

LarpWiki Anfänger Broschüre



Eine Artikelsammlung aus dem LarpWiki
zum Thema Live-Rollenspiel

Über das LarpWiki

Das LarpWiki ist eine freie Informationsquelle zum Thema Live-Rollenspiel, an der man nicht nur passiv durch lesen teilhaben kann, sondern auch aktiv als Autor mitwirken kann. Auf der Webseite <http://www.larpwiki.de> findet man nicht nur die aktuellen Artikel des deutschsprachigen LarpWikis, sondern darf auch sofort und ohne eine Anmeldung mitschreiben. Auf diese außergewöhnliche Art sind seit August 2003 über 1000 Artikel zustande gekommen.

Über diese Broschüre

Die vorliegende Broschüre hat es sich zum Ziel gesteckt, die vielfältigen Aspekte des Themas „LARP“ zu beleuchten und dem interessierten Laien einen Einstieg zu bieten. Minderjährige können so ihre Eltern über das Hobby objektiv aufklären.

Im Text sind einige [Stichworte](#) unterstrichen und blau geschrieben. Wenn man diese Stichworte (in exakt dieser Schreibweise inklusive Großschreibung mitten im Wort) in das LarpWiki eingibt, kommt man zu Seiten mit weiterführenden, ausführlichen Erklärungen.

Rechtliches

Der Inhalt dieser Broschüre ist unter einem Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell Lizenzvertrag lizenziert. Um die Lizenz anzusehen, lesen Sie bitte die letzten zwei Seiten oder gehen Sie zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

Sie dürfen diese Broschüre im Rahmen der Lizenz kopieren und weitergeben.

IMPRESSUM

Herausgeber: Die Mitarbeiter des deutschsprachigen LarpWikis

Adresse des LarpWiki:

<http://www.larpwiki.de>

Adresse dieses Hefts:

<http://www.larpwiki.de/WikiReader>

Redaktion: Jörg Bolle (Hauptredakteur), Ralf Hüls, Peter Keel

Autoren: [AllanWegan](#), AntjeHelfrich, [CarstenThurau](#), [ChristianSpalthoff](#), [DominikFarnady](#), [Einhard](#), [Ery](#), [HannoLamp](#), [JanHeiden](#), Jochen, [KaiEck](#), Kiro, [LarpInfo](#), MonikaKuschThurau, [RalfHüls](#), [RobertWaldhans](#), [Sascha](#), [Section31](#), [SeeGras](#), [TilmannHolst](#), [TobiasPrinz](#), [TobiasSeybold](#)

(aufgeführt sind alle kreditierten Autoren und registrierte [LarpWikiBewohner](#), die sich an mindestens einem der im Quellenverzeichnis aufgeführten Artikel beteiligt haben)

Titelbild: Julian Wild

Stand dieser Ausgabe: 3. Februar 2005 um 23:55 MEZ

INHALTSVERZEICHNIS

Impressum.....	2	2.7.1 Zelt.....	11
1 Allgemeines.....	4	2.7.2 Verpflegung.....	12
1.1 LARP – Was ist das?.....	4	3 Ablauf.....	13
1.2 Der Spielinhalt.....	4	3.1 Con-Auswahl.....	13
1.3 Die Teilnehmer.....	5	3.2 An- und Abreise.....	13
1.4 Veranstaltungsorte.....	5	3.3 Die Spiel- und Verhaltensregeln.....	14
1.5 Termine.....	5	3.4 Simulation von Nahkämpfen mit Waffen.....	15
1.6 Kosten.....	6	3.5 Simulation von Fernkämpfen.....	16
1.7 Kontakt zu Veranstaltern.....	6	3.6 Simulation von Magie.....	16
2 Vorbereitung auf das Spiel.....	7	3.7 Dinge, die man unterlassen sollte.....	17
2.1 Die eigene Person.....	7	4 Kapitel für Eltern.....	20
2.2 Die Spielfigur.....	7	4.1 Argumente contra LARP.....	20
2.2.1 Der Hintergrund des Charakters.....	7	4.2 Argumente pro LARP.....	21
2.2.2 Herkunft des Charakters.....	8	4.3 Der gemeinsame Besuch einer Veran- staltung.....	22
2.3 Die persönliche Ausrüstung.....	8	Quellenverzeichnis.....	23
2.4 Die „Gewandung“.....	9	Abbildungsverzeichnis.....	23
2.5 Waffen.....	9	Weiterführende Links.....	24
2.5.1 Nahkampfwaffen.....	9	Common Creative Public License.....	25
2.5.2 Fernkampfwaffen.....	10		
2.6 Rüstung im Fantasy-Larp.....	10		
2.7 Sonstige Ausrüstung.....	11		

1 ALLGEMEINES

1.1 LARP – Was ist das?

LARP ist die Abkürzung für *Live Action Role Play(ing)*, kurzum es ist ein Rollenspiel, das nicht im Kopf (wie zum Beispiel bei Tischrollenspielen), sondern live, d.h. in der realen Welt, stattfindet. Der Spieler verkörpert eine Rolle, indem er sich seiner Spielfigur (dem sogenannten „Charakter“) entsprechend schminkt, kleidet, verhält und mit den anderen Spielern auf der Veranstaltung interagiert. Auf einem bestimmten Gelände bieten die Organisatoren (kurz „Orga“) während einer Veranstaltung (einer sogenannten „Convention“, kurz „Con“) den LARPern gegen Entgelt die Möglichkeit, selbst erfundene Charaktere auszuspielen und auszuleben. Der Veranstalter sorgt für einen „lebendigen“ Hintergrund und Plots (d.h. Abenteuer, die erlebt werden können). Die Spieler wiederum schlüpfen in ihre Kostüme (die sogenannte „Gewandung“) und spielen ihren Charakter. Eigentlich geht es bei dem ganzen Theater nur um eines: Spaß!

Es gibt verschiedene [LarpGenres](#) wie z.B. Fantasy, Vampire, Star Trek, Star Wars, Western, Cyberpunk, Gaslight, Endzeit, Horror, Detektivspiele, Mantel & Degen, uvm. Die wohl überwiegende Zahl der Liverollenspiele in Deutschland spielen in einer mittelalterlich geprägten Fantasywelt, deshalb ist meistens „Fantasy-Larp“ gemeint, wenn jemand von „LARP“ spricht. An zweiter Stelle in Bezug auf die Teilnehmer- und Veranstaltungszahlen steht sicherlich das [VampireLive](#),

das auf dem Spiel *Vampire: the Masquerade* von White Wolf basiert. Bevor man einen Charakter erstellt und ein Spiel besucht, muss man natürlich entscheiden, welchem Genre das Spiel angehören wird.



Abbildung 1: Raumschiffbrücke (Star Trek-Larp)

1.2 Der Spielinhalt

Worum geht es bei LARPs? Meist gibt es auf den ein- oder mehrtägigen Cons eine ehrenamtlich arbeitende Spielleitung (die Regie), die mit Hilfe vieler Helfer (den sogenannten „Nicht-Spieler-Charakteren“, kurz NSC) eine Geschichte, vergleichbar einem Theaterstück, ersonnen hat. Diese Geschichte erspielen die Darsteller dann innerhalb ihrer jeweiligen Rollen. Bei LARP gibt es dabei kein definiertes Spielziel. Dieses hängt vielmehr für die einzelnen Mitspieler von der jeweils gewählten Figur ab, welche dargestellt wird. D.h. das Spiel und der Spaß der Teilnehmer am Darstellen ihrer jeweiligen Figuren ist das eigentliche Ziel. Dazu werden von den Spielleitern verschiedene Handlungsstränge (sogenannte „Plots“) angestoßen, welche dann durch die Darsteller weiter aufgenommen und bespielt werden.

Auf einigen LARPs dreht sich der Plot darum, eine epische Geschichte zu erleben und die Welt vor dem Untergang zu retten. Auf anderen gibt es überhaupt keinen Plot, sondern man sitzt einfach nur gemütlich beisammen und feiert gemeinsam. Die Palette der Spielinhalte reicht von Schlachten, über Abenteuer oder politische Verhandlungen bis hin zu Festen oder Rätseln. Viele Larper betrachten ihr Wochenenderlebnis als Kurzurlaub, dort kann man je nach Wunsch faulenzen oder auf Abenteuer tour

gehen. In jedem Fall geht es jedoch darum, eine Rolle darzustellen und mit seinen Mitspielern zu interagieren. Die Darstellung von bewaffneten Auseinandersetzungen *kann* dazu gehören - muss aber nicht. Genauso kann man sich auf das friedliche Lösen von Rätseln oder auf die Hilfe für seine Mitspieler konzentrieren.



Abbildung 2: Gedron Halbelf, Barde (Fantasy-Larp)

Ein wichtiger Aspekt des Live-Rollenspiels ist dabei das Ambiente. Auf den Veranstaltungen bezieht sich dies vor allem auf die Dekoration der Räumlichkeiten, die Kostüme der Teilnehmer sowie deren rollengerechtem Auftreten. Ein weiterer Schwerpunkt liegt bei der Sicherheit auf den Veranstaltungen. So dürfen selbst Ritter o.Ä. keine Waffen aus Metall, oder auch nur Holz, zur Darstellung ihrer Rolle verwenden. Waffen, Schilde, usw. bestehen lediglich aus bemaltem Schaumstoff.

1.3 Die Teilnehmer

Die Teilnehmer an Live-Rollenspielen stammen aus allen Altersklassen und Gesellschaftsschichten. Von Schülern und Studenten, über Handwerker, Bäcker und Krankenschwestern, über Beamte, Lehrer, Polizisten und Bankangestellte bis zu Rechtsanwälten, Ingenieuren, Ärzten und Doktoren aller Fachrichtungen findet man alle Vertreter der Gesellschaft auf LARPs. Das Durchschnittsalter wird auf ca. 25 Jahre geschätzt. Die Größe der Veranstaltungen, welche in der Regel ohne Zuschauer stattfinden, beträgt dabei üblicherweise zwischen 40 und 200 Teilnehmern. Es gibt aber auch Massenveranstaltungen mit bis zu 3000 Teilnehmern.

1.4 Veranstaltungsorte

LARPs gibt es nicht nur in Deutschland, sondern auf der ganzen Welt – von Nordamerika über Südafrika, Russland bis Neuseeland. Sie finden meist in abgelegenen Wäldern, in Burgen bzw. Burgruinen, Zeltplätzen, Jugendherbergen, Hotels, CVJM-Heimen, o.ä. statt. Je nach Dauer und Veranstaltungsort unterscheidet sich die Unterbringung der Teilnehmer. Von luxuriös eingerichteten Zimmern auf Burgen über einfache Hütten bis hin zu Zelten, die sich die Teilnehmer selbst mitbringen müssen, ist alles möglich.

1.5 Termine

LARPs finden üblicherweise an Wochenenden, von Freitag abend bis Sonntag mittag statt. Besonders beliebt sind verlängerte Wochenenden (aufgrund Feiertag), wegen dem zusätzlichen Spieltag. Es gibt aber auch Cons, die über 5 Tage oder länger gehen. In Deutschland finden jährlich ca. 600 Veranstaltungen im gesamten Bundesgebiet statt. Im Sommer sind es bis zu einem dutzend gleichzeitig. [Regelmäßige Termine](#) (Stammtische) und alle anderen [Larp Termine](#) sowie alle relevanten Daten zu den Veranstaltungen kann man einem der etlichen Veranstaltungskalender entnehmen.

1.6 Kosten

Die Spanne ist sehr groß, einige Veranstalter bieten Larps in Wochenlänge für über EUR 500,- an. Andere verlangen für 3 Tage EUR 30,- , Eintages-Larps werden auch für EUR 5,- veranstaltet. Ebenso groß wie die Preisunterschiede sind die Unterschiede in der Unterbringung und Bewirtung.

Es gibt Larps, auf denen gezeltet wird (sog. Zelt-Cons), Larps die auf Jugendburgen stattfinden und solche die mehrere Zeltlager, Hotels und andere Unterkünfte miteinander kombinieren. Teils müsst Ihr Euch selbst verköstigen, teils bekommt Ihr Vollpension inklusive Festbankett geboten.

Auch [LarpGewandung](#) fällt unter den Kostenpunkt. Für ein teures Prachtgewand werden bis über 500 EUR bezahlt. Die meisten Gewandungsteile, wie z.B. Tuniken, Gürtel, Hüte oder Uniformteile fallen aber mit unter 50 EUR weit weniger ins Gewicht. Die Devise lautet: Selber nähen ist kostengünstiger und sieht echter aus.

[LarpWaffen](#) aus Latex zum Kämpfen kosten von EUR 20,- für einen Dolch über EUR 40,- bis 120,- für Schwerter; bis EUR 80+ für Armbrüste.

[LarpRüstungen](#) für [FantasyLarp](#) wiederum sind teuer. In der Regel zählt nur eine echte, d.h. Stahl- oder Leder- Rüstung als Schutz. Kettenhemden kosten von EUR 150,- aufwärts. Lederrüstungen fertigt man am besten selber an. Auch bei den Rüstungen gilt: Selbermachen spart meist Geld. Man benötigt aber keine Rüstung, um Spaß auf einem Fantasy-Larp zu haben. Manch einem fällt es schwer, mit 20 kg Stahl am Körper, die einen daran erinnern, dass das eigene Konto im Soll ist, zu lachen.

1.7 Kontakt zu Veranstaltern

Im LarpWiki sind einerseits einige Larp-Veranstalter vertreten, die sich ausführlich vorstellen, andererseits findet Ihr eine große Auswahl an Hyperlinks auf die Internetseiten der verschiedensten Veranstalter. Siehe [LarpGenres](#), [LarpGruppen](#), [LarpVereine](#) oder [LarpLänder](#).

Viele Veranstalter haben sich zu [LarpKampagnen](#) zusammengeschlossen. Eine Kampagne soll eine einheitliche Hintergrundwelt, mit vielen verschiedenen Ländern, bieten und so das Zusammenspiel der verschiedenen Veranstalter unterstützen.

2 VORBEREITUNG AUF DAS SPIEL

2.1 Die eigene Person

Viele Veranstalter lassen Teilnehmer nur dann zu ihren Cons zu, wenn sie ein Mindestalter von 18 Jahren (Volljährigkeit) erreicht haben. Kinder und Jugendliche sind rechtlich aus Haftungsgründen eine Gefahr für Veranstalter. Das ist allerdings schon auf <http://www.larp-planung.de/anzeigen.php3?id=1313> nachzulesen.

Einige Veranstalter lassen Teilnehmer ab 16 Jahren zu, diese müssen dann jedoch von einer Aufsichtsperson begleitet werden. Falls Jugendliche nicht mit den eigenen Eltern sondern einer Aufsichtsperson gehen, empfiehlt sich für den Veranstalter, ein Aufsichtspflichtübernahmeformular (<http://www.larp-planung.de/anzeigen.php3?id=1810>) unterschreiben zu lassen.

2.2 Die Spielfigur

Du solltest Dir den Namen, die Herkunft, den Werdegang und vor allem die Motive, die deinen Charakter treiben, gut überlegen. Es sollte alles zu Dir passen und Du musst das Ganze darstellen können. Mache Dir keine Sorgen, wenn Dir am Anfang nicht viel oder nichts „Besonderes“ einfällt, Dein Charakter entwickelt sich ja mit der Zeit. Einige Leute haben mit einem Priester angefangen und endeten irgendwann mit einem Philosophen. Nimm Dir am Anfang nicht zuviel vor, sonst bist Du rasch enttäuscht wenn Du den Charakter nicht glaubhaft darstellen kannst. Dazu gehören „Superfähigkeiten“ genauso wie mächtige Titel etc. Zum Beispiel macht sich ein 18jähriger Großmagus oder Raumschiff-Captain eher lächerlich, als das man ihn für voll nimmt.

Denk Dir einen *einfachen* Namen aus. Auf einem Spiel rauschen je nach Teilnehmerzahl so viele Namen an Dir und den anderen vorbei, dass ein prägnanter Name besser behalten wird. Dazu eine kleine Auffälligkeit (z.B. im Fantasy-Larp ein blöder Hut gemäß dem [BlöderHutCredo](#)) - und Du bleibst in Erinnerung. Hannes, Kurt, Karl, Maria, Anna, Lisel - kann sich jeder merken. Vor allem, wenn der Name nicht nur einfach, sondern auch noch ungewöhnlich ist. Als Beispiel sei hier die Trawonische Pomppballtrainerin genannt: „Heide-Marie Bullenrassler“. Das merkt sich jeder! ;-)) Links auf Namenslisten finden sich unter [CharakterNamen](#) im LarpWiki.



Abbildung 3: Sir Robert Chiltern
(Gaslight-Larp)

2.2.1 Der Hintergrund des Charakters

Charaktere haben ein [Charakterkonzept](#) und einen Hintergrund. Es reicht zwar, wenn dieser nur im Kopf des Spielers vorhanden ist, aber Dinge schriftlich zu fixieren hat auch Vorteile. Und hin und wieder möchte eine Orga ja auch wissen, was für ein Charakter auf Ihr Spiel kommt. Weitere Informationen findest Du unter [CharakterGeschichten](#).

Meistens hat man als Neuling im LARP schon eine gewisse Grundidee, was für eine Art Charakter man spielen möchte. Es liegt in der Natur der Sache, dass man natürlich etwas Besonderes, Tolles, Ungewöhnliches oder Exotisches spielen möchte. Die meisten Neueinsteiger kommen ja schliesslich über Rollenspiele mit Papier und Bleistift zum LARP. Allgemeiner Erfahrung nach stellt man jedoch ziemlich schnell fest, dass Ideen, die für einen Pen&Paper-Charakter toll und innovativ sind, für einen LARP-Charakter nicht oder nur bedingt tauglich sind. Insbesondere sollte man allzu starke [CharakterOptimierung](#) vermeiden. Es gibt auch einige [stigmatisierteRollen](#), die mit gewissen Vorurteilen behaftet sind. Als Anhaltspunkt für Neueinsteiger sollen unter [CharakterTips](#) die gängigsten Charakterkonzepte beleuchtet werden und dies inklusive einer Liste für „do's“ und „don'ts“:

Vielleicht hilft Neueinsteigern auch die Seite [CharakterErstellungstabelle](#), die eine systematische Methode zum Auffinden des geeigneten Charakterkonzepts bieten soll. Schau dir auch die [CharakterTips](#) an, falls Du schon eine ungefähre Ahnung hast, was Du spielen möchtest.

2.2.2 Herkunft des Charakters

Eigentlich ist es gar nicht mal so wichtig, in der Charaktergeschichte ein Heimatland festzulegen. Man kann sich, falls man überhaupt gefragt wird, wo man herkommt, auch mit vagen Beschreibungen wie „aus den Wäldern des Ostens“ oder dergleichen behelfen. Andererseits spielen viele Liverollenspiele innerhalb einer mehr oder weniger wohldefinierten fiktiven Geographie und es kann reizvoll sein, wenn andere Charaktere mit der Herkunftsangabe etwas anfangen können. Bevor man sich also ein eigenes Land ausdenkt, sollte man prüfen, ob man sich nicht einem der existierenden [LarpLänder](#) anschließen kann. Am nächsten liegt da natürlich das Land, in dem das eigene erste Spiel stattfindet. Die meisten Orgas stellen Hintergrundmaterial über die von ihr bespielten Länder bereit. Lest Euch diesen Hintergrund durch und Ihr könnt Eurem Charakter damit Tiefe verleihen. Falls Euch dieses oder ein anderes Land zusagt, solltet Ihr zunächst Kontakt mit der jeweiligen Landesorga aufnehmen und klären, ob diese damit einverstanden ist, dass ihr Hintergrund verwendet wird.

2.3 Die persönliche Ausrüstung

Das Wichtigste bei aller Ausrüstung, egal ob Waffen, Rüstung oder Kostüm: lasse es erst einmal langsam angehen. Es ist absolut unnötig, sich in hohe Ausgaben zu stürzen, wenn man noch gar nicht weiß, ob die Sache einem überhaupt Spaß macht. Die kürzeste bekannte LARP-Karriere dauerte eine ganze Viertelstunde. Der Betreffende hat nach seinem ersten Gespräch in Rolle entschieden, dass LARP nichts für ihn ist, hat sich umgezogen und ist abgereist. In so einer Situation ist jedes Geld, das man vorher ausgegeben hat, ärgerlich.

Niemand verübelt es einem Anfänger, dass er noch nicht die perfekte Ausstattung hat. Statte Dich ruhig zunächst mit einfachen Behelfslösungen aus oder leihe Dir Ausrüstungsteile aus. Wenn Du sicher weißt, dass Du dabei bleiben willst, ist es noch Zeit genug, Geld oder Arbeitszeit in Deine Ausrüstung zu stecken. Vorsicht auch bei Einsteigerangeboten der gewerblichen Ausstatter. Viele dieser Angebote sind für den Einstieg besser als nichts, aber man kann hier auch sicher keine sonderlich gute Qualität erwarten. Wenn Du später feststellst, dass Du keinen Spaß am LARP findest, war vielleicht schon das Geld für das Einsteigerset zuviel. Wenn Du aber dabei bleibst, ist es nicht unwahrscheinlich, dass Deine Ansprüche recht bald über die Qualität eines Einsteigersets hinaus gehen. Hier sollte man sich zweimal überlegen, ob die Investition lohnt.

2.4 Die „Gewandung“

Die Kleidung („Gewandung“), die Du brauchst, hängt von Deiner Rolle ab. Eine fürstliche [LarpGewandung](#) kommt aus Kostengründen für ein erstes Mal wahrscheinlich nicht in Frage. Am Anfang muss das nichts aufwändiges sein, eine einfache Hose und ein Oberteil reichen da schon aus. Im Fantasy-Larp dazu ein Ledertäschchen und eine Schlaufe für die Waffe. [AmbienteSchuhe](#) sind teuer und nicht unbedingt was fürs erste Larp. Also besser solide, wasserabweisende Schuhe (Caterpillar, Bundeswehr o.ä.) wählen, man will ja auch ein bisschen rumlaufen. Eine gute Idee für den Anfang im Fantasy-Larp ist eine lange Tunika, damit hat man eine recht passende, aber einfache Gewandung. Bei einer langen Tunika fällt das „Hosen-Problem“ auch etwas kleiner aus. Gugel oder Mütze dazu - und schon kann's losgehen. Das wichtigste: Vermeide Turnschuhe, offensichtliches Kunstleder und Bluejeans.

Viele gute Anregungen zum Thema Kostüme im Fantasy-Larp finden sich unter [EinsteigerGewandung](#) und [GewandungsTipps](#). Tipps für andere Genres finden sich zum Beispiel auf [StarWarsKostüme](#), [StarTrekKostüme](#) und [GaslightKostümeDamen](#) bzw. [GaslightKostümeGentlemen](#).

2.5 Waffen

Wichtig ist, dass die von Dir benutzten Waffen und Ausrüstungsgegenstände den Sicherheitsrichtlinien entsprechen, d.h. von ihnen bei sachgemäßer Benutzung kein Verletzungsrisiko ausgeht. Der



Abbildung 4: Polsterwaffe (Fantasy-Larp)

Nahkampf wird ausschließlich mit *Waffenattrappen* ausgetragen. Diese bestehen aus einem Glasfaserkernstab, der mit speziellem Schaumstoff gepolstert wird. Dieser Rohling wird in Waffenform geschnitten und mit farbiger Latexmilch angestrichen. Das Latex schützt den Schaumstoff. Diese Waffen ähneln Blankwaffen (d.h. echten Waffen), sind aber bei richtiger Anwendung ungefährlich. Darum nennt man die im LARP verwendeten Attrappen auch „Polsterwaffen“ oder „Latexwaffen“. Einige Waffen besitzen überhaupt keinen Kernstab, sondern bestehen aus reinem Schaumstoff. Diese Bauweise soll ermöglichen, dass man einen Kampf *simulieren* kann, ohne dass eine Verletzungsgefahr für die Beteiligten besteht.

Im Normalfall werden alle „Waffen“ vom Veranstalter vor Spielbeginn einer

Sicherheitsüberprüfung (dem sogenannten „Waffencheck“) unterzogen. Sollte später im Spiel ein sicherheitskritischer Fehler an einer Waffe festgestellt werden, muss diese sofort aus dem Spiel genommen werden.

Händler findest Du unter [BezugsQuellen](#) im LarpWiki.

2.5.1 Nahkampfwaffen

Erst wenn deine Kleidung und Ausrüstung vollständig ist, solltest Du Dich um eine Waffe und eine Rüstung kümmern. Schau dir mal den kleinen [EinsteigerLarpWaffen](#)-Guide und [EinsteigerRüstung](#) an.

Falls Du etwas Geld übrig hast, kannst Du Dir [LarpWaffen](#) Deiner Wahl kaufen oder bestellen: einen einfachen Dolch ca. 22 Euro, ein (Lang-)Schwert für den Abenteurer (ca. 40 bis 90 Euro) oder einen

einfachen Stab (ca. 100 Euro). Wenn Du soviel Geld nicht ausgeben willst, kannst Du Dich entweder daran wagen Deine Larp-Waffe selbst zu bauen oder einfach erstmal ohne Waffe losgehen. **Notwendig ist eine Waffe nicht.** Oft kann man sich auch eine Waffe von Irgendjemand leihen. Viele Abenteurer können vor lauter Waffen kaum mehr gehen und geben Deinem Charakter gerne ein älteres Stück als Leihgabe.

2.5.2 Fernkampfaffen

Bögen und Armbruste sind in der Regel auf eine Zugkraft von max. 30 lbs beschränkt. Manche Schusswaffen für Western-, Cyberpunk- oder Science-Fiction-Larp können Projektilen verschießen. In der Regel werden hierfür ungefährliche Spielzeugwaffen (sogenannte „NERF-Waffen“ oder „Edison Guns“) für Kinder eingesetzt.

2.6 Rüstung im Fantasy-Larp

Wenn Du eine ordentliche [EinsteigerGewandung](#) zusammen hast und **erst dann** (!), kannst Du Dir Gedanken über eine Rüstung machen, beim allerersten Con ist das aber sicher noch nicht dringend notwendig - hier kann man sich oft bei erfahreneren Spielern auch mal Rüstungsteile ausleihen. Extrem viel Liverollenspieler haben zum Beispiel Kettenhemden die man ausleihen kann.

Das wichtigste um einen kämpferischen Eindruck zu machen ist ein Helm. Rein schon aus Sicherheitsgründen ist ein [Helm](#) empfehlenswert, schützt er doch bei versehentlichen Kopftreffern. Je nach Geschmack empfiehlt sich eher ein Normannenhelm oder ein [EisenHut](#). Der Normannenhelm ist eher für Wikinger, Nordmänner, oder an das frühe Mittelalter bis etwa zu den Kreuzzügen angelehnte Ritter und Krieger, der Eisenhut für Krieger und Söldner vom Stil her etwa ab den Kreuzzügen bis in die Frühe Renaissance. Günstige Helme bekommt man schon ab 60-70 Euro.

Eine weitere gute Idee ist danach ein [Gambeson](#), eine art dicke gepolsterte Jacke aus mehreren Lagen Leinen oder - im Larp weit verbreitet - Wollstoff. Der Gambeson kann später unter anderen Rüstungsteilen getragen werden (und ist auch bitter notwendig um Druckstellen zu verhindern), macht aber auch allein getragen schon einen guten Eindruck.

Ein gutes Universal-Rüststück ist ein Kettenhemd. Das schützt einen Großteil des Körpers (je nach Länge den kompletten Torso, die Oberschenkel und die Arme), so dass man hier schon mal eine gute Basis hat. Zusammen mit Helm und Gambeson lässt es sich universell für viele alle Charakterkonzepte einsetzen, vom einfachen Gardisten-NSC, über den Söldner bis zum Ritter. Grundsätzlich gilt, dass man gerade bei Kettenhemden lieber ein paar Euro mehr ausgeben sollte, als am falschen Ende zu sparen. Die Billig-Versionen von Ebay für um die 100,- Euro sind zwar verlockend, aber man sollte sich im klaren darüber sein, dass diese nur von relativ milderer Qualität sind, d.h. die Ringe sind relativ weich und biegen sehr leicht auf, so dass man nach jedem Con neue Löcher zu stopfen hat, und auch das verzinkte Finish gefällt u.U. schon bald nicht mehr. Es kann gut sein dass man sich dann nach einem Jahr ein neues kauft. Entweder, weil es völlig kaputt ist, oder weil euer Anspruch inzwischen gestiegen ist, und euch billige, verzinkte Ware nicht mehr gefällt. Deswegen investiert lieber an die 200,- Euro für ein Edelstahl-Kettenhemd (welches



Abbildung 5: Wanja Michels, Waibel (Fantasy-Larp)

allerdings färbt. Was immer man darunter trägt, sollte schwarz sein sonst wird es das von alleine). Vernietete Kettenhemden sind zwar toll (und historisch gesehen für alles was später ist als Kelten auch korrekt) und verlieren auch keine Ringe, sind aber prohibitiv teuer.

Alternativ kann auch Plattenpanzer getragen werden. Es muß keine Vollrüstung sein, eine Brustplatte auf einem Gambeson getragen sieht schon sehr gut aus. Ebenso können schöne Arme ein Kettenhemd mit Wappenrock getragen schon sehr aufwerten. Bei Plattenrüstung ist jedoch etwas Vorsicht angebracht. Die Kanten sollten gut gebördelt sein, die Rüstung nicht allzu dünn, und hervorstehende Kanten können gefährlich sein. Auch sollte eine Plattenrüstung gut sitzen und nirgendwo aufstehen. Ganz wichtig bei Brustplatten ist dass das Mass von Sitzbeuge zu Hals nicht zu gross ist, und dass die Rüstung unter den Armen nicht zu weit absteht.

Wer mag kann sich auch noch ein paar Beinschienen aus Leder oder Metall zulegen, da man im LARP-Kampf öfters auf die Beine geschlagen wird. Die Beinschienen schlagen ab etwa 30,- Euro bis ca. 70,- Euro zu Buche, wobei man meist keine überragende Optik erwarten darf. Die bessere Alternative sind Kniebuckel, die besser aussehen, allerdings auch etwas teurer sind.

Wer handwerklich geschickt ist, kann sich auch beliebige Rüstungen selber machen. Schuppenpanzer, Lamellenrüstung, Brigantine oder Lederrüstung eignen sich da besonders. Geduldige Menschen können auch beginnen ihr Kettenhemd selbst zu „stricken“ nach den ersten 5000 Ringen macht das sogar richtig Spaß.

2.7 Sonstige Ausrüstung

Im Prinzip braucht man für eine Zelt-Con alles, was man auch für einen Camping-Urlaub braucht: ein Zelt, ein Feldbett, einen Schlafsack, Kulturbeutel, Handtuch und so weiter. Für eine Con in festen Unterbringungen reichen oft die Kleidung und Besitztümer des Charakters, Sanitärartikel und Bettzeug.

2.7.1 Zelt



Abbildung 6: Camp der US Kavallerie (Western-Larp)

Ist die Veranstaltung ein Zelt-Con mit Selbstversorgung (billig) oder ein Burg- oder Hütten-Con mit Vollverpflegung? Im ersteren Fall nimm ein Zelt mit. Wahrscheinlich hast Du eines dieser bunten Nylon-Kuppelzelte oder kannst es Dir besorgen. Für ein Fantasy-Larp gehe dann in den örtlichen Stoff-Treff und kaufe ausreichend schwarzen oder natur-hellen Stoff um Dein Zelt zu überdecken („tarnen“). Der Stoff sollte (einfachste Qualität) ca. 2,50 Euro pro laufenden Meter kosten. Zuhause nähst (oder, falls Du keine Nähmaschine hast oder Du nicht damit umgehen kannst: klebst oder tackerst) den Stoff zu einem großen Quadrat zusammen. Das ganze wirfst Du auf dem Zeltplatz über Dein Zelt und befestigst es mit Sicherheitsnadeln an Stellen, wo es nicht so schmerzt. Du kannst natürlich auch Stichwort ALEX, SAHARA), aber die sind

sogenannte Ambiente-Zelte verwenden (Pfadfinderartig, nicht unter 150 Euro/Stück zu haben.

Man kann solche Zelte allerdings auch für ein paar Euro von örtlichen Jugendverbänden o.ä. leihen - allerdings müssen die dann auch grade welche frei haben. Oft kann man aber auch irgendwo bei anderen im Zelt unterkommen, am besten auch hier schon früh der Spielleitung Bescheid sagen das man kein eigenes Zelt hat und gerne irgendwo einen Schlafplatz hätte. Hat auch den Vorteil das man dann die ersten Bekannten sofort als Zeltmitbewohner hat.

2.7.2 Verpflegung

Bei Selbstversorger-Cons brauchst Du als Minimalausstattung unbedingt Brot, Hartwurst, Schokolade, Kekse, Wasser, und etwas zu grillen oder einen einfachen Eintopf und eine Feuerstelle (z.B. die Blechschüssel eines Gartengrills). Und natürlich Kohle, Anzündler usw. Es gibt Leute, denen geht nichts über einen warmen Abend vor dem Zelt mit Räucherspeck, kors. Salami, Rotwein und a gschmackigs frisches Vollkornbrot. Gemüse ist übrigens auch toll. Paprika, Tomaten, etc. etc. hält sich von selber frisch und kann roh und gekocht gegessen werden. Wenn Du kochen kannst, kannst Du natürlich das Essen auch frisch zubereiten, dann brauchst Du aber einen Behälter, in dem Du die Zutaten über zwei Tage (auch im Sommer) aufbewahren kannst. Interessant (und lecker) wird es auch, wenn man sich mit anderen zusammentut und gemeinsam Essen zubereitet.

3 ABLAUF

3.1 Con-Auswahl

Okay, Du hast einen Charakter, Du hast die Ausrüstung, jetzt fehlt nur noch die richtige Con. Aber wohin gehen? Die Namen der meisten Orgas sagen einem nichts. Das macht nichts, das geht den alten Hasen genauso, einfach weil es so viele Veranstalter gibt und ständig neue dazukommen. Magst Du es lieber mit viel Action, dann gehe auf eine [SchlachtenCon](#) oder eine [AbenteuerCon](#). Magst Du es lieber gemütlich, dann gehe auf eine [AmbienteCon](#) oder eine [Hofhaltung](#). Es gibt viele Veranstaltungskalender, in denen steht jeweils dabei, um welche Art von Con es sich handelt. Oft ist sogar genau aufgeschlüsselt, wieviel Kampf/Rätsel/Magie man erwarten darf. In *jedem* Fall solltest Du, *bevor* Du Dich schriftlich anmeldest, mal mit dem Veranstalter telefonieren. Sag' bescheid, dass Du Anfänger bist und auf die Con kommen möchtest und eventuell Hilfe, Tipps und/oder einen Schlafplatz im Zelt brauchst. Die meisten Veranstalter sind dann sehr hilfsbereit. Es gibt auch ausgewiesene [AnfängerCons](#). Diese sind besonders günstig und speziell auf unerfahrene Spieler zugeschnitten. Dort ist auch der Anspruch an Kostüm, Darstellung und Fähigkeiten des Charakters nicht so hoch. Außerdem wird dort alles Wichtige vorher genau erklärt, also Regeln, wichtige Begriffe und seltsame Rituale von NSCs (Arme kreuzen und so).

Gehe mit Freunden oder geh allein - das ist egal. Wenn Du allein gehst, schließe Dich einer Gruppe auf dem Spiel an. Ein Spiel-Grund wird sich sicher finden:

- „Ich bin eine schutzlose Obstbäuerin, kann ich mit Euch reisen?“ oder
- „Mein Name ist Marcalla die Rote, Söldnerin. Ich werde Euch beschützen, ob Ihr es wollt, oder nicht - das ist mein Gelübte. Hier, nehmt diesen Wein als meinen Beitrag zum Unterhalt der Reisegruppe“ oder
- „Ich wollte nur bescheiden anfragen, ob die Herren und Damen vielleicht einen Heiler gern um sich hätten, der in der Wundbehandlung erfahren ist, Vergiftungen heilen kann und der letztlich die 5. Armee an der Barbarengrenze von den Toten erhoben hat. Ich habe Referenzen.“ (Dein Charakter muss es ja nicht können, er muss es nur behaupten - Posen ist alles...)

Es kann auch nicht schaden, vorher der Spielleitung zu sagen: „Ich bin Einsteiger“. Die meisten Spielleitungen kümmern sich dann ein bisschen um Dich und versuchen Dich ins Spiel einzubeziehen. Was Du als Einzel-Gast vielleicht vermeiden solltest, ist eine unkommunikative Rolle à la „finster blickende Hexe, die mit niemanden redet, und wenn, dann nur in Beleidigungen“. Nicht dass das keine nette Rolle wäre - aber man bekommt dann so wenig vom Geschehen mit.

Falls Du Dir Sorgen darum machst, ob Du es hinbekommst, ausreichend „altmodisch“ zu sprechen: lass' Dich nicht einschüchtern. „[AmbienteSprech](#)“ ist auch unter erfahrenen Rollenspielern nicht gänzlich unumstritten. Vermeide modernen Slang wie „Okay“, aber rede ansonsten ganz normal, das reicht völlig aus.

3.2 An- und Abreise

Natürlich ist ein jedes Larp anders, aber gewisse Punkte wiederholen sich.

Am Anfang steht der Check-In, dort bekommt der einzelne Spieler von der SL ([SpielLeitung](#)) Informationen wie:

- Hat er noch den Unkostenbeitrag zu bezahlen;
- Über welche Fähigkeiten/Fertigkeiten verfügt der Charakter;
- Wo kann er schlafen;
- Die Waffen werden auf ihre Sicherheit überprüft
- etc.

Ferner können gerade am Beginn eines Cons Regelfragen abgeklärt werden. Wenn man erst einmal im Spiel ist, findet man häufig kaum Zeit, sich über diffizile Regeln zu informieren.

Nach dem Einchecken beginnt das eigentliche Spiel. Die Spieler schlüpfen in die Rollen ihrer Charaktere. In Spielen mit Mittelalter- bzw. Fantasy-Setting sollte möglichst alles vermieden werden, was an das 20. Jahrhundert erinnert (z.B. Armbanduhr, Handy, usw.).

Wenn das Larp langsam ausklingt, werden teils noch Formalitäten bei einem Check-Out geklärt, teils reisen die Spieler einfach ab. Wenn Fragen zu gefundenen Gegenständen, zu besonderen Vorfällen etc. bestehen, kann man diese am besten am letzten Contag klären. Auch zum Austauschen von Adressen werden die letzten Augenblicke gerne genutzt.

3.3 Die Spiel- und Verhaltensregeln

Im Eintrag in einem der vielen Terminkalender (und auch auf der Anmeldung) steht auch, welches Regelwerk verwendet wird. Fast alle [RegelWerke](#) (Phoenix, Dilletanten, DKWDDK, Silbermond 1, Scato, That's Live, uvm.) sind umsonst im Internet zu haben, das weitestverbreitete ([DragonSys](#)) ist allerdings kostenpflichtig bei einem Laden für Larpzubehör oder im Buchhandel zu beziehen. Es empfiehlt sich, die Regeln durchzulesen, wenn man niemanden hat, der sie einem erklärt. In vielen Systemen sind die Magieregeln sehr kompliziert, aber versuche es halt mal. **Keiner verlangt von Dir, dass Du die Regeln wirklich perfekt beherrschst.** In diesem Fall ist 'mehr' zwar 'mehr' - aber was Du nicht kennst, kannst Du Dir auf dem Spiel (in aller Stille und weg von den anderen) erklären lassen. Wichtig ist der Grundgedanke der Regeln und was man in Notfällen tut.

Wichtig ist, immer deutlich zwischen „In-Time“ und „Out-Time“ zu trennen. Der Begriff „[OutTime](#)“ bedeutet soviel wie „außerhalb des Spiels, „nicht im Spiel befindlich“, eine Handlung/Mitteilung des *Spielers*. Das Gegenteil davon ist „[InTime](#)“, es bedeutet „im Spiel“, „im Spiel befindlich“, eine Handlung/Mitteilung des *Charakters*. Versuche bitte, Dich möglichst lange und gut ins Spiel einzubringen und so wenig wie möglich Out-Time zu sein. Du gehst auf ein LARP, um Rollenspiel zu betreiben und nicht, um Dich über Fußball, Computer, die Arbeit, Schule, Uni oder die letzte Con zu unterhalten.



Abbildung 7: Jedi (Star Wars-Larp)

Was ist, wenn ich im Spiel Fragen habe?

Wenn Du Fragen hast, dann versuche sie entweder In-Time zu stellen, was bei manchen Sachen zwar umständlich ist, aber recht gut geht, oder Du sagst ganz kurz Out-Time an, stellst die Frage, und gehst wieder zurück In-Time. Das solltest Du aber *nur dann* tun, wenn nicht mehr als 1-2 Spieler Dich hören können. Denn die anderen Spieler werden durch das „Out-Time gehen“ in ihrem Spiel gestört. Also dann lieber flüstern, so dass es nur einer hören kann. In eine stimmungsvolle Szene solltest Du nicht

hineinreden, aber wenn Du mal abseits des Geschehens jemandem eine Frage zuraunst, ist das meist kein Problem.

Es gibt auch zwischendurch immer mal die Möglichkeit, sich einen Spielleiter zu schnappen und ihn abseits der anderen Spieler zu befragen. Gerade wenn die Spielleitung weiß, dass Du Einsteiger bist (das solltest Du ihr unbedingt vor Spielbeginn sagen), wird sie dafür Verständnis haben. Auch andere Spieler sind in der Regel hilfsbereit und erklären dir gern ein paar Dinge.

Was ist, wenn ich etwas falsch mache?

Keine Panik! Wenn Dein Charakter was falsch macht, dann ist das überhaupt kein Problem, sondern Bestandteil des Spiels. Irgendwelche anderen Spielfiguren werden *im Spiel* darauf reagieren. Spiel mit den Konsequenzen.

Versuche, bei niemandem anzuecken, dann wirst Du auf Deinen ersten Cons am meisten Spaß haben. Lerne viele Leute kennen und spreche mit ihnen. Das ist die Erfahrung, die Du brauchst, damit Du nicht gefrustet wieder nach Hause gehst. Wenn Du nach einem punktebasierten Regelwerk spielst, wirst Du am Anfang eh nichts reißen können. Also versuche da zu helfen, wo Not am Mann ist. Mit Engagement und Hilfsbereitschaft kommt man bei vielen weiter, als wenn Du Dich gleich als „Hupflbupfel, der große Magier“ oder „Zacktot, der Schwertmeister“ vorstellst.

Wenn Du sonst irgendwo aneckst, dann versuche die Sache nach dem Spiel zu klären. Falls Du aus Versehen gegen Regeln verstoßen hast oder jemandem auf die Füße getreten bist, sprich ihn nach dem Spiel darauf an und bereinige die Sache. Unter Umständen kann es auch sinnvoll sein, nach einem In-Time-Streit nochmal außerhalb des Spiels klarzustellen, dass Agression und Abneigung nur gespielt waren.

Wenn Du Dich ein bißchen zurückhältst und das Geschehen erst einmal eher beobachtest, kannst Du eigentlich nichts falsch machen. Spiele einfach so, wie Du es für richtig hältst. Wenn jemandem etwas nicht passt, dann wird er es schon sagen. Viele Dinge kann man auch mit ein wenig Humor und In-Time regeln.

LARPer sind gerade in [LarpForen](#) oder im Bereich „[LarpMeinung](#)“ des LarpWikis gerne Prinzipienreiter und schwadronieren in endlosen Debatten über „gutes“ und „schlechtes“ Spiel, aber vor Ort ist man meistens doch sehr viel toleranter, als es im Netz den Anschein hat.

Was ist, wenn ich Dinge tun soll, die ich nicht will?

Dann tue sie nicht! Sage *sofort und unmissverständlich* (Out-Time), wenn Dich etwas stört, ärgert oder Du Dich persönlich als Spieler angegriffen fühlst. Kein „Charakterspiel“ der Welt zwingt Dich dazu, etwas zu machen, was Du als Spieler nicht willst! Wenn Du Hilfe brauchst, ziehe die Spielleitung hinzu. (Siehe auch Kapitel 3.7)

3.4 Simulation von Nahkämpfen mit Waffen

Kämpfen musst Du natürlich selbst, gewisse Regeln dienen aber der Sicherheit aller am Kampf Beteiligter und sind deswegen bindend. So sind alle Schläge ohne Kraft auszuführen, d.h. der Schlag wird kurz vor dem Auftreffen abgebremst. Schläge auf den Kopf, in die Kniekehlen und auf den Hals sind üblicherweise genauso verboten wie sämtliche Stiche mit normalen Waffen. Körpereinsatz (Fäuste, Rempeln etc.) ist ebenfalls meistens verboten.

Diese Regeln machen den [LarpKampf](#) im Liverollenspiel relativ unrealistisch, aber bedenke, was Du sagen würdest, wenn Dich Dein Gegner mit einem Fußfeiger auf den Boden schleudert und mit seinem Streitkolben in Dein Gesicht schlägt. Wer Spaß daran hat, andere Spieler zu verprügeln, hat auf einem Liverollenspiel nichts verloren! Wiederholte Verstöße gegen die Fairness und Kampfregeln werden mit Converbot geahndet. Ferner haftet Ihr für mögliche Schäden stets persönlich!

Du solltest beachten, dass die meisten Veranstalter nur echte Rüstung akzeptieren. Ein Kettenhemd aus Wolle mag zwar echt aussehen, schützt Euch aber nicht, (jedes Monster wird dir dies gerne beweisen). Selbst geschmiedete Rüstungen mögen zwar nicht realistisch aussehen, werden aber als vollwertiger Ersatz für eine Plattenpanzerung akzeptiert.

Treffer und Verletzungen müssen ausgespielt, d.h. dargestellt werden. Wer einen Treffer auf ein Bein kassiert, sollte anfangen zu humpeln. Wer einen Treffer auf den Waffenarm erhält, sollte vielleicht die Waffe fallen lassen und einen Schmerzschrei loslassen, usw. Weiterhin sollen auch das Gewicht und die Trägheit mit den Larpwaffen simuliert wären, als wären sie aus Stahl.

Gerade beim Kämpfen mit LARP-Waffen sollte man erst einmal eine Weile üben. Nichts ist gefährlicher als ein Anfänger, der mit seiner Stangenwaffe auf Kopfhöhe durch die Gegend senst. Also schau Dich einfach mal bei Dir in der Gegend um, ob es dort ein paar andere LARPer gibt und falls ja, treffe Dich mal mit denen, um ein Gefühl für den Umgang mit LARP-Waffen zu bekommen. Falls das nicht geht, übe auf den Cons, wenn gerade nichts los ist.

3.5 Simulation von Fernkämpfen

Archaische Schusswaffen wie Bögen, Ballisten und Armbrüste schießen tatsächlich Pfeile ab. Allerdings gelten auch hier strenge Sicherheitsregeln. So sind die Köpfe dieser „LARP-Pfeile“ bzw. -Bolzen ähnlich wie die oben beschriebenen Latexwaffen mit Schaumstoff gepolstert und mit einem sogenannten „Durchstoßschutz“ für den Schaft versehen. Der Schaumstoffkopf muss so groß sein, dass er nicht in die Augenhöhle eindringen kann. Außerdem besteht eine Zugkraftbegrenzung (in der Regel liegt sie bei 30 lbs), damit auch bei Unfällen (Schuss aus nächster Nähe) keine bleibenden Schäden beim Opfer bleiben. Katapulte und Wurfmaschinen verschießen Schaumstoffbälle.

Moderne Feuerwaffen (z.B. im [WesternLarp](#) oder [CyberpunkLarp](#)) werden entweder mit NERFGuns oder Edison Guns dargestellt, die Schaumstoff- oder Weichgummiprojektile verschießen oder es wird auf ein abstraktes Regelsystem zurückgegriffen, ohne dass ein Projektil aus der Waffe austritt. Z.B. im Western-Larp reicht es aus, wenn ein in eine Fastnachtspistole oder Deko-Waffe eingelegtes Zündplättchen knallt.

Energiewaffen (z.B. Blaster oder Phaser im [StarTrekLarp](#) oder [StarWarsLarp](#)) greifen ebenfalls auf NERFGuns, Edison Guns oder abstrakte Schusswaffenregeln ohne Projektil zurück.

3.6 Simulation von Magie



Abbildung 8: Thalion Sturmfels, Magier (Fantasy-Larp)

Magie wird ebenfalls simuliert. Kampf magie, wie z.B. ein Feuerball, wird meist durch Wurfgeschosse simuliert. Dazu eignet sich alles, was den Getroffenen nicht verletzt. Softbälle werden gerne genutzt. Tennisbälle allerdings sind ebenso ungeeignet wie Leder- oder Hartplastikbälle.

Ansonsten wird Magie durch Gesten, Sprache und teilweise durch Reagenzien simuliert. Dies ist von der Art der Magie, dem Regelwerk auf dem das Spiel beruht, und den Ideen des Magiers abhängig. Einige Regelwerke schreiben Worte, Gesten und zu verwendende Komponenten genau

vor, andere Spielprinzipien überlassen es den Spielern, wie ein Zauber dargestellt wird und unter welchen Voraussetzungen er als gelungen gilt.

Jeder Magier sollte seine eigene Art des Zauberns entwickeln. Viele Spielleitungen werden solche Ideen unterstützen. Frage einfach vor dem Spiel die SL, ob deine Sprüche und Ideen von ihnen akzeptiert werden.

3.7 Dinge, die man unterlassen sollte

Es gibt bestimmte Dinge im Liverollenspiel von denen man Abstand nehmen sollte, weil sie gefährlich sein könnten und verschiedene Menschen da nicht nur verschiedene Ansichten haben, sondern physisch sehr verschieden reagieren können (Und dabei geht es nicht um die teils sehr subjektiven Sicherheitsbestimmungen wie unter [LarpKampf](#), sondern eher um Dinge die man im Hinterkopf behalten sollte wenn man irgendetwas in einer der unten erwähnten Richtungen tut).

Alkohol

Es gibt Leute die wollen wirklich, wirklich, wirklich keinen Alkohol trinken. Dann sollte man denen auch nicht den Tee mit etwas alkoholhaltigem „vergiften“ oder ihnen ungefragt einen alkoholhaltigen Heiltrank einflößen. Man denke in diesem Zusammenhang bitte auch an trockene Alkoholiker. In vielen Fällen behalten sich Veranstalter vor, Teilnehmer bei übermäßigem Alkoholkonsum von der Veranstaltung zu entfernen, d.h. ausnüchtern und nach Hause fahren. Haltet Euch nach Alkoholkonsum aus den gefährlichen Teilen des Spiels raus. Ihr gefährdet Euch und Andere!

Allergien

Leute sind gegen die unglaublichsten Dinge allergisch. Es sind auf Fantasy-Liverollenspielen schon Spieler untergekommen mit einer Allergie auf Weizen/Gerste (kein Brot, kein Bier), und ein anderer mit einer Allergie gegen Ingwer. Wenn man die Leute nicht kennt muss man also unter Umständen sehr Vorsichtig sein, kein Mehl als „Versteinerungszauber“ herumwerfen, und auch niemandem sein Mus mit Ingwer „vergiften“. Ähnliches gilt aber auch für die Verwendung von z.B. Zucker (z.B. als Gift); einem Diabetiker - man sieht es den Leuten ja in der Regel nicht an - kann soetwas sehr große Probleme bereiten. Insofern wäre es wohl auch speziell bei Giften und deren Anwendung ratsam, auf eine tatsächliche Zugabe gleich welcher Ingredienzien grundsätzlich zu verzichten und lieber das/die Opfer (idealerweise durch Dritte, z.B. SL/NSC) über die Verabreichung und Wirkung zu unterrichten.

Defekte Polsterwaffen

Defekte und als gefährlich eingestufte Polsterwaffen sollen aus dem Spiel, am besten gleich wieder verpackt werden. Weil wenn die herumliegen sie bestimmt von irgendjemand anderem der grad nicht sieht dass die kaputt sind wieder benutzt werden.

Drogen

Die Veranstalter haben schon genug Probleme, für die Sicherheit aller Teilnehmer zu sorgen. Macht ihnen und auch Euch das Leben leichter und verzichtet darauf. Keine Spielleitung hat Lust Hilfspolizei zu spielen, bringt sie nicht in die Verlegenheit.

Kinder ohne Aufsicht

Der Veranstalter kann nicht auch noch Aufpasser spielen. Wenn man Kinder oder Heranwachsende mit auf LARPs nimmt, dann sollte man auch die Aufsichtspflicht wahrnehmen. Sei es nun wegen gefährlicher Stellen, Alkoholkonsums oder Auswüchsen der Pubertät.

Tiere ohne Aufsicht

Auch mit Tieren ist Vorsicht geboten. Es gibt Hunde die mögen es dann gar nicht wenn ihr Herrchen mit einer Latexwaffe angegriffen wird. Außerdem muss man bei Hunden auch gucken dass die nicht wildern. Es gibt nicht nur Hunde, die es nicht mögen wenn ihr Herrchen angegriffen wird, es gibt auch Leute die keine Hunde mögen oder Angst vor Hunden haben.

Wildschweine ärgern

Bedenke, ein Wildschwein, zumal ein männliches, ist wesentlich schwerer als Du und hat die dickste Plattenrüstung die Du dir denken kannst! Auch sind diese Tiere, insb. mit Jungen, leicht zu reizen und halten nicht viel von einem LARP-Pfeil. Also von Wildschweinen im Wald Abstand halten. Auch und vor allem, wenn man im Wald ein junges alleine rumstummeln sieht, und das noch so süß aussieht.

„Lustige“ Charaktere auf Kosten möglicherweise Anwesender

Es mag zwar amüsant erscheinen z.B. einen überzogen gespielten Homosexuellen zu spielen, aber die Sache kann böse nach hinten los gehen, wenn dann ein solcher auf der Con ist und sich die ganze Zeit über schwer vera****t fühlt. Selbiges gilt auch für alle anderen denkbaren ungünstigen Konstellationen. Also besser zweimal drüber nachdenken bevor man einen solchen Charakter eincheckt.

Darstellung von Realreligionen

So schön der Hintergrund von Realreligionen auch sein kann, schon allein aufgrund der großen Menge von Hintergrundmaterial, haben Realreligionen auf einen Liverollenspiel mit Fantasy-Hintergrund nichts verloren. So kann es für Gläubige ein großes Problem darstellen, wenn sie im Spiel mit ihrer wahren Religion konfrontiert werden, und diese aus Spielkonsequenz heraus ablehnen müssten, oder diese Religion stark verzerrt oder karriert dargestellt wird. Also besser einfach bleiben lassen, da es genug gut und schön ausgearbeitete Spielreligionen gibt.

Magische Rituale mit außenstehenden Zuschauern

Wenn auf dem Con schon Witze darüber gemacht werden, dass mehr Non-LARPer als NSC, Elfen & Waldläufer durch den Wald/über die Heide/Wiese hüpfen, sollte man sich in der Darstellung von Ritualen, seien es jetzt magische oder religiöse zurückhalten, da das ganze nur zu gern/leicht missverstanden werden kann und wieder eine Location weniger für uns alle zur Verfügung steht. Falls man solche unerwarteter Weise während eines magischen Rituals doch entdeckt, vielleicht kurz rübergehen, und eine kurze Erklärung, was hier denn gerade getan wird abgeben.

Darstellen von Folter

Es kommt immer wieder vor, dass Larper meinen, sie müssten eine Folterung bis ins Detail ausspielen. Dabei wird oft genug nicht daran gedacht, wie sich das „Opfer“ in dieser Situation fühlt. Eine zu realistische Darstellung kann bei bestimmten Personen durchaus genauso zu einem realen Trauma

führen, wie ein reales Erlebnis. Daher muss man bei derartigen Darstellungen größte Sorgfalt walten lassen oder sollte vielleicht besser gleich ganz **Abstand davon nehmen**.

Darstellen sexueller Gewalt

Die Darstellung von Vergewaltigung oder ähnlichem - sei es aus falschverstandener Konsequenz oder zur Befriedigung geheimer Gelüste - ist seit „ewigen Zeiten“ (also mindestens 1992) bei vielen Live- und Bühnenspieler*innen geächtet. Unabhängig vom „Detailgrad“ der Darstellung (der von „ich vergewaltige Dich gerade“ über „laute Schreie und lusternes Lachen aus dem Zelt“ bis hin zu Szenen, bei denen der „Vergewaltiger“ durchaus in Gefahr läuft vom unvorbereitet des Weges kommenden Nichtbeteiligten Prügel zu kassieren, reichen kann) ist sowas **grundsätzlich zu unterlassen**. Es besteht die Möglichkeit, für eine derartige Aktion von der Veranstaltung geschmissen zu werden.

4 KAPITEL FÜR ELTERN

Warum sollte ich mein Kind zu Live-Rollenspielen lassen? Gerade jüngere LARP-Einsteiger haben evtl. nicht nur mit der eigenen Schwellenangst zu kämpfen, sondern insbesondere auch mit der der Eltern. Was machen die da überhaupt? Ist das eine Sekte? Wird man da nicht völlig zum Phantasten? Eltern machen sich nun mal Sorgen. Dieses Kapitel ist bewusst keine reine Jubelseite, es gibt auch Einwände *gegen* Larp. Dass LARP *nur* Vorteile hat, glaubt niemand - aber sie überwiegen.

4.1 Argumente contra LARP

Auf LARPs wird getrunken

Naja, schon. Auf Liverollenspielen wird auch gerne gefeiert. Aber Veranstalter, die Minderjährige zulassen, sind durch den gesetzlichen Jugendschutz gehalten, ein Auge darauf zu haben.



Abbildung 9: Knickohr, Ork (Fantasy-Larp)

Ist das nicht zu gruselig?

Beim Liverollenspiel soll meist eine spannende Handlung vermittelt werden. Dabei gibt es durchaus Spielinhalte, die Geister, Dämonen oder auch Kriegssituationen beinhalten. Es besteht aber für Spieler, die sich überfordert fühlen, jederzeit die Möglichkeit, aus der Spielhandlung auszusteigen. Das ist gerade bei Veranstaltern, die Jugendliche zulassen, der Fall. Und Spiele mit echten Horror-Szenarien haben ohnehin eine entsprechende Altersbeschränkung.

Verliert man nicht den Realitätsbezug?

Nein. Liverollenspielen ist in der Regel absolut klar, dass sie ein Spiel in einer fiktiven Spielwelt spielen und dass die Rolle am Sonntag bei der Heimfahrt abgelegt wird. Pathologische Ausnahmen dürften nicht häufiger sein als unter Renntaubenzüchtern.

Gibt es nicht einen starken Einfluss von Esoterik und Satanismus?

Kaum. Live-Rollenspiel orientiert sich zuweilen an real existierenden Religionen und Glaubenspraktiken, dies jedoch stets in abstrahierter Form. Einerseits, um nicht mit Gläubigen real existierender Religionen in Konflikt zu geraten, andererseits um zu verhindern, dass die Spielhandlung ernst genommen und ins reale Leben übertragen wird. Es ist nicht auszuschliessen, dass einige Satanisten auch Live-Rollenspieler sind und umgekehrt, jedoch dürfte der Anteil solcher Sektierer im LARP nicht höher sein als an der Gesamtbevölkerung. Es geht also um spielerische Darstellung von Magie, nicht um Missionierung. LARP ist und bleibt unpolitisch und konfessionslos - ein Spiel!

Ist Liverollenspiel nicht ein unglaublicher Zeiträuber?

Absolut. Man kann beliebig viel Zeit in dieses faszinierende Hobby investieren. Das gilt aber genauso für Fußball, Internet oder Computerspiele. Hier ist es Sache der Eltern, ggf. regulierend einzugreifen, damit „Nebensächlichkeiten“ wie Schule nicht vergessen werden.

4.2 Argumente pro LARP

LARP fördert das Interesse an Geschichte

LARPs sind mehrheitlich in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt angesiedelt. Kenntnisse mittelalterlicher Geschichte, Waffentechnik und Kultur sind zur Darstellung eines solchen Hintergrundes oft hilfreich. Früher oder später beginnt fast jeder Liverollenspieler, sich für Geschichte und Kultur des Mittelalters zu interessieren. Und wer sich diesem Thema „rechtzeitig“ zuwendet, dem könnte dieses neu erwachte Interesse in Zusammenhang mit den neu erworbenen Kenntnissen durchaus helfen, dem Geschichtskurs an der Schule oder an der Uni mit der notwendigen Energie beizuwohnen, die den Erfolg sichert.

LARP regt zu kritisch-konstruktiver Auseinandersetzung mit Geschichte an

Hat man sich dem LARP zugewandt und sein Interesse an Geschichte entdeckt, so wird man schnell darauf stoßen, dass zum einen sehr viel Halbwissen oder auch Falschwissen zur „Allgemeinbildung“ gehört. Und zum anderen wird man darauf kommen, dass nicht alles, was heute einfach ist, auch früher so einfach war. Wer heute ein T-Shirt für ein paar Euro kauft, kann nur schwer nachvollziehen, dass eine einfache Tunika früher durchaus ein wertvoller Besitz war. Auch einige liebgewordene Irrtümer kann man so beseitigen: Nicht jeder Gepanzerte war ein Ritter oder ein Soldat, und soviel über Ritterlichkeit gesungen und gedichtet wurde, so finster sah es zum Teil mit den tatsächlichen Herren aus.

LARP animiert zu handwerklichen Tätigkeiten

Gekaufte Kostüme, Ausrüstung, Waffen und Rüstungen sind teuer und wenig individuell. Jeder Liverollenspieler kommt irgendwann dazu, Kostüme oder Ausrüstung selber basteln zu wollen. Nähen, Brettchenweben, Sticken, Lederarbeiten, Holzarbeiten, Malen, Kalligraphie, ja sogar Plättnern und Schmieden. Liverollenspiel zieht zuweilen die vielseitigsten Nebenhobbies nach sich.

LARP ist meist auch Sport an der frischen Luft

An der „heutigen Jugend“ wird oftmals vor Allem ihr eklatanter Bewegungsmangel kritisiert. Liverollenspieler sind in der Regel alles andere als Stubenhocker. Viele Spiele finden zu einem Großteil im Freien statt. Abenteuer werden im Wald inszeniert.

LARP-Kampf steht anderen sportlichen Tätigkeiten um nichts nach. Dabei unterliegen der Kampf und die verwendeten Spielzeug-Waffen strengen Sicherheitsregeln. Liverollenspiel dürfte allemal gesünder sein, als sein elektronisches Pendant, das Computer-Rollenspiel.

LARP fördert Kreativität

Liverollenspiel spielt in einer fiktiven Welt. Es gilt, Hintergrundgeschichten für einzelne Figuren oder ganze Länder zu erfinden. Wappen, Flaggen oder Landkarten werden entworfen. Kostümdesign oder Maskenschminken. Es gibt eine Vielzahl von Bereichen, in denen Liverollenspieler kreativ tätig werden müssen.



Abbildung 10: Marya von der Oschenfurth (Fantasy-Larp)

LARP ist kommunikativ

Liverollenspiel funktioniert nur gemeinsam mit anderen Leuten. Man stellt eine Rolle vor allem mittels Dialogen und Gesprächen dar. Dabei ist eine gewisse Improvisationsgabe gefordert. Man lernt im Laufe der Zeit viele neue Leute kennen.

LARP fördert Teamgeist und Gruppenverhalten

Im Live-Rollenspiel müssen Rätselgeschichten oder Kriminalfälle gelöst werden. Das fördert die Entwicklung von Lösungsstrategien und Kooperation oder Diplomatie. Es werden Ritterorden, Adelshäuser oder Mönchsorden mit festen Hierarchien dargestellt. Hier können alle Arten von gesellschaftliche Rollen erprobt werden. Je nach gewählter Rolle kann Selbstbehauptung oder auch Integrationsfähigkeit vonnöten sein. Nicht umsonst werden Liverollenspiel-ähnliche Veranstaltungen zum Teil für teures Geld als Managertraining oder Teambuildingseminare für Firmen angeboten.

LARP ist Lebenserfahrung

Vor allem wird der Umgang mit Menschen und Situationen geschult. Wie komme ich mit der Gruppe klar? Wie kann ich dieser Partei meine Idee vermitteln? Wie vermeide ich den Konflikt? Viele dieser Fragen können hier im Spiel geübt werden für das persönliche Leben. Reaktionen werden erfahren und Gelerntes verarbeitet.

4.3 Der gemeinsame Besuch einer Veranstaltung

Es kann vorkommen, dass Kinder unter 16 an einem Larp teilnehmen möchten und ihre Eltern als Aufsichtsperson brauchen. Oder die Eltern möchten ihr (kleines) Kind auf eine Con mitnehmen. Beides ist möglich, wenn ein paar Randbedingungen beachtet werden.

Das größte Problem für andere Leute scheint zu sein: „Wie verflucht sollen wir wissen, wie wir mit eurer Brut umzugehen haben?“ (Zitat Prokura). Für viele Leute ist der Umgang mit Kindern schwierig, weil sie keine Erfahrung haben. Was macht man, wenn z.B. das Kind mit Erdbrocken auf einen wirft? Ignorieren? Schimpfen? Verhauen? Für Nicht-Eltern ist das schwierig. Deswegen sollten Eltern den Nicht-Eltern vorher erklären, was sie tun können.

Nicht jedes Con ist für kleine Kinder geeignet. Man muss bei der Auswahl etwas vorsichtiger umgehen als früher. Wenn das Kind zum Beispiel bei Lärm nicht schlafen kann, sind Cons mit viel Nacht-Action nur möglich, wenn man *vor der Anmeldung* mit der SL abklärt, in einem ruhigeren Bereich untergebracht zu werden. Generell könnte man dazu tendieren: [SchlachtenCon](#) nein, [AmbienteCon](#) ja. Das stimmt aber nicht wirklich. Man muss schon genauer hingucken, und eigentlich das Con und das Kind in Betracht ziehen.

Von der Stimmigkeit des Szenarios her gibt es meistens keine Hindernisse: bei Schlachten zogen Frauen mit Kindern im Tross mit, in Dörfern sollte es Kinder geben - als einziges bei „Scoutmissionen im Feindesland“ könnte es etwas schwierig werden. Im Normalfall kann man aber das Szenario zurechtbiegen (und man muss das auch nicht so stark machen). Selbst bei Klostersgemeinschaften, deren Mönche keine Kinder zeugen dürfen, kann das Kind noch immer ein Findelkind sein.

Weitere, ausführliche Informationen finden sich auf der Seite [MinderjährigeImLarp](#).

QUELLENVERZEICHNIS

<http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?AnfangenMitLarp>

<http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?EinsteigerRüstung>

<http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?ElternÜberzeugen>

<http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?LARP>

<http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?LarpKurzinfo>

<http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?LarpWiki>

<http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?MinderjährigImLarp>

<http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?TuDasNicht>

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Titelbild: LarpWiki Anfängerbroschüre (Foto von Julian Wild)

Abbildung 1: Raumschiffbrücke (Foto von Caja Kuckuck)

Abbildung 2: Gedron Halbelf, Barde (Foto von Tobias Musholt)

Abbildung 3: Sir Robert Chiltern (Foto von Fred Schwohl)

Abbildung 4: Polsterwaffe (Foto von Julian Wild)

Abbildung 5: Wanja Michels (Foto von Holger Obst)

Abbildung 6: Camp der US Kavallerie (Foto von Friederike Gühler)

Abbildung 7: Jedi (Foto von Jörg Bolle)

Abbildung 8: Magier (Foto von Tilmann Holst)

Abbildung 9: Ork (Foto von Tilmann Holst)

Abbildung 10: Marya von der Oschenfurth (Foto von Ralf Hüls)

Die Verwendung der Bilder erfolgt mit Einverständnis der Fotografen und abgelichteten Personen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

<http://www.larp-bilder.de>
<http://www.larp-chat.de>
<http://www.larp-planung.de>
<http://www.larp-welt.de>
<http://www.larpevents.de>
<http://www.larpfaq.de>
<http://www.larpinfo.de>
<http://www.larpkalender.de>
<http://www.larpwiki.de>
<http://www.larpzeit.de>

STICHWORTVERZEICHNIS

Ambiente.....	5	Kettenhemd.....	10
Aufsichtsperson.....	7	LARP.....	4
Charakter.....	7	Magie.....	16
Check-In.....	13	Mindestalter.....	7
Check-Out.....	14	NSC.....	4
Con.....	4	Out-Time.....	14
DragonSys.....	14	Plot.....	4
Durchschnittsalter.....	5	Polsterwaffen.....	9
Feuerwaffen.....	16	Rüstung.....	10
Gambeson.....	10	Spielziel.....	4
Genres.....	4	Teilnehmer.....	5
Gewandung.....	9	Veranstaltungskalender.....	5
Helm.....	10	Waffencheck.....	9
In-Time.....	14	Zelt.....	11

COMMON CREATIVE PUBLIC LICENSE

Namensnennung — Nicht-kommerziell — Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0

Lizenzvertrag

DAS URHEBERRECHTLICH GESCHÜTZTE WERK ODER DER SONSTIGE SCHUTZGEGENSTAND (WIE UNTEN BESCHRIEBEN) WIRD UNTER DEN BEDINGUNGEN DIESER CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE („CCPL“ ODER „LIZENZVERTRAG“) ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. DER SCHUTZGEGENSTAND IST DURCH DAS URHEBERRECHT UND/ODER EINSCHLÄGIGE GESETZE GESCHÜTZT.

DURCH DIE AUSÜBUNG EINES DURCH DIESEN LIZENZVERTRAG GEWÄHRTEN RECHTS AN DEM SCHUTZGEGENSTAND ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN LIZENZBEDINGUNGEN RECHTSVERBINDLICH EINVERSTANDEN. DER LIZENZGEBER RÄUMT IHNEN DIE HIER BESCHRIEBENEN RECHTE UNTER DER VORAUSSETZUNG EIN, DASS SIE SICH MIT DIESEN VERTRAGSBEDINGUNGEN EINVERSTANDEN ERKLÄREN.

1. Definitionen

- a. Unter einer „**Bearbeitung**“ wird eine Übersetzung oder andere Bearbeitung des Werkes verstanden, die Ihre persönliche geistige Schöpfung ist. Eine freie Benutzung des Werkes wird nicht als Bearbeitung angesehen.
- b. Unter den „**Lizenzelementen**“ werden die folgenden Lizenzcharakteristika verstanden, die vom Lizenzgeber ausgewählt und in der Bezeichnung der Lizenz genannt werden: „Namensnennung“, „Nicht-kommerziell“, „Weitergabe unter gleichen Bedingungen“.
- c. Unter dem „**Lizenzgeber**“ wird die natürliche oder juristische Person verstanden, die den Schutzgegenstand unter den Bedingungen dieser Lizenz anbietet.
- d. Unter einem „**Sammelwerk**“ wird eine Sammlung von Werken, Daten oder anderen unabhängigen Elementen verstanden, die aufgrund der Auswahl oder Anordnung der Elemente eine persönliche geistige Schöpfung ist. Darunter fallen auch solche Sammelwerke, deren Elemente systematisch oder methodisch angeordnet und einzeln mit Hilfe elektronischer Mittel oder auf andere Weise zugänglich sind (Datenbankwerke). Ein Sammelwerk wird im Zusammenhang mit dieser Lizenz nicht als Bearbeitung (wie oben beschrieben) angesehen.
- e. Mit „**SIE**“ und „**Ihnen**“ ist die natürliche oder juristische Person gemeint, die die durch diese Lizenz gewährten Nutzungsrechte ausübt und die zuvor die Bedingungen dieser Lizenz im Hinblick auf das Werk nicht verletzt hat, oder die die ausdrückliche Erlaubnis des Lizenzgebers erhalten hat, die durch diese Lizenz gewährten Nutzungsrechte trotz einer vorherigen Verletzung auszuüben.
- f. Unter dem „**Schutzgegenstand**“ wird das Werk oder Sammelwerk oder das Schutzobjekt eines verwandten Schutzrechts, das Ihnen unter den Bedingungen dieser Lizenz angeboten wird, verstanden.
- g. Unter dem „**Urheber**“ wird die natürliche Person verstanden, die das Werk geschaffen hat.
- h. Unter einem „**verwandten Schutzrecht**“ wird das Recht an einem anderen urheberrechtlichen Schutzgegenstand als einem Werk verstanden, zum Beispiel einer wissenschaftlichen Ausgabe, einem nachgelassenen Werk, einem Lichtbild, einer Datenbank, einem Tonträger, einer Funksendung, einem Laufbild oder einer Darbietung eines ausübenden Künstlers.
- i. Unter dem „**Werk**“ wird eine persönliche geistige Schöpfung verstanden, die Ihnen unter den Bedingungen dieser Lizenz angeboten wird.

2. Schranken des Urheberrechts. Diese Lizenz lässt sämtliche Befugnisse unberührt, die sich aus den Schranken des Urheberrechts, aus dem Erschöpfungsgrundsatz oder anderen Beschränkungen der

Ausschließlichkeitsrechte des Rechtsinhabers ergeben.

3. Lizenzierung. Unter den Bedingungen dieses Lizenzvertrages räumt Ihnen der Lizenzgeber ein lizenzgebührenfreies, räumlich und zeitlich (für die Dauer des Urheberrechts oder verwandten Schutzrechts) unbeschränktes einfaches Nutzungsrecht ein, den Schutzgegenstand in der folgenden Art und Weise zu nutzen:

- a. den Schutzgegenstand in körperlicher Form zu verwerten, insbesondere zu vervielfältigen, zu verbreiten und auszustellen;
- b. den Schutzgegenstand in unkörperlicher Form öffentlich wiederzugeben, insbesondere vorzutragen, aufzuführen und vorzuführen, öffentlich zugänglich zu machen, zu senden, durch Bild- und Tonträger wiederzugeben sowie Funksendungen und öffentliche Zugänglichmachungen wiederzugeben;
- c. den Schutzgegenstand auf Bild- oder Tonträger aufzunehmen, Lichtbilder davon herzustellen, weiterzusenden und in dem in a. und b. genannten Umfang zu verwerten;
- d. den Schutzgegenstand zu bearbeiten oder in anderer Weise umzugestalten und die Bearbeitungen zu veröffentlichen und in dem in a. bis c. genannten Umfang zu verwerten;

Die genannten Nutzungsrechte können für alle bekannten Nutzungsarten ausgeübt werden. Die genannten Nutzungsrechte beinhalten das Recht, solche Veränderungen an dem Werk vorzunehmen, die technisch erforderlich sind, um die Nutzungsrechte für alle Nutzungsarten wahrzunehmen. Insbesondere sind davon die Anpassung an andere Medien und auf andere Dateiformate umfasst.

4. Beschränkungen. Die Einräumung der Nutzungsrechte gemäß Ziffer 3 erfolgt ausdrücklich nur unter den folgenden Bedingungen:

- a. Sie dürfen den Schutzgegenstand ausschließlich unter den Bedingungen dieser Lizenz vervielfältigen, verbreiten oder öffentlich wiedergeben, und Sie müssen stets eine Kopie oder die vollständige Internetadresse in Form des Uniform-Resource-Identifier (URI) dieser Lizenz beifügen, wenn Sie den Schutzgegenstand vervielfältigen, verbreiten oder öffentlich wiedergeben. Sie dürfen keine Vertragsbedingungen anbieten oder fordern, die die Bedingungen dieser Lizenz oder die durch sie gewährten Rechte ändern oder beschränken. Sie dürfen den Schutzgegenstand nicht unterlizenzieren. Sie müssen alle Hinweise unverändert lassen, die auf diese Lizenz und den Haftungsausschluss hinweisen. Sie dürfen den Schutzgegenstand mit keinen technischen Schutzmaßnahmen versehen, die den Zugang oder den Gebrauch des Schutzgegenstandes in einer Weise kontrollieren, die mit den Bedingungen dieser Lizenz im Widerspruch stehen. Die genannten Beschränkungen gelten auch für den Fall, dass der Schutzgegenstand einen Bestandteil eines Sammelwerkes bildet; sie verlangen aber nicht, dass das Sammelwerk insgesamt zum Gegenstand dieser Lizenz gemacht wird. Wenn Sie ein Sammelwerk erstellen, müssen Sie - soweit dies praktikabel ist - auf die Mitteilung eines Lizenzgebers oder Urhebers hin aus dem Sammelwerk jeglichen Hinweis auf diesen Lizenzgeber oder diesen Urheber entfernen. Wenn Sie den Schutzgegenstand bearbeiten, müssen Sie - soweit dies praktikabel ist - auf die Aufforderung eines Rechtsinhabers hin von der Bearbeitung jeglichen Hinweis auf diesen Rechtsinhaber entfernen.
- b. Sie dürfen eine Bearbeitung ausschließlich unter den Bedingungen dieser Lizenz, einer späteren Version dieser Lizenz mit denselben Lizenzelementen wie diese Lizenz oder einer Creative Commons iCommons Lizenz, die dieselben Lizenzelemente wie diese Lizenz enthält (z.B. Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Japan), vervielfältigen, verbreiten

oder öffentlich wiedergeben. Sie müssen stets eine Kopie oder die Internetadresse in Form des Uniform-Resource-Identifier (URI) dieser Lizenz oder einer anderen Lizenz der im vorhergehenden Satz beschriebenen Art beifügen, wenn Sie die Bearbeitung vervielfältigen, verbreiten oder öffentlich wiedergeben. Sie dürfen keine Vertragsbedingungen anbieten oder fordern, die die Bedingungen dieser Lizenz oder die durch sie gewährten Rechte ändern oder beschränken, und Sie müssen alle Hinweise unverändert lassen, die auf diese Lizenz und den Haftungsausschluss hinweisen. Sie dürfen eine Bearbeitung nicht mit technischen Schutzmaßnahmen versehen, die den Zugang oder den Gebrauch der Bearbeitung in einer Weise kontrollieren, die mit den Bedingungen dieser Lizenz im Widerspruch stehen. Die genannten Beschränkungen gelten auch für eine Bearbeitung als Bestandteil eines Sammelwerkes; sie erfordern aber nicht, dass das Sammelwerk insgesamt zum Gegenstand dieser Lizenz gemacht wird.

- c. Sie dürfen die in Ziffer 3 gewährten Nutzungsrechte in keiner Weise verwenden, die hauptsächlich auf einen geschäftlichen Vorteil oder eine vertraglich geschuldete geldwerte Vergütung abzielt oder darauf gerichtet ist. Erhalten Sie im Zusammenhang mit der Einräumung der Nutzungsrechte ebenfalls einen Schutzgegenstand, ohne dass eine vertragliche Verpflichtung hierzu besteht, so wird dies nicht als geschäftlicher Vorteil oder vertraglich geschuldete geldwerte Vergütung angesehen, wenn keine Zahlung oder geldwerte Vergütung in Verbindung mit dem Austausch der Schutzgegenstände geleistet wird (z.B. File-Sharing).
- d. Wenn Sie den Schutzgegenstand oder eine Bearbeitung oder ein Sammelwerk vervielfältigen, verbreiten oder öffentlich wiedergeben, müssen Sie alle Urhebervermerke für den Schutzgegenstand unverändert lassen und die Urheberschaft oder Rechtsinhaberschaft in einer der von Ihnen vorgenommenen Nutzung angemessenen Form anerkennen, indem Sie den Namen (oder das Pseudonym, falls ein solches verwendet wird) des Urhebers oder Rechteinhabers nennen, wenn dieser angegeben ist. Dies gilt auch für den Titel des Schutzgegenstandes, wenn dieser angegeben ist, sowie - in einem vernünftigerweise durchführbaren Umfang - für die mit dem Schutzgegenstand zu verbindende Internetadresse in Form des Uniform-Resource-Identifier (URI), wie sie der Lizenzgeber angegeben hat, sofern dies geschehen ist, es sei denn, diese Internetadresse verweist nicht auf den Urhebervermerk oder die Lizenzinformationen zu dem Schutzgegenstand. Bei einer Bearbeitung ist ein Hinweis darauf aufzuführen, in welcher Form der Schutzgegenstand in die Bearbeitung eingegangen ist (z.B. „Französische Übersetzung des ... (Werk) durch ... (Urheber)“ oder „Das Drehbuch beruht auf dem Werk des ... (Urheber)“). Ein solcher Hinweis kann in jeder angemessenen Weise erfolgen, wobei jedoch bei einer Bearbeitung, einer Datenbank oder einem Sammelwerk der Hinweis zumindest an gleicher Stelle und in ebenso auffälliger Weise zu erfolgen hat wie vergleichbare Hinweise auf andere Rechtsinhaber.
- e. Obwohl die gemäss Ziffer 3 gewährten Nutzungsrechte in umfassender Weise ausgeübt werden dürfen, findet diese Erlaubnis ihre gesetzliche Grenze in den Persönlichkeitsrechten der Urheber und ausübenden Künstler, deren berechtigte geistige und persönliche Interessen bzw. deren Ansehen oder Ruf nicht dadurch gefährdet werden dürfen, dass ein Schutzgegenstand über das gesetzlich zulässige Maß hinaus beeinträchtigt wird.

5. Gewährleistung. Sofern dies von den Vertragsparteien nicht anderweitig schriftlich vereinbart, bietet der Lizenzgeber keine Gewährleistung für die erteilten Rechte, außer für den Fall, dass Mängel arglistig verschwiegen

wurden. Für Mängel anderer Art, insbesondere bei der mangelhaften Lieferung von Verkörperungen des Schutzgegenstandes, richtet sich die Gewährleistung nach der Regelung, die die Person, die Ihnen den Schutzgegenstand zur Verfügung stellt, mit Ihnen außerhalb dieser Lizenz vereinbart, oder - wenn eine solche Regelung nicht getroffen wurde - nach den gesetzlichen Vorschriften.

6. Haftung. Über die in Ziffer 5 genannte Gewährleistung hinaus haftet Ihnen der Lizenzgeber nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

7. Vertragsende

- a. Dieser Lizenzvertrag und die durch ihn eingeräumten Nutzungsrechte enden automatisch bei jeder Verletzung der Vertragsbedingungen durch Sie. Für natürliche und juristische Personen, die von Ihnen eine Bearbeitung, eine Datenbank oder ein Sammelwerk unter diesen Lizenzbedingungen erhalten haben, gilt die Lizenz jedoch weiter, vorausgesetzt, diese natürlichen oder juristischen Personen erfüllen sämtliche Vertragsbedingungen. Die Ziffern 1, 2, 5, 6, 7 und 8 gelten bei einer Vertragsbeendigung fort.
- b. Unter den oben genannten Bedingungen erfolgt die Lizenz auf unbegrenzte Zeit (für die Dauer des Schutzrechts). Dennoch behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, den Schutzgegenstand unter anderen Lizenzbedingungen zu nutzen oder die eigene Weitergabe des Schutzgegenstandes jederzeit zu beenden, vorausgesetzt, dass solche Handlungen nicht dem Widerruf dieser Lizenz dienen (oder jeder anderen Lizenzierung, die auf Grundlage dieser Lizenz erfolgt ist oder erfolgen muss) und diese Lizenz wirksam bleibt, bis Sie unter den oben genannten Voraussetzungen endet.

8. Schlussbestimmungen

- a. Jedes Mal, wenn Sie den Schutzgegenstand vervielfältigen, verbreiten oder öffentlich wiedergeben, bietet der Lizenzgeber dem Erwerber eine Lizenz für den Schutzgegenstand unter denselben Vertragsbedingungen an, unter denen er Ihnen die Lizenz eingeräumt hat.
- b. Jedes Mal, wenn Sie eine Bearbeitung vervielfältigen, verbreiten oder öffentlich wiedergeben, bietet der Lizenzgeber dem Erwerber eine Lizenz für den ursprünglichen Schutzgegenstand unter denselben Vertragsbedingungen an, unter denen er Ihnen die Lizenz eingeräumt hat.
- c. Sollte eine Bestimmung dieses Lizenzvertrages unwirksam sein, so wird die Wirksamkeit der übrigen Lizenzbestimmungen dadurch nicht berührt, und an die Stelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck am nächsten kommt.
- d. Nichts soll dahingehend ausgelegt werden, dass auf eine Bestimmung dieses Lizenzvertrages verzichtet oder einer Vertragsverletzung zugestimmt wird, so lange ein solcher Verzicht oder eine solche Zustimmung nicht schriftlich vorliegen und von der verzichtenden oder zustimmenden Vertragspartei unterschrieben sind
- e. Dieser Lizenzvertrag stellt die vollständige Vereinbarung zwischen den Vertragsparteien hinsichtlich des Schutzgegenstandes dar. Es gibt keine weiteren ergänzenden Vereinbarungen oder mündlichen Abreden im Hinblick auf den Schutzgegenstand. Der Lizenzgeber ist an keine zusätzlichen Abreden gebunden, die aus irgendeiner Absprache mit Ihnen entstehen könnten. Der Lizenzvertrag kann nicht ohne eine übereinstimmende schriftliche Vereinbarung zwischen dem Lizenzgeber und Ihnen abgeändert werden.
- f. Auf diesen Lizenzvertrag findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung.