

## Theatralik Guide

Vorwort.....	1
1. Wieso Theatralik?.....	1
2. Schwarzblut und Emotionen .....	1
3. Kultureller Hintergrund.....	2
3.1 Respekt.....	2
3.2 Religion.....	3
4. Eckpfeiler deiner Figur .....	4
5. Zusammenfassung konkrete Tipps.....	6

## **Vorwort**

### Was steht in diesem Dokument?

Ein paar Anregungen und konkrete Spiel Tipps, wie man orkisches Charakterspiel intensivieren kann, um eine größere Immersion in die archaische Welt Jugporandors zu haben. Anregungen, wie man seine Figur markanter spielen kann und wie man sich darauf vorbereitet.

### Was ist das Ziel dieses Dokuments?

Bessere Momente durch mehr Wagemut im Spiel und "just do it"-Attitüde.

### Was ist NICHT das Ziel?

Belehrung was richtig und falsch sei im Rollenspiel, dies ist nur der Versuch die Perspektive darauf zu erweitern.

Auf der letzten Seite folgt eine Zusammenfassung der Tipps!  
Zum Wiederholen, springe dorthin.

## **1. Wieso Theatralik?**

Die Antwort ist einfach: weil Emotionen und Theatralik genial sind!

Welcher Film ist besser? Rambo 1, bei dem ein verzweifelter, aufgewühlter John Rambo auf dem Zahnfleisch geht, um sich durchzukämpfen – oder Rambo 3 bei dem John Rambo super cool ist und nur mit One-Linern um sich wirft? „Coole“ Figuren mögen unnahbar erscheinen, aber eigentlich sind sie nur langweilig. Den Abgebrühten kann jeder 16-Jährige versuchen zu spielen – eine richtige Figur mit Gefühlen ist etwas ganz anderes.

Seid aufgebracht! Habt Schwachstellen! „Liebt“ etwas – denn nur dann kann man darum fürchten.

Auch im Larp gilt: Lieber mal mehr riskieren und auf die Fresse fallen, anstatt sich immer zurückzuhalten. Wenn man sich an seine geilsten Larp-Erlebnisse zurückerinnert, fallen einem normalerweise die Vollgas-Aktionen ein, nicht die „Wir waren zu faul zum Aufstehen“-Momente.

## **2. Schwarzblut und Emotionen**

Orks funktionieren emotional anders als Menschen – zum Glück der Spieler: Orks lieben nicht, denn das ist die rollenspielerisch herausforderndste Sache. Auch wenn der Begriff nicht im selben Kontext genutzt werden kann wie bei Menschen, kann man ihn abstrahierter benutzen: jeder Ork „liebt“ etwas - nur eben keine Person. Sei es sich selbst, seinen Klan, die Götter, die Gewalt. Irgendeiner Sache verschreibt sich jeder Ork. Genauso trauern Orks nicht. Sämtliche negative Emotionen schlagen in Wut/Hass um.

Wichtig: durch die Masken fehlt fast komplett die Mimik im Spiel. Um dieses Problem zu beheben gibt es einfache Mittel:

- Mimik extrem übertreiben, damit sie wenigstens etwas zum Tragen kommt
- Stimme umso stärker benutzen
- Körpersprache und Gestik einsetzen. Durch Körpersprache und Körperspannung/positur kann man SO viel zeigen und es passt auch zur archaischen Kultur.

### 3. Kultureller Hintergrund

Stellt man eine Figur dar, muss man sich immer zuerst einmal fragen, in was für einer Kultur diese Figur lebt, was darin hochgehalten, was verachtet wird. Orks haben eine harte Hierarchie – aber keine Uniformen, um den Rang darzustellen. Darum greift man unter anderem auf Schmuck und Stoffe zurück. Genauso wichtig, wenn nicht gar wichtiger, sind *gundum* und *fukhkar*.

*Gundum* (Pflichterfüllung/Stolz), gilt für alle Orks jeder Schicht. Was *gundum* ist, ist rechtens. *Fukhkar* (Gesicht/Ansehen) gilt nur für Krieger und Brüderinnen. Stolz und Ansehen sind aber nicht nur persönliches Kapital, sondern ebenso ein gesellschaftliches. Orks haben keine umfassenden Gesetzesbücher, die Verhalten sanktionieren und somit kontrollieren und vorhersehbar zu machen. Orkische Kultur kennt keine Gleichheit des Individuums (außer, dass jeder getötet werden kann, abgesehen von Göttern) und ist demnach eine ausschließlich nach Rängen geordnete Gesellschaft. Angesehen und wertvoll ist erstmal nur, wer einen hohen Rang einnimmt. Um die orkische Gesellschaft zusammenzuhalten, d.h. um Verhalten zu kontrollieren und vorhersehbar zu machen, braucht es Mittel wie *gundum* und *fukhkar*, die als normale Verhaltensweisen stillschweigend vorausgesetzt werden können (mehr dazu siehe der Text zu Jugporandorische Grundwerte).

Beispiel: Krieger sein, heißt sich täglich zu beweisen. Jeden Tag muss man überzeugen, dass man es immer noch drauf hat, noch immer hart ist. Enge Vertraute, die einem helfen, sind dabei rar. Es ist ein bisschen wie im Knast: wenn dich jemand disrespektet, muss man zeigen, dass man so etwas nicht toleriert. Wenn die Gelegenheit besteht, muss man seine eigene Verwegenheit immer wieder unter Beweis stellen.

Ein Angriff auf die Ehre eines Ranghöheren stellt auch einen Angriff auf die Gesellschaftsordnung dar und wird, je nach Situation, von allen bewundert oder zutiefst verabscheut und sanktioniert (es muss aber nicht immer so geahndet werden).

Um keine Missverständnisse zu erzeugen: dies soll kein strenges System und vor allem kein Ehrbegriff, wie er bei „Klanspielen“ gespielt wird, sein. Es ist kein kategorischer Imperativ, nur die Richtschnur, die eine orkische Gesellschaft zusammenhält.

#### Was schätzen *ushataru*?

- Verwegenheit
- Gerissenheit
- körperliche Härte
- Kampfkönnen
- Loyalität
- Trinkfestigkeit (!)
- Erfahrung

Genau das Gegenteil wird verachtet.

### 3.1 Respekt

#### Wie drücke ich Respekt aus?

- Verbal (z.B. Komplimente über die oben genannte Eigenschaften)
- beim Überreichen einer Sache beide Klauen benutzen (gegenüber Höheren mit Verbeugung)
- „Salutieren“ (nicht bei jedem Sehen aber z.B. wenn man außerhalb des Lagers war und wieder zurückkehrt): Schlag auf die eigene Brust, Faust wird seitlich zur Hüfte weggestreckt,

mit leichter Verbeugung gegenüber einem Höheren. Gilt nur unter Soldaten! Nicht-Soldaten verneigen sich bloß.

- Durch Dienste (z.B. jemandens Wache übernehmen, Heilung, Laufbote) oder Geschenke (Ausrüstung, Essen/Drogen, Schmuck/Talismane)
- Für jemanden bürgen
- *rakhu* begrüßen sich, indem sie sich die Schwerthand reichen und dabei das Handgelenk des anderen greifen

### **Wie disrespecte ich jemanden? (im eigenen Trupp)**

- verbal (z.B. oben genannte Eigenschaften ins Gegenteil kehren, über Versagen sprechen)
- ohne hinzusehen etwas mit der linken Klaue überreichen
- trotz höheren Ranges keine Verbeugung machen
- zu einem (Trink)Spruch nicht aufstehen, wenn es der Sprechende macht

### **Was tue ich, wenn mich jemand im eigenen Trupp disprected?**

- verbal hart zurückgeben (Drohungen/Flüche sind immer gut)
- box ihn
- fordere ihn zum rughplak auf (rituelles Duell siehe Wiki Artikel)
- wenn jemanden einen rakh disrespected oder jemanden für den ich gebürgt habe, ist das so, als würde er auch mich disrespecten und dies erfordert eine Handlung

=> bei Streits aufgrund des Ansehens muss man gar nicht zwingend als Sieger hervorgehen, wichtig ist nur, dass jeder merkt: mit dem/der sollte man sich nicht anlegen, sonst könnte ich vielleicht sterben.

### **Was tut man wenn jemand aus einem anderen Trupp dich, deinen Klan, deinen Trupp oder deine Heimat disrespectet?**

- rufe ein lautes **Throqush!** Dies ist der Befehl für alle Throqush in Hörreichweite auf die Beine zu kommen, Hand an der Waffe. Es ist egal wer ruft: nach außen muss man einig aussehen und bereit sein, den kollektiven Namen jederzeit zu verteidigen. Auch wenn es nicht zu Ausschreitungen kommt, wird so jedem Außenstehenden klar gemacht: Leg dich mit einem an, legst du dich mit uns allen an.

## **3.2 Religion**

Neben der ranggeordneten Gesellschaft hat Religion eine gesellschaftsstabilisierende Funktion. Sie ist da, um dem Dasein einen Sinn zu geben, aber auch um es zu ordnen (es gibt 9 Tage in der Woche, Feste etc.). Es gibt PriesterInnen/ HellseherInnen die eine „bessere“ Verbindung zu den Göttern haben. Natürlich bittet aber auch der einfache Uruk die Götter um etwas, das er haben will. In funktioneller Sicht ist Religion also dazu da, dem gemeinen Uruk etwas zu geben, was er nicht hat (egal ob mehr Essen oder Ruhm, Respekt etc.). Ebenso wie es Formationen gibt, in denen man mit gewissem Erfolg kämpft, gibt es auch religiöse Zeremonien und ihre Spezialisten, mit denen man erfolgreicher die Götter gewogen stimmt. Es ist wichtig, religiös zu sein und sich an die Regeln zu halten (hier gibt es wie immer auch Ausnahmen). Man versteht die Welt durch die Götter und erklärt sich damit alles, was man sonst nicht erklären kann. Sie sind in orkischer Kultur also durchaus sehr real. Abweichendes Verhalten wird sanktioniert.

## Wie kann ich Religion in mein Spiel integrieren?

Es gibt ein paar kleine Rituale, die einzelnen Göttern gewidmet sind und die im Alltag ganz einfach umgesetzt werden können: siehe im Wiki die Artikel zu den Göttern der TQ.

Zudem gibt es Feste, bei denen Zeremonien abgehalten werden. Auch wenn Orks abgebrüht sind, haben sie doch Respekt gegenüber den Göttern und wollen es sich mit ihnen nicht verscherzen, d.h. Rituale und Zeremonien haben in der Regel etwas Andächtiges und Erhabenes (für orkische Verhältnisse zumindest). Aber auch Götter fordern bestimmte Dinge ein. Die Faustregel sagt: je größer das Opfer, desto eher geht der Wunsch in Erfüllung. Zudem hängt das Ritual auch von der gesellschaftlichen Stellung des Ausführenden ab. Ein Opfer, das „richtig“ von einem Priester/Gelehrten o.Ä. geopfert wird, zählt mehr als von Plakautar Y, der alles falsch macht und dann das Opferfleisch noch selber frisst.

Dennoch soll das nicht heißen, dass der einfache Plakautar völlig unfähig zu religiösen Handlungen wäre. Er ist schließlich in der Kultur aufgewachsen und hat gelernt mit der alltäglichen Religion zu leben: kleine, abergläubische Gesten oder regional unterschiedliche religiöse Gebräuche kann jeder einsetzen, wie er mag (Fantasie freien Lauf lassen). Um Religion effektiv zu bespielen, sollte man die Namen der Götter durchaus verwenden (in Redewendungen, bei Erzählungen etc.). Flüche oder Blei-Talismane sind extreme Maßnahmen und werden auch als reale Gefahr verstanden. Für jemanden ein Opfer zu bringen oder eine Bitte vor die Götter zu tragen, sind ebenfalls anerkannte Maßnahmen, von denen man sich etwas erhofft und die als wertvoll gelten. Götter/Ahnen/Geister/Dämonen sind im alltäglichen Gebrauch von Sprache und Kultur vorhanden, sie sind real und man tut gut daran, sie lieber ab und zu auch zu beschwichtigen. Für wirkliche Skepsis sind die meisten Orks zu dumm und es macht auch keinen Sinn vom kulturellen Hintergrund her.

## 4. Eckpfeiler deiner Figur

Larpfiguren funktionieren nicht wie Charaktere in Büchern. Man hat nur kurze Zeit, um ganz klar festzulegen, was und wer die Figur ist und um das auch auf Cons zu zeigen. Darum ist es besser, sich auf wenige Eckpfeiler zu beschränken. Deine Figur klappt trotzdem – oder vielleicht sogar eher besser. Darum Grundregel: **Keep it simple.**

Du kannst dir natürlich einen guten Hintergrund für deine Figur überlegen, für das alltägliche Spielen auf dem Con reichen aber 4 Eckpfeiler:

- Charaktermotivation: Was ist der Kern der Figur? Was treibt sie an? Was ist ihr Thema in ein oder zwei Worten zusammengefasst?
- Schwächen: zwei Sachen, in der die Figur wirklich schlecht ist.
- Konfliktpotential: was hasst sie in der eigenen Gesellschaft, was nicht unbedingt üblich ist?
- Ziele: Was hat die Figur auf dieser Con vor, was ist jetzt ihre persönliche Agenda? Und was langfristig?

Der Trick: wenn die Figur vor einer Entscheidung steht, „filtere“ die Entscheidung durch den Charakterkern. Frag dich besser nicht „was würde ich tun“ oder „was würde meine Figur tun“ sondern „was sagt die Charaktermotivation dazu?“

### Beispiele:

Prakhum mit dem Charakterkern „konservativer Traditionalist“ steht vor der Entscheidung für einen jungen *zagstauntar* (Kurzausgebildeten) zu bürgen. Eigentlich ist der junge Kerl vielversprechend –

aber *zagstauntaru* sind nur ein Ding der Not und keine gute jugporandorische Sitte. Er lehnt also wegen dessen Hintergrund ab.

Gazrakh mit dem Thema „stolzer Soldat, der alle Möglichkeiten nutzt, um seinen Stand auszubauen“ steht vor derselben Entscheidung. Er bürgt für den *zagstauntar*, weil dies eine Möglichkeit ist, trotz dessen Herkunft selber weiter zu Ruhm und Einfluss zu kommen – macht dem Neuen aber sofort klar, dass er etwas zu leisten hat und dass es keine Selbstverständlichkeit ist (=> Stolz).

### **Wie man sich vorher darauf vorbereiten kann (kein Zwang, sind nur Ideen)**

- sich die 4 Eckpfeiler des Charakters überlegen und aufschreiben
- sich fragen, ob sie noch aktuell sind oder angepasst werden müssen
- sich über den IT Text vor der jeweiligen Con mit dem Charakter und seiner Agenda auseinandersetzen
- wenn man ahnt, dass auf der Con bestimmte Dinge passieren könnten: sich Szenarios überlegen, Dialoge im Kopf durchlaufen lassen/sprechen
- sich zum Spaß fiktive Szenarios ausdenken und anhand des Charakterkerns durchspielen, wie man IT reagieren könnte (es üben, die Figur zu sein)
- Körpersprache und Positur vorm Spiegel anschauen
- mit den Anderen im Klan OT über den Charakter reden, sich Feedback und Meinungen zum eigenen Spiel von ihnen einholen
- nach Bedarf vor Con OT bestimmte Gegenstände vorbereiten, die man IT dabei haben könnte (der Charakter sitzt ja den Winter über auch nicht nur untätig rum): Ausrüstung, Essen, Schmuck, Drogen, Gegenstände zum Zeitvertreib wie Tabakpfeifen, Schnitzmesser..., Plündergut, religiösen Nippes, Handelsgut etc.

### **Was man während des Spiels im Hinterkopf haben sollte**

- die Themen Respekt und disrespect: lieber spontan reagieren, als gar nicht
- den Entscheidungsfilter nach Charakterthema dabei als Guideline nutzen
- generell lieber Vollgas auf die Fresse als nix tun
- nicht nur alleine rumwuseln: Andere involvieren, mitnehmen, anspielen, untereinander reden
- trotz aller interner Reibereien: hemmungsloser Patriotismus nach außen hin

## 5. Zusammenfassung konkrete Tipps

- lieber mehr riskieren und IT auf die Fresse fallen, als langweilig im Eck sitzen, weil „cool“ oder OT zu besorgt (niemandem passiert hier OT was, wir alle feiern dumme/dreiste Aktionen)
- Orks haben eingeschränkte Emotionen – konzentriert euch auf diese
- ihr habt keine Mimik, arbeitet deshalb stärker mit Körpersprache und Stimme
- ihr bespielt eine archaische Kultur, in der der eigene Ruf von extremer Wichtigkeit ist: Respekt ist kein Luxus, sondern überlebenswichtig für alle, er muss deshalb ständig gepflegt werden
- Orks schätzen Verwegenheit, Gerissenheit, körperliche Härte, Kampfkönnen, Erfahrung, Trinkfestigkeit und in richtigen Kreisen Loyalität
- Respekt zeigt sich verbal (Komplimente), nonverbal (salutieren, überreichen von Gegenständen), durch Dienste/Geschenke und durch das Bürgen für jemanden
- wenn *irgendwer von uns* THROQUSH ruft, sind sofort alle in Hörreichweite auf den Beinen, Klaue an der Waffe. Unser Ruf als Asoziale, mit denen man sich nicht leicht anlegt, muss gewahrt bleiben!
- Eckpfeiler der Figur festlegen: das Thema/Motivation der Figur, Schwächen, Ziele, Konfliktpotential
- "filtere" deine IT Entscheidungen durch dieses Thema, um es auf Con klar und deutlich darzustellen und sichtbar zu machen