

# Am Scheideweg

Ein Sandbox-LARP  
im Rheinland  
des Jahres 1923

EINLADUNG  
zur Verlobung  
vom  
SCHLOSS BASSENHEIM  
- KOTTENFORST -

# Rheinischer Morgenkurier

Die Zeitung kostet in der Zeit vom 10. bis 20. Oktober einschließlich 400 Millionen.  
Im Falle von höherer Gewalt, Streit, Auslieferung der Zeitung oder auf Rückzahlung des Bezugsgebotes, - Geschehen täglich mit Ausnahme der Sonn- u. Feiertage. - Postfachkonto Köln 20450. Fernsprecher Nr. 28. Telegr.-Adr.: Wollblatt.

Zeitung für das Rheinland  
Amtsblatt für den Kottenforst, Cöln und Bonn

Anzeigenpreis: Schlüsselzahl 2 000000. Berechnung nach Millimeter. 29 mm breite Anzeigenpalste 20 W. im Ortsverf. 40 W., 30 mm breite Anzeigenpalste 240 W. Bei 20 W. und 10 W. vor. (Sonntagsabends 9 Uhr) kommt Rabattberechnung in Betracht. Für Anzeigen keine Verbindlichkeit übernommen, jedoch werden die Wünsche der Auftraggeber berücksichtigt.

Nr. 250

Preis für Oktober 1923: 400 Millionen Reichsmark

63. Jahrgang.

## Am Scheideweg!

Das Rheinland 1923: Hundertdreundsiebzig Jahre sind vergangen seit jener berühmt-berüchtigten Wolfsjagd des alten Freiherrn von Bassenheim, welche im Zentrum der Legende über den „Werwolf vom Kottenforst“ steht. Der erste Weltkrieg ist verloren, der Kaiser gestürzt, Deutschland innerlich zerrissen. In dieser unruhigen Zeit trifft sich ein Zirkel von Adeligen, Industriellen und Unterweltgrößen auf dem alten Schloss Bassenheim, um eine Verlobung zu feiern. Hinter den Kulissen geht es, wie nicht anders zu erwarten, um Politik und höchst anrühige Geschäfte. Doch die illustre Gesellschaft ist noch auf tieferer, persönlicher Ebene schicksalhaft miteinander verstrickt. Verbotene Romanzen, lange gehütete Geheimnisse, alte Feind- und falsche Freundschaften belasten die brüchige Allianz der anwesenden Parteien von Beginn an ...

**Merket euch das Datum!!!**  
Das Larp "Am Scheideweg" findet statt  
von Donnerstag, 19. November 2026  
bis zum Sonntag, 22. November 2026  
Weitere Informationen in Kürze unter:  
[www.am-scheideweg-larp.de](http://www.am-scheideweg-larp.de)

**Das Neueste vom Tage.**  
Die elektrische Straßenbahn stellte in Breslau vor heute an ihren Betrieb ein. - Trotz umfangreicher Betriebseinsparungen erreichten die Fehlbeträge täglich 1,3 Billionen Mark.

**Separatistenbewegung im Rheinland**  
Nach den Sonderbündlern geführte Maden. 10. Okt. Am Montagabend setzte in Maden die Gegenaktion ein. Die erregte Menge drang auf die Lebensmittelläden ein und raubte sie aus. Am Abend bewegten sich Züge von den Rindböckern und der Gewerkschaften durch die Straßen.

## Informationsdokument

## Inhalt:

- |                                    |                          |
|------------------------------------|--------------------------|
| 1 Zeitraum / Location / Kosten     | 6 Sicherheitsregeln      |
| 2 Voraussichtlicher Ablauf         | 7 Kampf / Waffengebrauch |
| 3 Historischer Hintergrund         | 8 Literaturtipps         |
| 4 Spielphilosophie                 | 9 Orga / Kontakt         |
| 5 Diskriminierung / Trigger-Themen |                          |

## 1 - Zeitraum/Location/Kosten

Die Veranstaltung findet statt  
von **Donnerstag, 19.11.2026**  
bis **Sonntag, 22.11.2026**  
auf

**Chateau de Blier**  
Rue Croix Henquin 6  
6997 Blier, Érezée (Belgien)  
[www.chateaudeblier.com](http://www.chateaudeblier.com)

Es gibt 45 Teilnehmerplätze.  
Der Teilnahmebeitrag für den Con  
beträgt EUR 300,- p.P.

## 2 - Voraussichtlicher Ablauf

Anreise / Check In:  
Donnerstag 19.11.2026 ab 15:00 Uhr

Spielbeginn: Do. ca. 19:00 Uhr  
(Abendessen IT)

Spielende:  
irgendwann Samstag Abend,  
danach OT-Party

Abreise / Checkout:  
Zimmer räumen am Sonntag 22.11.2026  
vorauss. bis 10:00 Uhr

### 3 - Historischer Hintergrund

Die Charaktere, welche „Am Scheideweg“ stehen werden, sind fiktiv und ihre Beziehungen und Konflikte sind vor allem persönlicher Natur. Ihre politischen und weltanschaulichen Ansichten dienen in erster Linie dazu, das zwischenmenschliche Drama zu unterfüttern. Dennoch bilden Politik, Zeitgeist und Zeitgeschehen der zwanziger Jahre des vorigen Jahrhunderts den Rahmen der Geschichte, die wir mit euch zusammen zum Leben erwecken wollen. Vieles erscheint uns heute fremd und fern, anderes teilweise erschreckend aktuell.

#### Deswegen hier eine kurze Einführung zu Deutschland und dem Rheinland im Jahr 1923:

Der erste Weltkrieg, die „Urkatastrophe des 20. Jahrhunderts“ ist erst vor fünf Jahren zu Ende gegangen. Bei seinem Ausbruch 1914 standen die europäischen Nationen auf dem Höhepunkt ihrer Macht. Nach einem Jahrhundert der Industrialisierung sowie des beispiellosen wissenschaftlichen und technischen Fortschritts strotzte der Kontinent vor Reichtum und Selbstbewusstsein. Der europäische Imperialismus hatte sich die Welt unterworfen, die Kolonien der europäischen Mächte umspannten große Teile des Globus.

Und was für Europa ganz allgemein galt, galt für Deutschland in besonderem Maße. In der Mitte des Kontinents gelegen, war es jahrhundertlang politisch zersplittert gewesen und damit als Machtfaktor mehr oder weniger ausgefallen. Nach seiner Einigung 1871 drängte es als wirtschaftliches und militärisches Schwergewicht mit dem Ehrgeiz des zu spät Gekommenen und berauscht von seiner eigenen Stärke ins Konzert der Großmächte.

All dieser Glanz und Gloria, all der optimistische Fortschrittsglaube und überhebliche Dünkel der eigenen zivilisatorischen Überlegenheit waren im Trommelfeuer der Schützengräben in Asche gesunken. Eine ganze Generation war verheizt worden, drei Kaiserreiche gefallen: Russland, Österreich und Deutschland.

Niemals wieder würde Europa in ähnlichem Maße wie in den Jahrzehnten vor 1914 die Herrin der Welt sein.



Deutschlands Fall aber war der tiefste von allen. Als Hauptgegner der Entente-Mächte war ihm im Versailler Friedensvertrag offiziell die Schuld am Krieg gegeben worden, womit gewaltige Gebietsverluste und Reparationszahlungen einher gingen. Die Deutschen fühlten sich gedemütigt von einer hochfahrenden und ungerechten Siegerjustiz und schon bald wurde die „Dolchstoßlegende“ geboren, jene Verschwörungserzählung, nach der die tapferen deutschen Soldaten „im Felde unbesiegt“ nur durch das Versagen der Heimatfront und den hinterhältigen Verrat „vaterlandsloser“ Politiker in die Niederlage hineingeraten waren.

Da die Deutsche Armee den Krieg im Osten gegen Russland tatsächlich gewonnen hatte und im Westen größtenteils noch auf französischem und belgischem Territorium stand, als der Waffenstillstand in Kraft trat, konnte sich diese Erzählung in weiten Teilen der Bevölkerung durchsetzen. Die Wahrheit sah freilich anders aus. Die OHL, die Oberste Heeresleitung, selbst hatte den Krieg für verloren erklärt, sich dann aber eilends aus der Verantwortung gestohlen und zivile Politiker die entwürdigenden Friedensverhandlungen führen lassen, die zum „Diktat von Versailles“ führten.



Die erste deutsche Republik war von Beginn an mit dieser schweren Hypothek belastet: Sie war geboren worden aus dem militärischen Zusammenbruch, aus Niederlage und Schmach. Ihre Vertreter mussten die Suppe auslöffeln, die doch ganz andere dem Land eingebrockt hatten.

Diejenigen, die den Krieg eigentlich verloren hatten, die Generäle, zeigten nun mit dem Finger auf jene, welche für sie erst den Waffenstillstand und dann den Friedensvertrag unterzeichnen mussten, und nannten sie „Vaterlandsverräter“ und „Novemberverbrecher.“



Dazu kam, dass die neue, sozialdemokratisch geführte Reichsregierung im Abwehrkampf gegen noch weiter linksstehende Kräfte, die ernst machen wollten mit der roten Revolution, einen Pakt mit dem Teufel schloss. Die Generäle der alten Kaiserlichen Armee ließen sich auf ein vorläufiges Bündnis mit den gemäßigten Demokraten ein, um den von ihnen befürchteten bolschewistischen Umsturz nach russischem Beispiel zu verhindern. Reichswehr und rechte Freikorps schossen linke Aufständische zusammen, im Namen der Republik, an die sie selbst nicht glaubten.

In den folgenden Jahren verharrten große Teile der alten Eliten in nicht einmal heimlicher Opposition zum neuen, demokratischen Staat. Ganz offen zeigten sie ihre Verachtung: Offizierkorps und Adel, Justiz und höheres Beamtentum, Großindustrielle und Professoren. Gleichzeitig schaute die extreme Linke nach Moskau, wo man immer noch an die nahende Weltrevolution glaubte und auf einen baldigen kommunistischen Umsturz in Deutschland hinarbeitete. So sammelten sich an beiden Rändern des politischen Spektrums die Feinde der neuen demokratischen Ordnung und lauerten auf den rechten Moment, um mit ihr abzurechnen.

# 1923

Und jetzt, 1923, scheint es so weit zu sein. Eine Reihe von politischen und wirtschaftlichen Erdbeben erschüttert das Reich: Anfang des Jahres haben französische Truppen das Ruhrgebiet besetzt, um die schleppenden deutsche Reparationszahlungen selbst einzutreiben, und zwar in Naturalien - Kohle und Stahl. Ein Sturm nationaler Empörung ist die Folge, die Reichsregierung ruft zum passiven Widerstand auf, den die Franzosen mit noch mehr Härte beantworten. Die Geldentwertung hat in Deutschland bereits im Krieg eingesetzt, als man zu dessen Finanzierung kurzerhand die Notenpresse angeworfen hat. Durch die



zusätzlichen Belastungen der Staatskasse im „Ruhrkampf“ wird die Inflation nun radikal beschleunigt und kippt in eine galoppierende Hyperinflation, welche die Ersparnisse ganzer Volksschichten vernichtet. Bald zahlt man Millionen und Milliarden Reichsmark für ein paar Kartoffeln oder einen Laib Brot - und am nächsten Tag bekommt man für die gleiche Summe nicht mal mehr ein einziges Ei. Das

führt zu massenhafter Verelendung und destabilisiert die sowieso schon zerrissene Nachkriegsgesellschaft weiter. Deutschland scheint einem Pulverfass zu gleichen, das irgendwann explodieren muss. Von links und rechts werden emsig Putschpläne geschmiedet, während die demokratischen Politiker verzweifelt versuchen, den in seinen Grundfesten knirschenden Staat durch die allumfassende politische, wirtschaftliche und gesellschaftliche Krise zu manövrieren.

Doch nicht nur nachrevolutionäres Chaos, politische Gewalt und gesellschaftliche Zerrissenheit prägen die frühen Jahre von Weimar. Auch Neues, Modernes, Zukunftsweisendes bricht sich vielfach Bahn:

Frauenwahlrecht und Achtstundentag, Automobil und Flugzeug, Radio und Schallplatte. Vor allem auf kulturellem Gebiet ist es eine schöpferische Zeit: Das deutsche Kino war niemals besser als in den Zwanzigern. Bauhaus und Neue Sachlichkeit revolutionieren Design und Architektur, Expressionismus, Kubismus, Futurismus, Dadaismus die Kunst. In



Literatur, Dichtung und Theater reihen sich große Namen aneinander: Franz Kafka, Bertold Brecht, Heinrich und Thomas Mann, Hermann Hesse, Kurt Tucholski und Erich Kästner, um nur einige zu nennen. Charleston und amerikanischer Jazz finden ihren Weg nach Deutschland, das Nachtleben in den Metropolen - allen voran in Berlin - vibriert im sprichwörtlichen „Tanz auf dem Vulkan“. Vergnügungspaläste und Freizeitparks, aber auch große Sportereignisse wie Autorennen, Fahrradrennen und Boxkämpfe ziehen die Massen an. Alternative Lebensstile und Geschlechterrollen werden erprobt. Kaum zu glauben, dass noch vor wenigen Jahren der Kaiser in seiner Kutsche durch Berlin paradierte.

**Bürger!**  
Bürgerpflichten für die Weimarer Republik  
Bürgerpflichten für die Weimarer Republik  
Bürgerpflichten für die Weimarer Republik

## Köln und das Rheinland

Im Rheinland ist die Situation noch einmal grundlegend anders als im restlichen Reich. Es ist seit Kriegsende von den siegreichen Alliierten besetzt – als Faustpfand, um den Deutschen die Wiederaufnahme der Feindseligkeiten unmöglich zu machen. Die Franzosen sähen am liebsten eine dauerhafte Abtrennung der linksrheinischen Gebiete vom Reich, um es zu schwächen und einen von ihnen kontrollierten Pufferstaat als Barriere zwischen sich und den gefährlichen, östlichen Nachbarn zu legen. Zu diesem Zwecke unterstützen sie die Rheinischen Separatisten. Diese begeistern sich für eine unabhängige Rheinische Republik und versuchen auch, sie in den Wirren des Jahres 1923 zu proklamieren. Dabei erhalten sie französische Rückendeckung, doch die Mehrheit der Bevölkerung können sie nicht hinter sich versammeln.



**Rund um Köln** haben die Briten seit Ende 1918 Stellung bezogen. Sie stehen Deutschland in den Nachkriegsjahren nicht so feindselig gegenüber wie die Franzosen, dennoch kontrollieren sie das öffentliche Leben und verhängen Versammlungsverbote. Zivil ist der starke Mann im Rheinland in dieser Zeit Konrad Adenauer. Seit dem Krieg ist er Kölner Oberbürgermeister und erweist sich als fähiger Verwaltungs- und Wirtschaftspolitiker. Unter anderem lässt er 1919 die seit über hundert Jahren geschlossene Kölner Universität neu gründen. Politisch setzt er sich für eine Autonomie des Rheinlands von Preußen ein, was ihm den Vorwurf einbringt, er stehe separatistischen Bestrebungen nahe und wolle die linksrheinischen Gebiete vom restlichen Deutschland abtrennen.



## 4 - Spielphilosophie

„Am Scheideweg“ ist ein Independent Larp nach dem Sandbox-Prinzip. Es gibt keine NSCs und keinen Plot im klassischen Sinne. Der „Plot“ findet sich in den Charakterhintergründen, die im Vorfeld von der Orga entwickelt wurden und den einzelnen Teilnehmenden für das Spiel zugewiesen werden. Wünsche und Vorlieben der Teilnehmenden, welche Art von Charakter sie bevorzugen, werden nach Möglichkeit bei der Charaktervergabe berücksichtigt. Das Spiel ist als „one shot“ konzipiert, es wird keine Fortsetzungen geben, auf denen ihr eure Charaktere weiterspielen könnt. Die Geschichte eurer Charaktere endet mit dem OT am Ende der Veranstaltung.

Die Charaktere sind sehr komplex miteinander verknüpft, was bedeutet, dass die Hintergründe eine Länge von mehr als 10 Seiten erreichen können. Hier werden nicht nur die grundsätzlichen Charaktereigenschaften, sondern auch die bisherige Lebensgeschichte des Charakters dargestellt, in der sich diverse Verknüpfungen zu anderen Charakteren befinden. Teilweise handelt es sich dabei nur um lose Bekanntschaften oder lockere Freundschaften, viel öfter jedoch sind diese Verknüpfungen konfliktreich und schicksalhaft. Und hier kommen wir schon zum wichtigsten Punkt unserer Spielphilosophie:

### **Play to drama!**

Wir wollen mit unseren Spielenden zusammen eine große, schöne, dramatische Geschichte erzählen, welche die einzelnen Charaktere jeweils aus ihrer ganz persönlichen Perspektive erleben. Es geht um große Emotionen, um Leidenschaften und Abgründe, die in jedem Menschen schlummern: Liebe und Eifersucht, Vertrauen und Verrat, Rache, Machtgier, Verblendung und Grausamkeit, aber auch Mitgefühl, Vergebung und Selbstlosigkeit.

Dabei gilt die erste Regel der Dramaturgie:

### **Drama is conflict!**

## Drama is

Ohne Konflikt im Spiel kann die Teilnahme eine sorglose Wunderschönheit sein, erst dann aufzieht, oder wenigstens eine Beziehung zwischen uns von uns spielen und weitere einzulernen eskalieren können. In wenn alle kann für gleichzeitigung seine bittersüßen wie ihr sie ihr treffen soll selbst gibt kein einzelne C Wir sind in die Dynamik Aber machen Charakter sind - nicht Mitspieler werden, ne Spielspaß.

## Drama is conflict!

Ohne Konflikt keine Geschichte. Ein Sonntagspicknick im Sonnenschein, bei dem das Essen köstlich ist, die Teilnehmenden sich alle lieb haben und gemeinsam eine sorglose Zeit verbringen, ist im echten Leben wunderschön. In einer Geschichte dagegen wird es erst dann spannend, wenn plötzlich ein Gewitter aufzieht, der Stier von der Nachbarweide ausbüxt oder wenigstens Anna und Anton in einen herzhaften Beziehungsstreit geraten. Deswegen wünschen wir uns von unseren Spielenden, in Konflikte hineinzuspielen und dabei bewusst Risiken für ihre Charaktere einzugehen. Das bedeutet nicht, immer nur zu eskalieren und mit Gewalt ins eigene Verderben zu rennen. In unseren Augen ist es auch langweilig, wenn alle immer nur verlieren (wollen). Das Spiel kann für die eine ein Happy End bereithalten, gleichzeitig für einen anderen die völlige Vernichtung seines Charakters und für die dritte einen bittersüßen Ausgang. Wie ihr eure Charaktere spielt, wie ihr sie interpretiert und welche Entscheidungen ihr trifft - wie ihr sie durch die Story navigiert - soll selbstverständlich euch überlassen bleiben. Es gibt kein vorgeplantes „richtiges“ Ende für eine einzelne Charaktergeschichte oder das ganze Spiel. Wir sind im Gegenteil sehr gespannt darauf, wie sich die Dynamik unter den Charakteren entwickeln wird. Aber macht euch bitte bewusst, dass die in eurem Charakterhintergrund angelegten Konflikte der Plot sind - nicht nur für euch, sondern auch für eure Mitspielenden. Und Konflikte, die komplett ignoriert werden, nehmen anderen im Zweifelsfall jede Menge Spielspaß.

Wichtiger Einschub: Auch wenn die Konflikte in Sandbox-Spielen oft als „Player versus Player“ bezeichnet werden, ist es uns ganz wichtig, zu betonen, dass es eben nicht „Spieler gegen Spieler“ sein soll, sondern „Spielercharakter gegen Spielercharakter“. So sehr sich die Charaktere IT gegenseitig hassen und an die Kehle gehen - wir wollen, dass OT alle Spaß miteinander haben!

Mehr dazu im Abschnitt zur Sicherheit.

### So viel sei aber gesagt:

Unser Spiel ist für Spielende gemacht, die es IT gerne „hart“ mögen, die mit beiden Beinen ins Drama, in den Konflikt springen wollen und ein seliges Lächeln auf den Lippen haben, wenn ihr Charakter am Ende des Spiels im Dreck liegt oder alles verloren hat, was ihm je etwas bedeutete. Deshalb gibt es bei uns auch keine Eskalationsstufen, die man auswählen kann. Durch die dichten Verknüpfungen zwischen den Charakteren kann es jederzeit passieren, dass man unversehens in einen heftigen Konflikt hineingerät, mit dem man gar nichts zu tun zu haben glaubte.

Ebenso ist es mit Themen, die für die eine oder den anderen problem- oder angstbehaftet sind - im allgemeinen Sprachgebrauch als „Trigger“ bezeichnet: Wir bemühen uns, eine möglichst ausführliche Liste eventuell triggernder Themen zu erstellen, die auf unserer Veranstaltung spielrelevant sind. (Eine wirklich vollständige Liste ist unserer Erfahrung nach gar nicht möglich, da so ziemlich alles triggern kann und wir nicht vorher-sagen können, ob einzelne Teilnehmende in der Interpretation ihres Charakters auch Themen anschneiden, die von uns so gar nicht angedacht waren.) Während der Veranstaltung können wir nicht gewährleisten, dass irgendjemand von irgendeinem dieser Themen vollends verschont bleibt, selbst wenn es erst einmal nicht im eigenen Charakterhintergrund auftaucht.

Dabei ist es selbstverständlich, dass auf dem Spiel niemand genötigt wird, etwas zu spielen, das ihm oder ihr nicht gefällt oder unangenehm ist. Es gibt natürlich jederzeit die Möglichkeit, sich einer OT belastenden Spielsituation dezent zu entziehen. Siehe hierzu den Abschnitt zur Sicherheit.



## Bevor du dich anmeldest:

Wir sind der Überzeugung, dass es per se kein „richtiges“ oder „falsches“ Larp gibt. Ein Larp ist immer dann für die Personen, die daran teilnehmen „richtig“, wenn sie zusammen eine bereichernde Erfahrung machen. Das heißt, dass ein Spiel, das für die eine richtig, weil bereichernd ist, für den anderen falsch, weil unsicher oder langweilig sein kann.

Deshalb bitten wir alle Spielenden, die sich für unsere Veranstaltung interessieren, im Vorfeld eigenverantwortlich und gewissenhaft zu prüfen, ob unser Spiel mit seinem Setting und seiner Philosophie für sie persönlich richtig ist - und sich nur dann anzumelden.

## Was wir uns von unseren Spielenden wünschen:

- Habt Spaß am Drama! Habt Spaß am Konflikt!
- Umarmt auch eine mögliche Niederlage eures Charakters!
- Beschäftigt euch im Vorfeld mit euren Charakterhintergründen. Sie sind nicht nur euer Plot, sondern auch der eurer Mitspielenden!
- Es kann nicht schaden, sich - ein wenig - mit dem historischen Rahmen des Spiels auseinanderzusetzen. Das gibt ein Gefühl für das Setting und bereichert das Spiel aller (aber keine Sorge - es bleibt ein Larp, kein Geschichtsseminar ?)
- Und am wichtigsten: Seid OT nett zueinander! Respekt und Toleranz im OT-Umgang miteinander sind für uns nicht verhandelbar.



## 5 - Sexismus, Rassismus und andere Formen der Diskriminierung als Spielinhalte; Trigger-Themen

Heteronormativität, Sexismus, Rassismus und viele andere Formen von Diskriminierung und Ungleichbehandlung waren in den meisten geschichtlichen Epochen - leider - Normalität. Aus zwei Gründen haben wir uns entschieden, dies in unseren historischen Larps nicht auszuklammern, sondern zum Teil des Spielinhalts zu machen.

Erstens würde andernfalls ein geschöntes Bild der Geschichte vermittelt, in dem die realen Probleme, welche für unsere Vorfahr:innen Alltag waren, unsichtbar gemacht würden. Übrig bleiben würden moderne Charaktere mit modernen Werten und Ansichten in hübschen historischen Kostümen. Jede Auseinandersetzung mit dem „Anderen“, dem „Fremden“ vergangener Epochen würde vermieden. Das ist unseres Erachtens nicht der Sinn historischer Settings.

Zweitens glauben wir, dass gerade die Ungerechtigkeit gesellschaftlicher Strukturen, die uns in vielfacher Form in geschichtlichen Kontexten begegnet, dramaturgisch äußerst fruchtbar ist. Hier gilt wieder: Drama ist Konflikt. Dabei ist „Konflikt“ hier nicht gleichbedeutend mit „Streit“ wie im allgemeinen Sprachgebrauch. Vielmehr ist damit gemeint, dass ungelöste Probleme existieren, dass den Wünschen und Zielen der handelnden Personen antagonistische Kräfte entgegenwirken, die eine Lösung behindern und überwunden werden müssen. Dieses Überwinden von inneren und äußeren Widerständen (oder das Scheitern daran) ist der Kern jeder Geschichte. Probleme und Schwierigkeiten, die wir im echten Leben am liebsten vermeiden möchten, sind im Drama unverzichtbar. Man könnte verkürzt sagen: Was im echten Leben schlecht ist, ist im Drama gut und umgekehrt. Eine perfekte, gerechte und harmonische Welt wäre in der Realität wunderbar, auch wenn wir leider noch weit davon entfernt sind. Im Drama dagegen sind Welten, in denen das Unrecht herrscht, sehr viel spannender als ein glückliches und gerechtes Utopia. Insofern bietet die Reibung von Charakteren an einer nach unseren modernen Maßstäben ungerichten Gesellschaftsordnung viele Möglichkeiten für spannende, dramatische Geschichten.

Dabei versteht sich von selbst, dass wir OT Sexismus, Rassismus und jedwede andere Form der Ausgrenzung und Diskriminierung nicht dulden. Wir erwarten von unseren Spielenden, dass sie in der Lage sind, klar zwischen den Handlungen und Werten der IT-Charaktere und denen der sie darstellenden realen Personen zu trennen.



## Konkret bedeutet das für „Am Scheideweg“:

Nationalismus, Rassismus, Sexismus, Queerfeindlichkeit und Ableismus sind Spielinhalte, insoweit sie der vorherrschenden deutschen (und europäischen) Mentalität in den 1920er Jahren entsprechen.

Wir haben uns entschieden, Nationalsozialismus und Antisemitismus nicht zu Spielinhalten zu machen. Es wird reaktionäre und nationalistisch gesinnte Charaktere geben, aber keine bekennenden Nazis und Antisemiten. Da wir uns noch früh in der Weimarer Republik befinden, halten wir es für vertretbar, auf das Thema Nationalsozialismus zu verzichten, ohne den realhistorischen Rahmen des Spiels zu sehr zu verbiegen. 1923 ist die NSDAP noch keine Massenbewegung, sondern nur eine von vielen Parteien und Gruppierungen im rechten Spektrum. Von daher mag bei Tischgesprächen auch einmal der „Herr Hitler“ erwähnt werden, der in München mit hetzerischen Reden auf sich aufmerksam macht, darüber hinaus soll das Thema aber nicht ins Spiel getragen werden. Uns ist bewusst, dass Antisemitismus in Deutschland (und Europa) in den 1920ern, wie auch schon lange davor, stets präsent war. Wir werden auch dieses Thema dennoch nicht bespielen – nicht nur wegen seiner leider immer noch vorhandenen Brisanz, sondern auch, weil es untrennbar mit dem Thema Nationalsozialismus verbunden ist. Wir wollen uns lieber auf andere Aspekte der frühen Weimarer Jahre konzentrieren. Auch das Thema „sexuelle Gewalt“ wird im Spiel nicht relevant werden, es ist nicht Teil der Hintergrundgeschichten, was schlicht und ergreifend den dramaturgischen Vorlieben der schreibenden Orgamitglieder geschuldet ist.

Liste eventuell belastender Themen, die Spielinhalte sind (ohne Anspruch auf Vollständigkeit):

- Nationalismus
- Rassismus
- Sexismus
- Queerfeindlichkeit
- Ableismus
- Antiziganismus
- Politischer Extremismus
- Kriegsgräuel
- Exekutionen
- Mord
- Verstümmelung
- Folter
- Häusliche Gewalt
- Organisierte Kriminalität
- Psychische Störungen
- Kriegstraumata
- Drogensucht
- Arzneimittelsucht
- Alkoholismus
- Aberglauben
- Übersinnliche Phänomene
- Prostitution
- Abtreibung
- Fehlgeburt
- Inzest



## 6. SICHERHEIT

Die physische und psychische Sicherheit unserer Spielenden ist uns sehr wichtig. Wir folgen hier jedoch bewusst einem anderen Ansatz als dem Aufstellen starrer, komplexer Regelwerke. Dabei fühlen wir uns der Tradition der Spielphilosophie des DKWD(D)K<sup>1</sup> verbunden, mit ihrem ersten Merksatz: „Gute Spielende brauchen keine Regeln, bei schlechten nützen sie nichts.“ Komplexe Regelwerke - so gut sie auch gemeint sind - behindern unserer Ansicht nach unweigerlich das freie, spontane und immersive Rollenspiel, welches den positiven Kern jeder Larperfahrung bildet. Deshalb sind unsere Sicherheitsregeln auf ein sinnvolles Mindestmaß beschränkt. Neben der Möglichkeit, über ein „Timeout!“ die Spielsituation anzuhalten - sozusagen der harten „Notbremse“, die jeder spielenden Person zur Verfügung steht - nutzen wir die „wirklich-wirklich-Regel“. Wir halten sie für ein zweckmäßiges und universell einsetzbares Werkzeug, um - wenn nötig - Spielsituationen zu kalibrieren, bzw. OT-Bedürfnisse zu vermitteln: „Ich möchte wirklich, wirklich nicht gefesselt werden.“, „Ich möchte wirklich, wirklich jetzt diesen Raum verlassen.“, „Ich möchte wirklich, wirklich, dass du aufhörst, mich anzufirten.“ Die Liste ist unendlich erweiterbar, jede Schwierigkeit, die eine spielende Person in einer konkreten Spielsituation hat, kann dezent und dennoch verständlich kommuniziert werden.

Darüber hinaus verzichten wir auf weitere fixe Regeln. Stattdessen legen wir auf unseren Veranstaltungen Wert auf einen allgemeinen Verhaltenskodex: Wir erwarten von allen Teilnehmenden, dass sie als erwachsene, mündige Personen eigenverantwortlich und achtsam sowohl ihre eigene physische und psychische Sicherheit im Auge behalten, als auch die ihrer Mitspielenden. Damit haben wir bisher sehr gute Erfahrungen gemacht. Wir sind überzeugt, dass ein Safe Space für alle eher entsteht, wenn mit wenigen Regeln, dafür aber mit emphatisch zugewandten Mitspielenden gelarpt wird, die einander vertrauen (dürfen), dass alle gemeinsam an einer schönen Larperfahrung mitwirken wollen, in der es zwar IT hoch hergehen kann, man OT aber aufeinander aufpasst. Auch unsere Orga/SL ist dabei natürlich immer nah am Spielgeschehen und kann gegebenenfalls jederzeit mit Rat und Hilfe zur Seite stehen.

Da wir kein komplexes Regelwerk haben, brauchen wir auch keine Workshops, um dieses einzuüben. Auch ein zentral veranstaltetes Debriefing wird es bei uns nicht geben. Wer ein persönliches Debriefing braucht, um aus seiner Rolle herauszufinden, kann uns natürlich jederzeit gerne ansprechen. Ansonsten freuen wir uns auch hier über den eigenverantwortlichen Austausch unserer Spielenden nach dem Ende des eigentlichen Spiels, zum Beispiel während der OT-Party. Dabei erwarten wir selbstverständlich eine respektvolle, positive Atmosphäre, in der sowohl den Meinungen als auch dem Befinden der Mitspielenden Verständnis und Toleranz entgegengebracht wird. Ebenso selbstverständlich dulden wir OT keinen Sexismus, Rassismus oder jedwede andere Form der Diskriminierung, auch wenn dies IT durchaus Teil der Spielinhalte ist. Eine klare, jeder teilnehmenden Person voll bewusste Trennung zwischen IT und OT ist unserer Überzeugung nach der Kern des Safe Space, in dem jedes Larp stattfinden sollte.

<sup>1</sup> Abkürzung für: gemeint, dass die stimmige und stimmungsvolle Darstellung der Charaktere im Vordergrund steht und auf Fähigkeiten, die nicht gut dargestellt werden können (z.B. Pliegen, das Werfen von Feuerbällen), lieber ganz verzichtet wird.

## 7 - KAMPF / WAFFEN / WAFFENGEBRAUCH

### NAHKAMPFWAFFEN

AUF DEM SCHEIDEWEG KÖNNEN VERSCHIEDENE CHARAKTERE MESSER, SCHLAGRINGE, TOTSCHLÄGER ODER SOGAR EINEN OFFIZIERSSÄBEL DABEIHABEN. OB DAS ZU EUREM CHARAKTER PASST, ENTSCHEIDET BITTE SELBST.

ZUR DARSTELLUNG WERDEN DIE ÜBLICHEN POLSTERWAFFEN VERWENDET. FÜR DEN WAFFENEINSATZ IM SPIEL GILT: SPIELT EINFACH SCHÖN AUS, SOWOHL ALS ANGREIFENDER CHARAKTER WIE AUCH ALS ANGEGRIFFENER CHARAKTER. MACHT EINE GUTE SHOW FÜR EURE MITSPIELENDE DARAUS! ACHTET DABEI OT DARAUF, EURE MITSPIELENDE NICHT ZU GEFÄHRDEN ODER GAR ZU BESCHÄDIGEN. IM ZWEIFELSFALL GEHT SICHERHEIT IMMER VOR! FÜR UNBEWAFFNETE KÄMPFE – SCHLÄGEREIEIEN, RANGELEIEN, BOXKÄMPFE, ETC. – GILT DAS GLEICHE. FÜR DIE WIRKUNG VON WAFFEN ODER AUCH FAUSTSCHLÄGEN VERWENDEN WIR DIE OPFERREGEL. DIE GETROFFENE PERSON ENTSCHEIDET, OB UND WIE SCHWER SIE VERLETZT WURDE. HIERBEI SOLLTE STIMMIGKEIT UND DRAMA DIE RICHTSCHRUR FÜR EURE ENTSCHEIDUNG SEIN.

### SCHUSSWAFFEN

AUF DEM SCHEIDEWEG WIRD ES SCHUSSWAFFEN GEBEN. WELCHER CHARAKTER ZU BEGINN DES SPIELS EINE SCHUSSWAFFE BESITZT, WIRD DEN SPIELENDE VON DER ORGA MITGETEILT. VERWENDET HIERFÜR AUSSCHLIEßLICH DEKOWAFFEN MIT KNALLPLÄTTCHEN ABER OHNE PROJEKILE. BITTE AUF KEINEN FALL SCHRECKSCHUSSWAFFEN, LAUTE BRAUCHTUMSBÖLLER ODER DERGLEICHEN.

DIE REGEL: WENN ES KNALLT, WURDE DIE WAFFE ABGEFEUERT. KNALLT ES NICHT, HAT DIE WAFFE WOHL AUCH IM SPIEL EINE LADEHEMMUNG. ZUR DARSTELLUNG DER WIRKUNG VON SCHUSSWAFFEN VERWENDEN WIR EBENFALLS DIE OPFERREGEL. DIE PERSON, AUF DIE GESCHOSSEN WURDE, ENTSCHEIDET, OB UND WIE SCHWER SIE GETROFFEN WURDE. IST ES SPIELFÖRDERNDER, TÖDLICH GETROFFEN NIEDERZUSINKEN, SICH VERLETZT DAVONZUSCHLEPPEN, ODER MIT EINEM STREIFSCHUSS ZU ENTKOMMEN? IHR ENTSCHEIDET. AUCH HIER SOLLTE WIEDER SCHÖNE DARSTELLUNG UND DER GESUNDE MENSCHENVERSTAND DER MAßSTAB SEIN. SCHIEßT JEMAND NACHTS AUF MEHRERE METER ENTFERNUNG AUF EIN BEWEGTES ZIEL, IST EIN TREFFER NICHT SEHR WAHRSCHEINLICH. STEHEN ZWEI PERSONEN DIREKT VOREINANDER UND DIE EINE DRÜCKT AB, IST ES EHER UNWAHRSCHEINLICH, DASS SIE VORBEISCHIEßT.



#### Hinweis zum Transport:

Nach unserer Recherche sind das deutsche und das belgische Waffengesetz sehr ähnlich, was "Waffenattrappen" angeht. Darum empfiehlt es sich, sogenannte "Anscheinswaffen" für den Weg zum LARP und zurück gut verpackt, bestenfalls gesichert und "nicht direkt zugriffsbereit" zu transportieren. Bitte informiert euch selbständig und geht gewissenhaft mit den Waffenattrappen um, sodass unschöne Begegnungen mit Behördenvertretern in DE und BE bestenfalls vermieden werden. Beschränkt die Nutzung während des LARPs auf das Haus und die unmittelbare Umgebung.

### CHARAKTERTOD

AUCH HIER GILT DIE OPFERREGEL: OB EIN CHARAKTER STIRBT, WIRD VON DER PERSON ENTSCHEIDEN, DIE IHN SPIELT. WIR HABEN IN DER VERGANGENHEIT GUTE ERFAHRUNGEN DAMIT GEMACHT UND VERTRAUEN DARAUF, DASS IHR ALLE DIESE REGEL NICHT MISSBRAUCHEN WERDET, UM „PLAY TO WIN“ ZU SPIELEN. GEWONNEN HABEN ALLE, WENN WIR GEMEINSAM EINE SCHÖNE, DRAMATISCHE, IN SICH STIMMIGE GESCHICHTE ERZÄHLEN.

M. 1.50.  
 von Dr.  
**Birn-**  
 statt 8.— M. 4.—  
 ., Leipzig 26.  
 l. Katalog gratis.  
 her Hof, Elect.  
 Pens. v. M. 5 an.  
 eleph.-Amt 1 7713.  
 ronenstrasse 62.

**Bureau**  
**Franko**  
 . Lukenstr. 31.  
**ken** Preisliste  
 franko.  
**bes.** Bremen.  
 besorgt u. ver-  
 wertet gut u.  
 schnell  
**ld,** Ingenieur  
 Ausk. kostenl.  
 London, Düsseldorf.

**LADE**  
**& Co**  
**RESDEN**  
**AO**

en vorm.  
 o., Elberfeld.  
 ut. Producte.

**tose**

tes und die Nähr-  
 weisskörper und  
 nosen-Präparat,  
 östliches Pulver,  
 endes  
**smittel**

**Magenkranke,**  
**Üöchnerinnen,**  
**an englischer**  
**Krankheit**  
**idende Kinder,**  
**Genesende,**

m von  
**matose**

für  
**htige**  
 ohlen.  
 asse den Appetit an.  
 a und Drogerien.

**Fabrik photograph. Apparate**  
 EMERSON - EXPORT - IMPORT - DETAIL.  
 Catalog circa 400 Seiten frei gegen 50PF

## 8 = Literaturtipps

Für alle, die sich ein wenig intensiver mit dem historischen Hintergrund unserer Veranstaltung beschäftigen wollen, hier noch einige Literaturtipps (sämtliche aufgeführte Publikationen sind auch als Hörbücher erhältlich):

### HÖHENRAUSCH von Harald Jähner

Eine Alltags- und Mentalitätsgeschichte, die Kultur und Zeitgeist der zwanziger Jahre in Deutschland einfängt.

### DEUTSCHLAND 1923 von Volker Ullrich

Politischer Überblick über Hergang und Ereignisse des Jahres 1923 - Ruhrbesetzung und Ruhrkampf, Hyperinflation, rechtsnationale und kommunistische Putschpläne, etc. Recht trocken und faktenbasiert, geballte Information für echte Geschichts-Nerds.

### TOTENTANZ - 1923 UND SEINE FOLGEN

von Jutta Hoffritz

Verschiedene Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens - von Nackttänzerin Anita Berger bis Industriemagnat Hugo Stinnes - werden biografisch durch das Jahr 1923 begleitet, dessen dramatische Ereignisse durch ihre Augen mitverfolgt werden.

### BERLIN, 24. JUNI 1922 von Thomas Hüetlin

Ein Einblick in das militante rechtsnationale Milieu der frühen Weimarer Republik, speziell der Freikorps (mit erschreckendem Gegenwartsbezug).

### DEUTSCHE GESCHICHTE DES XIX. UND XX. JAHRHUNDERTS von Golo Mann

Hier v.a. die Abschnitte über den 1. Weltkrieg und Weimar. Immer noch ein Klassiker. Behandelt wird die allgemeine politische und gesellschaftliche Entwicklung. Es wird aber ein solides Grundwissen vorausgesetzt, weil einzelne Ereignisse nicht näher beschrieben, sondern in erster Linie ausgedeutet werden.

Darüber hinaus kann natürlich auch zeitgenössische Literatur viel vom Lebensgefühl dieser Epoche vermitteln: z.B. BERLINS DRITTES GESCHLECHT, IM WESTEN NICHTS NEUES, DAS KUNSTSEIDENE MÄDCHEN, DER ZAUBERBERG

*Tav*  
*volle*  
*in*  
*jegliche*

Berlin S. W. Königgrätzerstr. 65

4. illustrierte  
 19 Bände  
 Von neuem  
 die neueste  
 Au  
 79 Lieferun  
 Mark I

*S*

*Sehen a*  
*Rad"*  
*grossa oder*

**Rheum**  
 Gicht, Asthma, M  
 und Rückenschme  
 gehellt. Beschreibu  
 fläschchen umson  
**Moritz Grüne**

**Haut-, Haar**  
 Leiden behandelst o  
 Dr. Angelmann, S  
 Die wirksamsten S  
 Gegenwart u. den

**Kronen-Musikinstrumente**  
 in gediegenster  
 Ausführung lief.  
 die Sächs. Mus.-  
 Instr.-Manu-

**Solid und Billig!**  
 liefere ich Musikwerke,  
 u. Instrumente all. Art.

VI.3/251130

## 9 - Orga / Kontakt



Die Orga:

Hagen Haas: Plot / Charaktere / OT Orga

Heike Haas: Plot / Spielerbetreuung / OT Orga

Andreas Bilstein: Finanzen / OT Orga

Simone Schulz: Spielerbetreuung / OT Orga

Lars Gating: Tech-Support HP, Discord / Requisite / OT Orga

Robert Schulz: Verpflegung / Sanitäter / OT Orga

Peter Schmidt: Sanitäter / Verpflegung / OT Orga

Uli Große: OT Orga

und weitere tolle Helfer vor Ort

BEI FRAGEN WENDET EUCH BITTE AN:  
POST@AM-SCHIEDEWEG-LARP.DE

HEIKE HAAS: VIA FB / WHATSAPP / DISCORD

TEL: 0178 6899154

SIMONE SCHULZ:

TEL: 0176 20256686

MIT DER ANMELDEBESTÄTIGUNG ERHALTET IHR  
AUCH EINEN LINK ZUM DISCORD-SERVER.



*Wir freuen uns auf euch!*