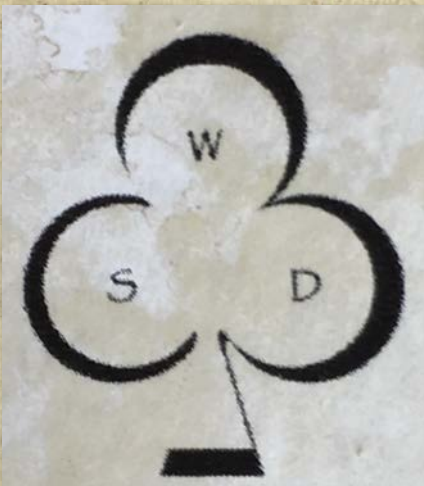


TOLLGUND

1000 Helden der zweiten Reihe

Fährst Du nächstes Jahr auch aufs Tollgund? Diese Frage wurde vor kurzem LARPzeit-Reporterin Kathrin Oeltjen gestellt. Ein seltsamer Name, und Ihr Gesicht sagte wohl sehr eindeutig: *Bitte was?!* Ihre Suche im Internet ergab, dass es sich um ein großes Larp mit dem Titel *Tollgund – Woods, Slums and Drums* handelt, das im September 2020 auf dem DPSG Gelände in Immenhausen stattfinden soll. Was ist das Besondere an diesem Konzept? Auf klassischen, deutschen Großcons wie *DrachenFest*, *ConQuest* und *Epic Empires* geht es um epische, weltbewegende Plots, Auseinandersetzungen zwischen übernatürlichen Mächten und große Schlachten. Ein perfekter Tummelplatz für heldenhafte Anführer, gewiefte Diplomaten, mächtige Zauberer und schwer gerüstete Krieger. Tollgund dagegen ist zwar als Großcon mit 1000 Spielern angelegt, soll sich aber auf kleine, detailreiche Geschichten konzentrieren und Helden in den Vordergrund stellen, die üblicherweise eher in der zweiten Reihe anzutreffen sind: Händler und Heiler, Gaukler und Barden, Diebe und Bettler.



Was genau damit gemeint ist, hat sich Kathrin von Heiko Edsen von der Tollgund-Orga erläutern lassen.

LARPzeit: Moin, Heiko! Fangen wir gleich an – wer steckt hinter Eurem Konzept? Und warum heißt das Con Tollgund?

Heiko Edsen: Wir sind ein Verein, *Wald der Legenden e.V.*, und wir organisieren seit 15 Jahren Larps. Dabei haben wir schon alles Mögliche ausprobiert, von Zombies bis hin zu klassischen Weltenretter-Abenteuercons. Seit acht Jahren veranstalten wir unter dem Namen *Vhinbrosier* eine Con-Reihe, in der wir viele Aspekte unseres Konzepts schon ausgiebig im Kleinen ausprobiert haben. In den letzten Jahren haben wir nur Einladungscons gemacht –

jetzt wollen wir uns öffnen. Im Kern ist es die gleiche Orga wie früher, ergänzt um viele Unterstützer, die unser Konzept mittragen wollen.

Zum Namen: Als wir anfangen, die *Vhinbrosier*-Larps zu organisieren, brauchten wir ein Land. Dessen Hauptstadt nannten wir Tollgund. Jahrelang träumten wir, irgendwann ein Larp in der Hauptstadt zu veranstalten. Es sollen 1000 Spieler werden – da brauchten wir einen Namen, der uns motiviert.

LZ: Noch über ein Jahr hin und trotzdem reden Larper schon von der Veranstaltung. Hast Du eine Idee warum?

Heiko: Viele finden die Idee *1000 Helden der zweiten Reihe* spannend. Gerade ein-

fache Charaktere wie Bettler, Schmiede, Waldläufer und Händler sehen darin einen großen Spielplatz. Ich glaube, den Mix gibt es so auch noch nicht: Märchen und Grusel im Wald, Dreck und Tränen in der Unterstadt und wilde Feiern in der Nacht. Die Stadt wird Herz des Spiels. Wir werden alles tun, um wirklich in eine andere Welt eintauchen zu können.

LZ: Fangen wir beim Grundsystem an. Es gibt sieben Viertel. Erklärst Du mir kurz, was die Spieler wo erwartet?

Heiko: Wir haben die *Slums* beziehungsweise die Unterstadt: eine Art Ghetto, ein Dungeon – bedrohlich, dunkel, dreckig und hinterhältig. Hier tummeln sich über 100 Bettler, Diebe, Überlebenskünstler. Als



Oberstädter geht man in die Slums, um etwas zu erleben: blutige Nasen, verbotene Geschäfte. Der *Stadtkern* ist das krasse Gegenteil zu den Slums. Künstler, Musiker, ein Zirkus, Tavernen, Tee-Stuben und eine Zuberlandschaft finden sich dort. Zwischen die Eichen werden wir zig Hängematten zum Chillen und Kaffchen trinken packen. Auf dem Markt können ehrbare Bürger ihre Waren feilbieten, während die Diebe vor den Stadtwachen flüchten. Abends wollen wir ausgelassen feiern – dazu werden wir sogar extra einen Tanzboden bauen. Wir planen noch fünf weitere Viertel: *Franden* für Nordleute und Stämme, *Uppdag* für Zigeuner, *Croga* für Bauern, *Kardor* für Wohlhabende und *Bollbork* für Waldläufer. Abenteurer sind wir alle. Im Viertel Bollbork zum Beispiel werden die meisten Familien unterkommen. Kids bekommen einen eigenen Plot, da unser Kerngebiet im Wald zu gruselig für sie wäre. Oder das Viertel Uppdag, wo wir unsere internationalen Gäste aufnehmen wollen. Die out-time Fremden sind auch die in-time Fremden – die Hälfte der Uppdager werden nur Englisch sprechen.

LZ: Wenn ich als Spieler vor der Wahl stünde, welches Viertel sollte ich wählen?

Heiko: Die Viertel sind nicht sauber voneinander getrennt. Du kannst Dich nicht falsch entscheiden, auch wenn es natürlich Schwerpunkte gibt. Wir stellen uns das ein wenig wie Berlin-Kreuzberg vor. Da leben ja auch nicht *nur* Künstler. Wir finden Entwicklung spannend: *Früher lebten hier nur Bauern und Ziegenhirten. Jetzt machen sich nordische Händler breit!* Die Spieler werden die Stadtviertel mitgestalten.

LZ: Aber man kann sich auf der Homepage nur für fünf der sieben Viertel anmelden, richtig?

Heiko: Stimmt! Für die Stadt und für die Slums muss sich ein Spieler bewerben. So können wir sicherstellen, dass die Bewohner und Besucher nicht enttäuscht werden.

LZ: Ich habe gelesen, dass man nachts im Wald immer eine Laterne dabei haben sollte, aber höchstens zu dritt unterwegs sein darf. Warum das?

Heiko: Emotionen, das heißt Spannung! So erleben die Spieler einfach mehr. In ei-



ner zwanzigköpfigen Gruppe fühlen sich alle sicher. Bei drei Gefährten reicht ein Schatten im Wald, ein Knistern und allen geht die Muffe. Wenn Du nachts mit einer Laterne durch den Wald gehst, siehst Du kaum etwas – aber jeder sieht Dich. Dann reicht ein leises Knacken, und Du bekommst den ersten Adrenalinkick. Wir testen diese und andere Systeme schon lange aus. Du kannst in den Wald gehen, wann Du willst – Du wirst immer etwas erleben oder entdecken, ohne vorher eine Orga zu fragen. Du gehst einfach los!

LZ: Alles für die Immersion und das Kribbeln im Bauch?

Heiko: Klar! Eintauchen. Gänsehautmomente. Es geht nur um tolle Spielszenen und intensive Emotionen. Wir zählen keine Punkte und haben sehr wenige Regeln, aber die haben einen Sinn: mehr Spaß! Darum geht es: Spaß haben – und anderen Spaß bereiten!

LZ: Bietet Ihr Plot an oder wird es ein reines Sandbox-Setting?

Heiko: Wir werden viel Plot bieten. Aber uns ist es völlig egal, ob er gelöst wird. Plot dient für uns nur den Spielszenen. Wir wollen maximales Spielpotenzial generieren. Einige Mechanismen und bestimmte Ideen zum Plot erhöhen die

Wahrscheinlichkeit, dass mehr Spieler etwas davon haben.

LZ: Außerdem sollen explizit alle dicken Rüstungen, Schilde, Langwaffen und Co. zuhause gelassen werden – wollt Ihr keine Kämpfe?

Heiko: Und ob! Es soll bei uns viele Kämpfe geben – aber nicht so, wie es auf den meisten Cons beobachtet werden kann. Es geht uns um Emotionen im Kampf, um Schauspiel. Es geht darum, den anderen schöne Momente zu schenken. Es geht nie ums Gewinnen. Schilde und Rüstungen sind toll – wir spielen auch Charaktere mit Schilden und Langwaffen. Wir haben nur die Erfahrung gemacht, dass Rüstungen uns eher zu sicher machen. Je dicker die Waffen und größer der Schutz, desto cooler werden wir. Desto eher spielen wir unsere Ängste oder Schmerzen *nicht* aus. Klar, einige Spieler schaffen das trotz Rüstung, aber wir kennen ja nicht alle Spieler – und gehen daher lieber auf Nummer sicher. Ohne dicke Waffen und Rüstungen kommt es häufiger zum Infight. Bei uns haben leichte Frauen gegen schwere Typen im Infight gekämpft – ohne Verletzungen. Beide Parteien hatten Spaß dabei! Weil sie aufeinander achten und keiner gewinnen will. Weil es nur darum geht, dem anderen eine schöne Szene zu bereiten ... und dem Publikum natürlich auch. Ohne



Schilde wird es dynamischer und manchmal entstehen völlig groteske Szenen.

LZ: Nach Eurem Konzept ist Tollgund ein Con voller einfacher Menschen. Aber warum überhaupt? Lebt Larp nicht auch von Standesunterschieden?

Heiko: Zum einen glaube ich auch, dass Larp vom Unterschied lebt – aber den brauchen wir nicht im Stand zu fühlen. Wir können auf Augenhöhe unterschiedlich sein. Aber: Wir haben sogar einen extremen Standesunterschied: Zum einen die Unterstädter – der Bodensatz der Gesellschaft –, dagegen stehen die Oberstädter: Nase rümpfen, ein Brot verschenken oder das Kind schnell beiseite ziehen. Das rockt! Wir hatten mal eine Szene, in der ein reicher Kaufmann mehrere Münzen auf den Weg warf – die Unterstädter stürzten sich wie Hyänen auf das Kupfer. Nur eine kleine Szene, aber so etwas kann richtig Spaß machen!

LZ: Und wenn ich doch eigentlich gerne Adel oder Anführer spiele? Wenn ich weiß, dass ich gerne Gruppen führe? Nicht weil ich wichtig sein möchte, sondern weil es mir Freude bereitet, Spielanknüpfungen zu bieten und andere zu betreuen?

Heiko: Ein mächtiger Anführer kann sehr viel Spielpotenzial schlucken. Diese Erfahrung mussten wir leider sehr oft machen. Wir hatten tolle Spieler in einer höheren Position und waren später ob der Entscheidungen enttäuscht. Das Problem ist, dass wir uns schnell in unseren Charakter und unsere Position verlieben. Dann entscheiden wir, was realistisch für unseren Charakter ist oder was sich für uns

cool anfühlt. Wir brauchen aber Leute, die ganz anders entscheiden. *Was macht mein Charakter jetzt, das anderen schönes Spiel bringt? Wie generiere ich maximales Spielpotenzial für alle?* Das ist auch für uns Orgas schwer – und wir haben uns selbst oft dabei erwischt, dass wir egoistisch oder zu realistisch entschieden haben. Daher bieten wir Workshops für unsere Orgas beziehungsweise NSCs an, also für die Gildenmeister, Hetfrauen und so weiter. Führen heißt nicht, lange Reden zu halten oder immer in der ersten Reihe zu stehen. Aber leider rutscht man, auch als NSC, schnell in dieses Muster. Für Spieler ist das noch schwieriger, da diese rund um die Uhr in ihrer Rolle stecken. Der Blick von außen wird immer herausfordernder. Im Laufe der Jahre werden wir aber immer mehr Spielern anbieten, in Führungsrollen zu schlüpfen. Das braucht ein wenig Zeit.

LZ: Du sprichst Workshops für Orgas an. Was mir aufgefallen ist, ist dass Ihr viele Workshops für Spieler anbietet. Warum habt Ihr dafür eine Notwendigkeit gesehen?

Heiko: Wir haben auf einer alten Con-Reihe einen Kampf-Workshop gegeben. Die Auswirkungen waren der Knaller! Gerade erfahrene Larper sagten nachher: *Okay, so macht mir Kämpfen auch Spaß!* Die Qualität der Kämpfe war an dem Wochenende

viel besser. Viele fühlten sich sicherer und trauten sich viel mehr zu. Dadurch probierten einige mehr Konfliktspiel zum Beispiel in der Unterstadt aus. Oder wagten sich tief in den Wald. Auf dem Tollgund möchten wir noch viel mehr Workshops anbieten: Tanzen, Trommeln, Theater, Impro, Infight für Einsteiger und für Erfahrene. Die ersten Workshops laufen schon auf dem *Bollthing* – das ist unser Vortreffen im Mai 2020 mit Basteln, Bauen, Party.

LZ: Was reizt Euch so sehr an Neulingen in unserem Hobby?

Heiko: Newbees denken noch völlig unverblümt und sind nicht festgefahren. Die gehen schön frei an die Sache heran. Außerdem brennen sie noch so richtig. Das motiviert nicht nur uns, sondern auch die erfahrenen Spieler.

LZ: Ich habe gelesen, dass man sich in Zelte einmieten kann?

Heiko: Zum einen bieten wir eine Art Hotel an. Dort können die Spieler in-time nächtigen. Wir bauen Jurten als out-time Schlafplatz auf, für Leute, die nicht mit dem Auto anreisen können. Für jemanden aus England wird es beispielsweise schwierig, sein in-time Zelt mitzubringen.

LZ: Hast Du noch letzte Worte an die Leserschaft?

Heiko: Wenn Du Lust auf Tollgund hast, lese Dir in Ruhe die Homepage oder unsere Facebook-Seite durch. Wir verraten sehr viel, weil wir niemanden enttäuschen wollen. Um maximalen Spielspaß zu haben, mache Dir einen neuen Charakter! Nütze unser Angebot, Dich mit anderen Spielern zu vernetzen. Werde Teil einer Rotte, Gilde, eines Stammes, sei mit jemandem verwandt oder Pate von jemandem – jedes Viertel hat sein eigenes System. So wirst Du am meisten aus Tollgund herausholen!

Bilder: Tollgund-Orga

Weitere Informationen

Tollgund findet vom 2. bis 6. September 2020 auf dem DPSG Gelände in Immenhausen statt. Infos gibt es unter www.tollgund.de. Dort werden die einzelnen Viertel und die Philosophie hinter dem Spiel detailliert erklärt. Außerdem könnt Ihr Eure Fragen per E-Mail an info@tollgund.de schicken.