

# Wissen sammeln im LARP: Erweiterung

Informationen zwischen Spielenden sind deutlich weniger stark strukturiert, als Wissen von Orga/SL zu Spielenden.

Der Aufbau eines Wissensnetzwerkes ist deswegen sehr wichtig. Zum einen für den allgemeinen Informationsaustausch, zum anderen für einen allgemeinen Überblick.

## Welche Charaktere brauchen welche Informationen?

- Wer ist der Feind
- Welche Stärken und Schwächen hat dieser
- Gibt es Effekte, die in Kämpfen zum tragen kommen könnten?
- Wie kann man Effekte beseitigen oder verhindern?
- Wo ist der Feind?
- Welche Waffen sind besonders effektiv?
- Was braucht es, um hier zu siegen?



Kämpfende Charaktere mit Fokus auf Taktik und Schlachten

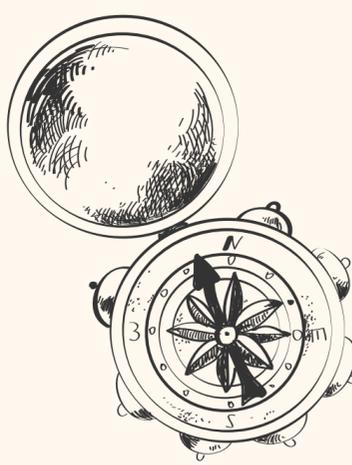
## Gelehrte und Wissenssuchende



- Welche interessanten Gegenstände gibt es?
- Welche Texte sind im Umlauf? Welche historischen Ereignisse von Relevanz gibt es?
- Welche Fraktionen sind involviert? Haben diese irgendwelche Besonderheiten (magisch, religiös, sprachlich...)?
- Welche besonderen Orte gibt es?
- Gibt es klerikale, magische oder alchemistische Themen, die Beachtung finden müssen?

- Welche interessanten Orte oder Geschichten gibt es, die auf Rätsel hinweisen?
- Wo darf man "auf keinen Fall" hingehen?
- Gibt es Tunnel, Höhlen, versperrte Häuser?
- Gibt es Karten, die auf besondere Orten hinweisen?
- Gibt es Rätsel, die gelöst werden müssen?
- Müssen Gegenstände irgendwo hingebraucht oder eingesetzt werden?
- Was sind die Erkenntnisse durch bisher gefunden Wissensquellen?

## Abenteurer:innen/ Späher:innen



## Politiker:innen und Diplomaten:innen

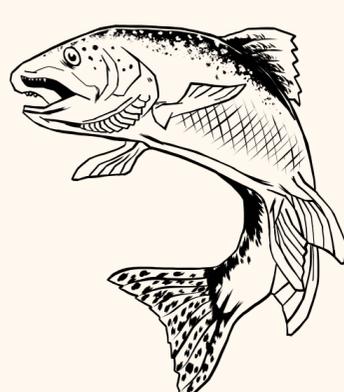


- Wer sind einflussreiche Personen?
- Wie ist die Entscheidungsstruktur?
- Wer hat welchen Rang inne?
- Wer hat welche Interessen?
- Wen gibt es kennenzulernen?
- Welche Bündnisse sind möglich?
- Gibt es kulturelle Besonderheiten
- Gibt es politische Möglichkeiten, um Auseinandersetzungen zu vermeiden oder zu beenden?

## Hürden und Fehlerquellen

Fehler können aus verschiedenen Gründen passieren:

- Körperliche und mentale Gründe: Müdigkeit, Erschöpfung, Verwirrung
- Feststeckende Informationen
- Unterschiedliche Informationsfilter
- Informationsüberfluss - Keine Zeit, die Informationen sauber zu sortieren
- Falsch adressierte Informationen
- Falsche Kombination von verfügbaren Informationen und das vorschnelle Ziehen von Rückschlüssen
- Fehlende Informationen
- Absichtliche Falschinformationen
- Nicht in den Plot finden/keinen Zugang finden
- Geheimnisse (Geheimnisse sind nur gut, wenn sie erfahren werden können)
- Rote Heringe (Falsche Fährten, die nirgendwo hinführen)



Fehler und Hürden können zu Frustration führen, die sich unterschiedlich äußern kann:

- Gereiztheit
- Rückzug
- "OT gehen", nicht mehr ins Spiel finden
- Traurigkeit
- Distanzierung von der ganzen Situation und ins Lächerliche ziehen
- ...

**Wenn Ihr auf einer Veranstaltung an euch selbst eine derartige Emotion bemerkt, habt ihr verschiedene Möglichkeiten, was die genauen Auslöser dafür sein können. Diesen auf den Grund gehen und verbalisieren ist ein guter erster Schritt, daraus auszubrechen. Dabei ist es sinnvoll, Hürden und Fehler, die zwischen SCs bemerkt werden, vielleicht in einem kurzen Gespräch untereinander zu klären.**

**Sollte das nicht möglich sein, gibt es immer auch die Möglichkeit, die SL zu adressieren. Plotbezogene Hürden können ebenso bei der SL adressiert werden. Achtet darauf, gerade wenn ihr feststellt, dass ihr emotional belastet seid, auch dies zu adressieren. Nur sprechenden Menschen kann geholfen werden!**



### Plathürden beheben

- Andere SCs fragen
  - Ein gemeinsames Plotfrühstück bereits vor IT anregen, um zu vermeiden, dass jemand zu sehr abgehängt wird. Hierbei werden zu einem bestimmten Zeitpunkt (klassisch: Frühstück) alle Informationen zusammengetragen, die zum entsprechenden Zeitpunkt den Teilnehmenden im Spiel vorliegen.
  - Den eigenen Wissensstand anderen im Spiel zusammenfassen und nach Lücken fragen
  - Ein kurzes OT Gespräch mit anderen SCs suchen (abgelegen, im Zelt/Zimmer oder auf der Toilette sind klassische Orte dafür)
- Die SL über Plathürden informieren
  - Einen passenden NSC anspielen und diesen den eigenen Wissensstand zusammenfassen, die eigene Verwirrung verbalisieren und um Hilfe bei der Klärung bitten. Funktioniert natürlich nur bei Veranstaltungen mit Festrollen, die die Rolle des Informationsgebenden einnehmen.
  - Direkte Ansprache von SL/Orga. Bitte habt immer in Erinnerung, dass auch diese nur Menschen sind. Fehler, wenn sie auffallen, sollten wertschätzend kommuniziert werden. Dazu ist eine Veranstaltung auch für die SL sehr anstrengend und fordernd. Seid deswegen auch geduldig, wenn es mit einer Lösung eines Problems länger dauert.
- Komplexe Welt & Hintergründe
  - Unterschiedliche Spielwelten haben unterschiedliche Tiefen. Wenn ihr eine Veranstaltung besuchen wollt, schaut im Vorfeld, ob es über die Con, die Kampagne oder die Spielwelt Informationen gibt oder fragt die Veranstaltenden, ob es zugängliches Wissen gibt.
  - Bittet erfahrene Spielende um Unterstützung, in den Hintergrund auf der Veranstaltung hineinzufinden.

Wissen fängt außerhalb der Con an! Besucht deswegen unser Forum, die Wikis und unseren Discord!

Phönixreich - Forum: <https://forum.ostreich.de/>

Phönixreich - Wiki: <https://forum.ostreich.de/lexicon/lexicon/?>

Athyria Wiki: <https://wiki.athyria.de/wiki/Hauptseite>

Phönixreich Discord: <https://discord.gg/4xTCmHGy>

Besucht uns auf <https://www.phoenixreich.de>