

Umgang mit dem Tod und die Opferregel

Auf manchen Veranstaltungen, wie bspw. dem Epic Empires, gibt es einen sogenannten Respawn-Mechanismus. Das bedeutet, dass ein Charakter wiederkehren kann, nachdem er getötet wurde. Früher hat das GH ohne jeglichen Respawn gespielt. Ein Charakter, der tot war, kam nicht mehr zurück.

Bitte versuche, die OT-Kenntnis um den Respawn von Deinem IT-Spiel zu trennen. Heißt: auch wenn Du real weißt, dass Dein Charakter wiederkehrt, spielst Du ohne die Gewissheit, was geschehen wird - wir tun das aus zwei Gründen:

1. Gefühle wie Angst, Trauer, Wut oder Freude sollen weiterhin im Spiel gehalten werden

2. Niemand soll sich zu völlig beknackten Aktionen hinreißen lassen, nach dem Motto „ich kann ja sowieso nicht sterben“. Das bedeutet im Umkehrschluss aber nicht, dass man in jedem Kampf erbittert und um jeden Preis um sein Leben kämpft. Larp lebt vom Miteinander und dem generieren schöner Szenen, insofern ist ein gesunder Mittelweg der richtige Ansatz.

Des Weiteren spielen die meisten im GH nach der **Opferregel**, die besagt, dass der Spieler selbst entscheiden darf, ob, wann und wie sein Charakter stirbt. Die direkte Konsequenz daraus ist, dass wir Todesstöße, „Kopf-Ab-Ansagen“, Kehlschnitte oder sonstige Tötungsaktionen, die dem Gegenüber keine Wahl lassen, bestmöglich vermeiden!

Auch außerhalb von Spielsituationen, die den Tod eines Charakters zur Folge haben, begrüßen wir die Opferregel. Bedeutet: **Der „Täter“ kann mit einer Aktion (die stets ein Spielangebot darstellt) keinen Reaktions-Zwang auf sein Gegenüber ausüben.** Beispiel: Der Heiler (Täter) fügt dem Verletzten (Opfer) gar schreckliche Schmerzen zu, der Verletzte entscheidet selbst, ob er wach bleibt/schreit/heult/winselt (aktiv ausspielt) oder einfach ohnmächtig wird (passiv ausspielt/nix macht).

Zum nächsten Artikel [in "Kultureller Hintergrund"](#)