

Die Leitlinien der Aventurien-Kampagne

Was ist die Aventurien-Kampagne?

Seit Ende der 1990er Jahre bespielen verschiedenste Orga-Gruppen die Welt Aventurien. Im Sommer 2012 wurde beschlossen, die Spielwelt fortan gemeinsam zu bespielen. Die **Aventurien-Kampagne** ist der Zusammenschluss dieser Orga-Gruppen, die nun gemeinsam Aventurien bespielen. Seit Ende 2016 betreut Orkenspalter TV die Kampagne ehrenamtlich.

Aufnahme in die Aventurien-Kampagne

Im Grunde kann jeder nichtkommerzielle DSA-Cons veranstalten, solange er/sie deren Termine an larp@ulisses-spiele.de sendet. Dafür muss keine Kampagnenmitgliedschaft angestrebt werden.

Jede Orga kann sich aber für die **Aventurien-Kampagne** bewerben, sofern sie mehr oder weniger regelmäßig Cons veranstaltet, sich an die Aventurien-Kampagnen-Leitlinien hält und wichtige Standards (siehe Anhang) erfüllt.

Für die Mitgliedschaft gibt es zwei Stufen:

Kampagnen-Orgas (silbernes Banner)

Die Cons dieser Orgas gehen nicht in den DSA-Kanon ein. Trotzdem sollten sie möglichst aventurisch sein. Diese Orgas erhalten Werbung durch z.B. die LARPZeit oder Ulisses-Spiele und das silberne DSA-LARP-Banner. Sie können an Kampagnentreffen teilnehmen und werden über die jüngsten Entwicklungen informiert.

Neue Orgas in der Kampagne landen automatisch bis zu ihrer ersten Con in dieser Kategorie.

Offizielle Kampagnen-Orgas (goldenes Banner)

Diese Orgas verpflichten sich zu einigen Dingen, erhalten dafür aber auch eine Gegenleistung. Cons dieser Orgas können **kanonisiert** werden, was über das kommende **LARP-Jahrbuch** geschieht. Dafür müssen die Orgas jedoch **Texte und Fotos einreichen**. Es wird am ehesten kanonisiert, was bereits auf einem im Vorfeld mit der Redaktion abgesprochenen Plot basiert. Das kann über Vorschläge laufen, die von den Orgas eingesandt wurden (siehe Kanonisierung) oder indem auf den von der Redaktion und der Kampagnenleitung erstellten **Plotpool** zurückgegriffen wird, der exklusiv den Kampagnen-Orgas zur Verfügung steht. Diese Orgas erhalten außerdem Zugriff auf ein umfangreiches **Grafik-Paket und erhalten natürlich Werbung**. Im Gegenzug verpflichten sie sich aber auch, ihre **Cons und Spieler über LARPGate zu verwalten**.

Jede Veranstaltung muss mit larp@ulisses-spiele.de kommuniziert werden oder dem Codex-eV für dessen Con-Liste mitgeteilt werden. Letztlich gilt diese Liste als Referenz - wenn eine Con dort auftaucht, ist alles in Ordnung.

Der Ausschluss aus der Aventurien-Kampagne wird über ein Gremium aus Vertretern der in der Kampagne befindlichen Vereine beschlossen. Sollte es zu unüberbrückbaren Differenzen kommen, z.B. zu übler Nachrede, Drohungen, Hetze, Belästigungen oder

illegalen Aktivitäten, entscheidet die Kampagnenleitung eigenverantwortlich über den Ausschluss.

Die Leitlinien

Um die Kontinuität der Kampagne und die Kohärenz der Spielwelt zu gewährleisten, wurden folgende Grundlagen für die Zusammenarbeit der verschiedenen Gruppen erarbeitet:

Welthintergrund und Absprachen

Die Redaktion von **Das Schwarze Auge** gibt mit ihren Veröffentlichungen den Welthintergrund vor. Die Veranstalter sind angehalten, sich regelmäßig über Ereignisse der Spielwelt Aventurien zu informieren. Eingriffe in die Metaplots, also in inneraventurische weltpolitische Zusammenhänge, sollten unterbleiben, wenn der Con als Teil der lebenden Spielwelt Aventurien geplant ist. Neue Aventurien-Kampagnen-Mitglieder stimmen ihren Spielbereich mit dem Welthintergrund ab.

Veranstalter der Kategorie „Offizielle Kampagnen-Orga“ können ihr Plotexposé samt einigen Fragen zur Sichtung an die Redaktion (larp@ulisses-spiele.de) schicken. Dies sollte mit einigen Monaten Vorlauf geschehen.

Wichtig: Die Redaktion ist nicht in der Lage, in ausführliche Gespräche zu geplanten Ereignissen oder Plotideen einzusteigen. Ansprechpartner hierfür ist allein Orkenspalter TV unter der Adresse larp@ulisses-spiele.de. Hier werden die Anfragen gefiltert und der Redaktion präsentiert. Die Exposés dürfen daher einen Umfang von 5000 Zeichen nicht überschreiten. Dazu können bis zu fünf Fragen eingereicht werden, die eine mögliche Verknüpfung des Plots mit dem lebendigen Aventurien zum Thema haben.

Diese Fragen könnten sein: „Wir spielen in Region XY. Gibt es dort im Winter des Jahres 1041 eine Entwicklung, die wir aufgreifen können?“, „Wir würden gern Meisterperson XY auftauchen lassen und haben folgendes mit ihr vor... ist das möglich?“, „Die Region, die wir bespielen, wird demnächst in einer Regionalspielhilfe beschrieben. Könnte daher folgendes passieren und sind dazu Textvorschläge erwünscht?“

Jede SL und alle anderen, die ebenfalls an der Plotentwicklung beteiligt sind, sollten Aventurien mindestens auf dem Standard des Almanachs, die betreffende Region ihres Spiels auf dem Standard der entsprechenden **Regionalspielhilfe** kennen.

Es gilt eine Beschränkung der erzählerischen Elemente auf ausschließlich aventurisch existente Komponenten. Es braucht also keine dazu erfundenen dämonischen Alveraniare oder Wesen aus der irischen Mythologie (inkl. englischen Namen). Es gibt in Aventurien noch ausreichend frei besetzbare Flecken und für fast jede Frage auch eine inneraventurische Lösung.

Orga-Souveränität

Jede Orga betreut eigenverantwortlich den betreffenden *Landstrich* oder die betreffende *Stadt* innerhalb ihrer Veranstaltungen, solange die Auswirkungen der Veranstaltung nicht deutlich über die Grenzen jener hinausreichen – andernfalls bedarf es einer Rücksprache mit der Kampagnenleitung und über diese eventuell auch mit Orgas, die von diesen Auswirkungen betroffen sein könnten.

Themen wie Kultur, Geschichte, Politik und Wirtschaft der bespielten Regionen und Orte müssen sich an den offiziellen Veröffentlichungen von **Das Schwarze Auge** orientieren. Orgas, die in Regionen spielen, in denen ein offizielles Briefspiel existiert (Mittelreich, Spielerstädte im Horasreich), sind herzlich eingeladen, sich mit dem zuständigen

Regionalkanzler des Briefspiels abstimmen, um so die Kontinuität im gesamtaventurischen Spiel zu gewährleisten.

Reisequesten folgen für gewöhnlich einem eigenen Metaplot. Wenn die Reise in ein bespieltes Territorium geht, kann die andere Orga gerne informiert und auf Wunsch eingebunden werden.

Regelwerk/Erfahrungspunkte

Das Regelwerk für die **Aventurien-Kampagne** kann frei gewählt werden, idealerweise spielt ihr aber nach dem Regelwerk von **Das Schwarze Auge LARP, das 2017 bei Zauberkrieg erscheint**.

Generell ist die Wahl des Regelwerks und die Vergabe von Abenteuerpunkten jedoch jeder Orga selbst überlassen. Ebenso entscheidet jede Orga, welche Charaktere, welche Talente, Zauber und Artefakte sie zulässt. Auf einer Con gilt immer die Aussage der jeweiligen Orga mehr als eventuelle Setzungen der Kampagne, sofern diese Aussagen nicht vorigen Absprachen mit der Kampagnen-Leitung widersprechen.

Im Rahmen der Kampagne werden übergreifende *Erfahrungspunkte* einheitlich und über die Plattform LARPgate.de vergeben. Für jeden Spieltag erhält ein Charakter einen *Abenteuerpunkt* (AP), dabei gilt ein Con-Wochenende als 2 Spieltage. Es steht jeder Orga aber frei, innerhalb ihrer eigenen Conreihe eigene Systeme zu nutzen.

Für die bessere Vorbereitung dient LARPgate.de als gemeinsame *Charakterdatenbank*, damit die Orgas die angemeldeten Charaktere (mit Artefakten, Zuständen etc.) einsehen, überprüfen und für andere Veranstalter Bemerkungen hinterlassen können. Das auf DSA zugeschnittene LARPgate ist momentan (Stand Januar 2017) noch in Arbeit.

Konvertierung/Übergänge

Charaktere aus anderen Spielwelten werden *nicht* konvertiert. Auch gibt es keine Verbindung zu anderen Spielwelten außerhalb des DSA-Univerums. (Dimensionstore, Wurmlöcher oder ähnliches). Wohl aber gibt es Tore zu Globulen, Feenwelten und in den Limbus innerhalb von Aventurien, in denen man die Gesetze der aventurischen Welt durchaus beugen kann. Auch Verbindungen auf andere derische Kontinente wie Myranor, Uthuria das Riesland oder Tharun sind möglich. Charaktere aus anderen DSA-Kampagnen können mit Absprache der erste Kampagnen-Orga, auf der diese Chars angemeldet werden sollen, samt AP übernommen werden.

Artefakte

Jede Orga kann darüber entscheiden, ob sie ein Artefakt auf ihrem Con zulässt. Die Orgas sollten jedes herausgegebene Artefakt in LARPgate eintragen, samt Liste auf der folgende Punkte vermerkt sind.

- Name und Eigenschaften des Artefakts
- gebundene Astralpunkte (AsP)
- verantwortliche Orga

Die Orgas sind angehalten sich bei der Auswahl von Artefakten gut zu überlegen, welche Eigenschaften sie vergeben. Auch sollten Artefakte nur in Maßen in das Spiel gegeben werden.

Kanonisierung

Für die Welt von **Das Schwarze Auge** gilt folgende Grundregel:

Was immer Teil des offiziellen Aventurien ist, kann von jedem (einerlei ob Meister, Spieler, Kanzler, LARP-Orga oder Autor) benutzt werden.

Dahinter stecken drei wichtige Punkte:

1. Jeder soll in Aventurien spielen können was und so wie er es gerne möchte. Der Spielspaß eines Jeden steht für uns im Vordergrund.
2. Für Dinge, die offiziell (und damit Teil des Kanons) werden sollen, müssen der Ulisses Spiele GmbH die Nutzungsrechte an eben diesen Dingen übertragen werden (das gilt nicht nur für Abenteuer und Spielhilfen, sondern auch für Figuren, Örtlichkeiten oder Handlungsverläufe, die Teil der Lebendigen Geschichte werden sollen).
3. Diese Kanonisierung erfolgt auf eigenen Wunsch und niemand muss sie anstreben, wenn er sich damit nicht wohlfühlt oder niemanden sonst an seine Lieblinge lassen will.

Allerdings gehört alles, was Kanon sein will und soll, nutzungstechnisch der Ulisses Spiele GmbH. Nur so kann die Redaktion eine einheitliche Welt und Geschichtsschreibung gewährleisten.

Wir versuchen ein wohlwollendes Auge auf Einsendungen zu haben, die eine Kanonisierung zum Ziel haben, können aber weder eine definitive Garantie für eine Veröffentlichung noch einen konkreten Zeitpunkt derselben angeben. Durch das LARP-Jahrbuch sind die Chancen hierfür jedoch stark gestiegen.

Texte aus dem Larp und Berichte über Ergebnisse/Ereignisse

Jede Texteinreichung aus dem Larp erfolgt in Zukunft ausschließlich über larp@ulisses-spiele.de.

Dabei ist es unerheblich, ob sie für den **Aventurischen Boten**, das Jahrbuch, eine Spielhilfe oder ein Abenteuer erfolgt. Die aus dem LARP hervorgehenden Texte werden dabei nicht vergütet. Der eigentliche Anreiz bei solchen Texten ist es, die eigene Idee einem breiten Publikum zur Verfügung zu stellen. Zusätzlich zu jeder Texteinreichung muss der Autor noch eine Schenkung der Texte zu Gunsten der Ulisses Spiele GmbH ausfüllen, sonst kann der Text keine Berücksichtigung für den offiziellen Kanon finden. Die Autoren erhalten von jedem Werk, in dem ihr Text abgedruckt wird, jeweils ein Belegexemplar.

- Eingehende Mails werden von Orkenspalter TV mit der Redaktion besprochen und dann beantwortet. Zur Formulierung dieser Mails siehe „Absprachen“ weiter oben.
- Orkenspalter TV verwaltet außerdem einen fürs LARP erstellten Plotpool, der in Absprache mit der Redaktion gefüllt wurde.
- Alle paar Wochen bis Monate gibt es eine kurze LARP-Redaktionssitzung, die sich extensiv mit dem LARP und den Handlungslinien und -bögen desselben befasst. Fragen für Anknüpfungspunkte können jederzeit gerne an uns unter der obigen eMail-Adresse gestellt werden.
- Orgas erhalten dann Vorschläge, um Ideen aus dem lebendigen Aventurien in ihre Cons einzubauen.

- Nach Abschluss der Con können Orgas gemeinsam mit der Kampagnen-Leitung Artikel und Szenarien oder Kurzabenteuer für das LARP-Jahrbuch erarbeiten. Die Kampagnen-Leitung übernimmt hierfür die Redaktion. Natürlich sind die Chancen der Texte für die Kanonisierung umso besser, je mehr sie auf den Vorschlägen der Redaktion und dem Plotpool aufbauen.
- Diese Elemente gehen dann ins offizielle Aventurien ein. Damit einher geht auch, dass Orgas die Nutzungsrechte an Ulisses-Spiele übertragen. Das kann natürlich zu Eingriffen durch andere Autoren in den eigenen LARP-Kosmos führen, auch wenn es extrem unwahrscheinlich ist, da das LARP-Jahrbuch eine Sonderstellung innerhalb von DSA haben wird, den meisten Autoren die Problematik klar ist und Ulisses LARP auch nicht als Ideen-Steinbruch nutzen will oder wird. Dennoch sollte sich jede Orga gut überlegen, welche Elemente sie kanonisiert. Es empfiehlt sich, nur abgeschlossene Plots einzureichen und nicht das Schicksal eines noch bespielten Ambiente-Dorfs auf diese Art zu „riskieren“. Sollen Texte über das Jahrbuch hinaus (z.B. in RSHs) genutzt werden, steigt natürlich das Risiko des Fremdeinflusses. Dann sollte noch einmal detailliert besprochen werden.
- Letztlich empfiehlt es sich auch, nicht alle Elemente einer Con zu kanonisieren, sondern sich zu überlegen, wie das Wesentliche auf's Pen and Paper übertragen werden kann. Nur für den Plot essentielle Spielercharaktere sollten nach Absprache mit den entsprechenden Spielern Einzug halten. Die inflationären Endschlachten und Dämonenbeschwörungen, die nur aus LARP-Pflichtgefühl eingebaut wurden, müssen auch nicht immer unbedingt ins LARP-Jahrbuch übernommen werden.

Aventurien-Kampagnen-Treffen

Die Aventurien-Kampagne trifft sich möglichst einmal im Jahr, um Con-Termine abzustimmen, Erfahrungen auszutauschen, sich über die Plots auszutauschen und diese aufeinander abzustimmen und neue Projekte auf den Weg zu bringen.

Wichtige Standards

- Der Veranstalter hat sich als ehrbarer Kaufmann zu verhalten (Absprachen werden eingehalten, Rechnungen werden fristgerecht bezahlt, keine Location „verbrannt“).
- Der Veranstalter hat mindestens zwei Tages-Cons oder ein Wochenend-Con erfolgreich veranstaltet. Für die Aufnahme in die Offiziellen-Kampagnen-Orgas muss mindestens eine DSA-Con im Rahmen der Kampagne (oder ihrer Vorgänger Codex und Alveran) veranstaltet worden sein.
- Der Veranstalter sorgt dafür, dass für die Sicherheit der Teilnehmer gesorgt ist.
- Der Veranstalter oder seine Vertreter sind auf den Cons rund um die Uhr ansprechbar.
- Con-Ausschreibungen müssen aussagekräftig verfasst und eingehalten werden.
- Der Plot hält sich an den aventurischen Hintergrund.
- Die Spielleiter einer Orga haben bereits ausreichend Erfahrungen in SC- und NSC-Rollen sammeln können.
- Die Spielleiter kennen das Regelwerk und besitzen ausreichend Kenntnisse im Hintergrund von **Das Schwarze Auge**. Dies gilt insbesondere für die Region, in welcher eine Veranstaltung stattfindet.

Stand: 01. Januar 2017

- Der Veranstalter benimmt sich gegenüber seinen Teilnehmern und gegenüber den anderen Orgas korrekt und provoziert keinen Streit.
- Jeder Veranstalter, dem Hetze, Belästigung, üble Nachrede oder Bedrohungen nachgewiesen werden kann, wird aus der Kampagne ausgeschlossen.