

# WILD WEST LARP



Ein neues Genre breitet sich aus: das Westernspiel. Kein Wunder, denn erstens hat fast jeder schonmal als Kind Cowboy & Indianer gespielt; zweitens ist auch der klassische Kinowestern wieder groß im Kommen, und drittens ist die LARP-Spielerszene in den letzten Jahren so gewachsen, dass Experimente außerhalb der Fantasy möglich werden. Zumindest für die Veranstalter von Wild West Live: Im August 2004 findet ihr drittes großes Westernspiel statt.

Westernspiele standen immer schon hoch auf der Wunschliste vieler Rollenspieler. Allerdings kam es selten zu mehr als ein bis zwei Testläufen wie in Frankreich oder Österreich, was wohl auch daran lag, dass Schusswaffen als schwer spielbar gelten.

Aus diesem Grund setzten wir – Tom und Ralf aus Hamburg – uns im Dezember 2001 zusammen; bewaffnet mit den erstbesten Spielzeugrevolvern, die wir bekommen konnten, und einer Packung Knallringe.

Wir wussten, was wir nicht wollten: Softair- und Paintball-Waffen. Niemand will ungeschützt einen Paintball verpasst bekommen oder durch den Saloon kriechen und gelbe Softairgeschosse aufsammeln. Und wir wussten, worauf wir Wert legten, wenn wir Spiele organisieren: Ambiente, tolle Atmosphäre und diskussionsfreies Spiel.

Was tun mit dem klassischen Spielzeugrevolver? Wir erinnerten uns an die alte Regel aus Kindertagen: „Peng, du bist tot!“ Der Geniestreich kam nach einigen Tagen: „Was, wenn es nicht Peng macht?“. Und schon waren die Grundregeln des Waffensystems geboren: wir versehen die Munition mit einigen Nieten. Knallt es, hat man getroffen. Knallt es nicht, ging der Schuss daneben. Es entstanden die ersten spielbaren Schusswaffenregeln, die auf Projektile verzichteten konnten.

Auf dieser Basis (ähnlich wie Murmelproben in Magiesystemen) war nun auch eine Differenzierung möglich: Meisterschützen vertragen mehr Nieten, Anfänger weniger. Außerdem konnten wir eine Reihe von Möglichkeiten finden, die eigene Schusskraft zu verbessern, wie zum Beispiel durch eine gute Deckung, ein Wundermittel oder ein Stoßgebet.

Wer getroffen ist, stirbt nicht automatisch, sondern ist erstmal nur absolut kampfunfähig. Wir wollten nicht, dass alle jedem Kampf aus dem Weg gehen, sondern jede Menge Schießereien. Aber:

je öfter man verletzt wird, desto länger ist die folgende „Auszeit“. So geht auch keiner allzu sorglos mit seinem Leben um. Der Todesschuss ist im Westernspiel limitiert und selten, aber durchaus üblich. Es gilt als guter Stil, ihn nur für den Erzfeind aufzuheben. So wollen wir sinnloses Massensterben verhindern, andererseits aber das Adrenalin hoch halten, denn jeden kann es erwischen. Auch die NSCs setzen Todesschüsse – so bleibt der Kampf auch gegen NSCs gefährlich und der Sieg wird niemandem geschenkt.

An den ersten Abenden der Vorplanung sammelten wir einfach alles, was uns seit 1990 an Rollenspielen fasziniert hat und stellten fest: es kommt nicht auf die Regeln an, sondern auf die Spieler. Fast alle Veranstalter teilen ihre Spieler in zwei Klassen auf (auch wenn sie es nicht zugeben), nämlich in die, die man gern dabeihaben möchte und die, die man reinlässt, weil sie zahlen. Klingt arrogant, ist aber Realität. Und außerdem ist es ihr gutes Recht, wenn man bedenkt, dass Veranstalter meist kein Geld machen, sondern das Ganze aus Spaß betreiben. Um es kurz zu machen: wir wollten Spielregeln für die Spieler und Spielsysteme, die wir seit Jahren schätzen. Regeln für erwachsene, mündige Menschen, die keine Animatoren brauchen, kein Powergaming und keine Regelpienzereien.

Weil wir extrem auf „unsere Spieler“ vertrauen (und bis jetzt nie enttäuscht wurden), haben wir sogar einige Regeln, die wir in anderen Systemen vehement ablehnen würden. Zum Beispiel war es uns immer ein Ärgernis, wenn Out-Time-Wissen In-Time angewendet wird, oder wenn Tote ihre Mörder ausplaudern. Beim Westernspiel ist jedoch beides möglich. Ein Schama-

nenzauber kann in den falschen Händen leicht ein Spiel kippen – aber noch wurde es selbst bei Spielen mit über 100 Teilnehmern nicht missbraucht. Und darauf sind wir auch ein bisschen stolz.

Der Wilde Westen ist ein herrlicher Fundus an Klischees, mal lustig, mal aufregend. Beides wollten wir so oft wie möglich im Spiel wieder finden. Das Brainstorming begann – und dauerte mehrere Nächte. Revolverhelden, Eisenbahn, Bardamen, Undertaker, Goldwäschen, Friedenspfeife, die Bibel die eine Kugel abfängt, lange rote Unterwäsche, Teeren und Federn, Zigarillos, Klapperschlangen, Telegrafestation und und... Die Liste der Klischees schien endlos. Es entstanden im Laufe der Wochen neue Fähigkeiten, die westertypische Klischees aufgriffen. Mit „Snakehandling“ zum Beispiel darf man Klapperschlangen anfassen und aus dem Weg räumen – ansonsten ein tödliches Hindernis! Mit der Fertigkeit „Guter Rat“ kann der Charakter über das Telegrafennetz In-Time-Fragen stellen, die dann von der SL beantwortet werden. Was dem einen seine Dämonenbeschwörung, ist dem anderen sein Telegrafennetz.

Aber nicht nur die Fähigkeiten sollten die Klischees fördern, sondern auch die Charaktere selbst. Wir wollten keine universell begabten

Helden, sondern die Figuren, die man aus Hollywood kennt: Den verschlagenen Mexikaner, den gefährlichen Indianer, den kampfkraftigen Soldaten. Doc Holiday allerdings – Arzt, Spieler, Meisterschütze – sollte nicht inflationär auftauchen.

Wir entschieden uns für ein punktefreies Tabellensystem für die Charaktere. Jeder entscheidet sich für das, was in der Fantasy die „Rasse“ wäre. Nur reden wir eben nicht von Orks oder Elfen, sondern von fünf Gruppen: Westerner, Indianer, Mexikaner, Soldaten und Exoten. Im Spiel muss diese Gruppe schon am Aussehen erkennbar sein.

Innerhalb der Gruppe wählt man dann einen Typus, wie zum Beispiel Kämpfer, Naturbursche, Gelehrter oder Professional. Ein „Westerner-Naturbursche“ kann ein gewandter Scout à la Lederstrumpf sein, aber auch der ungebildete Holzfäller aus den Bergen – beide wählen ihre Fähigkeiten aus der gleichen Tabelle, die die Standardfähigkeiten festlegt. Darüber hinaus kann der Charakter aus vielen weiteren Fertigkeiten wählen. Ein Anfängercharakter ist voll spielbar, ohne dass man zig Contage sammeln muss. Für jedes überlebte Spiel kann der Charakter eine Fähigkeit addieren – auch untypische und „mächtige“. Allerdings ist nach drei Spielen die Charakterentwicklung abgeschlossen. Es gibt bei uns keine Revolverhelden, die gleichzeitig Medizin studiert haben, indische Magie beherrschen und eine Ausbildung als Kanonier haben. Einfach deswegen, weil wir noch nie erlebt haben, dass ein Überheld gut für ein Spiel war.





So fügte sich nach und nach ein komplexes Regelwerk zusammen und wir beschlossen, das Ganze am lebenden Objekt zu testen.

Die vielleicht härteste Nuss war ein passendes Spielgebiet. Wir wollten eine kleine aber feine Westernstadt; keine Touristen, bespielbare Gebäude und viel Wald drumherum. Unseren Wilden Westen fanden wir im ruhigen Osten. „Little Big Town“, ein unkommerzielles Projekt einiger Westernfans: das klang genau richtig – war es auch! „Little Big Town“ wurde im August 2002 zu „Phoenix City“. Zu unserem großen Erstaunen liefen wir anscheinend offene Türen ein. Der Zuspruch von Spielerseite war großartig. In der Zwischenzeit haben sich zwei weitere Orga-Gruppen zusammengefunden und unser nächstes Spiel im August 2004 wird schon das sechste Spiel nach WWL-Regeln sein.

Diente „Phoenix City“ noch zum Aus-testen, war „War Dance“ 2003 schon ein recht spezielles Spiel rund um den Bürgerkrieg. Nur gab es da ein Problem: der Civil War war 1865 eigentlich zuende und wir hatten gerade erst angefangen!? So erfanden wir den amerikanischen Bundesstaat Pahoca. Ein Staat mit eigener Geschichte, der sich aus den Wirren des Krieges raushält und trotzdem zum Schauplatz von Auseinandersetzungen von Nord- und Südstaaten werden kann – selbst wenn der Krieg laut Geschichtsbuch schon beendet ist. So haben die Spieler alles, was sie brauchen:

- Anlehnung an die Geschichte, ohne den Zwang sich an diese zu halten.
- Alles ist erlaubt – von verspäteten Pilgervätern bis hin zum Pinkerton-Detektiv mit Anzug und Melone.
- Selbst das alte Dampfradio der Familie Walton passt, wenn aus diesem endlose Westernmusik ertönt (was mit mp3-Playern kein Problem ist).

„War Dance“ bot Szenen, die man so noch nicht gesehen hatte. Zum Beispiel eine Holzkirche, die während des Spiels errichtet wurde, nach Art der Mormonen. Logisch, dass das Spiel am Sonntagmorgen mit der Einweihung der Kirche und einem gemeinsamem Absingen von Hymnen endete... Abraham Lincoln höchstpersönlich kam, sah, wurde entführt und auch wieder freigeschossen, auch wenn ihm seitdem ein Finger fehlt.

War Dance zeigte uns aber auch, dass



Spielregeln gar nicht einfach genug sein können, jedenfalls Western-Regeln. Die Mehrzahl der Spieler will schnell ins Spiel kommen, ohne tagelang Regeln zu lernen. Also änderten wir und feilten monatelang, bis die WWL-Regeln in der aktuellen Version 3.0 fertig waren.

Wichtigster Grundsatz: Es gibt nur einige wenige, einfache Grundregeln, die jeder kennen muss. Alle anderen Finessen und Fertigkeiten müssen nur die kennen, die sie auch beherrschen wollen. Der Angespilte soll einfach reagieren können, ohne Regeln auswendig zu wissen. Was jeder wissen muss, lässt sich auf ein paar Seiten im Heft zusammenfassen, zum Beispiel:

- Ich darf mich nicht rühren, wenn eine Flinte auf mich gerichtet wird.
- Trete ich auf eine Klapperschlange, werde ich gebissen.
- Trinke ich Whiskey, werde ich betrunken.

Eigentlich doch ganz logisch!?

Hochspezialisierte Charaktere – Professionals – können sich sogar eine eigene Fähigkeit frei ausdenken. Dabei entstehen dann so hübsche Dinge wie die Flamencotänzerin, die jeder anstarren muss, sobald sie tanzt. Oder der Schuhputzjunge, der für jede Frage, die

ihm Kunden stellen, eine Antwort bei der SL einholen kann. Der chinesische „Drunken Master“, der nur gut kämpft, wenn er vorher 3 Whiskey getrunken hat. Die Spieler gehen mit diesen Freiheiten sehr kreativ und verantwortungsvoll um.

Apropos Whiskey: wir finden, dass niemand zum Alkohol verleitet werden sollte, damit das Ambiente stimmt. Aber wir hatten die Bilder im Kopf, wie der staubige Reiter in den Saloon kommt, sich einen Whiskey bestellt, diesen in einem Zug leert, das Gesicht verzieht und das Glas auf den Tresen knallt. Um genau dieses Bild zu ermöglichen, mixen wir unseren In-Time-Whiskey aus verdünntem Zitronensaft-Konzentrat. Wer den trinkt, macht genau das richtige Gesicht. Und wer bei der Charakter-Erschaffung nicht darauf geachtet hat, diesen „trinkfest“ anzulegen, plaudert nach dem dritten Whiskey leicht mal ein Geheimnis aus, fängt an zu lallen oder schläft ein. Nach einer gewissen Zeit ist er dann aber wieder voll im Spiel bzw. nüchtern.

Die neuen Regeln haben auch das Schussystem noch einmal vereinfacht. Jede Spiel- und Deko-Waffe kann verwendet werden: Auf je zwei Treffer kommt rechnerisch eine Niete. Dabei legt man seine Munition „blind“ ein, und dreht nach dem Laden die Trommel.

„Schusswechsel“ sind wörtlich zu verstehen: Es wird abwechselnd geschossen. Wer den Schusswechsel beginnt, hat den Vorteil, dass er jederzeit das Gefecht beenden und sich verdrücken kann – und den Nachteil, dass die Wahrscheinlichkeit der Niederlage größer ist. Je nach Schießkunst vertragen die Charaktere nämlich unterschiedlich viele Nieten. Wer blutiger Anfänger ist, fliegt bei seiner ersten Niete raus. Erfahrene Schützen vertragen zwei, drei und mehr Nieten. So muss man im Shootout nur auf die eigene Waffe hören, nicht auf die der Gegner. Wer ein Gefecht beginnt, kann auch zuerst seine Nieten erreichen – ein klarer Grund, vorsichtig zu sein. Der Verteidiger muss jeden Schuss beantworten. Überschreitet er dabei die maxi-

male Anzahl seiner Nieten, verliert er. Aber höchst dramatisch: Der Verlierer eines Shootouts springt auf den Gegner zu, und lässt sich filmreif niederschleichen. Mit Ausnahme der Indianer, die in dieser Situation in den Nahkampf gehen dürfen.

Fähigkeiten wie „Glücksbringer“, „Stoßgebet“ oder „Manitous Schutz“ bringen weitere Variationen in das Spiel. Darüber hinaus kann man auch „Gezielte Schüsse“ einsetzen und ein Shootout vorzeitig entscheiden. Aber wer will das schon!?

Die Waffenregeln haben wir so angelegt, dass sie auch für Endzeit-, Krimi- oder Landsknechtspiele benutzt werden können. Für uns steht dabei an erster Stelle der Spaß am Spiel. Wir haben festgestellt, dass es vielen wie uns geht: lieber gehen wir auf ein, zwei gute Spiele im Jahr, als auf zehn mittelmäßige. Dazu gehört für uns ein geschlossener Spannungsbogen. Dies beginnt schon vor dem Spiel. Die Betreuung der Spieler bei der Anreise darf nicht vernachlässigt werden. Oft wird man als Spieler auf einem fremden Gelände etwas allein gelassen und sieht die SL zum ersten und letzten Mal bei der Orga-Ansprache. Das möchten wir anders machen. Wir verstehen uns als verantwortlich für das Wohlbefinden der Spieler. Und wir sehen uns auch in der Pflicht, das anvertraute Geld optimal einzusetzen, zumal wir nicht zu den billigen Systemen gehören.

Eine Westernstadt exklusiv zu mieten, Verpflegung, Getränke, Pferde, Versicherungen – das kostet nicht gerade wenig Geld. Aber das ist auch durchaus gewollt. Denn wenn wir schon Zeit, Nerven und Leidenschaft investieren, um ein Westernspiel zu organisieren, soll das Ganze auch unvergesslich sein. Letztlich ist alles immer eine Frage der guten Kalkulation, der richtigen Beziehungen und der Prioritäten, die man setzt. Unsere Liegen auf Ambiente und Spielgebiet, Unterhaltung und Plot. Bevor wir ein paar Hundert Euro für eine Pyroshow ausgeben, die ein paar Leute sehen, geben wir das Geld lieber ein paar Musikern, die den Saloon in Schwung halten.





einfach ausplündern zu lassen. Wie ein Spiel endet, entscheiden übrigens die Spieler-Aktionen. Was am Sonntag passiert, muss gar nicht spektakulär sein, beendet aber in der Regel ganz logisch den Plot. Gibt der Etat es her, erhalten die Spieler bei der Abfahrt noch ein kleines Goodie mit auf den Weg.

Wir könnten natürlich einige Dinge locker einsparen, wie zum Beispiel die Musik-CD zum Spiel oder fortlaufend nummerierte Spieldollars, Minen, Friedhöfe, Pferde und Kanus. Nur haben wir das Gefühl, dass gerade solche Details aus einem guten Spiel ein sehr gutes machen. Zu unseren Prinzipien gehört auch das 24-Stunden-Spiel inklusi-

ve In-Time-Verpflegung. Und wir sind sehr vorsichtig bei „virtuellen“ Spielbestandteilen: Wer kein Pferd hat, geht zu Fuß. Niemand sagt „Galoppel, Galoppel“ und hüpfert wie bei „Ritter der Kosnuss“ durch die Gegend. Wer etwas verstecken will, versteckt es und sagt nicht der SL „Was ich Dir gerade zeige, liegt eigentlich im Wald versteckt. Aber damit es nicht nass wird, habe ich es in der Tasche“. Da solche Umstände nur Diskussionen heraufbeschwören, gibt es all das bei uns nicht. Und wenn doch einmal einem Rancher die virtuellen Rinder gestohlen werden, dann muss er ganz real in den Wald und die sehr realen Rinderdiebe suchen.

Die In-Time-Infrastruktur sollte so umfangreich wie möglich sein, damit Spieler mit Spielern spielen – ohne Animationen. Die Spieler brauchen Anlaufstationen, die sie selbst mit Leben füllen. Drugstore, Bank, Saloon und ein Hotel sind für uns das Minimum. Eine mexikanische Cantina, ein Hospital, der Schmied, ein Bordell, der Undertaker und andere Anlaufpunkte versuchen wir im Spiel zu integrieren und mit Spielern zu besetzen. In solch einer Stadt entsteht eine unglaubliche Eigendynamik. Ein gutes Stadtspiel ist die beste Grundlage für ein erfolgreiches Abenteuer-Con.

aus dem Spielzeugladen. Das LARPer-Hemd und die Lederhose stehen auch einem Naturburschen gut. Und der alte Konfirmationsanzug mit neu eingebügelmtem Revers kommt bei dem Pinkerton-Detectiv zu neuen Ehren. Mehr Informationen und Anregungen bekommt ihr unter [www.westernspiel.de](http://www.westernspiel.de)

Wir freuen uns, Euch beim „Comanchero!“ zu begrüßen – oder selbst

Haben wir Euer Interesse geweckt? Das nächste Spiel („Comanchero!“) steht unmittelbar vor der Tür. Die Erstspielerausstattung ist denkbar einfach zusammenzubekommen. Jeans, kariertes Hemd, ein Halstuch und ein Revolver



Auch wer nicht dem Plot hinterher jagt, soll auf seine Kosten kommen. Nach unserer Erfahrung wirkt da eine Party mit Livemusik Wunder – wenn sie 100 % ins Spiel eingebettet ist und die Musiker mitspielen. Das Glück hatten wir bereits mit „Jack in the Green“ als irische Einwanderer und „Cow“ als inzestuöse Hinterwäldler. Live-Musik als In-Time-Element kommt sehr gut an (auch wenn die Musiker manchmal angeschossen werden) und unterstützt den gemeinschaftlichen Höhepunkt des Spiels. Das Spielende liegt bei uns am Sonntag, natürlich um 12 Uhr mittags. Nicht nur als schönes Klischee, sondern auch, um die Handlung zu einem Abschluss zu bringen und das Spiel nicht



## WESTERN REENACTMENT- CAMP bei Rötgesbüttel



In diesem Jahr fand das alljährliche Western-Reenactment vom 2. bis 4. Juli 2004 auf dem idyllisch gelegenen Campingplatz Glockenheide bei Rötgesbüttel zum dritten Mal statt. Authentische selbstgenähte Kostüme und Lagerleben sind selbstverständlich gerne gesehen, doch wird hier gesteigerter Wert auf das nette Beisammensein und ein Wiedertreffen mit alten und neuen Bekannten gelegt. Spaß wird höher bewertet als sturer Authentizismus. Für diesen Spaß wurde durch Western-Wettkämpfe wie Baumstammweitwurf und Axtwurf für Groß und Klein sowie für eine Goldsuche für Kids gesorgt. Für die musikalische Unterhaltung sorgte am Samstag Abend die Gruppe „Caliber 45“ mit dem klassischen Programm von Country und Western! Im nächsten Jahr würden sich alle über eine anwachsende Teilnehmerzahl freuen. Den Termin wird es zu gegebener Zeit im Con-Kalender der LARPzeit geben.

Heike Philipp

[www.Der-Nordlaender.de](http://www.Der-Nordlaender.de)

Dein Laden rund ums Liverollenspiel  
Waffen - Rüstungen - Gewandungen - u.v.m.

Laden und Versand: Weigmannstr. 35 91207 Lauf Tel.: 09123/990235

