

Du warst noch nie auf einem Larp?

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

Es wirkt erstmal viel: du brauchst nicht ALLES! Wir haben nur so viel gesammelt, weil einige lieber mehr wollen. Auf unseren ersten Larps hatten wir nicht 10% der Tipps – und es hatte auch geklappt.



Was ist Live Action Roleplay (LARP)?

Hast du schon einmal Impro Theater ausprobiert?

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

Oder, hast du schon einmal Tisch-Rollenspiel, wie D&D oder „Das Schwarze Auge“ gespielt?

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

Oder hast du schon einmal Skyrim bzw. Witcher geぞockt?

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

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

Wenn du das erste Mal mitmachst: Beobachte andere und mach einfach. Spiele frei, so wie wir als Kinder gespielt haben. Nutze deine Fantasie. Geh kleine Risiken ein. Sprich andere ruhig an und reagiere auf Spielangebote. Wichtig: **Einfach machen! Wer aktiv ist, hat am meisten Spaß.**

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

Manchmal ist es viel spannender nichts zu sagen. Zu nicken, große Augen zu machen. Oder nur ein Wort zu flüstern. Viele erfahrende Larper machen den Fehler, dass sie glauben, alles kommentieren zu müssen. Die anderen Spieler spielen im selben Film mit – sie sind genauso wichtig. Frage dich, was



kannst du beitragen? Was kannst du tun (oder gerade nicht tun), um das Spiel der anderen zu bereichern?

Gibt es Regeln? Ja, Regeln dienen dazu, das Spiel weiter zu bereichern. Bereite dich gut vor und lies dir unsere Regeln auf der Homepage gut durch! Wenn du Regeln mal vergisst oder sie verwechselst, ist das nicht so schlimm. Auf einigen Larps zählt man Punkte – wir verzichten ganz bewusst darauf. Unsere Maxime:

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



Wichtige Begriffe:

- IT** = Intime, im Spiel und ambiente-tauglich. Gesprochen „I-Tee“, also die deutschen Buchstaben.
- OT** = Outtime, also die normale Welt: Handys, Nutella Glas, Plastik... Gesprochen „O-Tee“. Man kann auch OT sprechen: „*Ich gehe mal kurz zum Auto.*“
- OT würde in einer Filmszene von Braveheart stören (z.B. die Nutzung des Handys). Vor und nach dem Larp sind alle OT. Aber während des Spiels meist IT. Wenn du aber mal Rückzug brauchst, geht das immer (z.B. im eigenen Zelt, in der Turnhalle, auf dem Parkplatz...)
- Con** = Convention oder Veranstaltung eines Larps.
- Time In** = Es geht los! Start - jetzt schlüpfen wir in unsere Rollen.
- SC** = Spieler:innen-Charakter, die kennen nix vom Plot, spielen eine Rolle und sind freier in der Entscheidung
- NSC** = Nicht-Spieler:in-Charakter, wissen mehr, spielen oft mehrere Rollen, häufig auch Bedrohungs-Rollen (Geist, Räuber...)
- Orga** = Die Menschen, die einen Con organisieren. Bei uns sind alle Orgas auch in Rolle und somit auch NSCs.
- Sandbox** = viele kleine Plots, freies Spiel, mehrere Plots laufen gleichzeitig (dafür weniger „roter Faden“, festes Skript)
- Plot** = Eine Aufgabe, ein Auftrag, ein Abenteuer... im Larp. Geschichten, die noch entstehen werden

Infight = Nahkampf bzw. Waffenloser Kampf. Das ist bei uns erlaubt, da alle sehr vorsichtig und langsam kämpfen (gibt mehr Sicherheit und schönere Szenen).

Char = Charakter, also die Rolle, die du spielst

Für uns weniger wichtige Begriffe:

Telling = Man sagt, was man macht, aber nicht darstellen kann, z.B. „Ich schlage dem Mann jetzt den Kopf ab.“ Auf vielen Larps ist das normal, bei uns gibt es das so nicht.

Aus-Xen = Man kreuzt vor dem Körper die Arme, und zeigt, dass man gerade unsichtbar ist. Auf fast allen Larps normal, bei uns nicht. Nur, wenn dein Char gestorben ist, macht das Sinn. Aber so schnell stirbt man nicht.

Erschaffe dein Larp Charakter:

Folgende Fragen können dir helfen, einen Charakter zu kreieren – und später leichter in die Rolle zu finden. Zum Einstieg brauchst du nicht alle Fragen beantworten zu können. Es reicht meist schon, wenn du nur ein paar der Fragen nutzt:

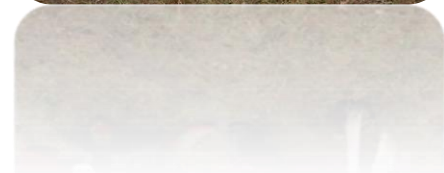
1. Für Welche **Werte** steht dein Char? Und welche verabscheut er?
2. Was sind seine Lieblings-Beschäftigungen und **Leidenschaften**?
3. Wie gebildet ist er? Kann dein Char lesen, rechnen...?
4. Was ist der **Hintergrund** deines Charakters? Aus welcher Schicht und welchen Familienverhältnissen kommt er?
5. Was ist die früheste Kindheitserinnerung deines Charakters? Was ist seine Schönste?
6. Hat dein Char etwas getan, was er zutiefst bereut?
7. Wovor **fürchtet** sich dein Charakter?
8. Wie **gläubig** bzw. abergläubisch ist dein Char?
9. Welche Stärken hat deine Rolle? Und vor allem: Welche **Schwächen** und Ängste?
10. Wen oder was hasst und liebt dein Char?
11. Welche **Gegenstände** besitzt deine Rolle? Welcher ist besonders wichtig für dich/dein Char?
12. Welche **Wünsche** und Sehnsüchte hat dein Char? Welche konkreten Ziele?

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

Was ziehst du an? Die Gewandung...

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Wo und wie schläfst du überhaupt?

Turnhallen-Plätze: Du kannst einen Gemeinschaftsplatz in der Turnhalle reservieren. Du holst dir zusätzlich zu deinem Tollgund Ticket noch einen Turnhallen-Schlaf-Ticket (22,50 Euro). Die Halle ist nur 2 Minuten zu Fuß entfernt vom Kern-Spielgebiet. In der Turnhalle spielen natürlich nicht, also, sobald du die Halle betrittst, bist du OT.

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

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

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

- Dir eins ausleihen
- Eins günstig bei Ebay schießen
- Dich mit Freunden zusammentun
- Oder in der Community nachfragen. Larper sind recht offen. Poste einfach mal was in der [Tollgund SC Facebook Gruppe](#) – oder auf unserem [Discord Kanal!](#) 😊

Wenn du auf jeden Fall allein schlafen magst und unabhängig sein möchtest, dann wäre eine günstige Alternative z.B. ein kleines Keilzelt (du kannst auch nach „Military A Tent“ googeln).

Oft fehlen da noch Heringe und Zeltstangen – dicke passende Äste könnten die Zeltstangen ersetzen. Teste das Ganze lieber vorher einmal im Garten!

Zum Schlafen brauchst du aber auch noch etwas mehr:

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

Weitere Tipps für die **Nacht**:

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



Falls du nachts in Wald schleichen magst: Besorge dir eine Laterne mit LED-Licht (sanftes Licht, am besten so ein Flackerlicht).

Typische Anfänger Fehler:

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

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

Wir Larper freuen uns immer total über Neue! Die Community ist super lieb, offen und hilfsbereit. Bist du dir einmal unsicher? Dann kannst du jeden fragen!

Weitere Tipps:

- Einige Begriffe werden dir zunächst befremdlich erscheinen (OT, Char...). Lass dich nicht verwirren. Es wird nur einfacher, wenn du „Fachwörter“ drauf hast.
- Geh ruhig mal OT (verlasse das Spiel, geh ins Zelt...)! Entspanne dich. Verarbeite erst einmal alles. Selbst erfahrene Larper haben Schwierigkeiten damit, 24h im Spiel zu sein (also IT).
- Bereite dich gut vor: Nutze die Homepage, Videos, Podcast... Und visualisiere deinen Charakter. Stell dir vorher vor, wie du deine Rolle spielst. Vorbereitung macht alles leichter!
- Vernetz den Charakter im Vorfeld mit anderen. Es fühlt sich toll an, eine Schwester oder einen Bruder im Spiel zu haben. Schreib die Orga deines Viertels an. Oder uns allgemein.
- Hab' keine Angst, Leute anzuspielen! Alle werden gern angespielt, die Coolen, die Uncoolen, die Schönen, die Hässlichen... alle hier wollen spielen!
- Besuche die Slums. Trau dich! Geh tagsüber und auch mal nachts in den Wald. Hast du keinen Grund dazu? Egal! Tu es einfach! Nimm dir aber Leute mit. In der Gruppe macht es mehr Spaß.
- Komm früh genug und besuche ein paar Workshops. Das gibt dir Sicherheit. Außerdem lernst du so andere schon mal OT kennen.
- Besuche die Partys: Tanze, singe und lache mit! Mit einem Disko Besuch ist das wirklich nicht zu vergleichen.
- Bewege dich: besuche andere Viertel. Du brauchst keinen Grund dazu. Stell dich gern vor! Hey, immerhin sind wir eine kleine Stadt. Da kann man seine Nachbarn schon mal kennenlernen. 😊
- Alles bleibt Impro. Hab ein oder zwei Ziele – sei aber bereit, auch loszulassen.
- Typisch Impro: Wenn jemand im Wald z.B. meint: „*Das muss die böse Hexe sein...*“ Dann könntest so reagieren: „*Was? Es gibt eine Hexe? Was tut sie?*“ oder „*Von der habe ich auch gehört: Sie soll früher die Kinder gegessen haben.*“ Nicht so gut wäre: „*Stimmt ja nicht. Hier gibt es keine Hexen!*“ Oder: „*Hexen? Ich habe vor nichts Angst!*“ Entweder du **bereicherst** – oder **schwächst** die Szene.
- Du sitzt neben jemanden und weißt nicht, was du sagen sollst? Stell Fragen! Der oder die andere hat ja auch einen Char und möchte dich kennenlernen. Habe ein paar Fragen in auf Lager, z.B.



„Womit verdienst du dein Geld?“ oder „Oder ich bin neu in Tollgund – hast du ein paar Tipps für mich?“ oder „aus welchem Viertel kommst du eigentlich?... erzähle mir von deinem Viertel!“

- Besuch unseren **Newbie Workshop**! Der ist meist am zweiten Tag.

Zum Schluss haben wir noch eine

Check-Liste für dich: Was könntest du mitbringen?

Wärme:

- Warme Socken, Ersatz-Socken, Stulpen für die Handgelenke
- Kopfbedeckung, **wärmer Umhang** oder Mantel IT, Decke oder Fell
- **Gute Schuhe**, evtl. mit Stoff- oder Lederstulpen (so sehen Wanderschuhe IT aus)
- Zweites paar Schuhe, falls das eine mal untragbar wird

Schlafen und Kultur:

- **Schlafsack, Isomatte**, Feldbett... Mütze (wenn du schnell frierst), extra Decke...
- **Ohropax**, Schlafbrille
- IT-Zelt, falls du nicht in der Turnhalle schläfst
- Taschentücher, Waschgel, Hand-Desinfektionsgel
- Ein paar Handtücher, alles, was du sonst noch brauchst: Zähne, Haare, Bart...

Für das Spiel:

- **LED-Kerzen** (für Zelteingänge, Zelte)
- IT-Beutel für Zeugs, Münzen, Würfel... **IT Flasche**: z.B. Flasche mit Stoffbeutel
- ein IT-Becher, vielleicht noch eine Schale, Gabel, Löffel

Essen/ Trinken:

- **Wasser** (allerdings kann man vor Ort das Wasser aus dem Hahn auch trinken)
- Müsli, **Brot**, Dosen... aber auch Knabbern für zwischendurch: Stück Käse, Humus, Nüsse, trockene Würste, Tomaten, **Äpfel**, Möhren, Nüsse, **Gurke**...

Noch nützlich:

- **Notfall-Medikamenten** Paket mit Pflaster, Desinfektionsmittel, Allergie- und Kopfschmerztabletten usw.
- Werkzeug Minimum, eine Axt oder einen Hammer zum Heringe einschlagen
- Panzertape, Messer... **Stirnlampe** (nicht im Spiel nutzen, eher für Aufbau-Tag, Notfall)

Hast du Fragen? Auch Probleme zwischendurch? Komm zu uns! Oder schreib uns vorher:

info@tollgund.de

Dein Tollgund Orga