



How to
CODEx!

Stand 2018

How to Codex!

Codex Deliae – Die Bücher der Verheißung Deliah's

Das ist der volle Titel der Codex Kampagne, einer Spielreihe organisiert vom Verein Gilead aus Kärnten. Das erste Spiel fand 2010 auf der Burg Dürnstein an der kärntnerisch-steierischen Grenze statt. Mittlerweile hat die Kampagne einige Jahre und Spiele auf dem Buckel und hat sich entsprechend weiter entwickelt. Hier findet ihr eine kleine Übersicht, um euch mit dem Setting und dem Spielspiel vertraut zu machen.

WAS?

Codex ist eine High-Fantasy Kampagne, bei der es ganz klassisch darum geht die Welt zu retten. Im Zuge des ersten Larps der Reihe, wurde ein altes Übel wieder auf die Welt losgelassen – das sogenannte Verderben. Dieses Verderben besteht aus den vier Ur-Plagen allen Lebens: Tod, Hunger, Seuche und Krieg. Diese vier Prinzipien existieren als materielle Wesen und haben eine Unzahl an Dienern, die Schergen, die es scheinbar zum Ziel haben die Welt wie wir sie kennen zu vernichten.

WO?

Wir bespielen In-Time die Welt Edea, konkreter den Kontinent Deliah. Das Verderben ist vom östlichen Teil Deliahs, genauer im Vereinten Königreich, ausgebrochen und hat sich über die ganze Landmasse ausgebreitet. Die meisten Spiele der Kampagne finden unmittelbar im Vereinten Königreich statt, jedoch nicht ausschließlich.

Informationen zur Hintergrundwelt der Kampagne findet ihr in unserem -> [Deliah-Wiki](#)

Wir bespielen eine Welt die ans Mittelalter angelehnt ist, jedoch ebenso auch starke Fantasy-Elemente enthält! Die Gewandung eures Charakters sollte dem entsprechen. Ihr könnt euch an historischen Vorbildern orientieren, müsst aber nicht! Generell kann man sagen, der Osten ist weiter entwickelt (ital. Renaissance), der Westen weniger (deut. Hochmittelalter). Seid ihr euch nicht sicher ob eure Gewandung zum Setting passt, könnt ihr euch im Vorfeld gerne an die SL und ORGA wenden!

Des Weiteren haben wir einen großen Kostüm- und Requisitenfundus und können ggf. bei der Ausstattung eurer Rolle helfen. Fragt einfach nach :)

WIE?

Über die Jahre hat sich ein Spielstil entwickelt, der „typisch“ für die Codex-Kampagne und viele andere Gilead-Spiele ist.

Grundsätzlich spielen wir nach folgenden Regeln:

- 1.) Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.
- 2.) Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber draus macht.
- 3.) Es gilt die Opferregel, wobei sich die Spielleitung das Recht vorbehält, diese gegebenenfalls außer Kraft zu setzen.

Wir bespielen also ein punkteloses System, bei dem es vorrangig um glaubhafte Darstellung und schauspielerische Interaktion geht. Danach richten sich sowohl soziale Interaktionen, als auch Kampf- und Magiedarstellung.

Die allgemeinen LARP-Richtlinien von Gileads findet ihr unter folgendem Link:

<https://gilead-verein.at/larp/downloads/>

Die Begriffe „**Play to loose**“, beziehungsweise „**Play to flow**“ werden dabei gerne genannt. Ziel ist es Spielangebot zu schaffen und das Rollenspiel damit am Laufen zu halten.

Bsp:

Es gibt einen Konflikt zwischen 2 Charakteren – sie könnten sich in eine dunkle Kammer zurückziehen und alles ausdiskutieren – damit wäre Spiel für 2 Leute geschaffen. Wenn sie den Streit aber zB mitten am Burghof abhalten, schaffen sie Spiel für andere. Diese können eingreifen, oder nicht, haben aber ein Erlebnis.

Die Opferregel besagt, dass das „Opfer“ einer Situation darüber bestimmt, ob und wie schwer sie davon betroffen ist.

Bsp:

In einer Kampfhandlung wird mein Charakter von einem Pfeil schwer verwundet und landet im Lazarett. Die IT-Heiler versuchen ihr Möglichstes um mich am Leben zu halten – ich entscheide, dass es für meinen Charakter ein heldenhafter Tod war und sterbe dennoch ODER ich entscheide, dass die Heiler so gute Arbeit geleistet haben und überlebe. Die SL des Spiels behält sich vor diese Regel zu umgehen, wenn sie der Meinung sind, dass eine Szene anders verlaufen soll.

Für Interaktionen, die womöglich schwierige Themen behandeln (Folter, starker Konflikt, Sexualität, etc.) gibt es außerdem **2 Phrasen**, die In-Time genutzt werden können, um die Situation in eine entsprechende Richtung zu lenken, ohne dabei das Spiel unterbrechen zu müssen.

Wenn das deine Mutter wüsste! – Diese Phrase kann ich nennen, wenn mir eine Szene zu intensiv wird und ich möchte, dass mein Gegenüber eine Stufe zurückschraubt, ohne die Szene zu unterbrechen.

Bsp:

Ein Streit entsteht und mein Gegenüber drängt mich gegen eine Wand und fasst mich an der Schulter – mir ist der Kontakt dabei zu eng/ ich fühle mich unangenehm, will aber nicht abbrechen, also sage ich „Wenn das deine Mutter wüsste!“ – Mein Spielpartner weiß dann, dass er etwas mehr Abstand nehmen soll, kann aber weiterspielen und diesen Impuls verwerten.

Wenn das dein Vater wüsste! – Diese Phrase ist das Gegenteil zur vorherigen. Ich nenne sie in Situationen, in denen ich das Gefühl habe, mein Gegenüber traut sich nicht die volle Möglichkeit der Szene auszuspielen.

Bsp:

Mein Charakter wird von einem anderen befragt, weil ich etwas gestohlen habe. Mein Gegenüber ist aber zögerlich, obwohl es nicht zu seiner Rolle und seinem bisherigen Spiel passt. Ich sage „Wenn das dein Vater wüsste!“ und signalisiere damit, dass ich kein Problem damit habe, wenn die Szene intensiver wird. Mein Mitspieler kann die Information nun nutzen und mich verbal schärfer anfahren – kann die Szene aber auch wie zuvor fortführen, wenn er sich damit nicht wohl fühlen würde!

Bei **Kampfhandlungen** steht an erster Stelle die Sicherheit, an zweiter die Darstellung!

In-Fight – also direkter waffenloser Kampf bzw. enger Kampf/Gerangel findet nur nach Absprache statt!

Das kann im Vorherein geschehen, oder im Laufe des Spieles.

Bsp:

Mitten in der Schlacht sehe ich einen Mitspieler, mit dem ich gerne in In-Fight gehen würde. Dafür strecke ich den Arm aus und balle die Faust. Wenn mein Gegenüber ebenso in den In-Fight möchte, wird er diese Geste erwidern. Erst dann darf der Kampf stattfinden. Erwidert mein Gegenüber die Geste nicht, möchte er keinen In-Fight und ich werde ihn nicht dazu bringen.

Wir wünschen uns, dass **kooperativ und „schön“ gekämpft** wird. Ein cineastischer Kampf gibt für alle Beteiligten mehr her, als jemand, der unkontrolliert durch die Reihen seiner Gegner schnetzelt und selbst keinen Treffer ausspielt.

Es geht **NICHT** darum zu gewinnen, sondern wie gut man dabei aussieht, wenns einen doch erwischt ;)

Wir vertrauen außerdem auf eure gesunde Selbsteinschätzung!

Selbiges gilt für die Darstellung von **Magie**! Wir spielen auch hierbei punktlos und geben euch nicht vor, was ihr genau tun sollt. Spielt es aus!

Bsp:

Anstatt ein einzelnes Kommandowort wie „Feuerball!“ zu rufen, verwendet zum Beispiel ein sicheres Wurfgeschoss, das ihr zuvor mit einem Spruch „beschwört“. Ein Ritual wird dann besonders gut funktionieren, wenn es gut vorbereitet wurde – beispielsweise durch Kerzen, Kreidezeichnungen, Steine, Kräuter, ausgependelte Wassermelonen...was auch immer euch einfällt, der Kreativität sind ja keine Grenzen gesetzt ;)

Pyrotechnische Effekte wie Rauchtabletten, Knallkörper uÄ. dürfen innerhalb des gesetzlichen Rahmens und mit entsprechenden Sicherheitsmaßnahmen genutzt werden! Wenn ihr euch dabei nicht sicher seid, fragt uns bitte vorher!

SC/NSC/GSC?

Die Codex-Kampagne hat mit einer Verteilung von SC – „Spieler Charakteren“ und NSC – „Nicht Spieler Charakteren“ begonnen. Mittlerweile setzen wir vermehrt auf die sogenannten GSC – „Gecastete-“ oder „Gesetzte Spieler Charaktere“. Diese haben im Gegensatz zu den klassischen NSC einen voll ausgearbeiteten Hintergrund und enge Verknüpfungen mit anderen, um ein intensives und spannendes Spiel zu gewährleisten. Das bedeutet, dass die Charaktere die GSC sind, am Spiel genauso viel agieren und ausrichten können, wie SC Charaktere, die einen selbst erstellten Charakter und Hintergrund haben.

Für die Feinddarstellung – **die Schergen** – ist die SL aber natürlich auf die Hilfe der GSC und NSC angewiesen! Es kommt immer wieder vor, dass die SL die GSC-Teilnehmer bittet eine kurze Springerrolle als Scherge zu spielen. Wer das absolut nicht will, wird natürlich nicht gezwungen! Wir werden nur lieb bitten. Andererseits ist es auch SC's gestattet kurz aus ihrer Rolle zu schlüpfen und als Scherge die Kameraden zu verkloppen ;)

Wenn ihr noch weitere Fragen habt – wir stehen euch gerne zur Verfügung!

Eure CODEX DELIAE - ORGA

Und zur Einstimmung aufs Spiel - hier findet ihr Videos von einigen bisherigen Spielen!

Codex I - In Klang der Totenglocken:

Part 1 :

<https://www.youtube.com/watch?v=1b1h-nQpwt4>

Part 2:

<https://www.youtube.com/watch?v=orZ00ZUcdBk>

Codex II - der Graue Prinz:

<https://www.youtube.com/watch?v=07jyoT8gQ8U>

Codex II.1 - So vergeht der Ruhm der Welt:

<https://www.youtube.com/watch?v=T6kZkSANQAA>

Codex III - Das scharlachrote Grab:

<https://www.youtube.com/watch?v=9wWh-pML6os>