

Larp-Planung für Spieler

Herzlich willkommen beim Spielerteil der LARPPlanungsseiten. Auch Spieler müssen sich auf CONs vorbereiten - und wir helfen dabei. Hoffentlich.

- [Ausrüstung](#)
- [Verhalten auf CONs](#)
- [Recht und LARPer](#)
- [Special für Einsteiger](#) ()
- [Tipps um den Charakterbau](#)
- [ueber CONs und andere Spieler](#)
- [sonstige Tipps](#)
- [LARP-Fun](#)
- [Impressum, Sitemap, Kontakt](#)

Ausrüstung

- [Ausrüstungsliste](#)
- [Waffen und Rüstungen](#)
- [Waffencheck](#)
- [Umgang mit Zelten](#)
- [Behandlung von Fellen](#)
- [Spiele für CONs](#)
- [Tipps für Spieler](#)

Ausrüstungsliste

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Waffen und Rüstungen

Wie sollte man LARP-Waffen behandeln?

Weitere Tips findet ihr übrigens auf mittellande.org

- Die größte Gefahr für LARP-Waffen ist der Latexkrebs. Was kann man dagegen tun?
 - Die Waffe niemals lange in der prallen Sonne rumliegen lassen, also z.B. nicht im Auto auf der Hutablage. Je kühler man die Waffen aufbewahrt, desto besser.
 - Falls eine Scheide da ist, sollte die Waffe da hineingetan werden.
 - Unbeschichtete Waffen, die also nur eine Latexhuelle haben und nicht lackiert sind, immer gut mit Talkum (oder Babypuder) pudern und gelegentlich abwaschen, durchaus auch mit Seife. Öl, Fett, Schweiß (z.B. von den Haenden) loest auf Dauer Latex auf. Deswegen sollte auch Schweiß auf der Waffe vermieden werden. Was macht Talkum? Es nimmt Feuchtigkeit auf, und so gelangt sie nicht in die Waffe. Lieber einmal zu viel talken als zu wenig.
 - www.coelan.de verhindert das Eindringen von z.B. Schweiß. Aber Achtung: Coetrans macht die Waffe härter und sollte nur mit weichem Schaumstoff (z.B. Evazote) benutzt werden! Die verschiedenen Schutzschichten bröckeln unterschiedlich stark ab. Normale Elefantenhaut z.B. sollte nach jedem 2. Kampf nachgetragen werden. Bei Mischung mit Latex hält es länger. Eine Möglichkeit ist z.B. das Verhältnis 1:4 für die erste, 1:2 für die zweite und 1:1 für die oberste Schicht. Und noch ne Anmerkung: Vorsicht gilt übrigens eigentlich für alle eingesetzten Mittel, auch Latex einatmen kann zu Gesundheitsschäden führen (enthält wohl Ammoniak, das die Atmungswege reizt). Ebenso ist Isoflex nicht ungefährlich. Am besten damit an einem Ort mit guter Durchlüftung arbeiten, z.B. in einer Garage.
 - Keine Farben mit hohem Wassergehalt benutzen (obwohl sie schön billig sind), denn diese fördern natürlich den Latexkrebs.
 - Keine Desinfektionsmittel einsetzen! Bakterien und Pilze verschwinden, das Latex aber gleich mit ...
 - Auch Benzindämpfe können Latex schaden, somit sollten Latexwaffen nie im Kofferraum bleiben.
 - Jegliche Art von Fett und alle Lösungsmittel schaden Latex: Sonnencreme, Benzin, ...
 - Einige benutzen Silikonspray als Schutz (allerdings nicht jedes, aus dem Obi soll es gut sein, ebenso Sonax): aufsprühen und einreiben. Es sollte allerdings kein Silikon frei auf der Waffe bleiben, das hinterläßt häßliche Flecken.
 - Wenn sich das Latex auflöst, Blasen wirft und so (Latexkrebs, Latexpest), die Waffe nicht mehr verwenden. Sonst steckt man durch das Kleben andere Waffen an ... Besser den ganzen Latex komplett abfisseln und neu latexen. Einfaches Nachlatexen hilft meistens für vielleicht einen Monat. Aber auch bei völligem Entfernen des Latex hat man noch das Problem, daß die Bakterien im Schaumstoff sind.
- Schwerer niemals auf die Spitze stellen, durch das Knicken koennen Bruchstellen im Schaumstoff entstehen, die man unter dem Latex nicht sieht.
- Die Waffe nicht in das Auto reinfeuern, sondern aufpassen, daß sie nicht zu sehr gequetscht wird (und das nix das Latex kaputtet). Waffen immer möglichst flach legen, sonst entstehen schnell Druckstellen (gerade bei mit Bleiband ausbalancierten Waffen).
- Falls was kaputt ist (ein Riß in der Waffe): schnell reparieren, Schäden können sich ausdehnen.
- Auf Latexwaffen kann man nicht jede Farbe nehmen. Lacke schaden zum Beispiel. Abtönfarben hingegen kann man oft mit dem Latex mischen (einfach ein paar Tropfen hinein). Auch Farben mit Kupferpigmenten schaden der Waffe (Kupfer und Latex ergeben zusammen wieder wunderbaren Latexkrebs).
- Und dann empfiehlt es sich noch, die Tipps zum [Waffencheck](#) anzuschauen... denn die Waffe soll ja durch den Waffencheck...

Was muß ich bei Rüstungen beachten?

- Vermeidet immer spitze und scharfe Teile an Rüstungen, genauso abstehende Teile. Beispielsweise abstehende Schulterklappen können toll aussehen, aber genauso gut Gegner verletzen. Es gibt zwar keinen Nahkampf, aber im LARP-Kampf kann man trotzdem aus Versehen (z.B. zuviel Schwung) oder durch Unachtsamkeit zu nah rankommen - auch an die eigenen Leute.
- Gerade bei Plattenrüstungen gibt es häufig scharfe Kanten. Tip: nehmt Rüstungen mit gebördelten Teilen (d.h., die Enden von Rüstungsteilen sind umgebogen, z.B. über einen Draht).
- Bei Plattenhandschuhen sollten die einzelnen Teile auch möglichst gebördelt sein. Außerdem muß man bei Plattenhandschuhen immer darauf achten, daß ein Treffer schon alleine durch das Gewicht einem anderen weh tun kann. Deshalb muß mit Plattenhandschuhen besonders sorgsam und niemals mit viel Wucht gekämpft werden. Einige Orgas verbieten aus Verletzungsgefahrgründen die Benutzung von Plattenhandschuhen. Plattenhandschuhe sind eher was für Schaukampf.
- Geeigneter als Plattenhandschuhe sind dicke Lederhandschuhe (z.B. Schweisserhandschuhe oder Motorradhandschuhe). Die schützen einerseits gegen Schläge, andererseits ist es sowieso im Winter besser, wenn kämpfende Hände warmgehalten werden (wegen möglichen Muskelrissen).
- Falls ihr es ambientig haben wollt: ein Kettenhemd ohne wattierten Wappenrock (Gambeson) oder Fell darunter ist rein rüstungstechnischer Schwachsinn.
- Bei Kettenhemden sollte man einen Gürtel tragen, damit die Last nicht nur von den Schultern, sondern auch von der Hüfte getragen wird. Das ist bei modernen Wanderrucksäcken ja ähnlich.

Und wie überlebt die Rüstung?

- Kettenhemden kriegt man sauber, indem man sie in ein Gefäß mit Sand legt und ordentlich schüttelt. Aber Achtung: Danach sollte man sie gut ölen, sonst sind sie nach dem ersten Regen wieder rostig ...
- Ideal für alle Metallrüstungen ist Ballistol, das in jedem Baumarkt erhältlich ist. Ballistol kann man auch für Leder und Holz benutzen, ist geniales Zeug.
- Andere Möglichkeit: Einlegen in Cola oder Rotwein für mehrere Tage, danach mit Wasser abspülen, dann einölen. Die habe ich nie probiert, soll aber funktionieren...

Links

Gute Linklisten bietet die [Kampagne Mittellande](#).

Waffencheck

Zum Waffencheck gehören noch zwei Bedenklichkeiten zum Anfang.

Der Spieler als Gefahrenquelle

Eine Waffe an sich ist noch keine Gefahr. Die liegt nur darum. Schlimm ist es erst, wenn ein Mensch damit rumspielt. Und das ist auch ein Hauptproblem beim LARP-Kampf: man kriegt keine Waffe absolut sicher. Der Mensch dahinter kann noch genug Mist bauen.

Es gibt verschiedene Ansätze

Es gibt keinen einheitlichen Waffencheck. Vieles hängt auch von den Vorlieben des Checkers ab. Ein gutes Beispiel ist dabei die Frage, ob weicher oder harter Schaumstoff verwendet werden soll - beides hat Vor- und Nachteile. Deswegen können hier auch nicht die ultimativen Waffencheck-Richtlinien stehen - wenn schon die Experten streiten... Es gibt zwei bekanntere Ansätze, die wir für sinnvoll halten:

1. Die www.larp-schmiede.de bietet die wahrscheinlich ausführlichste Waffencheck-Anleitung im Netz.
2. Die LARPZeit hat mit einigen Veranstaltern zusammen Waffencheck-Richtlinien herausgegeben. Leider konnte ich die bisher nicht im Netz finden. Sie sind in LARPZeit 4 zu finden.

Gerade bei letzterem Ansatz haben aber Veranstalter kundgetan, nicht mitzumachen, aus teilweise sehr verständlichen Gründen. Es kommt einfach auch auf den Spielstil des Veranstalters und vor allen seiner Spieler an.

Tips zum Nahkampf-Waffencheck

- Achtung: wenn ihr Waffen beim Waffencheck kaputtmacht, kann es gut sein, daß ihr sie ersetzen müsst. Deswegen: vorher selbst kundigmachen, wie man Waffenchecks durchführt. Die 90 Grad-Drehung der Spitze, wie sie mancherorts durchgeführt wird, kann nicht nur dazu führen, daß die Waffe kaputtgeht, sondern auch dazu, daß ihr zahlen müsst.
- Der Kernstab soll sicher verstaubt sein. Man fühlt an den Schlagseiten der Waffe entlang und schaut ob sich irgendwo die Schaumstoffmatten lösen, oder ob es Risse gibt. Dann schaut man sich die Spitze an. Oftmals ist die Spitze kurz vorm abbrechen oder der Kernstab ist nur 0,5cm vom Ende der Waffe entfernt. Solche Waffen sind natürlich nicht sicher. Auch interessant: Wie schwer ist die Waffe?
- Am wichtigsten ist das Checken der Spitze, ob die Verbindung zwischen Schaumstoff und Stab fest ist. Dazu kann man die Spitze ans Ohr halten und leicht die Spitze hin- und hierbiegen (wirklich nur leicht, bei schlechten Waffenchecks sind schon mehr Waffen kaputtgegangen als im Spiel ...). Wenn es kratzt, ist Vorsicht geboten, sollte es richtig laut kratzen, ist die Waffe kaputt. Problem: die Einschätzung, was laut ist, kann man nur mit etwas Erfahrung treffen ...
- An der Spitze sollten ca. 2 Finger Abstand bis zum Kernstab sein, von außen mindestens 1 1/2 Finger. *Anmerkung von Bruder Egberth:*

zur Spitze (anderthalb Finger). Die Gefahr an der Spitze besteht nämlich nicht so sehr im geraden Durchstoßen der Mittelschicht sondern im Abknicken der Spitze und Durchstoßen der (regelmäßig dünneren) Deckschicht. Die Gefahr des Abknickens wird aber umso größer, je weiter der Kernstab vor der Spitze endet."

- Die Waffe muss geschmeidig sei. Die Waffen sollten vernünftig mit Talkum oder Silikonspray behandelt sein, da Waffen die nicht präpariert sind, bei Körpertreffern Brandwunden erzeugen, und sollten zwei solcher Waffen aufeinandertreffen schnell zur Desintegration ebendieser führen. Also: Immer geschmeidig bleiben.
- Waffen sollen keine anderen Gefahren aufweisen. Dazu zählen Morgensterne mit langen Ketten (um den Hals schlingen), spitze Ecken und Dornen (Können ins Auge gehen). Die Waffen sollten aus handelsüblicher Bauweise entstammen. Das heißt: kein Bambus, kein Metall, kein Vولاتex.
- Eine Klingenbreite von 5 cm sollte bei Schwertern nicht unterschritten werden, da man sonst zu nah an den Kernstab kommt.

- Der Knauf von Schwertern kann ziemlich unterschiedlich gestaltet sein. Wenn der Spieler vorhat, damit Leute zu pömpfen, ist ein weicher Knauf wichtig. Da manchmal Leute einfach Schwerter anderer benutzen, sollte der Knauf also weich sein. Es geht hier nur um den Knauf, nicht um den Griff, der kann ruhig aus etwas härterem sein. (Die Wahrscheinlichkeit, dass einer mit dem Griff zuschlägt, ist doch eher gering - ausserdem: wenn der Griff weich ist, kriegt man das Schwert schwerer unter Kontrolle.)
- Die Parierstange sollte auch weich sein, sonst kann es schlecht für die Finger des Gegners sein, wenn er versehentlich draufschlägt - was im Kampf leicht passieren kann.
- Solltet der Checker der Meinung sein, die Waffe wäre zu hart, der Besitzer der Waffe aber nicht, sollte ersterer einfach den Vorschlag machen, ihm einmal mit der Waffe auf den unbehelmten Kopf zu hauen. (Dummerweise hat das wieder rechtliche Konsequenzen: selbst wenn ihr unterschreiben lasst, daß derjenige für den Schlag keine Schadensersatzforderung stellen darf, ist es nicht sicher, ob ihr wirklich davor geschützt seid - also doch lieber sein lassen.)
- Und das wichtigste zuletzt... Sagt niemals: "Diese Waffe ist sicher!" Eine Waffe kann gar nicht sicher sein. Auch bei absolut gut gecheckten Waffen kommt es noch immer drauf an, wie jemand kämpft. Man kann selbst mit Handtüchern Leute verletzen...

Tips zum Fernkampf-Waffencheck

- Bögen sollten eine gewisse Zugkraft nicht überschreiten. Dabei variieren die Vorgaben allerdings von Orga zu Orga, liegen meistens aber bei 20 bis 25 Pfund. Die Zugkraft kann man mit speziellen Geräten messen, siehe www.larp-schmiede.de.
- Pfeilschäfte sollten auf Risse untersucht werden (können beim Schuß splintern). Pfeilschäfte sollten am Stück sein - geklebte oder getapte Pfeilschäfte können sich leicht in ihre Bestandteile zerlegen... und das ist dann gefährlich.
- Bei Pfeilen ist wichtig, daß zwischen Kernstab/Schaft und dem Schaumstoff an der Spitze eine Scheibe aus stabilem Plastik o.ä. vorhanden ist. Ansonsten ist es nicht auszuschließen, daß der Stab sich irgendwann mal durch den Schaumstoff bohrt. Der Durchmesser der Pfeilspitze sollte nicht unter 5 cm liegen (passt sonst in die Augenhöhle!!).
- Wurfdolche und ähnliches sollte kernlos sein.

Tips zum Rüstungscheck

- Spitze und scharfe Teile, abstehende Teile, scharfe Kanten sind nicht nur für die gegnerischen Polsterwaffen, sondern auch für die Gegner ein Gefahrenquelle. Es gibt zwar keinen Nahkampf, aber im LARP-Kampf kann man trotzdem aus Versehen (z.B. zuviel Schwung) oder durch Unachtsamkeit zu nah rankommen - auch an die eigenen Leute. Rüstungsteile sollten gebördelt sein (d.h. die Enden der Rüstungsteile sind umgebogen, z.B. über einen Draht, bilden dadurch keine Schnittfläche).
- Bei Plattenhandschuhen sollten die einzelnen Teile auch möglichst gebördelt sein. Außerdem muß man bei Plattenhandschuhen immer darauf achten, daß ein Treffer schon alleine durch das Gewicht einem anderen weh tun kann. Deshalb muß mit Plattenhandschuhen besonders sorgsam und niemals mit viel Wucht gekämpft werden. Einige Orgas verbieten aus Verletzungsgefährgründen die Benutzung von Plattenhandschuhen. Plattenhandschuhe sind eher was für Schaukampf.
- Geeigneter als Plattenhandschuhe sind dicke Lederhandschuhe (z.B. Schweisserhandschuhe oder Motorradhandschuhe). Die schützen einerseits gegen Schläge, andererseits ist es sowieso im Winter besser, wenn kämpfende Hände warmgehalten werden (wegen möglichen Muskelrissen).
- Schilde aus Holz oder Metall sind möglichst nicht zu verwenden ...nur Latexschilde. Begründung: Latexschilde sehen meistens schöner aus und sind deutlich verletzungsungefährlicher. Schilde sollten am Rand besonders gut gepolstert sein.

Umgang mit Zelten

Gerüchteweise ist das wichtigste auf einem ZeltCON das Zelt. Die meisten Veranstalter stellen keine Zelte, wenn doch: Glück gehabt. Wenn nicht:

Viele Veranstalter verlangen Ambientezelte. Das bedeutet: es sollte möglichst mittelalterlich sein. Oder sehr, sehr unauffällig. Einfacher ist zu definieren, was nicht Ambientezelte sind:

- neonfarbene Zelte
- Zelte, die schon von außen nach Plastik aussehen
- Igluzelte

Mit ein paar Tüchern/Decke, schlimmstenfalls Tarnnetze kann man sogar ein Igluzelt tauglich machen. Sobald man es nicht sieht, ist es ja egal. Schön ist natürlich - wenn ihr größere Zelte habt -, diese auch innerhalb einzurichten, dann könnt ihr sogar darin spielen.

Leider sind die meisten Zelte erstmal nicht unbedingt dicht. Deswegen sollte man das Zelt zuerst imprägnieren. Da gibt es zwei Möglichkeiten: entweder ein passendes Mittel kaufen (z.B. dort, wo auch das Zelt her ist) oder mit Rauch (tja das klappt). Stinken tut es wahrscheinlich beides ein wenig, allerdings sollte man für den Rauch ein Feuerchen nehmen (und damit nicht das Zelt wegkokeln) und keine Zigarette. Letzterer Rauch reicht nämlich nicht für die ganze Zeltfläche. (Kleiner Nachteil bei Rauchimprägnierung: das Zelt kann sich leicht verfärben.) Manche Zelte (gerade die aus Plastik) müssen nicht imprägniert werden, die sind es schon von Natur aus. Informiert euch besser beim Verkäufer darüber.

Auch wenn es gut imprägniert ist, sollte man das Zelt immer gut trocknen lassen. Das reicht glücklicherweise auch noch nach der Autofahrt vom CON (nach ZeltCONs kann man selten Zelte auf der Wiese trocknen, die Wiese ist nämlich meistens Regen-naß). Allerdings nicht länger warten, noch am selben Abend sollte das Zelt möglichst ausgebreitet an einem trockenen Ort liegen.

Kleine Anmerkung: natürlich muß man das Zelt nicht trocknen, wenn man Geruch und Auswirkungen von Verrottung und Schimmel mag, oder genug Geld hat, sich jedes halbe Jahr ein neues Zelt zu kaufen.

Bemalen von Zelten ist gefährlich, manche Farben greifen das Material an (oder die Imprägnierung).

Eine langjährige Streitfrage ist das berühmte "Feuer im Zelt oder lieber nicht". Erstmal: es kommt auf das Zelt und das Feuer an. Offene Feuer mit Holz oder Kohle sind gefährlich, gerade wegen Funkenflug. Kleine offene Feuer allerdings in großen Zelten dürften keinen Schaden anrichten. Genauso zum Beispiel geschlossene Feuer in Laternen oder Petroleumlampen. ABER: lasst niemals ein Feuer unbeaufsichtigt! Das gilt auch für Petroleumlampen: auch diese können umkippen.

Wenn ihr schlaft, sind Feuer übrigens auch unbeaufsichtigt. Leise vor sich hin brennende Fackeln (auch vor dem Zelt!) können zu einem schnellen Ende des Zeltes, Zelters und Zeltplatz führen. Dabei gibt es nicht nur die Brandgefahr - Feuer verbraucht Sauerstoff, und den braucht auch der LARPer zum Atmen. Auf Deutsch: Erstickungsgefahr. Falls ihr mal kurzzeitig Licht braucht, nehmt eine Taschenlampe oder hängt die Petroleumlampe so auf, daß sie nicht runterfallen kann (die sollte nicht zuviel Sauerstoff verbrauchen).

Wenn ihr mit Schuhen auf dem Zelt rumläuft, könnt ihr mit Hilfe von Steinchen und Stöcken kleine oder größere Löcher ins Zelt hineinmachen.

Deswegen: ein bißchen Vorsicht beim Aufbau macht das Zelt zum guten Freund.

Bei Zelten ohne Unterboden ist es sicherer, eine dünne Plastikplane mitzunehmen für den Notfall. Gibt es in jedem Baumarkt für ein paar Cent. Auch bei undichten Zelten hilft diese Planung als Rettung. Achtung!! Zeltplanen auf dem Zelt zerstören die Imprägnierung. Also nur im absoluten Notfall.

Niemals, wirklich nie nie nie, mit den Fingern das Zeltdach berühren oder die Seitenwände anfassen. Der normale Körperschweiß zerstört sofort die Imprägnierung. Sollten sich durch den Regen Wasserbeulen entstehen, ein kurzer schneller Schlag auf die Stelle mit dem Arm.

Auch Dinge gegen die Zeltwand stellen bei Regen, bringt nahezu jedes Stoffzelt um, da es dort dann reintröpfelt.

Desweiteren bei kräftigen Regen. Das Zelt mittele der Schnürre sehr fest spannen, damit das Wasser an allen Stellen ablaufen kann. Knicke im Zelt nässen sonst irgendwann durch und es tropft rein.

Vor einem Con, sollte das Zelt unbedingt überprüft werden, bzw sogar einmal aufgestellt werden.

- Kontrolle ob alles da (Hoppla da fehlt ne Stange)
- Unsachgemäße Lagerung zerstört ein Zelt. (Hoppla, das Ding ist ja verschimmelt).

Behandlung von Fellen

Was ist mit dreckigen Fellen?

Über 90% der auf dem Europäischen Markt vorhandenen Felle sind Chemisch Gegerbt und werden in der Waschmaschine mit fast 70% Wahrscheinlichkeit den Geist aufgeben. Nicht unbedingt sofort durch Hartwerden des Leders sondern manchmal erst nach einigen Wochen durch verlieren der Haare. Auch starkes einfetten danach kann dann das Fell zumeist nicht mehr retten.

Dies kommt daher das bei der Chemischen Gerbung die Zellstruktur der Haut weitgehend Zerstört wird was den meisten Benutzern egal ist und die Felle dadurch weißer (und somit zumeist schöner) wirken als mit anderen Gerbmethoden und sie schneller und billiger ist.

Ein Chemisch Gegerbtes Fell wirst du daheim nur sicher gereinigt bekommen wenn du es von Hand wäschst und dabei versuchst möglichst wenig Wasser und Waschmittel an die Haut herankommen zu lassen damit diese nicht aus ihrer Chemischen starre erwacht und wieder leben will.

Ansonsten musst du es in die Reinigung geben, die haben die entsprechenden Chemische Keulen um ein weiterexistieren des Felles nach dem waschen zu garantieren.

Es besteht auch die Möglichkeit das dein Fell von einem Dilltanten gegerbt und er es vorher nicht richtig getrocknet wurde.

Dann kann der Geruch den du bemerkst vom langsamen innerlichen verfaulen des Felles stammen.

Da hilft dann leider garnichts mehr.

Es gibt auch einige wenige Natürlich gegerbte Felle auf dem Markt. Man kann sie meist an einer etwas gelblicheren Farbe des Felles erkennen die daher rührt das durch die Natürliche Gerbung nicht alles Fett aus Haaren und Haut gespült wurde.

Das mag dann für einige Augen nicht ganz so schön sein, aber diese Felle haben den gigantischen Vorteil das man sie ohne bedenken bei 40 Grad in die Waschmaschine stecken kann, sie auch ein längeres einweichen z.B. durch einen überschwemmten Zeltboden sicher überstehen und es nur sehr selten zu allergischen Reaktionen kommt, ganz im Gegensatz zu den Chemischen Fellen.

Diese Felle sind aber leider sehr selten zu bekommen und Kosten mehr als die Chemischen da deren Gerbprozess aufwendiger ist und um einiges länger dauert.

Woher ich das alles weiß ?

Meine Eltern haben eine Schafzucht....

Klaus

Spiele für CONs

Auch Charaktere wollen mal spielen. Ob blutig wie Jugger oder tuffig wie adelige Minnespiele ... Dabei kommen auch aktuelle Brettspiele oder aus der Kindheit bekannte und wieder vergessene Spiele zur Anwendung ... Ich suche auch weitere Spiele und freue mich, wenn mir jemand Spielregeln oder Links schicken kann. Vor allen Dingen spätmittelalterliche Kartenspiele würden mich interessieren (Kartenspiele gibt es in Europa wohl seit dem 13. Jahrhundert, damit sind sie auch noch LARP-tauglich.).

- [Brettspiele und ähnliche](#)
- [Würfelspiele](#)
- [Minnespiele](#)
- [sonstige Spiele](#)

Brettspiele und ähnliche

Bei allen diesen Spielen ist es natürlich schön, wenn man eine "Ambiente"-taugliche Version hat: also z.B. Holzfiguren statt Plastik. Muss aber gar nicht sein, solange die Plastikvariante nicht quietschgelb mit leuchtendorange koppelt.

Risiko, Mittellande-Variante

Es gibt tatsächlich jemanden (nämlich Stefan Gaw / Pentagrue), der für das beliebte Brettspiel Risiko eine Mittellande-Variante erstellt hat. Zwar ein Unikat, aber auf jeden Fall eine Erwähnung wert.

Kathedrale

Schöne Holzsteine machen das Spiel Kathedrale aus. Man setzt seine Gebäude so, dass der Gegner keine eigenen mehr setzen kann ... Ein taktisches

Spiel, das gar nicht so teuer ist.

Backgammon

Es gab im Mittelalter ein ähnliches Spiel (auch Puff genannt). Insofern kann man auch ganz gut Backgammon spielen. Backgammon wird sehr schön bei unseren österreichischen Nachbarn unter [backgammon.at](#) erklärt.

Schach

Schach ist auch mittelalterlich. Und ein Kriegsspiel in seiner ursprünglichen Version. Die Königin heisst in der arabischen Version Wesir, der Turm ist ein Elefant mit Turmaufbau, die Läufer sind eigentlich Späher.

Hnefatfl- das Vikingspiel

Etwas für die Wikinger unter euch auf einer Art Schachfeld. Es gibt Verteidiger und Angreifer. Ziel ist es, dass der König der Verteidiger vom mittleren Feld zu einem der 4 Eckfelder kommt. Erklärt wird das Spiel auch auf einer [oerhus.de](#).

Giseh

Ein sehr schönes Spiel mit Pyramidenbau. Die beiden Kontrahenten legen abwechselnd Kugeln auf ein Spielbrett. Punkte gibt es immer dann, wenn 4 Kugeln in einer Reihe liegen. Da das Ganze langsam dreidimensional zu einer Pyramide wächst, wird es sehr kompliziert, seine eigenen Punkte überhaupt mitzubekommen ...

Giseh hat eine eigene Internetseite, [giseh.net](#)

Würfelspiele

???

Beschreibung von Dirk Hiltner

ist auch n schönes Würfelspiel, welches seinen "Spaß" daraus zieht, dass man seinen Nachbarn "kaputtwürfeln " muss. *g*

A). 6 Würfel in den Becher, bei jedem Wurf muss mindestens ein Würfel rausgenommen werden (aber es können so viele Würfel rausgenommen werden, wie der Spieler will) - üblicherweise die "6en", machmal aber auch ne 5 oder weniger... kommt auf die Spieltaktik an. = maximal 6 x würfeln mit maximal 36 als Summe.

B). Dann werden die Würfel wieder alle in den Becher gepackt, und es wird versucht so viele "6en" (oder bei Erreichen von 35: "5en", bei 34: "4en" etc.) zu würfeln, wie es geht (wie gehabt: immer mindestens einen Würfel bei jedem Wurf rausnehmen (bei z.B. 34 die "4en" etc)) . Bei Erreichen von 31 Punkten (also 6 x die "6en") ist der NACHBAR kaputt und scheidet aus. (Wenn z.B. "3en" gewürfelt werden müssen, dann ist das Spiel nach 6 x "3en" nicht aus, sondern es werden wieder alle Würfel wieder in den Becher gepackt und weitergewürfelt, - bis keine "3en" mehr gewürfelt werden. Die erreichten Punkte bekommt der Nachbar als "Miese" aufgeschrieben. Dann ist der Nächste dran. . Bei Erreichen von 31 oder mehr ist man kaputt/ ausgeschieden.

C). so geht das Spiel reihum und solange, bis es nur noch einen "Überlebenden " gibt.

D). das Spiel erhält den richtigen "Pepp", wenn bei jedem Wurf (und rausnehmen der Würfel) die Teilnehmer rufen, wieviel Gesamtschaden noch erreicht werden kann. Beispiel:

1. Wurf: Würfel zeigen: 1,2,3,4,5,6 -> 6 rausnehmen und alle rufen: "36 sind noch drin" (theoretisch erreichbar).

2. Wurf: Würfel zeigen: 2,3,4,5,6 -> 6 raus, "36 sind noch drin"

3. Wurf: Würfel zeigen: 5,5,5,5 -> nun kann der Spieler alle rausnehmen, und da die erreichte Punktzahl 32 ist, nun "2en" würfeln, welche der Nachbar in der Summe als Miese bekommt, oder er kann auf Risiko gehen und nur eine 5 rausnehmen und die restlichen 3 Würfel weiterwürfeln, worauf die Menge ruft "35 sind noch drin" (weil maximal noch 35 erreicht werden kann.).

4. Wurf Würfel zeigen 2,6,6 -> beide "6en" raus, "35 sind noch drin"

5. und letzter Wurf: der Würfel zeigt eine 4: (33 sind noch drin)

Nun werden alle 6 Würfel wieder eingepackt, und der Spieler muss "3en" würfeln... nach dem gleichen Prinzip: immer mindestens eine 3 raus, solange, nis er keine "3" würfelt. Die erreichten Punkte (mit den "3en" werden dem Nachbarn als Mises aufgeschrieben. z.B. 4 x "3en" würfeln = 12 Miese, etc. Wenn er es schafft 6x die "3en" zu würfeln werden alle Würfel wieder eingepackt, und es geht weiter *hehe* - solange, bis er endwederkeine "3" mehr würfelt., oder der Nachbar 31 Miese erreicht.

als er die 4x "5en" hatte (3. Wurf) und weiterwürfelte, könnte es aber auch z.B. so ausgehen:

4. Wurf Würfel zeigen 2,3,4 -> 4 raus, "33 sind noch drin"

5. Wurf Würfel: 2,3 -> "30 sind noch drin"

6.. Wurf Würfel zeigt: 3 -> er hat nur 27 P erreicht und muss sich 3 Mises selbst aufschreiben. (Differenz zu 30). Tja, Gier/ Gehässigkeit wird manchmal bestraft *g*

Wenn genau 30 mit dem letzten Wurf erreicht werden, werden die Würfel ohne weitere Konsequenzen an den Nachbarn weitergereicht.

Kurzform:

unter 30 P erreichen: Würfler bekommt die Differenz bis 30 als Miese aufgeschrieben

30 P -> wererreichen, der Nächste ist dran

über 30 P erreichen: die gewürfelte Zahl über 30 (z.B.34): neue Würfe und mit allen Würfeln die "4en" rauslegen, bis keine "4en" gewürfelt werden, Summe bekommt der Nachbar als Miese.

Die Miesen addieren sich, und wer 31 erreicht, ist kaputt/ scheidet aus.

Der Reiz des Spieles ist die Gehässigkeit, den Nachbarn "kaputtzuwürfeln, dabei die mögliche maximale Schadenssumme auszurufen (wirklich nett, bei steigender Begeisterung, ich weiß *g*) und vor allem: man kann zu JEDEM Zeitpunkt noch verlieren, auch wenn alle z.B. 30 P Miese erreicht haben

und ich selbst nur z.B. 2 P Miese habe: wenn die "36 sind noch drin" auf mich fallen, und der Doofmann würfelt anschliessend bei seinem Würfeln 5x "6er", bin ich mit 32 Punkten als erster draussen. (Man kann also ewig noch hoffen, jemanden "raus zu treten").

101

Mit einem Würfel. Gewonnen hat derjenige, der zuerst 101 Punkte erreicht.

In jeder Runde darf jeder Spieler so häufig würfeln (und die Augen zusammen addieren), wie er möchte. Mit einer Ausnahme: bei einer 1 muß er leider aufhören, und er verliert auch die Punkte der Runde. Also sollte der Spieler möglichst rechtzeitig aufhören.

Beispiel:

A: 2,2,3,6 - hört auf, hat 13 Punkte

B: 3,2,6 - hört auf, hat 11 Punkte

A: 2,6,6,6 - hört dann auch besser auf, 20 Punkte kommen dazu, 33 Punkte insgesamt

B: 6,6,6,1 - schade, 0 Punkte in dieser Runde, es bleiben 11

A: 6, 6 - hört auf, und es sind schon 45 Punkte, denn 12 kommen dazu

B: 1 - Pech, weiter 11

Und jetzt würfelt A 6,6,6,6,6,6,6,6,2, damit er 101 hat und das Beispiel zu Ende ist.

weitere Würfelspiele

werden im [LARPWiki](#) gesammelt.

Minnespiele

Orangenspiel

1 Orange wird mit Nelken gespickt. Eine Dame reicht dem Herrn die Orange. Der nimmt mit dem Mund oder mit der Hand eine Nelke dort raus. Wenn er die Hand nimmt, darf er der Frau einen Handkuß geben. Wenn er den Mund nimmt, darf er sie sogar auf den Mund küssen. Allerdings kann die Dame trotzdem beschliessen, das er nur die Hand küssen darf, indem sie dieselbe ihm entgegenstreckt.

Und nach dem Kuß gibt der Herr die Orange an eine andere Dame.

sonstige Spiele

Jugger und ähnliches

Jugger, Stockball und ähnliche Spiele sind sehr beliebt, wenn es darum geht, Leute aus der Puste zu bringen. Das Grundprinzip ist allen Spielen gemein: ein Ball muß zu einem Ziel (Korb oder Tor) gebracht werden. In speziellen Varianten kann es auch ein Kobold sein, dann wird das Spiel aber schwieriger. Es ist unterschiedlich, ob von den Spielern Waffen benutzt werden können (und welche), und wie sehr sich die Spieler behindern dürfen...

Varianten sind Warriorball, Jugger, Stockball, Fußball. Beim Stockball wird der Ball mit dem Stock geschlagen.

Schön erklärt auf Internetseiten sind beispielsweise [Jugger](#) und [Stockball](#).

Kegeln

Kegeln ist tatsächlich mittelalterlich. Zu Anfang gab es nur 1 Kegel, später auch mal 11. Es gibt teilweise sehr schöne Holzkegel in Spielzeugläden. Schaut dann auch drauf, dass die Kugel einigermassen aussieht.

Kubb

Auch ein wiederentdecktes Wikingerspiel. Bei diesem gibt es zwei Spielfeldhälften. Ziel ist es, die gegnerischen Hölzer aus der eigenen Hälfte heraus abzuwerfen. Die Mannschaften sind dabei abwechselnd dran. Kubb gibt es z.B. bei [Zintdesign](#) und [jpp-world](#).

Tipps für Spieler

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Verhalten auf CONS

- [10 Punkte für den engagierten SC](#)
- [Verhaltenstips für Spieler](#)
- [Was erwarten wir von Spielern? \(von der Söderland-Orga\)](#)
- [Kleine Anweisung für einen schlechten Rollenspieler](#)
- [Verhalten im Kampf](#)
- [Codex für NSCs](#)
- [Codex für SL](#)

10 Punkte für den engagierten SC

1. Keine Vergewaltigungsszenen

Dieses gilt insbesondere für jene die Söldner/Barbaren spielen. Es ist unangebracht und geschmacklos zu verkünden: "Fühle dich vergewaltigt." Jeder der den unglaublichen Satz sagt "Das war ja damals so!" sollte mal ernsthaft darüber nachdenken, wie es auch heutzutage in der Welt zugeht und ob er das dann auch noch witzig findet.

2. Vermeidet unnötige Risiken

Wer auf einen Baum klettern will, sollte es können. Wer nachtblind ist, sollte vorsichtig beim kämpfen sein. Und wer keinen Orientierungssinn hat, sollte sich jemanden suchen, der ihn hat.

3. Geht dem Ärger aus dem Weg! - Klappt das nicht, geht zur SL

Ja es gibt viele Situationen auf einen Con bei denen einem der Hals schwillt, NSC's die wie wild drauf kloppen, Spieler die nur Out-time quatschen, wenn es zuviel geht, einfach mal zur SL gehen und einen kurzen Kommentar abgeben.

4. Gehe nicht wegen jedem Scheiß zur SL, sondern spiele.

Nicht für jede Spielsituation muss eine SL gerufen werden und nicht wegen jeder Aktion bedarf es einer Überprüfung, ob man/frau es regeltechnisch auch kann. Sowohl lange Diskussionen mit der SL, als auch lange Erläuterungen, was jemand zu Tun gedenkt, wirken sich auf das Umfeld häufig als störend aus. Viele Spielsituationen können erst ausgespielt werden und danach erfragt werden.

Negativbeispiel: Jemand liegt schwerverletzt auf dem Boden. Da gehe ich doch erst mal zur SL und frage ob ich mit meinen begrenzten Fähigkeiten überhaupt was machen kann.

Richtig: Erst mal verbinden und eine Heilung ausspielen. Da auch Heilungen Zeit brauchen, kann man/frau sich sehr gemütlich eine SL suchen und kurz mal nachfragen.

5. Spiele Anweisungen und Situationen vernünftig aus.

Damit alle Spaß haben, sollten alle Dinge auch von allen ausgespielt werden. Dieses ist nun mal der Hauptspaß und der Sinn eines Larps. Eigentlich sollte es unnötig sein dieses zu erwähnen, weil es das Grundprinzip unseres schönen Hobbies ist. Verletzungen heilen nicht sofort (und wenn doch, kann man ja ausspielen, dass dieses ja etwas ganz ungeheuerliches ist) Rüstungen reparieren sich nicht von alleine, und Heiltränke müssen gebraucht werden und kommen nicht vorgefertigt aus der Flasche.)

6. Der Spaß aller geht vor

Gutes Zusammenspiel zeichnet einen Larper aus. Es ist immer zu überlegen, wo der eigene Spaß beginnt und eventuell dieser bei anderen endet.

7. Störe keine Mitspieler, wenn du Out-Time bist.

"Äh kurz mal Out-Time" sollte nicht dazu dienen einen Mitspieler ein Gespräch aufzuzwingen. Anfragen über die Herstellung von Rüstungen und Waffen sollten für die Zeit nach dem Con aufgespart werden. Das Interesse woher jemand kommt, ist zwar sehr nett, aber muss eigentlich nicht während des Spieles sein. Wenn ich mit jemanden unbedingt was Outtime bereden will, dann achte ich auf meine Umgebung, dass diese nichts davon mitbekommt. Geschichten die mit den Sätzen anfangen: "damals als ich auf den XXX Con war, habe ich...." oder "Du hättest bei dem YYY Con dabei sein müssen, da" sind übrigens absolut langweilig. Solche Geschichten kann man auch IN-Time erzählen und machen allen Beteiligten weit aus mehr Spaß.

8. Handle und rede nicht zu lang!

Nichts gegen eine gute Diskussion, aber jeder der auch nur eine begrenzte Rollenspielerfahrung hat, weiß ohne Handlung geht das Spiel nun mal nicht weiter. Spätestens wenn man alle Für und wider, dass zehnte Mal besprochen hat, sollte auch mal etwas Geschehen. Übrigens Diskussionen die darin enden, dass bei allen gedachten Lösungsansätzen alle immer sterben werden, bringen nichts. Beispiel:

Wenn wir die Kiste öffnen, könnte da ein Dämon drin sein und der tötet uns alle.

Wenn wir die Kiste nicht öffnen könnte ein Dämon vorbeikommen und uns alle töten.

9. Gehe mit der Natur und deiner Umgebung sorgsam um.

Müll wirft man nicht in den Wald. Sein Zimmer wird ordentlich verlassen.

10. Die SL hat das letzte Wort.

So schwer es auch ist. Die SL hat göttliche Befugnisse über ich. Akzeptiere Entscheidungen und streite nicht mit Ihnen rum, ob nach deinem Verständnis irgendetwas geht oder nicht. Regeldiskussionen sind bei einem Con völlig fehl am Platz. Viele Entscheidungen oder Regeländerungen werden auch zugunsten der Spieler auf einen Con gedreht, auch dass sollte niemals vergessen werden. Und wenn es mal ne Fehlentscheidung gibt, dann hat man halt Pech gehabt.

Verhaltenstips für Spieler

aus dem Kodex der Mittellande

- Jeder hat das Recht auf und die Pflicht zu menschlichem Respekt und sozialem Verhalten
- Ein Con ist Teamarbeit für alle. Das beinhaltet auch Abspülen, Aufräumen, Müll entsorgen etc.
- Fairness und Vertrauen sind Grundlagen des Spiels!
- Spielerwissen wird von Charakterwissen getrennt. Dazu gehört das Ignorieren von szenario-relevanten Informationen die zwar der Spieler weiß, sein Charakter aber nicht wissen kann, aber auch das Einbringen von evtl. modernen " Kenntnissen des Spielers (Physik, Chemie, Biologie, Technik) die sein Charakter nicht haben könnte.
- Während des Spiels beziehen sich Interaktionen oder Aussagen nur auf andere Charaktere, niemals auf deren Spieler. Reale Probleme werden außerhalb des Spieles ausgetragen. Nachteilige Situationen seines Charakters (insbesondere auch das "Nichtgelingen" von simulierten Handlungen) werden vom Spieler erstmal diskussionslos akzeptiert und daraus entstehende Probleme des gespielten Charakters im Spiel gelöst. Rücksprache mit der SL kann natürlich verübt werden, aber möglichst Abseits vom Spielgeschehen.
- Es sollte versucht werden auch andere Spieler am eigenen Spiel teil haben zu lassen.
- Jeder Spieler nimmt Rücksicht auf die körperliche und geistige Unversehrtheit sowie den persönlichen Spielspaß aller anderen Mitspieler.
- Jeder Spieler hat das Recht eine Spielhandlung die gegen seine moralische, religiöse oder gefühlsmäßige Überzeugung geht sofort abzubrechen (dies gilt auch für sexuelle Belästigung). Der Spieler zieht sich dazu aus der Spielsituation zurück. Im Notfall kann dies auch durch einen Time-out Befehl, ähnlich dem Stop-Befehl, deutlich gemacht werden, damit keine Mißverständnisse zwischen Spieler und Charakteransichten entstehen können.
- Konfliktthema Vergewaltigungsszenen: Um moralische und persönliche Grundsätze anderer Spieler nicht zu verletzen sind jede Art von Szenen die mit Sexuellen Mißbrauch zu tun haben- auch wenn sie stilistisch passend sind- zu unterlassen.
- Keine extremistischen, persönlichen Ansichten mit auf den Con tragen.
- Von überhöhtem Alkoholkonsum wird abgeraten und Drogen sind verboten und sollten es auf dem Con auch sein.
- Realdiebstahl: Realsiebstahl zerstört das Vertrauen und den Spielspaß. Sollte er wirklich stattfinden wir er auch konsequenz verfolgt (strafrechtlich).

Tabus

Was sollte man nicht tun:

- Rituale mit realem Blut oder zuviel Kunstblut
- Vergewaltigungsszenen als Spielmittel (dazu werde ich beizeiten hoffentlich noch etwas mehr schreiben).
- reale Rituale
- Benutzung schwarzmagischer Bücher wie das Sechste Buch Mose

LARPer sind weder Satanisten, noch dulden wir Satanisten.

Todesstöße

Es ist einfach unglaublich, wieviele Charaktere auf einem CON draufgehen. Um den Verlust wettzumachen, muß die Bevölkerung ja herumkanickeln wie nur irgendwas. In meinen Augen ist es jedoch genauso schwachsinnig, einen Todesstopp von Seiten der SL auszusprechen. Mein Gott, was macht der durchschnittliche Schwarzelf, dem gerade ein Krieger in sein 100Punkte-Ritual geplatzt ist mit der Frage "Bist du angebrannt, oder warum siehst du so aus?" Natürlich darf es nicht sein, daß die NSCs 10 Leute umbringen, nur weil sie Schwarzelfen sind und gerade draußen; auf der anderen Seite aber ist es schwachsinnig, die 10 Leute einfach niederzupumpfen und liegen zu lassen - da ist der Drow nicht froh, sondern eine Witzfigur; da läßt er die ganze Sache lieber und diskutiert entweder mit vernünftigen Charakteren, oder kehrt zurück nach Menzoberranza zu Omi Drow.

Denkt daran, daß die meisten Spieler ihre Träume und viel Liebe in ihren Charakter gesteckt haben. Tötet nicht einfach so, weil ihr gerade schlechte Laune habt, sondern nur, wenn es das Spiel belebt, wenn der andere denkt: "Ja, das war ja ein geiler Tod."

Also: Totschlag vermeiden (auch auf Spielerseite), aber wenn es nicht anders geht, wenn der Charakter eigentlich keine andere Wahl mehr hat, dann ist halt Pech.

Ausspielen

"Ich habe 10 Punkte, ich öffne die Tür. Ich hab ein magisches Auge gesprochen, was seh ich. Ich bin blind und blöd, und geh jetzt essen." Es ist einfach schlecht, wenn der Dieb zur Tür sagt: Hallo ich bin hier ich kann mittlere Schlösser öffnen geh endlich auf. Viel besser, wenn er mit Dietrichen und Nadeln herumhantiert, oder vorher mit einer Lupe nach Fallen sucht (das kann sich nicht jeder Dieb leisten!). Genauso gilt es bei Magie, vor allem bei Heilmagie! Fast jeder, den man so auf CONs trifft, plädiert für das Ausspielen; warum es nicht geschieht, ist insofern ein Wunder.

Gamespeech

Es gibt einfach zu viele Unterhaltungen über die Realität oder über das Spiel (und hier kann ich mich wohl kaum ausschließen). Gut, man kann es nicht verbieten, und ich habe nichts dagegen, wenn es abseits vom Hauptgeschehen passiert; jedoch ist es unpassend, mitten im Hauptkampf über die Lösung zu Ultima VII oder mit dem König über den Erlang von drei Zoschen zu reden. Schlimm ist auch das Prahlen mit den eigenen Fähigkeiten: "Jetzt könnte ich doch ...", "Wenn ich wollte...". Kommt meist bei Übercharakteren vor.

Ein Hauptproblem, das häufig viel Zeit kostet, sind endlose Diskussionen mit dem Ziel der Charakterrettung hatten: "Mein Charakter ist gestorben, cih will das aber nicht.". Sicherlich ist es manchmal nicht anders möglich; es stört aber. Grundsätzlich wäre es sehr schön, wenn jeder Spieler einen Charakter in einer imaginären Welt spielen würde, eher noch verkörpern, sein würde; jedoch ist dies vielleicht noch zuviel verlangt.

Scheiße ist jedoch, wenn jemand nur für die Kämpfe da ist, und den Rest der Zeit rumhängt. Da würde sich der örtliche Fechtclub mehr eignen.

Ambiente (von Kiro)

Schuhe: Wer es noch nicht weiß, Turnschuhe sind auf einem Con verpönt. Sie sehen Scheiße aus und man outet sich eigentlich so richtig als Anfänger. Wer also keine vernünftigen Wanderschuhe besitzt oder welche bei denen das Plastik überwiegt, sollte sich einfach ein wenig Pelz oder Leder nehmen und damit das Schuhwerk umkleiden. Es ist nicht so schwierig und sieht einfach wesentlich besser aus.

Uhren: Wer unbedingt mit einem Zeitmesser durch die Gegend läuft, kann sie auch in der Hosentasche verstecken. Also, weg vom Handgelenk!!!!
Generell gilt, alles was nicht in unsere Welt passt, sollte irgendwie umkleidet (Leder, Stoff) oder versteckt werden. Dieses gilt für Kameras, Thermoskannen, Taschenlampen, Bierdosen (ja auch das schon erlebt) jegliche Plastiksprühflaschen oder sonstige Getränkeflaschen etc. Eine Kontrolle der Ausrüstung und was nicht so richtig reinpasst, sollte man/frau auf jeden Fall vornehmen. Es sieht einfach grässlich aus und stört eine beträchtliche Anzahl von Mitspielern. Für Raucher gilt selbstverständlich auch, vielleicht ein Benzinfeuerzeug besorgen. Eine Extra-Tasche für Zigaretten ist auch ganz fein.

Was erwarten wir von Spielern? (von der Söderland-Orga)

Unser Hauptanliegen ist: wir wollen mit allen Teilnehmern des CONs zusammen Spass haben. Dafür ist eigentlich nur eines notwendig: Wenn jeder Teilnehmer (einschliesslich der SL) über ausreichende soziale Kompetenz verfügt und diese einsetzt, kann eigentlich nix schiefgehen. Hier folgt jetzt eine kleine Auflistung von Punkten, die wir für wichtig halten.

Nehm immer Rücksicht auf andere Spieler

Wenn Du etwas tust, dann denke daran, dass nicht nur Du, sondern auch die anderen Spieler daran Spass haben sollten. Das gilt vor allen Dingen für die hochheilige Konsequenz. Das berühmte "Ich habe nur konsequent gespielt." bedeutet im Normalfall nur, dass der Spieler nicht genug Phantasie für Live-Rollenspiel besitzt.

Beispiel Charaktertod: Söderlander Harald steht auf dem Schlachtfeld und hat gerade den Etrakliner Friedhard umgehauen. Konsequenz wäre jetzt, den Friedhard zu töten? Wie wäre es mit: einfach liegenlassen (der verreckt schon), gefangennehmen (und Lösegeld fordern)... Es gibt viele Möglichkeiten...

Auch langweilig: Leute z.B. in den Kerker sperren (und sich später damit beschäftigen). Meistens bedeutet das für die Spieler: entweder sich halb outtime im Kerker ärgern, weil kein anderer da ist, oder einen anderen Charakter spielen. Das muss nicht sein. Denk dir was aus, wie der andere weiterspielen kann. Zum Beispiel die Instant-Gerichtsverhandlung, oder das Füllen des Kerkers mit Mitspielern...

Störe nicht durch Outtime-Sachen

Wir haben nix gegen Outtime-Gespräche, solange diese nicht andere stören. Im eigenen Zimmer, in einer stillen Ecke oder im Wald hat man genug Möglichkeiten, sich mit anderen zu unterhalten, ohne Dritte aus dem Spiel zu reißen.

Rücksichtnahme auf andere

Nimm Rücksicht auf andere, als wärest Du nicht auf einem LARP. Mache keine Kavaliertests auf dem Burghof, wenn Du deinen Wagen wegführst, schmeisse keinen Müll in die Gegend, räume zum Schluss dein Zimmer gut auf...

Es werden keine Vergewaltigungen gespielt!

Dieses gilt insbesondere für jene die Söldner/Barbaren spielen. Es ist unangebracht und geschmacklos zu verkünden: "Fühle dich vergewaltigt." Jeder der den unglaublichen Satz sagt "Das war ja damals so!" sollte mal ernsthaft darüber nachdenken, wie es auch heutzutage in der Welt zugeht und ob er das dann auch noch witzig findet.

Wir haben nur in Teilen eine strikte Trennung zwischen SCs und NSCs

Es gibt bei uns NSCs, die kurz nur auftauchen, um am Schwert eines SCs zu verenden. Wir schämen uns nicht dafür, denn das kann Spass machen... Ansonsten gibt es bei uns aber keine so strikte Trennung zwischen NSC/SCs/Springer-NSCs oder was es immer auch gibt. So mancher NSC ist später zum SC mutiert (wahrscheinlich gilt das für die Hälfte der Söderland-Charaktere). Und hin und wieder sind Springer-NSCs, die eigentlich für 4 Minuten geplant waren, etwas länger gespielt worden...

Versuche bei uns nicht, plot-konform zu spielen

Versuche nicht darüber nachzudenken, wie die SL den Plot geplant hat, wie man spielen muss um ihn zu lösen oder nicht zu versauen... Denn einerseits müsstest Du raten, wie der Plot aussieht, und andererseits - wenn Du das wirklich könntest, wüsstest Du, das wir keinen festen Plot haben. Und keinen Plan. Wir haben selbst meistens keine Ahnung, wohin der Plot geht und können das auch nicht. Spiel mit dem Plot einfach so, dass Du und alle anderen Spass dabei habt. Plot ist für uns ein Angebot, kein Zwang.

Kleine Anweisung für einen schlechten Rollenspieler

Das ganze natürlich frei nach Tucholsky.

Als erstes wählen ich gerne eine gute Zusammenstellung der Kleidung aus, hierbei achte ich darauf, dass Turnschuhe, Jeans und ein darbübergeworfener Lederwams eine gute Zusammenstellung ergeben. Gerade die minimalistische Darstellung meines Äußeren regt die Fantasy meiner Umgebung an. Sobald ich erst mal auf den Con bin, ist es leider häufig notwendig beim Check In die Orga über diverse Regeln, die selbstverständlich für mich nicht anwendbar sind, aufzuklären. Hier freut sich die SL immer zu erfahren, dass ich sowohl unverwundbar bin, als auch unbesiegbar. Da ich einen absoluten Heldencharakter besitze, der immer und überall göttlichen Beistand erhält, sieht die Spielleitung auch immer und sofort ein.

Die lästige Zeit der SL-Ansprache, die ich ja zu genüge kenne, wird erst mal zur Begrüßung von alten Bekannten genutzt.

Nach der Feststellung In-Time, gehe ich auf diese zu und begrüße sie nochmalig. Hier ist es ausgesprochen höflich über die neuesten Dinge zu erzählen, Themen wie "Mein neuer Computer," Mein letzter Con" oder - "Habe ich dir eigentlich schon von meinem letzten Urlaub erzählt" - sind

allgemein beliebt und fördern das Miteinander.

Während der Spiele, teile ich mein umfangreiches Conwissen, gerne mit jedermann. Hier bietet es sich regelmäßig an, während Spielsituation instinktiv zu erfassen, dass man ähnliches ja schon erlebt hat und dieses sofort seiner Umgebung zu berichten. Damit jeder sieht das ich vom Fach bin, zeige ich deutlich, dass solche Situationen in der Vergangenheit mir keine Probleme bereitet haben und ich sie selbstverständlich fantastisch gelöst habe. Dementsprechend halte ich mich ein wenig zurück. Auch freut sich jeder über eine gute kritische Beobachtung des Dargebotenen. "So einen Steintroll habe ich aber schon besser gesehen"- lösen sofort begeisterte Diskussionen aus, die später bestimmt der Spielleitung helfen. Auch informiere ich mich gerne während des Spiels, über Waffen und Rüstungsbau meiner Mitspieler. Dieses wird immer als willkommenes Thema angesehen.

Mein In-Timeverhalten ist natürlich über jeden Zweifel erhaben, wobei es leide sehr häufig notwendig ist, der nicht so erfahrenden Umgebung auch mitzuteilen, dass ich nun In-Time bin. Damit jeder mit mir spielen kann, kündige ich es sicherheitshalber gerne vorher an. "Also das meine ich jetzt In-Time"

Damit auch alles richtig verstanden wird, sollte man regelmäßig nachfragen, ob man es In-Time auch richtig gedeutet hat. Besser einmal zu viel Out-Time nachgefragt, als etwas misszuverstehen.

Sollte ich mit einem Spieler mehr Kontakt haben, gebietet es die Höflichkeit, diesem sofort Outtime zu erzählen, welchen tollen Charakter man selber hat. Hier wird selbstverständlich die vollständige Charaktergeschichte erzählt.. in aller Ausführlichkeit. Je nach dem empfiehlt es sich auch sofort die E-Mail Adresse zu tauschen, da man ja nicht weiß, ob man sich noch mal sieht.

Damit zukünftige Spiele besser umgesetzt werden, ist jede SL mir immer besonders dankbar, wenn ich in Spielsituationen sie auf Regelwidrigkeiten aufmerksam mache. Eine Feststellung wie: "Das kannst du nicht" ist für die Spieler nicht sehr hilfreich und gerade hier kann man besonders gut zeigen, wie man sich mit dem Regelwerk beschäftigt hat.

Als guter Spieler sollte jeder auch während diverser Pausenzeiten die Umgebung mittels Geschichten amüsieren. Gerne wird einem zugehört, wenn man mit dem Satz beginnt: "Auf meinem letzten Con war ich..." oder "Damals in Sowieso, als ich...." Die Zuhörerschaft hat hier auch die Möglichkeit sich in das Gespräch einzubringen. Aber Vorsicht!!! Einige neigen dazu, ähnlich lange Geschichten zu präsentieren. Hier empfiehlt es sich sofort zu unterbrechen und mit einer eigenen Geschichte zu kontern. Als guter Rollenspieler ist auch mein Ausspielen natürlich über jeden Zweifel erhaben. Leider übertreiben es viele SL's, da sie von einem verlangen, Dinge zu Tun, die mir unangenehm sind (du bist versteinert) oder sehr zeitaufwendig (die nächsten 10 Min hast du Schmerzen). Da aber niemand zu etwas gezwungen werden kann, nehme ich eine verkürzte Darstellungsform. Dieses bewirkt auch, dass das Spiel schneller vorwärts geht und ich und meine Umgebung viel mehr Spaß am Geschehen habe.

Da jeder weiß, dass in Schlachten die Nsc's ihre Treffer sowieso nicht vernünftig zählen und Ausspielen, Sorge ich mit einer ähnlichen Reaktion dafür, dass wieder ein Ausgleich stattfindet. Als Überlegender Kämpfer beherrsche und kenne ich meinen Körper. Es ist immerwieder erschreckend, wann die Nsc's glauben getroffen zu haben. Hier hilft immer eine kurze Feststellung: "Nein du hast mich nicht getroffen."

Das dankbare Gesicht des Gegenüber wird einem unvergessen bleiben. Jeder sollte bei seiner Rüstung darauf achten, dass diese Punktetechnisch genau erfasst ist, es macht natürlich nichts aus, diese auf den richtigen Punkttestand zu korrigieren.

Der perfekte Sc hat natürlich ein perfektes Kampfverhalten. so werden Kopftreffer lauthals angeprangert und dem NSC mit Spielausschluss gedroht. Zu dem wird natürlich mit einem Kopftreffer gekontert, damit der NSC auch selber spürt wie unangenehm dies sein kann. Alles natürlich, als rein erzieherische Maßnahme. Zudem weiß der perfekte SC auch, wie er sich aus aussichtslosen Kampfsituationen herausmanövriert. Wobei es nun auch wirklich gefährlich sein kann, wenn man von vier bis fünf NSC's umzingelt ist. Da nun ein schwieriger Kampf bevorsteht, sollte man noch schnell seinen Körper kontrollieren. Und dies nach jedem Treffer den man abbekommt, sollte nämlich ein Schlag zu fest geführt worden sein, verlässt man erst mal das Kampfgeschehen mit verschränkten Armen und überprüft am Rande des Geschehens, das auch wirklich keine Verletzung vorhanden ist. Danach kann man ja wieder in den Kampf eingreifen..... wer wär man denn, würde man seine Mitstreiter im Stich lassen!

Besonders wichtig ist die permanente Kontaktsuche zur SL. Sie interessiert sich schließlich für jede Kleinigkeit, die ich zu Tun gedenke. Außerdem kann man sich so immer davon überzeugen, dass man regeltechnisch keine Fehler macht. Jede noch so unwesentliche aussehende Aktion sollte bis ins kleinste Detail mit ihr abgesprochen werden, damit sie vernünftig und richtig auf mich eingehen kann. Da es nun mal so ist, dass eine SL manchmal auch nicht da ist und meine Ideen den Spielfluss auf jeden Fall weiterbringen würden, muss man es auch mal akzeptieren das Spiel zu unterbrechen und auf die SL zu warten.

Damit dieses nicht geschieht, habe ich einen hervorragenden Tip für alle. Vor langandauernden Aktionen unbedingt vorher zur SL gehen und viele Spielsituationen vorher abklären und um die Informationen bitten. Hier einige Beispiele: "Ich werde alle Bäume untersuchen!" "Sollte ein Angriff geschehen, werde ich vorher ein Ritual des Schutzes ausüben. "Falls irgenwo eine Falle ist, erkenne ich die!" ect. Bitte niemals vergessen, jede Kleinigkeit zählt!!!!

Damit mein Charakter sich auch entwickelt, gehe ich gerne zur SL und frage nach, ob sie mir nicht gerade jemanden schicken können, der mir in einer Fähigkeit etwas beibringt. Hier reichen schließlich fünf Minuten vollständig aus, um eine Fähigkeit neu zu Erlangen und ich kann ja auch was für mein Geld verlangen.

Wie sich deutlich zeigt, ist das Gespräch miteinander niemals zu vernachlässigen. Gerade die Analyse während des Cons über Essen, Übernachtung, Darstellung, Anfahrt, Abfahrt, Z und Mitspieler sollten permanent geführt werden. Hier zeigt sich schließlich, ob die Veranstaltung gelungen ist.

Diese wichtigen Punkte sollte jeder Beachten den wir spielen ja miteinander und nicht gegeneinander.

Verhalten im Kampf

Wie sollte gekämpft werden?

- Einer der genialsten Sprüche stammt von Robert Waldhans (Llewellian): "80% aller LARPer sind Bewegungslegasteniker". Das ist richtig. Kampfsportler, die eine Pause machen (sagen wir ein halbes Jahr) bemerken schnell, das sie ein bißchen Zeit brauchen, um wieder fit zu werden. Vor allen Dingen fehlt es an der Feinkoordination. Bedeutet: sie treffen zwar halbwegs, aber meistens zu schwach oder eher zu stark. LARPer hingegen sind der Meinung, daß sie nach 3 Monaten Büroarbeit auf Anhieb wieder hervorragend kämpfen können. (Die weitverbreitete Meinung, LARPer(häufig ja Studenten) wären intelligent, kann damit auch leicht widerlegt werden.) Deswegen: falls Du nicht einmal in der Woche übst, mußt Du damit leben, daß Du nicht wirklich gut und vor allem sicher für den Gegner kämpfen kannst. Das ist nicht schlimm, solange Du daran denkst, und dementsprechend vorsichtiger handelst.

- Wie sollte man kämpfen? Ein sinnvoller Ansatz: sobald es weh tut, war es zu fest. Blaue Flecken können im Eifer des Gefechts mal vorkommen, sollten aber vermieden werden. Nimmst euch lieber zurück. Kein Kampf kann so geil sein, daß dafür Leute sich verletzen. Also: Jeder sollte sich absolut im klaren darüber sein, dass auch wenn mit Latexwaffen gekämpft wird, es ein sehr hohes Verletzungsrisiko gibt.
- Im Kampf verpönt: der Schildcharge. Wer mit dem Schild voraus auf Leute zuläuft und sie damit versucht zu rammen, hat im LARP-Kampf eigentlich nichts zu suchen.
- Haue niemals einen anderen auf den Kopf, auch nicht von hinten, oder in Situationen, wo "nix passieren kann." Es kann nämlich doch. Es mag zwar historisch sein, daß auf den Kopf gezielt wird, aber damals hatten die Leute auch eine Lebenserwartung, die etwas geringer war... Auch Schläge von oben werden leicht zu Kopftreffern.
- Wenn ihr mal einen Kopftreffer gesetzt habt, entschuldigt euch möglichst noch im Kampf, bevor irgendwelche Emotionen hochkommen.
- Wer einmal einen Kopftreffer bekommen hat, sollte erstmal davon ausgehen, dass es keine Absicht war. Das heisst auch: niemals versuchen, dem Gegner dann "es zu zeigen". Bei mehreren Kopftreffern: nicht wild erwidern, sondern lieber den Kampf abbrechen. Statt sich gegenseitig dann anbrüllen einfach ein paar Schritte weggehen.
- Niemals stechen! Auch nicht andeuten! Egal wie cool dieser Bewegungsablauf für einen Aussehen mag. Es ist gefährlich. Versuche einen Gegner z.B hinter einer Tür damit zu erwischen, enden mit Verletzungen. Also: Sein lassen!!
- Nicht fuchteln! Den Gegner mittels wilden schwenkens des Schwertes auf Abstand halten. Nach kurzer Zeit wird man/frau dadurch unkontrolliert und hat die Waffe nicht mehr richtig im Griff. Die Schläge gehen dann überall hin, nur nicht dahin wo sie hinsollen.
- Keine Stakattoschläge: Regeltechnisch zählt der zweite, dritte, vierte zu schnell gezählte Schlag sowieso nicht. Also nicht wundern, wenn jemand darauf dann nicht mehr reagiert.
- Wenn ihr NSCs mit Maske gegenübersteht: denkt immer daran, dass da wirklich nur ein anderer Mensch in der Maske steht. Viele Spieler
- Infights: geht nur dann in den Nahkampf (Rammen, Ringen, etc.), wenn
 - ihr es mit eurem Gegner vorher ausgemacht habt (das kann ja auch Monate vorhersein: "Sach ma, wenn wir mal auf unterschiedlichen Seiten stehen, können wir ja mal ...")
 - es keine Gefahren gibt (Fallgefahr, spitze Steine ...)
 -
 - ihr es möglichst vorher geübt habt (denn das ist für ungeübte - gerade solche, die nie Fallen gelernt haben - sehr gefährlich)
 - ihr euch möglichst aufgewärmt habt! Gerade bei Ringen gibt es schnell Bänderrisse und so etwas.
- Traurig aber war. Einige Spieler/NSC's lernen es nie. Da hilft nur der Gang zur SL und die komplette Weigerung mit dieser Person zu kämpfen.

Noch eine kleine Geschichte zum LARP-Kampf:

Spieler A rannte mit nach vorne gestrecktem Speer auf Spieler B zu.

Spieler A dachte: "Ach, das ist B, der kennt mich, der wird ausweichen."

Spieler B dachte: "Ach, das ist A, der kennt mich, der wird kurz vor dem Aufprall den Speer zurückziehen."

Es tat beiden weh.

Codex für NSCs

Von einem NSC auf einem Con wird viel verlangt. Zum einen spielt man nicht seinen Spielercharakter, sondern muß etwas spielen, was sich ein anderer ausgedacht hat. Zum anderen soll man diesen Charakter aber natürlich so gut spielen, als ob es ein Spielercharakter wäre.

Das geht aber fast gar nicht, weil man ihn entweder sehr schnell aufgeben muß, oder auch weil man immer bereit sein muß, ihn plötzlich und unerwartet zu verlieren, wenn die Gegebenheiten oder die SL es so verlangen.

Wenn man es schafft, diese Auflagen zu erfüllen, gleichzeitig mit dem Streß dabei klar kommt und auch noch Spaß dabei hat, ist die Sache glänzend gelaufen.

Wenn man SC ist, hat man es einfacher. Man geht davon aus, oder hofft, daß die NSCs ihre Sache gut machen, das beherrschen, was oben beschrieben ist und man einen Riesenspaß hat.

Erinnert Euch bitte daran, was Ihr für ein Spiel von den NSCs erwarten würdet, wenn Ihr Spieler wäret und gebt Eurer Bestes, dann kann der Erfolg nicht mehr weit sein.

Und denkt bitte daran, daß wir alle auf dem Con sind um zu spielen.

In dieser Hinsicht:

DANKE, DASS DU NSC MACHST.

10 Punkte für den engagierten NSC

1. Wir spielen keine Vergewaltigungsszenen auf unseren CONS!

Sie werden auch nicht angedeutet. Bsp.: Fühl Dich geschändet! etc. Das gilt übrigens für beide Geschlechter.

Wir benutzen auch keine Realwaffen, auch nicht in ungefährlichen Situationen

Beispiele die mit Realwaffen schon passiert sind:

1. In einem Traum lag eine Spielerin auf einem Tisch, der böse Nekromant machte mit einem (reelen Messer) Anzeichen, sie zu töten. Ein anderer Spieler, der zuguckte, sprang vor (mit Erlaubnis der SL, obwohl der Nekromant der Meinung war, daß die SL gesagt hätte, daß er nur zugucken wird; es gab da eine Situationsentscheidung der SL). Er griff nach dem Dolch und versuchte ihn von der Spielerin wegzuziehen. Der Nekromant drückte natürlich automatisch nach unten, wenn auch nicht stark. Hätte er instinktiv stärker runtergedrückt ...
2. Bei Albyon 2001 hat jemand in der Endschlacht einen Realdolch im Sand verloren. Die Schlacht musste für 20 Minuten unterbrochen werden...

Glaubt nie daran, daß die Realwaffe in der Situation nicht gefährlich werden kann.

2. Vermeidet unnötige Risiken

Ein NSC, der Heldenhaft in den nachtfinstern Wald gerannt ist, um den Spielern zu entkommen und bei blinder Flucht über eine Baumwurzel fällt, ist vielleicht danach nur noch ein Häufchen Elend mit einem versauten Wochenende und einem gebrochenen Bein...

Und denkt dabei immer daran, daß es Spieler gibt, die Euch hinterherrennen und dann dem gleichen Risiko ausgesetzt sind, das Waldstück aber noch

weniger gut kennen, als ihr.

Fesselt andere Leute niemals real. Schließt Leute niemals real ein. Es kann immer zu gefährlichen Situationen (z.B. Feuer) kommen, in denen diese euch dann dafür dankbar sind ...

Jeder Spieler, also auch jeder NSC, muß Rücksicht nehmen auf die körperliche und geistige Unversehrtheit sowie den persönlichen Spielspaß aller Teilnehmer.

3. Geht dem Ärger aus dem Weg! - Klappt das nicht, geht zur SL

Wenn Ihr an einen frustrierten Spieler geratet, versucht jeden Ärger zu vermeiden. Wenn Ihr seinen Frust mit Wut beantwortet, macht ihn das meistens nicht vernünftiger. Und wenn einer zu hart zuschlägt, wird ihn eine gleichwertig harte Antwort nicht weniger feste draufhauen lassen, sondern ihn nur provozieren. Wo wirkliche Konflikte auftauchen, können sie nur in Ruhe gelöst werden. Geht das nicht vor Ort, oder nicht ohne Unterstützung, unterbricht das Spiel und ruft einen SL. Es gibt kaum etwas, was nicht mit einem heißen Tee oder Kaffee und einer kleinen Spielpause zu beruhigen/beheben wäre.

4. Die Freigabe von Todesstößen ist immer ein SL-Entscheid

Manchmal scheint es sehr gute Gründe für das Setzen eines Todesstoßes zu geben, aber ein einzelner NSC hat auch nicht immer die Übersicht über die Gesamtgeschehnisse. Die SL hat die besseren Möglichkeiten einen Überblick zu gewinnen und kann sicher insgesamt abgeklärter entscheiden. Es ist also sehr sinnvoll, daß die Autorität über das Töten von Charakteren in den Händen der SL liegt. Außerdem badet die SL solche Aktionen aus.

5. Besprecht größere Aktionen immer vorher mit der SL.

Unter größere Aktionen verstehen wir so Sachen wie die Vergabe von Meuchelaufträgen an Spieler J oder das Auftauchen von irgendwelchen Kurzzeitrollen.

6. Der Spaß aller geht vor

Das wichtigste, weswegen wir alle da sind, ist: wir wollen miteinander rollenspielen. Spielt mit den Spielern, aber auch mit anderen NSCs.

Es gibt da den schönen Spruch: „wenn ich meine Rolle konsequent spiele, kann ich jetzt nicht ...“ Meistens ist dann das sehr einschränkend für einen selber und für andere Spieler. Aber denkt an das ganz normale Leben: man hat viele Möglichkeiten zu entscheiden.

Situation: Carsten will einen Kuchen essen. Aber eigentlich ist er ja zu dick. Jetzt hat er nur die Möglichkeit, das Kuchenessen sein zu lassen, weil er ja nicht noch dicker werden will? Nein, es gibt andere Möglichkeiten: er isst den Kuchen trotzdem; er steckt mindestens ein Stück Monika in den Mund, dann ist es auch weg (und Monika dick); er ruft Dirk und Corinna an, und sie teilen den Kuchen.

Sagte der oberböse Wullewatz-Spieler: „Wenn ich jetzt konsequent bin, muß ich sie hier und jetzt alle töten.“ Nein. Ich kann sie mir auch in den nächsten 3 Jahren einzeln vornehmen (vielleicht noch nicht mal töten, sondern für meine Sache gewinnen); ich kann sie mit Hilfe von Intrigen in schlechte Positionen bringen; ich kann später ein paar Leute schicken, die das Problem für mich erledigen; ich kann sie auch ignorieren, sie sind ja nur Sterbliche, ich kann ...

Entscheidend ist: alle wollen Spielspaß haben. Tote Charaktere bringen keine Spielspaß mehr. Charaktere, die alleine im Gefängnis sind, bereiten keinen Spaß. Achtet immer darauf, daß andere Spielspaß haben.

Wenn 2 NSC-Charaktere sich hassen, dann sprechen sie nicht mehr miteinander. Warum? Sie können sich jeweils immer Spitzen austeilen, oder auch vollkommen liebenswert sein (man sacht ja nich immer, was man denkt, gerade als Westfale). Zieht Lösungen vor, durch die ihr möglichst viel spielen könnt (mit SCs und NSCs).

Ach übrigens, wenn keine Spieler da sind (zu sehen sind), spielt trotzdem miteinander. Stellt Euch mal vor, Ihr habt Euch das erste mal im Leben richtig gut und unsichtbar an den Feind angeschlichen. Jetzt seid ihr in Hörreichweite. Und? Sie unterhalten sich über den drohenden Abstieg von Bochum.[Ja Carsten, das wird passieren ;o)] Aber:

7. Über den Sinn und Unsinn des Outtimes und den Outtime-Bedürfnissen

Outtime ist häufig verpönt. Bei uns nicht. Outtime ist erlaubt, wenn es anderen nicht den Spaß am Spiel verdirbt. Wenn Leute gerade keine Lust haben, zu spielen, dann lassen wir sie einfach, solange sie keine anderen stören. Keine anderen stören heißt: wenn sich zwei in der Taverne über Ultima IX unterhalten, dann stört das andere Spieler und sollte unterbleiben. Wenn die zwei das in ihrem Zimmer machen, wo kein anderer ist: laßt sie einfach. Noch wichtiger ist, wenn einer der Spieler vielleicht gerade eine Krise hat (durch das Spiel oder trotz des Spiels) und sich (vielleicht mit einem anderen) zurückzieht: laßt sie. Die Spieler sind wichtiger als das Spiel.

Natürlich gibt es Randsituationen. Wenn jemand mitten in der Endschlacht aus Angst dann sagt: "Ich geh jetzt raus, ich hab keine Lust mehr", dann ist das häufig unfair. Aber: wir wollen nicht aufgrund von unfairen Leuten alle andere maßregeln. Wenn ich früher im Sandkasten mit Autos gespielt habe, und irgendeiner hat mich mit Sand beworfen, dann habe ich die Spielebene verlassen (und entweder geweint oder ihm eine geklatscht). Das muß auch im LARP erlaubt sein. Außerdem kann derjenige gute Gründe haben, die Schlacht zu verlassen, beispielsweise weil er gar nicht kämpfen darf (soll ja

Jeder Mensch hat Outtime-Bedürfnisse. Auch LARPer. Spieler und NSCs müssen ihre Grundbedürfnisse stillen können: Essen, aufs Klo gehen, ausreichend schlafen (vor allem vor dem Abreisetag). Laßt ihnen das. Und achtet darauf, daß auch ihr das bekommt. Wenn wir als SL sagen: "so, jetzt brauchen wir euch als Orks, jetzt mal raus", aber ihr habt wegen 3 anderen NSC-Einsätzen noch nicht gegessen, dann sagt uns das einfach. Es gibt immer eine Lösung (ob das Verschieben ist, oder der Einsatz anderer Leute, oder Essen auf die Hand. - natürlich kein warmes auf die nicht behandschuhte).

8. Wir nehmen nicht alles bierernst.

Damit müßt ihr leider auskommen, wenn ihr bei uns NSC macht.

9. Ideen und Feedback ist immer willkommen.

Wir können natürlich nicht alle Ideen einbauen (schwule Flugsaurier passen nicht nach Cotienne und sind auch schwierig darzustellen). Und wir können nicht auf jedes Feedback sofort mit Handlungen reagieren. Aber: wir wollen, dass ihr euch in das CON einbringen könnt. Deswegen: berichtet uns mal hin und wieder, wie die Stimmung bei SCs und NSCs ist. Und falls ihr Ideen habt, welches Geschehnis oder welcher NSC-Auftritt bestimmten Spielern jetzt Spaß machen könnte: immer her damit!!!

10. Die SL hat das letzte Wort.

Tut mir leid (oder auch nicht): auch die SL macht Fehler bei Tatsachenentscheidungen. Bitte akzeptiert die Entscheidungen trotzdem, und versucht nicht, die SL in längere Diskussionen zu verwickeln. Spiel ist schöner als Outtime-Diskussionen.

Habt Spaß!

Codex für SL

Unsere Motivation und Ziele als SL

Unser oberstes Ziel ist, daß alle (SC, NSC, SL) Spiel und Spaß haben.

Was bieten wir?

Die erste Voraussetzung für ein gutes CON ist für uns:
Die Organisation muß stimmen. Jeder Spieler muß sein Bettchen, sein Freßchen und sein Klopapier haben.

Wir möchten Spielern und NSCs Möglichkeiten zum Spiel geben.

Das führt zur zweiten Voraussetzung:

Ein stimmiger Hintergrund muß her, und das nicht nur outtime: intime ist wichtig! An einem Adelshof muß es Adelige geben, die mit den Spielern agieren, aber auch untereinander in Beziehung stehen - und da kommen dann wieder die Spieler an die Reihe, wenn der Adelige A welche um Hilfe bittet, Spieler B des Hochverrats zu überführen ...

Und dann kommt noch die dritte Voraussetzung:

kleine Plots zum Aufheben. Das heißt: kleinere Geschichten zumeist, wer sie findet, darf sie nehmen oder nicht. Wenn da der NSC-Zwerg mit einer Schatzkarte in die Burg kommt, dann wird er halt mit der erstbesten Abenteurergruppe, die dazu Lust hat, auf Schatzjagd gehen. Und wer zufällig mal einem Sidhe begegnet, sollte sich überlegen, ob er mit ihm in seine Welt will ...

Was erhoffen wir von unseren Spielern (und dazu gehören auch die NSCs)?

Wir finden, daß jeder versuchen sollte mit seinem Spiel sich und anderen Spaß zu bringen und das grundsätzlich alle Aktionen bedenklich sind, die diesem Prinzip nicht folgen.

Natuerlich moechten wir, daß die Rollen rollengerecht handeln, weil das Spiel so intensiver werden kann, natuerlich haben wir gerne eine dichte Atmosphaere. Aber wenn jemand

ein bißchen ungewoehnlich oder ausgeflippt ist, vielleicht noch nicht wirklich begriffen hat, was LARP ist - dann ist das nicht so schlimm, solange nicht viele anderen davon im Spiel gestoert oder geschaedigt werden. Manchmal hilft einfach ein gesundes Mass an Ignoranz. Oder noch besser, ein bißchen Hilfestellung.

"Spiel bitte So, daß Du und deine Mitspieler Spaß habt. Versuche nicht, irgendwie Plot-konform zu spielen (d.h. so zu handeln, wie der Plot das vorsieht). Denn einerseits müsstest Du raten, wie der Plot aussieht, und andererseits: wenn Du ersteres könntest, wüßtest Du, dass wir weder festen Plot noch Plan haben."

Es ist natürlich schön, wenn wir bei größeren Aktionen ("ich kille den Jarl") oder auch bei sinnigen kleineren ("ich gehe in den Wald") vorher Bescheid bekommen, das gibt uns etwas Vorlaufzeit.

Das wichtigste ist: denkt immer daran, daß die anderen auch Menschen sind, die dem gleichen bescheuerten Hobby nachgehen!

Was motiviert uns noch an CONs?

Wir möchten gerne unsere Ideen verwirklichen. Und dann möchten wir natürlich sehen, ob diese Verwirklichung funktioniert.

Wir machen CONs, weil wir auch bei anderen Leuten auf CONs gehen, und diesen auch mal die Gelegenheit zum Spielen geben wollen.

Wir machen CONs, damit andere Leute Spaß haben. Tatsächlich haben wir daran Spaß, wenn andere Leute durch uns Spaß haben. Wir wissen natürlich, daß das heutzutage nicht mehr in ist.

Wir möchten CONs für vergleichbar wenig Geld machen. Das heißt: wir kalkulieren so, daß wir ungefähr bei +/-ODM rauskommen. Wir können auf der anderen Seite natürlich nicht

das große Geld für ein Feuerwerk mit 100kg Sprengstoff und 1000 Special Effekte wie das 100m-Dungeon ausgeben. Wir machen lieber viele kleine Effekte, die sich direkt aufs Spiel auswirken, statt einem großen, den man zwar bestaunen kann, mit dem man aber nicht spielen kann.

Wir möchten auf dem CON ganz gerne das Spiel laufen lassen. Das heißt: es gibt Plots, vielleicht sogar einen Hauptplot, aber wenn ihr unsere vorgesehene Plotline verlassen wollt, dann tut das einfach. Für uns ist es doch auch interessanter, wenn wir im Spiel noch als SL was zu tun haben, als wenn alles nach Plan läuft! Unsere NSCs bekommen meistens Charaktere auf den Leib geschrieben, die sie auch die größte Zeit durchspielen können. Davon haben alle Spieler - NSCs und SCs - mehr.

Es gibt für uns kein "So muß es sein". Gibt es feste NSC-Rollen, Springer-NSCs oder gar keine NSCs? Dürfen Spieler nur guter Gesinnung sein oder

wie sie wollen? Das hängt immer vom jeweiligen CON ab. Und es kann sich sogar während des CONs ändern, wenn die Spieler den Springer-NSC-Bösen adoptieren, kann aus ihm leicht eine feste NSC-Rolle werden ...

Wir haben übrigens keinen Mega-Giganto-Plot, der unbedingt gelöst werden soll, weil sonst alle Spielercharaktere sterben müssen. Wir haben lieber viele kleinere Sachen, die Spielmöglichkeiten bieten. Und wenn wir mal einen „Hauptplot“ haben, dann hat er nicht nur die zwei Möglichkeiten Enden „Die Spieler gewinnen“ oder „Alle sind tot.“

Und wir veranstalten CONs, weil wir irre sind, weil wir gerne 48 Stunden nicht zum Schlafen kommen, weil wir gerne 100 Leute mit dem Benehmen von Schulkindern beschäftigen, und weil wir gerne etwas erleben wollen - mit uns selbst und mit euch, in der Vorbereitung und auf dem CON selbst.

Recht und LARPer

- [Einführung in Rechtsfragen](#)
- [Haftung](#)
- [Versicherung](#)

Einführung in Rechtsfragen

Rechtliche Dinge sind natürlich nicht uninteressant, wenn es um LARP geht. Eine Sache vorweg: ich liste hier auf, welche Stolpersteine in rechtlicher Hinsicht auf normaler LARPer warten können.

Einen Teil habe ich ausgelagert in den Bereich [Haftung](#)

Es gibt noch einiges mehr Recht, welches für LARP relevant ist. Hier sind nur die allerwichtigsten Sachen. Den Rest findet ihr auf den [CON-Planungsseiten](#) unter Recht.

Ich kann weder für diesen Artikel in Anspruch nehmen, daß er juristisch absolut einwandfrei ist, noch kann und darf ich detaillierte Frage zum Thema recht beantworten. Dafür gibt es dann Anwälte.

Warum das ganze? Ein meiner Ansicht nach typischer Irrtum ist das "Wir regeln das unter uns. Wir LARPer machen das schon." LARP ist weder **rechtsfrei** noch **sozialfrei**. Soll heißen: es gilt auch auf CONs das deutsche Recht, und bei allem Spiel gelten auch soziale Prinzipien. Schade, dass das häufig vergessen wird ...

Beispiele:

- Der Magier, der für einen magischen Effekt einen Böller mitten unter seinen Mitspielern zündet. Würde der Spieler das auch auf der Straße machen? Und was würde dann mit ihm passieren? Wenn dadurch Schäden angerichtet werden, dann haftet der Spieler - egal ob während eines LARPs oder nicht. Außerdem zeugt es von wenig Sozialkompetenz, andere Leute zu gefährden, weil "man ja auf einem LARP ist".
- Beliebt im Kampf ist das "Klar, ohne blaue Flecken macht ein LARP-Kampf keinen Spaß." Das stimmt nicht. Mir machen zum Beispiel blaue Flecken keinen Spaß. Ein guter LARP-Kämpfer kann auch vorher abstoppen. Schlimmer noch: "Der NSC ist nicht umgefallen, da habe ich ein bißchen fester draufgehauen." Klar, ich schlage meine Frau auch, wenn sie nicht tut was ich will. Auf deutsch: das ist nichts anderes als ein Versuch, mit Gewalt zu seinem vermeintlichen Recht zu kommen, also ausgelebte soziale Inkompetenz. Und letzten Endes sogar strafbar. Wenn dem anderen dabei was passiert, und irgendjemand diesen dummen Spruch mit dem "fester draufhauen" mitkriegt, dann könnte der Geschädigte eine Klage anstrengen. Die Zeugenaussage würde nämlich Vorsatz beweisen, und dann wäre neben einer Haftung (Schmerzensgeld, Verdienstausfall !) auch eine Strafe drin ... Natürlich kann beim LARP mal was passieren, damit müssen wir leben, aber es darf nicht mit Absicht passieren.

Welche Rechte hat eigentlich ein Spieler?

Generell bezahlt man Geld für eine Leistung, nämlich das CON. Wie z.B. auch bei Reisen darf man Geld zurückverlangen, wenn Mängel in dieser Leistung auftreten. Diese Mängel sind zugesicherte Leistungen, die in der Anmeldung versprochen werden (oder auch mündlich Leuten gesagt werden, dann ist aber Beweispflicht, und die wieder ist schwierig.

Als Beispiel: in der Anmeldung steht "Jugendherbergsbett mit Vollverpflegung". Wenn ihr jetzt kein Bett bekommt, weil die Burg überbucht ist, oder der Veranstalter doch nicht für Essen sorgt, dürft ihr Geld zurückverlangen. Aber: wenn ihr vorher mit dem Veranstalter etwas anderes ausmacht (z.B.: ich zahle 40 DM weniger), dann könnte es schon wieder etwas anders aussehen...

Weiteres:

- Das Essen muß natürlich eßbar sein. Madensuppe gehört wohl nicht dazu ... aber Jugendherbergessen unterer Kategorie ist vollkommen ausreichend. Wenn natürlich ein Festbankett angekündigt ist, dann muß ein Festbankett geliefert werden.

Denkt aber auch daran: jede Rechtsstreitigkeit kostet Zeit, und da ist die Frage, ob es sich wirklich lohnt, zu klagen. Im seltensten Fall bekommt man mehr als 30% (siehe viele Reiseklagen). Das sind dann bei einem 150 DM-LARP keine 50 DM... Der Ort der Verhandlung dürfte im allgemeinen der Wohnort bzw. Sitz des Veranstalters sein ...

Außerdem: die meisten Veranstalter machen das Ganze als Hobby - da macht man leicht Fehler.

Und zum Abschluß ein Link, den Thomas Görden vor kurzem in der Mittellande-Liste hinterließ: <http://dejure.org/gesetze/BGB/651a.html> und dann 651b, c etc. bis k. Dort ist das Reiserecht zu finden.

Haftung

Das Thema ist nicht ganz uninteressant. Eigentlich ist es aber einfach: ein Spieler ist genau für das gleiche haftbar und unterliegt den gleichen Gesetzen wie ein ganz normaler Mensch. Deswegen sollte auch jeder LARPer wegen Dummheit verurteilt werden, der keine Haftpflichtversicherung abgeschlossen hat. Denkt einfach daran: wenn ihr in der U-Bahn in Dummbatzigkeit irgendjemand seine Brille kaputtmacht, dann könnt ihr auch schon einige hundert Mark bezahlen (ich gebe zu: mein Gestell kostete gerade 19,90 DM). Und jetzt: denkt daran, daß man im LARP leichter Sachen kaputtmachen kann ... Mehr unter [Versicherungen](#).

So, ein paar Dinge, für die ihr haft-, teilweise sogar strafbar seid:

- Für versuchte oder durchgeführte Körperverletzung seid ihr haft- und strafbar. Das gilt natürlich, wenn ihr plötzlich mit einem Normdolch rumturnt. Es gilt aber auch, wenn ihr wenn durch Pyroeffekte oder wunderbar gebrauchte Heiltränke jemanden verletzt. Wenn ihr jemand im Kampf die Brille runterschlagt, kommt es auf die Situation an: schließlich hat jemand, der mit der Brille in den Kampf geht, möglicherweise eine Teilschuld.
- Nötigung (Androhung realer Gewalt)
- Outtime-Beleidigungen
- Diebstahl
- Sachbeschädigung:
 - Wenn ihr in der Jugendherberge aus Spielgründen eine Tür einrennen müßt, dann solltet ihr gleichzeitig schon das Scheckbuch rausholen. Ist es euch doch wert, oder? Nein? Dann laßt das Türeinenrennen.
 - Wenn ihr auf dem Zeltplatz unbeaufsichtigt eine Fackel hinstellt, und diese ohne euer Zutun auf die Idee kommt, einen Brand entfachen zu müssen, dann seid ihr schuld, nicht die Fackel. Für §306 StGB Fahrlässige Brandstiftung seid ihr haft- und strafbar. §306f StGB Herbeiführung einer Brandgefahr ist auch fahrlässig strafbar. Betrifft Rauchen, offenes Feuer und Licht (!) in Wald und Wiese.
 - Ihr seid erstmal grundsätzlich für alles haftbar, was ihr kaputtmacht. Deswegen sollte man auch nicht in der Nähe eines Barden kämpfen, der gerade spielt (Instrumente sind teuer). Oder in der Nähe der Lieblingsvase der Herbergsmutter.
 - Nebenbei seid ihr auch haftbar, wenn ihr etwas im Spiel an euch nehmt und kaputtmacht. Beispielsweise werden gerne Waffen eingesetzt, die gediebt oder anderswie entwendet wurden (vom toten Ork weggenommen). Das ist kein Problem. Wenn die Waffe aber dabei kaputtgeht, dann müßt ihr zahlen.
 - Und weil das Herz sonst blutet: versucht niemals, einen Bogen zu benutzen, den ihr irgendwie im Spiel bekommen habt, und der euch nicht gehört. Versucht ihn nicht einmal zu spannen. Wenn ein Bogen ohne Pfeil ausgezogen und die Sehne losgelassen wird, kann das den besten Bogen ruinieren.
- Vergehen gegen das Betäubungsmittelgesetz (Drogen): §29a BtMG Betäubungsmittel in nicht geringer Menge
- Hausfriedensbruch: und wenn der Weg durch den Garten noch so viel abkürzt, laßt es lieber sein.
- Betrinken: §323a StGB Vollrausch. Ein generelle Irrtum ist wohl: wenn ihr im Vollrausch ein Verbrechen begeht, könntet ihr mit Schuldunfähigkeit argumentieren und bestraft bleiben. Stimmt glücklicherweise nicht. Falls ihr im Vollrausch eine rechtswidrige Tat begeht, verstoßt ihr gerade gegen diesen Paragraphen.
- Lärm (§117 OWiG Unzulässiger Lärm): Geldbuße bis 10000 Mark, Haftungsgrund für unerlaubte Handlung. "Wer ohne berechtigten Anlaß oder in einem unzulässigen oder nach den Umständen vermeidbaren Ausmaß Lärm erzeugt"

Tips:

- Laßt Realfesselungen. Wenn dabei etwas passiert, z.B., weil ihr das Blut abgeschnürt habt, oder der Gefesselte alleingelassen einen Sonnenstich bekommt, seid ihr dran.
- Schießt nicht im Dunkeln mit Bögen, sondern nur, wenn ihr den Gegner vernünftig sehen könnt.

Und noch eine Bitte an Veranstalter: sollte jemand etwas von dem begehen, was oben genannt wurde, scheut euch nicht: Ruft die Polizei, wenn es nötig ist. Bei versuchter oder durchgeführter Körperverletzung ist es nötig, beim Benutzen von fremden Latexwaffen genügt natürlich eine Zurechtweisung des Spielers, und sein Einverständnis, die Sache zu bezahlen.

Tiere auf CONs

Natürlich ist es schön, wenn man seinen Hund mit aufs CON nehmen darf. Leider (oder besser: gerechterweise) haftet aber der Besitzer für das Fehlverhalten von Tieren. Das ist auch schon im normalen Leben so: wenn der kleine Dackel einen Verkehrsunfall verursacht, dann muß der Besitzer zahlen. Auch wenn der Schaden fünf- oder sechsstelliger Höhe erreicht. Deswegen ist es nicht nur auf CONs sondern auch im normalen Leben eigentlich schon grob fahrlässig, keine Haftpflichtversicherung für das Tier abzuschließen (Katzen sind übrigens meistens schon in der eigenen persönlichen Haftpflichtversicherung enthalten).

Na gut, gehen wir mal davon aus, daß eine Haftpflichtversicherung da ist. Was sollte man als Spieler noch so tun:

- Der Veranstalter sollte vor dem CON, nicht erst auf diesem um Erlaubnis gebeten werden. Häufig sind nämlich schon an den Veranstaltungsorten (z.B. Jugendherbergen) gar keine Tiere erlaubt.
- Seid mit eurem Tier immer vorsichtig. LARPer allgemein sind es nämlich nicht. Die fangen schon mal neben dem Pferd oder dem Hund eine Keilerei an. Sorgt deswegen selber dafür, daß das Tier nicht provoziert oder verängstigt wird.
- Sorgt dafür, daß das Tier nicht stört. Keiner tritt gerne in die vom Hund gelegte Wurst, und keiner verzichtet gerne zugunsten eines Hundes auf

Einfach dran denken: mit einem Tier auf ein CON kommen zu dürfen ist schon ein Privileg an sich. Und Privilegien sollte man nicht durch schlechtes Verhalten danken.

Versicherung

So, was empfehle ich für LARPer? Eigentlich genau das gleiche wie für andere Menschen. Relevant sind folgende Versicherungen:

- **Haftpflichtversicherung:** Sollte eigentlich Pflicht sein. Diese Versicherung zahlt, wenn ihr für einen Schaden haftet. Zum Beispiel: wenn ihr gerade mit dem Kettenhemd über dem Boden schlittert selbigen aufgeschlitzt habt, so daß er neu gehobelt werden muß, dann zahlt die Versicherung (na gut, schlechtes Beispiel, schaut einfach oben unter Haftung). Vorsicht ist allerdings bei Ausschlussklauseln geboten, denn z.B. sind Schäden an Mietsachen meistens ausgeschlossen. Außerdem zahlt die Versicherung nicht, wenn ihr zu fahrlässig oder gar mit Absicht gehandelt habt. Außerdem solltet ihr auf die Deckungssumme achten: wenn ihr einen Brand in einer Burg für 1500000 Euro Schaden verursacht, dann sollte die Versicherung nicht nur 1000000 Euro abdecken. Ach so: Jugendliche bis 26 Jahre (bei manchen Versicherern auch länger) sind häufig über ihre Eltern abgedeckt. Da gibt es aber so viele Fälle, daß man immer im Einzelfall nachgucken sollte, ob man überhaupt so mitversichert ist.
- **Rechtsschutzversicherung:** Bei Rechtsstreits bezahlt eigentlich der Verlierer. Dummerweise könnt ihr das sein... Eine Rechtsschutzversicherung übernimmt Prozeßkosten, und streckt sie auch im (wahrscheinlichen) Erfolgsfall vor. Diese Versicherung ist nicht unbedingt nötig! Sie kann aber im Ernstfall helfen. Manche dieser Versicherungen sind aber zu teuer. Auch hier sind übrigens einige durch ihre Eltern mitversichert.
- **Unfallversicherung,** möglichst mit Progression: Eine Unfallversicherung zahlt, wenn ihr einen dauerhaften Schaden erleidet (z.B. Finger ab,

aber auch für schlimmeres). Wenn ihr plötzlich durch einen Unfall (beim LARP auf der Treppe ausgerutscht und unten mit zerschmettertem Bein wieder zu sich kommend) erwerbsuntüchtig werdet, dann ist eine Unfallversicherung eine gute Absicherung.

- **Tier-Haftpflichtversicherung:** Wenn ihr Tiere habt (egal, ob sie aufs CON mitkommen), solltet ihr euch für den Fall sichern, daß das Tier Schäden verursacht. Katzen sind übrigens mit der normalen Haftpflichtversicherung abgedeckt (mit einer normalen - manche schließen das auch gerichtlich aus). Hunde sind nicht so abgesichert!

Es gibt noch weitere mehr oder weniger sinnvolle Versicherungen (Lebensversicherung, Berufsunfähigkeitsversicherung, Hausratversicherung), aber die sind mir etwas zu weit vom eigentlichen Thema LARP entfernt.

Noch ein bißchen was zu Rechtsschutzversicherung und Privat-Haftpflichtversicherung:

Die PHV dient ebenfalls zur "Abwehr von unberechtigten Ansprüchen". Dieses hat eine ähnliche Funktion wie eine Rechtsschutzversicherung. Der Unterschied zeigt sich an folgendem:

Ich werde verklagt: Die PHV prüft und zahlt eventuell den Rechtsstreit, bzw stellt fest dass der Versicherungsnehmer (VN) nichts bezahlen muss.

Ich will klagen: Die Rechtsschutzversicherung übernimmt die Kosten des Rechtsstreit, nach Überprüfung, ob überhaupt eine Erfolgsaussicht vorhanden ist und auch nur dann.

Wegen kleiner Schäden, sollte man vorsichtig sein, ob man immer seine private Haftpflichtversicherung in Anspruch nimmt. Da es viele Grauzonen gibt, wann der Versicherer zahlt, kann es gut passieren, dass sich später bei einem größeren Schaden die Versicherung plötzlich stur stellt. Also wg 50 Euro würde ich die Versicherung nicht in Anspruch nehmen. Auch hat die Versicherung nach jedem Schaden ein außerordentliches Kündigungsrecht. (Was? Der hat 8 Mal 50 Euro kassiert? Den werfen wir jetzt raus.)

Und: **Laßt euch nicht die erstbeste Versicherung aufschwätzen, vergleicht! Die Beiträge bei gleichen Leistungen variieren teilweise um 300%...**

Tipps um den Charakterbau

- [Wie kann ich einen Charakter bauen?](#)
- [Tips für Charakterklassen](#) (externes Angebot / DirektLink ins larwiki.de)

Wie kann ich einen Charakter bauen?

Basic-Tips

- Das wichtigste, was einen Charakter ausmacht: Du mußt wissen, was er will und warum. Was sind seine Ziele, warum hat er diese Ziele. Dann ist es relativ leicht, sich in den Charakter reinzufinden.
- Nimm niemals Charaktere oder Namen aus Büchern! Denk daran: was Du gelesen hast, haben Dutzend andere gelesen. Es ist sehr ärgerlich für das Spiel und die Spieler, wenn drei gleiche Charaktere auf einem CON sind. Außerdem mußt Du dir dann immer darüber klar sein, daß verschiedene Leute dich genau betrachten werden, daß sie genau gucken werden, was Du machst, und ob das der Romanfigur entspricht.
- Fragen, die einen Charakter ausmachen:
 - Was mag er?
 - Was mag er nicht?
 - Warum geht er auf Abenteuer?
 - Ist er nett oder böseartig?
 - Wie verhält er sich in den bestimmten Situationen?
 - Was passierte in der Vergangenheit / Jugend, das sein Verhalten erklärt?
 - Wer waren die Eltern?
 - Warum zieht der Charakter in die Welt hinaus.
- Wenn Du dich für einen besonderen Charakter entscheidest, z.B. einen Elfen, dann mußt du diesen auch spielen. Elfen sind nunmal keine normalen Leute. Sie haben viel Zeit. Sie haben andere Vorstellungen von der Welt. Spiel ihn so, daß er einem menschlichen Spieler fremdartig vorkommt.

Das wären erstmal die Basic-Tips. Es geht aber ausführlicher (der nächste Teil stammt hauptsächlich von [Kiro "Turtel"](#)).

Das Charakterspiel:

Gehen wir mal davon aus: ich habe festgelegt, was ich spielen will. Nun heißt es die Rolle mit Leben zu füllen. Charaktereigenschaften, Hintergrundgeschichte, Abneigungen ect. Stehen auf der Überlegungsliste. Die Rolle wird rund gemacht. Das Grobgerüst der Rollenvorgabe steht. Hier sollte der Anfänger aber aufpassen, je mehr Hintergrund vorhanden ist, desto schwieriger ist es alles im Spiel unter einen Hut zu bekommen. Für den Anfänger (und nicht nur für diesen) kann es deswegen nur heißen: Je weniger, je besser. Der Charakter wird schon im Spiel kompliziert genug (wenn er erstmal seine ersten Orks getroffen und seine erste Paranoia bekommen hat ...).

Die Hintergrundgeschichte:

Name, Geburtsort, Familienstand. Ach so Wer waren seine Eltern: bitte, bitte alles nur nicht: "Mein Vater war ein König, meine Mutter eine magische Sonstwasprinzessin und ich bin der verstößene Königssohn." Auch ein Beispiel für "Wie mache ich es besser nicht" gibt es: [ein ganz besonderer Charakterbogen](#).

Charaktereigenschaften:

Gibt es einen Hauptcharakterzug des Charakters? Hier steht die Hauptmotivation des Spielers im Spiel. Magier sind wissbegierig, aber warum. Welchen Grund hat er dass er andauernd neues Lernen will. Söldner kämpfen nur für Geld, aber aus welchem Grund ist er Söldner geworden, welche Ehre hat er. Somit steht immer die Frage an Warum handelt der Charakter wie er handelt.

Jeder sollte die Erkenntnis haben: "ich kann nicht alles spielen und nicht alles darstellen". Eine gesunde Reflexion über sich selbst ist schon wichtig.

Genauso sollte man sich aber auch was trauen (LARP ist ja auch fürs Ausprobieren und zum Spaß da). Ein 110kg-Carsten sollte sich zehnmal überlegen, ob er einen Elf spielt. Aber eine schüchterne Spielerin sollte sich nicht abhalten lassen, mal eine Kriegerinrolle zu versuchen, nur weil sie unsicher ist. Vielleicht wäre aber eine Kriegerlehrlingin besser. p> Wer Angst hat im Kampf sich zu verletzen, sollte wohl kaum einen mutigen Krieger spielen. Auch einen Anführer einer Gruppe ist ein schwieriges Ding. Wer keine Führungseigenschaften hat, wer Entscheidungen meidet, sollte die Finger davon lassen. Die zweite Frage ist also: Kann ich das überhaupt darstellen. Es ist also Vorsicht angebracht, Selbstüberschätzung und Wunschträume.....Somit niemals etwas wählen, was nicht durchführbar ist. Als letztes steht nach den Spielen die Kontrolle an: Was hat sich verändert. Habe ich den Charakter so gespielt wie ich es vorhatte. Hier zeigt sich sehr häufig, dass sich im Spiel der Charakter ändert. Er reagiert auf seine Umwelt und er verändert sich.

Die dritte Frage: War ich zufrieden mit meinem Spiel, welche Eigenschaften kristallisieren sich raus.

Tip und Tricks:

Jeder möchte natürlich einen komplexen Charakter spielen, aber je umfangreicher die Eigenschaften sind, desto schwieriger wird das Spiel. Erfahrende Spieler kennen das gute Gefühl endlich wieder in der Ausrüstung zu stecken, langsam übernimmt der Charakter die Dominanz. Mit dem Startschuss begibt man sich in die Rolle. Doch auch bei aller Erfahrung und Kenntnis sollte man vor einem Con noch Überlegungen machen.

Was hat mein Charakter beim letzten und vorletzten Mal erlebt, muß ich noch Dinge ausspielen.

Permanente Kontrolle des Charakters. Hat sich der Charakter in den letzten Spielen gewandelt.

Nach dem Start lohnt es sich mal für 1-2 Minuten in sich zu gehen und sich einige Fragen selbst zu beantworten:
Wer bin ich, Was ist meine Motivation, Habe ich ein Ziel. Wo bin ich.

Newbietip:

Beginne mit einer maximal zwei Hauptcharaktereigenschaften, dieses ist einfach auszuspielen und macht sehr viel Spaß. Ein weiterer Weg eine Charaktereigenschaft zu wählen nenne ich Verstärkung. Hier wird einfach eine eigene Charaktereigenschaft genommen und diese Überzogen dargestellt. Beispiele:

1. Neugierig
2. Ängstlich
3. Gemütlich
4. Faul
5. Dumm
6. Naiv

Zu warnen ist auch vor einigen Charaktereigenschaften:

1. Arrogant/Überheblich
2. Widerspruchsgeist

wird häufig gewählt, aber sehr schwer permanent umzusetzen. Und wenn es umgesetzt wird, dann gefällt es häufig den anderen Spielern nicht, denn es fördert nicht das Zusammenspiel ...

Ach so: Streitsüchtig gibt es auch noch. Das ist ohne Conerfahrung eigentlich unmöglich zu spielen. Du weißt schließlich nicht, mit wem du dich gerade anlegst und welche Folgen das haben kann.

Wer sich nicht entscheiden kann oder sich nicht traut dem kann ich eine simplen Trick empfehlen:

Die Verstärkung

Ich nehme eine eigene Charaktereigenschaft und spiele sie einfach nur verstärkt aus. Also wer sowieso viel redet, kann beim Larp mal so richtig drauf los plappern. Wer ruhiger und zurückhaltender ist, beobachtet seine Umgebung umso genauer.

Wer neugierig ist, scheut keine eventuelle Falle, sondern marschier immer drauf los.

Auch sollte ein Neuling sich mit einem erfahrenen Spieler bei der Charaktererstellung zusammensetzen, zwischen Wunschcharakter und dem möglichen Spiel liegen Welten.

ueber CONs und andere Spieler

- [CONBerichte](#)
- [Web-Ringe, Mailinglisten, Newsgroups ...](#)
- [Pressearchiv](#)
- [LARP mit Kindern](#)

CONBerichte

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Web-Ringe, Mailinglisten, Newsgroups ...

LARP-Mailinglisten

und die Flohmarkt Mailingliste, für die man sich unter LARP-Flohmarkt-subscribe@yahoo.com eintragen kann.

[Rhein Main LARP-Mailingliste](#), die [Mittellande Mailingliste](#)

Und jetzt die LARP-Mailinglist. Anmelden kann man sich mit einer mail an majordomo@blaubauer.kn-bremen.de mit leerem Subject und dem Body

subscribe larp
end

Statt **larp** kann man auch **larp-digest** nehmen: Dann erhält man nicht jede an die Liste geschickte Mail einzeln, sondern alle Mails eines Tages zusammengefasst in einer großen Mail. (Für die unten angegebenen Befehle muß man dann natürlich auch larp-digest eintragen.)

Majordomo schickt dann eine Hilfedatei, in der Ihr dann auch erfahrt, wie ihr etwas an die Liste mailen könnt.

Später kann mehr per Majordomo auch noch anderes machen, z.B. angucken, wer alles in der Liste ist.

Dann muß man im Body andere Befehle angeben (mit [] eingeklammerte Sachen sind dabei optional, mit <> eingeklammertes muß durch das betreffende ersetzt werden). Mehrere Befehle können gleichzeitig in einer Email gesendet werden, müssen aber zeilenweise untereinander angegeben werden:

- *subscribe larp* : Anmeldung in der Liste
- *unsubscribe larp <emailadresse>*: Abmeldung von der Liste
- *get larp <filename>* : Man kann ein File <filename> laden, das zur Liste gehört.
- *index larp*: Gibt die Files zu der Liste an.
- *which [<address>]* : In welcher Liste ist der Benutzer (oder <address>) eingetragen.
- *who larp*: Wer ist in der Larp-Liste?
- *info larp*: Worum geht es in der Larp-Liste?
- *lists*: Gibt alle Listen auf dem Server an.
- *help*: Mögliche Befehle werden aufgelistet.
- *query*: Mögliche Befehle werden aufgelistet.
- *end*: Ende der Befehlskette (sollte nach diesen Befehlen gesetzt werden, wenn eine Signatur unter der Mail folgt!)

Fragen beantwortet majordomo-owner@blaubauer.kn-bremen.de

LARP-Webring

[weiter unten.](#)

LARP Internet Relay Chat

[Das Gasthaus "Zum güldenen Horn" liegt in der Larpinfo](#)

Foren

[LARP-Info Forum](#)

[LARP-Welt Forum](#)

Newsgroups zum Thema LARP

ACHTUNG: Das Anwählen einer Gruppe wird jetzt nicht bei allen von euch klappen! Wenn es nicht klappt, einfach mit einem Newsreader "per Hand" auswählen.

Mit bekannt sind folgende Gruppen, die sich mit dem Thema Rollenspiel, und nebenbei mit LARP beschäftigen (nur deutsche):

- [de.rec.games.rpg.live](#) - hier geht es tatsächlich nur um LARP
- [de.rec.games.rpg.misc](#)
- [fido.ger.rpg](#)
- [maus.rec.roleplay](#)
- [t-netz.rollenspiele](#)
- [z-netz.freizeit.rollenspiele.allgemein](#)

Über das Verhalten in Newsgroups (= Usenet) gibt es eine Seite: [Verhalten im Usenet.](#)



Pressearchiv

ein Service von [larp-planung.de](#) und [mittellande.de](#)

An dieser Stelle entsteht ein Pressearchiv zum Thema "LiveRollenspiel". Aufgeführt werden hier neben Verweisen auch Publikationen, die wir für herausragend gut, neutral oder schlecht halten und die wir hier auch Inhaltlich wiedergeben können. Deshalb unsere Bitte: Sendet uns Artikel oder Mitschnitte von Radio- und Fernsehbeiträgen.

Viele wissenschaftliche Artikel und Schmähchriften beziehen sich eigentlich nur auf Rollenspiel, sind aber auch für Live-Rollenspiel sehr interessant.

Falls ihr gerne etwas dazu beitragen wollt, kontaktiert einfach die [Mittellande-WebCrew](#). Oder [tragt online etwas ein!](#)

momentan laufende Arbeiten

Es entstehen immer mehr Diplomarbeiten und sonstige wissenschaftliche Schriften über LARP und Rollenspiel. Wir wollen da natürlich gerne helfen. Wer seine noch nicht fertige Arbeit hier der Kritik stellen will, oder vielleicht eine zur Arbeit gehörende Umfrage verbreiten will: wir stellen das gerne ins Netz. Dafür würden wir natürlich als Gegenleistung auch die fertige Arbeit sehen und am liebsten hier auf die Seite packen (oder mindestens ein Link ...). Wir nehmen natürlich auch gerne Arbeiten, die schon fertig sind. Schickt einfach alles an [Mittellande-WebCrew](#) (aber bitte unter 1 MB bleiben)

Ach so: wir helfen natürlich auch bei nicht ganz so wissenschaftlichen Umfragen, die zur Verbesserung von LARP oder CONs beitragen könnten

Ton- und Bild-Dokumente im Netz

Interview mit dem Macher der Welt des LARP (Florian Hoffmann)- übers LARP Falkenstein	bei Radio Eins (aus Berlin)
	von NDR 3

Zeitungsartikel

Datum	Zeitung / Zeitschrift	Titel	Anmerkung
20.08.2004	Frankfurter Neue Presse	3000 Pfadfinder pflegen das Rollenspiel im Laien-Theater	Bericht über das Drachenfest
18.08.2004	Westerwälder Zeitung	Dem Drachentöter den Kampf angesagt	Bericht über das Drachenfest 2004
16.08.2004	Westerwälder Zeitung	Böse Orks blieben Sieger	Bericht über das Drachenfest 2004
14.08.2004	Kölnische Rundschau	Mit Schwert und Schild zur Nürburg	
06.08.2004	Darmstädter Echo	Einmal ein richtiger Held sein	Untertitel: Die Darmstädter Gilde der Drachenreiter veranstaltet im September ein Live-Rollenspiel für Anfänger
06.08.2004	Wiesbadener Kurier	Mit dem Latex-Schwert auf Schatzsuche	Regionaler Bericht
Dezember 2003	Frankfurter Rundschau	Jagd auf Orks mit Latexwaffen	Bericht über die LARP-Taverne Zum grinsenden Tod in Usingen bei Frankfurt
06.09.2003	Kleine Zeitung	Eine abenteuerliche Welt mit Magiern und Rittern	
9/2003	Villacher Monatsillustrierte	Mittelalterliches Treiben in Villachs Wäldern	
20.04.2002	pferdezeitung.com	Hauptartikel der Pferdezeitung	Auf der Suche nach Phantasie und Pferden wird auch LARP gestreift (die Erklärung, was LARP eigentlich ist und wieso so wenig Pferde auftauchen, musste allerdings Gesa in einem Kommentar nachliefern)
28.02.2002	Kölner Stadtanzeiger	Elben laben sich an Honigwein	zwar nicht über LARP, aber schon recht interessant für LARPer: Lämmerhüpfen
31.01.2002	Kölner Stadtanzeiger	Mit Schwert und Helm in andere Welten	Vorbericht über das Drachenfest 2002
07.01.2002	Berliner Zeitung	Der Ork antwortet nur mit Grunzen	über ein bretonisches LARP
September 2002	Villacher	LARP - Herausforderung an die Fantasie	ReportStory
Oktober 2001	Adenauer Nachrichten 44/01	Abenteuerliche Reise in die neue Welt	über das Tymphelfelz 6 des Vereins Sam Gamdschie
Ausgabe 10/01	Envoyer	LARP - Vorurteil und Missverständnis zugleich	mehr Vampire
15.07.2001	Bonner Rundschau	Total von der Rolle	
30.06.2001	Trierer Volksfreund	Im Kettenhemd durch den Wald	Der Pressebericht von Skelteville I.
26.05.2001	Kölner Stadtanzeiger	Der Retter naht im Kettenhemd	Bericht über das Drachenfest
20.05.2001	Rheinzeitung Lokalteil Ahr	Einmal eintauchen in Fantasiewelten	Bericht über das Ork-Tales
19.05.2001	Rheinahr Rundschau	Zwei Tage in der Haut eines Fabelwesens	Bericht über das Ork-Tales
24.04.2001	WAZ	Edle Ritter vom Reich der Fantasie	über Normont
Januar 2001	???	viertes LARP-Treffen in den Höhlen	auf Montralur.de
11.10.2000	Rheinzeitung Lokalteil Ahr	Die mutigen Recken besiegten die Räuber	Bericht über das Tymphelfelz 5
05.08.2000	Kieler Express	Unter Orks und Elfen	über Tanebria, auf den Seiten von Mark Fiedler
25.07.2000	Heidenheimer Neue Post HNP-Kreisnachrichten	Grobe Brazfurter mit heiligen Geräten	im Archiv von Heligonia

25.07.2000	Heidenheimer Zeitung Kreisnachrichten	Exkursion nach Heligonia	im Archiv von Heligonia
09.06.2000	Generalanzeiger	Tapfere Recken vertrieben die wilden Gesellen	
03.06.2000	Adenauer Nachrichten	Sam Gamdschie richtete Tympelfelz aus	
Mai 2000	???	zweites LARP-Treffen in den Höhlen	auf Montralur.de
09.05.2000	The Lakeland (Florida) Ledger	Playing in the imagination: Dungeons and Dragon	auf der Seite von William J.Walton
22.02.2000	Mainpost	Mainpost vom 22.2.2000	
2/2000	Envoyer	Du bist tot! Bin ich nicht!	auf der Envoyer-Seite
10.09.1999	Rheinahrundschau	In Tympelfelz war alles aus den Fugen geraten	
03.09.1999	Rheinzeitung Lokalteil Ahr	Der Meisterdieb hinterlies viele Hinweise	Bericht über das Tympelfelz 4
05.05.1999	Neue Solidarität	??? (bessere Qualität, 236 KB)	LARP wird zwar nicht erwähnt, aber D&D und Computerspiele werden als Gehirnwaschmittel aufgeführt um den User zum Töten zu programmieren. :-)
05.05.1999	Neue Solidarität	??? (schlechtere Qualität, 79 KB)	LARP wird zwar nicht erwähnt, aber D&D und Computerspiele werden als Gehirnwaschmittel aufgeführt um den User zum Töten zu programmieren. :-)
03.05.1999	Adenauer Nachrichten	Meisterdieb gefasst	
28.01.1999	Associated Press	Death-Row Man Denied Clemency	Ein Mörder macht D&D für seine Tat verantwortlich; nachdem ihm die Versuche, eine multiple Persönlichkeit oder Okkultismus dafür verantwortlich zu machen, nicht weitergebracht haben.
25.01.1999	Associated Press	Sellers Execution Reignites Debate	siehe 28.01.1999, Associated Press
28.11.1998	Westdeutsche Allgemeine	Armbrustschießen und Stiefelwurf	im Archiv von Heligonia
11.09.1998	Rheinzeitung	In Tympelfelz trieben dunkle Mächte ihr Spiel	
03.09.1998	Rieser Nachrichten Lokales	Aufreizende Tänzerinnen, Diebsgesindel und Fabelwesen	im Archiv von Heligonia
September 1997	Rheinzeitung Lokalteil Ahr	Königsleiche trieb nachts brennend auf dem Fluß	Bericht über das Tympelfelz 2
Sommer 1997	Rheinzeitung Lokalteil Ahr	Sportplatz wird Turnierfeld	
20.01.1997	Schwarzwälder Bote	Drachenleber für die Helden	auf den Seiten der Ringgeister, unter Presse
16.12.1996	Focus	Artikel aus Focus 51/1996	Seite des Herzogtums Drachenstein
???	BILD	Das Schwarze Auge - Ein Horrorspiel wird Wirklichkeit	auf den Seiten des Rollenspielportals. Kurz: der Artikel ist im BILD-Zeitungsstil. Man fragt sich, ob der Schreiber überhaupt mal beim LARP war. Schon die Vermischung von D&A und LARP ist witzig.
???	???	Mit der Plastik-Axt durch den Wald	auf den Seiten des Vereins LarpRing
???	Schwarzwälder Bote	Held und Drache kämpfen im Black Hand Inn	auf den Seiten der Ringgeister, unter Presse

Essays und wissenschaftliche Arbeiten

Autor	Titel	in	Anmerkung
Antrack, M	Flucht vor der Realität?		Funktion und Reiz von Fantasy-Rollenspielen unter sozialarbeiterischer Betrachtung
Astinus	History of Roleplaying Games		Eine gute und umfassende Beschreibung der Rollenspiel-Entstehung
Bock, Michael	Rollenspiel und Medien		Ein kleiner Erklärungsansatz für die Leute, die noch keine Rollenspielerfahrung haben (z.B. Presse). Er geht aber auch auf Vorteile, Nachteilen und häufige Vorwürfe ein.
Cantine, Tom, M.A.	The Role of Detection in Rule Enforcement	M.A. thesis in philosophy	
Cardwell, Jr., Paul		Skeptical Inquirer, Vol. 18, No. 2, Winter 1994, 157-165	

Douse, Neil A. und McManus, Ian Chris	The Personality of Fantasy Game Players	British Journal of Psychology, 1993, 84, 505-509	
Hickman, Tracy	Ethics in Fantasy: Morality and D&D, Teil 1		
Hickman, Tracy	Ethics in Fantasy: Morality and D&D, Teil 2		
Hickman, Tracy	Ethics in Fantasy: Morality and D&D, Teil 3		
Hüls, Ralf	über die Verwendung von clusteranalytischen Methoden bei der Untersuchung von verschiedenen Spielstilen	Essay	
Hüls, Ralf	Eine Quick-and-dirty-Untersuchung der Entwicklung von Conpreisen von 2001 auf 2002		
Kathe, Peter	Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen	Diplomarbeit im Fachbereich Sozialwesen, FH Bielefeld; hrsg. vom CFS e.V., Friedberg, 1987	Eine Diplomarbeit über das Thema Rollenspiel, Online Version (420K).
Kathe, Peter	Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen	Diplomarbeit im Fachbereich Sozialwesen, FH Bielefeld; hrsg. vom CFS e.V., Friedberg, 1987	Eine Diplomarbeit über das Thema Rollenspiel, ZIP-Datei (283K).
Knopf, Tilmann	Fantasy-Rollenspiele - eine Herausforderung für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Analyse und Ansätze für den Umgang mit dem Problemkreis	Praxisarbeit im 2. Lehrvikariatsjahr, Salzburg, Mai 1996	Online-Version
Knopf, Tilmann	Fantasy-Rollenspiele - eine Herausforderung für Religionsunterricht, Jugendarbeit und Erwachsenenbildung. Analyse und Ansätze für den Umgang mit dem Problemkreis	Praxisarbeit im 2. Lehrvikariatsjahr, Salzburg, Mai 1996	ZIP-Datei(421K)
Leeds, Stuart M.	Personality, Belief in the Paranormal, and Involvement with Satanic Practices Among Young Adult Males: Dabblers Versus Gamers	Cultic Studies Journal, Psychological Manipulation and Society, Vol. 12, No. 2, 1995	
Meier, Florian	Das Live-Rollenspiel: Die Kieler Szene als Beispiel jugendlicher Vergemeinschaftung Auf der Suche nach Erlebnissräumen		Magisterarbeit an der Philosophischen Fakultät Kiel
Mencher, Kenneth	Fantasy Role Playing Games: Good for You		über Rollenspiel und Medien
Meves, Helge	Das falsche Spiel mit der Gewalt	in der Zeitschrift Telepolis	Der Artikel befasst sich mit der Behauptung, dass Gewalt enthaltende Spiele die Gewaltbereitschaft der Spieler außerhalb des Spiels schüren.
Mulcahy, Jennifer K.	Role Playing Characters and the Self	Anthropologische Studie von 1997, leider nicht veröffentlicht	befasst sich u.a. mit dem Thema "Frau und Rollenspiel"
Neupert, Sikko	Diplomarbeit im Bereich Touristik	Diplomarbeit aus dem Jahr 2002	
Riesner, Stefan	Pädagogische und politische Aspekte des Live-Rollenspiels als Teil einer freiheitlich orientierten Jugendarbeit	Diplomarbeit	
Ritter, Hermann	Struktur und Funktion von Fantasy-Rollenspielen bei Jugendlichen: neue Formen der Gruppenarbeit?	Diplomarbeit	
Saligmann, Astrid und Schwäbig, Stefan	Soziologischer Fragebogen im Rahmen einer praktischen Studienarbeit		leider nur der Fragebogen
Savoie, Pierre, M.Sc.	Tracts unsuspecting people read		
Savoie, Pierre, M.Sc.	TV movies against D&D		
Schmid, Dr. Jeannette	Fantasy-Rollenspiel: Gefahren und Chancen	Vortrag auf Einladung des Realschullehrerverbandes und der VHS Schwäbisch-Hall am 4.5.1995	Ein sehr guter Vortrag einer Psychologin, die auf die positiven und die negativen Effekte des Rollenspiels eingeht, und auch gängige Vorurteile aufgreift. Meiner Ansicht nach einer der besten Artikel, wenn man sich kritisch mit Live-Rollenspiel auseinandersetzen will.
Schmid, Dr. Jeannette	Persönlichkeitsfaktoren bei Fantasy-Rollenspielern – eine empirische Studi	Psychosoziales Institut der Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg, 27.4.1995	

Stackpole, Michael A.	The Pulling Report	Phoenix, AZ, 1990	Michael Stackpole beschäftigt sich vor allem mit BADD (Bothered about AD&D) und der Gründerin Patricia Puling, um dann auf gängige Vorurteile (z.B. Satanismus) einzugehen.
Walton, William J.	Role-Playing Games: The Stigmas and Benefits		Essay über die guten und die gefährlichen Seiten des Rollenspiels
Walton, William J.	The Myths About RPGs		
Wiesler, Andre	Gewalt im Rollenspiel	Envoyer 3/2003	
Young, M. Joseph	Confessions of a D&D Addict - A conservative Christian defends RPGs		Ein konservativer Christ verteidigt sein Hobby. Hintergrund: in Amerika gibt es Angriffe radikaler Christen gegen Rollenspiel.

Lobhudeleien, Schmähchriften und sonstiges

Autor	Titel	in	Anmerkung
	Press release form Washington		
???	I have that some Christians are opposed to D&D. On what ground?		
???	William J. Walton		Abschrift einer US-Fernsehsendung von 1996
BRAVO	BRAVO Fotostory: Falsches Spiel um die Liebe		Na ja ...
Breakaway Magazine	Playing with dragon fire		Eine "wahre Geschichte" über ein Rollenspiel ...
Cale, Charney	The Real Truth About Dungeons & Dragons		
Chick, Jack T.	Dark Dungeons	auf chick.com	was von einer schlechten Soap-Opera und ist eher traurig. Das Traurigste daran ist, daß damit eine christliche Kirche für sich werben will...
Christian Gamers Society	Christian Gamers Society		Eine christliche Spieler-Vereinigung; "Christians have too long allowed non-Christians to dominate the imaginal world of role-playing"
Educational Research Analysts	Dungeons and Dragons - Concerns for the christian		
Erdmann, Jörg	J. R. R. Tolkien und die Welt von Mitteleerde		eine Facharbeit über Tolkien
Game Manufacturers Association	Questions and Answers about Roleplaying Games		
Game Manufacturers Association	Dealing with Parents		
Game Of Satan	Game of Satan		Teufels
Hately, Shaun	The Disappearance of James Dallas Egbert III: part 1		Ein Rollenspieler verschwand ... in den USA ein großes Medienspektakel, sein...
Hately, Shaun	The Disappearance of James Dallas Egbert III: part 2		Ein Rollenspieler verschwand ... in den USA ein großes Medienspektakel, sein...
logosresourcepages.org	Dungeons and Dragons - Concerns for the Christian		
Molitor, Darren	Dungeons & Dragons - Overview		Ein Verbrecher macht D&D für seine Tat verantwortlich.
Phantastic Avenue	Gewalt im Rollenspiel		
Religious Tolerance.org	Dungeons and Dragons and other fantasy role-playing games		gute Literatur-Liste
Schaller, Geoffrey J.	Geoffs Rant about Games and the Media		
Schoebelen, William	Straight Talk on Dungeons and Dragons	auf chick.com	Ein Traktat gegen Rollenspiele, passend zu Dark Dungeons

Links zu anderen Sammlern

- [Allerland-Ausschnitte](#): Einige Ausschnitte über BSP: bitte auf Pressestimmen auf ihrer Seite klicken.
- [Arioch](#): Presseartikel zum Thema Rollenspiel in österreich

- [Condra](#): Artikel über LARPs des Vereins
- [Die Traumjäger](#): einige wissenschaftliche Artikel
- [Die Welt des Larp](#): Private Page von Florian Hoffmann. Hier liegt ein Artikel der Berliner Zeitung - Erscheinungsdatum leider unbekannt.
- [Heligonia in den Medien](#): Artikel über Heligonia
- [Hort der Phantasie e.V.](#): Hier findet Ihr einige Zeitungsartikel, die leider abgescannt und ziemlich unleserlich sind.
- [Legende e.V.](#): Der Verein Legende e.V. hat eine große Sammlung an Zeitungsberichten angelegt und nennt dazu weitere Quellen.
- [NERO](#): Artikel über Live-Rollenspiel in England
- [Rollenspielportal - Studien](#)
- [rpgstudies.net](#): Die wohl umfangreichste Sammlung aus deutschen Landen.
- [The Escapist Archives](#): Sehr ausführlich. Der Bereich "Case-Specific Articles" enthält Artikel über verschiedene Verbrechen enthalten sind, die mit Rollenspiel in Verbindung gebracht werden - und wenn auch nur das Opfer rollenspieler.

Zeitungsartikel eintragen

Einfach nur folgendes Formular ausfüllen, OK drücken, und ab geht es.

Falls wir einen Artikel hier drauflegen sollen, mußt du uns einfach nur eine [Mail](#) schicken. Aber bitte unter 200 Kilobyte bleiben!

Zeitung / Zeitschrift	<input type="text"/>
Datum	<input type="text"/>
Titel des Artikels	<input type="text"/>
HTML-Adresse	<input type="text"/>
Kurzbeschreibung: was steht denn da drin, ist es positiv oder negativ, etc. (höchstens 500 Worte)	<input type="text"/>
Dein Name und deine Email-Adresse (falls du nicht anonym bleiben willst.)	<input type="text"/>
<input type="button" value="Absenden"/>	

LARP mit Kindern

Hier soll demnächst ein Special zum Thema LARP und Kinder hin. Zunächst ist hier nur eine Anmerkung zu sehen:

LARP mit Kindern kann so schön sein!

sonstige Tipps

- [Tipps für Spieler](#)
- [Bahnfahrten](#)
- [Fotografieren auf LARPs](#)
- [Zecken](#)
- [Was sollte man in der Sonne beachten?](#)

Tipps für Spieler

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Bahnfahrten

Man kann eine sogenannte RIT-Fahrkartem Jugendherbergsverband bestellen. Das ist auch bei Gruppenreisen (wie z.B. LARP) möglich. Dazu muß man eine schriftliche Buchungsbestätigung (der Jugendherberge, nicht des LARP-Veranstalters!) in Kopie schicken (an die DJH Service-GmbH), zusammen mit einem bei der DJH erhältlichen Formular. Die Originalbestätigung muß man im Zug bereithalten.

Preise:

<input type="text"/>	2. ohne Bahncard	2. mit Bahncard
----------------------	------------------	-----------------

bis 200 km	42 Euro	32 Euro
bis 350 km	69 Euro	52 Euro
bis 500 km	92 Euro	68 Euro
ab 501 km	109 Euro	81 Euro

Die Preise gelten für Hin- und Rückfahrt.

Die einzige Frage ist noch, wie man als Spieler an eine Buchungsbestätigung der DJH kommt.

Zuständig für die ganze Aktion ist die DJH Service GmbH, Reiseservice, 32754 Detmold, 05231/7401-18 und 05231/7401-37

Fotografieren auf LARPs

Gegen Fotos ist von den meisten generell nix einzuwenden, solange die Fotos nicht in der Zeitung erscheinen. Zu dem Thema verweise ich eher auf [Umgang mit der Presse](#).

Hier folgen ein paar Tips, wie man vernünftige Fotos auf LARPs machen kann.

Ein Hauptproblem ist, daß man möglichst niemanden in seinem Spiel stören sollte. Dazu gehören erstmal auch Dinge, die nicht direkt mit dem Fotografieren zu tun haben:

- Kameras sollten möglichst verkleidet werden, aber dann auch nicht zu auffällig. Wenn man etwas verbergen will, sollte man nicht drauf hinweisen. Ein einfacher Lederbeutel reicht vollkommen aus.
- Keine Intime-Erklärungen (wie "Hofmalerin") für Kameras finden! Eine Kamera sollte immer outtime bleiben.
- "Intime-Witze" wie "Huch, es blitzt." und "Guck mal, eine Bilddämonenkiste" sind wahrscheinlich störender als die Kamera selbst.

Zu letzterem kann man noch anmerken, daß genervtes Reagieren auf das Fotografieren oder den Fotografen meistens störender ist als das Fotografieren selber. Die sich gestört fühlen können das den Fotografen meistens auch leise zukommen lassen. Spätestens, wenn gerade Fotografierte laut den Fotografen anbrüllen, daß sie sich durch das Fotografieren im Spiel gestört fühlen, stören sie andere enorm in ihrem Spiel.

Gestellte Gruppenfotos sind übrigens auch eher was für nach dem CON, oder halt für Orte, wo nicht so viele Spieler gestört werden (d.h. eigenes Zimmer). Es kann übrigens immer zu kuriosen Störungen kommen, wenn z.B. mitten beim Posen im Wald sich ein Kundschafter ranschleicht hat, der nicht weiß, daß ne Fotosession stattfindet ... denkt daran: auch beim Fotografieren und Fotografiertwerden seid ihr intime.

Damit man keinen direkt im Spiel stört, sollte man Szenen mit hohem Stimmungsgehalt nur knipsen, wenn es absolut unauffällig ist (z.B. keinesfalls mit Blitz). Außerdem sollte der Fotograf auch nicht körperlich stören, also kein Rumgewusel (vor allen in Schlachten), und auch kein "Mitten in der

Wie macht man trotzdem gute Bilder? Ist eher eine Sache der Erfahrung. Ein Punkt ist, daß man nicht zu nahe rangehen sollte (wegen stören), und nicht zu weit weg sein sollte (sonst sieht man nur Blobs). Das hängt dann von der Einschätzung des Fotografierenden ab.

Ein Teleobjektiv hilft da natürlich immens: man stört nicht, und mancher ist später überrascht, daß da überhaupt ein Foto gemacht wurde in der jeweiligen Aktion.

Blitzlichtaufnahmen stören natürlich an ehesten. Da Blitzlichtaufnahmen in großer Dunkelheit selten zu Erfolg führen, jedoch die Geknipsten meistens gut blenden, ist davon abzuraten. Anders ist es im Dämmerlicht: da kann ein Blitz die Szene genug aufhellen und stört meistens nicht, weil für die Anwesenden das Tageslicht ausreichend Helligkeit bietet, damit die Augen nicht so stark vom Blitz geschockt werden. Die Fotos werden hierdurch meistens besser, als ohne Blitz.

Gerne gesehen wird es, wenn die Geknipsten später auch an die Bilder rankommen. Eine einfache Möglichkeit ist dabei, die Sachen ins Internet zu stellen.

Mehr Tipps zum Fotografieren hat mein Lieblings-CON-Fotograf Ralf Hüls mal zusammengestellt: [Ralf Hüls über Fotografieren](#)

P.S.: Und immer besser jemanden fotografieren lassen, der es kann, also nicht Carsten.

Zecken

Ein besonderes Problem sind Zecken. Genaues findet ihr an verschiedenen Stellen im Internet. Das [Robert Koch Institut](#) bietet aus medizinischer Sicht die besten Infos, die sind von staatlicher Seite auch dafür zuständig. [Baxter Deutschland GmbH](#) hat eine gute Karte von Zeckenverbreitung in Deutschland und Spritzen zur FSME-Vorsorge - allerdings ist die Prophylaxe auch mit Vorsicht zu genießen. Weitere Infos gibt es unter <http://www.roberge.de> oder <http://www.zeckenbiss-borreliose.de>.

Das wichtigste, was ich weiß:

- Der große Irrtum: Zecken lassen sich nicht von Bäumen fallen. Sie haben ja auch keinen Fallschirm. Stattdessen warten sie in Gras oder Büschen, und krabbeln an den Leuten hoch.
- Ein großer Tip: zieht euch die Socken über die Hosenbeine. Wo kein Loch, da kann die Zecke nicht rein. Allerdings ist das kein absoluter Tip, Zecken krabbeln gerne, sie können da von unten auch bis zum Kopf krabbeln. Sie suchen sich am liebsten Stellen mit weichem, warmen Fleisch. Also wird Monika an den Füßen keine Probleme bekommen. ☐. Oben hilft wieder eine Kapuze. Aber absoluten Schutz gibt es nicht.
- Zecken muß man vorsichtig entfernen, und zwar mit einer Pinzette. Ein Skalpell oder etwas ähnlich scharfes haben wenige LARPer dabei, aber Sanis haben vielleicht sogar eine Zeckenzange. Ganz dicht an der Haut zupacken und vorsichtig rausziehen. Je brutaler ihr es macht, desto eher gelangen Viren in euch. Es sollte nach Möglichkeit sowieso ein Sani mit Ahnung oder noch besser ein Arzt machen.
- Auf keinen Fall Hausmittel probieren, wie z.B. Klebstoff oder Öl auf die Zecke geben. Die Zecke erstickt und in ihrem Todeskampf schleudert sie die gesammelten Viren in den Körper - es entsteht also ein erhöhtes Risiko.

- Die Zeckenimpfung gegen FSME ist kostenlos und hält 10 Jahre. 3 Spritzen und die Haut hält. FSME ist sehr ärgerlich. Sie wird meistens erst Jahre später ausbrechen, und wird dann leicht mit Grippe verwechselt. FSME greift aber die Nerven an und kann zu irreparablen Schäden am Nervensystem führen, bis man weiß, was es ist. Achtung: die Schutzimpfung hat auch eine geringe Gefahr, Schäden am Nervensystem zu verursachen. Deswegen würde ich sie nur nehmen, wenn es wirklich sinnvoll ist. FSME ist weitaus seltener verbreitet als Borreliose, und auch nicht in ganz Deutschland. Betroffen sind hauptsächlich Bayern und Baden-Württemberg, teilweise auch Rheinland-Pfalz. Generell gilt: oberhalb von Frankfurt ist FSME kaum zu finden, bis auf wenige Gebiete (z.B. um Marburg rum).
- Borreliose ist weitaus häufiger, es gibt jedoch nur in den USA eine Schutzimpfung, deren Wirkung umstritten ist (in Deutschland ist es deswegen auch gar nicht zugelassen). Auch Borreliose ist sehr gefährlich und kann z.B. zu Nervenerkrankung führen. Borreliose kann im meist schnell feststellen. Es bilden sich nach einer Woche rote Ringe um die Bißstelle.
- Ein Tipp von [Jonas](#): Noch ein Tipp gegen Zecken. Kauft euch Zeckenhalsbänder für Haustiere und wickelt diese in den Bund eurer Socken ein. So krabbeln kaum noch Zecken an den Beinen hoch.

Was sollte man in der Sonne beachten?

Bei LARPs ist es manchmal ziemlich sonnig. Und man bewegt sich richtig schön. Deswegen:

1. Trinken, Trinken, Trinken. Mindestens 2 Liter, bei Bewegung und Hitze viel mehr.
2. Wer schwitzt, und dann mit Hilfe von Wind sich verkühlt, darf sich die nächste Woche erkältet im Bett herumwälzen. Kleidung hilft auch im Sommer dagegen.
3. Wenn die Sonne knallt, macht es wie am Strand: nehmt Sonnenmilch. Das ist zwar nicht authentisch, schützt aber vor Sonnenbrand und Spätschäden.
4. Ja, ihr seid taff und so. Aber denkt daran, daß bei zweistündigen Bundeswehrparaden auch immer Soldaten umkippen. Die tragen da keine 40 Kilo-Vollrüstung. Haltet euch mit Vollrüstung nicht zu lange in praller Sonne auf, und denkt daran: trinken ist wichtig!

Linkliste

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

LARP-Fun

Hier sind einige sehr witzige Sachen zum Thema LARP.

- [Legends](#)
- [Palandun LARP Fun-Seiten](#) (externes Angebot / Satiren, Lieder und anderes lustiges im Bereich LARP.)

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Legends

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Impressum, Sitemap, Kontakt

- [Impressum](#)
- [kommende Änderungen](#)
- [Sitemap](#)
- [Neues](#)
- [Gästebuch](#)
- [Linkliste](#)
- [die Spieler-Tips als PDF](#) (Zum schnellen runterladen - allerdings fehlen einige Sachen, wie z.B. die Ausrüstungsliste.)

Impressum

Impressum

Verantwortlicher

Verantwortlich für den Inhalt dieser Seite ist Carsten Thureau, Ottostraße 5a, 64546 Mörfelden, 06105/271783, LPCT@larp-planung.de

Die Story

Ich (Carsten Thureau) hatte 1996 schon ein paar Tips auf meiner damaligen Hochschulseite, größtenteils aus eigener Erfahrung mit dem Thema "Wie macht man das besser nicht?" Im Jahr 2000 hatte ich dann die dumme Idee, den Bereich mal auszubauen und habe die CON-Planungsseiten entworfen.

In den drauffolgenden 2 Jahren ist die Seite dann weiter angewachsen, einerseits weil mich gewisse Themen wie "Recht für LARPer" sehr interessierten, andererseits weil andere Leute (wie Monika Kusch und Andreas Gertz) Material und Ergänzungen lieferten.

Seit Oktober 2002 hat die CON-Planungsseite endlich ihre eigene Domain: www.larp-planung.de. Gleichzeitig habe ich die Sektion über Tips für

Spieler auch in die LARP-Planungsseiten gesteckt.

Bisher war ich der hauptsächliche Schreiber, Programmierer etc. für diese Seiten. Das wird auch so bleiben. Jedoch würde das meinen Zeit- und Könnensrahmen sprengen. Glücklicherweise gibt es einige Leute, die mir häufiger bei den Seiten helfen, und viele Leute, die hin und wieder Wissen einfließen lassen.

Die Hauptbeteiligten an der Seite sind:

Die Crew

ist zwar keine absolut feste Sache, aber diese Leute haben einen großen Anteil an den Seiten gehabt:

Carsten Thureau	Hauptverantwortlicher, Administrator	ct@palandun.de	palandun.de
Kiro "Turtel" vom Clan Bär	Autor und Ideengeber im im Spielerteil	Kiro@clanbaer.de	
Monika Kusch-Thureau	Hauptkritikerin	shanu@palandun.de	shanu.de
Corinna Vanvloedorp	Autorin und Ideengeberin im Veranstalterteil		
Andreas Gertz	Autor und Ideengeber im Veranstalterteil	Andreas_Gertz@gmx.de	

Die Helfer

Über die Jahre haben viele Leute etwas zur Verbesserung dieser Seiten beigetragen. Ein besonderes "Danke schön" geht an Andreas Gertz. Er war derjenige, der sich die Lücken vornahm und füllte, wie nur er etwas füllen kann. Unter anderem entwarf er die Gertz-Matrix und kümmerte sich um die Schlachten. (*Anm. Carsten: Bei letzterem habe ich eh nur Ahnung, wie ich mich am schnellsten verletze.*) Weitere "Danke" gehen an:

- Thomas Goergen (u.a. viel rechtliches)
- Patrick Tenbrock (Bereich Recht, vor allem AGB)
- Dirk Schmitz
- Barbara Biehler und [Andrea Thom](#) (beide Tipps für Essen, Essen, Essen)
- Jutta Peill
- Volker Riehl
- Meister Habakuk
- Morten Roth (der den Sanikoffer verbesserte)
- Chris (avragons@liverollenspieler.de - von ihm stammen die rechtlichen Dinge zur Pyrotechnik)
- Dirk Rabenschlag (für sein schönes Minderjährigenbeispiel)
- Karsten Eggers
- die Loricon-Orga
- JPK, Philipp Zacharias, Markus Golla, Markus Anton, Mattes Totten (alle für Hilfe beim Bereich Sanikasten)
- Jan Rehder für Tipps und Artikel im Sanibereich
- Dirk Hiltner, Henning Bahr, Jörg Weber, Robert Waldhans, Tom Thiemann, Tobias Seybold und Tierlieb aus dem LARPInfoForum
- Ralf Hüls
- Bernd Neumann, Andreas Pistor und MArkus
- Tilman Holst

Ich hoffe, ich habe keinen vergessen.

Die Essenstips sind hiermit allen Leuten gewidmet, die mich schon mal vor dem Hungertod bewahrt haben: Corinna und Dirk, Barbara und Wolfgang, Anna II, Jutta, Monika und meine Mami.

Quellen

- Dreamer (Norbert Paulsen): Wie organisiert man sowas? (auch auf [Dreamers neuester Homepage](#))
- [Haftung](#), unbedingt lesenswert - nur leider momentan nicht im WWW erhältlich

kommende Änderungen

Zuerst mal: Wir sind sehr dankbar, wenn jemand hier etwas ergänzen will und kann (einfach eine Mail an ct@palandun.de). Und wir sind auch dankbar für weitere [FRAGEN](#) zum Thema CONPlanung. Wir werden dann unser bestes versuchen ...

Themen, die vielleicht interessant sind:

- graphisches Layout für die Seite verbessern...
- Konfliktbewältigung auf CONs
- Homepagebau
- LARP mit Kindern

Teilweise sind wir da auch schon dran, teilweise (wie stelle ich Magier oder Heiler da) haben wir selbst keine Chance ... in den beiden Fällen freuen wir uns natürlich über Input, ob es kurze Ideen sind ("Heiler braucht Verbände") oder auch längere Abhandlungen.

Auch eine schöne ist es, bei der Ausrüstungsliste und den Tips pdf-Versionen anzubieten, da haben wir aber noch keine geeigneten Mittel. (Eine

Und irgendwann müssten nochmal alle Überschriften und Texte überprüft werden...

Sitemap

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Neues

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Gästebuch

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.

Linkliste

gemeinsame Linkliste von Mittellande und LARP-Planung Für alle mit interessanten Seiten: [einfach einfügen!](#)

Mittellande

[Reichensteins Raben](#): Die Gruppe der Reichensteins Raben stellt sich vor



[Baronie Wolfeneck](#)Länderbeschreibung der lyrischen Baronie Wolfeneck

weiteres LARP

[Larp Gewandungen](#): Schöne Sachen

[Avilon](#)

[Koenigstuhl](#)

[Ars Vivendi](#): Ein LARP-Orden auf, der Kunst zur Religion erhoben hat

[Katzenwesen](#)

[Haus Schattenstürmer](#): Das Haus Schattenstürmer, Eroberer des Drachenfestbanners, stellt sich vor

[Die Schwesternschaft](#)

[Maskenzauber / Fables & Fantasies](#)

[LARP-Großtechnik-Seite](#): Baupläne und Tips für Belagerungsmaschinen

[Shrink´a´ranar](#): Homepage der Shrink´kas

[oberohe@t-online](#): Larp Location

[LARP Gallery](#): Hier können LARPer ihre Bilder und Charakterinfos einstellen.

[Die Irrlichter](#): Hallo, wir sind eine Bardengruppe, "Die Irrlichter" genannt und unserer Homepage lautet:

[Die Bibliothek des Camoflugus](#)

[das Insel-Land Bockstein](#)



[larpevents.com](#)ein LARP-Kalender

[Die Clanlosen](#)

[www.kg-atelier.de](#): Onlineshop für Mittelalter, Larp und Renaissance

[Kettenhemd.net](#): Hilfen für alle Kettenhemdbauer



[Anne´s Shop für Larp- und Mittelaltergewandungen](#)
Materialien

[Needful Sins](#): Zubehör für Mittelalter und Live-Rollenspiel. Verkauf auf Cons und im Internet. Was nicht auf unsere

[DAIMON Live-Rollenspiel](#): Die Homepage der DAIMON Live-Rollenspiel e.V.



[The Larp Blacksmith](#)Tips für Einsteiger, Tutorials zum Waffenbau, Generelle LARP infos, Bilder, Forum, Larp-Glossar, Lin



[Boltares - Heimat der Blut- und Silberelfen](#)



[Einhorn e.V.](#) Veranstalter der \"Ein Horn\"- Reihe

[www.maskworld.com](#): Hier findet man komplette Kostüme, Masken, Schminke, Latexteile, Kontaktlinsen, Monsterzähne, Bärte et

[TRAAK - Mittelaltergewandungen und LARP-Zubehör](#): Sonderanfertigung von preisgünstigen LARP-Waffen, Maßanfertigungen von Gewandungen aller Art, viele

[Mystic Wolve's](#): Online-Shop für mittelalterliche Gewandungen und Zubehör.

[Rüstkammer](#): Bau von Larp-Waffen, Schilden, Kettenhemden,...



[Adel und Volk - Gewandungen für Jedermann](#)

[Die Rosensteiner](#): Land, Charaktere, BAND, Forum, Seite im Aufbau

[Wilkommen in Esbornia](#): Dies ist die Webseite der freien LARP-Spielergemeinschaft Esbornia. Wir kommen größtenteils aus Witte



[NekoChan's Welt](#)Ein kleines Forum für Rollenspieler und LARPer

[Rota Temporis](#): Rota Temporis bietet für Mittelalter-, Fantasy- und Gothic-Fans Ausstattung für Reenactment, erlebte

[Kunst und Kostüm](#): Auf der Suche nach dem Traumkleid, einem ganz bestimmten Filmkostüm, einer Rüstung oder gar Kunst? H

[Homepage der Söldner Eysenschweine](#): Hier kann Kontakt aufgenommen und ein paar feine Bilder betrachtet werden.



[Projekt Hippokrates](#)Ein SciFi-LARP in der Entstehungsphase



[Die Engelsschmiede - beflügelte Kriegskunst](#)Die Engelsschmiede bietet eine vielfältige Auswahl an hochwertigen und besonderen Ausrüstungsgegenst

[Versina e.V.](#): Hier findet ihr die Homepage des Liverollenspielvereins Versina e.V. - Kommt doch einfach mal vorbei



[Die Aretyaden -Bwahrer von Aretias](#)Die Aretyaden sind Amazonen. Ein wehrhaftes und stolzes Volk von Frauen, die selbstbestimmt und frei



[Aller-Herren-Länder LARP Shop](#)Polsterwaffen aller Art von einfach bis besonders hochwertig. Herr-der-Ringe-Nachbauten und Sonderfo

[Das Stille Moor...](#): Liverollenspiel aus Bremerhaven und Umgebung. Veranstaltungen mit LARP- und Blankwaffen (getrennt v

[Brut an der Weser](#): Vampire Die Maskerade - Liverollenspiel Nachts in Bremerhaven. \"Sei vorsichtig mit deinen Worten -



[Ylsa's Unikate](#)Gewandungen, die es nur einmal gibt! Mittelalter-, Renaissance-, LARP- und Herr der Ringe Gewandung



[LARP-RPG-Community](#)Forum für IT Spiel, Wissenswertes, Charakterdatenbank & vieles mehr!

[Orioser Söldner](#): Tretet ein, seid unser Gast. Ihr befindet Euch im Hause Cordés, der Anführerin der Oriosen. Hier kö



[fantastic artworks](#)Larpwaffenbauer mit 10- jähriger Erfahrung. Besonders umfangreiches, modulares Sortiment zu akzeptab



[Mittelalterhandel](#)Wunderschöne Gewandungen zu günstigen Preisen. Gute Qualität!

[Atelierblick](#): Kostüme aus Herr der Ringe, Elbenschmuck, Gemälde.

außerhalb des LARPs

[LaGARAFA Productions](#): Fantasy-Filmproduktionen. Das Erstprojekt "Blinde Ehre" ist jetzt erhältlich.

[Kriegerherzen](#): Ein Fantasyfilm von LARPern für LARPer

[Kryolan](#): Das wohl groesste Sortiment an Schminken und Spezialeffekten

[portraits nach foto](#)

[WhoRU 3D Chat](#): Online 3D Chat auf einer neuen Ebene. Gleichgesinnte suchen, finden und kennen lernen. Die eigene Ho

[The Dee Sisters](#)

[Ypsylon-Mode](#)

[Onlineshop7](#)

[Fantasy Shop, Herr der Ringe Tabletops, Spiele, Filme, DVDs](#): In unserem Fantasy Shop bieten wir Spiele, Games, Tabletops, Filme, DVDs, Herr der Ringe Fanartikel,

[Bautzen BZ - Die 1000 jährige Stadt der Türme](#): Auf dem Stadtportal von Bautzen finden Sie ein kostenloses Ärzte- und Branchenverzeichnis, Chat, Zim



[moove online - 3D Chat Welt](#) Chatten unter vollkommener Wahrung der Privatsphäre, in den eigenen, frei gestaltbaren und dekorier



[The Dark Portal - Das Portal für Ruf des Warlock \(](#)

Beide Syst

[Hotel Berlin Mitte](#): preiswerte Unterkunft Berlins

[Oberlausitz-erleben Der Führer durch die Oberlausi](#)

Fahrradtouren Wande



[Edalon.de - Rollenspiele und mehr](#) Themenschwerpunkte von Edalon.de ist ein freies Rollenspiel namens Macht der Elemente, die Fantasy-W

[lustige-links.de](#): lustige Links auf witzige Seiten

die Spieler-Tips als PDF

Dieser Artikel kann leider nur unter www.larp-planung.de angeguckt werden.