

Der Frosthierer Botendienst

Ein Großcongruppenkonzept

Für den F.R.E.D. 2008 möchten wir euch die Frosthierer Botendienst und die Idee dahinter vorstellen. Das Drachenfest 2007 bot den Anlass für unseren ersten "Auftritt".

Das ausgesprochene Wort, den abgeschossenen Pfeil und die Frosthierer Boten hält keiner mehr auf.

Wie kam es dazu?

Die Grundidee des Botendienstes entstand im Rahmen der Larhgo-Kampagne. Der Brief eines Grafen an die Königin wurde auf einem Spiel zugestellt. Der Brief war liebevoll mit einer Briefmarke versehen und abgestempelt – in Frosthier. Im Laufe der folgenden Spiele wurde die Idee weiter aufgegriffen und ausgebaut um Botschaften und Gegenstände von nicht anwesenden Charakteren ins Spiel zu bringen.

So gab es die ersten Auftritte von Frosthierer Boten. Für den Verlauf eines gesamten normalen Cons ist die Botenrolle jedoch nur wenig geeignet. Auf einer Großveranstaltung hingegen hat einerseits ein Botenspieler genug "zu tun", andererseits ergeben sich für potenzielle Nutzer des Botendienstes vielfältige neue Spielmöglichkeiten.

Unsere Vorbilder

Das historische Vorbild der Post von Thurn und Taxis ist etwa 500 Jahre alt. Ansonsten wurden durchaus "moderne" Elemente des 19. Jh. wie z. B. Briefmarken verwendet. Dies ist Teil einer gewissen Modernisierung im sonst mittelalterlich-fantastisch geprägten Königreich Larhgo. Dennoch umgibt die alte Postkutschenzeit eine gewisse rollenspielerisch nutzbare Romantik, die jeder Spieler aus Filmen etc. kennt.

OT-Konzept

Die Spielwelt Larhgo wird maßgeblich von Spielern gestaltet. Das ganze Reich wird von Spielergruppen und Spielern gestaltet und dargestellt. Die einzelnen Gruppen fahren bisher jedoch unabhängig von einander ins "Ausland" bzw. in verschiedene Lager auf Großcons. Endlich einmal alle unter einen Hut zu bringen, etwas gemeinsames auch gemeinsam zu machen, ist eine weitere Grundidee der Frosthierer Boten.

Eine Uniformierung wollten wir einerseits vermeiden, andererseits ist sie notwendig um als Gruppe wahrgenommen zu werden. Unsere Lösung für dieses Dilemma war die Vorgabe der Grundfarben für das Kostüm, und eine Skizze dazu. Die entstandenen Kostüme sind sehr unterschiedlich, keinesfalls

aus einem Guss, aber die Gruppe ist gut als solche zu erkennen.

Auf Leitungsstrukturen und Ränge wurde bewusst verzichtet um das einvernehmliche Miteinander zu gewährleisten.

Ein Bote kommt auf Großcons außerdem viel herum und hat gute Möglichkeiten, viele verschiedene Charaktere kennen zu lernen. Gerade für uns Larhgoten, deren Charaktere normalerweise Ressentiments gegen Orks "uns andere dunkle Kreaturen" hegen, bieten die Frosthierer Boten eine plausible IT-"Ausrede" mit der ganzen Vielfalt der Charakterkonzepte und Spieler in Kontakt zu kommen.

Die Bühne für die Premiere war 2007 das Drachenfest. Ganz besonders wichtig war es uns, den einfachen Briefdienst für nur einen Kupferling anzubieten, damit ihn im Spiel auch wirklich jeder nutzen kann. Entsprechend vielfältig waren auch die "Kunden" des Botendienstes, die mit uns und mit denen wir gespielt haben.

IT-Konzept

Der Frosthierer Botendienst hat seine Hauptniederlassung in der larhgotischen Stadt Frosthier. Er ist eidgenossenschaftlich organisiert, d. h. jeder Bote schwört einen Diensteid:

"Ich schwöre, mir anvertraute Sendungen nicht zu öffnen. Geheimnisse, von denen ich dennoch Kunde erhalte, werde ich nicht weitergeben. Frankierte Sendungen werden ohne Ansehen des Absenders oder des Empfängers nach bestem Können bestellt."

Innerhalb der Genossenschaft sind alle Boten gleich an Rechten und Pflichten. Alle Einnahmen wandern in eine gemeinsame Kasse, aus der auch laufenden Ausgaben und die "Gewinnanteile" ausbezahlt werden.

Die Gruppe hat sich zu strikter Neutralität verpflichtet und stellt Sendungen ohne Berücksichtigung des Ansehens von Absender oder Empfänger zu.

Durchführung

Die Gruppe besteht aus 20 Leuten in dezenten, aber gut erkennbaren Uniformen. Jedes der auf dem Drachenfest vertretenen Lager (incl. Kupfer und der Stadt Aldradach) wurde mit einem Postsack oder Briefkasten bedacht. Zusätzlich gab es am Eingang der Stadt ein Hauptpostamt mit Botenlager. Im Laufe des Spiels wurde der Schalter vom Postzelt in ein kleines Häuschen verlegt, das die Boten der Arbeitsvermittlung abgeschwatzt hatten.

Alle zwei Stunden wurde der "Postkurs" gestartet, bei dem alle Sendungen eingesammelt und verteilt wurden. Gefragt waren nicht nur Briefe sondern auch Pakete (einige Bomben, ein gewisser Rammbock) und vor allem Ausrufe und Bekanntmachungen. Sehr beliebt waren auch Liebesbriefe, gesungene Grußbotschaften und andere rein charakterbezogene Inhalte.

Während der Endschlacht gelang in Zusammenarbeit mit dem MASH die Aufrechterhaltung der Kommunikation als Feldpost. Auch die letzten Zustellung wurden auf dem Schlachtfeld noch erledigt.

Fazit

Die Stärken unseres Postprojektes liegen in:

1. Der Bedienung von Großcons und der Möglichkeit für Neulinge, in die dortigen Strukturen einzutauchen. Ohne weiteres kommt so z. B. ein Bote zu einer unvergesslichen Stunde mit den Avataren im Badehaus. Als Bote ist man oft dicht an zentralen Spielhandlungen dran, die herausragenden Charaktere lernt man recht schnell kennen. Wir wurden als neutral anerkannt. Das war uns wichtig.
2. Dem Auftreten unserer Gruppe nach außen als Gemeinschaftserlebnis statt den üblichen lokalen, kleinen Konflikten auf unseren eigenen Spielen.
3. Schaffung von bürgerlichem Ambiente und bürgerlichen Strukturen ohne traditionelle Kriegs-, Adel- oder Fantasyelemente. Dies bietet ein neues Rollenspielfeld und gleichzeitig genug Action, Bewegung und Anerkennung.
4. Ein Angebot von Dienstpersonal für jedermann. Dies ist sonst für Adelige schwer zu bekommen, da es wenig Prestige im Rollenspiel bringt, den Laufboten zu spielen. Viele unserer Boten sind alte Rollenspiel-Hasen (und Häschen!) und selbst längst Könige, Grafen oder Ritter gewesen und kennen die Probleme der Mächtigen im Spiel nur zu gut.
5. Eine gute Gelegenheit den Spielgeldkreislauf zu fördern. Jeder kann für einen Kupferling viel Spaß haben. Andererseits vergab die Post Aufträge mit der Möglichkeit, sich Geld zu verdienen.
6. Erleichterung des aktuellen Spiels für Lagerleitungen und andere Charaktere.
7. Potenzial zum rollenspielgerechten Briefspiel zu Spielen, zu denen man nicht persönlich kommen kann.
8. Die Schaffung eines "interlarpzionalen" Postnetzes für die Gemeinschaft der Fantasy-Liverollenspieler: Theoretisch könnte die Frosthierer Post oder mehrere Rollenspielpostdienste zusammen eine Möglichkeit bieten, viele Königreiche zu verbinden, ohne jedoch an feste Strukturen gebunden zu sein. Darin liegt die Attraktivität für andere Gruppen.

Daher der Aufruf: An die Fürsten und Bürger aller Länder! Benennt einen Postmeister und richtet eine Poststelle oder einen Briefkasten ein! Schließt Euch an das interlarpzionale Postnetz an!

Jens Nieling, Birthe Haak und Tilmann Holst für die "Frosthierer Boten"

Kontakt: Tilmann Holst, +49-40-54766825, tilmann@larhgo.de

Webseite: http://www.larhgo.de/cgi-bin/wiki.pl/Frosthierer_Botendienst