

WANKENDE HYDRA



DIE LARP FANTASY TAVERNE

LARP EINSTEIGER-GUIDE

✦ DEIN WEG IN EINE ANDERE WELT ✦

ENTDECKEN ✦ VERSTEHEN ✦ ERLEBEN
→ GEMEINSAM GESCHICHTEN SCHREIBEN ←



WAS IST LARP?

LIVE ACTION ROLE PLAY – LIVE-ROLLENSPIEL



LARP – LIVE ROLLENSPIEL

LARP steht für Live Action Role Play, auf Deutsch Live-Rollenspiel. Dabei schlüpfst du in die Rolle einer selbst erschaffenen Figur und erlebst gemeinsam mit vielen anderen Spielern eine Geschichte.



KEIN BILDSCHIRM, KEIN DREHBUCH

Anders als bei einem Brettspiel oder Computerspiel gibt es keinen Bildschirm und meist auch kein festes Drehbuch. Stattdessen stellst du deinen Charakter selbst dar, triffst eigene Entscheidungen und reagierst auf das, was um dich herum geschieht. Gemeinsam mit allen anderen Teilnehmern entsteht so eine lebendige Geschichte, die jedes Mal einzigartig ist.



VIELE WELTEN, VIELE MÖGLICHKEITEN

Die meisten Veranstaltungen spielen in einer Fantasywelt. Dort begegnen dir Ritter, Händler, Handwerker, Gelehrte, Magier, Priester, Söldner oder einfache Reisende. Es gibt aber ebensoLARPs in anderen Genres, zum Beispiel Horror, Endzeit, Science-Fiction oder historische Szenarien.



KEIN WETTKAMPF, KEIN THEATER

Ein LARP ist kein Wettkampf und kein Theaterstück. Es geht nicht darum, zu gewinnen oder möglichst gut zu schauspielern. Im Mittelpunkt steht das gemeinsame Erleben einer Geschichte. Jeder Spieler trägt mit seinem Charakter dazu bei, die Spielwelt lebendig werden zu lassen.



RESPEKT & FAIRNESS.

Besonders wichtig ist dabei ein respektvoller Umgang miteinander. Obwohl Konflikte zwischen den Figuren zum Spiel gehören können, stehen Fairness, Sicherheit und der Spaß aller Beteiligten immer an erster Stelle.



JEDER FINDET SEINEN PLATZ

Manche kämpfen mit Schwert und Schild, andere handeln auf dem Markt, musizieren in der Taverne, kochen, schmieden, heilen Verwundete oder erzählen Geschichten am Lagerfeuer. Es gibt keine „richtige“ Art, LARP zu spielen – wichtig ist nur, dass du gemeinsam mit anderen eine gute Zeit hast.



EINFACH ANFANGEN

Für den Einstieg brauchst du übrigens weder eine perfekte Ausrüstung noch jahrelange Erfahrung. Ein einfacher Charakter, eine passende Gewandung und die Bereitschaft, auf andere zuzugehen, reichen völlig aus. Ob Abendveranstaltung, Tages-Con oder mehrtägiges Abenteuer – alles Weitere entwickelt sich meist ganz von selbst.



LARP IN KÜRZE



Gemeinsam Geschichten erleben



In eine Rolle schlüpfen und sie leben



Entscheidungen treffen und die Welt formen



Respektvoller Umgang und Fairness



Gemeinschaft, Spaß und Abenteuer



DOS & DON'TS

DER CHARAKTERERSTELLUNG FÜR LARP-ANFÄNGER

DO'S



✓ HALTE DEINEN ERSTEN CHARAKTER EINFACH

Ein einfacher Charakter bietet oft mehr Spielmöglichkeiten als ein komplizierter.



✓ ERLAUBE DEINEM CHARAKTER, NICHT ALLES ZU WISSEN

Ein Charakter, der selbst noch viel entdeckt, kann Fragen stellen und zusammen mit dir die Welt kennenlernen.



✓ GIB DEINEM CHARAKTER EIN ZIEL

Ein Ziel gibt deinem Charakter eine Richtung und hilft dir, Entscheidungen im Spiel zu treffen.



✓ PLANE ENTWICKLUNGSMÖGLICHKEITEN EIN

Lass Raum für neue Erfahrungen, Freundschaften und Veränderungen.



✓ ERLAUBE DEINEM CHARAKTER SCHWÄCHEN

Schwächen machen deinen Charakter menschlich und sorgen für spannende Spielmomente.



✓ NUTZE FÄHIGKEITEN, DIE DU BEREITS BESITZT

Deine echten Fähigkeiten machen deinen Charakter glaubwürdig und schaffen Spiel mit anderen.



✓ SCHAFFE SPIEL FÜR ANDERE

Gib anderen einen Grund, mit deinem Charakter zu sprechen, zu handeln oder gemeinsame Abenteuer zu erleben.



✓ PASSE DEN CHARAKTER AN DEINE MÖGLICHKEITEN AN

Wähle einen Charakter, den du mit deinem Wissen, deiner Ausrüstung und deinen Fähigkeiten glaubhaft darstellen kannst.

DON'TS

✗ SEI NICHT DER AUERWÄHLTE

Der auserwählte Held wirkt unglaublich und nimmt anderen Spielern die Bühne.



✗ ERSCHAFFE KEINEN ALLESKÖNNER

Ein Charakter, der alles kann, ist nicht glaubwürdig und schnell langweilig im Spiel.



✗ VERSTECKE DICH NICHT HINTER EINEM EINZELGÄNGER-KONZEPT

Wer sich von allen fernhält, nimmt sich selbst viele Spielmöglichkeiten.



✗ ÜBERLADE DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE NICHT

Für einen guten Charakter brauchst du keine zehn Seiten Vorgeschichte. Das Abenteuer beginnt im Spiel, nicht davor.



✗ VERSUCHE NICHT, IMMER ZU GEWINNEN

LARP ist kein Wettkampf. Niederlagen und Fehler sorgen oft für die besten Geschichten.



✗ ÜBERTREIBE ES NICHT MIT TRAGÖDIEN

Zu viele Tragödien wirken schnell überladen und unglaubwürdig.



✗ WÄHLE ALS ANFÄNGER KEINE EXTREMEN SONDERROLLEN

Extrem mächtige oder übernatürliche Konzepte erfordern Erfahrung und sind für den Einstieg selten geeignet.



DIE WICHTIGSTE REGEL

Ein guter LARP-Charakter muss nicht außergewöhnlich sein. Er sollte glaubwürdig sein. Die besten Geschichten entstehen gemeinsam im Spiel.



DOS & DON'TS

DER AUSTRÜSTUNG FÜR LARP-ANFÄNGER

DO'S



✓ FANG EINFACH AN

Für dein erstes LARP brauchst du keine perfekte Ausrüstung. Einfach & stimmig wirkt überzeugender als teuer & überladen.



✓ SCHAU ZUERST IN DEINEN KLEIDERSCHRANK

Viele Dinge, die du schon besitzt, lassen sich für LARP nutzen: Hemden, Stoffhosen, Gürtel, Stiefel, Westen oder Mäntel.



✓ LEIH DIR AUSTRÜSTUNG

Nicht alles muss sofort gekauft werden. Leihen, Freunde und Secondhand-Märkte bieten oft tolle Ausrüstung zu günstigen Preisen.



✓ KAUFE LIEBER WENIGE, GUTE DINGE

Investiere nach und nach in hochwertige Grundausrüstung. Gute Stücke begleiten dich lange und passen zu vielen Charakteren.



✓ DENKE PRAKTISCH

Deine Ausrüstung sollte bequem und alltagstauglich sein. Du wirst viel laufen, sitzen, essen und vielleicht im Regen stehen.

DON'TS



✗ GIB NICHT SOFORT EIN VERMÖGEN AUS

Viele Anfänger kaufen vor ihrem ersten LARP eine komplette Ausrüstung und stellen später fest, dass sie lieber einen anderen Charakter spielen – oder dass das Hobby doch nicht das Richtige für sie ist. Sammle lieber Erfahrungen und erweitere deine Ausrüstung Schritt für Schritt. Wenn dir das Hobby langfristig gefällt, hast du noch viele Jahre Zeit, deine Ausrüstung genau so zusammenzustellen, wie du sie haben möchtest.



✗ DU BRAUCHST NICHT SOFORT EINE WAFFE

Nicht jeder Charakter kämpft. Händler, Handwerker, Gelehrte, Heiler oder Pilger kommen oft wunderbar ohne Schwert oder Axt aus.



✗ VERGLEICHE DICH NICHT MIT SOCIAL MEDIA

Auf Instagram, TikTok oder Pinterest siehst du oft beeindruckende Gewandungen und perfekt inszenierte Fotos. Dabei handelt es sich meist um erfahrene LARPer, die über viele Jahre viel Zeit, Geld und Arbeit in ihre Ausrüstung investiert haben. Nutze solche Bilder als Inspiration, aber nicht als Maßstab für dein erstes LARP.



✗ KAUFE KEINEN BILLIGEN RAMSCH

Sehr günstige Kostüme und Kunststoffteile wirken oft unpassend und halten meist nicht lange. Weniger Ausrüstung in besserer Qualität ist fast immer die bessere Wahl.



✗ PLANE NICHT UM DIE AUSTRÜSTUNG HERUM

Suche dir keinen Charakter aus, nur weil dir ein bestimmtes Schwert oder eine Rüstung gefällt. Überlege zuerst, wen du spielen möchtest, und stelle anschließend eine passende Ausrüstung dafür zusammen.



DIE WICHTIGSTE REGEL

Eine gute LARP-Ausrüstung muss nicht teuer sein. Sie sollte glaubwürdig wirken und zu deinem Charakter passen. Mit einer einfachen, stimmigen Grundausrüstung bist du für dein erstes LARP bestens vorbereitet.



SICHERHEIT IM LARP



LARP lebt davon, gemeinsam Geschichten zu erleben. So intensiv das Spiel auch sein kann – die Sicherheit aller Beteiligten steht immer an erster Stelle. Kein Charakter, keine Szene und kein Plot ist wichtiger als die Gesundheit oder das Wohlbefinden eines Menschen. Deshalb gibt es auf nahezu jeder Veranstaltung Sicherheitsregeln, die allen ein sicheres und angenehmes Spiel ermöglichen.



STOPP!

Das Kommando „Stopp!“ bedeutet, dass eine Situation sofort unterbrochen werden muss. Es wird verwendet, wenn eine akute Gefahr besteht oder sich jemand verletzen könnte. Sobald „Stopp!“ gerufen wird, halten alle Beteiligten unverzüglich inne.



TIME FREEZE

Ein Time Freeze wird ausschließlich von der Spielleitung ausgerufen. Dabei wird das Spiel für alle Beteiligten angehalten und erst auf Anweisung der Spielleitung wieder fortgesetzt.



„OH MUTTER!“ UND „WIRKLICH, WIRKLICH“

Beide Formulierungen dienen dazu, eine Spielsituation frühzeitig zu entschärfen, ohne das Spiel vollständig zu unterbrechen.

„OH MUTTER!“

steht in der Regel am Anfang eines Satzes und macht deutlich, dass die folgende Aussage an den Spieler und nicht an den Charakter gerichtet ist.

„WIRKLICH, WIRKLICH“

wird meist im vorderen Teil eines Satzes eingebaut und lässt sich dadurch besonders unauffällig in das laufende Spiel integrieren.

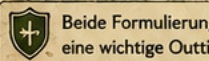
BEISPIELE:



„Oh Mutter, ich wünschte, der Ork würde den Tordurchgang nicht versperren.“



„Ich müsste wirklich, wirklich dringend durch diesen Tordurchgang.“



Beide Formulierungen dienen dazu, eine Situation frühzeitig zu entschärfen oder eine wichtige Outtime-Information weiterzugeben, ohne die Immersion unnötig zu unterbrechen.



HEILER ODER SANI?

Heiler behandeln verletzte Charaktere im Spiel. Sanitäter helfen echten Menschen.



Wenn jemand tastächlich verletzt ist oder medizinische Hilfe benötigt, rufe laut und deutlich nach einem „Sani!“. So erkennen alle sofort, dass es sich um einen echten Notfall handelt.

SANI!



KOMMUNIKATION UND SICHERHEITSBRIEFING



Wenn es um Sicherheit geht, darfst du jederzeit Outtime sprechen. Ob eine schlecht sitzende Rüstung, Kreislaufprobleme oder eine übersichtliche Kampfsituation – sprich es an.



Equally important is, before every event, to pay attention to the safety briefing of the Orga. Not every Con uses the same safety mechanisms or terms.



DIE WICHTIGSTE ERKENNTNIS

Sicherheit geht immer vor Spiel. Kein Plot, kein Kampf und keine Szene ist wichtiger als das Wohlbefinden der Menschen, die gemeinsam dieses Hobby ausüben. Wer eine Situation rechtzeitig entschärft oder Hilfe holt, unterbricht das Spiel nicht – sondern sorgt dafür, dass alle gemeinsam sicher weiterspielen können.



DEIN WEG ZUM ERSTEN LARP

IN 6 EINFACHEN SCHRITTEN ZU DEINEM ERSTEN ABENTEUER

Der Einstieg ins LARP wirkt am Anfang oft größer, als er tatsächlich ist. Dabei brauchst du weder eine perfekte Ausrüstung noch jahrelange Erfahrung. Mit ein wenig Vorbereitung steht deinem ersten Abenteuer nichts im Weg.

1



SUCHE DIR EINE PASSENDE VERANSTALTUNG

Nicht jede Con eignet sich gleich gut für Einsteiger. Besonders anfängerfreundlich sind Tagesveranstaltungen, Tavernen oder Cons mit Einsteigerprogrammen. Lies dir die Veranstaltungsbeschreibung aufmerksam durch und scheue dich nicht, der Orga Fragen zu stellen.

2



ERSTELLE EINEN EINFACHEN CHARAKTER

Für den Anfang ist weniger oft mehr. Ein einfacher Händler, Handwerker, Reisender oder Söldner bietet meist mehr Spielmöglichkeiten als ein außergewöhnlicher Held mit einer komplizierten Vorgeschichte. Dein Charakter darf sich gemeinsam mit dir entwickeln.

3



STELLE DEINE GEWANDUNG ZUSAMMEN

Du brauchst keine perfekte Ausrüstung. Oft findest du bereits passende Kleidung im eigenen Kleiderschrank oder kannst dir vieles leihen. Secondhand-Märkte und Freunde aus der Community sind ebenfalls eine gute Anlaufstelle.

4



PACKE PRAKTISCH

Neben deiner Gewandung gehören auch ganz normale Dinge ins Gepäck: wetterfeste Kleidung, festes Schuhwerk, Hygieneartikel, Medikamente, ausreichend Getränke und alles, was du für ein Wochenende benötigst. Lieber etwas zu viel als zu wenig.

5



KOMM IN RUHE AN

Plane genügend Zeit für die Anreise ein. Nach dem Check-in kannst du dein Lager aufbauen, andere Teilnehmer kennenlernen und dem Sicherheitsbriefing der Orga folgen. Niemand erwartet, dass du sofort perfekt ins Spiel findest.

6



HAB SPASS AM GEMEINSAMEN SPIEL

Sprich andere Charaktere an, stelle Fragen und lass dich auf Geschichten ein. LARP lebt vom gemeinsamen Spiel miteinander, nicht vom Gewinnen. Fehler gehören dazu und sind oft der Beginn der schönsten Geschichten.

DIE WICHTIGSTE ERKENNTNIS

Du musst nicht alles vor deiner ersten Con können. Fast jeder erfahrene LARPer hat einmal als Anfänger begonnen. Mit Offenheit, Neugier und der Bereitschaft, gemeinsam Geschichten zu erleben, hast du bereits alles dabei, was du für dein erstes LARP wirklich brauchst.



WICHTIGE BEGRIFFE IM LARP

Die Grundlagen für dein Abenteuer



CON

Kurzform für Convention. So werden LARP-Veranstaltungen bezeichnet – vom Tavernenabend über Tagesveranstaltungen bis hin zu mehrtägigen Großcons.



CHARAKTER

Die Figur, die du im Spiel darstellst. Sie besitzt ihre eigene Persönlichkeit, Geschichte und Ziele und unterscheidet sich von dir als Spieler.



SPIELERCHARAKTER (SC)

Ein Charakter, der von einem Teilnehmer dauerhaft gespielt wird und seine eigene Geschichte erlebt.



NICHTSPIELERCHARAKTER (NSC)

Charaktere, die von der Organisation eingesetzt werden, um die Spielwelt zu beleben oder den Plot voranzubringen. Sie übernehmen beispielsweise die Rolle von Dorfbewohnern, Gegnern oder wichtigen Persönlichkeiten.



GASTSPIELERCHARAKTER (GSC)

Ein Begriff, der nicht auf jeder Veranstaltung verwendet wird. GSCs sind meist fest angelegte Charaktere, die zwischen Spieler- und NSC-Rolle stehen. Sie werden häufig von der Orga gestellt oder in enger Absprache mit ihr gespielt und übernehmen wichtige Aufgaben innerhalb der Spielwelt.



ORGA

Das Organisationsteam einer Veranstaltung. Die Orga kümmert sich um Planung, Anmeldung, Ablauf und alle organisatorischen Fragen.



SPIELLEITUNG (SL)

Die Ansprechpartner während der Veranstaltung. Sie helfen bei Regelfragen, koordinieren den Ablauf und unterstützen die Spieler bei Problemen.



REGELWERK

Legt fest, wie beispielsweise Kampf, Magie, Heilung oder besondere Fähigkeiten auf einer Veranstaltung funktionieren. Nicht jedes LARP verwendet dasselbe Regelwerk.



DKWDDK

„Du kannst, was du darstellen kannst.“ Dieses Spielprinzip verzichtet weitgehend auf Zahlen und Werte. Entscheidend ist, was dein Charakter glaubwürdig darstellen kann.



GEWANDUNG

Die Kleidung deines Charakters. Sie trägt entscheidend dazu bei, dass die Spielwelt glaubwürdig wirkt.



IT (IN TIME / IN CHARACTER)

Alles, was innerhalb der Spielwelt geschieht oder gesagt wird.



OT (OUT TIME / OUT OF CHARACTER)

Alles außerhalb des Spiels – also die reale Welt. OT wird genutzt, wenn Informationen oder Gespräche nichts mit dem Spiel zu tun haben.



PLOT

Die Hauptgeschichte oder ein Handlungsstrang einer Veranstaltung, den die Spielleitung vorbereitet hat.



QUEST

Ein Auftrag oder eine Aufgabe innerhalb des Spiels. Eine Quest kann Teil des Plots sein oder unabhängig davon stattfinden.

CON-ARTEN

JEDE VERANSTALTUNG IST ANDERS –
FINDE DIE PASSENDE FÜR DEINEN EINSTIEG.

Nicht jede LARP-Veranstaltung läuft gleich ab. Je nach Größe, Thema und Schwerpunkt unterscheiden sich Cons zum Teil erheblich. Manche legen den Fokus auf Rollenspiel und Gespräche, andere auf Abenteuer, Kämpfe oder das gemeinsame Lagerleben. Gerade als Einsteiger lohnt es sich, die verschiedenen Veranstaltungsarten kennenzulernen.



TAVERNEN-CON

★ UNSERE EMPFEHLUNG FÜR EINSTEIGER

Im Mittelpunkt stehen Gespräche, Handel, Musik, kleine Geschichten und das Kennenlernen anderer Charaktere. Meist genügt bereits eine einfache Gewandung und der Aufwand ist überschaubar.

Unsere Empfehlung: Wenn du dein erstes LARP erleben möchtest, beginne mit einer Tavernen-Con.



ABENTEUER-CON

Der Klassiker unter den LARP-Veranstaltungen. Rätsel lösen, NSCs begegnen, Quests erfüllen und gemeinsam spannende Geschichten erleben. Abenteuer-Cons bieten eine ausgewogene Mischung aus Rollenspiel, Erkundung und – je nach Veranstaltung – Kämpfen.



KAMPAGNEN-CON

Hier bauen mehrere Veranstaltungen aufeinander auf. Entscheidungen aus früheren Cons beeinflussen spätere Ereignisse und Charaktere entwickeln sich über viele Veranstaltungen hinweg weiter. Wer langfristig eine Geschichte erleben möchte, findet hier oft eine zweite Heimat.



GROSSCON

Grosscons bringen mehrere hundert oder sogar mehrere tausend Spieler zusammen. Gewaltige Lager, beeindruckende Kulissen und riesige Schlachten sorgen für ein einmaliges Erlebnis. Durch ihre Größe können sie anfangs etwas überwältigend wirken, bieten aber eine enorme Vielfalt an Spielmöglichkeiten.



HAUS-CON

Hauscons finden in Burgen, Schlössern, Jugendherbergen oder ähnlichen Gebäuden statt. Übernachtet wird in Zimmern statt in Zelten. Oft stehen intensives Rollenspiel, Intrigen, Mystery oder Kriminalgeschichten im Mittelpunkt.



ZELT-CON

Die klassische Form des LARPs. Die Teilnehmer wohnen während der Veranstaltung in Zelten und gestalten gemeinsam ein Lager. Das sorgt für eine besonders dichte Atmosphäre und vermittelt das Gefühl, wirklich Teil der Spielwelt zu sein.



PVE-CON

(PLAYER VERSUS ENVIRONMENT)

Bei einer PvE-Con arbeiten die Spieler überwiegend zusammen. Gegner, Monster und Herausforderungen werden durch NSCs oder die Spielleitung dargestellt. Teamwork und gemeinsames Erleben stehen klar im Vordergrund.



PVP-CON

(PLAYER VERSUS PLAYER)

Bei einer PvP-Con entstehen viele Konflikte zwischen den Spielercharakteren selbst. Politik, Diplomatie, Machtkämpfe, Intrigen oder wirtschaftliche Interessen stehen häufig im Mittelpunkt. PvP bedeutet nicht zwangsläufig Kämpfe – oft werden Konflikte durch Verhandlungen, Bündnisse oder geschicktes Rollenspiel ausgetragen.



SONDERFORMEN & MISCHFORMEN

Viele Veranstaltungen kombinieren verschiedene Elemente der oben genannten Con-Arten oder legen eigene Schwerpunkte. Informiere dich daher immer vorab über das Konzept der Veranstaltung, um zu wissen, was dich erwartet.

DIE WICHTIGSTE ERKENNTNIS

ES GIBT NICHT DIE PERFEKTE CON – SONDERN DIE PASSENDE CON FÜR DICH.

Jede Veranstaltungsart bietet ihren ganz eigenen Reiz. Für den Einstieg empfehlen wir besonders Tavernen-Cons oder kleinere Abenteuer-Cons. Sie bieten viel Raum, das Hobby kennenzulernen, erste Kontakte zu knüpfen und ohne großen Druck ins Spiel zu finden.



SPIELPHILOSOPHIEN IM LARP

Im LARP geht es nicht darum, gegeneinander zu gewinnen, sondern gemeinsam spannende Geschichten zu erzählen. Verschiedene Spielphilosophien helfen dabei, gutes Spiel für sich selbst und andere zu schaffen. Sie sind keine festen Regeln, sondern Denkanstöße dafür, wie Rollenspiel für alle Beteiligten bereichernd werden kann.



PLAY TO LIFT

Mach andere zu den Helden ihrer Geschichte.

Unterstütze die Ideen anderer Spieler und gib ihnen die Möglichkeit, zu glänzen. Nicht jeder spannende Moment muss dir gehören – oft entsteht das beste Spiel, wenn du anderen eine Bühne gibst.



PLAY TO STRUGGLE

Der Weg ist spannender als der Sieg.

Schwierigkeiten, Rückschläge und Hindernisse machen Geschichten interessant. Spiele Herausforderungen bewusst aus und freue dich über Situationen, in denen dein Charakter kämpfen, scheitern und wachsen kann.



PLAY TO DRAMA

Suche emotionale Geschichten statt einfacher Lösungen.

Konflikte, Zweifel, Loyalität und schwierige Entscheidungen schaffen intensive Spielszenen. Drama bedeutet nicht Streit zwischen Spielern, sondern spannende Konflikte zwischen Charakteren.



PLAY TO EMPOWER

Gib anderen Möglichkeiten zu handeln.

Anstatt Probleme allein zu lösen, schaffe Situationen, in denen andere Charaktere wichtig werden können. Gute Geschichten entstehen, wenn viele Menschen gemeinsam etwas erreichen.



PLAY TO FLOW

Halte das Spiel in Bewegung.

Nimm Spielangebote anderer an, reagiere auf Situationen und führe Szenen weiter, statt sie zu blockieren. Ein flüssiges Spiel macht allen Beteiligten mehr Spaß.



PLAY TO SUCCEED

Erfolge dürfen sich verdient anfühlen.

Natürlich dürfen Charaktere ihre Ziele erreichen und Erfolge feiern. Besonders befriedigend werden diese Momente jedoch dann, wenn ihnen Herausforderungen, Rückschläge und gemeinsame Anstrengungen vorausgegangen sind.



DIE WICHTIGSTE ERKENNTNIS

Keine dieser Spielphilosophien steht für sich allein. Gutes LARP entsteht, wenn wir gemeinsam Geschichten erzählen, aufeinander eingehen und uns gegenseitig Spiel ermöglichen. Nicht der eigene Erfolg macht einen unvergesslichen Charakter aus, sondern die Momente, die man gemeinsam mit anderen erschafft.

Je nach Genre oder Veranstaltung können dabei unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt werden. Während beispielsweise im Endzeit-LARP oft Play to Struggle im Mittelpunkt steht, legen andere Veranstaltungen mehr Wert auf Play to Drama, Play to Lift oder Play to Flow. Welche Spielphilosophie besonders wichtig ist, hängt daher immer vom jeweiligen Spielkonzept und den gemeinsamen Erwartungen der Teilnehmer ab.

DIE COMMUNITY

GEMEINSAM GESCHICHTEN ERLEBEN.
GEMEINSAM ABENTEUER SCHAFFEN.

LARP ist weit mehr als nur ein Hobby – es ist eine Gemeinschaft. Ob auf einer kleinen Tavernenveranstaltung oder einer Großcon mit mehreren tausend Teilnehmern: Menschen kommen zusammen, um gemeinsam Geschichten zu erzählen und eine Spielwelt mit Leben zu füllen.

Gerade Einsteiger erleben immer wieder, wie hilfsbereit die Community ist. Viele erfahrene Spieler beantworten gerne Fragen, verleihen Ausrüstung, helfen beim Charakterkonzept oder nehmen neue Mitspieler ganz selbstverständlich mit ins Spiel. Niemand erwartet, dass dein erstes LARP perfekt wird.

LARP lebt vom Miteinander. Jede Figur – ob Fantasy-Ritter, Vampir, Endzeit-Überlebende, Steampunk-Erfinderin, Raumschiff-Offizier, historischer Landsknecht, Detektivin, Cthulhu-Forscher oder Kriminalkommissar – trägt dazu bei, die Spielwelt glaubwürdig und spannend zu gestalten. Gute Geschichten entstehen nicht dadurch, dass einzelne Spieler im Mittelpunkt stehen, sondern dadurch, dass alle gemeinsam Abenteuer erleben.

Natürlich gibt es – wie in jeder Gemeinschaft – unterschiedliche Spielstile, Vorlieben und Meinungen. Begegne anderen Spielern mit Offenheit, Respekt und Fairness. Sprich miteinander, höre zu und akzeptiere, dass verschiedene Menschen unterschiedliche Vorstellungen vom Spiel haben. Genau diese Vielfalt macht das Hobby so lebendig.

Vielleicht wirst du feststellen, dass aus Mitspielern schon nach wenigen Veranstaltungen Freunde werden. Viele LARPer verbringen nicht nur Zeit auf Veranstaltungen miteinander, sondern treffen sich auch zwischen den Cons, basteln gemeinsam an Gewandungen, organisieren Veranstaltungen oder sitzen einfach gemütlich zusammen.



WAS UNS VERBINDET

RESPEKT



Behandle andere so, wie du selbst behandelt werden möchtest.

OFFENHEIT



Neue Ideen, neue Menschen und neue Geschichten bereichern unser Hobby.

HILFSBEREITSCHAFT



Wir unterstützen uns gegenseitig – auf und neben dem Spiel.

FAIRNESS



Ehrliches Spiel und faire Absprachen schaffen Vertrauen.

VIELFALT



Unterschiedliche Genres, Stile und Menschen machen LARP einzigartig.

MITEINANDER



Gemeinsam erzählen wir Geschichten, die uns verbinden.

DIE WICHTIGSTE ERKENNTNIS

LARP ist kein Hobby, das man allein spielt.

Die schönsten Abenteuer entstehen nicht durch perfekte Ausrüstung oder außergewöhnliche Charaktere, sondern durch die Menschen, mit denen du sie erlebst. Sei offen, spiele miteinander statt gegeneinander und trage dazu bei, dass auch andere unvergessliche Geschichten erleben können.

DIE COMMUNITY IST DAS HERZ DES LARPS.

DIE BESTEN GESCHICHTEN WERDEN NICHT GESCHRIEBEN –
SIE WERDEN GEMEINSAM ERLEBT.



LARP IST NICHT GLEICH LARP

Wer zum ersten Mal von LARP hört, denkt oft an Ritter, Burgen und Fantasy. Tatsächlich ist LARP jedoch ein Hobby mit einer erstaunlichen Vielfalt an Genres und Spielstilen. Vom mittelalterlichen Dorf über die Zombie-Apokalypse bis hin zur viktorianischen Steampunk-Stadt oder politischen Vampirgesellschaft – nahezu jede Welt kann zum Schauplatz eines Live-Rollenspiels werden.

Dabei unterscheiden sich die einzelnen Genres nicht nur durch ihre Optik, sondern auch durch ihre Spielschwerpunkte. Manche legen den Fokus auf Kämpfe und Abenteuer, andere auf politische Intrigen, persönliche Geschichten oder das gemeinsame Überleben.

Welches Genre am besten zu dir passt, hängt ganz davon ab, welche Geschichten du erleben möchtest. Viele Spieler probieren im Laufe der Zeit verschiedene Genres aus und entdecken immer wieder neue Facetten des Hobbys.

♦ DIE HÄUFIGSTEN LARP-GENRES ♦



FANTASY-LARP



Das klassische LARP mit Rittern, Magiern, Elfen, Orks und großen Abenteuern.



VAMPIRE-LARP



Persönlicher Horror, Intrigen und Machtspiele in einer düsteren modernen Welt.



ENDZEIT-LARP



Überleben nach der Katastrophe, Ressourcenknappheit und Play to Struggle.



STEAMPUNK-LARP



Eine Welt voller Dampfmaschinen, Erfindergeist und viktorianischer Ästhetik.



HORROR-LARP



Atmosphäre, Spannung und psychologischer Horror – häufig inspiriert von Cthulhu oder anderen düsteren Geschichten.



SCIENCE-FICTION-LARP



Raumschiffe, fremde Welten, künstliche Intelligenzen und Zukunftstechnologie.



KRIMI- UND MYSTERY-LARP



Gemeinsam Rätsel lösen, Geheimnisse aufdecken und Verdächtige befragen.



HISTORISCHES LARP



Veranstaltungen mit möglichst authentischer Darstellung vergangener Epochen.

DIE WICHTIGSTE ERKENNTNIS

Es gibt nicht das eine LARP. Jedes Genre erzählt andere Geschichten und setzt andere Schwerpunkte. Das Schöne daran ist: Du musst dich nicht auf eines festlegen. Viele Spieler entdecken im Laufe der Zeit ganz unterschiedliche Facetten des Hobbys.



FANTASY-LARP



Fantasy-LARP ist die bekannteste und am weitesten verbreitete Form des Live-Rollenspiels. Die Spielwelt orientiert sich häufig an klassischen Fantasy-Geschichten und wird von mittelalterlich anmutenden Kulturen, Burgen, Tavernen und Lagern geprägt. Je nach Veranstaltung begegnen dir Ritter, Händler, Handwerker, Magier, Priester, Söldner, Adlige oder einfache Reisende – aber auch Elfen, Zwerge, Orks oder andere fantastische Wesen.



Im **Mittelpunkt** steht jedoch nicht der Kampf gegen Monster oder das Gewinnen von Schlachten. Viel wichtiger ist das gemeinsame Erleben einer glaubwürdigen Fantasywelt. Handel treiben, kochen, musizieren, Geschichten erzählen, Rätsel lösen, Diplomatie betreiben oder einfach einen Abend in der Taverne verbringen gehören genauso zum Spiel wie Abenteuer und Kämpfe.



Fantasy-LARP bietet dabei eine enorme Vielfalt. Manche Veranstaltungen legen ihren Schwerpunkt auf Schlachten und Abenteuer, andere auf das alltägliche Leben in einer Stadt oder einem Dorf. Wieder andere erzählen große politische Geschichten oder beschäftigen sich mit Magie, Religion und Intrigen. Dadurch findet fast jeder Spieler eine Rolle, die zu den eigenen Interessen passt.



Gerade für Einsteiger eignet sich Fantasy-LARP besonders gut. Die meisten Veranstaltungen bieten einfache Einstiegsmöglichkeiten, erfahrene Spieler helfen neuen Teilnehmern gerne weiter und die benötigte Ausrüstung lässt sich oft nach und nach aufbauen.



Ob als einfacher Handwerker, neugieriger Reisender, mutige Stadtwache oder geschickte Händlerin – im Fantasy-LARP muss niemand ein Held sein, um spannende Geschichten zu erleben. Oft entstehen gerade aus den kleinen Begegnungen die schönsten Erinnerungen.



FANTASY-LARP IST...



Abenteuer
und Geschichten
erleben



Gemeinschaft
und Freundschaften
knüpfen



Vielfalt an Rollen
und Möglichkeiten
entdecken



Kreativität und
Fantasie gemeinsam
leben



Respektvoller Umgang
und faires Miteinander
im Spiel

VAMPIRE: THE MASQUERADE

LARP

DUNKEL. INTENSIV. PERSÖNLICH.



EINE DÜSTERE SPIELWELT

Vampire: The Masquerade LARP spielt in einer düsteren Version der heutigen Welt. Vampire leben versteckt unter den Menschen, gefangen in einer Gesellschaft voller Machtkämpfe, uralter Traditionen und gefährlicher Geheimnisse.



MEHR ALS NUR KÄMPFE

Im Mittelpunkt stehen nicht Schlachten, sondern Charakterspiel, Intrigen und Beziehungen. Gespräche, Verhandlungen, Bündnisse und Verrat entscheiden oft über Leben und Tod. Einfluss, Information und Manipulation sind mächtiger als jede Waffe.



PERSONAL HORROR

Jeder Vampir trägt ein Monster in sich. Der Hunger nach Blut, moralische Entscheidungen und die Frage, was einen Menschen ausmacht, begleiten deinen Charakter. Wie viel Menschlichkeit kannst du bewahren, bevor die Bestie die Kontrolle übernimmt?



GEHEIMNIS UND ATMOSPÄRE

Die Welt der Dunkelheit lebt von Emotionen, glaubwürdigem Spiel und den Beziehungen zwischen den Charakteren. Geschichten entwickeln sich langsam – über Monate oder Jahre – und hinterlassen bleibende Spuren in allen, die daran beteiligt sind.



NICHT FÜR EINSTEIGER

Vampire-LARP ist intensiv und emotional herausfordernd. Die Themen sind oft dunkel und komplex, die sozialen Strukturen tiefgreifend. Wir empfehlen diese Erfahrung Spielern, die bereits LARP-Erfahrung mitbringen und sich auf tiefgehendes, psychologisch geprägtes Spiel einlassen möchten.



WAS BLEIBT, BIST DU

Ob idealistischer Neugeborener, machtbewusste Fürstin, skrupelloser Intrigant oder verzweifelter Vampir auf der Suche nach seiner Menschlichkeit – die größten Kämpfe finden nicht gegen andere statt, sondern gegen das eigene innere Monster.



VAMPIRE-LARP IST...



INTENSIVES
CHARAKTERSPIEL



GEHEIMNISSE,
INTRIGEN UND
MACHT



MORALISCHE
ENTSCHEIDUNGEN
UND PERSONAL
HORROR



ATMOSPÄRE,
EMOTIONEN UND
BEZIEHUNGEN



DER KAMPF
GEGEN DAS EIGENE
INNERE MONSTER

ENDZEIT-LARP

ÜBERLEBEN. ANPASSEN. DURCHHALTEN.

EINE ZERSTÖRTE WELT

Endzeit-LARP spielt in einer Welt nach einer großen Katastrophe. Die Zivilisation ist zusammengebrochen und die Überlebenden kämpfen täglich ums Dasein. Nichts ist selbstverständlich, alles ist kostbar und gefährlich.

MEHR ALS NUR KÄMPFE

Im Mittelpunkt stehen nicht nur Kämpfe, sondern vor allem das tägliche Überleben. Nahrung, Wasser, Medikamente und Munition sind knapp und wertvoll. Darum wird gehandelt, verhandelt und gestritten – und daraus entstehen die besten Geschichten.

PLAY TO STRUGGLE

Es geht nicht darum, mächtig oder erfolgreich zu sein, sondern den Überlebenskampf glaubwürdig darzustellen. Hunger, Erschöpfung, Mangel, Rückschläge und schwierige Entscheidungen gehören zum Spiel dazu. Gerade diese Herausforderungen machen kleine Erfolge bedeutend und Geschichten intensiv.

IMPROVISATION & KREATIVITÄT

Aus Schrott werden Werkzeuge, aus alter Kleidung Ausrüstung, aus Fremden Verbündete – oder Feinde. Die Atmosphäre lebt von Improvisation, Einfallsreichtum und dem Gefühl, aus den Resten einer untergegangenen Welt das Beste zu machen.

MENSCHEN UND ENTSCHEIDUNGEN

Ob Action oder Atmosphäre – Endzeit-LARPs erzählen Geschichten über Gemeinschaft, Moral und schwere Entscheidungen. Was bist du bereit zu tun, um zu überleben? Welche Werte bewahrst du – und welche musst du aufgeben?

FÜR EINSTEIGER UND VETERANEN

Die Ausrüstung lässt sich oft einfach selbst herstellen oder aus gebrauchter Kleidung zusammenstellen. Kreativität, Darstellung und Teamgeist sind wichtiger als teure Ausrüstung. Jeder kann Teil der Geschichte werden.



ENDZEIT-LARP IST...



ÜBERLEBEN
STATT KOMFORT



PLAY TO
STRUGGLE



IMPROVISATION
UND KREATIVITÄT



GEMEINSCHAFT
UND MISSTRAUEN



SCHWIERIGE
ENTSCHEIDUNGEN

STEAMPUNK-LARP

ERFINDEN. ENTDECKEN. ERLEBEN.



EINE WELT AUS DAMPF UND IDEEN

Steampunk-LARP verbindet das viktorianische Zeitalter mit einer Welt, in der dampftriebene Technik, fantastische Erfindungen und alternative Geschichte aufeinandertreffen. Luftschiffe durchqueren den Himmel, mechanische Automaten verrichten ihren Dienst und geniale Erfinder verschieben die Grenzen des technisch Machbaren. Die Spielwelt wirkt vertraut und gleichzeitig voller außergewöhnlicher Ideen.



ABENTEUER UND ENTDECKUNGEN

Im Mittelpunkt stehen oft Entdeckungen, wissenschaftliche Experimente und große Abenteuer. Expeditionen in unbekannte Länder, geheimnisvolle Artefakte, politische Intrigen oder technische Wunderwerke bieten den Rahmen für spannende Geschichten. Dabei treffen elegante Gesellschaften auf mutige Entdecker, verrückte Wissenschaftler und waghalsige Luftschiffkapitäne.



KREATIVITÄT UND INDIVIDUALITÄT

Steampunk lebt von Kreativität und Individualität. Viele Spieler gestalten ihre Ausrüstung selbst und verleihen ihr durch Zahnräder, Messing, Leder und handwerkliche Details einen ganz eigenen Charakter. Dabei geht es jedoch nicht darum, möglichst viele dekorative Elemente zu tragen, sondern eine glaubwürdige Figur in einer außergewöhnlichen Welt darzustellen.



VIelfALT DER SPIELWELTEN

Je nach Veranstaltung unterscheiden sich die Spielwelten deutlich. Manche orientieren sich eng an historischen Vorbildern, andere setzen auf fantastische Technologien, Magie oder alternative Zeitlinien. Dadurch reicht das Spektrum von eleganten Salons über Forschungsreisen bis hin zu actionreichen Abenteuern.



FÜR EINSTEIGER UND VETERANEN

Steampunk-LARP eignet sich sowohl für Einsteiger als auch für erfahrene Spieler. Viele Charaktere kommen ohne Kampf aus und leben stattdessen von Erfindergeist, Diplomatie, Handel oder wissenschaftlicher Neugier. Wer gerne tüfelt, Geschichten erzählt oder technische Ideen ins Spiel einbringt, findet hier vielfältige Möglichkeiten.



DEINE GESCHICHTE, DEINE ROLLE

Ob als exzentrische Erfinderin, Luftschiffkapitän, Wissenschaftler, Abenteurerin, Detektiv oder Mechaniker – im Steampunk-LARP entstehen die spannendsten Geschichten oft dort, wo Neugier auf Fantasie trifft und jede neue Erfindung ungeahnte Möglichkeiten eröffnet.



STEAMPUNK-LARP IST...



ABENTEUER UND
ENTDECKUNGEN



ERFINDERGEIST
UND TECHNIK



VIKTORIANISCHE
ELEGANZ



KREATIVITÄT UND
INDIVIDUALITÄT



FANTASIE TRIFFT
WISSENSCHAFT

HORROR-LARP

ANGST. GEHEIMNISSE. UNGEWISSHEIT.

ATMOSPHÄRE STATT ACTION

Horror-LARP lebt von Stimmung, Spannung und Ungewissheit. Es geht nicht darum, der Stärkste zu sein oder jedes Problem zu lösen, sondern darum, eine Geschichte voller Geheimnisse und Angst gemeinsam zu erleben.

SPANNUNG UND UNGEWISSHEIT

Oft entsteht der größte Schrecken nicht durch das, was man sieht, sondern durch das, was im Verborgenen bleibt. Verlassene Orte, rätselhafte Ereignisse und unerklärliche Phänomene lassen jede Entscheidung bedeutsam werden.

GEHEIMNISSE UND ERMITTLUNGEN

Rätsel, Hinweise und dunkle Verrätselungen treiben die Geschichte voran. Spieler schlüpfen in Rollen wie Ermittler, Professoren, Journalisten oder Augenzeugen – auf der Suche nach der Wahrheit, die vielleicht besser verborgen geblieben wäre.

CTHULHU UND KOSMISCHER HORROR

Inspiration aus den Geschichten von H. P. Lovecraft: Uralte Wesen, verbotene Bücher und Mächte, die jenseits des menschlichen Verständnisses liegen. Nicht der Kampf steht im Mittelpunkt, sondern das Ringen um den Verstand und die Erkenntnis, wie klein der Mensch im Angesicht des Unbegreiflichen ist.

HILFLOSIGKEIT UND FOLGEN

Nicht jede Bedrohung lässt sich besiegen, nicht jedes Rätsel vollständig lösen. Die Charaktere müssen mit dem Unbekannten leben – und mit den Folgen ihrer Entscheidungen. Gerade diese Hilflosigkeit macht die Erlebnisse intensiv und unvergesslich.

SICHERHEIT UND VERTRAUEN

Horror-LARP arbeitet mit Angst, Stress und intensiven Emotionen. Deshalb stehen Sicherheit, Respekt und Kommunikation an erster Stelle. Safewords, Cut & Brake, OK-Check-ins und klare Regeln sorgen dafür, dass alle gemeinsam eine sichere und eindrucksvolle Geschichte erleben.



HORROR-LARP IST...



ATMOSPHÄRE
STATT ACTION



SPANNUNG UND
UNGEWISSHEIT



GEHEIMNISSE UND
ERMITTLUNGEN



KOSMISCHER UND
PSYCHOLOGISCHER HORROR



GEMEINSAM DAS
UNBEKANNTE ERLEBEN

KRIMI- UND MYSTERY-LARP

ERMITTELN. KOMBINIEREN. DIE WAHRHEIT ENTDECKEN.



Krimi- und Mystery-LARP stellt nicht den Kampf, sondern das Lösen von Rätseln in den Mittelpunkt. Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Ermittlern, Detektiven, Journalisten, Polizisten, Adligen, Verdächtigen oder ganz gewöhnlichen Menschen, die plötzlich Teil eines außergewöhnlichen Falls werden.



Im Mittelpunkt stehen Geheimnisse, Hinweise und überraschende Wendungen. Gemeinsam werden Spuren verfolgt, Aussagen hinterfragt und Zusammenhänge entdeckt. Oft weiß niemand zu Beginn, wer die Wahrheit kennt oder wem wirklich zu trauen ist.



Mystery-LARP erweitert klassische Kriminalgeschichten um übernatürliche oder unerklärliche Elemente. Alte Flüche, geheimnisvolle Artefakte, verschwundene Personen oder rätselhafte Ereignisse sorgen dafür, dass Realität und Übernatürliches miteinander verschwimmen. Dabei bleibt oft lange unklar, ob sich hinter den Geschehnissen eine logische Erklärung oder tatsächlich etwas Übernatürliches verbirgt.



Viele Veranstaltungen orientieren sich an bekannten Vorbildern wie **Sherlock Holmes**, **Agatha Christie**, **Die drei ???**, **Twin Peaks** oder anderen Detektiv- und Mysterygeschichten. Ebenso gibt es moderne Krimis, historische Ermittlungen oder vollständig eigene Spielwelten.



Anders als in vielen anderen Genres stehen Kommunikation, Beobachtungsgabe und logisches Denken im Vordergrund. Wer aufmerksam zuhört, Fragen stellt und Hinweise richtig kombiniert, kann gemeinsam mit anderen Spielern das Rätsel Stück für Stück lösen.



BEISPIELE FÜR KRIMI- UND MYSTERY-LARP

KLASSISCHE KRIMI



Mordfälle, Ermittlungen und Verhöre in historischen oder modernen Settings. Ordne die Fakten, finde Widersprüche und entlarve den Täter.

DETEKTIV-GESCHICHTEN



Inspiziert von großen Detektiven wie Sherlock Holmes. Analysiere Hinweise, kombiniere Spuren und löse scheinbar unlösbare Fälle.

MYSTERY UND ÜBERNATÜRLICHES



Wenn sich das Rätselhafte und Unheimliche mit der Realität vermischt. Was ist Einbildung – und was lauert wirklich im Dunkeln?

HISTORISCHE ERMITTLUNGEN



Ermittle in längst vergangenen Zeiten und bringe Licht in dunkle Geheimnisse der Geschichte.

MODERNE KRIMI



Polizeiarbeit, Forensik und Ermittlungen in der Gegenwart. Teamwork und logisches Denken führen zum Ziel.

PSYCHOLOGISCHE THRILLER



Intrigen, Lügen und verborgene Motive. Entlarve falsche Identitäten und erkenne, wer hinter den Kulissen die Fäden zieht.

DIE WICHTIGSTE ERKENNTNIS

Krimi- und Mystery-LARP lebt nicht davon, der Erste zu sein, der den Täter entlarvt. Die spannendsten Geschichten entstehen, wenn Hinweise gemeinsam entdeckt, Theorien entwickelt und Geheimnisse Schritt für Schritt gelüftet werden. Der Weg zur Lösung ist oft genauso spannend wie die Auflösung selbst.



HISTORISCHES LARP

GESCHICHTE ERLEBEN. MENSCHEN DARSTELLEN.
VERGANGENHEIT LEBENDIG MACHEN.



Historisches LARP führt dich in vergangene Epochen der Menschheitsgeschichte. Ob Römer, Wikinger, Hochmittelalter, Renaissance, Landsknechte oder das viktorianische Zeitalter – im Mittelpunkt stehen glaubwürdige Charaktere, authentische Kleidung und das gemeinsame Erleben historisch inspirierter Welten.



Viele Veranstaltungen orientieren sich eng an historischen Vorbildern. Dabei geht es weniger um große Fantasy-Abenteuer als um den Alltag vergangener Zeiten: Handwerk, Handel, Politik, höfisches Leben, Militär oder das Leben einfacher Menschen. Konflikte entstehen häufig durch gesellschaftliche Unterschiede, historische Ereignisse oder persönliche Geschichten.



Historisches LARP und Reenactment haben viele Gemeinsamkeiten, verfolgen jedoch unterschiedliche Ziele. Während Reenactment historische Ereignisse, Kleidung und Ausrüstung möglichst originalgetreu darstellen möchte, nutzt historisches LARP die Geschichte als Bühne für eigene Charaktere und Geschichten. Authentizität spielt zwar eine wichtige Rolle, doch im Mittelpunkt stehen das gemeinsame Rollenspiel und die Erlebnisse der Figuren.



Je nach Veranstaltung reicht das Spektrum von möglichst detailgetreuen Darstellungen bis hin zu sogenannten Living-History-Konzepten, bei denen das Leben einer bestimmten Epoche möglichst vollständig nachgebildet wird. Andere Veranstaltungen nehmen historische Epochen lediglich als Inspiration und verbinden sie mit einer fiktiven Handlung.



Historisches LARP eignet sich besonders für Spieler, die Freude an glaubwürdigen Charakteren, Geschichte, Handwerk und gesellschaftlichem Spiel haben. Kämpfe können dazugehören, stehen aber oft nicht im Mittelpunkt.



VIelfalt vergAngener ZeIten



ANTIKE



Von der Antike bis zum Untergang Roms – Politik, Philosophie, Gladiatoren und der Alltag in einer großen Zivilisation.



MITTELALTER



Burgen, Ritter, Gilden und Bauern. Eine Zeit voller Glauben, Abenteuer und des täglichen Überlebens in einer rauen Welt.



RENAISSANCE



Wissenschaft, Kunst und Entdeckungen. Städte wachsen, neue Ideen entstehen – und mit ihnen Intrigen und Machtspiele.



FRÜHE NEUZEIT



Landsknechte, Piraten und Entdecker. Kriege, Handel und der Wandel zu neuen Staaten und Gesellschaftsordnungen.



19. JAHRHUNDERT



Dampf und Fortschritt, Industrie und Empire, aber auch soziale Gegensätze und der Alltag im viktorianischen Zeitalter.



LEBENDIGE GESCHICHTE



Living History und Reenactment lassen Handwerk, Technik und Alltag vergangener Zeiten neu aufleben.

DIE WICHTIGSTE ERKENNTNIS

Historisches LARP möchte Geschichte nicht nachspielen, sondern erlebbar machen. Es verbindet historische Vorbilder mit lebendigem Rollenspiel und ermöglicht es, für kurze Zeit in eine vergangene Welt einzutauchen – nicht als Zuschauer, sondern als Teil ihrer Geschichte.



DANKE – UND AUF INS ABENTEUER!

Wir hoffen, dass dir unser kleiner LARP-Einsteigerguide dabei geholfen hat, einen ersten Überblick über unser faszinierendes Hobby zu gewinnen. Vielleicht konnten wir einige Fragen beantworten, Berührungspunkte abbauen und dir Lust darauf machen, selbst einmal Teil einer LARP-Veranstaltung zu werden.

Natürlich kann ein kleiner Guide nicht alle Fragen beantworten. Zum Glück gibt es eine große und hilfsbereite Community, die Neueinsteiger gerne unterstützt.

NÜTZLICHE ANLAUFSTELLEN



DISCORD

Der LARP Deutschland-Discord-Server ist eine der größten deutschsprachigen Anlaufstellen für Fragen rund ums Hobby. Dort findest du Hilfe, Diskussionen und Kontakte zu Spielern aus ganz Deutschland.



PODCAST

Wenn du unterwegs mehr über LARP erfahren möchtest, empfehlen wir den Podcast „Mal kurz OT“. Er ist auf allen gängigen Podcast-Plattformen verfügbar und beschäftigt sich mit vielen spannenden Themen rund um unser Hobby.



UNSERE WEBSITE

Auf www.wankende-hydra.de findest du diesen Guide, weitere Informationen, Einsteigercharaktere, Tipps und vieles mehr rund um unsere Veranstaltungen.



CONS FINDEN

Wenn du auf der Suche nach Veranstaltungen bist, empfehlen wir dir den LARP-Kalender von Tilo Wagner sowie den Con-Organizer. Dort findest du einen Großteil der Veranstaltungen im gesamten deutschsprachigen Raum.

Natürlich hilft dir auch jede Suchmaschine dabei, weitere Informationen, Vereine oder Veranstaltungen in deiner Nähe zu finden.

UNSERE EMPFEHLUNG

Für deine erste Veranstaltung empfehlen wir dir eine LARP-Taverne. Tavernen sind meist leicht zugänglich, erfordern nur wenig Ausrüstung und bieten eine entspannte Möglichkeit, erste Erfahrungen zu sammeln, andere Spieler kennenzulernen und ganz ohne großen Druck ins Hobby einzusteigen.

WIR SEHEN UNS IM SPIEL!

Nun liegt der nächste Schritt bei dir. Pack deine Gewandung, trau dich, sprich andere Spieler an und hab Spaß. Niemand startet als erfahrener LARPer – wir alle haben einmal mit unserer ersten Con begonnen.

Vielleicht begegnen wir uns ja schon bald in einer Taverne, auf einem Con oder am Lagerfeuer.

Bis dahin wünschen wir dir viele spannende Abenteuer, großartige Geschichten und unvergessliche Momente.

Die Wankende Hydra

DIE BESTEN GESCHICHTEN WERDEN NICHT GESCHRIEBEN –
SIE WERDEN GEMEINSAM ERLEBT.

