

Du warst noch nie auf einem Larp?

Folgende Tipps mögen dir helfen, dir Larp besser vorstellen zu können. Wir hoffen, dass einige Punkte dir den Einstieg erleichtern. Larp ist nicht überall gleich: Alles was jetzt kommt, passt zu unseren Tollgund Larps.

Wichtige Begriffe vorab:

IT = Intime, also im Spiel und ambiente-tauglich.

OT = Outtime, also die normale Welt: Handys, Nutella Glas, Plastik sind OT.

Man kann auch OT sprechen: „Ich gehe mal kurz zum Auto.“

Kurz: OT würde in einer Filmszene von Braveheart stören.

Was ist Live Action Roleplay (LARP)?

Hast du schon einmal Impro Theater ausprobiert?

Larp ist sehr ähnlich, nur dass es keine reinen Zuschauer gibt. Alle spielen. Und man schlüpft nur einmal in eine Rolle und spielt diese dann viele Stunden – manchmal Tage.

Oder, hast du schon einmal Tisch-Rollenspiel gespielt?

Larp ist eigentlich genauso – nur das mit nicht am Tisch sitzt und sich die Welt und die Abenteuer vorstellt. Willst du irgendetwas tun, reicht es nicht mehr, zu würfeln oder es dem Spielleiter zu sagen: Du tust es einfach!

Oder hast du schon einmal Skyrim bzw. Witcher gezoockt?

Larp ist sehr ähnlich – nur ohne Konsole. Nicht zu Haus, sondern in einem echten Wald und mit echten Menschen. Wenn du rennst, pumpt dein Herz. Alles fühlt sich viel echter an! 😊 Du spürst die Hitze des Feuers, schmeckst den Met und riechst den Wald. Ach ja, und abspeichern kann man auch nicht so häufig. Sonntagmorgen wird einmal gespeichert.

Du hast noch gar nichts davon ausprobiert? Nicht schlimm! Oft werden das die besten Larper! Wer viel Skyrim oder Pen and Paper spielt, hat sich daran gewöhnt, ein Held zu sein. Eher DER Held. Das passiert auf vielen Larps auch noch so – dann sind fast alle Teilnehmer Helden. Aber bei uns läuft genau das anders: Tollgund ist wie Skyrim, aber **ohne** Helden der 1. Reihe. Wir glauben, dass es leichter ist, in eine Welt einzutauchen, wenn die meisten Teilnehmer keine Super Power haben.

Wenn du das erste Mal mitmachst: Beobachte andere und mach einfach. Spiele frei, so wie wir als Kinder gespielt haben. Nutze deine Fantasie. Geh kleine Risiken ein. Sprich andere ruhig an und reagiere auf Spielangebote.

Wichtig: Einfach machen! Wer aktiv ist, hat am meisten Spaß.



Du musst aber auch nicht alles kommentieren. Es ist eher wie ein Tanz – Raum nehmen und auch Raum geben:

Manchmal ist es viel spannender nichts zu sagen. Zu nicken, große Augen zu machen. Oder nur ein Wort zu flüstern. Viele erfahrende Larper machen den Fehler, dass sie glauben, alles kommentieren zu müssen. Die anderen Spieler spielen im selben Film mit – sie sind genauso wichtig. Frage dich, was kannst du beitragen? Was kannst du tun (oder gerade nicht tun), um das Spiel der anderen zu bereichern?

Gibt es Regeln? Ja, Regeln dienen dazu, das Spiel weiter zu bereichern. Bereite dich gut vor und lies dir unsere Regeln auf der Homepage gut durch!

Auf einigen Larps zählt man Punkte – wir verzichten ganz bewusst darauf. Unsere Maxime:

Mehr fühlen, weniger denken! Es geht um Gefühle und intensive Erfahrungen. Es geht nicht um Exaktheit, Logik, Perfektion oder Realismus – sondern um deine Vorstellung. Um unsere gemeinsame Fantasie. Dann fühlt es sich so an, als wenn wir gemeinsam ein phantastisches Buch lesen; nur dass wir den Verlauf gemeinsam beeinflussen können. Dann wird es spannend, dynamisch und unglaublich aufregend!

Was ziehst du an? Die Gewandung...

Die gute Vera hat dazu ein Video gemacht. <https://www.youtube.com/watch?v=L6vs5jyWLSs>

Zunächst: Es muss nicht teuer oder aufwendig sein. Gutes Spiel ist wichtiger als die Klamotte!

Da du in Tollgund in der Regel keinen reichen Adligen spielst und auch keine Rüstungen trägst, wird die Gewandung bei uns einfacher und günstiger. Am einfachsten sind Bauern, Handwerker, Unterstädter, Waldläufer... Hier kann die Klamotte ruhig schön dreckig werden. Flicken, Fetzen und grobe Stiche machen dein Char authentischer.

Was geht gar nicht? Moderne Sachen wie ein Nike Aufdruck, Jeans oder Turnschuhe. Pfui! So etwas würde uns auch beim Herrn der Ringe oder Vikings stören.

Eine normale Brille hätte Aragorn zwar auch nicht getragen, aber da sind wir Larper entspannter. Klar, wären Kontaktlinsen noch schöner – aber nicht Pflicht. Deine Gewandung muss nicht historisch korrekt oder perfekt sein. Aber sie sollte so halbwegs zu der Zeit zwischen dem 5. und 16. Jahrhundert passen.

Such dir alte Dinge auf Flohmärkten und bei Freunden zusammen: alte Hemden, Tücher, Stoffe, Hüte und vor allem Gürtel und Beutel.



Wenn du viele Schichten nutzen, hast du gleich zwei Vorteile: Zum einen sieht die Gewandung komplexer und besser aus. Zum anderen frierst du nicht so schnell.

Thema Kälte: Handstulpen, noch mehr Schichten, ein alter Mantel (Überwurf), dicke Socken und festes Schuhwerk wirken Wunder.

Beutel und Gürtel: Du möchtest bestimmt Dinge verstauen – wie Münzen, Euros, Taschentücher... Beutel sind nicht nur nützlich, sie verbessern auch unsere Gewandung.

Schuhwerk: Für Anfänger vielleicht das schwierigste. Bundeswehrstiefel, alte bräunliche Schuhe oder Wanderschuhe könntest du zunächst als Basis nutzen. Damit diese noch ambientiger aussehen, kannst du Stulpen nutzen (so verdeckst du die Schnürsenkel). Diese kann man kaufen – oder aus Stoff bzw. Leder selber machen. Fußwickeln können auch echt schick aussehen.

Du brauchst auf jeden Fall ein typisches Merkmal, wie z.B. eine besondere Kopfbedeckung. So erkennen dich die Leute sofort wieder.

Dein Char könnte auch noch eine Larp Waffe gebrauchen? Diese ist geschützt (gepolstert, Latex...), damit sie niemanden verletzen kann. Hol dir eine Waffe, die zu deinem Char passt: Knüppel, Dolch, Axt, Sense, Bratpfanne... Schilde und mächtige Waffen (Zweihänder) lassen wir nicht zu. Du brauchst für deinen ersten Larp aber nicht zwingend eine Waffe.

Schmuck: Ringe, Armbänder, Halsketten und Ohrringe bereichern unsere Gewandung sehr.

Spielst du eine Nordfrau? Dann macht ein altes Schaf-Fell richtig was her. Als Schmied ziehst du dir eine Schürze über, zum einem Bauern passen besonders dreckige Hände...

Schminke, wie z.B. eine Narbe oder etwas Dreck im Gesicht geben deinem Char den letzten Schliff.



Erschaffe dein Larp Charakter – nicht nur für Neulinge:

Folgende Fragen können dir helfen, einen Charakter zu kreieren – und später leichter in die Rolle zu finden:

1. Wie alt ist sie/er? (ab jetzt vereinfachen wir, „er“ möge jetzt für beide Geschlechter stehen)
2. **Wurzeln:** Welche Verbindung hat er zu seiner ursprünglichen Heimat? Zu welchem Volk zählt er sich?
3. Für Welche **Werte** steht er? Und welche verabscheut er?
4. Was ist die Leibspeise und Lieblings-Getränk deines Charakters?
5. Was sind seine Lieblings-Beschäftigungen und **Leidenschaften**?
6. Wie gebildet ist er? Kann er lesen, rechnen...? Was weiß er von anderen Völkern und Kulturen?
7. Was ist der **Hintergrund** deines Charakters? Aus welcher Schicht und welchen Familienverhältnissen kommt er? Wer gehört zu Familie?

8. Ist er gefühlsmäßig stabil oder eher labil? Empfindsam oder eher pragmatisch? (zu cool macht anderen meist weniger Spaß)
9. Was ist die früheste Kindheitserinnerung deines Charakters? Was ist seine Schönste?
10. Hat er eine verfloessene Liebe? Verlorene Freunde?
11. Hat er etwas in seinem Leben getan, was er zutiefst bereut?
12. Wie schätzt du seinen Humor ein (z.B. plump, ironisch, zynisch, verwickelt, subtil etc.)?
13. Wovor **fürchtet** sich dein Charakter?
14. Wie **gläubig** bzw. abergläubisch ist dein Char?
15. Welche Stärken hat er? Und vor allem: Welche **Schwächen** und Ängste?
16. Wem vertraut er uneingeschränkt? Wen **liebt** er?
17. Was sind seine Feinde? Wen kann er nicht ausstehen – wen hasst er sogar?
18. Was weiß dein Charakter eigentlich über die anderen seiner Gruppe?
19. Welche **Gegenstände** besitzt er? Welcher ist besonders wichtig für ihn?
20. Wie steht dein Charakter zum **Tod**? Und zum Töten? Hat er schon jemanden getötet? Aus welchen Gründen würde er töten?
21. Welche **Wünsche** und Sehnsüchte hat dein Char? Welche konkreten Ziele?

Gerade Gegenstände – oft Artefakte genannt – helfen dir, mit anderen zu spielen: Ein besonderer Würfel, ein alter Ring, eine schöne Münze oder dein persönlicher Zinnbecher... Du kannst etwas anfassen, weiterreichen, verlieren. Du nimmst das Artefakt in die Hand und erzählst eine Geschichte dazu. Menschen lieben Dinge mit Geschichten! 😊

Zum Einstieg brauchst du nicht alle Fragen beantworten zu können. Es reicht meist schon, wenn du nur ein paar der Fragen nutzt.

Wo und wie schläfst du überhaupt?

Normalerweise schläft man in seinem eigenen Zelt. Aber so ein Zelt muss ambiente-tauglich sein: Iglos oder moderne Zelten passen nicht. Du möchtest mit deinem Zelt keine Filmszene stören. Reißverschlüsse sind grenzwertig (kann man aber noch gerade übersehen), moderne Aufschriften und glänzende Farben moderner Zelte sind ein No-Go.

Gut sind z.B. Jurten, Saharas und Zelte, die zur Zeiten der Römer, Wikinger oder auch noch im 19. Jahrhundert (oder früher) gepasst hätten.

Als Larp Neuling wirst du so etwas sicher nicht im Keller herumfliegen haben. Aber du könntest...

- Dir eins ausleihen
- Eins günstig bei Ebay schießen
- Dich mit Freunden zusammentun
- Oder in der Community nachfragen. Larper sind recht offen. Poste einfach mal was in der Tollgund Facebook Spieler Gruppe! 😊



Wenn du auf jeden Fall allein schlafen magst und unabhängig sein möchtest, dann wäre eine günstige Alternative z.B. ein kleines Keilzelt:

- <https://www.thorsschmiede.de/Keilzelt-150-Parzival>
- Heringe und Zeltstangen fehlen da noch – dicke passende Äste könnten die Zeltstangen ersetzen. Teste das Ganze lieber vorher einmal im Garten!

Es kann sein, dass wir eine „Herberge“ im Spiel anbieten. Verlass dich aber jetzt nicht darauf, dass wir für jeden Neuling Platz haben werden.

Zum Schlafen brauchst du aber auch noch etwas mehr:

Feldbett, Luftmatratze und Schlafsack sind sogar im Sommer notwendig, damit du dich erholen kannst und mehr Spaß am Tag hast. Der Raum zum Schlafen ist meist OT – also nicht mehr Spielbereich. Dein Schlafsack kann also ganz normal modern sein. Nur weniger erfahrende Larper haben sogar ihren Schlafbereich 100% IT – das brauchst du nicht.

Weitere Tipps für die **Nacht**:

- Ohropax – lohnt sich schon für das Schnarchen der Nachbarn
- Schlafbrille – so kannst du morgens länger und tiefer schlafen
- Mütze, Halstuch, Handstulpen und extra Decken – falls die Nächte kälter werden sollten
- Isomatte auf dem Feldbett – hält viel wärmer
- Dezent es Licht, wie z.B. `ne Lichterkette – du möchtest ja nachts keine Kerze anzünden oder mit der Taschenlampe andere stören

Falls du nachts in Wald schleichen magst: Besorge dir eine Laterne mit Kerze – und Streichhölzer!



Typische Anfänger Fehler:

Die meisten Anfänger wollen sofort alles richtig machen – es perfekt machen. Das lähmt aber nur. Sobald es losgeht: Entspanne dich! Fühlen und machen! Du kannst das eh – wir sind schon als Kind in Rollen geschlüpft. Nimm deinen Kritiker, deine Alltagsrollen und dein Ego und lass all das im Auto. Geh deinem kindlichen Herz einfach nur aus dem Weg und genieße das Spiel.

Du musst auch nicht überall mitmachen, du kannst auch einfach stumm sein und andere beobachten. Als Kinder haben wir auch von den anderen gelernt: Durch zuschauen und ausprobieren. Probiere aus und reflektiere dich erst später.

Weitere Tipps:

- Einige Begriffe werden dir zunächst befremdlich erscheinen. Lass dich nicht verwirren. Es wird nur einfacher, wenn du „Fachwörter“ drauf hast. Siehe oben z.B.: OT = Outtime. Bedeutet, du sprichst nicht mehr in Rolle und bist ganz normal du selber.
- geh ruhig mal OT! Entspanne dich. Verarbeite erst einmal alles. Selbst erfahrene Larper haben Schwierigkeiten damit, 24h im Spiel zu sein (als IT).

- Bereite dich gut vor: Nutze die Homepage, Videos, Podcast... Und visualisiere deinen Charakter. Stell dir vorher vor, wie du deine Rolle spielst. Vorbereitung macht alles leichter!
- Vernetz den Charakter im Vorfeld mit anderen. Es fühlt sich toll an, eine Schwester oder einen Bruder im Spiel zu haben. Schreib die Orga deine Viertels an.
- Hab' keine Angst, Leute anzuspielden! Alle werden gern angespielt, die Coolen, die Uncoolen, die Schönen, die Hässlichen; jeder hier will spielen und wenn du ihn anspielst, wird er sich freuen! Spiel ihn so an, dass er seinen Charakter spielen und zeigen kann und nicht zur bewundernden Hintergrundfigur für dich und dein Egospiel degradiert wird. Dann wird er gern mit dir spielen und ihr beide habt Spiel und Spaß.
- Besuche die Slums. Trau dich!
- Geh tagsüber und auch mal nachts in den Wald. Hast du keinen Grund dazu? Egal! Tu es einfach! Nimm dir aber Leute mit. In der Gruppe macht es mehr Spaß.
- Komm früh genug und besuche ein paar Workshops. Das gibt dir Sicherheit. Außerdem lernst du so andere schon mal OT kennen.
- Besuche die Partys: Tanze, singe und lache mit! Mit einem Disko Besuch ist das wirklich nicht zu vergleichen.
- Bewege dich: besuche andere Viertel. Du brauchst keinen Grund dazu.
- Alles bleibt Impro. Hab einen Plan – sei aber bereit, diesen Plan loszulassen.
- Typisch Impro: Wenn jemand im Wald z.B. meint: „Das muss die böse Hexe sein...“ Dann könntest so reagieren: „Was? Es gibt eine Hexe? Was tut sie?“ oder „Von der habe ich auch gehört: Sie soll früher die Kinder gegessen haben.“ Nicht so gut wäre: „Stimmt ja nicht. Hier gibt es keine Hexen!“ Oder: „Hexen? Ich habe vor nichts Angst!“ Entweder du **bereicherst – oder schwächst** die Szene.
- Hast du Fragen? Auch Probleme zwischendurch? Komm zu uns!