

7@1blow 4

Dystopie-Larp
4.-6.10.2019



Auxilium Klein Dammerow

Wir verstehen es als unsere oberste Pflicht, den Defekten eine erfolgreiche Wiedereingliederung in die Gesellschaft zu ermöglichen. Das Novus-Bonuspunkte-System als Grundpfeiler der moralischen Ordnung hilft ihnen dabei, jederzeit ihr eigenes Verhalten kritisch zu hinterfragen und entsprechend anzupassen. Dadurch verinnerlichen sie die aufrichtigen Verhaltensweisen, die sie als vertrauenswürdige Mitglieder unserer harmonischen Gesellschaft benötigen.

„Dank der Hilfe, die ich im Auxilium bekomme habe, bin ich ein vollkommen neuer Mensch geworden. Früher war es mir vollkommen egal, wie viele dots ich hatte. Doch seit ich verstanden habe, dass sie nicht nur Punkte, sondern das Vertrauen der Gesellschaft in mich sind, tue ich alles, um sie zu bekommen. Bald steige ich eine Stufe auf und werde ein noch besserer Mensch.“

Luisa Wolter (897 NBP)
Ehemalige Defekte, jetzt stolze Bürgerin

NOVUS zertifiziertes Auxilium

4.-6.10.2019

Im Gutshaus **Klein Dammerow**
(19395 Buchberg)

Teilnahmebeitrag:

bis 15.2.	bis 31.3.	bis 30.6.
95 €	125 €	145 €

Con-to:

Esther Dirks
IBAN DE50 2501 0030 0852 2053 07
BIC PBNKDEFF

Vollverpflegung:

Während des Spiels wird es jeder Zeit ausreichend Trinkwasser und Nahrung passend zum Spielverlauf geben. Samstagabend und Sonntag außerdem OT-Essen.

Wir spielen von Freitag bis Samstagabend. Danach wird es Zeit für Gespräche, Reflektion und ein nettes Ausklingen geben.

Anreise:

Helfer: Freitag ab 12 Uhr, IT 14 Uhr
Frühreise am Donnerstag ab 18 Uhr möglich (+20 €)
Defekte: Freitag ab 17 Uhr, IT 17:30 Uhr

Fluidtime

Setting:

Wir spielen in einer alternativen Jetzt-Zeit.

Regelwerk: DKWDDK

Ab 18!

24h Intime ohne Unterbrechungen

Unterbringung:

Geschlafen wird in Mehrbettzimmern. Die Belegung erfolgt durch die Orga. Bettwäsche muss bitte mitgebracht werden.

Deutschland gibt es nicht mehr. Aus Besserdeutschland wurde **NOVUM**. Hier regiert **NOVUS** – die Partei der Erneuerung. Endlich gibt es klare Regeln und durch das öffentliche Novus-Bonuspunkte-System kann nun jeder Bürger jederzeit sehen, wo er steht und– noch viel wichtiger – überprüfen wo alle anderen stehen. Wie viele NBP auf deinem Konto sind, entscheidet einfach über alles: welchen Job du bekommst, welches Auto du fährst, auf welche Schule deine Kinder gehen, wo du wohnst, wer noch mit dir spricht... Spätestens wenn man unter die magische Grenze von 400 fällt, bleibt einem als Defekter nur der Weg in ein Auxilium. Dort bessern sich Verhalten und Bonuspunktwert oder...

Defekte: Insassen/Häftlinge/Rebellen/Verlierer/Aussteiger/Idealisten/Versager/Hilfebedürftige...

Im System gescheiterte, die im Auxilium die letzte Chance auf Rehabilitation haben.

Defekte erhalten bei Ankunft Kleidung.

Helfer: Wärter/Betreuer/Ärzte/Psychologen/Verhaltenstrainer/Vertraute/Folterknechte...

Systemtreue Mitarbeiter, die den Defekten helfen ihren Score zu erhöhen und wieder produktive Mitglieder der Gesellschaft zu werden.

Helfer erhalten zuvor eine Bekleidungsanweisung.

Alle **Charaktere** werden in Absprache mit dem jeweiligen Spieler von uns geschrieben. Nehmt bitte die erhaltene Charakterbeschreibung inklusive Hintergrund ernst! Probleme und/oder Änderungswünsche sind mit uns rechtzeitig abzusprechen.

Spieler von verknüpften Charakteren dürfen/sollen sich natürlich im Vorfeld absprechen. Wenn Charakterhintergründe oder weitere Verknüpfungen ergänzt werden, besprecht dies ebenfalls mit uns. Über alles andere wird Stillschweigen gewahrt – verderbt euch nicht die Überraschungen! Das Spiel lebt von den Verknüpfungen der Charaktere – nutzt diese. Geheimnisse sollen natürlich im Laufe des Spiels herauskommen. Auch hier gilt das Prinzip der Extreme: Verbindungen sind enger als im echten Leben, Emotionen intensiver. **Übertreibt!**

Alle **Ausrüstung** (Kleidung und Dinge, die mitgebracht werden) müssen entbehrlich sein, d.h. dürfen dreckig oder beschädigt werden.



Spielziel

Das **Ziel** dieses Cons ist ein möglichst tiefes Eintauchen in die Spielwelt und die Erlebnisse des Charakters, d.h. volle **Immersion**. Dies wird vor allem durch ununterbrochenes Spiel, also konsequentes Vermeiden jeglichen OT, erzeugt. Außerdem sollen echte Erlebnisse das Fühlen unterstützen und im Idealfall das reine Darstellen ersetzen.

Dabei liegt der Schwerpunkt auf dem **Erleben extremer Ausnahmesituationen**. Wir wollen (ähnlich wie bei Horrorfilmen oder Psychothrillern) gerade auch Dinge erleben und spielen, die wir im echten Leben auf keinen Fall durchmachen wollen und nur durch den Abstand genießen können.

Bei diesem Con geht es vor allem um den Einzelnen im Mahlwerk der Institutionen eines autoritären Staates. Die Charaktere erleben eine starke Fremdbestimmtheit, Behördenwillkür, Überwachung und sind dem System hilflos ausgeliefert. **Es ist nicht Spielziel etwas zu ändern**, geschweige denn eine erfolgreiche Revolution durchzuführen.

Spielstil

Alle haben gleichermaßen **Verantwortung** für das gemeinsame Spiel, d.h. für den Spielspaß aller und die eigene Sicherheit sowie die aller anderen Teilnehmer!

Play to flow – play to lose

Nicht jeder kann sich jederzeit durchsetzen. Behaltet möglichst immer alle Teilnehmer einer Szene im Blick – manchmal ist nachgeben oder verlieren interessanter als gewinnen. Charaktere ohne Schwächen sind langweilig! Eine langsame Eskalation über den gesamten Zeitraum mit eventuellen Zwischenhochs ist das erklärte Ziel.

Wir streben ein ununterbrochenes IT an. Deshalb gibt es kein geplantes OT, also auch keine OT-Bereiche, d.h. z.B. auch das Bad ist IT. Natürlich respektieren wir aber ein Minimum an Privatsphäre. Es gibt keine OT-Personen (wie eine OT-SL) im Spielbereich. Natürlich sind wir bei auftretenden OT-Problemen für Euch ansprechbar, aber prinzipiell gilt: Probleme werden soweit wie irgendwie möglich IT geklärt (auch: es ist kein Klopapier da o.ä.)! OT-Gespräche sind nicht erwünscht. Wenn es absolut nicht zu vermeiden ist, werden sie so geführt, dass niemand gestört wird. Es gibt quasi keine OT-Gegenstände im Spielbereich. Es gilt: Im Zweifel IT!

Dementsprechend wird **Telling** auf das absolut Notwendigste beschränkt, wenn sonst die Sicherheit gefährdet oder eine andere Darstellung absolut nicht realisierbar ist.

Political correctness

OT sind wir alle aufgeschlossene, aufgeklärte und tolerante Menschen und respektieren jeden in seiner Individualität. IT möchten wir allerdings Extreme ausleben. Deshalb darf hier alles gesagt werden, egal ob sexistisch, rassistisch oder anderweitig beleidigend, auch auf das Äußere, die Kleidung, das

Benehmen bezogen. All dies meint immer den Charakter und nie den Spieler. Auch die Darstellung sexualisierter und sexueller Gewalt ist erlaubt.

Regeln/Sicherheit

Wir spielen **DKWDDK** = Du kannst was du darstellen kannst, d.h. alle Handlungen müssen deutlich und möglichst überzeugend dargestellt und, wenn es möglich ist, wirklich durchgeführt werden. Dabei darf das Spiel gerne cineastisch angepasst werden (also mehr wie in Filmen, Serien, Büchern als wie in der Realität). Nehmt jedes Spiel ernst. Es gelten zwei wichtige Grundprinzipien:

1. Erwarte nie eine bestimmte Reaktion!

2. Zeige immer irgendeine Reaktion!

Außerdem gilt die **Opferregel**, d.h. nur der Spieler selbst entscheidet, ob sein Charakter stirbt oder auch wie schwer er verletzt wird.

Alle erlauben durch ihre Teilnahme ausdrücklich körperlichen Kontakt, d.h. man darf das Gegenüber streicheln, ohrfeigen, küssen, an die Wand drücken, festhalten o.ä. Dabei sind alle achtsam und verantwortungsvoll miteinander. Beispielsweise vermeiden wir überraschendes Tackling, denn wenn das Gegenüber unvorbereitet ist, steigt die Verletzungsgefahr erheblich. Man muss also nicht vorher OT fragen! Natürlich ist es im Ausnahmefall möglich, wenn jemand das Gefühl hat, dass es notwendig ist. Auch härtere/intensivere Interaktionen können vorkommen, sind dann aber zwischen den betreffenden Personen abzusprechen. Bei uns darf man sich vollständig ausziehen. Sollte jemand fixiert werden, wird er tatsächlich gefesselt. Eine gefesselte Person darf nie unbeaufsichtigt sein, d.h. es ist immer mindestens eine Person in Hörweite. Knebeln ist verboten.

Wir sind alle erwachsen, d.h. es wird nicht ständig OT nachgefragt, ob etwas ok ist/wie man sich fühlt o.ä. Jeder ist für sich selbst verantwortlich und sagt rechtzeitig Bescheid, wenn etwas OT nicht stimmt.

Wir nutzen folgende Signalwörter:

- Wenn etwas auch OT-Gründen notwendig ist, wird dies durch ein „**wirklich, wirklich**“ im Satz deutlich gemacht. Beispiel: Ich muss jetzt wirklich, wirklich vorbei.
- Nutzt jemand das Saveword **MAYDAY**, wird weiterspielt, aber mit mehr Rücksicht, d.h. es wird Druck aus der Szene genommen und der Spieler beispielsweise nicht mehr körperlich bedrängt.
- Abbrechen mit **STOP**: Dies bedeutet eine Spielunterbrechung für alle in Hör- und Sichtweite, beispielsweise bei echten Verletzungen. Es geht erst weiter, wenn **TIME IN** angesagt wird.

Waffen werden bei Schlag- und Stichwaffen durch übliche Latexwaffen dargestellt. Als Schusswaffen nutzen wir optisch geeignete Repliken/Spielsachen, die ein deutliches Geräusch machen (zur Not macht dies der Spieler), aber keine Projektile verschießen.

Ansagen der Orga und der Spielleitung im Vorfeld und vor Ort werden wörtlich umgesetzt, Ausnahmen sind abzusprechen (z.B.: keine Ausrüstung).

Wir nutzen auf der Veranstaltung **Fluid time**. Dies bedeutet, dass die OT und IT vergangene Zeit nicht gleich sind. IT vergeht mehr Zeit als OT. Dabei kann man sich dies wie bei TV-Serien vorstellen: die gespielten Szenen sind exemplarisch, die nicht gespielte Zeit besteht aus unwichtigem Füllkram, der weder plotwichtig noch relevant für die Charakter-/Beziehungsentwicklung ist. Dadurch sind die Häufung an extremen Ereignissen und die zeitraffermäßige Entwicklung von Charakteren und Beziehungen besser erklärbar. Genaue Zeitangaben („vor 5 Stunden“) werden vermieden und durch Begriffe wie „letztens“/ „vorhin“/ „vor einiger Zeit“ usw. ersetzt.

Bei Fragen, Ideen, Begeisterung und/oder Bedenken meldet euch gerne bei uns!

Wir freuen uns auf das Spiel mit euch! **Esther und Corinna**

Anmeldung: bis 30.6.2019
email an estherdirks@web.de mit folgenden Informationen:
Name, Vorname, Adresse, Handynummer, Allergien, Vegi?, Helfer oder Defekt?

