

Leitfaden zum Schreiben von Botenartikeln

Eines der Features der Kampagne ist die Möglichkeit, eure Con über Botenartikel kanonisch machen zu können. Damit ihr ein paar Ansatzpunkte habt, wie das geht, haben wir diesen neuen Leitfaden gebastelt

Rahmendaten:

Länge: ca. 3000-4000 Zeichen für den eigentlichen Artikel.

Dazu kommt ein Outgame-Teil. Der soll nur ein paar Zeilen lang sein und erklären, dass es sich um LARP-Ereignisse handelt, die hier wiedergegeben werden und welche Relevanz der Artikel sonst noch hat. Wirft der Artikel z.B. weitere Fragen auf, deren Hintergrund für einen DSA-Meister spannend sein könnte, können sie gern hier beantwortet werden.

Der Artikel sollte von einem Ingame-Autor unterschrieben sein, den die Redaktion aber hin und wieder auch anpasst.

Inhalt und Schwerpunkt:

Es ist verlockend einfach, in diesem Artikel einfach eine Kurzfassung des LARP-Plots wiederzugeben. Allerdings lesen sich dann 50% aller Artikel gleich: Es gab irgendwo Namenlose Umtriebe oder Dämonische Verseuchung. Glücklicherweise war ein Gruppe Helden anwesend, denn der Burgherr war in arger Not. Am Ende konnte die Bedrohung zurückgeschlagen werden.

Man fragt sich dann: Wo ist die Relevanz für den Durchschnittsaventurier, vor allem, wenn das in jeder Ausgabe des Boten irgendwo passiert?

Sinnvoller ist es, einen Aspekt der Con herauszugreifen, der spannend, einzigartig und berichtenswert ist. Der Rest des Plots kann dann zu Hintergrundrauschen in einem Nebensatz werden. Vieles, was im LARP passiert, ist dem Medium geschuldet. In Aventurien wäre eine so hohe Helden-, Magier- und Geweihtendichte recht selten. Es würden Konflikte nicht in so kurzer Zeit gelöst werden, es würde nicht so viele Kämpfe geben, Bauern würden nicht so beklopptes Zeug tun, nur weil die NSCs sich langweilen etc. All diese Besonderheiten des LARP-Plots könnt ihr für euren Botenartikel und die Übertragung auf das „echte“ Aventurien wieder herausfiltern. Das gilt auch für alle Dinge, die zu abgefahren oder High Fantasy sind, um den Durchschnitts-PnP-Spieler abzuholen.

Beispiel: Es gibt für die Collegium Magicae-Reihe bisher trotz 5 Cons nur wenige Botenartikel. Der erste befasste sich mit der Gründung der Akademie. Ein kommender wird sich wohl mit dem Freispruch des Collegiumsgründers Ilmenblick durch die Inquisition befassen. Das sind Dinge, die für den Leser des Boten relevant sind. Dass die Akademie in den letzten Jahren mehrfach von Dämonen und sogar von Menacoriten angegriffen wurde ist a) unwichtig, da dies nur passierte, um den dramaturgischen Ansprüchen eines LARPs zu genügen und b) völlig überfordernd für den Leser des Boten. Tatsächlich kann man das Weglassen dieser Informationen ganz gut IT begründen: In diesem Fall will die Akademieleitung natürlich nicht, dass der Ruf des CM leidet, also wird der Artikel rechtzeitig gekürzt.

Also überlegt am besten, welchen Aspekt ihr betonen wollt:

- Gab es einen sozialen Anlass wie eine Hochzeit oder ein besonderes Fest zu Ehren eines Würdenträgers?
- Geschah ein besonderes Wunder oder wurde eine magische Entdeckung gemacht?
- Wurde ein weiterer Landstrich vom Wirken der Dämonendiener befreit?
- Gab es einen Anschlag auf einen Adligen?
- Bei Hofhaltungs- oder Ambientecons kann der Aufhänger natürlich auch totaler Klatsch sein und der Artikel muss sich natürlich auch nicht ernst nehmen

SCs/NSCs:

Vermeidet es, Scs in euren Texten zu erwähnen. Nutzt am besten nur die Charaktere namentlich, die ihr als Orga erfunden habt und an denen ihr somit auch die Urheberrechte habt. Alles andere kann zu Komplikationen führen (siehe unten). Es mag außerdem zwar schön für den Spieler oder die Spielerin sein, die auf diese Weise hervorgehoben wird, aber was haben die anderen davon? Haben sie weniger geleistet als der oder diejenige, die den finalen Streich gegen den Obersack geführt hat?

Auf Widersprüche achten:

Die besten (im Sinne von „botenauglichsten“) LARP-Plots innerhalb der Aventurien-Kampagne sind die, die genau mit der Redaktion abgesprochen sind und in den Metaplot hineingreifen. Da das sehr schwierig ist, kommen wir zu den zweitbesten: Die Plots, die so designt sind, dass sie eine Nische finden. Eine Nische, in der sie ohne Überschneidungen und Widersprüche mit anderen Plots, Setzungen in den RSHs oder das Nutzen offizieller Meisterfiguren funktionieren. Das sind natürlich oft Plots, in denen ein Status Quo wiederhergestellt werden muss. Lokale Plots, in denen eine mittelgroße Bedrohung besiegt wird, die an Orten spielen, die nicht beschrieben wurden und die auch von keiner anderen Orga bespielt werden. Es gibt diese Orte und es stört sich auch niemand daran, wenn ihr ein neues Dort erfindet oder einen neuen Baron beschreibt (im Mittelreich könnt ihr auch einfach schauen, wo Briefspieler aktiv sind und wo nicht. Am besten ihr nutzt die Regionen, in denen kein Briefspiel stattfindet).

Je weniger ein Plot mit dem „Rest von Aventurien“ ineinandergreift, umso höher die Chance, dass die Redaktion den Artikel 1:1 übernimmt.

Schenkung

Eurem Artikel muss eine Schenkung der Nutzungsrechte beiliegen. Diese gilt für den Text und alle verwendeten Namen. Allein daher solltet ihr davon absehen, SC-Charaktere zu erwähnen. Und keine Angst: Das heißt nicht, dass Ulisses euch eure Ideen klauen will oder einfach mal hergeht und eure Figuren und Locations umschreibt, umbringt und niederreißt. Es geht hier um eine rein rechtliche Absicherung. Vermutlich wird nie wieder jemand auf eure Texte eingehen. Es KANN aber natürlich passieren, dass eure Ideen irgendwann in einer Publikation aufgegriffen werden. Wenn ihr mit eurer Kampagne noch nicht durch seid, solltet ihr daher vielleicht warten, bis sie abgeschlossen ist, bevor ihr den Artikel einreicht und mit einer minimalen Chance zu gegenläufigen Entwicklungen kommt.

Rücksprache und Freigabe

Wenn ihr fertig seid, schickt ihr den Artikel als larp@ulisses-spiele.de

Dort wird er der Botenredaktion vorgelegt und es werden Rücksprachen stattfinden, bis der Artikel in einer Form vorliegt, die allen Beteiligten zusagt.

Verknüpfungen mit anderen Orgas und Hinweise auf mehr Infos in anderen Publikationen

Im Idealfall schickt ihr aber noch mehr mit: Die Kampagnenleitung, erreichbar unter der obigen Adresse will wissen, was auf eurer Con passiert ist. Vor allem: Gibt es offene Plotfäden? Gibt es die, und sie sind für PnP-Spieler relevant, werden aber von euch nicht mehr aufgegriffen, sollten sie natürlich in den Artikel. Sind sie nur für andere LARPer spannend, könnt ihr diese Elemente der Kampagne anbieten. Die Kampagnen-Orga reicht sie dann an passende Mit-Orgas weiter, so dass Verknüpfungen zwischen den einzelnen Conreihen entstehen können. Spieler könnten dann auch diversen Nebenplots auf mehreren Conreihen folgen.

Beispiele:

- Ein Artefakt wurde gestohlen und kann auf einer anderen Con wieder auftauchen.
- Ein Bösewicht oder Monster ist entkommen.
- Ein bestimmter Spieler hat gegen das Gesetz verstoßen, wird jetzt gesucht und will aber auf einer anderen Con in der Nachbarregion spielen.
- Handelsbeziehungen zwischen bespielten Dörfern/Adligen/Höfen

Solltet ihr euren Plot auch direkt in ein PnP-Szenario umbauen und dieses im Scriptorium bereitstellen wollen, solltet ihr das auch in den Meisterinfos und gegenüber der Kampagnenorga erwähnen.

Leitfaden zum Umbauen von LARP-Plots in Pen and Paper-Abenteuer und -Szenarien/Generieren von LARP-Inhalten im Scriptorium Aventuris

Ursprünglich war für die Kampagne ein offizielle LARP-Jahrbuch geplant: Es sollte IT- und OT-Berichte sowie Bilder und LARP-Plots zum Nachspielen enthalten. Als offizielles Produkt wird das in absehbarer Zeit nicht umsetzbar. Aber wir können die Idee über das Scriptorium Aventuris weiterverfolgen, was natürlich Eigeninitiative von euch.

Grundlagen:

Ihr braucht ein Konto im Scriptorium Aventuris. Dort könnt ihr mittels der vorhandenen Grafikpakete und den Grafikpaketen der LARP-Kampagne eure eigenen DSA-PDFs nach den üblichen Richtlinien erstellen. Ihr könnt sogar Geld damit verdienen. Eure LARP-bezogenen Produkte solltet ihr auch mit dem LARP-Logo branden. Wenn ihr mir neue Uploads an larp@ulisses-spiele.de mitteilt, werde ich sie auch gesondert sammeln und möglichst bewerben.

Mögliche Inhalte:

Eure LARP-bezogenen Publikationen können alles mögliche sein: Liedtexte, IT-Berichte, Leitfäden zum Spielen von Geweihten/Magiern/sonstigen Klassen im LARP, gern mit vielen Bildern. Im Grunde das, was Augedergasse.de bereits tut (es spricht auch nichts gegen ein Recycling). Es können aber auch Kurzszenarien, Kurzgeschichten, Romane oder voll ausgebaute Abenteuer sein. Es gibt keine Mindest- oder Maximallänge für ein PDF.

Szenarien:

Wenn ihr euren Plot als Szenario anbieten wollt, ist das nicht viel Arbeit. Im Grunde müsst ihr nur die Zusammenfassung des Plots, die ihr vermutlich sowieso geschrieben habt schick layouten und mit so vielen Details versehen, wie euch nötig erscheint. Ein Szenario sollte dann nicht mehr als ein paar Seiten Umfang haben.

Vollwertige Pen and Paper-Abenteuer:

Hier kommt der komplexe und zeitaufwändige Teil. Wie wird ein LARP-Plot in eine Pen and Paper-Abenteuer verwandelt? Natürlich könnt ihr ihn auch einfach als LARP-Plot anbieten und somit weitgehend unverändert lassen. Beispiele finden sich im DSA LARP Regelwerk: Dort haben wir drei Plots eingebaut, die sich sowohl im LARP als auch im PnP nachspielen lassen.

1. Struktur

Ich gehe jetzt einmal davon aus, dass eure Plots bereits sinnig gegliedert sind. Das heißt sie sind im besten Fall etwa so strukturiert:

- Kurzzusammenfassung des geplanten Plots
- Vorgeschichte der Ereignisse
- Auflistung der Einzelnen Plotstränge mit übersichtlicher Gliederung, was wann wo mit wem passieren sollte und wo der Plotstrang hinführt.
- Auflistung aller NSCs, ihrer Hintergründe, Funktionen, der Infos, die sie vermitteln können und den Plots, an denen sie beteiligt sind, Kampfverhalten
- Wunsch-Zeitplan und Ablauf der Ereignisse
- Anhänge wie Schriftstücke, Rätsel usw.

Liegt euer Plot in dieser Form vor, habt ihr nicht mehr viel Arbeit vor euch. Tut er es nicht, habt ihr jetzt eine Schablone, die euch vielleicht weiterhilft.

2. Ballast entfernen:

Vieles von dem, was im LARP passiert, ist nur dem Medium geschuldet.

Ihr braucht für die Enschlacht auf eurer Con 20 Orks? Daher gibt es den Rest der Con also auch 20 Ambianterollen. Wenn ihr nicht wollt, dass diese NSCs sich langweilen, gebt ihr ihnen allen eine Miniplot und etwas zu tun. Immerhin müsst ihr ja auch 50 Spieler oder mehr beschäftigen. Also gibt es noch eine Reihe von Subplots, an denen die NSCs beteiligt sind. Die Dramaturgie muss um die Essenszeiten herum geplant werden, also darf das Ritual nicht später als 1700 stattfinden und alle plotrelevanten Gegenstände müssen auf dem Congelände zu finden sein. Generell muss der ganze epische Plot sowieso in 2 Tagen lösbar sein. Die Spieler sollen das Congelände nicht verlassen, weil das die Nachbarn stört? Muss da nicht eine

magische Barriere her oder sowas? Und nach 2200 ist Nachtruhe angesagt, dafür braucht ihr auch eine IT-Erklärung!!

Für's PnP könnt ihr das im Grunde alles wegschmeißen oder vergessen. Die Verlegenheits-NSCs können weg. Kaum ein Tisch-Meister kann 20 Rollen gleichzeitig handeln. 4-5 Helden brauchen auch keine 20 Subplots. Also weg damit, sofern sie nicht richtig, richtig gut sind. Die Handlung kann auf beliebige viele andere Orte und über einen beliebigen Zeitraum ausgedehnt werden. Eine kleine Besorgungsmission, die im LARP in 5 Min abgehandelt ist, kann im PnP eine epische Queste durch halb Aventurien für sich sein.

3. Auf Bedürfnisse am PnP-Spieltisch anpassen:

Jetzt haben wie ganz viel Kram weggeschnitten, es wird also Zeit, neue Sachen an den Plot dranzuklatschen. Habt ihr Fotos von den NSC in Gewandung, die ihr verwenden dürft? Von den Plot-Items? Karten von der Burg, die ihr bespielt habt? Das alles ist super, um euer Abenteuer aufzuwerten. Eure NSCs und Monster brauchen außerdem Werte, wenn ihr darauf Wert legt, dass ein vollwertiges DSA5-Abenteuer vorliegt. Gibt es spezielle Passagen wie Fallen, Schatzkisten oder andere Herausforderungen, die über Proben zu lösen sind? Dann braucht ihr dafür im Idealfall auch Regelteile. Oft könnt ihr euch hier von vorhandenen Abenteuern inspirieren lassen und Werte- und Regelkästen weitgehend übernehmen. Ihr solltet außerdem angeben, für welche Helden und welche Erfahrungsstufen euer Abenteuer gedacht ist, was für Belohnungen sie erhalten und am besten mehrere Einstiegsvarianten anbieten. All das ist natürlich optional. Der Kern der Sache ist euer Plot und es ist an euch, wie sehr ihr in aufbrezelt. Ich werde z.B. für die weitere Umsetzung der CM-Plots weiterhin keine Werte angeben.

4. Hintergründe:

Wenn ihr wollt könnt ihr ein Hintergrund-Kapitel hinzufügen: Welche Ereignisse im LARP haben zu dieser Con geführt und wie sind sie in den Kanon eingebettet? Sind sie es überhaupt bzw wovon habt ihr euch inspirieren lassen? Lässt sich eurer Abenteuer in eine größere, evtl. bestehende Kampagne einbetten und welche Querverweise zu anderen LARPs gibt es?