

Murphys Gesetz des Live-Rollenspiels

Jeder halbwegs ernstzunehmende LRSp-Verein versucht, Spielregeln aufzustellen. Das Verfassen immer umfangreicherer Regelwerke dient als Beschäftigungstherapie für schreibwütige Mitglieder, die anschließend in Depressionen verfallen, weil die anderen Rollenspieler

- die Regeln nicht lesen
- sie lesen, aber gleich wieder vergessen
- sich daran erinnern, aber nicht daran halten
- die Verfasser auf die unzähligen Rechtschreibfehler aufmerksam machen.

Die wenigen Realisten unter den Rollenspielern wissen schon lange, daß es bei LRSp nur eine einzige gültige Regel gibt, die alle (freiwillig oder unfreiwillig) befolgen - **Murphys Law**: *"Alles, was schiefgehen kann, geht schief"*. Verlassen sollte man sich allerdings nicht darauf, denn die Zusatzregel besagt *"... außer man rechnet damit, daß es schiefgeht."*

Auf dieser Grundregel beruhen **Murphys 13 Gesetze des Live-Rollenspiels**, deren Gültigkeit aufmerksame Beobachter der LRSp der letzten Jahre bestätigen können.

Murphys Gesetz der Pünktlichkeit

Je mehr Wert ein Spielleiter auf Pünktlichkeit legt, um so mehr Teilnehmer kommen zu spät.
Zusatzregel: Die für den ersten Encounter vorgesehenen NSC kommen immer zu spät.

Murphys Gesetz der Orientierung

Sobald der ortskundige NSC die Spielergruppe verläßt, verirrt sie sich.

1. Zusatzregel: Die SC finden nur dann in kürzester Zeit den Ort des nächsten Encounters, wenn sich die dafür vorgesehenen NSC verkoffern.
2. Zusatzregel: Geht eine Gruppe die Verlorengegangenen suchen, kehren diese zurück, während die Suchenden sich verrennen. Wenn ein weiterer Suchtrupp ausgeschickt wird, wiederholt sich die Sache.

Murphys Regenregel

Je mehr Encounter im Freien vorgesehen sind, um so häufiger regnet es.

1. Zusatzregel: Wenn man plant, draußen zu grillen, schüttet es.
 2. Zusatzregel: Am Jauerling regnet es immer.
- Ausnahme von der 2. Zusatzregel: Außer es schneit.

Murphys Temperaturregeln

Gesetz des Hitzschlags: Die Temperatur steigt mit der Anzahl der Teilnehmer (meist SC) in Plattenpanzern.

Gesetz der Verköhlung: Die Temperatur sinkt mit der Anzahl der Teilnehmerinnen (meist NSC) in nabelfreien Nixen- oder hauchdünnen Feenkostümen.

Gesetz des Ausgleichs (funktioniert nur in der Theorie): Wenn der Spielleiter mit mehreren SC in Plattenpanzern rechnet, kann er vorsorglich die entsprechende Anzahl an NSC-Rollen für Nixen und Feen einplanen.

Murphys Negation des Gesetzes des Ausgleichs: Spielleiter sind Sadisten, daher befolgen sie das Gesetz des Ausgleichs nie.

FFF (Forderung der Frierenden FeministInnen): Wir wollen nabelfreie Ritter und Nixen in Plattenpanzern!

Murphys Gesetz des Feuerzaubers

Außer Kontrolle geratene Feuerzauber hinterlassen Brand-, Ruß- oder Wachsflächen immer auf dem teuersten Kleidungsstück, das einer der Teilnehmer trägt.

1. Zusatzregel: Üblicherweise wird die Kleidung der Person beschädigt, die den Feuerzauber mitgebracht hat.

2. Zusatzregel für Gegner von Pyrotechnik: Ganz normale Kerzen erfüllen den gleichen Zweck.

Murphys Gesetz der Elfenphobie

Wenn die Rettung der Welt davon abhängt, daß die SC mit einem guten Elf kooperieren, halten ihn diese für die Ausgibt des Bösen und setzen alles daran, ihn umzulegen.

Elflayers Kommentar: *"Nur tote Elfen sind gute Elfen."*

Begründung (für das Gesetz, nicht für den Kommentar): Aufgrund der Vorgeschichte haben sich alle Spieler entschlossen, ihren Charakteren den Nachteil "Elfenphobie" zu verpassen.

Dem Spielleiter ist schleierhaft, wie jemand solche Schlußfolgerungen ziehen kann.

Murphys Gesetz der Ähnlichkeit mit Untoten

Wenn einer der SC auch nur entfernt einem Untoten gleicht (wegen ähnlicher Kleidung, bleicher Gesichtsfarbe, schlechter Lichtverhältnisse und/oder Kurzsichtigkeit der Mitspieler), wird er im Eifer des Gefechts von den anderen SC als vermeintlicher Untoter in Scheiben geschnitten.

Schlußfolgerung: Hellhäutige Menschen sollten nur dann an Untote erinnernde Kleidung tragen, wenn sie über einen Bihänder und den Vorteil Unverwundbarkeit gegen alle Waffen verfügen.

Murphys Gesetz für Maskenträger

Im Kampf verrutscht die Maske so, daß sich die Augenschlitze in Höhe der Backenknochen des Trägers befinden. Sobald dieser versucht zu fliehen, rutschen die Augenschlitze auf die Stirn, während der Halsteil ernsthafte Strangulierungsversuche unternimmt.

Dieses Gesetz gilt für alle möglichen und unmöglichen Gesichts- und Maskenformen.

Anmerkung nostalgisch veranlagter Metzelerks: Ausgenommen die guten, alten Strumpfmasken.

Murphys Gesetz für Kiltträger

Bei Verfolgungsjagden oder Laufwettbewerben löst sich der Kilt jenes Teilnehmers, der ausgerechnet an diesem Tag eine ausgeleierte weiße Unterhose mit Rippenmuster angezogen hat.

Dieses Gesetz gilt nur für männliche Kiltträger. Begründung: Frauen besitzen keine ausgeleierten weißen Unterhosen mit Rippenmuster.

Murphys Gesetz des Anachronismus

Bei den stimmungsvollsten Szenen in Fantasy-LRSp steht eine Coladose mitten im Blickfeld, der Paladin trägt weiße Turnschuhe mit Adidas-Streifen - oder am Gelenk der in beschwörender Geste erhobenen Hand des Nekromanten wird ein Armbanduhr sichtbar.

Zusatzregel für Fotografen: Die anachronistischen Gegenstände tauchen natürlich auch auf den stimmungsvollsten Fotos auf - und zwar so weit in der Mitte, daß man sie nicht wegschneiden kann.

Kommentar der Puristen: Fotografieren ist selbst ein verdammter Anachronismus.

Kommentar der Fotografen zum Kommentar der Puristen: Vergeßt die Fotos, die ihr bei uns nachbestellt habt!

Murphys Gesetze der Spruchdarstellung

1. Gesetz der Spruchdarstellung: Für jeden Spruch gibt es pro LRSp-System mindestens eine Variante, ihn darzustellen. Der Spruchsprecher wählt immer die Version, die keiner der anderen SC und NSC kennt.

Ausnahmeregel: Sprüche, die maximal einmal in fünf Jahren eingesetzt werden, haben in allen LRSp-Systemen die selbe Darstellung - nur kann sich außer dem Sprecher niemand daran erinnern.

2. Gesetz der Spruchdarstellung: Möchte ein Magiekundiger den selben Spruch in einem Spiel zweimal einsetzen, hat ihm kurz davor jemand den Behälter mit den Spruchkomponenten gestohlen.

Murphys Gesetze des stilvollen Sterbens (für NSC)

Den Gesetzen zugrunde liegende Forderung: NSC haben stilvoll zu sterben und am Ort ihres Todes bewegungslos liegenzubleiben, bis sich die SC entfernt haben.

1. Gesetz des stilvollen Sterbens: Der Platz, an dem ein NSC getötet wird, ist mit Brennesseln und/oder Dornenranken überwachsen.

2. Gesetz des stilvollen Sterbens: Gebrannte NSC scheuen mit Grünzeug überwachsene Plätze und richten es daher so ein, daß sie auf einem Weg gemetzelt werden. Wenn sie das tun, ist einer der SC aufgrund seines Ehrenkodex dazu verpflichtet, ein Todesritual durchzuführen. Er schleppt die Leichen zu einer Stelle, wo sich zufällig ein Ameisenhaufen befindet, und stimmt eine mindestens zehn Minuten dauernde Totenklage an.

Murphys Gesetz des Überlebens (für SC)

Wenn der Spielleiter erklärt, in seinem LRSp gibt es eine reelle Überlebenschance, sind alle SC bis auf einen vor dem Morgengrauen tot.

Zusatzregel: Der einzige SC, der das Licht der aufgehenden Sonne erblickt, ist ein Vampir.

*Just look at the sun & be happy,
Romy*