

Das

HAMMERBUCH

Der Hammerburg LARP-Tavernen Leitfaden



Teil 1

EIGENSTÄNDIGES SPIEL UND SEINE GRENZEN

Freie Spielräume, Konflikte und die Spielleitung

1. Vorwort

1.1. Taverne ≠ Con

Das LARP-Spiel in der Taverne unterscheidet sich grundlegend vom Spiel auf einer Con. Es gibt kein großes Abenteuer, keinen zentral geführten Plot, keine Horde von NSCs und keine Spielleitung, die alles überblickt. Tavernenspiel bietet dafür die Möglichkeit zwischenmenschliche Interaktionen und private Plots zu verfolgen, ganz ohne den Druck des drohenden Weltuntergangs durch einen Dämon im Wald nebenan.

Die Charaktere können ihre eigenen Ziele verfolgen, ihren Hintergrund ausbauen, Beziehungen knüpfen oder Konflikte austragen. Das Tavernenspiel lebt davon, dass ihr selbstständig und frei spielt, ohne dass die Spielleitung die Szene überwacht. Aber damit das auch funktioniert, müssen von euch ein paar Grundsätze berücksichtigt werden. Schließlich möchten wir doch alle, dass die Hammerburg uns als Spielwelt noch lange erhalten bleibt. Dieser Leitfaden richtet sich an Spiel, welches in Hammerburg stattfindet, dort beginnt oder Hammerburg dauerhaft beeinflusst. Was eure Charaktere in fernen Ländern erleben und tun, bleibt grundsätzlich eure Sache.

2. Freies Spiel in der Taverne

2.1. Was freies Spiel bedeutet

Freies Spiel bedeutet, dass ihr eure Charaktere eigenständig handeln lasst, ohne für jede Szene eine Erlaubnis der Spielleitung einzuholen. Ihr dürft Gespräche führen, Geschäfte machen, Geheimnisse austauschen, streiten, lügen, drohen, flirten, feilschen, Intrigen spinnen und persönliche Konflikte austragen.

Tavernenspiel lebt davon, dass solche Szenen entstehen, ohne dass jemand sie vorher plant oder überwacht. Gerade daraus entstehen Beziehungen, Gerüchte, Rivalitäten und Geschichten, die Hammerburg lebendig machen. Freies Spiel bedeutet aber nicht, dass eine Person allein festlegt, was mit anderen Figuren geschieht. Eine Handlung darf frei versucht werden. Ob sie gelingt, welche Folgen sie hat und ob andere Figuren dadurch dauerhaft eingeschränkt werden, hängt auch von den betroffenen Spielenden ab.

Das Tavernenspiel bildet dabei nur einen kleinen Ausschnitt Hammerburgs ab. Die Spielleitung hat an einem Tavernenabend keine große NSC-Besetzung, um auf Großlagen sichtbar reagieren zu können. Bitte nehmt darauf Rücksicht. Aktionen, auf die die Stadt eigentlich nur mit massiver Personalpräsenz antworten könnte, erzwingen eine Telling-Lösung. Solche Vorhaben müssen deshalb vorher mit der Spielleitung abgesprochen werden, um eine durchführbare Lösung zu finden.

2.2. Freiheit braucht Mitspielbarkeit

Gutes Konfliktspiel entsteht nicht dadurch, dass eine Seite gewinnt und die andere nichts mehr tun kann. Es entsteht, wenn alle Beteiligten reagieren, ausweichen, widersprechen, verhandeln oder die Folgen weiterspielen können.

Achtet deshalb darauf, andere Spielende nicht einseitig in eine Ecke zu drängen. Wer einen anderen Charakter öffentlich bloßstellt, bedroht, erpresst, bestiehlt, verflucht, beschuldigt oder politisch angreift, schafft Spiel. Dieses Spiel funktioniert aber nur, wenn die betroffene Person noch sinnvoll mitspielen kann.

Besonders vorsichtig solltet ihr sein, wenn eine Aktion:

- den Ruf eines anderen Charakters dauerhaft beschädigen soll,
- Besitz, Amt, Gruppe oder Beziehungen eines anderen Charakters erheblich betrifft,
- eine Figur aus einer Szene oder aus dem weiteren Spiel drängt,
- schwerwiegende Gewalt, Zwang oder Demütigung beinhaltet,
- oder eine andere Person vor vollendete Tatsachen stellt.

In solchen Fällen ist eine kurze Rücksprache mit den betroffenen Spielenden oft wichtiger als eine Rücksprache mit der Spielleitung.

2.3. Rücksprache zwischen Spielenden

Nicht jede harte Szene braucht ein langes Vorgespräch. Viele Konflikte entstehen spontan, und erfahrene Spieler können oft gut einschätzen, was zwischen ihren Charakteren möglich ist.

Wenn ihr euch gut kennt, einander vertraut und wisst, welche Art von Konfliktspiel ihr miteinander führen wollt, kann vieles auch ohne vorherige Absprache funktionieren. Dann reicht oft ein kurzer Blick, ein kurzes OT-Zeichen oder eine Nachfrage nach der Szene.

Wenn ihr euch nicht gut kennt oder wenn die Folgen schwerwiegend werden könnten, fragt kurz nach, ob die Situation okay ist oder wie weit eure Mitspielenden noch gehen möchten. Solche Rückfragen zerstören keine Immersion. Sie sorgen dafür, dass aus Konflikt Spiel entsteht und nicht Frust.

2.4. Rücksprache mit der Spielleitung

Die Spielleitung wird vor allem dann wichtig, wenn aus einer Szene eine dauerhafte Tatsache über Hammerburg entstehen soll. Das betrifft zum Beispiel Institutionen, Ämter, größere Besitzverhältnisse, Stadtpolitik, Rechtsfolgen, öffentliche Dokumente oder Eingriffe in bestehende Teile des Hintergrunds.

Die Rücksprache mit der Spielleitung ersetzt aber nicht die Rücksprache mit betroffenen Spielenden. Beides sind verschiedene Fragen:

- Sind die betroffenen Spielenden mit der Art des Konflikts einverstanden?
- Passt die geplante Wirkung in die Spielwelt Hammerburgs?

Erst wenn beides geklärt ist, kann aus einer harten Szene dauerhaftes und tragfähiges Spiel werden.

2.5. Die drei Stufen und die drei Fragen

Frei beispielbar	SL informieren	Vorher absprechen
Persönliches, örtliches oder vorübergehendes Spiel. Es betrifft vor allem eure Charaktere und freiwillige daran Teilnehmende. <i>Beispiel: Geschäfte mit anderen Charakteren, persönliche Konflikte, kleinere kriminelle Aktionen.</i>	Das Spiel hat bereits begonnen, soll aber langfristig Reaktionen der Spielwelt auslösen oder sich auf die Spielwelt auswirken. <i>Eine kurze Nachricht an die Spielleitung genügt. Sie ist kein Genehmigungsantrag, aber ermöglicht die weitere Absprache.</i>	Das Vorhaben verändert bestehende Institutionen, größere Besitzverhältnisse oder andere dauerhafte Tatsachen Hammerburgs, oder greift stark in das Charakterspiel der Mitspielenden ein. <i>Gemeinsam können daraus großartige Geschichten entstehen.</i>

Die Stufen sind dabei keine vollständige Liste, sondern sollen euch helfen, neue Situationen selbst einzuordnen. Dazu reichen meistens drei einfache Fragen aus:

1. Betrifft die Handlung hauptsächlich meine Figur und freiwillige beteiligte Figuren?
2. Bleibt die Wirkung persönlich, örtlich oder zeitlich begrenzt?
3. Müssten künftig andere Charaktere eine neue Tatsache über ihren eigenen Charakter oder die Hammerburg akzeptieren?

Lauten die ersten beiden Antworten „Ja“ und die dritte „Nein“, könnt ihr in der Regel einfach spielen. Ist die dritte Frage mit „Ja“ zu beantworten, sprecht bitte mit den betroffenen Spielenden bzw. der Spielleitung.

2.6. Kriminelles Spiel

Kriminelles Spiel gehört zu Hammerburg. Diebe, Schmuggler, Piraten, Betrüger, Hehler und organisierte Banden können die Stadt gefährlicher, unübersichtlicher und lebendiger machen.

Auch für kriminelles Spiel gelten jedoch dieselben Grundsätze wie für jedes andere freie Spiel: Betroffene Spielende müssen sinnvoll reagieren können, dauerhafte Folgen für andere Figuren dürfen nicht einseitig festgelegt werden, und größere Auswirkungen auf Hammerburg müssen mit der Spielleitung abgesprochen werden.

Eine Figur darf lügen, drohen, stehlen, erpressen oder verbotene Geschäfte betreiben. Daraus folgt aber nicht automatisch, dass ein anderes Vermögen verloren ist, ein Amt zerstört wird, ein Betrieb unter Kontrolle steht oder eine Institution tatsächlich handlungsunfähig wird.

Wenn kriminelle Handlungen bekannt werden, können sie IT verfolgt und geahndet werden. Das ist keine OT-Bestrafung, sondern Teil des Spiels: durch Stadtwache, Gerichte, Geschädigte, Rivalen, Gerüchte oder andere Unterweltgruppen.

Hammerburg lebt von euren Ideen und Entscheidungen. Spielt eure Charaktere frei, haltet Geheimnisse vor euren Gegnern verborgen und sprecht miteinander, wenn eure Taten dauerhafte Spuren in der Welt hinterlassen sollen.

Teil 2

RECHT UND ORDNUNG

Städtisches Recht, Organisationen und Besitz

1. Stadtwache und Konsequenzen

1.1. Im Konflikt mit dem Gesetz

Konflikte mit dem Hammerburger Recht sind keine Bestrafung des Spiels, sondern ein Spielangebot. Sie können neue Geschichten, Ärger, Schulden und Gerüchte schaffen. Gleichzeitig soll ein Charakter während des Tavernen-LARPs möglichst spielbar bleiben. Deshalb wird nicht jedes größere Verfahren noch in der selben Nacht abgeschlossen.

1.2. Die drei Fälle

Kleine Delikte	Schwere Delikte	Extreme Fälle
Die Stadtwache reagiert sofort, etwa mit Verwarnung, Bußgeld, Beschlagnahmung oder anderen Auflagen.	Die Anschuldigung wird aufgenommen. Der Charakter soll sich „am nächsten Morgen“ beim Richter einfinden und bleibt für den restlichen Abend spielbar. Es folgt eine Absprache und ein Telling-Prozess nach der Taverne.	Wenn ein Aufschub der Haft nicht mehr glaubwürdig vertretbar ist, kann es zur sofortigen Festnahme und Einkerkierung kommen. Damit wäre der Abend für diesen Charakter beendet. Das bleibt die Ausnahme.

1.3. Gerichtsprozesse

Ein Gerichtsprozess mitten in der Gaststube einer Taverne? Das lässt sich plausibel nicht erklären.

Bei größeren Fällen besprechen Spieler und Spielleitung zwischen den Tavernen-LARPs, welche Folge glaubwürdig und gut spielbar ist. Das kann zum Beispiel eine fiktive Geldstrafe oder Schadenersatz, eine Beschlagnahmung, eine Auflage oder eine Haftstrafe sein.

Die Spielleitung versucht immer eine Lösung zu finden, bei der der betroffene Charakter am nächsten Tavernen-LARP wieder teilnehmen kann, z. B. durch eine Haftstrafe von rein zufällig vier Wochen. Dafür ist eure Zusammenarbeit wichtig. Die Strafe ist dann möglichst bereits verbüßt, während ihre Folgen weitergespielt werden können. Der Charakter kann berichten, dass er frisch entlassen wurde, während die Zeitung von der Tat und dem Urteil berichtet.

1.4. Was von euch erwartet wird

Bleibt bei größeren Konflikten ansprechbar und arbeitet mit der Spielleitung zusammen. Spielt die Reaktion der Stadtwache mit und nehmt eine Vorladung ernst. Nutzt den Aufschub eines Prozesses oder einer Strafe nicht als Freibrief für weitere Taten. Und spielt die Folgen des Ganzen weiter: Ruf, Schulden, Auflagen schaffen neues Spiel.

Auch juristische Konflikte sollen neues Spiel schaffen. Je besser Spieler und Spielleitung zusammenarbeiten, desto eher bleiben die Folgen glaubwürdig, ohne dass ein Charakter mitten am Abend eingepackt werden muss.

2. Behörden, Organisationen und Besitzrechte

2.1. Warum Zuständigkeiten wichtig sind

Hammerburg lebt nicht nur von einzelnen Charakteren: Behörden, Gilden, Akademien, Handelshäuser, Unternehmen, Grundstücke, Gebäude und Ämter schaffen Anlaufstellen, Aufgaben, Rechte, Pflichten, Konflikte und lassen die Spielwelt lebendiger wirken.

Damit dieses Spiel funktioniert, muss klar sein, wer wofür sprechen darf, welche Wirkung eine Entscheidung hat und wo die Grenzen liegen. Nicht jede Behauptung ist automatisch eine Tatsache über Hammerburg. Nicht jeder Titel verleiht staatliche Macht. Und nicht jeder genutzte Ort gehört einer Figur uneingeschränkt.

Als Grundsatz gilt:

Offizielle Wirkung entsteht durch Zuständigkeit, Anerkennung oder Absprache.

2.2. Staatliche Behörden

Staatliche Behörden handeln im Namen Hammerburgs. Dazu gehören etwa Verwaltung, Gericht, Stadtwache, Garde, Marine und Hafenmeisterei. Sie können innerhalb ihrer Zuständigkeit verbindliche Anordnungen treffen, Genehmigungen erteilen, Ermittlungen führen oder Maßnahmen der Stadt umsetzen.

Auch eine Behörde hat keine unbegrenzte Macht. Ihre Zuständigkeit endet dort, wo ein anderes Amt, das Stadtrecht oder eine andere anerkannte Stelle zuständig ist. Einzelne Amtsträger dürfen keine neuen Rechte, Ämter oder staatlichen Mittel allein erfinden.

Im Tavernenspiel treten Behörden oft nur indirekt auf. Das liegt nicht daran, dass sie in der Spielwelt schwach oder unwichtig wären, sondern daran, dass ein Tavernenabend nur einen kleinen Ausschnitt Hammerburgs darstellt. Häufig geschieht der Kontakt daher über Schreiben, Boten, Vermittler oder bekannte Anlaufstellen wie die Schreibergilde.

2.3. Spielerbasierte Organisationen

Gilden, Akademien, Handelshäuser, Unternehmen, Orden oder andere Gruppen können von Spielern aufgebaut und geführt werden. Sie sind vollwertige Teile des Spiels und sollen als Ansprechpartner, Auftraggeber, Dienstleister und Konfliktparteien genutzt werden.

Eine Gruppe kann sich frei zusammenschließen, einen Namen verwenden und internes Spiel entwickeln. Offizielle Wirkung entsteht aber erst durch Anerkennung oder Absprache mit der Spielleitung.

Eine anerkannte Organisation kann in ihrem Fachgebiet besonderes Gewicht erhalten. Die Stadt kann sie um Rat bitten, Aufgaben an sie verweisen oder mit ihr zusammenarbeiten. Anerkennung macht eine Organisation jedoch nicht automatisch zu einer Behörde. Sie darf nicht ohne Weiteres Gesetze erlassen, Urteile sprechen, Personen festnehmen oder über städtische Mittel verfügen.

2.4. Ämter, Titel und Vertretungsmacht

Ein Titel beschreibt zunächst eine Stellung innerhalb einer bestimmten Struktur. Ein Aldermann, Akademieleiter, Familienoberhaupt, Kapitän oder Zunftmeister kann für die eigene Organisation sprechen, interne Entscheidungen treffen und Verhandlungen führen.

Der Titel verleiht aber nur die Macht, die mit der jeweiligen Organisation tatsächlich verbunden ist. Wer eine Gilde führt, spricht nicht automatisch für den Senat. Wer ein Handelshaus vertritt, entscheidet nicht über das Stadtrecht. Wer ein Amt behauptet, muss auch klären, von wem dieses Amt anerkannt wird.

Titel sind Spielangebote, keine Freibriefe. Sie schaffen Ansehen, Verantwortung, Erwartungen und Angriffsflächen.

2.5. Grund, Gebäude und Nutzungsrechte

Grundstücke, Häuser, Werkstätten und Lager sind in Hammerburg mehr als bloßer Besitz. Sie binden eine Figur an die Stadt, schaffen Pflichten und machen sie für Organisationen, Behörden und andere Spieler sichtbar.

Land gehört in Hammerburg grundsätzlich der Stadt oder ihrer Zentralherrschaft. Freier, dauerhafter Grundbesitz ist eine seltene historische Ausnahme, etwa bei einzelnen alten Handelshäusern oder alteingesessenen Höfen.

Im normalen Spiel erhält eine Figur daher kein uneingeschränktes Eigentum, sondern ein Recht, einen Ort für einen bestimmten Zweck zu nutzen. Das kann eine Wohnung, Werkstatt, ein Lager oder ein Geschäft sein. Größere wirtschaftliche oder öffentliche Vorhaben brauchen meist eine Konzession.

Solche Rechte sind gewöhnlich zweckgebunden und mit Pacht, Abgaben oder Auflagen verbunden. Eine Werkstatt wird nicht automatisch zur Festung, ein Lagerhaus nicht zur eigenen Herrschaft und ein gepachtetes Gebäude ist nicht frei verkäuflich.

2.6. Anerkennung, Konzessionen und Grenzen

Anerkennung bedeutet, dass eine Organisation, ein Amt, ein Nutzungsrecht oder eine besondere Zuständigkeit in die Spielwelt Hammerburgs eingeordnet wurde. Sie kann dauerhaft, befristet, eingeschränkt oder an Bedingungen geknüpft sein.

Eine Konzession ist ein besonderes Nutzungs- oder Tätigkeitsrecht für wirtschaftlich, politisch oder infrastrukturell relevante Vorhaben. Dazu können etwa Tavernen, Werkstätten, Lagerhäuser, Versorgungsanlagen oder vergleichbare Betriebe und Projekte gehören.

Anerkennung und Konzessionen schaffen Spiel, aber keine unbegrenzte Macht. Keine Organisation und kein Besitzrecht begründet automatisch eigene Gesetze, Gerichtsbarkeit, Hoheitsrechte, territoriale Souveränität oder Kontrolle über ein Stadtviertel.

Wer Einfluss erhält, erhält auch Verantwortung: Sichtbarkeit, Kosten, Pflichten, Abhängigkeiten und die Reaktion anderer gehören ebenso dazu wie Titel und Privilegien.

2.7. Wann die Spielleitung gebraucht wird

Eine Gruppe kann sich frei zusammenschließen. Eine Figur kann Orte bespielen, Kontakte behaupten, Handel treiben oder für eine Organisation auftreten. Spricht aber mit der Spielleitung, wenn daraus eine offiziell anerkannte Organisation, ein besonderes Amt, ein Grundstück, ein Gebäude, eine Konzession, ein dauerhafter Anspruch oder eine größere Wirkung auf Hammerburg entstehen soll.

Entscheidend sind drei Fragen:

- Wofür soll die Organisation, das Amt oder der Ort genutzt werden?
- Wer ist davon betroffen?
- Welche dauerhafte Wirkung hat es auf Hammerburg?

Die Rücksprache soll kein Spiel verhindern. Sie sorgt dafür, dass Zuständigkeiten, Rechte und Grenzen geklärt sind und euer Spiel glaubwürdig in Hammerburg wirken kann.

Teil 3

GELD, HANDEL UND WIRTSCHAFT

Der Wert des Geldes und die lebendige Wirtschaft

1. Geld und Handel im LARP

1.1. Geld muss im Spiel etwas bedeuten

Münzen stehen nicht nur für Metall. Sie stehen für Arbeit, Zeit, Können, Risiko und Verantwortung. Deshalb ist nicht entscheidend, welchen Wert eine Münze in Euro und Cent hat, sondern welchen Wert die Charaktere ihnen im Spiel geben.

Daumenformel: Ein Kupfer entspricht ungefähr einem Laib Brot oder einem Humpen Bier.

Münze	Bedeutung	Einordnung
Kupfer	Alltagsgeld	Mahlzeiten, kleine Einkäufe, einfache Arbeiten und alltägliche Dienste.
Silber	Spürbarer Wert	Werkzeuge, Reisen, qualifizierte Arbeit und größere Anschaffungen.
Gold	Bedeutendes Vermögen	Große Handelsgeschäfte, hochwertige Ausrüstung, Schiffe, Bauvorhaben oder umfangreiche Aufträge.

Wer ständig mit Gold bezahlt, wirkt außergewöhnlich reich, verschwenderisch oder weltfremd. Händler könnten höhere Preise von offensichtlich Reichen verlangen und Diebe könnten aufmerksam werden.

1.2. Der Wechselkurs und der Wert von Requisiten

Für Hammerburg gilt als einfacher Rechenkurs:

$$100 \text{ Kupfer} = 10 \text{ Silber} = 1 \text{ Gold}$$

Dieser Kurs ist wichtig, damit Preise, Löhne, Warenwerte, Aufträge und größere Geschäfte in der Spielwelt verständlich bleiben. Er beschreibt nicht den OT-Preis einer Münze, sondern ihre Bedeutung im Spiel.

LARP-Münzen sind Requisiten. Sie kosten im echten Leben oft ähnlich viel, ganz gleich ob darauf Kupfer, Silber oder Gold dargestellt wird. Daraus folgt aber nicht, dass sie in der Spielwelt gleich viel wert sind. Ein Goldstück ist nicht deshalb wertvoll, weil sein Metallplättchen im Einkauf teurer war, sondern weil es in Hammerburg den Gegenwert vieler Kupfermünzen darstellt.

Wer den Wechselkurs nach dem OT-Preis der Münzen bestimmt, verwechselt Requisite und Spielwelt. Dann verliert Geld im Spiel seine Bedeutung. Ein Goldstück wäre plötzlich kaum mehr wert als ein paar Humpen Bier, große Warenwerte würden unsinnig klein und Kupfer, Silber und Gold könnten ihre erzählerische Funktion nicht mehr erfüllen.

Darum gilt: Für Preise, Waren, Schulden, Aufträge, Besitzwerte und größere Rechnungen wird mit 1:10 gerechnet.

Das bedeutet nicht, dass im direkten Spiel jede Münze immer exakt zu diesem Kurs gewechselt werden muss. Wenn jemand ein Silberstück in Kupfer wechseln möchte, braucht er jemanden mit genug Kleingeld. Wer ein Goldstück ausgibt, verlangt vom Gegenüber oft erheblichen Wechselaufwand. Kupfer ist im Alltag praktisch; Silber und Gold sind wertvoll, aber nicht immer bequem zu verwenden.

Ein niedriger ausgezahlter Betrag kann deshalb im Spiel als Wechselgebühr verstanden werden. Ein Charakter kann sagen:

„Der Silbertaler ist natürlich zehn Kupfer wert. Aber damit kannst du hier kein Brot bezahlen, und ich gebe dir nicht mein ganzes Kleingeld ohne Vorteil heraus. Ich gebe dir sieben Kupfer; die übrigen drei sind meine Gebühr fürs Wechseln.“

So bleibt die Spielwelt plausibel: Der offizielle Wert bleibt erhalten, aber der tatsächliche Münztausch kann durch Bequemlichkeit, Kleingeldmangel, Misstrauen oder Gewinnabsicht schlechter ausfallen.

Wichtig ist die Unterscheidung:

1:10 ist der Wertmaßstab der Spielwelt.

Ein niedrigerer Auszahlungsbetrag ist eine Wechselgebühr, kein anderer offizieller Wechselkurs.

Bitte messt Münzen nicht an ihrem Einkaufswert in Euro und Cent. Sie sind Requisiten, die Spiel ermöglichen. Ihr Wert entsteht in der Spielwelt, nicht im OT-Shop!

1.3. Wohlstand steckt nicht nur im Beutel

Ein wohlhabender Charakter trägt sein Vermögen nicht zwingend in Münzen bei sich. Reichtum kann in Waren, Schiffen, Gebäuden, Verträgen, Angestellten oder offenen Forderungen stecken. Ebenso kann ein Charakter mit wenigen Silberstücken sicher und angesehen leben.

Große Vermögen bedeuten meist auch Pflichten: laufende Kosten, Personal, Lagerung, Schutz, Abgaben und Verantwortung.

1.4. Richtpreise schaffen Wertgefühl

Die Richtpreise der Handelsgilde sind **keine** vorgeschriebenen Festpreise. Sie zeigen vor allem, in welcher Größenordnung eine Ware liegt und welche Kaufkraft oder Menge hinter einem Geschäft steht. Die meisten Angaben beziehen sich auf Großhandelsmengen, nicht auf einzelne Einkäufe auf dem Markt oder auf die Preise beim Erzeuger. Sie sollen euch ein Gefühl für den Wert und die Kosten in der Spielwelt vermitteln.

Die Handelsnotizen im Hammerburg Journal zeigen eine fiktive aktuelle Marktlage, an die sich niemand gebunden fühlen muss. Der tatsächliche Preis entsteht erst im Spiel zwischen den Charakteren. Qualität, Menge, Herkunft, Verfügbarkeit, Dringlichkeit, Beziehungen und Verhandlungen können ihn deutlich verändern.

Richtpreise sollen Gespräche und Verhandlungen auf einer gemeinsamen Grundlage ermöglichen und nicht ersetzen. Ein ungewöhnlicher Preis ist nicht automatisch falsch. Er kann ein gutes Geschäft sein, eine Notlage, schlechte Ware, ein Mengenrabatt oder ein Betrug.

Fragt also nach Herkunft, Qualität und Menge. Feilscht, bietet Tauschwaren oder einen Dienst an. Lasst gute und schlechte Geschäfte Folgen haben. Aus einem schlechten Handel kann mehr Spiel entstehen, als aus einem guten.

1.5. Schwarzmarkt und zweifelhafte Ware

Auf dem Schwarzmarkt gibt es keinen festen Aufschlag oder Rabatt. Gestohlene oder unverzollte Alltagsware kann billiger sein, weil sie schnell verkauft werden muss. Wer sie an einen Hehler abgeben will, erhält meist deutlich weniger als den normalen Marktwert.

Auflagenpflichtige, verbotene oder besonders riskante Waren sind dagegen oft teurer. Beahlt wird nicht nur die Ware, sondern auch die Beschaffung, Verschwiegenheit und Gefahr. Manche Dinge sind dort nicht günstiger, aber dafür leichter zu bekommen.

1.6. Wirtschaft schafft Spiel

Geld ist dabei nur eine mögliche Gegenleistung. Waren und Dienstleistungen können gegen andere Waren, Dienste oder sogar Gefallen getauscht werden. Entscheidend ist, welchen Wert die Beteiligten einem Angebot geben.

Ein Gefallen kann wertvoller als Silber sein – aber auch unklarer und gefährlicher. Wer einen Gefallen schuldet, sollte wissen, wem er etwas schuldet und was daraus später entstehen kann.

Geld, Waren und Schulden werden interessant, wenn sie Entscheidungen auslösen. Eine Münze kann eine kleine Ausgabe, eine bewusste Investition oder ein auffälliges Zeichen von Reichtum sein. Ein Handel kann Beziehungen schaffen, Abhängigkeiten erzeugen oder Konflikte beginnen.

Ein Kupfer soll sich wie Alltagsgeld anfühlen. Silber soll eine bewusste Ausgabe sein und Gold soll Aufmerksamkeit erregen. Denkt bei den Münzen nicht an ihren Einkaufswert, sondern den Wert, den sie in der Spielwelt haben.

September 2026, Version 1 Revision 4

Das Hammerbuch ist ein Leitfaden für neue und alte Charaktere in der Hammerburger LARP-Taverne. Abseits des Welt-Hintergrunds soll er Hilfestellungen und Erklärungen zum aktiven Spiel während und zwischen den Spielterminen bieten.

Mein Dank gilt allen Mitspielenden und Spielgruppen, deren Spiel und Erfahrungen über viele Jahre zur Entwicklung Hammerburgs und der LARP-Taverne beigetragen haben. Besonders Jürgen „Saturnus“ Räsig mit seiner Erfahrung und seiner Taverne „Zum Tanzenden Einhorn“ als regelmäßiger Spielort sind das Fundament, ohne das es die Hammerburg, wie wir sie heute kennen, überhaupt nicht geben würde.

Hammerburg LARP

Jürgen „Saturnus“ Räsig
Sebastian „Asathor“ Lehmann

Konzeption und Autor

Sebastian „Asathor“ Lehmann

Grafiken

Jan Kluge

Technische Unterstützung

ChatGPT (OpenAI)

Unterstützung bei Strukturierung, sprachlicher Vereinfachung und der übersichtlichen Aufbereitung von Tabellen.

Korrektur, inhaltliche Beratung, Diskussion

Bonnie	„Cato O’Grady“
Eddy	„Angelo Cravallo“
Fabian	„Erik Ravenson“
Florian	„Barnabas Hammerfaust“
Frank	„Buddel“
Nadja	„Raptor“
Petzi	„Skip“

Mitwirkung durch Rechtschreibkorrekturen, fachliche Rückmeldung, kritische Nachfragen und Diskussionen zu Themen und Inhalten des Leitfadens.



Hammerburg LARP Discord-Server

Auf unserem Discord-Server erhältst du Informationen, Kontakt zu Mitspielenden und zur Spielleitung. Scanne einfach den QR-Code und sei uns herzlich willkommen!