

# Das Veranstaltungsreihen-Typologie-Modell (VRT-Modell)

## (V1.2)

### Inhaltsverzeichnis:

1. Einleitung
2. Das Modell
3. Benutzung
  - 3.1. Anwendbarkeit
  - 3.2. Anwendung
  - 3.3. Erläuterungen
  - 3.4. Beispiele
  - 3.5. Bei Fragen
4. Entstehung und Entwicklung
5. Rechtliches und Hinweise
6. Verweise und weiterführende Texte
7. Unterschiede zu Vorversionen

### 1. Einleitung:

Das VRT-Modell ist ein Versuch, Fantasy-LARP-Veranstaltungsreihen mit definierten Begriffen möglichst schnell und einfach einzuteilen, um Spielern die Auswahl von Veranstaltungen im Hinblick auf ihre persönlichen Vorlieben zu erleichtern und Veranstalter das von ihnen gewünschte Spieler-Klientel zu verschaffen. Das bisherige Problem, dass Begriffe wie der Fantasy-Level nicht eindeutig belegt waren, wird durch die Einigung auf die hier verwendete Definition versucht. Dabei erhebt das VRT-Modell keinen Anspruch darauf, das einzig wahre und richtige Modell zu sein. So können Wörter wie Fantasy-Level, Power-Level, Ambiente-Level u.a. außerhalb des Modells andere und verschiedene Bedeutungen haben, sind aber innerhalb des Modells klar definiert. So kann man auf: „Wie ist euer Fantasy-Level nach VRT-Modell?“ und ähnliche Fragen eine relativ eindeutige Antwort geben. Das System kann aber nur dann Erfolg haben, wenn es eine möglichst weite Verbreitung und Anwendung von Veranstaltern in ihren Flyern und auf diversen LARP-Kalendern etc. findet. Des weiteren wäre eine umfassende Liste/Datenbank von Veranstaltern in Hinblick auf dieses Modell zur gezielten Suche geeigneter Veranstaltungen nötig. Als Übergang und zu Testzwecken dient bis dahin die [VRTModellVeranstaltungsListe](#).

### 2. Das Modell:

#### Regelwerk

- [DKWDK \(Du kannst, was Du kannst\)](#)
- [DKWDDK \(Du kannst, was Du darstellen kannst\)](#)
- [Punktregelwerk](#)

[ ] Mit [Opferregel](#).

[ ] Es existiert ein IT genutztes Gesinnungssystem.

## SC:

[ ] Fähigkeitenansagen sind zur Erklärung erlaubt, sollten aber vermieden werden.

[ ] Fähigkeitenansagen sind erlaubt und üblich.

## SL/NSC:

[ ] Fähigkeitenansagen sind zur Erklärung erlaubt, sollten aber vermieden werden.

[ ] Fähigkeitenansagen sind erlaubt und üblich.

## **Fantasy-Level**

- (Pseudo-)historisch

Spielerrassen: Menschen.

Magie: Gar keine.

Technologie: An das Mittelalter angelehnt.

Dimensionen: Es ist nur mit der einen interagierbar, in der man sich befindet.

Im Hintergrund: z.B. Große Städte, Armeen, Reiterschaften und Schiffsflotten möglich.

- Low-Fantasy

Spielerrassen: Menschen.

Magie: Kräuter- und Hexenmagie auf Spielerseiten (meist verteufelt), sowie Priester- und Schamanenbeschwörungen sind möglich, jedoch selten und finden meist im verborgenen statt.

Technologie: An das Mittelalter angelehnt, jedoch sind auch mechanische Konzepte, die darüber hinaus gehen und vereinzelt Erfindungen, die es bereits hätte geben können (Buchdruck), möglich.

Dimensionen: Es kann eine mystische Ebene oder andere Welt geben, mit deren Wesen Priester und Schamanen selten kommunizieren können bzw. von der selten auch Einfluss geübt wird.

Im Hintergrund: z.B. Große Städte, Armeen, Reiterschaften und Schiffsflotte möglich.

- Mid-Fantasy

Spielerrassen: Menschen, Elfen, Zwerge und vergleichbares sind möglich.

Magie: Neben Kräuter- und Hexenmagie sowie Priester- und Schamanenbeschwörungen ist auch hermetische (arkane) Magie möglich. Die Existenz von Magie ist dem normalen Volk selten bekannt. Magie wird nur in Gelehrtenkreisen und von magischen Kreaturen angewandt.

Technologie: Vereinzelte Elemente der Dampftechnik und vergleichbares ist möglich, Schwarzpulver kann bekannt sein, ebenso wie vereinzelt, seltene Fantasy-Mineralien mit besonderen Eigenschaften.

Dimensionen: Es kann mehrere mystische Ebenen und andere Welten geben, mit denen auserwählte Personen Kontakt aufnehmen können. Selten kann man eine solche Ebene auch durch Unfall/Zufall/Einfluss höherer Wesen betreten.

Im Hintergrund: Vereinzelt sind Fantasy-Kreaturen (Drachen, Greifen, Riesenadler etc.) möglich.

- High-Fantasy

Spielerrassen: Menschen, Elfen, Zwerge, Gnome, Tierwesen, Halbwesen und vergleichbares sind möglich.

Magie:	Neben Kräuter- und Hexenmagie sowie Priester- und Schamanenbeschwörungen ist auch hermetische (arkane) Magie möglich. Die Existenz von Magie ist allgemein bekannt und unter dem normalen Volk können vereinzelt Wesen mit magischen Eigenschaften sein.
Technologie:	Vereinzelte Elemente einer Magietechnologie können bekannt sein (Elektrizitätsersatz), Fantasy-Mineralien mit besonderen Eigenschaften können häufiger auftreten und im kleinen Umfang militärisch genutzt werden.
Dimensionen:	Es kann mehrere mystische Ebenen und andere Welten geben, mit denen auserwählte Personen Kontakt aufnehmen oder sie sogar willentlich betreten können. Manchmal wechseln auch andere Wesen in die hiesige Welt/Ebene.
Im Hintergrund:	z.B. Flugschiffe oder fliegende Stätte möglich, Fantasy-Kreaturen können als Reittiere gelten.

- Highest-Fantasy

Generell alles, was das obige übersteigt. Beispiele:

Spielerrassen:	Höhere Mischwesen, außerordentliche Fantasy-Konzepte (Astralwesen, Engel, Dämonen, (Halb)götter).
Magie:	Zauber und Magie sind allgegenwärtig und auch unter dem einfachsten Volk verbreitet. Haushaltszauber sind möglich.
Technologie:	Es gibt einen kompletten Elektrizitätsersatz (Äther-Plasma etc.) oder gar genutzte Elektrizität.
Dimensionen:	Es kann etliche mystische Ebenen und andere Welten geben. Wechsel sind vielen fast täglich willentlich möglich.
Im Hintergrund:	Götter, die aktuell auf Erden wandeln, gerade stattfindende Götterkriege, Weltenschöpfungen etc.

[ ] Als böse **bekannte** Rassen und Klassen sind für Spieler sind erlaubt.

[ ] Destruktive Charakterkonzepte sind erlaubt (PvP).

[ ] Klischees sollten möglichst eingehalten werden.

## Power-Level

- Realistisch

Fähigkeiten:	Es gibt keine Fähigkeiten, die es in der Realität nicht auch gibt.
Magie:	Keine.
Artefakte:	Alte Gegenstände, die bestenfalls religiöse Bedeutung haben oder Schlüssel für irgendwelche Mechanismen sind.
Alchemie:	Einfache Tinkturen und Gifte mit realistischen Wirkungen sind möglich.

- Low-Power

Fähigkeiten:	Einfache Fantasy-Fähigkeiten, wie z.B. Kämpferschutz oder Berserker sind möglich.
Magie:	Einfache Zauber, hauptsächlich große Rituale mit kleiner Wirkung, sind möglich.
Artefakte:	Einfache magische Gegenstände, zB magische Waffen.
Alchemie:	Heiltränke und Fantasy-Gifte sowie Wahrheitstränke sind möglich.

- Mid-Power  
Fähigkeiten: Es gibt ein paar Fantasy-Fähigkeiten, wie Ogerstärke und einfache Waffen- und Ausrüstungsverstärker (Schwertmeisterschaft, etc.).  
Magie: Komplexere Zauber und Rituale. Große Rituale haben auch große Wirkung. Wiederbelebungen können möglich sein.  
Artefakte: Magische Gegenstände, die **eine** mächtige Eigenschaft haben, dennoch oft noch mit Nachteilen behaftet sind.  
Alchemie: Schutz- und Rüstungstränke, kleine Sprengkörper (alchimistischer Feuerball), Liebesgifte und andere kurzzeitig wirkende Beherrschungstränke sind z.B. möglich.
- High-Power  
Fähigkeiten: Es gibt viele Fantasy-Fähigkeiten, wie verschiedene Stärke-Level und Gewandtheit, Waffen und Ausrüstung können mit allem möglichen verstärkt werden.  
Magie: Mit Magie lässt sich fast alles bewerkstelligen. Es kann Zauber geben, die sonstige Fähigkeiten zu ersetzen wissen z.B. Rüstung reparieren.  
Artefakte: Gegenstände mit vielen mächtigen Fähigkeiten, man kann dadurch gottgleich werden.  
Alchemie: Größere Sprengkörper, Wiederbelebungsstränke, lang wirkende Beherrschungstränke etc. sind möglich.

### Ambiente-Level

- Niedrig  
Gewandung: BW-Stiefel, Schnürlederhosen, Jeans, Pannesamt und Piratenhemden sind kein Problem.  
Kostüme: Schminkansätze zum kennzeichnen von Fremdassen sind ausreichend.  
Ausstattung: Igluzelte, moderne Geräte und PET-Flaschen werden notfalls gebilligt.
- Mittel  
Gewandung: BW-Stiefel sind abgetarnt erträglich, Lederhosen sollten keine Schnürung und Taschen sichtbar haben, Piratenhemden sollten nur drunter bzw. von Piraten getragen werden und Pannesamt weites gehend zu vermeiden. Angestrebt sind natürlich bessere Fantasy-Gewandungen.  
Kostüme: Fremdassen müssen klar erkennbar sein, Kompletanzüge etc. sind angestrebt.  
Ausstattung: Igluzelte gehören abgetarnt, nur Zelte in gedeckten Farben, PET-Flaschen sind mit Leinensäcken etc. abzutarnen, ebenso sind moderne Gerätschaften zu verstecken. Sahara-, Fantasy- und Mittelalterzelte sind angestrebt.
- Hoch  
Gewandung: Nur Ambientschuhe und historische Gewandung bzw. reine Fantasy-Gewandung (Je nach Setting). Was auch nur entfernt an modernes erinnert und sei es nur der Schnitt, hat hier nichts zu suchen.

Kostüme: Die perfekte Illusion, hier passt fast alles.  
Ausstattung: Nur Mittelalter- und speziell geschneiderte Fantasy-Zelte, keine modernen Gerätschaften.

### Angestrebtes Filmklischee

- Niedrig  
Helden: Charaktere können an sämtlichen Todesarten der realen Welt dahin scheiden, vom Heldentod bis zum einfachen Schnupfen. Wer sich in gefährliche Situationen begibt, kommt darin auch meistens um. Zur Hinrichtung Verurteilte sterben dann auch meist an dieser. "Richtige" Helden gibt es selten. Heldenstatus erlangt man, wenn überhaupt, nur durch viel Glück und Können, bzw. zufällige Fehler der Gegenpartei.  
Gegner: Sind effizient, logisch und gnadenlos. Und können genau so gewinnen, wie die Helden.  
Plot: Man muss sich anstrengen, um hinter Plots und Intrigen zu kommen.  
Kämpfen: Das Kämpfen orientiert sich im Rahmen der Simulation an der Realität. Ein möglichst schneller und effektiver Kampfstil ist angedacht.
- Mittel  
Helden: Sterben meist nur bei "heldenhaften" Aktionen, zB. um den Kameraden einen Vorsprung zu geben, während sie selber die Übermacht aufhalten. Gefährliche Situationen halten neben dem Tod genau so oft Ruhm und Ehre bereit, in der Regel sogar beides. Heldenstatus erlangt man quasi schon dadurch, dass man sich in eine gefährliche Situationen begibt. Bei dieser wird meist zumindest ein Teilsieg errungen. Zum Tode Verurteilte werden oft in wahnwitzigen Aktionen von anderen Helden oder Glück gerettet. Irgendjemand findet sich immer, der sich über die Zuschauer zum Galgen schwingt, die Wachen überwältigt, den Henker in die Menge stößt und dann mit dem Gefangenen entkommt. Wahlweise sind auch einfach die Fesseln zu locker, irgendwo liegt ein Schwert günstig rum oder ein Mechanismus versagt.  
Gegner: Sind in den entscheidenden Augenblicken inkompetent und machen Fehler. Der Oberschurke vergeudet Zeit damit, seinen finstren Plan den Helden zu erläutern und ähnliches. Sie gewinnen nur, wenn die Helden sich absolut unfähig anstellen und selbst dann wird die Entscheidung nur bis zum nächsten Con hinausgezögert.  
Plot: Für Plots und Intrigen gibt es immer ein paar Hinweise. Der Plan des Oberschurken hat immer ein paar Schwachstellen.  
Kämpfen: Das Kämpfen orientiert sich im Rahmen der Simulation an der Realität. Jedoch sind schöne, fließende Bewegungen lieber gesehen, der Kampf bringt eine gewisse Ästhetik mit sich. Schnelligkeit und Effektivität sind genauso wichtig, wie Körperhaltung und Posing.
- Hoch  
Helden: Sterben eigentlich nie, es sei denn es steigert gerade die Dramatik und der Spieler will es. Und selbst dann kommen sie manchmal wieder oder ihr Geist lenkt die zurück gebliebenen aus dem Totenreich und gibt ihnen wertvolle Hinweise. Helden, die alleine ins Feindesland gehen, kommen nicht nur lebend zurück, sondern schaffen es meist auch noch, im Alleingang eine kleinere Armee auszulöschen, einen wichtigen Gefangenen zu befreien, einen wichtigen Gegenstand zu erbeuten oder

	sonst einen Teilsieg zu erringen. Gefährliche Situationen sind nur für Statisten und Bösewichter gefährlich, dem Helden bringen sie nur Ruhm und Ehre ein. Zu Tode Verurteilte retten sich selbst in
heroischen	Aktionen und entkommen an einem Seil durch den Pfeilhagel schwingend, nachdem sie die Fesseln aufgekriggt, einer Wache
das	Schwert entrissen und den Henker in die Menge gestoßen haben.
Gegner:	Sind grundsätzlich inkompetent und machen ständig Fehler. Nicht nur in den entscheiden Momenten. Sie stellen sich ständig selbst ein Bein und lassen kaum einen Fehler aus.
Plot:	Für Plots und Intrigen gibt es etliche Indizien und Hinweise. Intrigen müssen nur noch bewiesen werden und dem Plot nachgelaufen werden. Der Plan des Oberschurken hat etliche Sollbruchstellen.
Kämpfen:	Das Kämpfen orientiert sich hauptsächlich an einschlägigen Kinofilmen. Schläge werden übertrieben ausgeholt, Körperhaltung und Posing sind wichtiger, als Effektivität und Schnelligkeit. Kämpfe sind eher ein "Tanz mit Waffen".

### Erwünschtes OT-Verhältnis

- Niedrig  
24-Stunden IT. Außer in Notfällen und bei Nachfragen etc.
- Mittel  
Es darf auch OT gegangen werden, so lange man jene nicht stört, die IT bleiben wollen.
- Hoch  
IT/OT kann fließend sein, jeder kann das machen, wie er will.

[ ] Spezielle OT-Bereiche vorhanden

### Sonstiges

*Weitere Bemerkungen des Veranstalters.*

## **3. Benutzung:**

Durch das Modell soll es Veranstaltern vereinfacht werden, mit einer kurzen Beschreibung ihre Veranstaltung zu klassifizieren, was Spielern die Auswahl selbiger erleichtern soll. Das Modell ist an sich zwar etwas größer, ermöglicht aber bei richtiger Anwendung das konstruieren von kurzen, erklärenden Beschreibungen, die mit der Kenntnis des Modells richtig interpretiert werden können. Damit das Modell richtig benutzt werden kann, folgen hier eine Erklärungen.

### 3.1. Anwendbarkeit

Das Modell kann auf Veranstaltungsreihen, bedingt auf einzelne Veranstaltungen und auf das Setting von Ländern und Kampagnen angewandt werden.

### 3.2. Anwendung

Das Modell ist so gedacht, dass man bei aufeinander aufbauenden Veranstaltungen nicht jede Veranstaltung einzeln einordnet, sondern sich bemüht, das **Gesamt-Setting** der

Veranstaltungen zu **umreißen**. Am besten nimmt man sich zum Einordnen den entsprechenden Landeshintergrund, anstatt der Elemente der einzelnen Veranstaltungen.

Beispiel: Auf Veranstaltung X einer Veranstaltungsreihe tauchen ausschließlich Low-Fantasy-Elemente auf. Es ist aber aufgrund des Landeshintergrundes möglich und auch für die Zukunft angedacht, dass es viele High-Fantasy-Elemente gibt. Entsprechend sollte man die Veranstaltungsreihe bei High-Fantasy einordnen.

Fantasy- und Power-Level beschreiben also immer eine **obere Grenze des Möglichen**, Ambiente-Level und Erwünschtes IT/OT-Verhältnis eine **untere Grenze des Erwünschten**. **Erfahrungsgemäß werden solche Grenzen nicht erreicht, man nähert sich ihnen auch nur an**. Dies muss man sowohl beim Einordnen, wie auch beim Suchen der für einen geeigneten Veranstaltung immer im Hinterkopf behalten.

Eine Ausnahme bildet der **Power-Level, sobald als Regelwerk DKWDDK oder DKWDK angegeben** wird: In beiden Fällen ist beim Power-Level dann der erwünschte Durchschnitt anzugeben, weil sonst bei DKWDK wohl immer ein sehr niedriger Power-Level anfallen wird und bei DKWDDK ein sehr hoher, ist letzteres doch nur durch die Darstellung begrenzt.

Zugunsten der kompakten Größe und Übersicht wurden einige Kriterien zu Kategorien zusammengefasst, die erfahrungsgemäß oft miteinander verknüpft sind. So wurden unter Power-Level die einzelnen Fähigkeitsgebiete zusammengefasst. Zu den **Grenzfällen**:

- Werden nur zwei Kriterien der nächsthöheren Kategorie erreicht, bleibt man in der darunter
- Ab drei Kriterien rutscht man in die entsprechende Kategorie

Dies gilt in den Bereichen Fantasy-, Power- Ambiente-Level. Sollte man zu den Grenzfällen gehören, ergänzt man entsprechende Korrekturen unter Sonstiges.

Ausnahme hier: Sollte generell eine Obergrenze bestehen, **bestimmte Dinge**, die darüber gehen aber **streng limitiert zugelassen** werden können, sollte man in der unteren Kategorie bleiben und die wenigen Ausnahmen unter „Sonstiges“ angeben. Beispiel hierfür wäre ein eigentlich magiefreies Land, das vereinzelt Magierspieler zulassen würde, wenn sie sich nicht auffällig benehmen etc.

Die auftretenden „Kästchen“ sind Zusatzoptionen die unabhängig von den Kategorien auftreten können, aber nicht müssen. Treffen sie zu, „kreuzt“ man sie an, ansonsten nicht.

Das Modell kann nur funktionieren, wenn man bei der Kategorisierung ehrlich ist. Sicher sind gewisse Begriffe wie z.B. „High-Power“ negativ behaftet und ein hohes Ambiente-Level wird von manchen sicher als ein Güte-Siegel betrachtet. Auf der anderen Seite bringt es nichts, wenn man sich selbst beim höchsten Ambiente-Level eingetragen hat, die Spieler das auch waren, man als Veranstalter aber nicht einmal im Ansatz etwas derartiges bieten kann. Ebenso werden sich so manche auch wundern, wenn auf einem angeblichen Low-Power-Con überall nur Feuerbälle von den NSC kommen. Aus diesen Gründen bietet sich an, dass Veranstalter ihre Veranstaltungsreihen nicht nur selber eintragen, sondern auch Spieler dies auch tun, bzw. Korrekturen vornehmen. In der Vergangenheit haben sich diverse Veranstalter gerne sehr weit verschätzt, wo sie stehen. Außerdem wächst eine Liste/Datenbank schneller, wenn möglichst jeder daran mitarbeiten darf. Im Streitfall wird wohl dem Veranstalter rechtgegeben werden müssen, aber erst einmal sollten Korrekturen von Spielern als

freundliche Hinweise auf einen Irrtum gesehen werden bzw. angenommen werden, dass ein Einordnen durch Spieler nach besten Wissen und Gewissen gemacht wurde.

Wie soll das ganze nun aussehen? Aus dem großen Modell der Möglichkeiten kann der jeweilige Spielstil entweder durch eine **Tabelle** mit „Ankreuzungen“, durch eine **reduzierte Tabelle**, in der nur die Punkte vorkommen, die man braucht, oder durch ein paar **Sätze** erklärt werden.

**Tabellenvariante** (unausgefüllt):

Diese Variante ist hauptsächlich als Maske für Datenbanken gedacht. Nur die genutzten Kategorien werden eingetragen.

<b><u>Regelwerk</u></b>	<input type="checkbox"/> Mit Opferregel
	<input type="checkbox"/> Es existiert ein IT genutztes Gesinnungssystem
	SC <input type="checkbox"/> Fähigkeitenansagen sind zur Erklärung erlaubt, sollten aber vermieden werden.
	<input type="checkbox"/> Fähigkeitenansagen sind erlaubt und üblich.
	NSC/S L <input type="checkbox"/> Fähigkeitenansagen sind zur Erklärung erlaubt, sollten aber vermieden werden. <input type="checkbox"/> Fähigkeitenansagen sind erlaubt und üblich.
<b><u>Fantasy-Level</u></b>	<input type="checkbox"/> Als böse <b>bekannte</b> Rassen und Klassen sind für Spieler sind erlaubt
	<input type="checkbox"/> Destruktive Charakterkonzepte sind erlaubt (PvP)
	<input type="checkbox"/> Klischees sollten möglichst eingehalten werden
<b><u>Power-Level</u></b>	
<b><u>Ambiente-Level</u></b>	
<b><u>Angestrebtes Filmklischee</u></b>	
<b><u>Erwünschtes IT/OT-Verhältnis</u></b>	<input type="checkbox"/> Spezielle OT-Bereiche vorhanden
<b><u>Sonstiges</u></b>	

**Reduzierte Tabellenvariante** (unausgefüllt):

Diese Variante ist hauptsächlich für Listen und als ausgewertete Variante in Datenbanken gedacht. Nicht angegebene Kategorien und Sätze der nicht genutzten „Ankreuzkästchen“ fallen weg.

<b><u>Regelwerk</u></b>	
<b><u>Fantasy-Level</u></b>	
<b><u>Power-Level</u></b>	
<b><u>Ambiente-Level</u></b>	
<b><u>Angestrebtes Filmklischee</u></b>	
<b><u>Erwünschtes IT/OT-Verhältnis</u></b>	
<b><u>Sonstiges</u></b>	



### **Satzvariante:**

Diese Variante ist aufgrund ihrer geringen Größe hauptsächlich für Flyer gedacht. Ein entsprechendes Beispiel findet sich unter Beispiele. Es ist so gedacht, dass man den Informationsgehalt der reduzierten Tabelle in Satzform bringt. Die Sätze der nicht genutzten „Ankreuzkästchen“ und Kategorien fallen also weg.

### 3.3. Erläuterungen

Im folgenden sind Erläuterungen einiger Punkte angegeben, für den Fall, dass man sich beim Einordnen evtl. unsicher ist. Die Dinge, die das [LARP-Wiki](#) ausreichend erklärt, sind entsprechend verlinkt.

### **IT genutztes Gesinnungssystem**

Dieser Punkt soll angekreuzt werden, wenn ein Veranstalter bei sich ein Gesinnungssystem nicht nur zum groben OT-Umreißen benutzen will, sondern es wirklich IT so weit zur Anwendung kommt, dass die Gesinnung des anderen durch etwaige Zauber und Fähigkeiten erkennbar sind, bzw. sich Charakter stoisch an ihre Gesinnung halten sollten. Verzichtet man auf Gesinnungen oder dienen sie nur OT zum groben Orientieren, sollte dieser Punkt nicht angekreuzt werden.

### **Fähigkeitenansagen**

Wird auch manchmal negativ „[Telling](#)“ genannt. Damit sind Ansagen der Fähigkeiten gemeint, wenn die Darstellung unzureichend ist. Mit „Fähigkeitenansagen sind zur Erklärung erlaubt, sollten aber vermieden werden.“ ist in etwa das DragonSys-Spruchzauber-Niveau gemeint. Hier muss man gerade beim Zaubern oft den benutzten Zauber ansagen, weil nicht jeder jeden Spruch im Pseudolatein kennt und der Zauber durch die Darstellung auch nicht ohne Vorkenntnis erkennbar ist. Ebenso ist auch der Feuerball I schwer vom Feuerball II zu unterscheiden. Auch die Ansage von erhöhten Waffenschaden etc. gehört dazu. Mit „Fähigkeitenansagen sind erlaubt und üblich.“ ist in etwa das DragonSys-Skillzauber-Niveau gemeint. Sind Skills ohne Komponenten und Darstellung zugelassen bzw. werden Fähigkeiten allgemein nur durch Ansagen „dargestellt“, sollte man diesen Punkt ankreuzen. Ist keines von beiden angekreuzt so ist jede Art von Ansage streng verboten und unerwünscht.

### **Fantasy-Level**

Sollten durch die integrierten Kurzerklärungen verständlich genug sein. Ansonsten fragen.

### **Als böse bekannte Rassen und Klassen**

Damit sind die üblicherweise als Bösewichter in der Fantasy-Literatur verheizten Rassen und Klassen gemeint. Z.B. Orks, Dunklelfen, Dunkelzwerge, Nekromanten, Untote etc. pp. Ist von den folgenden beiden Punkten keiner angekreuzt, so sind ausschließlich freundliche oder sozial eingestellte Ausnahmefälle dieser Rassen und Klassen zugelassen, z.B. Elistraee-Drow. Bei einer einzelnen Ausnahmerasse ist der Bereich sonstiges zur Angabe statt diesem Punkt zu bevorzugen.

### **Destruktive Charakterkonzepte sind erlaubt ([PvP](#))**

Hiermit sind mordlustige Charaktere (z.B. Assassinen) gemeint, also alles, was darauf abzielt, andere Spielercharaktere unter Umständen unter die Erde zu bringen. Ist dieser Punkt zusammen mit dem vorherigen angegeben, sind neben freundlichen Varianten auch die

typischen bösen Orks etc. erlaubt. Es gibt natürlich Veranstaltungsreihen, wo diese Charaktere generell nicht erlaubt sind, auf vereinzelt Schlachtencons der Reihe (z.B. gegen das ebenfalls bespielte böse Gegenland) aber zugelassen werden. In diesem Fall sollte man diesen Punkt nicht ankreuzen und einen erklärenden Satz unter „Sonstiges“ packen.

### **Klischees sollten möglichst eingehalten werden**

Hiermit sind die weites gehend verbreiteten Klischees des Fantasy-Genres gemeint. Also Magier laufen üblicherweise mit Hut, Stab und Robe rum und nicht in Lederrüstung mit zwei Schwertern, die als böse bekannten Rassen und Klassen sind auch böse, Elfen sind nicht böse etc. pp. Natürlich ist das „gefühlte Klischee“ bei jedem anders, da es zig Hintergründe gibt. Wenn ein Spieler unsicher ist, sollte er beim Veranstalter nachfragen. Ist dieser Punkt zusammen mit den ersten beiden angekreuzt, sind freundliche oder sozial eingestellte Ausnahmefälle als böse bekannte Rassen und Klassen nicht zugelassen.

### **Power-Level**

Die einzelnen Kategorien sind mit den Kurzerklärungen eigentlich geklärt. „Realistisch“ bezieht sich dabei auf die menschlichen Fähigkeiten. Natürlich sind auch Sprengsätze in entsprechenden Zeiten realistisch, aber selbige sind aufgrund ihrer „Macht“ unter High-Power eingeordnet.

### **Ambiente-Level, Angestrebtes Filmklischee und Erwünschtes OT-Verhältnis**

Auch diese Bereiche sollten mit den Kurzerklärungen der Kategorien verständlich sein. Ansonsten nachfragen.

### 3.4. Beispiele

Es folgt nun ein Beispiel in allen drei Varianten. Als Beispiel wird ein Veranstalter genommen, der nach modifiziertem DragonSys Classic spielt. Die Modifizierungen begrenzen sich auf das Streichen der Skills. Da es die erste Veranstaltungsreihe ist, hat der Veranstalter noch keinen großen Fundus und baut bei der Darstellung der NSC und Ereignisse auf die Vorstellung der Spieler. Der Veranstalter hat ein Hintergrundland, welches sich mit seinem Setting an den Büchern des „Herrn der Ringe“ orientiert, wobei er auf so Sachen, wie den einen Ring, aber verzichtet. Dafür ergänzt er die Astralebene, wobei es die gibt, sie aber für gewöhnlich nicht zugänglich ist. Gleiches gilt für etwaige Totem- und Götterebenen. Darüber hinaus ist der Veranstalter der Meinung, dass Bösewichter auf NSC-Seite gehören. Er macht im Ambiente-Bereich Zugeständnisse in Form von der Improvisation der Ausrüstung, will aber auch keine Leute in Jeans rumlaufen haben. Von „Cineastik“ hält er nicht viel, er ist eher der Realistik-Typ, jeder soll immer sterben können, Gegner sind auch logisch denkende Wesen und Kämpfe sollten möglichst realistisch sein. Er gesteht den Spielern zu, dass man kaum ein ganzes Wochenende InTime bleiben kann und richtet deswegen einen gekennzeichneten OT-Bereich ein. Die Beschreibung seiner Veranstaltungsreihe könnte dann so aussehen:

### **Tabellenvariante:**

<b><u>Regelwerk</u></b>	Punkteregelwerk (Mod. DragonSys (Keine Skills))
	<input type="checkbox"/> Mit Opferregel
	<input type="checkbox"/> Es existiert ein IT genutztes Gesinnungssystem
	SC <input checked="" type="checkbox"/> Fähigkeitenansagen sind zur Erklärung erlaubt, sollten aber vermieden werden.
	<input type="checkbox"/> Fähigkeitenansagen sind erlaubt und üblich.
	NSC/S L <input type="checkbox"/> Fähigkeitenansagen sind zur Erklärung erlaubt, sollten aber vermieden werden. <input checked="" type="checkbox"/> Fähigkeitenansagen sind erlaubt und üblich.
<b><u>Fantasy-Level</u></b>	Mid-Fantasy
	<input type="checkbox"/> Als böse <b>bekannte</b> Rassen und Klassen sind für Spieler sind erlaubt
	<input type="checkbox"/> Destruktive Charakterkonzepte sind erlaubt (PvP)
	<input checked="" type="checkbox"/> Klischees sollten möglichst eingehalten werden
<b><u>Power-Level</u></b>	Low-Power
<b><u>Ambiente-Level</u></b>	Mittel
<b><u>Angestrebtes Filmklischee</u></b>	Niedrig
<b><u>Erwünschtes OT-Verhältnis</u></b>	Mittel
	<input checked="" type="checkbox"/> Spezielle OT-Bereiche vorhanden
<b><u>Sonstiges</u></b>	Keine Dampftechnologie oder Schwarzpulver

#### Reduzierte Tabellenmöglichkeit:

<b><u>Regelwerk</u></b>	Punkteregelwerk (Mod. DragonSys (Keine Skills)). Fähigkeitenansagen sind auf SC-Seite zur Erklärung erlaubt, sollten aber vermieden werden. Fähigkeitenansagen auf NSC/SL-Seite sind erlaubt und üblich.
<b><u>Fantasy-Level</u></b>	Mid-Fantasy Klischees sollten möglichst eingehalten werden
<b><u>Power-Level</u></b>	Low-Power
<b><u>Ambiente-Level</u></b>	Mittel
<b><u>Angestrebtes Filmklischee</u></b>	Niedrig
<b><u>Erwünschtes OT-Verhältnis</u></b>	Mittel
	Spezielle OT-Bereiche sind vorhanden
<b><u>Sonstiges</u></b>	Keine Dampftechnologie oder Schwarzpulver

#### Satzmöglichkeit:

Wir spielen nach mod. DragonSys (Unsere Mods sind auf unserer Homepage einzusehen), Fähigkeitenansagen sind auf Spielerseite notfalls möglich, auf NSC/SL-Seite öfter notwendig. Wie spielen Mid-Fantasy/Low-Power, wobei wir auf Klischees achten. Dampftechnologie und Schwarzpulver gibt es bei uns nicht. Erwünscht ist ein hohes Ambiente-Level, ein mittleres ist jedoch ausreichend. Realistik ist uns wichtig, entsprechend

haben wir ein niedriges angestrebtes Filmklischee. Um das Spiel nicht zu gefährden, wurden OT-Bereiche eingerichtet, außerhalb von diesen kann man notfalls auch OT gehen, sofern man IT-willige nicht stört.

Man merkt, dass man gerade bei der Satzmöglichkeit gewisse Dinge umformulieren kann, ohne den Informationsgehalt zu schmälern und dadurch eine recht kurze Variante gewinnt, die auf einem Flyer nicht allzu viel Platz einnimmt.

### 3.5. Bei Fragen

Falls Fragen aufgrund Unklarheiten bestehen, wäre es wünschenswert, wenn diese an mich per Mail (sternendrache@t-online.de), auf den zu dem Modell gehörenden [Kommentar-Seiten des LARP-Wikis](#) oder im entsprechenden [Thread auf dem LARPzeit-Forum](#) gestellt werden. Gleiches gilt für Kritiken und Anregungen. Dann kann ich entsprechendes hier einarbeiten. Lob wird auch gerne entgegen genommen.

## **4. Entstehung und Entwicklung:**

### Phase 1: Erstellung

In dieser Phase wird das Modell mit Hilfe von Meinungen anderer erstellt. Dabei wird darauf geachtet, Wörter die vorbelastet sind, entsprechend zu verwenden. Ebenso wird versucht, frühere Modellversuche für eine Einteilung von Veranstaltungsreihen zu berücksichtigen, sofern sie sinnvoll erscheinen. Das Modell wird auf dem LARPzeit-Forum immer wieder diskutiert und aktualisiert.

Status: Abgeschlossen.

### Phase 2: Erprobung und Verbesserung

In dieser Phase ist angedacht, das Modell auf dem LARP-Wiki zu präsentieren um einen höheren Bekanntheitsgrad zu erreichen und weitere Meinungen, Kritiken und Bedenken zu erhalten. Die Verlinkung auf mehrere Foren wäre wünschenswert, um möglichst viele Meinungen zu bekommen. Des weiteren ist geplant eine erste Liste von Veranstaltungsreihen auf dem LARP-Wiki anzulegen, um das Modell zu erproben und etwaige Kinderkrankheiten auszumerzen.

Status: Im Gange.

### Phase 3: Anwendung und Verbreitung

Anwendung und Verbreitung können nur dadurch erreicht werden, dass das Modell akzeptiert und empfohlen wird. Eine Anwendung als Datenbank auf dem LARP-Kalender und LARPevents wären wünschenswert und sinnvoll. Ansonsten eine Anwendung als Datenbank auf einem eigenen Server. Die Liste auf dem LARP-Wiki kann dann theoretisch parallel weitergeführt werden, es ist aber zu erwarten, dass diese dann vernachlässigt wird und schnell inaktuell wird. Entsprechend könnte sie dann gelöscht werden. Eine weitere Verbreitung außerhalb des Internets könnte durch einen entsprechenden Artikel in der LARPzeit erreicht werden.

Status: In Planung.

## **5. Rechtliches und Hinweise:**

© 2006 Alexander Specht

Ich erlaube hiermit, dass das VRT-Modell frei angewendet, verlinkt, in andere Medien transferiert und kostenlos verteilt wird. Ich untersage eine kommerzielle Weitergabe ausdrücklich. Eine Kopie ins Netz zu stellen ist zum jetzigen Zeitpunkt aufgrund noch möglicher Änderungen nicht wünschenswert. Klartext: Verlinkt das Teil auf dem LARP-Wiki besser, sonst verbreitet ihr später vielleicht eine inaktuelle Version. Wenn jemand Vorschläge, Fragen, Kritiken etc. hat, so bitte ich diese über die zu dem Modell gehörenden [Kommentar-Seiten des LARP-Wikis](#), über den [Diskussionsthread im LARPzeit-Forum](#) oder per Mail (sternendrache@t-online.de) zu übermitteln. Wenn ich sie für sinnvoll erachte, arbeite ich sie ein oder gebe ansonsten zurück, warum ich sie nicht für sinnvoll bzw. noch überarbeitungswürdig erachte.

Mein Dank geht an dieser Stelle an all jene, die mir bei diesem Modell geholfen haben, sei es durch Kritiken oder sonstiges, an all jene, die mir noch helfen werden, es weiter zu entwickeln und an jene, die es nutzen und verbreiten.

## **6. Verweise und weiterführende Texte:**

[Das VRT-Modell auf dem LARP-Wiki](#)

[Alphabetische Veranstalterliste nach VRT-Modell auf dem LARP-Wiki](#)

[Diskussionsthread im LARPzeit-Forum](#)

[Andere Versuche von Einteilungen für ein Fantasy-Level auf dem LARP-Wiki](#). Modell A war die Ausgangsarbeit für die im VRT-Modell verwendete Einteilung.

[Erklärung des Begriffs Power-Level auf dem LARP-Wiki](#).

[Wiki-Text über die Teilung der LARP-Szene](#) von [Ralf Hüls](#).

LARP-Wiki-Texte zum Thema Gesinnung:

[Gesinnung](#)

[Gesinnungsprobleme](#)

[Moral Dramaturgisch](#)

Humor:

[Evil-Overlord-List](#) Was der Bösewicht beachten sollte. Brauchbar für die Filmklischees.

## **7. Unterschiede zu Vorversionen**

Für V1.1 wurden überarbeitet:

- Einleitung
- Modell (Links ergänzt)
- Low-Fantasy: Technologie
- Mid-Fantasy: Magie
- High-Fantasy: Spielerrassen überarbeitet
- Highest-Fantasy: Spielerrassen und Hintergrund
- Low-Power: Fähigkeiten und Alchemie
- Mid-Power: Fähigkeiten, Magie und Alchemie
- High-Power: Alchemie
- Ambiente-Level, Mittel: Gewandung
- Benutzungseinleitungstext
- Anwendbarkeit
- Anwendung

- Erläuterungen: Einleitung, Gesinnungssystem, Fähigkeitenansagen, Destruktive Charakterkonzepte, Klischees und Power-Level
- Bei Fragen
- Verweise und weiterführende Texte

Für V1.2 wurden überarbeitet:

- Einleitung
- Fantasy-Level: Dimensionen ergänzt
- Power Level: Artefakte ergänzt
- Angestrebtes Filmklischee hinzugefügt
- Anwendung: Komplett überarbeitet und die Regeln geändert, Tabellen erweitert
- Erläuterungen um Filmklischee erweitert
- Beispiel angepasst
- Verweise und weiterführende Texte ergänzt