

Moin!

Heute habe ich was für euch, das fällt etwas aus unserem üblichen Rahmen hier. Aber vor drei Jahren habe ich meinen Einstieg in die Welt des LARP gewagt – und hatte dazu auch einen Artikel geschrieben, der es aber nie auf die DORP geschafft hat. Jetzt habe ich das Ding beim Entrümpeln der Platte wiedergefunden und denke mir, wenn nicht hier, wo soll ich es dann mit euch teilen.

Anzumerken sei noch, dass der Text wie gesagt vor drei Jahren entstand und ziemlich direkt im Anschluss an das besagte Con geschrieben wurde. Gerade im Bezug auf das Fazit muss ich das selbst mit einer gewissen Ironie sehen, denn ich bin mittlerweile Herausgeber der Condra-Intime-Zeitung, gehe auf LARP-Tavernen, war 2008 auf zwei Cons usw. usf. Aber hey, man kann sich ja auch mal irren ^^

Insofern gebe ich für heute die Bühne frei für...

Nimmermehr – Die Seele kommt zum LARP



Die Abendgesellschaft

Prolog im Guinness

*Susanne: *zu Thomas* Und, wann kommst du das erste Mal auf eine unserer Tavernen?*

*Néo: *schüttelt den Kopf* Nee, der ist kein Larper...*

Präludium

Man weiß ja oftmals im Nachhinein nicht mehr so wirklich, wie man in bestimmte Situationen gelangt ist. Dinge nehmen einfach ihren Lauf und man selber reagiert eher, als gezielt zu agieren. Im Falle des Lovecraft-inspirierten 20er Jahre-LARPs „Nimmermehr“ allerdings kann ich es recht gut festlegen, wie ich dahin gelangt bin. Es begann auf dem Geburtstag einer Bekannten.

Eine gewisse Vorgeschichte existierte ohnehin. Néo, mit der ich wohl einen großen Teil meiner Zeit verbringe, ist begeisterte LARP-Spielerin und zweite Vorsitzende eines LARP-Vereins. Lix ist ebenfalls Larperin und genauso wie Néo Teil meiner Rollenspielrunde. Und ausnahmslos alle Mitglieder der DSA-Runde, deren Teil ich seit einer Weile bin, sind LARPer. Alle außer mir. Da die aber nun untereinander reden und sich mit glänzenden Augen von Cons erzählen und ich dann immer gerne zuhöre, ging das soweit, dass der Scorp mir schon den Rang eines „Passiv-Larpers“ zugestanden hat. Na gut.

Also war da dieser Geburtstag und es waren auch ganz viele Larper da. Und dann beugte sich ein weiterer Bekannter zu mir und erklärte, sie planten ein zweites Mal ein 1920er-Horror-Con. Fragte, ob ich denn wohl teilnehmen wolle ... und noch bevor meine Ratio Zeit hatte, auch nur an Folgen zu denken, sagte ich beherzt zu.

Und so ging es los.

Exkurs: Sparten-Cons?

Condra ist ein LARP-Verein und wie wohl die allermeisten LARP-Vereine liegt auch hier der Schwerpunkt im phantastischen Sektor. Mit eigener Welt, eigenen Entwicklungen und einigen verschwägerten anderen Vereinen betreibt man Fantasy-LARPs, fährt auf Fantasy-LARPs und veranstaltet monatlich eine Fantasy-Taverne. Mit – aus dem passivem Blickwinkel gesehen – durchaus großem Eifer.

Mehr dazu gibt es auf Condra.de zu lesen.

Aber neben all dem veranstalten die gelegentlich eben auch klein(st)e Cons, öfters Sparten- oder Genre-Cons genannt. Das sind reine Einladungs-Veranstaltungen und es sind eben speziellere Settings, die dort bedient werden. Da war bereits einmal ein 1920er-Horror-Con, ebenso ein 1970er-Kalter-Kriegs-Thriller. Beides kam gut an und so setzte man den Reigen fort.

Man muss kein aktiver LARP-Spieler sein und auch mir ist klar, dass daher alleine die Ausgangsbedingungen ganz anders sind als bei den meisten LARPs. Beim „Nimmermehr“ kamen vier SLs auf knapp über zehn Spieler, es gab im Grunde keine NSCs und durch die Vorauswahl der Spieler und Vorgabe der Charaktere (wir kommen dazu) war ein recht intensives Spiel bedingt.

Tempus Fugit

Die Zeit danach verflog. Tag um Tag rückte das Datum näher, doch mein Geist war angefüllt mit genug anderen Dingen, so dass ich mir lange Zeit gar nicht bewusst war, wie nah „Der Tag LARP“ schon zunehmend kam. Die Charaktere, Amerikaner übrigens, wurden von der Orga entworfen und dann nur in kleiner Rücksprache mit den Spielern abgesprochen, was mich zumindest irgendwo entlang des Weges an meinen Charakter führte: Bruder Thomas.

Der machte im Entwurf einige Schlenker, doch in der endgültigen Fassung entpuppte er sich als gute Seele seiner Gemeinde, ein gläubiger und optimistischer Mensch, traumatisiert durch eine Schiffskatastrophe, die er erlebte, als er versuchte, am großen Krieg teilzunehmen.

Seine Absicht auf dem Con, so erfuhr ich weiter, war es, seltsamen okkulten Erscheinungen nachzugehen und vielleicht nebenher einen vor Ort ansässigen Kult zu missionieren; dazu stand mir auch dank bischöflicher Order „mein“ Reverend zur Verfügung. Das war gut, damit konnte man arbeiten.

Nicht arbeiten konnte man dagegen mit „Opas Kleiderkiste“. Die Queste, jenes eherne Artefakt zu erlangen wäre vermutlich einen eigenen Artikel wert, doch das Ende vom Lied war und ist, dass Opa

sein Geld als Anstreicher und Maler verdiente und offenbar wenig Scheu hatte, alte Kleidung bei der Arbeit zu „verbrauchen“.

Da aber nun Kleidung her musste, konnte ich recht letztminütig davon profitieren, Sohn eines Beamten zu sein und aus Vaters Kleiderschrank so ziemlich alles aufzuspüren, was ich brauchte: Anzug, Weste, weißes Hemd, Schuhe. Alles sehr fein. Die Krönung kam dagegen von meinem Großonkel, der tatsächlich einen sogar fast noch kontemporär korrekten Zylinder besaß und, ausgestattet mit diesem edlen „Regent Diplomat“, war Bruder Thomas dann fertig.

Am Tage LARP

Last Minute gewandet und von einer SL mit einem Rosenkranz ausgestattet traf ich also am Sammelplatz ein. Da war niemand, aber als ich gerade das Handy zückte, um dem nachzugehen, brauste ein kleiner Wagen an meinem vorbei und ich erkannte, ihm wie in einem schlechten Film mit dem Blicke folgend, einen der SLs darin, der mir bedeutete, zu folgen. Ich warf das Auto wieder an und folgte ihm zum endgültigen Treffpunkt. Meine erste Lektion an diesem Tage war dann auch folgerichtig: Wenn die Anreise ab 17 Uhr angegeben ist, dann komme nicht um Punkt 17 Uhr.

Es vergingen noch einige Stunden, bis sich die gesammelte Spielerschaft eingefunden hatte. Aber gut, das gab mir wenigstens die Gelegenheit, mich noch etwas mit den fremden Klamotten anzufreunden, die Schuhe etwas breitzutreten und mich mit den immer mehr eintreffenden Spielerinnen und Spielern „warm zu reden“. Meine „Die Leute kennst du privat sicher alle“-Vermutung bestätigte sich soweit (mit einer Ausnahme), man stellte überrascht bis amüsiert fest, welche netten Accessoires jeder mit sich führte und erhielt letzte Briefings von den SLs.

„Mein“ Reverend, den Tim spielte, mit dem ich nun auch eine DSA-Runde teile, und ich, wir brummelten unsere Charaktere auch noch etwas näher zusammen und dann folgte das letzte Briefing.

Ein kurzer Exkurs. Wenn ich LARP bisher immer etwas die Stirn runzelnd betrachtet hatte, so lag das nicht zuletzt an diversen negativen Erlebnissen auf den Nachbarwiesen größerer P&P-Cons sowie aus Erzählungen der Larper in meinem Umfeld. Diverse Eindrücke gingen sehr in die „Du bist tot.“ „Nein gar nicht.“ „Wohl!“ „Hackfresse!“ „Selber!“ „Spiegel!“-Richtung diverser spielender Kinder, was mir nicht recht zusagte. Auch dubiose Zauberformeln und natürlich das ewige Gezeter über furchtbare Regelwerke klangen alle irgendwie seltsam.

Warum dieser Exkurs? Damit verständlich wird, warum es mich sogleich sehr freute, als SL Susanne sich darüber ausließ, dass man auf komplexe Regeln verzichten würde. Geschosse aus Projektilwaffen, die einen trafen, sollten nach eigenem Gusto möglichst gut ausgespielt werden und andere Sonderfertigkeiten gab es (offiziell) ohnehin nicht. Damit konnte ich gut leben und das versprach, ein unterhaltsamer Abend zu werden.

Und nun, der geneigte Leser hat lange genug durchgehalten, begann es...

Lude Noctem



Schaut ruhig mal in der Wiki nach - Tobi sieht wirklich aus wie Lord Byron

Es gab verschiedene Personengruppen unter den Spielern, die alle eine individuelle Anreise hatten. Der Reverend und ich, wir reisten zu Fuß an. Was anfangs noch auf einer gewissen Metaebene begann (wir tauschten uns nun, entfernt vom Rest der Spieler, noch einmal grob darüber hinaus, welche Vorkenntnisse wir voneinander dorthin mitbringen würden) erwies sich letztlich doch schon als sehr stimmungsvoll.

Als dann, wie versprochen, unser Ziel, ein Haus, aus dem Dunkeln zu unserer Rechten auftauchte und man nur schwarze Silhouetten in kerzenerleuchteten Räumen umherwandern sah, ich gebe zu – da hatte es mich. Wir kamen zur Türe, wir klopfen und man ließ uns ein ... und die wahre Erkenntnis traf mich dort. In Form von SL Néó. Die stand dort, die Arme vor ihrem Oberkörper gekreuzt – das Zeichen für „Bin Outtime“, wie ich Passivlarper wusste – und ein einziger Gedanke schoss mir durch den Kopf: „Du bist bei einem LARP. Thomas, es ist passiert, du bist bei einem LARP.“

Dieser Gedanke verschwand alsbald weiter nach hinten in die gedankliche Rumpelkammer, da offenbar Verwundete am Boden lagen, ein Schwerverbrecher im Haus weilte und der Plan des Reverends und mir, erst mal nicht als Kirchendiener in Erscheinung zu treten, gehörig scheiterte. Vor allem aber war es zwar eine Epiphanie, keinesfalls aber die finstere Erkenntnis, wie ich das ein Jahr zuvor vielleicht noch erwartet hätte.

Der Abend entfaltet sich dann zunächst ruhig, man speiste zusammen. Tim legte mir das vielleicht größte Ei des Abends ins Nest, als er, kurz bevor ich mich einer wunderbaren Hähnchenkeule widmen konnte, verkündete: „Ich wundere mich aber über Sie, Bruder Thomas. Es ist Freitag Abend, und Sie essen Fleisch?“

Klingt vielleicht dumm, aber ich glaube, in diesem Moment war mein Charakter endgültig da. Mit gesenktem Haupt und leichtem Stottern dem Schwerverbrecher, der in Obhut eines Marshalls dort nach einem Verkehrsunfall gestrandet war, mein Hähnchen anzubieten, damit es nicht verloren geht, wo ich es ja schon nicht essen könne – da denke ich hat sich mein Charakter definiert. Auch wenn ich gerne was von dem Vogel gehabt hätte.

Die Lage eskalierte dann in Folge. Es kam zu einem Kampf zwischen Marshall und Gefangenen, bei dem beide verwundet wurden und der einen dicken Haken mit sich brachte: Im Anschluss behaupteten beide steif und fest, der Marshall zu sein. Der eine sah sich im Recht, der andere behauptete, der echte Gefangene habe ihn überrumpelt und gebe sich nun als Marshall aus.

Was wir nicht wussten: Beide Spieler waren als Marshall gebrieft worden, beide spielten einen Charakter, der in ihren Augen im Recht war. Das hielt die Situation sehr würzig.

Dazu kam ein Spuk. Seltsame Dinge gingen im Haus vor, von rüttelnden Tischen, selbstschreibenden Schreibmaschinen und zuschlagenden Türen bis zu, später, fliegenden Messern. Dazu ergänzte man mysteriöse Briefe, scheinbar von Edgar Allen Poe, ein Bild von Lord Byron, der – auch outtime – frappierend wie der Spieler des Hausherrn aussah, sowie ein Kult, von dem ich selbst offengestanden lange Zeit nur grobe Ahnungen hatte.

Ein, zwei Spieler verschwanden im Laufe des Abends gewaltsam aus dem Reich der Lebenden und langsam wurde die Lage angespannter, zumal später der leibhaftige rote Tod umging und jeder Charakter von den SLs mit „Schockstufen“ gesegnet worden war, also Anregungen zu Wegpunkten auf dem Weg eines je individuellen geistigen Verfalls. Sehr cool – und mit viel Liebe der SL auch weiter unterstützt.

Das Ganze ging bis in die Morgenstunden. Als am Ende eine Gruppe Marshalls das Haus stürmte und uns erst mal alle festnahm, waren wir der Wahrheit zwar nur partiell auf die Spur gekommen und uns nur einig, dass der Hausherr ein gar finst'rer Gesell sein musste, aber hatten alle eine sehr unterhaltsame Nacht verbracht. Einige waren tot, alle waren geistig angeknackst und mein Reverend, der sich übrigens im Nachhinein als finsterner Kultist erwiesen hat, war regelrecht auf dem geistigen „Toastbrot“-Level angekommen.

Was abseits meiner eigenen Handlung geschehen war, war noch besser: Lix, die die Braut des Hausherrn spielte, hatte es geschafft, durch großartiges Spiel eine Lösung für einen Plot zu finden, der gar keine Lösung hatte. Auch sowas bleibt als schöne Erinnerung zurück, selbst wenn man es nur im Nachhinein erfahren hat...

Exkurs: Der Plot

Ich vermute, das war jetzt etwas konfus. Aber alle möglichen Nebenstränge beiseite gelegt war die Rahmenhandlung eigentlich simpel.

Fokus der Handlung war in der Tat Lord Byron. Der war eigentlich ein ziemlich dunkler Schuft und okkult eingebunden, hatte auch Edgar Allen Poe in just jenem Haus eingepfercht, in dem wir nun weilten.

Byron allerdings war der Hausherr, was outtime durch die endlose Ähnlichkeit des Spielers mit dem echten Byron unglaublich gut funktionierte. Der Kult versuchte sich derweil an einem Opferritus, wobei die Beteiligten sehr unterschiedliche Vorstellungen davon hatten, wozu der diente. Der Reverend sah sich wohl wirklich Gutes tuend, andere, gerade die NSCs vor dem Haus, waren sich wohl eher im Klaren darüber, dass das ganze eine insgesamt recht komplexe Scharade Nyarlathoteps war. Der Twist, mit dem auch die Orga offenbar nicht gerechnet hat, war das so überzeugende Spiel der Braut des Hausherrn. Diese muss Lord Byron eine so herzerreißende Szene hingelegt haben, als sie ihm trotz aller bis dahin erlangten Erkenntnis über ihn ihre Liebe schwor, dass der Spieler tatsächlich dem Pakt entsagte und lieber zwei glückliche Jahre mit ihr auf Erden verbrachte, als sie für die Ewigkeit zu opfern.

Warum war's gut?



Die eigenwilligen Bilder in dem Haus schufen eine ganz eigene Atmosphäre

Ich habe verschiedene Erkenntnisse erlangt. Die Intensität des Spielgefühls ist ziemlich eindrucksvoll, wenn man in Gewandung zwischen Gewandeten dort steht und spielt. Ich habe das LARP gegenüber der P&P-Ecke schon immer um sein Potential im Atmo-Bereich beneidet, aber erst seit dem „Nimmermehr“ weiß ich, wie sehr das gilt.

Vor allem aber ist es erstaunlich, wie gut ein gewisses Maß an „Suspension of Disbelieve“ eintritt, kaum das man dabei ist. Auf den ersten Blick mag es obskur wirken, wenn eine SL den Raum betritt und nach und nach alle Kerzen auspustet und man selber davon ausgehen muss, dass der Charakter natürlich nur die von selbst ausgehenden Kerzen bemerkt. Aber, de facto, in der Spielpraxis, ist das ein erstaunlich geringes Problem. Das gleiche galt für die schwebenden Messer, denn die lagen natürlich auch in den Händen einer SL und was im Film per Computer retuschiert worden wäre, muss hier eben die Phantasie leisten. Was erstaunlich leicht geht.

Und hier traf mich der Dampfhammer der Erkenntnis wohl an dem Punkt, an dem ich mit einem der Marshalls am Boden erbittert um ein Messer rang und nur im letzten Moment dadurch gerettet wurde, dass der Vater der Braut des Hausherrn meinen Gegner mit einem gezielten Schlag mit dem Schürhaken ausschaltete. Klar war das Messer nur aus Latex, klar war der Hakensschlag nur angedeutet und durch ein „Pömpf“ signalisiert, aber das war egal. Die haptische Qualität des Hobbys springt dennoch schnell über.

Sogar ein gewisses Maß an Outtime-Kommentaren, die kennt man ja auch vom Spieltisch, verkraftet das Spiel ohne Macken. Ob nun jetzt einer der Marshalls einen fast epischen Kampf hinlegt, um die Kerzen vor dem Atem der SL zu schützen oder unser Professor ein LARP-Messer aufhebt, die kernstablose „Klinge“ überbiegt und das flexible Metall lobt, man lächelt und findet schnell zurück in die

Handlung. Entgegen meiner Vermutung vielleicht sogar schneller als am Spieltisch. Manches Ereignis, das mir im Gedächtnis geblieben ist, liegt dann sogar wieder im rein deskriptiven Teil. So fanden der Reverend und ich die tote Mutter der Braut im Garten – mit einer riesigen, klaffenden Wunde im Bauch. Wir versuchten sie ins Haus zu tragen, ein SL wies uns noch mal auf die drastische Verletzung hin und der Reverend ließ schockiert los, weshalb Julia, die Tote, gegen mich fiel, und wir gegen einen Baum stolperten. Und sie mich darauf hinwies, dass ihre Innerein nun auf mich fallen würden.

Da war kein Splatter, da war kein Blut und Julia war lebendig. Trotzdem, dieser Abschnitt, zusammen mit einem folgenden, gemeinsamen Gebet mit dem Reverend, um uns Mut zu machen, und der Szenerie drum herum, das war intensiver und direkter, als man es wohl am Spieltisch erreichen kann.

Ebenfalls fein und am Spieltisch schwer umzusetzen ist so eine „Point of view“-Geschichte. Dadurch, das jeder Charakter mit Ausnahme der Kutisten vor dem Haus ein Spielercharakter war, inklusive Byron, wirkte das Spiel sehr dynamisch. Die hohe Anzahl von SCs wären am Spieltisch kaum zu managen, aber closed room mystery klappt einfach besser, wenn sich alle Beteiligten rund um die Uhr durch das Haus bewegen und eigenen Dingen nachgehen können, auch wenn man selber gerade wo anders ist.

Was man doch so alles eben nicht tut

Da ist aber noch eine Erkenntnis, bitter könnte man sie nennen, von der ich hoffen würde, jeder Pen&Paper-Spieler würde sie einmal machen. Wenn man selber vor Ort ist, wenn man nicht auf der Metaebene des Spieltischs etwas erklärt bekommt sondern selber im Wirbel der Ereignisse involviert ist – man übersieht alles!

Wir haben mehr Spuren übersehen, falsche Fährten geschluckt, Gegenstände verloren und Morde verpasst, als das alle meine Charaktere in ihrer gesamten Dienstzeit wohl je geschafft hätten. Das gipfelt in gleich zwei Gewaltakten, die sich echt vor unseren Nasen abgespielt haben. Nicht vor meinen Augen, wohl aber vor Spieleraugen, muss ein Kultist ins Haus geschlichen sein, um dann, dort, blutig das Messer schwingend, einen Spielercharakter hinzurichten. Und obschon der SL beteuert, dass man derweil sogar in seine Richtung gesehen habe, hat es niemand bemerkt.

Der andere geht an mich. Es waren drei Wissenschaftler im Haus; den Professor erwähnte ich bereits. Einer von denen war aber auch ein Kultist und hatte, abseits von uns, seinen Kollegen ermordet. Als ich dazu stieß, umarmte er ihn noch und jammerte „Stanton! Oh Stanton!“ Ich war gerührt, habe versucht, den Mann zu beruhigen und brachte ihn ins Haus. Nur eines hatte ich nicht realisiert – während ich noch auf ihn einredete, umarmte er Stanton nicht – er würgte ihn!

Ich habe es nicht gesehen. Nicht kapiert.

Wie oft hört man als P&P-SL von Spielern Kommentare à la „Och Mensch, das hätte ich doch sehen müssen!“ Jetzt kann ich sagen: Nee, nicht zwingend.

Dann die Sache mit den geheimen Absprachen. Es ist das Finale, die Marshalls stürmen das Gebäude und ich erlange Blickkontakt mit dem Vater der Braut. Sein Blick geht an mir vorbei, er nickt ins Wohnzimmer. Ich hätte Narrenfreiheit, eine Säule schützt mich noch vor den Blicken der Justizdiener, auch wenn ich schon am Boden liege. Nur verstehe ich nicht, was er mir sagen will. Er will sagen: „Nimm das Gewehr, das lehnt noch am Sessel, und erschieße den verdammten Hausherren.“ Nur ralle ich das nicht.

Ist aber auch egal, denn da jeder blindes Vertrauen in die Kirchendiener praktiziert hat, habe ich noch zwei markant große Messer in der Innentasche meines Sakos. Alles was ich tun muss, ist, wenn wir abgeführt werden, nahe genug an Tobi, den Hausherren, heranzukommen. Ich versuche, irgendwie, das dem Vater zu signalisieren. Nur rallt der das nicht.

Als die Marshalls uns abführen, greift er nach einer der Waffen der Staatsdiener, richtet sie auf den Hausherren und drückt ab – aber Staatsdiener Néo hatte die Waffe gesichert, kein Projektil fliegt und man ringt ihn mitten im Flur zu Boden.

Dadurch komme ich nun aber nicht mehr ohne Aufsehen zum Hausherrn und als wir letztlich das Haus verlassen und abgeführt werden, steht er zu weit von der Haustüre entfernt und schaut uns hinterher. Argh!

Geselliger Ausklang

Was haben wir nun also bisher? Spaß, Spannung, Intensität und ein lehrreicher Einschlag – eines gehört noch genannt: Das ganze hat noch eine weitere Komponente, die es sehr angenehm macht – das Nachspiel.

Wenn man nach dem Finale mit ein paar leckeren Bieren im Wohnzimmer des bespielten Hauses nieder sinkt und mal alle auf den Tisch legen, was die anderen noch nicht wissen (und das ist teilweise wörtlich zu verstehen, man denke man mein kleines Sako-Arsenal, das zumindest mit einer überraschten SL mit „Du hast gehört!“ quittiert wurde), jeder noch mal seine favorite moments Revue passieren lässt, dann kommt noch ein besondere, gesellige Komponente dazu.

Das ist jetzt nicht signifikant anders als ein Beisammensein nach anderen Aktivitäten, Theater, Kino oder Konzert, aber einerseits doch anders, da es hier interaktiver und mit mehr Blickwinkeln gesehen werden kann und andererseits etwas, was man eben auch beim Pen&Paper so gar nicht hat. Klar ist das noch mal in dieser Form speziell, weil das Con eine gewollt so geringe Personenzahl hatte, aber summa summarum sicherlich auch bei größeren LARPs zu finden.

Dann gemeinsam dort übernachtet (und Lix, wenn du dies liest, mein ewiger Dank für die Stille; du weißt, was ich meine) und das Ganze mit einem gemeinsamen Frühstück beendet. Ich bin sehr zufrieden nach Hause gefahren, das kann ich sagen.

Die Sache mit der Sachlichkeit: Contra-Gedanken

Wie man ja lernt, erhöht man seine Glaubwürdigkeit, indem man auch die Gegenargumente vorbringt, indem man auch schildert, was einem nicht so gefallen hat. Das fällt mir in diesem besonderen Falle schwer, da ich im Bezug auf das „Nimmermehr“ tatsächlich keine handfeste Kritik finden kann.

Insofern sei aber zumindest noch mal der besonder Umstand betont, unter dem das Con stattfand. Es war ein Einladungscon, was bedeutet, dass die Orga gut den Finger darauf hatte, wen sie da haben möchte und wen nicht. Das normale LARP dagegen bietet, wie eine P&P-Con auch, mehr Volk, und da finden sich sicherlich auch immer einige Deppen ein. Dödel gibt es überall, aber während der auf der P&P-Con mir nur von seinem dämonenpaktierenden Killer-Hobbit mit Trollgenen erzählt, kann wohl beim LARP die Intensität auch umschlagen. Und umschlagen können einen die Dödel da auch. Insofern war das „Nimmermehr“ sicherlich überdurchschnittlich.

Abschließende Gedanken

Somit war es dann mein erstes LARP. Ich fand es einfach gut. Kann man es nicht anders sagen. Viele Vorurteile, die – da mache ich mir gar keine Illusionen – mit anderen LARP-Gruppen zweifelsohne eher der Wahrheit nahe sind, zerbrachen schneller, als ich das auch nur realisieren konnte. Aber das ist ganz egal, der Kernpunkt ist: es hat Spaß gemacht.

Und, so doof das auch nach all diesen Zeilen klingt, es hat meinen Horizont dahingehend schon erweitert. Oder zumindest zu einigen Selbsterkenntnissen geführt.

Ich sehe mich nicht gerade in den kommenden Monaten mit gelatexten Waffen über grüne Wiesen laufen, aber so ein bisschen Blut geleckert habe ich ja schon. Die verbleibenden Hürden hängt tatsächlich aber eher an äußeren Faktoren, die mich schrecken. Das beginnt mit der Notwendigkeit einer Gewandung was, in Kombination mit eigenen hohen Ansprüchen aufwendiger ist, kulminiert aber sicherlich in zwei Ressourcen, von denen ich eh immer zu wenig habe: Zeit und Geld. Denn auch wenn die Preise verschiedener Cons durchaus fair sind, was etwa Kost und Logis sowie das gebotene Programm betrifft, so ist's eben doch ordentlich Geld.

LARP hat unglaublich viel mit Pen&Paper gemeinsam und zugleich ist es unglaublich anders. Es hat

Vorteile, die ich ihm von Anfang an unterstellt hätte und andere, mit denen ich nicht gerechnet habe. Einige Nachteile dagegen, die ich erwartete habe, blieben aus.

Insofern muss ich einfach der tollen Orga meinen Dank aussprechen, sowie auch meinen gleichmäßen tollen Mitspielern ebenfalls. Ihr habt meinen Blickpunkt verschoben und ich muss sagen: Es lohnt sich, einmal an den Klischees vorbei zu schießen.

Viele Grüße,
Thomas