

Ohler Anfänger-Guide – ich habe bereits einen Charakter

Ich habe bereits einen Char, kann ich den mit nach Ohl bringen?

Bereits erstellte Charaktere mit einer Hintergrundgeschichte aus einem anderem Spielland sind grundsätzlich herzlich willkommen. Sie bereichern unsere Spielwelt im gleichen Maße wie Charaktere, die aus Ohl stammen.



Vor- & Nachteile von „fremden“ Charakteren

Du betrittst ein bestehendes Werte-Gefüge, d.h. du triffst auf andere Spieler, welche die Sitten und Gebräuche und auch Ansichten Ohls verinnerlicht haben und diese ausspielen. Diese sind manchmal auf den ersten Blick nicht immer positiv. Das kann gerade neue Spieler abschrecken und den Eindruck entstehen lassen, dass sie nicht willkommen sind. Dieser Eindruck ist falsch.

Zur Verdeutlichung ein Beispiel. In Ohl nimmt der Glaube einen hohen Stellenwert ein. Konzeptionell dient der Glaube in Ohl unter anderem zur Förderung des Gemeinschaftsgefühls sowie als Alleinstellungsmerkmal gegenüber anderen Spielern. Zudem liefert es den Figuren einen Handlungsrahmen, sowie Figurentiefe.

Es gibt in diesem fiktiven Glauben jedoch Widersprüche, Dogmen, Riten Ungerechtigkeiten und auch Weltbildanschauungen, die heutzutage im realen Leben nicht mehr zeitgemäß sind. Im Spiel sind diese gewollt, da sie Reibungspunkte mit anderen Weltanschauungen provozieren. Diese Reibung wiederum führt zu gewollten IT-Spiel mit Dritten.

Wenn deine Figur also einem anderen Glauben nachgeht oder gar keinen hat, beraubst du dich Gemeinschaftsaktionen wie Messen, Gebete etc. und auch Handlungsgrundlagen.

Aber selbstverständlich greift auch im Umkehrschluss der Ansatz der „Reibung“. Du bekommst Spiel aus der eigenen Gruppe z.B. Missionierungsversuche o.ä. ABER Anfangs möchte man ja vielleicht eher in einer neuen Gruppe gemeinsames Spiel, statt Konfrontation. Einfach erstmal mit dem Strom mitschwimmen, schauen wie die Ohler Gruppe so spielt und wie man hineinpasst, anstatt allein auf weiter Flur sich bewusst zu separieren oder sogar sich mit seiner Figur gegen eine Gruppenhandlung zu stellen.

Selbstverständlich ist es dennoch möglich mit der Gruppe zu spielen, in Ohl zu leben. Im LARP ist das Ignorieren von „schwierigen“ Umständen, zumeist OT-Gegebenheiten, die sich IT nicht erklären oder ablegen lassen üblich. Ein typisches Beispiel ist da die Brille. Die wenigsten besitzen eine IT-taugliche Brille. Können aber OT nicht drauf verzichten und sie auch nicht „abtarnen“ oder einfach weglassen. Also wird dieser Umstand von allen Spielern einfach ignoriert und man spricht nicht drüber. Ein vollkommen legitimer Umstand.

Machen wir den Schritt wieder zu unserem Glaubensbeispiel. Äquivalent wird mit abweichendem Glauben, Ansichten und Verhalten umgegangen, wenn es nötig ist. Ignorieren führt jedoch zur Reduzierung von IT-Spiel.

In Ohl gibt es neben dem Glauben weitere solcher Landeseigenschaften. Feudalherrschaft, das „Ständespiel“ um Herren und Leibeigene, Rassendiskriminierung gegen Goblinoide, Orks etc., um nur zwei weitere elementare Eigenheiten zu nennen.

Das gemeinsame Erscheinungsbild

Wir sind bemüht ein einheitliches Erscheinungsbild nach außen zu tragen um uns als Gruppe und Land zu präsentieren. Dazu wünschen wir uns auch optisch eine Zugehörigkeit in den Figuren. Dies ist teilweise auch für einen bestehenden Charakter von Bedeutung. Ohl ist nah angesiedelt ans Hochmittelalter von der Mitte des 11. Jahrhunderts bis zur Mitte des 13 in Kombination. Wobei nah sehr weit ausgelegt wird. Wir pochen nicht auf reale Korrektheit. Auch Fantasy Einflüsse stellen kein Problem dar.

Das Erscheinungsbild von Ohl beinhaltet auch das Tragen von Wappen, Gürtelwappen, Glaubenssymbolen und Wappenfarben in der Kleidung. Ein uns zugehöriger Charakter sollte, dem mindestens zu einem Minimum entsprechen.