

Ergebnisprotokoll vom Larhgotischen Labercon 21.-23.10.2005 in Sandhatten

TeilnehmerInnen:

Björn W., Birthe H., Bohne, Daniel D., Domenice G., Heiko H., Hendrike H., Jens N., Lars B., Malte H., Martin C., Melanie S., Monika H., Stefan C., Thorsten E., Tilmann H., Tim S., eine Mail von Fuchs

Protokoll von: Birthe H., Tilmann H., Tim S.

Freitag

Auswertung der Themenwünsche und Vorstellungen. Festlegung der zu behandelnden Themenkomplexe für die nächsten zwei Tage. Es wird beschlossen, zunächst das Selbstverständnis zu klären, ehe über die Spielwelt und ihre Details diskutiert wird.

Erfreulicherweise sind fast alle in Larhgo aktiven Spielergruppen und Spielleitungen vertreten, so dass eine gewisse Repräsentativität in der Diskussion gewährleistet ist. Fuchs hat zu fast allen Punkten in einer E-Mail Stellung bezogen. Aus dieser E-Mail wurde im Verlauf der Diskussionen immer wieder zitiert, was mitunter recht erhellend war.

Als grobe Themenblöcke werden vereinbart:

- Selbstverständnis und Werte Larhgos
- Ziele unserer Gruppe
- Wie sieht die Spielwelt aus und wie funktioniert sie?
- Konflikte und destruktives Spiel
- Geschichte - Religion – Mystisches
- Sicherheit auf Cons
- Konkrete Konflikte

Am Sonntag soll geklärt werden, wie mit den Ergebnissen weiter verfahren wird, beispielsweise durch ein "Spielerhandbuch". Außerdem soll geklärt werden, wie bestimmte Informationen und Traditionen in der Spielerschaft und im Spiel auf die Dauer besser weitergegeben werden können.

Samstag

Aus der larhgotischen Historie

Bohne berichtet, wie alles entstand und was sich die Larhgo-SL damals dabei gedacht hat. Bohne beschreibt die larhgotische Entwicklung von den Anfängen bis heute.

Selbstverständnis und Werte

Zunächst wird gesammelt, was die Anwesenden an positiven und negativen Aspekten mit Larhgo verbinden.

Larhgos Wurzeln liegen z.T. bei den Pfadfindern, was eine gewisse Tradition der Gemeinschaftlichkeit begründet. Heute sind kaum aktive Pfadfinder in Larhgo dabei. Der Gemeinschaftssinn ist ein wichtiger Teil Larhgos.

Aus den gesammelten Punkten und der anschließenden Diskussion wird der Versuch gemacht, eine Liste von gemeinsamen, larhgotischen Werten festzuhalten. Dabei handelt es sich teilweise um

Dinge, die auch so sind, während andere zwar unser Ziel sind, aber nicht immer durchgehalten werden.

- Larhgo ist eine offene Gemeinschaft (generationenübergreifend)
- Larhgo ist ein Spielerkönigtum
- Larhgo ist frei und hat weiße Flecken
- Larhgo ist ein Ambientenspiel
- Verantwortlicher Umgang mit Larhgo, den Spielern und der Spielleitung
- Fortlaufend gespielte Geschichte (spielt sich selbstständig weiter)
- Larhgo ist ein Spiel und nicht persönlich zu nehmen
- Du kannst was du darstellen kannst (DKWDDK)
- Larhgo ist eine Kampagne
- Fairplay
- Larhgo lebt von ergreifenden Momenten (die einfach passieren und nicht planbar sind)
- Larhgo bietet viele Freiheiten

Die Werte haben sich im Laufe der Zeit entwickelt und zum Teil auch gewandelt.

Wer hat welche Freiheiten bei der Gestaltung Larhgos?

Grundsätzlich sind die Gestaltungsspielräume jedes und jeder Einzelnen in Larhgo sehr groß. Zu beachten ist vor Allem die Stimmigkeit mit dem Larhgo-Hintergrund. Wenn Hintergründe anderer Spielleitungen oder Spielergruppen benutzt werden, ist eine Absprache erforderlich. Denn ich muss wissen, was alles dahinter steckt, wenn ich etwas Vorhandenes nehme. Auch kann ich als Spieler etwas falsch mitbekommen haben, das anders gemeint war. Abgesehen von der Stimmigkeit sind Absprachen wichtig, damit sich nicht verschiedene Ziele oder Deutungen widersprechen oder jemand einem anderen den Hintergrund „kaputt macht“. Ansonsten hat man alle Freiheiten, denn der Larhgo-Hintergrund bietet bewusst viele weiße Flecken. Bei Eigenkreationen das Larhgo Regelwerk im Hinterkopf behalten!

Dabei gibt es unterschiedliche Ebenen:

- Die Wurzeln Larhgos, wie etwa die Götter, stehen fest. Natürlich können Charaktere an der Auslegung feilen, aber keine SL kann Lorgum für nicht vorhanden erklären.
- Länder: Die Grafschaften Larhgos sind weitgehend in der Hand von Spielergruppen und/oder SLen. Darüber hinaus können immer noch neue Landstriche ins Licht der Geschichte treten.
- Charaktere: Auch wenn man auf alte, evtl. auch nicht mehr gespielte Charaktere zurückgreift, sollte man mit den entsprechenden Spielern sprechen. Beispiel: Jemand möchte Lehrling von Saragon gewesen sein.

Wenn man nicht direkt weiß wer zuständig ist, kann man dies auf der Larhgo-Mailingliste erfragen.

Beispiele: altes Larhgo: Bohne, Fuchs; Averborgen: Brötchen, Thore; Gerland: Dom, Tilmann, Birthe.

Eine Liste von Spielleitungen soll auf Larhgo.de publiziert werden. Auf eine detaillierte Zuständigkeits-Liste wird dabei verzichtet, da sie nicht vollständig wäre und es auch Überschneidungen gibt. (<http://www.larhgo.de/cgi-bin/wiki.pl/Spielleitungen>)

Einige Anhaltspunkte:

- Bei konkreten Konflikten, z.B. Krönungscon, Reichenstein, diese offen ansprechen. Klären, wo welche Zuständigkeiten liegen. Spieler fühlen sich sonst evtl. geblockt, während die Spielleitung Angst hat, dass Plot bzw. Hintergrund gesprengt wird.
- Alle Betroffenen fragen, es gibt manchmal widersprüchliche Auslegungen!
- Im Zweifel weiße Flecken bespielen.

Zu den weißen Flecken

Prinzipiell kann man sich Larhgo als großen weißen Fleck oder eine Leinwand vorstellen. Dort wo gespielt wird entsteht ein Farbtupfer. Larhgo ist keine „fertige“ Welt. Mit den Spielen beleuchten wir sozusagen jeweils einen begrenzten Ausschnitt der Spielwelt, gewissermaßen die historisch spannenden Orte und Momente.

Für das Land Larhgo heißt dies aber auch, dass Topografie, Grenzen und Ähnliches nicht fest definiert sind, sofern sie nicht bereits so bespielt – und damit „geschaffen“ wurden (z. B. die Grenze zwischen Hammerburg und Frosthier auf dem Grenzen-Spiel). Wenn etwas (bisher) nicht im Spiel vorkam, bedeutet dies nicht, dass es nicht existiert – es hat nur bislang offenbar niemand darüber gesprochen. Sobald jemand damit spielt, tritt es in das Licht der Spielwelt. Ansonsten gäbe es immer das Problem, zu beantworten wo eigentlich noch ein weißer Fleck war, wenn es plötzlich einen neuen Ort oder gar irgendwann einmal eine neue Grafschaft geben sollte.

Die Larhgo-Karte auf <http://larhgo.de/cgi-bin/wiki.pl?Karte> stellt das Prinzip bereits sehr schön dar. Ein weites Land mit ein paar bekannten Flecken – und (fast) unbegrenzten Möglichkeiten.

Auch das Problem, woher plötzlich neue Antagonisten kommen läßt sich damit lösen. Zum Beispiel nicht aus den bisherigen Grafschaften, sondern aus einer bislang nicht beachteten Gegend.

Wenn jemand einen neuen Farbtupfer schaffen möchte, der einen vorhandenen berührt, sollte er oder sie die jeweils „Verantwortlichen“ kontaktieren.

Wie funktioniert die Spielwelt Larhgo?

Es ist wichtig, sich klar zu machen, wie LARP im Allgemeinen und unsere Spielwelt im Speziellen funktionieren, d.h. welche Mechanismen greifen, wo liegen Unterschiede zur realen Welt, aber auch zu anderen Medien? Wir haben keine geschlossene Welt, anders als im Film oder im Tischrollenspiel. Wichtige Handlungen können nur an den Spielwochenenden passieren, dazwischen existiert die Spielwelt nur theoretisch. Wir haben also kein durchgehendes Raum-Zeit-Kontinuum. Der Zeitablauf findet grundsätzlich in real-time statt, allerdings immer nur ausschnittthaft, d.h. wenn zwischen zwei Spielen drei Monate liegen, sind diese auch für die Charaktere vergangen – in dieser Zeit können sie keine für das Spiel wichtigen Handlungen ausüben.

In der Diskussion waren folgende Punkte für die Teilnehmenden wichtig, die z.T. Realität sind, z.T. angestrebt werden:

- Larhgo ist ein Königreich
- Larhgo hat verschiedene Kulturen
- Wir brauchen keine larhgotische Leitkultur.
- Du kannst was du darstellen kannst
- Konsistenz der Spielwelt
- Aufbau der Geschichte
- Larhgo ist eine gemeinsame Kampagne mit vielen SLen und Gruppen

- Spielleitungen sollten sich besser absprechen (wer macht wann Spiele, Hintergründe anderer)
- Outime-Absprache einzelner Spieler/Spielergruppen sollten vermieden werden.
- Detailverliebtes, facettenreiches Ambiente
- Verschiedene Plotebenen: Einzelplots, Dauerplots der Spieler
- Feedbacksystem in der Spielerschaft
- Handlungen haben Konsequenzen
- Keine Zwangs-Plotlösung
- Trennung Spiel/Party
- Mischung von Charaktertypen und Konstellationen
- Larhgo ist Inländerfreundlich („ausländische“ Charaktere haben manchmal Probleme, Zugang zur Spielerschaft zu bekommen)

Themenvorschläge nach der Mittagspause:

- Artefakte
- Tod und Teufel
- Geschichte
- Religion & Magie
- Kampfsystem
- Sicherheit auf Cons
- Spielgeld
- Gesellschaftssystem: Prestige für Zivilisten
- Ambiente

Artefakte

Es wird das Ziel verfolgt, eine Systematik zu erarbeiten was Dinge in Relation zu einander können. Jens N. hat einen Vorschlag mitgebracht, Artefakte in 4 Klassen zu untergliedern, der allgemeine Zustimmung fand:

1. Das Reichsamulett ist das höchste und heiligste Artefakt. Es ist einmalig und kann nicht ersetzt werden.
2. Götterartefakte der larhgotischen Götter sind selten und mächtig. Sie können auftauchen und verschwinden nach Wunsch der Götter und können dabei auch die Form ändern. D.h. sie können von SLen ins Spiel gebracht werden, verlorene "Real-Gegenstände" können dabei ersetzt werden.
3. Dämonenartefakte (z.B. Teshups Amulett) können vom Schöpfer ersetzt werden.
4. Menschengemachte Artefakte können nicht ersetzt aber neu geschaffen werden (z.B. die drei Insignien der larhgotischen Völker).

Darüber hinaus kann über den Umgang mit Artefakten relativ schnell ein Konsens erzielt werden:

- Artefakte werden nur von SLen in Umlauf gebracht. Sie sollten extrem sparsam eingesetzt werden.

- Dabei kommt der entsprechenden SL die Verantwortung zu, die Verwendung des Artefaktes zu kontrollieren und ggf. für die Rückführung und Sicherung zu sorgen.
- Die Wirkung eines Artefaktes muss vorher exakt festgelegt und dokumentiert werden; bei einem Wechsel des "Trägers" muss dieser die entsprechenden Informationen erhalten. Bezüglich der Wirkung sind die göttlichen Artefakte der maximale Masstab, d.h. Artefakte der Kategorien 3 und 4 sind schwächer.
- Plant eine SL ein von einer anderen SL geschaffenes Artefakt zu nutzen, so ist dringend mit dem "Schöpfer" Rücksprache zu halten.
- „Spielerartefakte“ gelten als Amulette und fallen in die Kategorie "Zauber".
- Darüber hinaus kann es Gegenstände geben, die von Charakteren als Artefakte betrachtet werden, es aus spieltechnischer Sicht aber nicht sind, da sie keine Wirkung haben, beispielsweise bestimmter Schmuck oder Symbole.
- Artefakte ausländischer Götter können in Larhgo nicht so stark wirken wie jene der larhgotischen Götter; Details regelt die jeweils betroffene SL.

Charaktertod

Der Themenkomplex wird von Jens N. mit einigen Thesen zum Sterben von Charakteren und dem "Danach" eingeleitet.

Da jeder in seinen Charakter und dessen Ausstattung viel Mühe und Herzblut steckt, sollte der Tod des Charakters in der Regel so umgesetzt werden, dass der Spieler für den Verlust seines Charakters in gewisser Weise "entschädigt" wird. Meist stirbt ein Charakter in einer gefährlichen Situation, wobei Sterben wie Töten (so der Tod durch jemanden anderes verursacht ist) gut dargestellt sein sollte. Gutes Rollenspiel auf beiden Seiten macht das Sterben leichter. Andererseits gehört das Sterben auch zum Rollenspiel und muss entsprechend vom Betroffenen auch akzeptiert werden, und zwar ohne Groll gegen evtl. beteiligte SPIELER.

Sterben

Der Tod eines Charakters kann das Spiel bereichern, wenn die "Lebenden" sich darauf einlassen: Wir haben schon viele schöne Bestattungen erlebt; Charaktere können den Abschied von einem Freund/Gefährten ausleben; vielleicht gibt es etwas zu erben oder Verwandte sind zu benachrichtigen; auch ein Gedenkstein kann errichtet werden. Und schließlich kann lebendiges Andenken praktiziert werden, am schönsten in Form von Liedern.

Totenreich

Die Reise ins Totenreich wurde bisher auf zwei Cons bespielt, einmal aus Plotgründen, einmal wegen der extrem hohen Zahl an Toten. Da die Angelegenheit extrem viel Kapazitäten schluckt und das Spiel für die nicht Beteiligten dadurch gelähmt wird, soll sowas eine Ausnahme bleiben.

Statt dessen könnte es irgendwann mal ein eigenes Totenreich-Spiel geben (analog zum "Walhalla"), zu dem nur tote larhgotische Charaktere zugelassen sind.

Wiederbelebung

Grundsätzlich sollten Wiederbelebungen große Ausnahmen sein und können nur durch Priester durchgeführt werden, bzw. werden durch göttliche Macht bewirkt. Es ist immer eine SL zu beteiligen, die über den Erfolg entscheidet.

Eine erfolgreiche Wiederbelebung hat ihren Preis, sowohl für den beteiligten Priester als auch für den Wiederbelebten: Er bekommt beispielsweise eine Auflage, ein Handicap oder eine Aufgabe, die

zu erfüllen ist (abhängig von Charakter und Gottheit). Möglicherweise ist die Wiederbelebung auch zeitlich begrenzt, etwa bis zur Erfüllung einer Mission.

In jedem Fall müssen Wiederbelebungen sehr bald nach dem Sterben geschehen, wobei eine genaue Stundenanzahl festzulegen nicht als sinnvoll erachtet wird. Danach ist der Charakter an der Tafel der Götter, und ihn von dort zurück zu holen wäre nicht in seinem Sinne und müsste auch als Frevel an den Göttern betrachtet werden.

Unabhängig davon können Götter für bestimmte, begrenzte Aufgaben Leute aus dem Totenreich als Götterboten schicken.

Die alte Regel, dass wer bei Tag wiederbelebt wird, guter Gesinnung wird und analog dazu eine Wiederbelebung bei Nacht zu böser Gesinnung führt, findet keinen Konsens. Das soll niemandens Charakter davon abhalten, daran zu glauben ;-)

Stirbt ein Charakter unsinnigerweise durch einen Spielpatzer, so kann dieser durch SL-Entscheidung revidiert werden. Der Charakter war dann nicht tot, sondern es gab nur entsprechende Gerüchte. Es ist in solchen Fällen keine Wiederbelebung nötig.

Außerhalb der priesterlich-göttlichen Wiederbelebung gibt es Nekromantie, aber die fällt unter Magie (Geister/Untote beschwören).

Ruhelose Seelen

Offen ist, was jemandem passiert, der nicht an die Tafel der Götter gelangt. Thorsten/Aron vertritt die Theorie einer nassen, kalten "Hölle". Andererseits sitzen ALLE 5 Götter an der Tafel, wer sollte dann also nicht dahin gelangen? Und wieder andere Theorien besagen, dass die Alternative zum Totenreich die Auslöschung der Existenz ist. Aber diese Diskussion überlassen wir lieber unseren Charakteren...

Geschichte

Als einer der großen Vorzüge Larhgos werden mehr als 15 Jahre kontinuierlich gespielte Geschichte genannt - anders als viele andere LARP-Länder müssen wir keine alten Helden erfinden, sondern es hat sie gegeben und man kann (zumindest manchmal) Charaktere treffen, die sie noch gekannt haben.

Die „Vorgeschichte“ hingegen besteht analog zu Karte im Wesentlichen aus weißen Flecken und soll auch so offen gelassen werden. Hier gibt es einzelne bekannte „Inseln“ (z.B. der Hintergrund zu Larhgo I), zwischen denen aber immer Platz für andere Geschichte(n) bleiben muss und die nicht auf einer Zeitschiene fixiert sein sollten.

Für die Zukunft wird es als wichtige Aufgabe angesehen, die Geschichte an jüngere Spieler und Charaktere weiter zu geben. Denn es gibt inzwischen einige, die nicht z.B. Saragon oder den Hohen Rat nicht mehr erlebt haben und mit diesen Namen nichts anfangen können, obwohl ihre Charaktere vom Alter her zumindest davon gehört haben müssten.

Hierfür gibt es einige Ideen:

- Auf Larhgo.de soll die Geschichte in komprimierter Form publiziert werden, d.h. als Chronik, in der zu jedem Jahr die wichtigsten Ereignisse aufgeführt werden. (Beispielsweise wer wo eine Schlacht gegen wen gewonnen hat und vielleicht noch wer gefallen ist, aber ohne Details des Kampfesgeschehens)
- Monika bietet an, analog dazu im Schreyhals eine Rubrik „Historisches“ o.ä. aufzunehmen, damit die Infos auch im Spiel vermittelt werden und nicht nur im Netz. Alle sind aufgerufen, sich mit Artikeln zu beteiligen.
- Birthe bietet innerhalb und außerhalb des Spiels einen „Archivservice“ für alte Dokumente

an, auf den Jeder bei Bedarf Zugriff haben soll.

- Martin digitalisiert das rote Larhgo-Regelwerk, damit es allen zugänglich gemacht werden kann.
- Gemütliche Stunden in der Taverne oder am Lagerfeuer sollten genutzt werden, um alte Geschichten zu erzählen und so die Geschichte am Leben zu erhalten.

Was die „wahre“ Geschichte angeht: Charaktere können glauben was sie wollen und die Geschichte erzählen wie sie wollen – schließlich kann es immer Dinge geben, die einem nicht ins Weltbild passen („Esch gibt kein Aleschia!“), die man aus politischen Gründen lieber anders hätte oder die man einfach falsch verstanden hat.

Spielleitungen sollten hingegen soweit möglich über die korrekte Geschichte informiert sein, vor allem bezüglich Ereignissen, die sie mit ihrem Szenario oder Plot tangieren. Dies ist notwendig, um die Konsistenz der Spielwelt zu erhalten. Entsprechende Informationen sind bei der jeweiligen Vorgänger-SL bzw. den entsprechenden Spielern einzuholen.

Religion

Wir haben in Larhgo einen deutlichen Priestermangel. Allerdings ist es auch nicht einfach, Priester zu spielen. Und statistisch gesehen haben Priester in Larhgo keine hohe Lebenserwartung. Dennoch sollten wir alle für diesen Beruf werben!

Insgesamt wünschen wir uns mehr Religiosität in Larhgo. Hierfür gilt:

- Priester-Spielern obliegt die technische Ausarbeitung der Religion
- Priester dürfen und sollen kreativ sein.
- Basis sind das alte Larhgo-Regelwerk und das, was bisher ausgespielt wurde. Da gibt es noch viele Freiräume.
- Die Verantwortung für eine lebendige Religion liegt aber nicht nur auf der Priesterschaft, sondern alle sollten sich darum bemühen und im Zweifelsfall auf die Priester zugehen und sie unterstützen.

Magie

Auch im Bereich Magie soll grundsätzlich DKWDDK gelten. Das Prinzip der "Basiszauber" für hektische Situationen wird allerdings für sinnvoll erachtet, wobei auch diese überzeugend dargestellt werden müssen.

Alles was darüber hinaus geht ist "meisterliche Magie", für die ausschließlich DKWDDK gilt. Bei größeren Ritualen sollte in der Regel eine SL konsultiert werden.

Die bisher in den Regeln verschiedener larhgotischer SLen vertretenen Basiszauber sollen im Larhgo-Wiki gesammelt und überarbeitet werden, um so hoffentlich gemeinsame Magieregeln ausarbeiten zu können. Stefan erklärt sich bereit, dies voran zu treiben.

Spielleitungen sollten vor allem neue Spieler darauf hinweisen, das DKWDDK auch für Magie gilt und dass dem entsprechend pappnasig ausgeführte Zauber (auch wenn es Basiszauber sind) nicht akzeptiert werden müssen - dann hat der Magier halt gepatzt.

Kampfsystem

Zum grundsätzlichen Kampfsystem gibt es keinen Diskussionsbedarf, die Details regeln die jeweiligen SLen auf ihren Spielen. Zwei Probleme werden angesprochen:

Meucheln

Es gibt eine längere Diskussion, ob und in welcher Form Meucheln geregelt sein sollte. Dabei gibt es viele Probleme, z.B. dass das Opfer real in Panik geraten kann. Konsens ist:

- Meucheln muss die ganz große Ausnahme sein und ein sinnvolles Motiv haben.
- Der Meuchler sollte sich klar darüber werden was er mit seiner Aktion anrichtet.
- Wichtig für eine Meuchelaktion ist der erste, kritische Treffer (Überraschungseffekt!). Ein Herz- oder Lungenstich ist genauso gut wie der Hals – wenn es gut ausgespielt ist und nicht im Vorbeilaufen geschieht.
- Halstreffer müssen dringend vermieden werden, da sie auch mit einem Latex-Dolch real gefährlich sein können.

Eine Idee ist ein selbst haftendes Messer zu bauen, dass man seinem Opfer auf den Rücken stecken kann.

Verletzungen

Es erscheint notwendig, darauf hinzuweisen, dass Treffer besser ausgespielt werden sollten.

Kritisiert wird auch die von Einigen praktizierte Instant-Heilung. Heilung sollte mit spielerischem und zeitlichem Aufwand verbunden sein. Sowohl sollten die Heiler mehr Aufwand beim Versorgen von Wunden betreiben als auch Verwundete ihre Wehwehchen besser und länger ausspielen. Damit Verwundungen Spieler nicht einfach aus dem Spiel ziehen, sondern Spiel bringen, wurde folgendes Motto ausgerufen: Verwundete nicht ins Bett sondern ins Lazarett!

Ambiente

Es ist gute larhgotische Tradition, schönem Ambiente einen hohen Stellenwert einzuräumen. Das ist leider in letzter Zeit etwas eingerissen. Wir wollen (wieder) mehr Ambiente!

Also: drauf achten und notfalls darauf hinweisen!

Geld

Das Thema Geld wurde am Abend in eher lockerer Runde diskutiert. Aspekte waren:

- Alle wollen Geld.
- Der Kreislauf funktioniert noch nicht richtig: Grafen und Spielleitungen geben viel Geld aus, wenig kommt zurück. Manche Spieler haben fast gar kein Geld, andere extrem viel. Der Rücklauf ist noch nicht vernünftig organisiert.
- Geldqualität: Manche Münzen sind extrem hübsch, andere weniger. Wir wollen uns alle mehr Mühe geben.

Motto: Geld stinkt gib es weg!

Sonntag

Spiel zwischen den Spielen

Hierbei geht es um eine Vielfalt von Aktivitäten außerhalb regulärer, offener Spiele – von Outtime-Absprachen bis zu Einladungs-Cons. Gemeinsames Problem bei all diesen Dingen ist, dass nicht unmittelbar beteiligte Spieler keine Möglichkeit haben, mit zu spielen. Dies gilt besonders, wenn die Spiellogik eine Beteiligung anderer wahrscheinlich macht. Daher dürfen solche Aktionen keinen

Einfluss auf das Umfeld haben.

Outtime-Absprachen zwischen einzelnen Spielern sind kein Problem, solange sie keine Relevanz für das Spiel haben. Ergebnisse sollen publiziert werden, z.B. im Schreyhals.

Für Spiele im kleinen Kreis (Solospiele): Ohne Absprache mit den betroffenen Spielleitungen, dürfen keine bestehenden Tatsachen verändert werden. Im Solospiel werden schnell Grenzen erreicht, bei denen viele andere eigentlich befragt oder informiert werden müssten. Daher ist hier besondere Umsicht geboten.

1. Zwiesgespräche zwischen zwei Personen sind in der Regel kein Problem.
2. In-Time-Treffen von Gruppen: Der Inhalt des Treffens sollte auf gruppeninterne Kompetenzen beschränkt sein. Treffen sollten offen angekündigt werden, damit andere Spieler die Möglichkeit haben, zu reagieren. Im Idealfall sollte die Möglichkeit für andere gegeben sein, an dem Treffen teil zu nehmen. Allerdings muss eine Teilnehmerbegrenzung möglich sein. Externe können anfragen, ob die Teilnahme möglich ist, ansonsten z.B. Briefe schreiben. Der Veranstalter hat Verantwortung wie eine SL, mit allen Konsequenzen, d.h. Absprachen mit anderen etc.

Diskutiert wurde auch die Frage, ob gezielte Einladungs-Cons okay sind oder ob eine persönliche Selektion dem Gemeinschaftsgedanken Larhgos widerspricht. Einladungs-Cons sind in Ordnung, solange das Spiel keine relevanten Auswirkungen auf das Umfeld hat bzw. in die Spielwelt eingreift. Die SL hat die entsprechende Verantwortung.

Vorstellung und Darstellung

Es gibt eine intensive Diskussion um die Grenzen von Vorstellung und Darstellung von Spielereignissen. Grundsätzlich gilt für Alles DKWDDK. Es ist nur das da, was auch dargestellt wird (mit einigen Graubereichen, wie etwas dass es irgendwo noch Bauern gibt, etc). Das darf aber das rechte Maß nicht überschreiten. Ein Heer von 1000 Mannen, das jemand angeblich zu Hausenoch rumstehen hat, überschreitet das rechte Maß.

Abschluss

Nicht mehr behandelt werden konnten folgende Themen:

- Sicherheit auf Cons
- Gesellschaftssystem: Prestige für Zivilisten

Allgemein wird eine positive Bilanz des Wochenendes gezogen. Eine Fortsetzung für irgendwann einmal wird für sinnvoll gehalten, jedoch keine jährliche Veranstaltung.