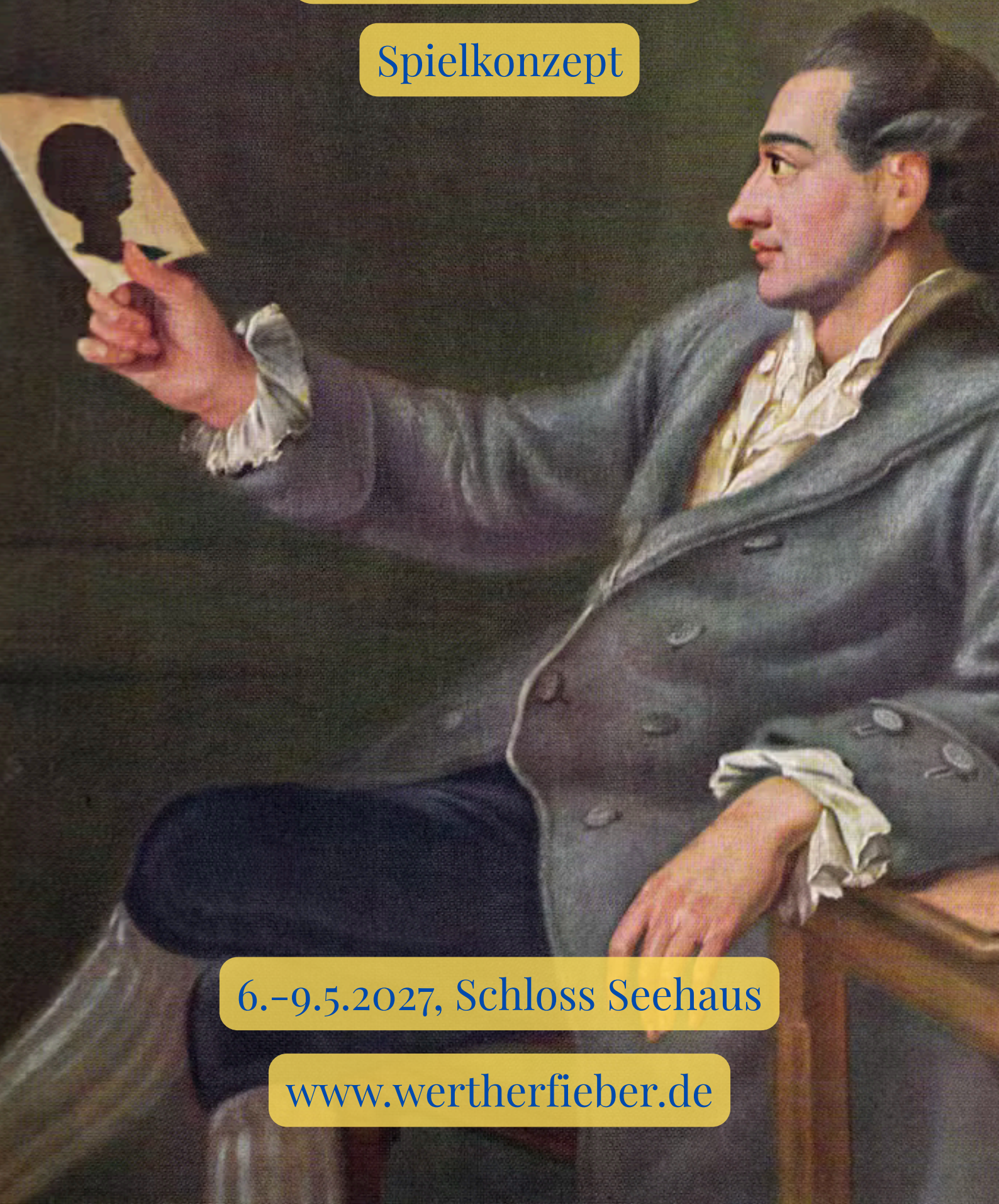


Wertherfieber

Spielkonzept



6.-9.5.2027, Schloss Seehaus

www.wertherfieber.de

Copyright ©2026 Dombrowski Event UG (haftungsbeschränkt)

Projektkoordination: Karsten Dombrowski, Caro Heinrich

Mit Inspirationen von Social Season, Elmwood Chronicles, Fairweather Manor, Vor dem Sturm, Fortune & Felicity, Immertreu, Demeter und vielen weiteren Spielen.

Inhaltsverzeichnis

Willkommen in Napoleons Europa	5
Infos für Einsteiger:innen	6
Infos für erfahrene Rollen- und Liverollenspieler:innen	6
Organisatorisches	7
(Vorläufiger) Zeitplan	7
Optionale Frühanreise	8
Kostüme	8
Workshops	8
Dramaturgie	8
Location	9
Zugänglichkeit	9
Charaktere	10
Gestaltung und Interpretation	10
Geschlechterrollen	10
Alterskategorien	11
Fraktionen	12
Familie von Haugberg	12
Familie von Thosnitz-Riesbeck	12
Familie von Schaffwitz	13
Familie von Hochgotsch	13
Die Breslauer Honoratioren	13
Die Frankfurter Gesandtschaft	14
Die Delegation aus Glogau	14
Die Reisende Theatergruppe	14
Soziale Kreise und Verschwörergruppen	15
Soziale Kreise	15
Verschwörergruppen	16

Spielphilosophie und -design	18
Play for Drama	18
Kooperativ	18
Keine sexualisierte Gewalt!	19
Kein Rassismus!	19
Alle Sünden wiegen gleich schwer	19
Geheimnisse im Spiel	20
Über Fehler hinweg spielen	21
Nicht zur Heuschreckenplage werden	21
 Spielmechaniken	 22
Die zwei Regeln	22
Der Stopp-Befehl	22
Eskalation und Deeskalation	23
Liebesspiel	23
Charaktertod	24
 Sicherheitsregeln	 25
Kommunikation	25
Belästigung und sonstiges Fehlverhalten	25
Physische Sicherheit	25
Emotionale Sicherheit	25

Willkommen in Napoleons Europa

Juni 1809. Der mittlerweile Fünfte Koalitionskrieg gegen den schier unbesiegbaren scheinenden Napoleon ist in vollem Gange. Im Süden Deutschlands wappnen sich die französischen Truppen zur Entscheidungsschlacht gegen die Armee Kaiser Franz I. von Österreichs (ehemals Franz II., letzter Kaiser des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation). Die Österreicher haben dem Kosen jüngst bei Aspern eine empfindliche Niederlage beschert und in den von Frankreich besetzten Gebieten ist neue Hoffnung auf ein Ende der Franzosenzeit entflammt. Noch scheint die Frage, wer letztlich den Sieg davontragen wird, ungewiss, und das Leben in Napoleons Reichs geht – zumindest auf den ersten Blick – weiter seinen gewohnten Gang. So auch auf einem kleinen Schloss in Schlesien, auf dem sich eine illustre Gästeschar den Freuden schöner Künste und exquisiter Genüsse hingibt. Doch nicht jeder ist, was er oder sie zu sein vorgibt und in den Schatten des Schlosses werden finstere Intrigen gesponnen

Nach dem erzwungenen Frieden von Tilsit hat das Königreich Preußen in einem dramatischen Ausmaß Gebiete und Einfluss verloren und muss Reparationen leisten. Französische Truppen und ihre Bündnispartner stehen weiterhin im Land und halten wichtige Festungen besetzt. Gleichzeitig verändert eine Welle von Reformen die Ordnung im Staat und in den Städten. Alte Privilegien wackeln, neue Freiheiten entstehen und mit ihnen neue Konflikte.

Während Napoleon Europa seinem Willen unterwirft, wird die Kultur zu einem wichtigen Faktor des Widerstands. Theater, Musik und Literatur stiften in den vielen deutschen Territorien Zusammenhalt und bauen eine gemeinsame Öffentlichkeit auf, über Sprache, Salons, Theater und Verlage. So entsteht eine Kulturnation lange vor dem Nationalstaat, und Literatur wird zum Antrieb des entstehenden deutschen Nationalgefühls – aber auch des daraus erwachsenen Nationalismus.

Wertherfieber ist inspiriert von Geschichten dieser Zeit, aber auch verschiedener Literat:innen und ihrer Werke. Es soll keine historische Simulation oder gar eine Mischung aus Reenactment und Larp sein, sondern ein von einer historischen Epoche inspiriertes Larp. Es geht nicht um eine exakte Nachstellung der damaligen Umstände, sondern um die spielerische Erfahrung. Der Schwerpunkt liegt auf Drama, Leidenschaft, Intrigen und dem konfliktreichen Aufeinandertreffen

verschiedener Persönlichkeiten. Wir wollen ein grobes Gefühl für die Epoche vermitteln, aber es soll sich eher so anfühlen, als würde man an einer dramatischen, romantischen Fernsehserie teilnehmen, als an einer Zeitreise.

In diesem Dokument findet ihr eine Sammlung wichtiger Informationen zum Spielkonzept. Es soll zum einen grundlegende Fragen beantworten und die Regeln des gemeinsamen Spiels vermitteln, aber auch in die Welt dieses Larps einführen und euch Anregungen für euer Spiel geben.

Infos für Einsteiger:innen

Dieses Erlebnis ist einsteigerfreundlich. Auch wenn ihr noch keine oder nur wenig Erfahrung mit Larps, Rollenspielen oder ähnlichen Spielformen habt, Wertherfieber kann für euch eine großartige Erfahrung werden – ihr müsst nur offen an alles herangehen und euch auf den Spielfluss einlassen. Wendet euch gerne an uns, wenn ihr unsicher seid oder wir euch irgendwie weiterhelfen können. Wir können zwar nicht jedes Problem lösen, aber es gibt keine dummen Fragen, also fragt ruhig! Eine Menge Unklarheiten dürfte bereits dieses Dokument beseitigen, außerdem wird es vor Spielbeginn eine Einführung sowie einige Workshops geben.

Infos für erfahrene Rollen- und Liverollenspieler:innen

Bei diesem Erlebnis treffen Teilnehmende aufeinander, die unterschiedliche Spielstile gewöhnt sind und unterschiedliche Spielvorlieben haben. Ihr werdet es also möglicherweise mit Herangehensweisen zu tun bekommen, die nicht euren eigenen entsprechen. Verhalten, das in manchen Rollenspiel- und/oder Liverollenspiel-Kreisen als interessant oder "gut" gilt, kann in anderen seltsam oder "schlecht" erscheinen. Da wir gemeinsam Spaß haben wollen, sind Empathie und Verständnis für andere Stile essentiell. Es kann äußerst bereichernd sein, andere Stile kennenzulernen, wenn ihr dabei nicht vergesst, einander zu tolerieren und stets davon ausgeht, dass es niemand böse meint. Wichtig ist allerdings, dass ihr euch auf die Rahmenbedingungen einlasst, die wir in diesem Dokument skizzieren und die wir auch in der Einführung und in den Workshops vor Spielbeginn vermitteln werden.

Organisatorisches

(Vorläufiger) Zeitplan

Donnerstag

bis 14.30 Uhr	Anreise
15.00 Uhr – 18.30 Uhr	Workshops Teil 1
18.30 Uhr – 19.30 Uhr	Abendessen
20.00 Uhr – 22.00 Uhr	Workshops Teil 2
22.00 Uhr – 00.00 Uhr	Akt 0: Prolog

Freitag

08.00 Uhr – 09.30 Uhr	Frühstück (OT)
10.30 Uhr – 12.00 Uhr	Gruppen- und Fraktionsfotos
12.00 Uhr – 18.00 Uhr	Akt 1
13.00 Uhr – 14.00 Uhr	Lunch
16.00 Uhr – 17.00 Uhr	Picknick im Garten
19.00 Uhr – 01.00 Uhr	Akt 2
20.00 Uhr – 21.00 Uhr	Dinner
21.30 Uhr – 23.00 Uhr	Salonabend mit Tanz

Samstag

08.00 Uhr – 09.30 Uhr	Frühstück (OT)
10.00 Uhr – 17.00 Uhr	Akt 3
12.00 Uhr – 13.00 Uhr	Lunch
16.00 Uhr – 17.00 Uhr	Theater
18.00 Uhr – 23.00 Uhr	Akt 4
20.00 Uhr – 21.00 Uhr	Dinner
21.30 Uhr – 23.00 Uhr	Maskenball
23.00 Uhr – 23.15 Uhr	Abschlussansprache und Spielende
23.30 Uhr – 02.00 Uhr	Gemütlicher Ausklang

Sonntag

08.00 Uhr – 10.00 Uhr	Frühstück
10.00 Uhr – 12.30 Uhr	Zimmer räumen, Abreise

Optionale Frühanreise

Bei einem weiten Anreiseweg ist es schön, nicht total abgehetzt und in letzter Minute (oder später) zum Spiel dazu zu stoßen. Außerdem fällt gerade Romantikspiel oft etwas leichter, wenn man seine Mitspielenden schon ein bisschen kennengelernt hat. Wir bieten euch daher die Möglichkeit zu einem geringen Aufpreis bereits am Abend vor dem eigentlichen Spielbeginn anzureisen.

Kostüme

Alle Teilnehmenden sind für ihre Kostüme selbst verantwortlich. Gestellt werden spielrelevante Gegenstände, Spielgeld und das eine oder andere Accessoire. Bei Bedarf helfen wir nach Möglichkeit gerne mit Kostümteilen aus unserem Fundus aus. Als "Waffen" kommen auf dem Spiel mehr oder minder realistisch aussehende Spielzeuge zum Einsatz. Diese werden ausnahmslos von der Orga ins Spiel eingebracht.

Workshops

Vor dem Spiel gibt es einige Workshops, die verpflichtend für alle Teilnehmenden sind. In ihnen werden zum einen wichtige Regeln und Spielmechaniken vorgestellt und gemeinsam ausprobiert. Zum anderen dienen sie dazu, die Beziehungen der Charaktere innerhalb ihrer verschiedenen sozialen Umfelder zu definieren, Absprachen zu treffen und Pläne für das Spiel zu schmieden.

Dramaturgie

Wir haben Wertherfieber in mehrere Akte unterteilt, um das Tempo zu regulieren und jeweils ein bestimmtes Spielgefühl zu erzeugen. Die Themen der Akten werden noch bekanntgegeben und sind eher als Richtlinien denn als harte Vorgaben zu verstehen. Dennoch hoffen wir, dass möglichst viele von euren Charaktere die Stimmung der Akte aufgreifen und dadurch gemeinsam eine dichte Atmosphäre schaffen.

Vor jedem Akt gibt es eine Kalibrierungsphase von etwa einer Stunde – in dieser Zeit könnt ihr euch mit den anderen Teilnehmenden austauschen, besprechen was euren Charakteren im letzten Akt passiert ist, was ihr euch für den weiteren Verlauf wünscht und abstimmen, in welche Richtung euer Spiel im folgenden Akt gehen soll. Direkt vor dem Beginn gibt es eine kleine Ansprache der Spielleitung, um die Stimmung des Aktes zu setzen.

Location

Unsere Location hat eine bewegte Vergangenheit, mit erster urkundlicher Erwähnung um 1300, einem ersten Schlossbau im 16. Jahrhundert und Zerstörung im Dreißigjährigen Krieg durch die Schweden. Das aktuelle Schloss wurde ca. 1780 als typisch barocke dreiflügelige Anlage errichtet und diente hauptsächlich zu Verwaltungs- und Justizzwecken. Zwischen 1800 und 1807 waren auch immer mal wieder Napoleonische Truppen im Schloss einquartiert. Heute befindet sich das Schloss in Privat- und Vereinsbesitz und wird als Ort für Konzerte, Feierlichkeiten und Probewochenenden genutzt ... und seit einigen Jahren auch für Larp-Veranstaltungen.

Die Sicherheit der Location und der sorgfältige Umgang mit ihr sind immens wichtig. Auch wenn das bedeutet, dass einige interessante Aktionen und Szenen nicht gespielt werden können. Bitte verzichtet auf verrückte und waghalsige Stunts, damit nichts beschädigt wird, und geht sorgsam mit den Innenräumen um. Ebenso zu unterlassen ist alles, was Böden, Wände etc. verschmutzen oder beschädigen könnte.

Zugänglichkeit

Das Schloss ist ein historisches Gebäude, das an vielen Stellen im baulichen Originalzustand belassen ist. Das ist einerseits toll für unsere Spielatmosphäre, bringt aber leider auch Probleme bezüglich der Zugänglichkeit für Menschen mit körperlichen Einschränkungen mit sich. Damit ihr entscheiden könnt, ob das Larp für euch geeignet ist, sind hier einige Hinweise zur Location:

- Mehrere Gebäudeteile des Veranstaltungsorts sind nur über Treppen zu betreten, Rampen für Rollstuhlfahrer sind nicht vorhanden.
- Innerhalb des Gebäudes gibt es an verschiedenen Stellen Treppen und Stufen - diese haben keine Aufzüge oder Rampen.
- Es gibt keine barrierefreien Sanitäranlagen.
- Es gibt unebene Stellen sowohl innerhalb (alte Dielen, abgenutzte Treppen, rutschige Fliesen) als auch außerhalb (Wiese, Baumwurzeln, Mauerreste) der Location.
- Die Außenbereiche des Geländes sind teilweise unbeleuchtet.
- In der Nacht ist die Beleuchtung in manchen Bereichen der Location sehr schwach.

Charaktere

Bei Wertherfieber übernehmen alle Teilnehmenden Rollen, die von den Organisatoren erstellt wurden. Zu jeder Spielfigur gibt es eine Charakterbeschreibung mit Zielen, Persönlichkeitsmerkmalen, Geheimnissen und Verbindungen zu anderen Rollen. Alle Teilnehmenden haben Einfluss darauf, welche Rolle sie erhalten. Es wird ein Formular geben, mit dem wir die Wünsche und Vorstellungen rund um Spiel und Spielfigur abfragen.

Gestaltung und Interpretation

Die Charaktere werden von uns erstellt und aufeinander abgestimmt, um im Zusammenspiel ein stimmiges und interessantes Napoleonik-Setting zum Leben zu erwecken. Allerdings: Es ist euer Charakter. Jeder Charakter hat zwar eine von uns gestaltete Hintergrundgeschichte und einige Charakterzüge, aber diese können ganz unterschiedlich interpretiert werden. Die Charaktere gehören für die Dauer des Spiels euch, und ihr könnt sie so ausspielen, wie ihr das wollt.

Dieses Spiel wird nicht scheitern, weil Charaktere anders gespielt werden als "vom Autorenteam beabsichtigt"; die Geschichte wird nur eine andere Richtung nehmen. Dein Charakter gehört Dir. Du alleine bestimmst, wie Du ihn interpretierst.

Geschlechterrollen

Während wir üblicherweise versuchen Larps und Charaktere zu gestalten, bei denen wir historische Geschlechterrollen ziemlich frei interpretieren (und oft auch einfach großzügig ignorieren) machen wir das in diesem Spiel anders.

Ein Napoleonik-Larp, in dem alle Rollen vollständig gleichberechtigt sind, würde sich für uns zu sehr nach einer moderne Geschichte in hübschen Kostümen anfühlen – möglicherweise auch reizvoll, aber doch weit weg von dem Spielgefühl, das wir mit unserem Larp vermitteln wollen.

Bei Wertherfieber werden daher die Geschlechter der Charaktere, den literarischen und filmischen Inspirationen entsprechend, wichtig sein (wobei die Teilnehmenden die Rollen natürlich unabhängig von ihrem out-time Geschlecht wählen können).

Aber auch wenn die Rollen und ihre Möglichkeiten spielerisch nicht genau gleich sein werden, so sollen sie doch gleichwertig sein. Es ist unser Ziel männlichen und weiblichen, jungen und alten Rollen jeweils eigene interessante Handlungsoptionen zu ermöglichen. Wenn dabei manchmal die Grenzen des historisch Realistischen gebogen werden müssen, dann nehmen wir das gerne in Kauf.

Die napoleonische Zeit zeichnet sich allerdings auch dadurch aus, dass sich vermehrt Menschen das Recht herausgenommen haben, Geschlechtergrenzen zu überschreiten oder Geschlechteridentitäten anzunehmen, die ihnen nicht zugewiesen wurden. Daher kann es auch Rollen geben, die sich im Spiel über Geschlechtergrenzen hinweg setzen. Im Spiel gilt, dass alle Charaktere, die in männlicher Kleidung auftreten, auch als Männer wahrgenommen werden, und alle Leute in weiblicher Kleidung als Frauen. Charaktere, die Geschlechtergrenzen überschreiten (z.B. der Soldat, der eigentlich eine Soldatin ist oder der männliche Spion in Frauenkleidern), können sich im Spiel jederzeit selbst outen. Durch andere Charaktere (z.B. die Krankenschwester, die beim angeblichen Leutnant die Duellwunde behandelt) darf eine derartige Entdeckung nur dann erfolgen, wenn das vorher mit der betreffenden Person in der Kallibrierungsphase explizit abgesprochen wurde.

Alterskategorien

Wir möchten das Gefühl erzeugen, dass Generation und Alter eine Rolle spielen, ohne auf Zahlen zu viel Wert zu legen – genauso wenig wie auf das reale Alter der Spieler:innen. Deshalb unterteilen wir die Charaktere in zwei Alterskategorien: die *Jungen Ungestümen* und die *Etablierten*. Zu den jungen Ungestümen zählen alle Charaktere unter 30 Jahren, die sich dadurch auszeichnen, dass sie romantisch, idealistisch und oft radikal, aber auch am unteren Ende von Macht und Einfluss angesiedelt sind. Die Gruppe der Etablierten besteht demgegenüber aus Charakteren ab 30 Jahren, die pragmatisch, erfahren, vernetzt und gelegentlich etwas resigniert sind. Sie haben möglicherweise Titel und Verantwortung, aber oft auch eine bewegte Vergangenheit. Charaktere beider Generationen werden mit gesellschaftlichen und romantischen Spielimpulsen ausgestattet und sowohl in skandalöse Geheimnisse als auch in romantische Angelegenheiten verstrickt. Genau wie das Geschlecht darf natürlich auch die Alterskategorie der Rollen unabhängig vom eigenen realen Alter gewählt werden.

Fraktionen

Jeder Charakter bei Wertherfieber gehört zu einer von acht übergeordneten Fraktionen. Bei vier davon handelt es sich um adlige Familien der Umgebung, dazu kommen zwei städtische Gesandtschaften, Vertreter der französischen Besatzungsmacht und eine Schauspieltruppe.

Familie von Haugberg

Familie von Haugberg, zu der auch die Schlossherrin und Gastgeberin des Wochenendes gehört, ist die Seitenlinie eines einflussreichen schlesischen Adelsgeschlechts. Viele Familienmitglieder dienen als preußische Beamte und Generäle. Die Familie hat ihren Besitz und Einfluss über Generationen durch treue Dienste für die Krone, vorteilhafte Ehen und eine vorsichtige Verwaltung des eigenen Erbes gesichert. Seit der Niederlage Preußens und der französischen Besatzung steht auch die Familie von Haugberg unter wachsendem Druck. Politisch stehen ihre Mitglieder treu zur preußischen Krone. Manche sind aber innerlich zerrissen zwischen Loyalität zu einem König, der den Frieden wahren möchte, und dem patriotischen Wunsch, Widerstand gegen die Franzosen zu leisten.

Familie von Thosnitz-Riesbeck

Die Freiherren von Thosnitz-Riesbeck haben Güter in Schlesien und stellen traditionell hochrangige Offiziere im preußischen Heer. Die Familie entstammt dem schlesischen Landadel und ist seit mehreren Generationen im Besitz von Gütern in der Region. Pflichtbewusst, konservativ und auf Standesehre bedacht, sind viele ihrer Familienmitglieder Vertreter:innen einer alten, streng militärischen Tradition im Geiste des ehemaligen preußischen König Friedrich II. (der "Alte Fritz"). Die Niederlagen Preußens gegen Napoleon und die fortdauernde französische Präsenz in Schlesien haben das politische und militärische Selbstverständnis der Familie schwer getroffen. Umso stärker klammern sich viele Mitglieder an überlieferte Vorstellungen von Pflicht, Disziplin und Standesehre.

Familie von Schaffwitz

Die Familie von Schaffwitz gehört zu den alten Adelsgeschlechtern des schlesischen Raums und ist seit langer Zeit im Gebiet des Riesengebirges ansässig. Über verschiedene Linien und Heiratsverbindungen hat sie ihren Einfluss über die Region hinaus ausgedehnt und enge Beziehungen zu anderen adeligen Häusern aufgebaut. Dabei hat sich die Familie im Laufe der Zeit stark am Habsburgischen Hof in Wien orientiert, der zu einem wichtigen politischen und kulturellen Bezugspunkt wurde. Die in Schlesien verbliebene Linie ist dadurch in den letzten Jahren in ein Spannungsfeld zu den französischen und preußischen Autoritäten geraten.

Familie von Hochgotsch

Familie von Hochgotsch entstammt dem schlesischen Adel und gehört zu jenen Häusern, die ihren Rang nicht allein durch Landbesitz, sondern auch durch ihre Verbindungen sichern konnten. Über Generationen hinweg hat die Familie ihre Stellung durch Hochzeiten, Patronage und geschickte Vernetzung gefestigt. Dabei orientierte sich die Familie über Schlesien hinaus, indem sie gesellschaftliche Nähe zu den maßgeblichen Zentren der Macht suchte und zugleich einen Ruf kultivierter Weltläufigkeit pflegte. Diese Ausrichtung brachte ihr Ansehen, öffnete Türen und stärkte ihren Einfluss. Doch insbesondere die Nähe zur französischen Kultur, die zuvor als Zeichen von Bildung und Eleganz gelten konnte, wird mittlerweile von vielen mit Argwohn betrachtet.

Die Breslauer Honoratioren

Breslau ist nicht nur Garnisons- und Residenzstadt, sondern auch ein blühendes Handels- und Kulturzentrum. Die wohlhabenden Bürgerfamilien wollen Einfluss behalten, egal ob unter preußischer Krone oder unter französischer Besatzung. Sie entstammen jener städtischen Oberschicht, die ihren Einfluss nicht aus altem Adel, sondern aus Vermögen, Bildung, Ämtern und Netzwerken bezieht. Über Generationen haben diese Familien ihre Stellung in Politik, Wirtschaft und im gesellschaftlichen Leben Breslaus gefestigt. Sie geben den Ton in den Ratsstuben, bei Banketten und in den Kontoren an. Die napoleonische Besatzung setzt die Breslauer Honoratioren unter erheblichen Anpassungsdruck. Manche suchen die Nähe zu den neuen Machthabern, um ihre Geschäfte, Ämter und gesellschaftliche Stellung zu sichern, während andere an der preußischen Ordnung festhalten.

Die Frankfurter Gesandtschaft

Frankfurt ist wohlhabend, stolz auf seine Handelsfreiheit und zugleich stark von französischer Politik abhängig. Die Stadt ist seit 1806 Teil des Rheinbundes, der viele deutsche Staaten unter französischem Schutz verbindet, aber auch neue Abhängigkeiten schafft und alte Machtverhältnisse verschiebt. Mit ihrem Beitritt gewann die Stadt als politischer und wirtschaftlicher Knotenpunkt an neuer Bedeutung. Die Gesandtschaft reist durch Schlesien, um Kontakte zu knüpfen, Bündnisse zu sichern und ihren Einfluss unter Napoleons Protektorat auszubauen.

Die Delegation aus Glogau

Die Festung Glogau bei Breslau ist seit dem Frieden von Tilsit 1806 von den Franzosen besetzt und deren Stützpunkt in Schlesien. Die Garnison wacht über die Oder und kontrolliert den Verkehr zwischen Breslau und Berlin. Mit der Besetzung Glogaus durch französische Truppen entstand in der Festung schrittweise eine neue Verwaltungsstruktur, die sich mittlerweile zu einem festen Bestandteil der französischen Präsenz in Schlesien entwickelt hat. Die Delegation, bestehend sowohl aus Offizieren als auch zivilen Beamten und deren Begleitpersonen, reist zum Schloss, um „gute Nachbarschaft“ zu zeigen und kulturelle Bande zu pflegen.

Die Reisende Theatergruppe

Auf Einladung des Gastgebers tritt eine kleine Gesellschaft von Schauspielern im Schloss auf. Sie sollen beim Maskenball ein Stück nach Goethe aufführen und für Unterhaltung sorgen. Wie viele fahrende Truppen ihrer Zeit ist sie nicht an einen festen Ort gebunden, sondern lebt von Einladungen, Saisonspielen und dem Wohlwollen ihrer Gastgeber. Ständige Reisen, wechselnde Spielorte und die politischen Umbrüche der Zeit haben ihre Mitglieder gelehrt, sich rasch auf neue Verhältnisse einzustellen. Manche halten sie für harmlose Künstler, andere für Spione oder Unruhestifter.

Soziale Kreise und Verschwörergruppen

Die Charaktere sind nicht nur Mitglieder einer Fraktion, sondern auch in weitere soziale Gruppen eingebunden (manche offen, andere geheim) und werden über diese ins Geschehen gezogen. Das können Menschen sein, welche die gleichen Vorlieben für Tanzen, Philosophieren oder lukullische Genüsse teilen, die Kirchengemeinde, in der man sich engagiert, feine Salons und altehrwürdige Clubs oder auch Zusammenschlüsse von überaus fragwürdiger Natur.

Soziale Kreise

Der **Bund zur Erinnerung an die Helden von 1792** ist eine wohltätige Organisation, die sich um Veteranen, Witwen und Waisen des Ersten Koalitionskriegs kümmert, mit besonderem Fokus auf die Schlacht von Valmy. Seine Mitglieder arbeiten gemeinsam daran, Spenden zu sammeln und Wohltätigkeitsveranstaltungen zu organisieren, um Invaliden zu versorgen, Familien zu unterstützen und die Erinnerung an die Gefallenen würdig zu bewahren.

„Man erkennt den Menschen an dem, was er genießt“ ist das inoffizielle Motto der **Lukullischen Gesellschaft**. Ob gemeinsame spätabendliche Tafelei, Weinproben, Geheimrezepte oder ein rhetorischer Wettstreit über den besten Kuchen und die Qualität der Zutaten – die Mitglieder dieser Gruppe legen Wert darauf, dass sie Essen und Trinken ernst nehmen.

Der **Literarische Salon Rosenhain zu Breslau** wird von der gebildeten Witwe eines Verlegers organisiert. In ihrem weltoffenen Gesprächskreis treffen sich Adlige und Bürgerliche, um Gedichte, Briefe und Essays zu lesen und zu diskutieren. Dazu kommen Gespräche über Aufklärung, Gefühl, Pflicht, Nation und Freiheit. Manche nennen den Salon allerdings auch einen Ort für kleinliche Streitereien und Eitelkeit.

Die **Altehrwürdige Gilde der ehrbaren Reisenden** ist eine traditionsreiche Institution, deren Wurzeln bis in eine spätmittelalterliche Kaufmannsgilde zurückreichen, die einst die Handelswege von Frankfurt über Breslau bis Prag dominierte. Aus dem ursprünglichen Zweck gegenseitiger Absicherung und Kreditvergabe entwickelte sich über Jahrhunderte ein Netzwerk, das bis in die heutige Zeit überdauerte. Die Vereinigung versteht sich als Hüter von Ordnung, Verlässlichkeit und Kontinuität in unsicheren Zeiten.

Der **Werther-Zirkel** ist ein loser Zusammenschluss glühender Verehrer Goethes, die in seinem Roman „Die Leiden des jungen Werther“ mehr sehen als nur Literatur. Für sie ist das Werk Lebensgefühl und sogar Bekenntnis. Die Mitglieder pflegen oft eine schwärmerische Romantik, manche kleiden sich sogar bewusst nach dem Vorbild Werthers, mit blauem Frack und gelber Weste. Der Zirkel trifft sich zu Lesungen, Gesprächen und melancholischen Salons.

Verschwörergruppen

Die **französische Geheimpolizei** spannt ihr Netz über das gesamte Reich Napoleons. Seit der Revolution weiß man in Paris, dass Aufstände nicht auf Schlachtfeldern beginnen, sondern in Salons und Hinterzimmern. Unter Napoleon wurde Überwachung zur Methode: Briefe werden geöffnet, Gespräche belauscht, Gerüchte gezielt gestreut. In den besetzten Gebieten sichern ihre Agenten die Herrschaft des Kaisers, werben Informanten an und zerschlagen Verschwörungen, oft bevor diese Gestalt annehmen.

Für die **Royalisten** war die Revolution ein Frevel und Napoleon ist für sie nur ein Usurpator mit einer Krone, die ihm nicht gebührt. Seit der Hinrichtung Ludwigs XVI. bleibt ihr Ziel die Rückkehr der Bourbonen auf den Thron. Sie pflegen alte Netzwerke, sammeln Geld, schmuggeln Briefe und halten die Erinnerung an Krone und Kirche wach. In Salons sprechen sie von Anstand und Legitimität, hinter verschlossenen Türen planen sie Restauration – durch Krieg, Intrige oder das Auftauchen eines Erben oder einer Erbin.

Auch nach dem Ende des alten Reiches sieht man sich in Wien als Hüter legitimer Ordnung und beobachtet Napoleons Neuordnung mit kühler Geduld. Die **Agenten des Wiener Kaiserhofs** reisen als Diplomaten, Adjutanten oder gebildete Gäste, führen Gespräche, hören zu und halten jedes unbedachte Wort fest. Sie prüfen Stimmungen, erkennen Bündnisse, sammeln Namen von Offizieren, Patrioten und Unentschlossenen – und versuchen, alte Einflusslinien neu zu knüpfen.

Die **Illuminaten** glauben nicht an göttliches Recht, sondern an Vernunft, Bildung und Selbstbestimmung. Für sie ist der Absolutismus ein Auslaufmodell, getragen von Aberglauben und Standesprivilegien. Professoren, Beamte und Offiziere, aber auch modern gesinnte Adlige, gründen Lesekreise, verbreiten verbotene Schriften und fördern Talent statt Herkunft. Sie setzen auf den Wandel des Denkens – Schritt für Schritt. Kirche, Adel und Polizei wittern zurecht Unterwanderung, darum arbeiten die Illuminaten im Geheimen.

Die Gerüchte ziehen seit Ausbruch des neuen Krieges wie ein Lauffeuer durch die Lande: Der Herzog von Braunschweig hat damit begonnen, in Böhmen ein Freikorps aufzustellen, um sein verlorenes Herzogtum zurückzuerlangen. Die **Unterstützer der Schwarzen Schar** sprechen von Ehre, Freiheit, dem Ende der Fremdherrschaft und der Chance, Geschichte zu schreiben. Doch das Werben in Schlesien ist verboten, per Edikt durch den preußischen König.

Spielphilosophie und -design

Play for Drama

Dies ist ein Spielprinzip, das dramatische Momente und Szenen im Larp fördern soll. Es geht nicht darum zu “gewinnen”, sondern Konflikte mit dem Charakter “genießen” zu können. Das eröffnet die Möglichkeit, intensive und spannende Geschichten zu erleben. Es bedeutet nicht, dass alle Charaktere immer wieder in all ihren Vorhaben scheitern müssen. Allerdings hat jeder Charakter auch eine dunkle Seite und dunkle Geheimnisse, denen im Spiel Raum gegeben werden kann. Überlegt bei euren Entscheidungen einfach, was das beste Spiel für alle generiert. Baut auch ein Scheitern in die Aktionen eurer Charaktere ein und lasst es zu. Wertherfieber soll dabei nicht die Art von Larp werden, bei dem am Ende viele oder gar alle Charaktere tot oder wahnsinnig sind. Es geht zwar um Gemeinheiten, Duellforderungen, Verschwörungen und Intrigen aber nicht um heimtückische Giftanschläge, am Ende des Spiels ausgelöschte Familien und Rachemorde. Kommt im Zweifelsfall auf uns zu und besprecht eure Ideen, bevor ihr euch daran macht ein Massaker unter euren “Feinden” anzurichten (oder auch nur die eine lästige Rivalin umzubringen).

Kooperativ

Wir möchten bei diesem Spiel gemeinsam eine Geschichte erzählen und erleben. Dabei ist es wichtig, auch den anderen Teilnehmenden eine Bühne zu bieten und sie dabei zu unterstützen, ihren Charakter zu entfalten. Im Theater gibt es ein Prinzip, das auch bei diesem Spiel wichtig ist: „den König spielen die anderen“. Der finstere französische General, der mit einem einzigen Befehl die Verhaftung einer Figur und die soziale Ächtung ihrer Familie erwirken kann, lässt sich beispielsweise nur dann überzeugend darstellen, wenn möglichst viele Mitspielenden den Status dieser Rolle mittragen – etwa indem sie Furcht vor dem möglichen Zorn und der Macht des Generals spielen. Wenn dagegen alle ignorieren, dass er eine gefährliche Figur darstellt, (weil sie ja wissen, dass er vor Ort nur seinen treuen Adjutanten als Gehilfen hat, die Orga keine 50 “Instantfranzosen” aus dem Hut zaubern kann und generell die Aktstruktur verhindert, dass ein frecher Aufrührer fünf Minuten nach Spielbeginn “für immer weggeschlossen” werden kann), wird es schnell absurd ... und auch etwas langweilig.

Keine sexualisierte Gewalt!

Sexualisierte Gewalt ist kein Spielthema bei Wertherfieber. Weder werden wir Vergewaltigungen/sexuellen Missbrauch (oder Drohungen damit) in den Hintergrund der Charaktere einbauen, noch werden wir derartige Dinge in Spielszenen einbauen. Das gleiche erwarten wir von euch als Teilnehmenden.

Kein Rassismus!

Was wir NICHT bespielen wollen sind die Themen Rassismus und Antisemitismus. Das mag gerade in Bezug auf Rassismus auf den ersten Blick vielleicht widersinnig erscheinen, weil die Zeit die wir bespielen in der Realität stark von Kolonialismus und Sklaverei geprägt war und dort auch zahlreiche Ansätze wissenschaftlich verbrämter sogenannter "Rassentheorien" entstanden.

Wir wollen uns für dieses Spiel aber an der Herangehensweise der Fernsehserie Bridgerton orientieren, die in dieser Hinsicht einfach auf historische Korrektheit pfeift und das Bild einer von Rassismus weitgehend freien Gesellschaft zeichnet, in der eine Königin oder ein Herzog mit dunkler Hautfarbe genauso selbstverständlich sind, wie Adlige mit hellen Hauttönen.

Um das noch einmal deutlich zu sagen: Wir wollen im Spiel weder die berüchtigten N-Worte hören, noch Charaktere die über jüdische Brunnenvergifter und Christusmörder schwadronieren - egal wie historisch korrekt das sein könnte. Auch Gespräche über irgendwelche Sklavenplantagen in der Neuen Welt oder den lukrativen Menschenhandel, den man selbst oder imaginäre Freunde betreiben, sind unerwünscht.

Alle Sünden wiegen gleich schwer

In der realen Gesellschaft dieser Zeit wird es in den Augen der öffentlichen Meinung sicherlich einen Unterschied gemacht haben, ob ein junges Mädchen unehelich schwanger ist, ein junger Mann vor einem Duell davonläuft, eine Frau ihre Haare abschneidet und Hosen anzieht um als Soldat durchzugehen, zwei verheiratete Menschen ihre Partner betrügen, ein ehrbarer Kaufmann seine Kunden übers Ohr haut oder ein Familienoberhaupt eine heimliche homosexuelle Liebschaft hat. Für unser Spiel werden wir das nicht so handhaben. Stattdessen werden alle von der Gesellschaft als sündhaft definierten Verhaltensweisen auf einer Ebene stehen. So wollen wir vermeiden, dass sich eine den Spielspaß mindernde "Sündenhierarchie" ergibt, in der manche Dinge mit Leichtigkeit unter

den Teppich gekehrt werden können, während andere so unverzeihlich wirken, dass sich die daraus resultierenden Konflikte in keinem Fall mehr lösen lassen. Ganz konkret: Eine heimliche homosexuelle Liebschaft soll genauso Spannung und Bauchkribbeln erzeugen wie ein heimliches heterosexuelles Stelldichein im Park.

Geheimnisse im Spiel

Unter der Oberfläche der Gesellschaft die sich an diesem Wochenende trifft, lauern viele Abgründe. Darunter vermutlich auch Dinge, die eure Charaktere getan haben oder in die sie verwickelt sind, und die sie am liebsten für immer vergessen würden. Allerdings wären das dann Geheimnisse, die gar nicht im Spiel existieren. Es ist gar nicht so leicht Geheimnisse so darzustellen, dass sie zwar noch geheim sind, aber auch Spielspaß für mehr als nur eine Person bieten.

Ein paar Vorschläge und Ideen dazu:

- Lasst Dinge liegen: ihr habt gerade einen Brief mit einer wichtigen Nachricht bekommen? Er könnte euch aus der Tasche fallen oder ihr vergesst einfach ihn mitzunehmen wenn ihr vom Tisch aufsteht.
- Ein geheimes Gespräch zu zweit: Lasst Türen einen Spalt offen, auch wenn es um ganz persönliche, vertrauliche Vier-Augen Gespräche geht. Schließt die Türen nie ganz. So gebt ihr anderen die Möglichkeit zu lauschen.
- Hortet Gegenstände nicht: ihr habt einen interessanten Gegenstand gefunden? Dann versteckt ihn nicht in eurem (Schlaf-)zimmer. Sowieso ist verstecken keine gute Idee, sondern spielt lieber damit!
- Streut Gerüchte: ihr habt ein Geheimnis erfahren (natürlich mit der Bedingung es niemanden weiterzuerzählen), aber eurer besten Freundin oder einem eurer Geschwister könnt ihr das doch erzählen. Bei ihm oder ihr sind Geheimnisse sicher.
- Schreibt Tagebuch: Eine gute Methode all eure Geheimnisse loszuwerden, ist sie in ein Tagebuch zu schreiben. Dabei könnt ihr auch die Erlebnisse eures Charakters festhalten. Und hier gilt das gleiche wie bei Briefen: ihr steht vom Tisch auf und lasst es einfach liegen. Wer würde es schon wagen ein fremdes Tagebuch zu lesen?

Über Fehler hinweg spielen

Der Zauber unseres Spiels liegt in der Kraft des Augenblicks. Es gibt keine Möglichkeit einmal Geschehenes zurückzuspulen und zu wiederholen – jedenfalls nicht ohne das Spiel zu unterbrechen. Das bedeutet auch, dass blöde Fehler passieren werden. Fakten werden falsch wiedergegeben. Charaktere werden wichtige Dinge vergessen, etwa den Namen ihres besten Freundes, weil die Menschen, die sie bespielen, sie vergessen haben. Missverständnisse werden zu unerwarteten und ungeplanten Situationen führen. Hier gilt der Grundsatz „Play for Drama“ ausnahmsweise nicht. Wenn ihr bemerkt, dass eurem Gegenüber ein solcher Lapsus unterläuft, dann macht es nicht zu einem Drama, sondern ignoriert es und spielt darüber hinweg. Und wenn ihr selbst bemerkt, dass ihr einen derartigen Fehler gemacht habt, dann tut einfach so, als wäre er nie passiert. Die Chance ist recht hoch, dass er eh niemandem aufgefallen ist.

Nicht zur Heuschreckenplage werden

Egal wie viele Requisiten und wie viel Dekomaterial eine Orga in einer Location verteilt, dreißig Teilnehmende bei einem Larp sind in der Lage, die Szenerie innerhalb einer halben Stunde leer zu räumen und alle Dinge unter ihren Betten zu verstecken. Schließlich weiß man nie, was davon später vielleicht nützlich sein könnte. Bitte tut das nicht! Fallt nicht wie ein Heuschreckenschwarm über das Spielambiente her. Ihr dürft gerne mit den Dingen die ihr findet spielen. Wenn euch aber etwas in die Hände fällt, mit dem ihr gerade nichts anfangen könnt, dann lasst es einfach an seinem Platz. Ein anderer Charakter kann vielleicht etwas damit anfangen und es würde möglicherweise zu einem überaus dramatischen Spiel führen ... das wird aber vermutlich nicht passieren, wenn der Gegenstand bis zum Spielende vergessen in eurer Tasche steckt.

Spielmechaniken

Die zwei Regeln

Die zwei wichtigsten Regeln in diesem Spiel sind:

1. Wenn ihr angespielt werdet, dann zeigt irgendeine schlüssige Reaktion. Spielt irgendwas, egal was, aber spielt.
2. Wenn ihr jemanden anspielt, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiert, was euer Gegenüber mit eurem Spielangebot macht.

Ein Beispiel: Eine Mitspielerin, die die Schwester eines Charakters darstellt, bricht einen improvisierten Streit vom Zaum und beschuldigt diesen mit wütender Stimme, eine Affäre mit ihrem Verlobten zu haben. Der Spieler hinter dem Charakter könnte nun beispielsweise mit ebenso empörter Stimme die Beschuldigung zurückweisen, verwirrt von einem Missverständnis sprechen, weinend zusammen brechen und sie um Vergebung bitten oder ihr kalt lächelnd ins Gesicht sagen, dass er ganz sicher sei, dass ihr Mann sie nie geliebt habe (eventuell abhängig davon, ob besagter Verlobter ebenfalls als Rolle im Spiel vertreten ist und was der Spieler des Charakters mit diesem abgesprochen hat). Weder sollte er die Beschuldigung einfach ignorieren, noch sollte die Spielerin des anderen Charakters von ihm eine ganz bestimmte Antwort erwarten.

Der Stopp-Befehl

Man kennt das vielleicht aus Filmklischees, wenn der Regisseur „Cut“ ruft, um eine Szene zu unterbrechen. Nun, bei diesem Spiel sind wir in gewisser Weise alle Regisseur:innen unseres eigenen Films und es gibt als Sicherungsmechanismus ein Kommandowort, um das Spiel zu unterbrechen: „Stopp!“

Wenn etwas passiert, bei dem ihr euch als Teilnehmende nicht wohlfühlt, jemand eure Grenzen überschreitet oder ihr eine Gefahrensituation wahrnimmt, könnt ihr mit dem Ruf „Stopp!“ eine kurze Spielunterbrechung herbeiführen. (Diese Mechanik dient natürlich nicht dazu das Spiel zu stoppen, wenn euer Charakter sich in Gefahr wähnt oder nicht mit der Reaktion eines anderen Charakters einverstanden ist!).

Wenn ihr jemanden „Stopp“ rufen hört, unterbrecht das Spiel und überprüft, was der Grund für die Unterbrechung ist.

Manchmal reicht nach einem „Stopp“ ein kurzer Hinweis („Vorsicht, ihr drängt euer Gegenüber gleich gegen einen heißen Scheinwerfer“) oder eine Bitte etwas zu

ändern („So sehr von fünf Menschen gleichzeitig angeschrien zu werden ist mir gerade zu viel“), manchmal muss man sich der Situation auch einfach entziehen, indem man geht. Das ist alles in Ordnung.

Wichtig ist: „Stopp“ zu sagen ist immer okay. Niemand wird deswegen böse. Auch wenn jemand euch in einer Szene mit einem „Stopp“ ausbremst, sollten keine Vorwürfe oder Fragen nach dem Warum erfolgen. Eine kurze Frage ob die andere Person okay ist und was diese benötigt ist in Ordnung. Respektiert deren Wünsche!

Eskalation und Deeskalation

Nicht immer muss eine Szene, die an die Grenzen des Wohlfühlbereichs geht, abgebrochen werden. Manchmal reicht auch ein kurzer Hinweis, dass es jetzt genug ist und man gerne auf dem aktuellen oder einem niedrigeren Intensitätslevel weiterspielen möchte. Vielleicht wollt ihr eurem Gegenüber auch diskret das Gegenteil signalisieren, dass ihr euch freuen würdet, wenn die Situation für euren Charakter weiter eskaliert. Dafür gibt es drei einfache Gesten: Daumen hoch, Daumen runter und Daumen waagrecht. Wenn ihr eurem Gegenüber „Daumen hoch“ signalisiert, darf die Intensität der Szene erhöht werden. „Daumen waagrecht“ heißt, dass man sich einer Grenze nähert und das aktuelle Level gehalten werden soll. Wird dagegen „Daumen runter“ angezeigt, muss das Intensitätslevel der Szene heruntergefahren werden.

Liebesspiel

Ein schüchterner Flirt zwischen zwei einsamen Herzen, aus dem langsam mehr wird. Eine heiße Liebesnacht um an geheime Informationen zu kommen. Oder auch die verbotene Liebe zur Verlobten des eigenen Bruders, bei der man „versehentlich“ in flagranti erwischt wird. Es gibt jede Menge gute Gründe, warum Charaktere im Rahmen des Spiels Intimitäten miteinander austauschen wollen. Nur heißt das natürlich nicht, dass auch die Teilnehmenden hinter den Charakteren ebenfalls Lust dazu haben.

Wenn es während des Spiels zwischen Charakteren zu einer Liebesszene kommt wird Sex oder auch allgemein Intimität deshalb nur simuliert. Wie das genau funktioniert demonstrieren wir vor Spielbeginn im Workshop. Die Grenzen des Gegenübers schon im Vorfeld auszuloten ist dabei allerdings unverzichtbar. Wenn die Mitspielenden keine Liebesszene spielen wollen, ist dem in jedem Fall Folge zu leisten.

Charaktertod

Zunächst vorweg: ihr könnt andere Charaktere nicht töten. ihr könnt euch theoretisch entscheiden, euren eigenen Charakter sterben zu lassen ... aber uns wäre es lieber, wenn ihr das nicht tun würdet. Der Charaktertod soll nämlich auf gar keinen Fall eine zentrale Rolle auf diesem Larp spielen.

Während eines Spiels zu sterben kann zwar interessant sein, aber normalerweise nur, wenn es etwas ist, das der Spieler aus Gründen der Dramaturgie selbst wählt. Daher ist es bei diesem Spiel unmöglich, andere Charaktere ohne die Einwilligung des Betroffenen zu töten (oder auf anderen Weg dauerhaft aus dem Spiel zu entfernen). Dasselbe gilt für Verletzungen, welche einen großen Teil ihres Spiels beeinflussen oder gar beeinträchtigen würden. Während es also durchaus möglich ist seine Schwester im gespielten Affekt zu attackieren und ihr das Gesicht mit einer großen Narbe zu verunzieren (natürlich unter Verwendung von Make-Up, keine realen Narben!), geht dies nur mit expliziter Einwilligung des Spielers oder der Spielerin. Wenn das Gegenüber lieber nicht die Emotionen einer solchen dauerhaften Verunstaltung bespielen möchte, kann einfach entschieden werden, dass die Verletzung zum Glück nur oberflächlich war. Diese Regel wird bestärkt durch die zweite der zuvor erwähnten zwei Regeln, nach der immer das Ziel einer Aktion über die Auswirkungen bestimmt.

Sicherheitsregeln

Auch wenn es bei einem Larp wie Wertherfieber bisweilen hoch hergehen kann, muss die Sicherheit aller Beteiligten immer gewährleistet sein. Dazu gibt es einige Regeln und Hinweise, die dazu dienen sollen, allen Teilnehmenden ein tolles Erlebnis zu ermöglichen.

Kommunikation

Wir tun unser Bestes, um eine sichere Umgebung für alle zu schaffen, und möchten, dass sich jeder willkommen fühlt. Dennoch kann es Situationen geben, in denen sich jemand unwohl fühlt. Wenn solche Situationen auftreten, zögert bitte nicht, uns zu kontaktieren, damit wir darüber sprechen können. Wir werden unser Bestes tun, um die Probleme zu lösen, und wir haben immer ein offenes Ohr.

Belästigung und sonstiges Fehlverhalten

Bei Wertherfieber dulden wir keine Form der realen Diskriminierung, egal ob aufgrund von Sexualität, Aussehen, Herkunft, Geschlecht, Fähigkeiten oder Ähnlichem. Wir treten derartigem Fehlverhalten entschieden entgegen. Respektiert insbesondere (aber nicht nur) bei körperlich innigen Interaktionen die Grenzen und Wünsche der anderen Teilnehmenden und stellt sie nicht in Frage.

Physische Sicherheit

Die physische Sicherheit aller Mitspielenden steht immer im Vordergrund. Auch wenn es zu Auseinandersetzungen zwischen Charakteren kommen sollte, sind diese natürlich nicht ernst gemeint, sondern immer nur gespielt. Sie sollen spannend wirken und auch für Umstehende Drama erzeugen, müssen aber zugleich allen Beteiligten Spaß machen und ungefährlich sein.

Emotionale Sicherheit

Je intensiver die Situationen, desto stärker sind oft auch die Erfahrungen, die wir machen. Das führt dazu, dass bisweilen Spielsituationen erzeugt werden, die emotionale Grenzerfahrungen beinhalten. Dabei können aber auch Grenzen überschritten werden, emotionale Verletzungen auftreten und Überforderungen das Gesamterlebnis trüben.

Wir haben daher bei Wertherfieber eine Reihe von Regeln und Mechaniken um den Teilnehmenden dabei zu helfen Grenzüberschreitungen zu verhindern und diese Erfahrungen so sicher wie möglich zu machen.

Ein immersives Erlebnis wie Wertherfieber kann starke Emotionen hervorrufen. Das kann eine sehr positive Erfahrung sein, ähnlich wie Gänsehaut bei einem spannenden Film oder echte Tränen, wenn man eine traurige Liebesgeschichte liest. Es kann aber auch manchmal einfach etwas zu viel werden, etwa wenn ein Ereignis im Spiel reale schlechte Erinnerungen hervorruft oder mehr Emotionen hervorruft als erwartet. Das ist absolut okay und nichts, wofür man sich schämen oder wovor man sich fürchten muss. Wer das Gefühl hat, zwischendurch eine Auszeit zu brauchen oder einfach mit jemandem über das Erlebte reden möchte, findet in einem extra dafür bereitgestellten Aufenthaltsbereich Ruhe und bei Bedarf ein offenes Ohr.