

Wie man einen LARP-Charakter erstellt...

Ein Leitfaden für Rollenspiel-Neulinge¹

Hallo und wie schön, dass Du dich mit uns auf das Abenteuer Tiamast einlässt!



Der folgende Leitfaden soll dir dabei helfen, dich auf Tiamast und LARP im Allgemeinen ein bisschen vorzubereiten und dir im Vorfeld zu überlegen, wer Du in der Geschichte von Tiamast sein möchtest. Alle Infos zu Tiamast und der bisherigen Geschichte findest Du [hier](#).

Wenn du fragen hast oder Hilfe brauchst, schicke uns einfach eine E-Mail! Gerne kannst du uns auch deine Charakter-Idee vorab schicken und dir dazu Feedback einholen.

Inhalt

| | |
|---|---|
| 1. Die Grundlage: Du kannst, was du darstellen kannst – DKWDDK..... | 1 |
| 2. Charaktererstellung: Wie fange ich an? | 2 |
| 3. Wichtige Fragen an den Charakter | 3 |
| 4. Gewandung | 4 |
| 5. Fettnäpfchen und typische Fehler..... | 5 |
| Glossar wichtiger LARP-Begriffe | 6 |

1. Die Grundlage: Du kannst, was du darstellen kannst – DKWDDK

Hinter der kryptischen Abkürzung DKWDDK verbirgt sich das (Un-)Regelwerk, nach dem wir in der Tiamast-Reihe spielen. Der Name ist dabei Programm: Alles was du darstellen kannst, kannst du im Spiel auch tun. Und alles, was du nicht glaubhaft darstellen kannst, eben nicht. Damit ist diese Regel sowohl Begrenzung für das Spielbare wie auch Anspruch an schönes Spiel. Dinge wie Fliegen oder mit übermenschlicher Geschwindigkeit Rennen fallen weg. Andere Dinge wiederum wie Kämpfen, Zaubern oder Gift mischen nicht unbedingt.

Um solche Dinge im Spiel tun zu können, greift die sogenannte **Opfer-Regel**: Derjenige, der den Nachteil im Spiel hat, entscheidet über den Verlauf. Das bedeutet also, wenn du angegriffen wirst und dich jemand mit einem LARP-Schwert trifft, entscheidest Du, ob der Angreifer tatsächlich getroffen hat, du dich vor Schmerzen windest, ohnmächtig zusammen sackst oder nur einen Kratzer davon trägst, wütend zur eigenen Waffe greifst und zum Gegenangriff übergehst. Dasselbe Prinzip greift,

¹ Dieser Leitfaden ist für die LARP-Veranstaltungen der Tiamast-Reihe der Ev. Akademie Sachsen-Anhalt e.V., der Ev. Akademie Thüringen und der Jugendbildungsstätte Junker Jörg Eisenach konzipiert und bezieht sich auf die Erstellung eines Charakters für Du-kannst-was-du-darstellen-kannst-LARP (DKWDDK).

wenn eine Magierin dich verzaubern möchte. Du entscheidest aufgrund einer überzeugenden oder eben nicht überzeugenden Darstellung des Zaubers, ob und wie er wirkt. Glaubst Du der Spielerin quasi, dass sie gerade Magie verwendet hat und verstehst auch, wie der Zauber wirken soll, reagierst Du entsprechend darauf. Glaubst und weißt Du das nicht, verfehlt der Zauber die Wirkung bzw. wirkt in einer anderen Weise, die Du dir selbst ausdenken darfst.

So etwas wie Magie- oder Lebenspunkte gibt es im Spiel nach DKWDDK nicht. Das richtige Maß an Trefferpunkten im Kampf oder Wirkung von Alchemie und Magie ist also völlig den Spielerinnen und Spielern überlassen, was spielstörendes Mitzählen und -rechnen erspart, aber natürlich zu Unstimmigkeiten führen kann.

Es ergeben sich daher folgende Leitlinien für schönes und faires Spiel für alle Beteiligten:

- Spiele einen Charakter, den Du gut darstellen kannst und der Dinge kann, die Du auch ‚kannst‘.
- Gib dir Mühe beim Ausspielen! – Insbesondere beim Kämpfen, Zaubern oder beim Einsatz von Alchemie.
- Sei fair gegenüber anderen, würdige schönes Spiel und setze die Opfer-Regel nicht zu deinem Vorteil ein – auch wenn Du dadurch mal einen Kampf verlierst oder dich verzaubern oder vergiften lässt.

2. Charaktererstellung: Wie fange ich an?

Wenn Du beginnst, dir deinen Charakter zu erstellen, können dir die folgenden Fragen und Hinweise helfen. Du musst vor allem zwei grundlegende Fragen beantworten:

- Was macht mein Charakter beruflich? (Wobei es hier nicht um klassische Berufe geht und Herumtreiber, Halunke oder Abenteurerin auch zählen!)
- Wo kommt mein Charakter her? (Von nah? Von fern? Stammt er oder sie aus Tiamast? Oder gehört er oder sie zum Drei-Reiche-Bund? Welche kulturellen Einflüsse prägen ihn oder sie?)

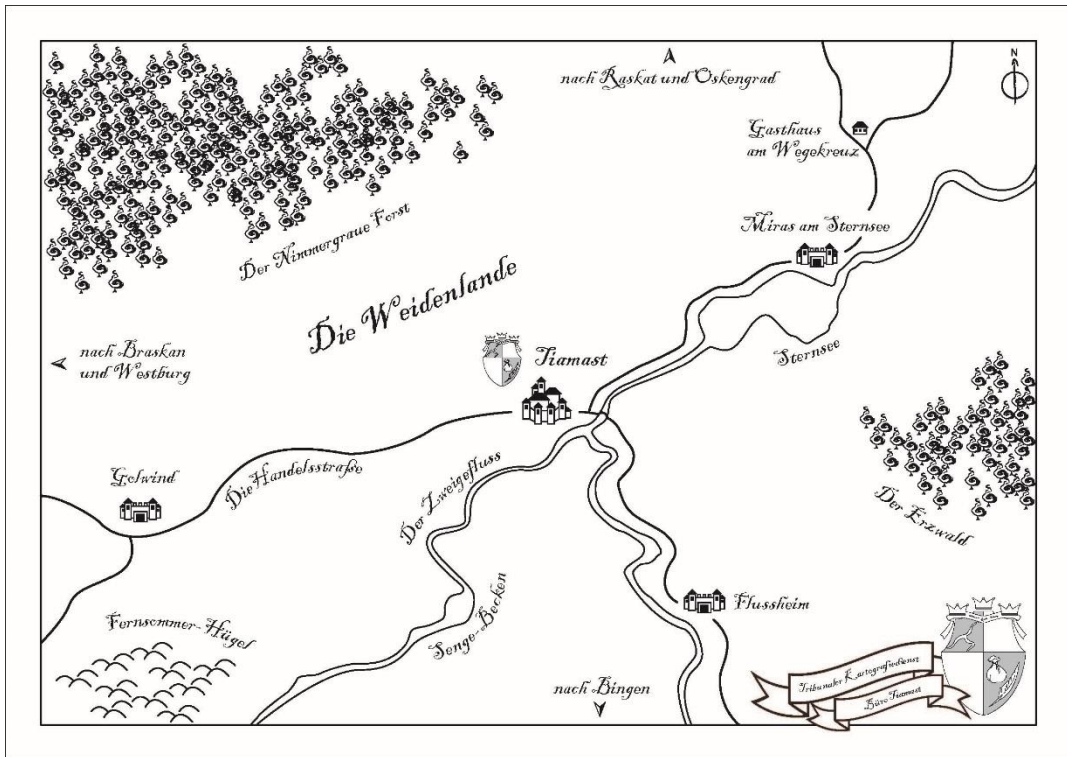
Um diese beiden grundlegenden Fragen der Charaktererstellung zu beantworten, können diese beiden Fragen zu den Voraussetzungen, die Du mitbringst, weiterhelfen:

- Was kann ich besonders gut und ließe sich daraus ein LARP-Charakter erstellen?

Du kannst gut singen und ein bisschen Gitarre spielen? – Prima, bring dein Instrument mit und spiele einen reisenden Musiker auf der Suche nach neuen Liedern, Geschichten und Auftrittsmöglichkeiten. Hast Du eine Ausbildung zum Ersthelfer? – Dann spiel doch eine Heilerin und biete geschundenen Kämpfern an, sie zu verbinden – gegen entsprechendes Kleingeld, versteht sich. Konntest Du immer schon anderen ein X für ein U vormachen? – Dann spiel doch einen etwas zwielichtigen Händler, der in Tiamast mit seltsamen Waren das große Geld machen möchte.

- Was für Gewandung steht mir zur Verfügung oder welche Gewandung könnte ich gut basteln? Was für eine Figur lässt sich damit gut darstellen? (siehe auch 4.)

Hast Du aus dem letzten Urlaub einen Sari im Schrank? Oder orientalische Pluderhosen? Einen Kimono? Oder ein Leinenhemd vom letzten Mittelaltermarkt? – Jetzt hast Du die Möglichkeit diese Sachen auszupacken und zu überlegen, zu welchem Charakter sie passen würden. Tiamast ist ein Stadtstaat umgeben von weiteren kleinen Staaten. Denk dir als Herkunft deiner Figur also einfach etwas aus, wozu die Gewandung in deinem Kleiderschrank passt. Du kannst dich dabei an kulturellen Einflüssen orientieren, die dir bekannt sind. Möglich sind auch Ideen und Konzepte, die du aus Büchern oder Filmen kennst.



Wenn Du eine Idee hast, solltest Du bedenken, dass Du diese Figur eine Weile spielen musst und nicht einfach so wechseln kannst. Es sollte also eine Charakter-Idee am Ende stehen, die dich selbst so sehr interessiert, dass Du sie auch für die gesamte Spielzeit verkörpern möchtest.

3. Wichtige Fragen an den Charakter

Wenn Du nun eine erste Idee hast, können die folgenden 15 Fragen helfen, deinen Charakter im Detail zu planen und eine Hintergrundgeschichte zu entwickeln, die dir im Spiel hilft, die Rolle mit Leben zu erfüllen. Manche Fragen passen vielleicht nicht zu deiner Idee, aber Du musst auch nicht auf alle eine ausführliche Antwort parat haben. Betrachte sie eher als Hilfestellung und nicht als Anforderungskatalog.

1. Wie heißt dein Charakter?
2. Wie sieht er/sie aus?
3. Wie und wo ist er/sie aufgewachsen?
4. Gibt es ein prägendes Ereignis in der Vergangenheit oder ein Geheimnis?
5. Welche Eigenschaften bestimmen ihn/sie?
6. Warum nimmt er/sie an der Expedition teil?
7. Wie wirkt er/sie auf Fremde?
8. Hat er/sie eine enge Bindung an eine oder mehrere andere Personen? Wenn ja, zu wem?
9. Hat er/sie Prinzipien oder Grundsätze?
10. Für wen oder was würde er/sie das eigene Leben riskieren?

11. Wie steht er/sie zu Religion? Was glaubt er/sie?
12. Wie steht er/sie zum Gesetz und zur Obrigkeit?
13. Was ist sein/ihr größter Wunsch?
14. Was ist seine/ihre größte Befürchtung?
15. Was isst und trinkt er/sie gerne?

4. Gewandung

Die Gewandung – so heißt im LARP das Kostüm – ist im Live-Rollenspiel sehr wichtig. Zum einen, weil das Basteln und Nähen der Gewandung für viele schon zum Spiel-Spaß dazu gehört. Zum anderen aber auch, weil man an der Gewandung gleich erkennen können sollte, was für eine Rolle jemand spielt. Im LARP wird eine Geschichte in einen sehr kurzen Zeitrahmen gesteckt. Man hat nur ein paar Tage oder sogar nur Stunden, um sie zu spielen und den Plot zu lösen. Dabei lernt man auch die Charaktere der Mitspielerinnen und Mitspieler kennen und hat nur wenig Zeit dazu. Noch bevor man sich einschätzen kann, wird man schon gemeinsam in ein Abenteuer geworfen. Da ist es gut, wenn man anhand äußerer Merkmale ungefähr weiß, mit wem man es zu tun hat. Daher sollte man sich auch gut überlegen, wie Gewandung und Charakterkonzept zusammen passen, um nicht alle anderen zu verwirren.



Es wird sehr häufig mit typischen Figuren gearbeitet, die man aus Fantasy-Geschichten kennt: lange Haare, langer Bart, eher klein geraten und Axt und Kettenhemd – alles klar, ein Zwerg! Vermutlich etwas griesgrämig, trinkfest und ein starker Kämpfer. Bunte Kleidung, ein breites Grinsen und ein paar Jonglierbälle in der Hand – Ah, eine Gauklerin! Vermutlich fröhlich, wagemutig, knapp bei Kasse und nicht sehr zuverlässig.

Was also tun, wenn man sich noch nicht gut auskennt und auch nicht gleich eine komplette Ausstattung anschaffen und basteln kann oder möchte?

Zunächst gibt es die Möglichkeit, erst einmal in den Kleiderschrank zu schauen und zu überlegen, was für Kleidungsstücke man eventuell hat, aus denen man eine Gewandung zusammenstellen könnte und das Charakterkonzept daran anzupassen (siehe 2.). Besonders geeignet sind natürlich ausgefallene Sachen, die ein wenig aus der Zeit gefallen scheinen wie Trachten, Erbstücke, Urlaubsmitbringsel etc. Es gibt aber auch ohne das in fast jedem Kleiderschrank Stücke, die zumindest eine gute Grundlage für eine Gewandung abgeben. Das sind:

- einfarbige Stoffhosen oder -röcke
- Leinenhemden oder -blusen
- Tücher in jeder Form und Farbe – als Kopftuch, Gürtelersatz, Schmuck oder improvisiertes Oberteil oder Rock
- Longsleeves oder T-Shirts in unauffälligen Farben, die man z. B. mit einem Tuch oder einem Gürtel aufpeppen kann
- Lederschuhe, Holzschuhe, Stoffschuhe, Sandalen etc.
- Ledergürtel
- Zimmermans- oder Arbeitshosen

Gut sind generell Kleidungsstücke ohne Print und in eher unauffälligen Farbe wie Erdtönen, schwarz oder grau. No Go's sind Jeans oder bunte Turnschuhe. Ein paar Bastelutensilien und Kleidungsstücke haben wir zum Ausleihen auch da. Also keine Panik, wenn du noch nicht mit einer vollständigen Gewandung ankommst!

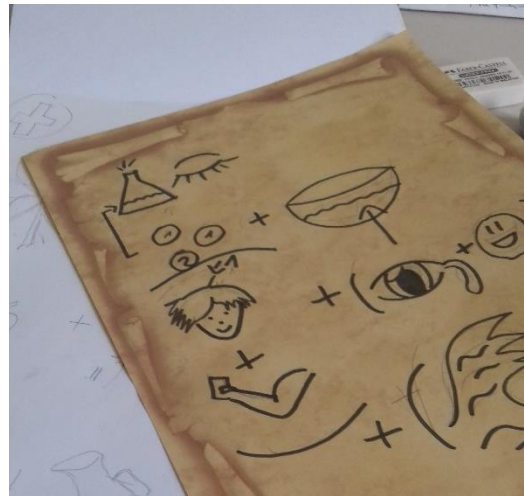
Und generell gilt: Tiamast ist bunt! Alles, was gefällt und zur Hintergrundgeschichte passt, ist in Ordnung, solange es nicht so aussieht, als könnte man es auch ständig in jeder beliebigen Fußgängerzone der Gegenwart sehen. Alltag gibt es schließlich schon genug und wir wollen in Tiamast ja eine fantastische Welt erleben, die Du auch mit deiner Gewandung zum Leben erweckst.

5. Fettnäpfchen und typische Fehler

Zum Abschluss noch ein paar Fehler, die LARP-Neulinge häufig machen:

- Vermeide unglaubliche Alleskönner!

Ein zaubernder Alchemisten-Zwerg mit Zweihänder und heiligem Buch von Sanktdingsbums geht Mitspielerinnen und Mitspielern schnell auf die Nerven. Der bescheiden gekleidete Landstreicher, der aber das Wagnis einer nächtlichen Spionagemission auf sich nimmt und damit die ganze Geschichte beeinflusst, ist trotz bescheidener Hintergrundgeschichte und ohne auffällige Fähigkeiten die viel bessere Variante, die auch noch viel leichter zu spielen und auszustatten ist.



- Charaktere müssen vor allem in sich stimmig sein.

Das fängt bei der Gewandung an und hört bei deinen Fähigkeiten auf. Ein Herr Arno von und zu Goldeneprunzburg in Leinenhemd und mit Mini-Dolch, den er nicht richtig halten kann, wirkt schnell lächerlich. Dann spiele doch lieber einen Bauern aus dem Nachbarort, zu dem die bescheidene Kleidung passt und bei dem es nur logisch ist, dass er keine Ahnung hat, wie herum er ein Schwert zu halten hat. Ausreden wie: „Meine Rüstung habe ich verlegt“, „meine schicke Kleidung ist gerade in der Reinigung“ oder „ich bin hier inkognito“ wirken oft unglaubwürdig.

- Deine Rolle muss sich für dich gut anfühlen!

Wenn Du dich unwohl oder unsicher fühlst oder keine Lust hast, eine Rolle die komplette Veranstaltung lang zu spielen, ist sie vermutlich schlicht die falsche für dich.

Viel Spaß bei der Erstellung deines ersten LARP-Charakters!

Komm bei Fragen gerne auf uns zu und wenn dein Konzept zu Beginn noch nicht fertig ist, ist das auch nicht schlimm! Dann gestalten wir den Rest gemeinsam vor Ort bevor wir ins Spiel starten!

Wir sehen uns in Tiamast!

Tobias, Annika und Jan
Deine Tiamast-Spielleitung

Glossar wichtiger LARP-Begriffe

Charakter/Chara: Die Figur, die du im Spiel verkörperst, wird als Charakter oder kurz Chara bezeichnet. Sagt also eine LARPerin über einen Mitspieler, dass sie seinen Charakter absolut nicht leiden kann, muss das nicht zwangsläufig eine persönliche Beleidigung sein.

Convention (Con): Damit werden LARP-Veranstaltungen bezeichnet. Sie dauern zwischen einem Abend und mehreren Tagen.

Gewandung: Das bezeichnet die Kleidung eines Charakters, man könnte auch sagen das Kostüm, das beim LARP getragen wird.

Intime/Outime (IT/OT): Mit diesem Begriffspaar wird zwischen im Spiel und nicht im Spiel unterschieden. Intime oder IT ist alles, was im Spiel passiert. Sobald das Spiel beginnt, bist Du intime. Das bedeutet, Du bist nicht mehr du selbst, sondern spielst deinen Charakter, redest wie er oder sie, bewegst dich so und handelst dementsprechend. IT wird auch an alle möglichen Dinge angehängt, die im Spiel verwendet werden (können). IT-Kleidung ist beispielsweise die Gewandung. IT-Geschirr sind die Teller und Becher, die so aussehen, als könnten sie aus der Spiel-Welt stammen und von denen gegessen wird.



Das Gegenstück zu intime ist outime oder OT. Vor oder nach dem Spiel bist du outime. Es entstehen allerdings auch im Spiel immer wieder sogenannte OT-Blasen. Zum Beispiel dann, wenn es Dinge zu tun oder zu klären gibt, die einfach nicht ins Spiel passen wie: „Hast du meine Kontaktlinsen-Flüssigkeit gesehen?“ oder „Auf den Toiletten ist das Klopapier ausgegangen!“ Solche Blasen gibt es allerdings auch immer mal wieder, wenn im Spiel gerade nichts oder nur wenig passiert und einem nach drei Stunden am Lagerfeuer der IT-Gesprächsstoff ausgeht.

Nichtspieler-Charakter/NSC: NSCs sind ebenfalls am Spiel beteiligt, haben sich aber im Gegensatz zu den Spielerinnen und Spielern ihren Charakter nicht selbst ausgesucht und dürfen auch nicht völlig frei entscheiden, was sie tun und sagen. Ihre Rolle wurde von Spielleitung erdacht und von ihr bekommen sie auch Handlungsanweisungen. Sie sind quasi die Statisten, die dafür sorgen, dass der Plot ins Rollen kommt wie Bösewichte oder Hinweisgeberinnen.

Plot: Der Plot ist die Geschichte, die sich die Spielleitung für die Con ausgedacht hat und deren Hauptfiguren die Spielerinnen und Spieler sind. Dabei kann es sich zum Beispiel um ein Rätsel („Wie öffnet man die geheimnisvolle Tür?“) oder eine Aufgabe („Wir müssen diese Burg erobern!“) handeln. Meistens teilt sich ein Plot in einen Haupt-Plot bzw. eine Hauptaufgabe und mehrere Nebenerzählstränge.

Spielleitung/SL: Die Spielleitung ist dafür zuständig, dass der Plot funktioniert und es einen möglichst reibungslosen Spielverlauf gibt. Sie entscheidet so Dinge wie: „Wirkt dieser alchemistische Trank tatsächlich?“ „Habe ich das Rätsel jetzt gelöst?“, „Darf ich den Typen, der mich so nervt, einfach hinterrücks erstechen?“ oder „Ist mein Charakter echt tot, wenn der Typ mich einfach so von hinten gemeuchelt hat?“. Außerdem überwacht sie Kämpfe, schlichtet Unstimmigkeiten und bemüht sich um ein schönes Spiel. Dabei gilt der Grundsatz: Die SL hat nicht immer Recht, aber immer das letzte Wort!

Im Tiamast spielen wir mit SL in Rolle. Das heißt, die Spielleitung spielt NSC-Rollen. Sie wird aber vor Beginn vorgestellt und Du kannst sie bei Fragen oder Unstimmigkeiten jederzeit unabhängig von ihrer Rolle ansprechen.

Stop: Die Stop-Regel ist beim LARP die wichtigste Sicherheitsregel. Der Ruf „Stop!“ unterbricht sofort das Spiel und alle sind augenblicklich OT. Man ruft das z. B. im Kampf, wenn eine Brille auf der Erde liegt. Vernimmt man im Spiel ein „Stop!“, hört man sofort mit dem auf, was man gerade tut, schaut sich um, ob irgendwo Hilfe benötigt wird, und wartet auf die SL. Denn nur eine SL kann ein „Stop!“ mit einem „Weiter!“ wieder aufheben, wenn sich die Situation geklärt hat. Ein Spieler oder ein NSC kann bzw. darf das nicht!

Wichtig ist dieser Begriff vor allem für Kämpfe, da hier schon mal eine unübersichtliche und/oder brenzlige Situation entstehen kann, die sich nur entschärfen lässt, indem man das Spiel kurz unterbricht. Möchte man intime, dass jemand anhält, aufhört usw. ruft man daher „Halt!“ und auf keinen Fall „Stop!“, um niemanden zu verwirren und das Spiel nicht zu stören.

Timefreeze: Das ist ein Begriff, der nur von der Spielleitung benutzt wird. Dabei handelt es sich um ein notwendiges Übel, da man sonst manche Situationen und Plotstränge nicht darstellen könnte. Ertönt ein „Timefreeze“, friert das Spiel ein. Das heißt, alle Spieler schließen die Augen und halten in ihrer Bewegung inne (eine halbwegs bequeme Position finden, ist natürlich erlaubt). Am besten summt man auch noch vor sich hin, um eventuelle Umbauten oder Ähnliches wirklich nicht mitzubekommen. Das macht man solange, bis von der SL „Time in“ zu hören ist. Dann: Augen auf, überraschen lassen und weiter geht's!