arbeiten, aber auch sportliche Fitness
- Es fördert die Toleranz gegenüber den Anderen und dem Anderen, die Offenheit für Außergewöhnliches, den Mut neue Weltansichten und Denkweisen auszuprobieren
- Es erhöht die Hilfsbereitschaft und Rücksichtnahme gegenüber den Mitspielern, die Empathie für die Wünsche, Hoffnungen und Ängste anderer und baut Barrieren ab
- Es ermöglicht dem Spieler experimentell sich selbst, seine Grenzen und eine alternative Welt zu erfahren und regt so die Selbst- und Weltreflexion an
- Es erlaubt dem Teilnehmer eine besondere Form von Auszeit von den Alltagssorgen: man verlässt nicht nur die gewohnten Umgebung, sondern macht Urlaub von sich selbst als gewohnter Identität mit all den Nöten und Sorgen, Denkweisen und Vorurteilen des Alltags.

Durch die Wahl der Rahmenhandlung, die Vorgabe von Konfliktsituationen und die Auswahl der jeweiligen Veranstaltungsthemen kann der Verein so auch auf soziale, kulturelle und philosophische Probleme in der Gesellschaft eingehen, ohne mit moralisch erhobenem Zeigefinger zu belehren oder die Themen zu direkt anzusprechen. Wir hoffen, so Veranstaltungen zu entwickeln, bei denen der Teilnehmende Freude und Freizeit empfindet, aber gleichzeitig vielleicht ein wenig „weiser“ wird und zusammen mit angenehmen Erinnerungen einige Erkenntnisse über sich, die Welt und „die Anderen / das Fremde“ mit nach Hause nimmt.

Wir wollen mit unserem Verein jedem Menschen die Freude an diesem Hobby ermöglichen, ihm helfen, dieses Hobby kennen zu lernen und sich selbst kreativ zu entfalten.

Wir wollen, dass sich alle unsere Veranstaltungen einem ethischen Kodex unterwerfen, einer „Spielphilosophie“ die wir mit dem Begriff „Roots“ (engl. Wurzeln) kennzeichnen ganz im Sinne eines „Zurück zu den Wurzeln“ – des Spielens, des Erzählens epischer Geschichten, des positiven gemeinschaftlichen Füreinander, das in diesem Hobby lebendig sein soll.

Wir wollen außerdem Vorurteile gegenüber diesem Hobby abbauen, dass oft von Außenstehenden sehr negativ betrachtet wird und im Ruf steht, den Teilnehmern „verrückte“ oder sogar „unethische“ Handlungsweisen zu ermöglichen. Oft kamen sogar Vorwürfe in der Boulevardpresse auf, die Teilnehmer solcher Veranstaltungen als „Satanisten“ beschimpften,

da sie innerhalb ihrer Darstellung als z.B. „Bösewichte“ zu Requisiten und Kostümen griffen, wie sie bei solchen zu erwarten sind. Dies macht genauso wenig Sinn, wie einem Schauspieler des Faust vorzuwerfen, er würde auf der Bühne eine satanische Beschwörung abhalten. Da jedoch unser Spiel von der Bühne herab in die direkte Umgebung herab geholt wird, ist es ein wichtiger Auftrag des Vereins, diese Vorurteile durch gute Aufklärungsarbeit aufzulösen.

Wir wollen selbst die Freude haben, die es macht, wenn man anderen Menschen Freude bereitet und dies lehren. Freude wird größer, wenn man sie teilt und andere Menschen glücklich zu machen kann genauso viel Spaß und mehr bereiten als wenn man selbst glücklich gemacht wird. Dieser Verein soll „einfach aus Freude“ an der Sache heraus, dem Hobby „Larp – Live-Action-Role-Playing“ eine Plattform bieten und es bekannt machen, in der Hoffnung, dass dieses Hobby sich verbreitet und möglichst vielen Menschen Freude bereitet.

In diesem Sinne gibt sich folgende Satzung:

§1 Name, Sitz, Geschäftsjahr

1. Der Verein führt den Namen "Roots – aus Freude am LARP“ Er soll in das Vereinsregister eingetragen werden. Nach der Eintragung führt er den Rechtsformzusatz „e.V.“ im Namen.
2. Er hat seinen Sitz in Herne.
3. Das Geschäftsjahr ist definiert vom 01.02 bis zum 01.02 des Folgejahres.

§2 Ziele und Aufgaben des Vereins, Gemeinnützigkeit

1. Der Verein verfolgt ausschließlich und unmittelbar gemeinnützige Zwecke im Sinne des Abschnitts "Steuerbegünstigte Zwecke "der Abgabenordnung.
2. Ziel des Vereins ist es die Allgemeinheit auf geistigem Gebiet selbstlos zu fördern durch Kunst und Kultur im Rahmen von Rollenspiel.

3. Der Verein ist selbstlos tätig; er verfolgt nicht in erster Linie eigenwirtschaftliche Zwecke. Mittel des Vereins dürfen nur für die satzungsmäßigen Zwecke verwendet werden. Die Mitglieder erhalten keine Zuwendungen aus Mitteln des Vereins. Es darf keine Person durch Ausgaben, die dem Zweck des Vereins fremd sind, oder durch unverhältnismäßig hohe Vergütungen begünstigt werden.
4. Der Verein erreicht seine Ziele durch das Veranstalten von „LARP’S“ oder auch „CON’s“ (Conventions) also Treffen auf denen ein Liverollenspiel stattfindet. Dazu sind diverse Aufgaben notwendig, z.B.
 - die Organisation solcher Treffen
 - das Bewerben solcher Treffen
 - die Erstellung einer Rahmenhandlung / Geschichte für das Treffen
 - der Bau / Kauf von Requisiten und Kostümen
 - die Instruktion und Leitung der Statisten (NSC’s – nicht-Spieler-Charaktere)
 - die Organisation des Spielablaufs
 - die Betreuung der SC’s und NSC’s während des Spiels
 - die Wahrung sämtlicher Sicherheits- und Versicherungstechnischer Aspekte, die eine solche Veranstaltung mit sich bringt
 - die Anschaffung und Verwaltung von festem Inventar, das für die Ausübung / Organisation des Hobbies nötig ist, z.B. Licht-, Ton- und Kommunikationstechnik, Werkzeug und Material zum Bühnen- und Requisitenbau, Transportmittel, Schminke und Masken, Kostüme und Zubehör zur Ausstattung der NSC’s
 - die Organisation von Kommunikationsplattformen wie Internetpräsenz in Homepage und Forum.
 - Das Erstellen von Informationsunterlagen für Behörden wie Polizei, Feuerwehr und Forstamt
 - Evtl. Zusammenarbeit mit der örtlichen Presse zur Aufklärungsarbeit.
5. Der Verein ermöglicht es Mitgliedern zur Entwicklung von eigenen Projekten innerhalb des Vereinsrahmens auf den Fundus zuzugreifen
6. Der Verein verpflichtet sich zur Selbstlosigkeit im rechtlichen Sinne.

§3 Mitgliedschaft

1. Mitglieder können alle natürlichen und juristischen Personen werden, die die Ziele des Vereins unterstützen
2. Die Aufnahme in den Verein erfolgt durch eine Beitrittserklärung. Diese kann postalisch oder per Email erfolgen. Der Vorstand muss diese bestätigen. Ein Anspruch auf Aufnahme besteht nicht. Die Ablehnung des Aufnahmeantrags ist nicht anfechtbar und muss nicht begründet werden.
3. Der Austritt eines Mitgliedes erfolgt durch schriftliche Erklärung gegenüber dem Vorstand und ist jederzeit möglich.
4. Ein Mitglied kann durch Beschluss des Vorstandes ausgeschlossen werden, wenn es den Vereinszielen zuwider handelt oder seinen Verpflichtungen gegenüber dem Verein nicht nachkommt.

§4 Rechte und Pflichten der Mitglieder

1. Der Mitgliedsbeitrag beträgt 1,- Euro pro Monat.
1. Ein Mitglied hat die Möglichkeit sich einen Teil des Fundus auszuleihen. Der Vorstand muss dies genehmigen. Für einen Verleih des Inventars im Rahmen der Ziele des Vereins an Vereinsmitglieder behält sich der Vorstand vor, eine Gebühr zu erheben, um Reinigung und Abnutzung Rechnung zu tragen oder für andere Vereinszwecke. Sollten die finanziellen Mittel dafür einem Vereinsmitglied nicht zur Verfügung stehen, kann der Verein darauf auch verzichten oder das Mitglied durch eigene Arbeit für den Verein oder Sachspenden seinem Dank für das kostenfreie Leihen des Fundus Ausdruck verleihen.
2. Jedes Mitglied verpflichtet sich, die Grundlagen der in der Präambel und der Spielphilosophie aufgezählten Werte innerhalb des Vereins zu akzeptieren und auf eigenen Veranstaltungen, die im Rahmen des Vereins organisiert werden, zu beachten.

§5 Organe des Vereins

Die Organe des Vereins sind:

1. Mitgliederversammlung
2. Vorstand

§6 Mitgliederversammlung

1. Oberstes Organ ist die Mitgliederversammlung. Sie wird in der Regel vom Vorstandsvorsitzenden geleitet.
2. Die Mitgliederversammlung stellt die Richtlinien für die Arbeit des Vereins auf und entscheidet Fragen von grundsätzlicher Bedeutung. Zu den Aufgaben der Mitgliederversammlung gehören insbesondere:
 - a) Wahl und Abwahl des Vorstandes
 - b) Beschlussfassung über den Jahresabschluss
 - c) Entgegennahme des Geschäftsberichtes des Vorstandes
 - d) Beschlussfassung über Entlassung des Vorstandes
 - e) Erlass der Beitragsordnung, die nicht Bestandteil der Satzung ist
 - f) Beschlussfassung über die Übernahme neuer Aufgaben oder den Rückzug aus Aufgaben seitens des Vereins
 - g) Beschlussfassung über Änderungen der Satzung und die Auflösung des Vereins.
3. Zur Mitgliederversammlung wird vom Vorstandsvorsitzenden unter Angabe der vorläufigen Tagesordnung mindestens zwei Wochen vorher per Email eingeladen. Sie tagt so oft es erforderlich ist, in der Regel mindestens einmal im Jahr.
4. Über die Beschlüsse und, soweit zum Verständnis über deren Zustandekommen erforderlich, auch über den wesentlichen Verlauf der Verhandlung, ist eine Niederschrift anzufertigen. Sie wird vom Versammlungsleiter und dem Protokollführer unterschrieben.

§7 Vorstand

1. Der Vorstand besteht aus dem Vorsitzenden, dem stellvertretenden Vorsitzenden und dem Schatzmeister. Sie bilden den Vorstand im Sinne von § 26 BGB. Die Vorstandsmitglieder sind ehrenamtlich tätig.
2. Zur rechtsverbindlichen Vertretung genügt die gemeinsame Zeichnung durch zwei Mitglieder des Vorstandes.
3. Die Amtszeit der Vorstandsmitglieder ist unbeschränkt, endet nur mit deren Abwahl. Sie bleiben bis zur Bestellung des neuen Vorstandes im Amt.
4. Der Vorstand soll in der Regel einmal pro Quartal tagen
5. Die Beschlüsse sind schriftlich zu protokollieren und von dem Vorstandsvorsitzenden zu unterzeichnen
6. Der Vorstand ist verantwortlich für:
 - die Führung der laufenden Geschäfte;
 - die Ausführung der Beschlüsse der Mitgliederversammlung;
 - die Verwaltung des Vereinsvermögens;
 - die Aufstellung eines Haushaltsplans für jedes Geschäftsjahr;
 - die Buchführung;
 - die Erstellung des Jahresberichts;
 - die Vorbereitung und
 - die Einberufung der Mitgliederversammlung.
7. Vorstandssitzungen werden vom ersten Vorsitzenden per E-Mail, schriftlich oder telefonisch einberufen. Der Vorstand beschließt mit einfacher Mehrheit. Er ist ohne Rücksicht auf die Zahl der teilnehmenden Vorstandsmitglieder beschlussfähig. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des ersten Vorsitzenden. Stimmvollmachten sind zulässig. Der Vorstand ist auch beschlussfähig, wenn nicht alle Vorstandsämter besetzt sind.

8. Der Vorstand kann sich eine Geschäftsordnung geben, in der u.a. die Aufgabenbereiche der einzelnen Vorstandsmitglieder festgelegt werden.
9. Der Vorstand haftet gegenüber dem Verein und seinen Mitgliedern nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

§8 Satzungsänderungen und Auflösung

1. Über Satzungsänderungen, die Änderung des Vereinszwecks und die Auflösung entscheidet die Mitgliederversammlung mit einer Mehrheit von zwei Dritteln der anwesenden Stimmberechtigten. Vorschläge zu Satzungsänderungen und zur Auflösung sind den Mitgliedern bis spätestens einen Monat vor der Sitzung der Mitgliederversammlung zuzuleiten.
2. Änderungen oder Ergänzungen der Satzung, die von der zuständigen Registerbehörde oder vom Finanzamt vorgeschrieben werden, ebenso wie die Beseitigung formaler Mängel werden vom Vorstand umgesetzt und bedürfen keiner Beschlussfassung durch die Mitgliederversammlung. Sie sind den Mitgliedern spätestens mit der nächsten Einladung zur Mitgliederversammlung mitzuteilen.
3. Alle Änderungen der Satzung müssen mit den in der Präambel und der Spielphilosophie festgelegten ethischen Grundsätzen im Geiste übereinstimmen. Es geht hier nicht um Detailformulierungen oder Ergänzungen, sondern um die grundlegende Bejahung von Toleranz, Kreativität, Phantasie und der Förderung des Einzelnen seine Grenzen im MIT-Einander mit Anderen zu erweitern. Änderungen an diesen moralischen Grundlagen heben die Vereinsgrundlage auf, so dass eine Vereinsauflösung und eine Neugründung notwendig wird.

§9 Finanzen

1. Die Finanzen werden von dem in der Mitgliederversammlung gewählten Kassenwart verwaltet.

2. Die Finanzierung des Vereins soll primär über Spenden und sekundär durch die Veranstaltung von Cons gedeckt werden.
3. Alle Mitglieder sind grundsätzlich ehrenamtlich tätig.
4. Für den Abschluss von Anstellungsverträgen mit Vorstandsmitgliedern ist der Vorstand gemäß § 26 BGB (§ 6 Abs. 2 der Satzung) zuständig.
5. Aufwendungen für den Verein werden gemäß § 670 BGB gegen Vorlage von Belegen ersetzt.
6. Die Mitglieder, die beim Vor- und Nachbereiten des Spielortes (Einrichten und Dekorieren der Jugendherberge / Tagesstätte / des Zeltplatzes; Gestalten von Spielorten in der Umgebung) helfen, sollen keine Zusatzkosten durch den längeren Aufenthalt entstehen, der Verein trägt die Kosten für Übernachtung und Unterkunft.
7. Die Mitglieder, die notwendige organisatorische und spielleitende Funktionen haben und deshalb teilweise unglaublich viel unbezahlte Arbeit in jeden Con stecken, möchte der Verein, wenn die Finanzlage es zulässt, die Kosten für Übernachtung und Unterkunft während eines Cons erstatten.
8. Eine Aufwandsentschädigung / Vergütung für Vereinsmitglieder ist in kleinem Rahmen möglich z.B., wenn ihre Vereinsarbeit ihre privaten finanziellen Verhältnisse außerordentlich belastet, oder wenn sie freiwillig große Belastungen für den Verein auf sich nehmen, die den normalen Rahmen der Vereinsarbeit sprengen wie z.B. Reinigen des Fundus, Transport von Fundus im Privatauto, Erkunden des Con-Geländes mit GPS Vermessung, Bekochen von 120 Personen während einer fünftägigen Veranstaltung etc. Die Summe wird begrenzt auf maximal 750,- Euro im Jahr und sollte der Arbeit angemessen sein. Über die Gewährung und Höhe der Aufwandsentschädigung / Vergütung beschließt die Mitgliederversammlung. Es gibt keine Pauschale. Die Aufwandsentschädigung / Vergütung ist nur zulässig aufgrund gesonderter im Vorhinein abgeschlossener und auch tatsächlich durchgeführter Vereinbarungen.
9. Die Vorfinanzierung der Vereinsgründung und der Veranstaltungen wird durch die Mitglieder des Vereins geleistet, bis der Verein sich selbst tragen kann. Das Geld wird den Mitgliedern in Raten zurückgezahlt, sobald dies möglich ist, ohne den Verein oder die Durchführung von Veranstaltungen dadurch zu gefährden.

10. Der Fundus (Technik, Requisiten, Kostüme etc.) wird dem Verein leihweise zur Verfügung gestellt von den Mitgliedern bis er in der Lage ist sich einen eigenen Fundus anzuschaffen. Der Verein übernimmt die Reinigungs-, Instandsetzung-, und Lagerkosten ab dem Zeitpunkt, an dem der Fundus ihm zur Verfügung gestellt wird. Bei Verlust der Sachen erstattet der Verein den Wiederbeschaffungswert.
11. Zur Erhöhung der Transparenz setzt der Verein seine jährliche Kostenabrechnung entweder öffentlich auf die Homepage oder ermöglicht eine allgemeine Einsicht auf andere Art und Weise.
12. Die Mitgliederversammlung wählt einen Kassenprüfer, der nicht Vorstandsmitglied ist, für die Dauer von zwei Jahren. Dieser überprüft am Ende eines jeden Geschäftsjahres die rechnerische Richtigkeit der Buch- und Kassenführung. Der Kassenprüfer erstattet Bericht in der nächstfolgenden Mitgliederversammlung.
13. Langfristig ist es das Ziel des Vereins für Interessierte, die sich die Teilnahme an Cons aus finanziellen Gründen nicht leisten können, kostenfreie oder zumindest ermäßigte Teilnahmeplätze zur Verfügung zu stellen. Ein Teil der Finanzen soll nach Abzug laufender Kosten, Anschaffung von Fundus und Aufwandsentschädigungen dafür zurück gelegt werden.

§10 Auflösung des Vereins

1. Bei Auflösung des Vereins oder bei Wegfall steuerbegünstigter Zwecke wird die Vermögensmasse des Vereins zuerst benutzt, um offen stehende Rechnungen zu bezahlen, im Notfall durch den Verkauf von Fundus.
2. Die restliche Vermögensmasse fällt an eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder eine andere steuerbegünstigte Körperschaft, die / der das Vermögen unmittelbar und ausschließlich für gemeinnützige oder mildtätige Zwecke verwenden soll.
3. Wer diese Körperschaft / juristische Person ist, wird in der letzten Mitgliederversammlung beschlossen, da es zum jetzigen Zeitpunkt nicht abzusehen ist, wann eine solche Vereinsauflösung stattfinden könnte und welche Körperschaft / Person zu diesem Zeitpunkt dann geeignet ist. Möglicherweise muss auch eine Trennung und Verteilung auf mehrere Körperschaften erfolgen, damit der Fundus sinnvoll eingesetzt werden kann.
4. Ideal wäre es, das Vermögen einem anderen allgemeinnützigen Verein mit ähnlicher

Zielsetzung komplett zu überstellen, aber es ist auch möglich, dass der Fundus gesplittet wird und an Kindergärten, Schulen, Theatergruppen geht, je nach Eignung, damit diese sie im Rahmen der Kinder- und Jugendarbeit sinnvoll einsetzen können.

§11 Sonstiges

1. Bekanntmachungen des Vereins erfolgen durch den Vorstand im Rahmen seiner Internetpräsenz.
2. Zur Teilnahme an den Veranstaltungen ist eine Mitgliedschaft im Verein nicht notwendig.
3. Diese Satzung soll eine grundlegende Definition der Spielphilosophie beinhalten. Eine wortgetreue Darstellung auf der Internetpräsenz ist genauso wenig nötig, wie eine buchstabengetreue Umsetzung. Es ist der Geist, der Inhalt, der hier zählt und möglichst gut umgesetzt werden soll.

Spielphilosophie

1. Alle Veranstaltungen des Vereins, egal ob sie vor phantastischem oder futuristischem oder anderem Hintergrund spielen, finden im Rahmen der vorgegebenen Spielphilosophie ihre Grenzen und ihren Halt.
2. Mitglieder des Vereins, die im Rahmen des Vereins eigene Projekte veranstalten, verpflichten sich diese Spielphilosophie zu beachten.
3. Die Grundlagen der Spielphilosophie lauten wie im Folgenden skizziert:

Spielerische Leichtigkeit

Es handelt sich um ein Spiel, nicht um einen Wettbewerb! Alle Teilnehmer egal ob SC's, NSC's oder SL's sollen Freude an der Veranstaltung haben. Niemand soll über seine Möglichkeiten hinaus belastet werden und die Grenzen des Einzelnen sind zu beachten.

Gemeinschaft:

Alle Teilnehmer an einem LARP bilden eine Gemeinschaft. Es ist nicht wichtig, woher man kommt, was man kann, wie man aussieht oder wie viel Geld man besitzt. Es ist wichtig, dass man ein Mensch ist, der Freude daran hat, Welten zu erschaffen oder in diesen zu spielen.

Nicht-Kommerzialisierung

Wir wehren uns gegen die Kommerzialisierung eines idealistischen Hobbys und das allgemeine Anspruchsdenken, dass mit dieser Kommerzialisierung einher geht! Es ist wichtig, dass der Teilnehmer sich eine seiner Rolle angemessene Kostümierung zulegt, aber es genügt völlig, sich seine Ausrüstung mit viel Liebe, Phantasie und Zeit zusammenzustellen. Es ist nicht notwendig auf teure, kommerzielle Produkte zurückzugreifen.

Toleranz und Respekt

Äußerliche Merkmale (z.B. Größe und Gewicht, körperliche Behinderungen oder Erkrankungen) sind absolut keine Kriterien für die Auswahl der Rolle, die jemand spielen möchte, sondern es zählt allein der Entschluss des Spielenden, was er darstellen möchte. Es ist notwendig, dass jeder die Wahl der Rolle des Anderen respektiert und toleriert, auch wenn seine Vorstellungen der klassischen Darstellung der Rolle vielleicht von der Darstellung des anderen abweichen. Es geht nicht darum, erzählerische Klischees möglichst gut zu verkörpern, sondern die individuelle Vorstellung des Anderen, seine Möglichkeiten und Grenzen zu respektieren. So gibt es auch keine „guten“ oder „schlechten“ Darstellungen, nur in sich schlüssige oder unschlüssige. Ausgrenzendes oder diskriminierendes Denken hat in diesem Spiel auf der Meta-Ebene keinen Platz. Innerhalb des Spiels mag es vorkommen, dass Antagonisten so denken, doch dies ist immer auf der Ebene der Erzählhandlung zu sehen und nicht „Out-Time“ (im realen Leben, außerhalb des Spiels) zulässig.

Differenzierung

zwischen der Rolle und der Person, die diese Rolle spielt. Es ist sehr wichtig für alle Teilnehmer sich ins Bewusstsein zu rufen, dass die Rollen/Charaktere, die die einzelnen Teilnehmer gewählt haben (oder die den Nicht-Spieler-Charakteren zugeteilt wurden), NICHT die dahinterstehende Person darstellen. Für Konflikte und epische Geschichten ist es notwendig, dass Antagonisten in Form von „bösen Mächten, bösen Rittern, bösen Hexen, bösen Monstern“ etc. auftauchen. Die Darsteller solcher antagonistischen Rollen – gerade, wenn ihre Darstellung sehr gut ist – werden oft für Personen gehalten, die auch außerhalb der Veranstaltung in ihrem Normalleben zu unethischen Handlungsweisen tendieren. Es ist wichtig, dass wir als Organisatoren den Spielern und Statisten immer wieder in Erinnerung rufen, hier eine Trennung vorzunehmen und nicht von der Rolle auf die Person zu schließen.

Vertrauen.

Es ist innerhalb des Spiels oft nicht möglich, zu überprüfen, ob sich jemand in seiner Rolle Rollen- und Regelkonform verhält, wo und wann er im Rahmen der Veranstaltung an Einzelaktionen teilgenommen hat oder nicht. Hier gilt: Vertrauen! Das, was der Gegenüber über seine Tätigkeiten oder die Fähigkeiten seiner Rolle (seines Charakters) behauptet, ist als wahrheitsgemäß anzusehen.

Regeln sind Leitlinien,

keine absoluten, unveränderlichen Gesetze. Man braucht sie für einen Spielkonsenz. Aber eigentlich geht es um Darstellung, Ideen und eigene Lösungsmöglichkeiten, hier soll immer zu Gunsten des Spielers entschieden werden, wenn dieser eine gute Problemlösung hat, um diesen zu eigenem Handeln zu motivieren, auch wenn dies eine Regelerweiterung bedeutet.

Humor

Wir versuchen jedem Einzelnen zu vermitteln, dass Humor das weitaus bessere Mittel ist, mit Differenzen, Missgeschicken oder Vorurteilen umzugehen als z.B. Frustration oder Aggression. Humor ist in Bezug auf die Eigenheiten anderer aber gerade auch in Bezug auf sich selbst ist eine wichtige Forderung an jeden Einzelnen, der bei diesem Hobby mitmacht! Fehler und Missgeschicke passieren jedem, auch demjenigen, der gerade die Rolle eines vielleicht hochgradig erfahrenen oder uralten Meisters spielt. Humor ist die beste Möglichkeit mit solchen rollenspielerischen Fehlern fertig zu werden und auch den vorurteilsbehafteten Aussagen von Außenstehenden begegnet man am besten mit Humor, statt mit Ärger.

Vielfalt und Emotionen

Die Rahmenhandlung / Geschichte sollte so angelegt sein, dass man als Spieler die gesamte Bandbreite der Emotionen erleben und voll in seiner Rolle aufgehen kann – getreu der Aristotelischen Theorie der Katharsis. Neben der emotional-sozialen Komponente, soll es geistige Herausforderungen geben z.B. Rätsel und optionale körperliche Herausforderungen wie z.B. Waldlauf.. Wir wollen die volle Bandbreite aller epischen Handlungsstränge zur Verfügung stellen, um so eine maximale Vielfalt de Protokoll:

Sicherheit

LARP ist ein teilweise körperbetontes Spiel, das auch sportliche Elemente ähnlich Parcourlaufen oder Schaukampf beinhaltet. Alle Gelände, Klettermöglichkeiten und Aufbauten müssen auf Sicherheit geprüft werden, ebenso alle Latexwaffen, die zur Verwendung kommen um „Schwertkämpfe“ zu simulieren. Es ist auch daran zu denken, alle außergewöhnlichen Spielhandlungen vorher genau mit allen Anwesenden abzusprechen z.B. „Diebstahl im Spiel“ damit weder jemand in seiner Privatsphäre gestört wird, noch Eigentum real abhanden oder zu Schaden kommt.

Anspruch

Unsere Cons sollen sich durch einen hohen intellektuellen Anspruch auszeichnen, der aber nicht offensichtlich sein soll! Anspielungen auf historische Personen und Ereignisse, Anleihen aus Mythologie und der Märchen- und Legendenwelt verschiedenster Länder und Religionen sind erwünscht, sollen aber nicht plakativ vorgenommen werden. Bezüge zur aktuellen Politik oder jüngeren Geschichte sind zu vermeiden, da sie nicht mit unserer Spielabsicht übereinstimmen. Wir machen keine Veranstaltungen zur aktuellen politischen Diskussion. Wir konstruieren anhand philosophischer Konflikte und klassischer Vorbilder wie z.B. Antigone Geschichten, deren Problematik eine zutiefst menschliche und damit fast ewige Dimension haben. Dieser hohe Anspruch wird nicht immer in allen Teilen der Veranstaltung einzuhalten sein, doch sollte jede Veranstaltung diese Metaebene beachten.

Bescheidenheit.

Wir veranstalten keine Großcons mit 4000 Teilnehmern, wir haben weder die Ressourcen noch den Willen, dies zu tun. Wir können den dortigen Aufwand bewundern, aber nicht imitieren. Und das brauchen wir auch nicht. Uns reicht es, wenn wir komplexe Plots haben, schöne Geschichten, liebevoll gestaltete Rollen und eine wundervolle Spielwelt, die die Spieler immer wieder von Neuem überrascht. Unsere Veranstaltungen sollen Cons aus Freude am LARP sein, die allen Teilnehmenden Freude bringen und die o.g. Kriterien der Präambel und Spielphilosophie erfüllt.