

Spielprinzip: Gesicherter OT-Konsens und Opferregel



Der gesicherte OT-Konsens ist das wichtigste Fundament jedes gelungenen Konfliktspiels. Keine schurkische Aktion – egal ob Diebstahl, Bedrohung, Raub, Plünderung oder Meuchelversuch – darf gegen den ausdrücklichen oder situativ erkennbaren OT-Willen der Gegenseite ausgespielt werden. Konfliktspiel ist nur dann gutes Rollenspiel, wenn alle Beteiligten OT damit einverstanden sind - auch wenn eine Seite dann negative Konsequenzen im Rollenspiel erfährt.

Idealerweise ist dieser Konsens bereits vor der Aktion explizit oder implizit durch Spielmechaniken oder Vereinbarungen geklärt. Mit unbekanntem Spielenden muss Konsens jedoch manchmal situativ im laufenden Spiel entstehen – verdeckt, kurz und kooperativ, ohne den Spielfluss und die Immersion zu stören. Dafür haben sich verschiedene Spielmechanismen und kurze OT-Signale etabliert. Ziel ist immer: OT-Klarheit schaffen, ohne die Immersion zu brechen. Beispiele:

Label	Beispiel
Der IT-Ausspruch "Oh Mutter" ist ein Label für das Setzen von OT-Grenzen. "Darauf habe ich OT keine Lust / ich kann das jetzt nicht".	"Oh Mutter, du kommst mir aber nah"
Der IT-Ausspruch "Wirklich-Wirklich" ist ein Signal zur OT-Steuerung von LARP-Situationen.	"Meine Fesseln sind wirklich-wirklich eng - kannst du sie mir wirklich-wirklich lockern?"

Gerade im Konfliktspiel ist das nicht immer einfach. Umso wichtiger ist es, auf unsichere Reaktionen und OT-Signale wie "Oh Mutter" oder "Wirklich-Wirklich" zu achten. Zögert dein Gegenüber, wirkt unsicher oder blockt ab, dann reduziere die Intensität oder biete einen Ausweg an. Liegt kein OT-Konsens vor, erzwinge nichts und löse die Situation elegant im Spiel auf oder ziehe dich mit einer IT halbwegs nachvollziehbaren Begründung zurück. **Kurzform: Kein OT-Konsens = kein Konfliktspiel.**

Eng verbunden mit dem OT-Konsens ist das Prinzip der "Freiwilligkeit zur bespielten Konsequenz" - auch „Opferregel“ genannt. Es besagt: Wenn ein Charakter Ziel einer rollenspielerischen Aktion mit negativer Wirkung wird, bestimmt der Spieler oder die Spielerin des Charakters selbst über Ausmaß und Konsequenzen der Wirkung auf ihren Charakter. Das betrifft insbesondere stark eingreifende Aktionen wie:

- alles was schwere dauerhafte Verletzungen oder Tod verursacht
- Wirkung von Meuchel- und Vergiftungsversuche
- Raub und Plünderung
- massive Bedrohung

Du spielst deine Aktion als Impuls aus – aber die Gegenseite entscheidet über den Effekt.

Beispiel Meuchelversuch: Du spielst den Angriff sauber und deutlich aus, überlässt aber dem Opfer die Entscheidung über die Folgen. Wenn Unsicherheit entsteht, genügt eine kurze OT-Klarstellung: „OT: Das ist ein Konfliktspielangebot nach Opferregel – du entscheidest Wirkung und Schaden.“ Lehnt die Gegenseite die harte Konsequenz ab, akzeptierst du das und passt dein IT-Ergebnis an: „Verdammt – ich habe falsch getroffen.“ oder „Er hat sich im letzten Moment weggerissen.“ oder „Die Klinge rutschte ab - Pech gehabt.“ So bleibt die Szene spielbar, ohne Zwang oder Diskussion.

Beispiel "Raub und Plündern": Plünderbeute darf niemals erzwungen werden. Jede Form von Plünderung benötigt das OT-Einverständnis des Gegenübers über verbale Zustimmung oder Spielmechaniken. Die betroffene Person bestimmt selbst, ob und wie viel sie herausgibt. Bewährte kurze OT-Fragen sind zum Beispiel ein geflüstertes: „OT: Ich würde gern plündern - wo darf ich dich durchsuchen?“, „OT: Das ist ein Raub mit Opferregel: Wie viel möchtest du mir geben?“ Das schafft Klarheit, Fairness und Vertrauen – und verhindert unangenehme Situationen.

Goldene Leitfrage zur Orientierung sollte immer sein: Wie würdest du selbst in dieser Situation behandelt werden wollen, damit es für dich ein gutes Rollenspiel ist? Konfliktspiel funktioniert nur, wenn es als fair, freiwillig und respektvoll erlebt wird. Gesicherter OT-Konsens und Opferregel sind deshalb keine Spielbremse – sondern die Grundlage dafür, dass hartes Spiel überhaupt möglich wird.

Revision #2

Created 15 March 2026 11:11:35 by Zinnober

Updated 26 March 2026 22:38:23 by Zinnober