



Spielerleitfaden

Version 1.0

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis.....	1
Einleitung	2
I. Darstellung eines Elben im Larp.....	3
1. Allgemeines zum Elbenspiel	3
2. Gesinnung.....	5
3. Elben und andere Rassen im Larp.....	5
4. Dos & Don'ts bei der Darstellung.....	6
II. Herkunft des Charakters, Sprache und Kultur	7
1. Hintergründe.....	7
2. Namensgebung	8
3. Klassenwahl	10
4. Elbensprachen	10
5. Dos und Don'ts bei Herkunft, Sprache und Kultur	11
III. Gewandung.....	12
1. Allgemeines zur Gewandung	12
2. Kleidung	12
3. Schuhe	13
4. Ohren.....	14
5. Haare	14
6. Accessoires.....	15
7. Dos und Don'ts Gewandung	15
IV. Waffen.....	17
1. Messer und Dolche.....	17
2. Schwerter.....	17
3. Stangenwaffen.....	17
4. Äxte	18
5. Schusswaffen.....	18
6. Wurfwaffen	18
7. Schilde.....	18
8. Dos und Don'ts Waffen.....	18
V. Rüstung.....	19
1. Helme	19
2. Lederrüstungen.....	19
3. Kettenhemden.....	19
4. Schuppenpanzer	19
5. Plattenrüstungen	20
6. Dos und Don'ts Rüstung:	20
VI. Lagerambiente	21
1. IT-Zelte.....	21
2. Schlafplatz	21
3. Lichtquellen.....	21
4. Dekoration des Lagers.....	21
5. OT-Müll	22
6. Sicherheit im Lager	22
Schlusswort	23

EINLEITUNG

Herzlich Willkommen, liebe Leserin und lieber Leser,

in Deinen Händen hältst Du den Spielerleitfaden des Elbenlagers. Viele verschiedene Autorinnen und Autoren haben an diesem Leitfaden mitgeschrieben und ihre Erfahrungen einfließen lassen. Wenn Du Dich entschlossen hast, im Elbenlager zu spielen, dann ist das hier Deine erste Pflichtlektüre. ;-)

Wir wollen Dir mit dem Leitfaden eine Anleitung für Dein Elbenspiel geben. Angefangen bei der Darstellung bis hin zu Ausrüstung und Gewandung Deines Charakters findest Du hier alles, was Du zu einer erfolgreichen Darstellung an Hintergrundwissen brauchst.

Wenn Du Dich entschliessen solltest, ein Teil des Elbenlagers auf einer Großcon zu sein, dann sollte sich Dein Spiel an die Grundsätze anlehnen, die Du hier formuliert findest.

Nun viel Spaß beim Lesen! Für durch den Leitfaden nicht geklärte Fragen stehen wir Dir gerne im Forum (Link: <http://forum.elbenlager.de/index.php>) oder per E-Mail (Link: playerinfo@elbenlager.de) zur Verfügung.

Navaër!

Öein Team vom Elbenlager Spielerleitfaden

Shâriël, Aysriel, Daëron, Elessar, Kelandor, Niniel und Asgardil

1. DARSTELLUNG EINES ELBEN IM LARP

Die Darstellung von Charakteren im Larp bedient sich verschiedener Vorbilder. Einige lassen sich von Tolkien und den *Herr der Ringe*-Filmen inspirieren, andere orientieren sich an Konzepten aus Pen&Paper-Rollenspielen oder aus Romanen. Grundsätzlich bist Du in der Wahl Deiner Vorbilder frei. Das bedeutet aber nicht, dass Du Deinen Elben einfach irgendwie spielen kannst – denn da sind ja noch Deine MitspielerInnen, und die wollen erkennen, dass Du einen Elben spielen willst. Natürlich kann man einen Elbencharakter spielen, der die gängigen Klischees gezielt auf den Kopf stellt – allein, im Larp noch mehr als im richtigen Leben zählt der äußere Eindruck, und so werden die meisten Deiner MitspielerInnen Deinen Charakter einfach für etwas Anderes oder für einen schlecht dargestellten Elben halten.

Ein häufiger Anfängerfehler sind zu wenige typisch elbische Merkmale in der Darstellung. Die Cons im Larp sind voll von Elben, die als einziges Darstellungsmerkmal ihre Latexohren vorweisen können, sich ansonsten aber kaum von ihren menschlichen Begleitern unterscheiden. Aus diesem Beispiel lässt sich auch gleich die erste und wichtigste Regel im Elbenspiel ableiten: Elben sind ein anderes Volk als die Menschen – also musst Du sie auch anders spielen.

Um einen Elben möglichst gut darstellen zu können, solltest Du Dir zunächst der Fremdartigkeit dieser Wesen bewusst machen. Denn so solltest Du auf Menschen und andere Wesen in Deiner Umgebung wirken: Wie ein Angehöriger eines fremden und vor allem anderen Volkes. Elben zeichnen sich also nicht nur durch spitze Ohren allein aus. Das Ziel eines jeden Elbenspielers sollte vielmehr sein, dass die Ohren nicht mehr nötig sind, um als Elb erkannt zu werden.

Dass es nicht leicht ist, einen Elben überzeugend zu verkörpern, ist uns allen klar.

Niemand von uns erfüllt sämtliche körperlichen Merkmale eines Elben, und das wird auch von keinem Spieler und keiner Spielerin des Elbenlagers verlangt.

Diese „Defizite“, die uns menschliche Spieler einfach von den Elben unterscheiden, können aber prima durch Ausstrahlung, Haltung, Gewandung und gutes Spiel kompensiert werden.

Wir hoffen, Dir mit diesem Leitfaden ein paar Tips und Richtlinien zu geben, die Dir das Spiel erleichtern. Häufig sind es ein paar kleine Änderungen, die aus einem menschlichen Spieler einen elbischen Charakter machen!

1. Allgemeines zum Elbenspiel

Eine erste Grundkonstante der Elbendarstellung lautet: Elben haben mehr Zeit. Man sollte einem Elben anmerken, dass er wesentlich länger lebt und leben kann als ein Mensch. Das kannst Du zunächst vor allem durch eine abgeklärtere Sicht auf die Dinge, die Dir begegnen, darstellen. Elben nehmen sich grundsätzlich mehr Zeit als Menschen, um über Probleme nachzudenken, denn sie haben einfach mehr davon. Löst sich während der Zeit des Denkens das Problem von selbst, um so besser.

Elben hetzen nicht. Als Richtlinie für die Darstellung von alltäglichen Dingen wie der Gang durchs Lager hat sich eine um ein Drittel bis zur Hälfte langsamere Bewegung als die „Gehgeschwindigkeit der Menschen um einen herum“ bewährt. Das heißt aber nicht, dass Elben nicht schnell sein können, wenn es die Situation erfordert: Geht es um Leben und Tod, dann kann auch ein Elb schnell laufen – trotzdem solltest Du auch dann versuchen, nicht abgehetzt zu wirken, sondern mehr, als ob Dich das alles kaum angestrengt hat.

Ebenso legen wir Dir nahe, auf Deine Körperhaltung und den Gang zu achten. Elben sind ein graziöses Volk mit eleganten, fließenden Bewegungen. Die Haltung ist aufrecht, nicht nach vorne gebeugt und der Gang sollte leichtfüßig wirken, nicht trampelnd.

Damit verbunden ist auch ein gewisses Maß an Tischmanieren, was sich natürlich von Volk zu Volk ein wenig unterscheidet, aber selbst der wildeste Waldelb spricht nicht mit vollem Mund, schmatzt nicht in voller Lautstärke oder rülpsst und furzt.

Ebenso betrinken sich Elben nicht bis zur Besinnungslosigkeit, lautes Herumschreien und Grölen ist ihnen fremd.

Ein weiteres Merkmal betrifft die Körperpflege: Verfettete oder verdreckte Haare sind mit einem Elben kaum zu vereinbaren. Gleiches gilt für starken Körpergeruch: Ein Elb mit Raubtierfahne kann sich nur schwerlich auf einen verfeinerten Geruchssinn berufen, wenn er gleichzeitig wie ein Iltis stinkt. Achte also auch wenn es nur „rustikale“ Sanitäranlagen auf einer Con gibt auf Dein Äußeres!

Gefühle solltest Du generell eher zurückhaltend darstellen: Lautes schallendes Lachen, unbändige Wut oder starke Eifersucht passen eher weniger zu einem Elben, denn sie untergraben seine Abgeklärtheit.

Die Beherrschtheit der meisten Elben geht oft mit einem gewissen Ernst einher. Er kann helfen, die Andersartigkeit gegenüber anderen Völkern darzustellen. Ihre größere Erfahrung mit der Welt spielen viele ElbenspielerInnen durch ein überlegenes Auftreten gegenüber Menschen etc. aus. Dagegen ist prinzipiell nichts einzuwenden, Du solltest Dir aber gut überlegen, wie dieses Verhalten bei den SpielerInnen dieser Charaktere ankommt. Übermäßige Arroganz bei gleichzeitig offensichtlicher Unterlegenheit wird von anderen Spielern oft als Versuch gesehen, ihre Charaktere zu dominieren, ohne dass es dafür einen anderen Grund als die Rassenzugehörigkeit gibt. Deswegen solltest Du hier Vorsicht walten lassen. Der platt arrogante Elb, der Menschen mit einer „Ich weiß sowieso alles besser als ihr“-Einstellung begegnet ist ein leider all zu oft vorkommender Anfängerfehler. Respekt musst Du Dir wie im richtigen Leben auch im Larp verdienen, erwarten kannst Du ihn nicht!

Durch seine enorm hohe Lebensdauer hat ein Elb auch ein anderes Verhältnis zum Tod, als es Menschen haben. So kann er zwar Trauer empfinden, jedoch geht diese nie so weit wie die der Menschen, die über den Verlust eines der ihren in tiefer Wehmut versinken.

Manche ElbenspielerInnen spielen den Tod als „Weg ins Licht“ aus, für andere Elben geht die Seele in das ewige Lied der Wälder ein. Welchen Hintergrund man für sich wählt, sei auch hier jedem frei überlassen.

Elbischer Humor sollte diesen verfeinerten und abgeklärten Eindruck unterstützen. Plumpe Witze über andere Völker (wie etwa Zwerge als „Steinf***er“ zu bezeichnen) sind einfach nur unangebracht – IT wie OT. Gerade Humor ist bei Elben anders, er ist viel hintergründiger und tiefsinniger als bei den Menschen und zeichnet sich durch eine gewisse Raffinesse aus. Solltest Du hingegen Opfer eines Elbenwitzes werden, so empfiehlt sich zuallererst Gelassenheit. Am besten hilft hier eine entsprechende Bemerkung, die deutlich macht, dass man die Beleidigung nicht Ernst nimmt. Allzu hartnäckigen SpielerInnen, die Dir permanent mit vermeintlich „lustigen“ Elbenwitzen das Spiel erschweren, solltest Du ruhig deutlich machen, dass Dich ihr Verhalten stört – wenn es gar nicht anders geht auch durch eine unauffällige OT-Ansage.

Zusammenfassend kann man also feststellen, dass die Andersartigkeit von Elben viel mit der Darstellung einer anderen Körperlichkeit zu tun hat. Das betrifft nicht nur die Geschwindigkeit der Bewegungen, sondern auch, wie Gefühle körperlich dargestellt werden.

2. Gesinnung

Es herrscht große Uneinigkeit über den Sinn einer Einrichtung wie der Gesinnung im Larp. Originär aus dem Pen&Paper-Rollenspiel soll diese Eigenschaft etwas über den moralischen Charakter einer Spielfigur aussagen. Generell kann man sagen, dass die Gesinnung, wie alle anderen Regeln im Rollenspiel auch, eine Vereinfachung zwecks Abbildung der Spielwelt darstellt. Ob man damit spielt oder nicht bleibt jedem selbst überlassen.

Da Darstellung von Elben im Elbenlager auf den bestehenden Klischees über Elben basieren soll, bleibt es nicht aus, dass auch die Gesinnung Deines Charakters dazu passen sollte. Elben sind in vielen gängigen Vorbilderzählungen „gut“, also auf der moralisch „richtigen“ Seite. Daran solltest Du Dich auch bei Deiner Charakteridee halten. Böse hinterhältige Elbencharaktere, die den Göttern des Chaos huldigen, passen definitiv nicht ins Elbenlager.

3. Elben und andere Rassen im Larp

Als ElbenspielerIn muss man sich bewusst sein, dass man klare Feindbilder hat und auch selbst für gewisse Rassen ein klares Feindbild darstellt.

Orks sind das Paradebeispiel für ein elbisches Feindbild, eine Verbrüderung mit ihnen ist absolut undenkbar und grenzt an Verrat. Gleiches gilt für sonstige chaotisch-böseartige Völker wie Drow, Druchii, Dunkeelfen und dergleichen. Auch wenn manche diese Völker irgendwie auch Elben sind, so gelten sie doch als Todfeinde – einen solchen Charakter im Elbenlager spielen zu wollen, verbietet sich von selbst.

Ein Wort der Warnung zu der Idee, einen „guten“ Dunkeelfen spielen zu wollen: Auch wenn die Idee reizvoll erscheinen mag, sie ist bereits dermaßen überstrapaziert, dass wir Dir davon abraten. Die Welt des Larp ist chronisch von Ausnahme-Charakteren überflutet, ohne dass es eine angemessene Darstellung des Regelfalles gibt. Verzichte also besser auf die x-te Drizzt Do'Urden-Kopie und lass' Dir eine neue Charakteridee einfallen.

Wer nicht damit klar kommt, alleine wegen des Elb-Seins von anderen bekämpft zu werden, sollte sich die Wahl seiner Charakterrasse nochmals überlegen, denn im Gegensatz zum Menschenspiel kann es durchaus vorkommen, dass man allein seiner spitzen Ohren wegen sterben kann.

Ein klarer Gegensatz zwischen Gut und Böse gehört zum Genre der Fantasy dazu. Ihn durch Verbrüderungen mit Orks und Drow zu untergraben heißt, sich dieses Gegensatzes selbst zu berauben so eine Spielmöglichkeit zu verlieren.

Bei Zwergen gehen die Meinungen auseinander. Das geht von Unkenntnis über dieses Volk über Unverständnis bis hin zu Verachtung und Abneigung. Zwerge zählen nicht zu den klaren Feindbildern der Elben, hier kann jeder seine eigenen Erfahrungen mit ihnen machen.

Das Verhältnis zu den Menschen hängt häufig von den eigenen Erfahrungen und vom Hintergrund ab. Aufgrund ihres häufig höheren Alters sollten Menschen den Elben tendenziell eher respektvoll begegnen – wie bereits oben erwähnt, musst Du Dir ein solches Verhalten aber auch im Larp verdienen, verlangen kannst Du es nicht!

4. Oos & On'ts bei der Darstellung

- ❖ Verlasse Dich nicht alleine auf Deine Ohren, um Deinen Elben als solchen erkennbar zu machen. Ein gelungener Elbencharakter könnte im Idealfall darauf verzichten!
- ❖ Versuche Dich langsam und anmutig zu bewegen. Achte auf eine gerade Körperhaltung.
- ❖ Vermeide alles, was unter „Schlechte Umgangsformen“ fällt: Kein Rülpsen oder Furzen, keine schlechten Tischmanieren, keine ungepflegten Haare, kein Körpergeruch.
- ❖ Überlege Dir gut, wie Du extreme Gefühle darstellen willst: Sie untergraben häufig die typisch elbische Abgeklärtheit.
- ❖ Halte Dich an die gängigen Feindbilder: Elben, die sich mit Orks oder Drow verbrüdernd verletzen für das Larp wichtige Klischees und untergraben den Gegensatz von Gut und Böse, den wir darstellen wollen. Das Konzept der „guten“ Drow ist bereits arg strapaziert, deshalb raten wir davon ab!
- ❖ Noch ein paar Anmerkungen zum IT/OT-Verhalten fürs Elbenlager. Wir versuchen, 24 Stunden am Tag IT zu sein. Es ist nicht nur störend, sondern auch den Leuten, die IT sind, gegenüber absolut unfair, wenn man diese durch seine eigenen OT-Blasen stört.

II. HERKUNFT DES CHARAKTERS, SPRACHE UND KULTUR

Wie bereits oben erwähnt, gibt es die verschiedensten Hintergründe, an denen Du Dich orientieren kannst. Prinzipiell spricht nichts dagegen, diese Hintergründe auch zu vermischen. Das geht allerdings häufig nur auf Kosten der Konsistenz dieser Hintergründe. Außerdem solltest Du Dir darüber im Klaren sein, dass Deine MitspielerInnen erkennen werden, was Du wo übernommen hast.

1. Hintergründe

Da es für Elben in Film, Literatur oder Pen&Paper-Rollenspielen so viele verschiedene Hintergründe wie Sand am Meer gibt, gibt es auch In-Time viele verschiedene Völker, in die sich die Elben aufteilen.

Es ist jedem Spieler frei überlassen, nach welchem Hintergrund er seinen Charakter spielen möchte und welchem Volk er angehört ist.

Generell kannst Du natürlich auch einen Halbfelben als Charakter wählen. Du solltest jedoch wissen, dass auch dieses Konzept im Larp fast schon mehr die Regel, als die Ausnahme feststellt.

Spaß-Völker wie etwa Gnölf-Gnelfen, Ork-Elfen, Zwerg-Elfen usw. finden die wenigstens SpielerInnen tatsächlich lustig. Sie passen auch überhaupt nicht zu den oben bereits erwähnten Eigenschaften, die wir im Elbenlager einem Elben zurechnen. Deswegen solltest Du auf solche Charakterkonzepte ebenfalls verzichten.

Bestehende Herkunftsländer im Elbenlager und ihre Ansprechpartner

Im Folgenden eine Liste mit bereits bespielten Elbenländern, die Du im Elbenlager antreffen kannst. Sich einem bereits bestehenden Land anzuschließen, hat viele Vorteile für beide Seiten: Du kannst auf einen bereits bestehenden Hintergrund zurück greifen, es gibt MitspielerInnen, die Dein Land bereits bekannt gemacht haben und mit denen Du qua Zugehörigkeit automatisch ins Spiel kommst, und das Land wird durch Deinen Charakter mit mehr Leben erfüllt. Ein Nachteil ist natürlich, dass Du nicht mehr so frei in der Gestaltung Deines Hintergrundes bist, als wenn Du diesen selbst entwirfst.

Ob ein Hintergrundland für Dich geeignet ist, klärst Du am besten mit einer Mail an den jeweiligen Ansprechpartner ab.

❖ Estelvanórië (Esteldor)

Kontakt: Christoph Perse – estelvanorie [at] gmx. de

❖ Lindornea

Kontakt: Timo Breidenbruch – daracha [at] yahoo groups. de

❖ Nan Eldúne – www.halligen.mynetcologne.de/Nan-eldune.html

Kontakt: Sonja Gerlach – calenlyra [at] gmx. de

❖ Schemurien – www.schemurien.de

Kontakt: Peter Nomigkeit (über die Homepage)

❖ Taurelilorinan – www.lorinan.de

Kontakt: Branko Sarec (über die Homepage)

2. Namensgebung

Die Namensgebung ist eng mit dem Hintergrund des Charakters verbunden, da für nahezu jeden Hintergrund eine andere Art der Namensgebung existiert, und die Art des Namens auch spezifisch für den Hintergrund ist.

Wir bitten Dich, bei der Namenwahl für Deinen Charakter keine bekannten Charaktere aus Literatur und Film zu wählen. Elrond, Arwen und Galadriel gehören ebenso wenig ins Larp wie Drizzt 'Do Urden, Tanis der Halbelf oder Leetah und Himmelweis.

Namensgebung nach Tolkien (Sindarin/Quenya)

Die Namen bei Tolkien sind meistens in Sindarin gehalten, Noldor-Hochelben können auch einen Namen in Quenya tragen.

Tolkien bildet seine Elbennamen in der Regel indem er ein Substantiv entweder mit einem Adjektiv oder einem Präfix, einem Suffix oder einer Kombination dieser Komponenten verbindet. Beispiele:

Ar- = edel + gwend = junge Frau > Arwen

Laeg = grün + golas = Laub > Legolas

Galad = Strahlen + rî = Krone + -iell = Mädchen > Galadriel

Manchmal wählt er auch nur ein Adjektiv als Namen (z.B. bei Beren = tapfer).

Seine Bezeichnungen sind meist „sprechend“, d.h. der Name sagt etwas über die Funktion oder den Charakter oder das Aussehen der betreffenden Person aus.

Die Zusammensetzung ist unterschiedlich, oft wird der zweite Wortbestandteil dabei leniert.

Das ursprüngliche Konzept der Namensgebung bei Tolkien ist aber noch etwas komplizierter. So tragen die Elben meistens mehrere Namen:

- Vatername (ataressë)

Der Vatername wird dem Kind bei der Geburt vom Vater gegeben.

- Muttername (amilessë)

Den Müttern der Eldar wird eine gewisse Fähigkeit zugesprochen, in die Zukunft ihrer Kinder sehen zu können. Der Muttername spiegelt also die Bestimmung wider, die die Mutter für ihr Kind vermutet.

Diese Tradition ist nur von den Noldor überliefert, Sindar und Nandor haben nur einen von den Eltern verliehenen Namen.

- Rufname (epessë)

Außerdem kann jeder Elb auch einen Beinamen oder Rufnamen haben (nicht mit dem menschlichen Familiennamen zu verwechseln). Diesen Namen nennt man dann epessë. Er wird häufig wegen bestimmter Taten oder Besonderheiten gegeben. Diese verliehenen Namen bezeichnet man als anessi.

Zusätzlich zu den anessi gibt es auch noch die Möglichkeit, dass der Charakter selbst einen Beinamen erwählt (cilmessë = Name persönlicher Wahl). Das taten z.B. die Noldor, als sie nach Beleriand kamen und sich selbst Namen in Sindarin gaben.

Beispiele:

Galadriel erhielt von ihrem Vater Finarfin zunächst den Namen Artanis ("Edelfrau"), ihre Mutter Eärwen gab ihr den amilessë Nerwen ("Mann-Mädchen").

Ihr blondes Haar brachte ihr den epossë Altariel ein (abgeleitet von ‚alata‘ (Strahlen) und ‚riel‘ ("bekröntes Mädchen"). Die Gesamtbedeutung war "Jungfrau, gekrönt mit einem glänzenden Kranz" in Anspielung auf ihr Haar). Im Sindarin wählte sie schließlich dessen Übersetzung als cilmessë: Galadriel.

Maedhros, der älteste Sohn Feanors, erhielt den epossë Russandol ("Kupfer-Kopf"). Sein atressë war Nelyafinwë ("dritter Finwë") und sein amilessë war Maitimo ("der Geschickte"). Maedhros war der cilmessë auf Sindarin, den er annahm, als er nach Beleriand zurückkehrte.

Im Internet findest Du eine Vielzahl von Übersetzungen moderner Namen in Tolkiens Elbensprachen, z.B. hier:

<http://www.elvish.org/elm/names.html>

<http://www.uib.no/People/hnohf/elfnam.htm>

<http://www.councilofelrond.com> unter /Language und dort /Elvish Name Database

Nützliche Links zu Tolkiens Elbensprachen gibt es hier: <http://www.uib.no/People/hnohf/>

Namensgebung nach „Das Schwarze Auge“ (DSA)

Die Elfennamen im DSA-Hintergrund sind eine Mischform aus Isdira und Garethi (Deutsch). Das liegt vor allem daran, dass das seit den frühesten Publikationen so gehandhabt wurde, und im Nachhinein wohl nicht mehr geändert werden konnte. Einen vernünftigen Grund, warum selbst Elben, die nur Isdira sprechen, einen Namensteil in Garethi tragen, gibt es nicht.

Zunächst trägt jeder Elf seinen *Erstnamen* in Isdira. Der Name wird dem Kind schon verliehen, sobald die Mutter die Empfängnis spürt. Die Einzigartigkeit jedes Elfen drückt sich auch in seinem Namen aus: So geschieht es nur äußerst selten, dass ein Name zweimal vorkommt. Der Erstname soll den Platz des Elfen in der Welt bestimmen, und gibt damit sein Schicksal in gewissen Sinne vor. Wird der Name diesem nicht gerecht, so kann der Elf auch einen völlig anderen Namen annehmen, wenn ihm das richtig erscheint.

Der Name sollte möglichst melodisch klingen und mindestens drei Silben haben.

Männliche Endungen sind –dir, –ar, –(i)on und (i)an.

Weibliche Endungen sind –oë, –ië, –ia, –ana und –ona.

Endungen für beide Geschlechter sind: –iel und –del.

Beispiele: (männliche Namen) Elsurion, Fanloën, Olidir, (weibliche Namen) Elayoë, Milmiria, Ufindel.

Zusätzlich trägt jeder Elf einen *Zweit- oder Sippennamen* in Garethi (Deutsch). Dieser deutet auf die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Sippe, und kann im Laufe eines langen Lebens öfters gewechselt werden. Der Zweitname kann auch persönliches Attribut, Spitzname oder Berufsbezeichnung sein. Er setzt sich häufig aus einer Sache (Auge, Bach, Busch, Flügel...) und einem Abschlusswort zusammen: -blatt, -klang, -lied, -tänzer.

Beispiele: Feuertänzer, Schwalbensänger, Kristallsucher, Ahornblatt.

Als drittes glauben die Elfen Aventuriens, dass sie, wie jedes Lebewesen, einen *Wahren Namen* haben. Diesen zu ergründen ist aber nicht jedem vergönnt. Wenn, dann geschieht dies oft in einem Weistraum oder im Augenblick erster Lebensgefahr.

Weitere Informationen hierzu findest Du in der DSA-Spielhilfe *Aus Licht und Traum* auf den Seiten 57-59, dort findest auch eine Liste mit Begriffen in Isdira, die Dir bei der Namensfindung hilfreich sein können.

Namensgebung nach Elfquest

In den Comics von Elfquest, deren Hintergrund auch von Einzelnen im Elbenlager bespielt wird, ist die Namensgebung je nach Elfquest-Volk unterschiedlich.

Die ursprünglichen Elfquest-Comics kennen vier Elfenvölker:

Die Wolfsreiter

Das Sonnenvolk

Die Schneeeelfen

Die Gleiter

Die Wolfsreiter haben eine Namensgebung, die auf die Charaktereigenschaften der Figuren hinweist, die Natur widerspiegelt oder beides miteinander verbindet.

Beispiele:

Schnitter (welcher ein herausragender Kämpfer mit seinem Dolch ist)

Einauge (welcher nur noch ein Auge hat)

Langbogen (der beste Schütze der Wolfsreiter)

Rotspeer (Speerkämpfer mit rotem Haar)

Das Sonnenvolk, die Schnee-Elfen und die Gleiter tragen Namen, die eher vom Klang auf die Art der Figuren hinweist, z.B. Leetah die Heilerin des Sonnenvolks, Kahvi, eine kämpferische und rauhe Schneeeelfe oder Winnowill, die Herrscherin der Gleiter.

Wer sich von den Elfquest-Charakteren in seiner Namenswahl inspirieren lassen will, den verweisen wir auf www.elfquest.com, wo sich die Liste aller bestehenden Charaktere befindet.

Freie Namensgebung

Es ist Dir auch freigestellt, den Namen Deines Charakters selbst zu entwerfen.

In jedem Fall bitten wir Dich, Deinen Namen einmal zu googlen, damit nicht versehentlich ein berühmter Charakter aus der Literatur oder dem Film denselben Namen trägt.

3. Klassenauswahl

Auch der Beruf Deines Elben sollte zu seinem Hintergrund passen. Für Waldelben bieten sich keine Akademie-Berufe an, genauso wie ein Hochelb nicht als Waldläufer auf dem Boden herum kriechen wird, um Spuren zu suchen.

Gänzlich ungeeignet ob der Gesinnung eines Elben sind Berufe wie Hochelben-Assassinen, Söldner-Elben oder Elben-Hofnarren. Damit zerstörst Du das Elbenbild, was wir vermitteln wollen.

4. Übungssprachen

Vorneweg eine Sache: Es erwartet niemand von Dir, dass Du Dich fließend in einer Elbensprache verständigen kannst. Es wäre aber schön, wenn Du Dich Deinem Hintergrund entsprechend für eine Sprache entscheiden würdest und einige wenige Schlagworte und eine Begrüßung in dieser Sprache sprechen könntest. Ein paar Worte in einer Elbensprache können ein sehr wirkungsvolles Mittel sein, um die Andersartigkeit Deines Charakters darzustellen – lass' Dir diese Möglichkeit nicht entgehen.

Die drei weitest verbreiteten Elbensprachen im Larp sind Sindarin, Quenya und Isdira. Im Forum gibt es für diese Sprachen auch Arbeitsbereiche und Ansprechpartner.

Sindarin (Tolkien-Hintergrund)

Die Sprache der Elben, die in Mittelerde lebten und die auch sehr weit im Live-Rollenspiel verbreitet ist.

Ansprechpartner:

Celefindel – celfindel [at] gmail. com

Nerdanel – cardolaran [at] web. de

Quenya (Tolkien-Hintergrund)

Die älteste Sprache der Elben von Mittelerde, sie ist im Live-Rollenspiel zwar bekannt, aber aufgrund ihrer Schwierigkeit nicht annähernd so weit verbreitet wie Sindarin.

Ansprechpartner:

Valcaélenîr – summerchiller [at] gmx. de

Isdira (DSA – Hintergrund)

Die Sprache der DSA-Elben, die in ihrer Bedeutung als Larp-Sprache für das Elbenspiel dem Sindarin weichen musste.

Ansprechpartner:

Shârièl – astaan [at] gmx. net

5. Oos und On'ts bei Herkunft, Sprache und Kultur

- ❖ Auch wenn Du bei der Wahl Deines Hintergrundes frei bist, solltest Du versuchen, ihn so konsistent wie möglich zu halten. Eine Vermischung mehrere Hintergründe steht dem manchmal entgegen.
- ❖ Vermeide vermeintlich „lustige“ Ideen bei der Erstellung Deines Charakters wie „Spaß-Völker“ oder ähnliches.
- ❖ Achte bei der Namenswahl darauf, dass Dein Name auch zum Hintergrund passt. Bekannte Namen aus Literatur und Film zu übernehmen ist peinlich, und sollte unbedingt vermieden werden. Wenn Du selbst einen Namen erfindest, checke bei Google, ob er wirklich neu ist.
- ❖ Klasse (Beruf) und Hintergrund Deines Charakters sollten zueinander passen.
- ❖ Ein paar Worte und Sätze in einer der Elbensprachen sollte jeder Elb können.

III. GEWANDUNG

1. Allgemeines zur Gewandung

Zuallererst: Gewandung ist **IMMER** das Erste, was man sich anschaffen soll, da die Gewandung zum einen die Identifikation mit der Rolle erleichtert und zum anderen auch das Erste ist, worüber man durch die Mitspieler wahrgenommen wird. Wie bereits oben erwähnt, der erste Eindruck zählt, auch oder vor allem im Larp.

Wichtig ist auch, dass die Gewandung zum Charakterhintergrund und zur Profession passt.

Anders als in Gruppen, die sich an historischen Vorbildern orientieren, haben die ElbenspielerInnen das Problem, dass durch die vielen verschiedenen Hintergründe nur wenig Gemeinsamkeiten für das Aussehen der Elbenkleidung festgelegt werden können.

Allgemein lässt sich sagen, dass sich die Elbengewandung von der Menschengewandung abheben muss, sei es durch die Stoff- oder Schnittwahl. Wie die Kleidung im Einzelnen aussieht, hängt auch wieder vom Hintergrund des Charakters ab. Daher stellen wir Dir neben allgemein gültigen Richtlinien auch Gewandungsbeispiele verschiedener Charaktere vor, die allesamt unterschiedliche Hintergründe bespielen.

2. Kleidung

Im Gegensatz zu Menschenkleidung ist Kleidung für Elben nur schwer über die gängigen Larp-Händler zu beziehen. Da bleibt häufig nur noch Selbermachen. Hier kann man auch schon mit wenig Aufwand gute Ergebnisse erzielen.

Wichtig ist bei der Wahl der Kleidung wiederum, dass diese zum Charakter passt, und dessen Andersartigkeit betont. Viele AnfängerInnen neigen dazu, sich im erstbesten Laden mit der üblichen Trias aus Piratenhemd, Motorradlederhose und Pannesamtmantel einzudecken – Dinge, die mittlerweile fast schon klischeeartig als Anfängerfehler gelten. Diese kannst Du mit wenig Aufwand vermeiden, die folgenden Vorschläge sollen Dir einige Alternativen aufzeigen.

Materialien

Die erste Entscheidung fällt schon bei der Auswahl des Stoffes. Hier einige Hinweise zu verschiedenen Materialien:

Baumwolle:

Aufgrund der breiten Variabilität von Baumwolle (von hauchdünnen Stoffen bis hin zu schwerem und festem Stoff) ist Baumwolle sowohl als Sommerbekleidung als auch für festere Sachen zu empfehlen. Flanellstoffe, die aufgerauht sind, halten auch warm.

Leinen:

Leinen ist ein idealer Stoff für Kleider, Sommertuniken und Sommerhosen. Es wurde im Gegensatz zu Baumwolle auch schon im Mittelalter verwendet, ist aber teurer in den Materialkosten.

Wolle:

Wolle eignet sich prima für Herbst- und Winterbekleidung, sowie als Loden verarbeitet für Umhänge und Mäntel, da Loden wasser- und winddicht ist.

Synthetikstoffe:

Synthetikstoffe (Polyester, Polyacryl, Viscose etc.) können auch für Gewandungen verwendet werden, jedoch sollte man darauf achten, dass sie nicht zu neumodisch aussehen und man ihnen die Synthetik nicht sofort ansieht (z.B. bei Faschingsplüsch oder Pannesamt).

Synthetikstoffe haben den Nachteil, dass sie sich statisch aufladen können, was dazu führen kann, dass sie an den Latexwaffen kleben bleiben oder diese statisch aufladen.

Ebenso besteht bei Synthetikstoffen die Gefahr des Anschmorens bei Funkenflug. Ein Feuer darf in keinem Fall mit einer Decke oder mit Stoffen mit Synthetikanteil gelöscht werden.

Farben

Elben tragen geschmackvolle Gewandungen, in welchen die Farben aufeinander abgestimmt sein sollten. Im Rahmen des Stilbewusstseins und auch der Rücksicht auf seine Mitspieler sollte man statt Knallfarben eher zu gedeckteren Farben greifen, also kein neongrün, sondern lieber einen Oliv-Ton wählen.

Schnittmuster

Schnittmuster, die man für Gewandung nehmen kann, findet man manchmal neben den allseits bekannten Vertrieben von Simplicity-Schnitten auch in Karnevalskatalogen von Burda oder im Making-History-Bereich von Butterick.

Jeder Stoffladen hat zumindest den Burda-Katalog. Wer Butterick-Schnitte möchte, muss sich entweder einen Stoffladen suchen, der diese Schnitte auch verkauft, oder das Muster direkt über die Homepage bestellen (Links dazu s.u.).

Borten und Stickereien

Stilvolle Borten und Bordüren, sowie Stickereien sind für elbische Gewandung sehr zu empfehlen. Du kannst dadurch mit wenig Zeit und Aufwand ein Kleidungsstück stark aufwerten und verleihst ihm damit eine individuelle Note.

Borten gibt es entweder beim Stoff- und Kurzwarenladen Deines Vertrauens oder bei Ebay.

3. Schuhe

Schuhe im Larp sind ein heikles Thema, das weiß jeder, der sich schon mit der Schuhproblematik herumgeschlagen hat. IT-Schuhe sind, wenn sie schön sein sollen, auch teuer. Deswegen ist es auch verständlich, dass ein Schüler sich keine 200-Euro-Stiefel aus handgenähtem Leder leisten kann. Dennoch ist es ein im Larp häufig zu beobachtendes Phänomen, dass Gewandung, selbst wenn sie noch so schön ist, durch ein paar grellbunte Turnschuhe extrem entwertet wird.

Damit Du weißt, in welchen Schuhen Du nicht aus dem Lager gejagt wirst, folgt hier eine kleine Auflistung der Elbenlager-Schuhtrends. ;-)

Optimalfall: In-Time-Schuhe

Schuhe aus Leder mit Ledersohle oder Gummisohle, die entweder hand- oder maschinengenäht sind.

Alternativen:

Wildlederstiefel, Mokassins, China-Samtschuhe.

Zur Not gehen auch mit Stulpen abgetarnte Bundeswehrschuhe oder Doc Martens. Wie oben schon

erwähnt, wir haben Verständnis dafür, dass sich nicht jeder teure Lederschuhe leisten kann, aber wir haben kein Verständnis, wenn OT-Schuhe noch nicht einmal abgetarnt und deutlich als solche zu erkennen sind. Schuhe abzutarnen erfordert wenig Aufwand und das Ergebnis hinterher ist die Mühe in jedem Fall wert.

4. Ohren

Die Latex-Ohren vervollständigen lediglich das Elbenbild, sie dürfen nicht der einzige Faktor sein, an welchem man den Elbenspieler erkennen kann. Dennoch sind es vor allem zunächst die Ohren, an denen Dich Deine MitspielerInnen als Elben identifizieren.

Dass es einiges Geschick erfordert, sich selbst die Ohren anzukleben, wissen die meisten SpielerInnen aus eigener Erfahrung, daher ist es am Besten, Du übst zu Hause vor dem Spiegel, damit es auf der Con ebenso gut klappt. Ansonsten findet sich sicher auch hilfsbereite SpielerInnen, der einem beim Ankleben unter die Arme greifen.

Die Farbe der Ohren

Wichtig ist das Anschminken der Ohren. Das solltest Du auf alle Fälle zu Hause schon vorbereiten. Latexohren werden meist in einem gelblichen Hautton verkauft, der keiner normalen Hautfarbe entspricht. Daher ist es unumgänglich, dass diese Ohren geschminkt werden. Ungeschminkte Ohren zerstören nicht nur die Illusion, die Du mit Deinem Charakter erzeugen willst, sie stechen besonders auf Photos nachhaltig häßlich ins Auge.

Zum Schminken hast Du zwei Möglichkeiten:

Entweder schminkst Du die Ohren mit Wasserschminke, die man sich bestellen kann (Links s.u.), oder Du nimmst ganz normales Make-Up und Puder aus der Drogerie.

Das Flüssig-Make-Up und der Puder von Manhattan sind zu empfehlen, sie decken gut und halten wirklich lange.

Falls Du Dir im Ton des Make-Ups nicht sicher bist, lass' Dich von einer Verkäuferin beraten. Ausrede für Männer: Du spielst Theater und brauchst das Make-Up dafür. Ansonsten schickst Du einfach Deine Freundin/ Mutter/ Schwester vor. ;-)

5. Haare

In Film und Literatur werden Elben immer mit langem, glänzenden Haar gezeigt, welches normale SpielerInnen selten vorweisen können.

Manche ElbenspielerInnen greifen zu Perücken, was durchaus zulässig ist, allerdings sollten diese einen guten Sitz und eine gute Haar-Qualität aufweisen, was meist Hand in Hand mit einem sehr hohen Preis einher geht.

Es ist nicht notwendig, dass Du Dich wegen Haarverlängerungen oder der Anschaffung einer Perücke in Unkosten stürzt. Es gibt viele kurzhaarige oder sogar (Kopf)haarlose Elben im Elbenlager, die absolut glaubwürdig ihre Figur darstellen, so dass das kurze oder fehlende Haupthaar überhaupt nicht störend auffällt.

Viel wichtiger als langes Haar ist vor allem gepflegtes Haar. Damit ist nicht Spliss oder Haarbruch gemeint, vielmehr ist es die Bitte, sich auch auf einer Con die Haare zu waschen, wenn sie fettig sind, sich die Haare auch mal zu kämmen und nicht den ganzen Tag so durch die Gegend zu springen, als wäre man grade aus dem Bett gekrochen.

Als kleine Anregung für passende Frisuren haben wir Dir hier eine kleine Galerie vorbereitet: <http://www.bilder.elbenlager.de/main.php>

6. Accessoires

Den letzten Schliff erhält die gesamte Gewandung Deines Elbencharakters häufig mit den Accessoires. Häufig sind es die kleinen Dinge, wie Schmuck oder kleinere Ausrüstungsgegenstände, die einen Charakter individuell erscheinen lassen.

Schmuck

Bevor man sich unüberlegt Schmuck für seinen Charakter kauft, sollte man überlegen, ob das jeweilige Schmuckstück überhaupt zum Konzept der Figur passt. Ein Waldelb nach DSA wird sich nicht mit Ketten und Ringen aus Silber und Gold behängen, ebenso wenig wie ein Noldor Federn in den Haaren tragen wird.

Genauso unpassend sind Gothic-Accessoires oder neumodischer und kitschiger Schmuck.

Für Elben passend sind zum Beispiel Diademe und Tiaras, Schmuck aus Naturmaterialien wie z.B. Perlmutter, Edelsteine und Muscheln, filigrane Geschmeide aus Edelmetallen oder Holzschnitzereien, Federn und Perlen.

Ausrüstungsgegenstände

Auch jenseits von Schmuck und Waffen kannst Du Deinem Charakter noch eine besondere Note verleihen. Dazu eignen sich auch kleinere Ausrüstungsgegenstände wie Gegenstände, die Dein Charakter zur Ausübung seines Berufes braucht, oder auch Dinge, die eine persönliche Bedeutung für ihn haben, wie z.B. sein persönliches Musikinstrument. Während Du letzteres auch spielen können solltest, müssen Gebrauchsgegenstände im Larp nicht einmal zwingend tatsächlich benutzt werden, so lange sie die Darstellung bereichern, sind sie eine gute Möglichkeit zur Charaktergestaltung.

7. Oos und Öon'zs Gewandung

- ❖ Achte unbedingt bei der Gewandung darauf, dass sie zu Deinem Charakterkonzept passt!
- ❖ Vermeide Anfängerfehler: Keine Piratenschnürhemden! Keine Motorradlederhosen!
- ❖ Moderne Kleidung ist ein absoluter Ambientekiller: Also keine Jeans! Weder blau, noch schwarz, noch weiß – gar keine! Gleiches gilt für offensichtliche Outtime-Kleidung wie Cargohosen, Hemden und Strickpullover!
- ❖ Auch modernes Schuhwerk ruiniert jedweden elbischen Eindruck, also gilt: Moderne Schuhe abtarnen! Niemals Turnschuhe (noch nicht mal abgetarnte)!
- ❖ Keine Klamotten aus dem X-Tra-Katalog! Kein Gothic! Keine Rüschen!
- ❖ Keine offensichtlichen Reißverschlüsse oder Ziernieten auf der Gewandung!
- ❖ Achte auf die Materialien: Kein Pannesamt! Keine offensichtlichen Synthetikstoffe!
- ❖ Achte auch auf die Farben: Keine Disko-Glitterstoffe! Keine grellbunten Kleidungsstoffe!

Gewandungsbeispiele

Beispiele findest Du in unserer Galerie: <http://www.bilder.elbenlager.de/main.php>

Bezugsquellen

Gewandung (Anregungen, Schnitte und Schneider):

www.alleyscratchcat.com (Große Galerie von HDR-Kostümen)

www.fantasy-kleidung.de (Schnittmuster)

www.burdaschnitte.de (Schnittmuster: /Faschingsschnitte /Erw. Historisch/Fantasie)

www.butterick.com (Shop /Costumes)
www.das-tapfere-schneiderlein.org

Ohren und sonstige Maskenteile:

www.trollhammer.de

www.maskworld.com

www.schminktopf.de

www.andracor.de

www.elbenwaldshop.de

www.lederkram.de (da gibt es auch eine Anleitung für das Ankleben der Ohren)

Stoffe:

www.stoffamstueck.de

Stoffkontor: <http://shop.atm-handel.de/>

<http://www.stoff-grosshandel-tietz.de/> (Sitz Hamburg, leider kein Versand)

Knöpfe:

www.knopfparadies.de

IV. WAFFEN

Je nachdem für welchen Charaktertyp Du Dich entscheidest, wirst Du unter Umständen für Deinen Charakter Waffen brauchen. Im Folgenden soll Dir ein Überblick über die verschiedenen Waffengattungen, die im Elbenlager zu finden sind, verschafft werden.

Im Gegensatz zu anderen Spielergruppen ist es im Elbenlager nicht Usus, dass *jeder* Charakter bewaffnet ist. Die wenigstens elbischen Gelehrten sind mit Langschwertern o.ä. bewaffnet. Auch solltest Du dir hier überlegen inwieweit Waffe und Charakterkonzept zusammenpassen.

Wenn Du noch keinerlei Erfahrung im Kampf mit Polsterwaffen hast, dann bitten wir Dich, wenn möglich zu Hause schon etwas zu üben oder dir im Elbenlager jemanden zu suchen, der Dich zumindest rudimentär einweist. So können unschöne Nebeneffekte wie Kopftreffer oder ungebremste Schläge zumindest etwas eingedämmt werden.

Es gibt verschiedene Hersteller, die Polsterwaffen im elbischen Design anbieten. Diese Waffen bieten sich dann natürlich für einen elbischen Charakter auch besonders an. Nur weil ein Hersteller so eine Waffe verkauft, bedeutet das aber noch lange nicht, dass sie auch uneingeschränkt für jeden elbischen Charakter zu empfehlen wäre.

Zusätzlich gibt es scheinbar den Drang, elbische Waffen mit kitschigen Blättern verzieren zu müssen. Bevor Du Dir eine solche Waffe zulegst, solltest Du Dir gut überlegen, ob sie ohne Blätter nicht vielleicht etwas realistischer und besser aussehen würde...

1. Messer und Dolche

Der tatsächliche Wert von Polsterwaffen-Messern und Dolchen als einzige Waffen in einem Kampf tendiert praktisch gegen Null. Als Zierwaffen oder Parierwaffen für die linke Hand sind sie aber dennoch einsetzbar.

Echte Messer sind auf Con allerdings immer nützlich, da sie Arbeitsgerät für eine Vielzahl von kleineren Arbeiten sein können wie z.B. das Schneiden von Fleisch beim Essen oder für Schnitzarbeiten als Zeitvertreib. Allerdings sollten sie niemals, auch nicht bloß zum Spiel oder zur Abschreckung, als Waffe verwendet werden!

2. Schwerter

Im Larp *die* Standardwaffe und natürlich auch im Elbenlager weit verbreitet. Schwerter sollten in ihrer Form eher grazil, schlank und nicht zu grobschlächtig gearbeitet sein. Ihre Länge reicht vom Kurzschwert bis zum Anderthalbhänder, während Zweihänder sehr selten im Elbenlager zu sehen sind, da diese eher den Heeren der Menschen zugeordnet werden.

3. Stangenwaffen

Je nach Wahl der Stangenwaffe kann diese sehr elbisch wirken oder ein Stirnrunzeln hervorrufen. Grundsätzlich sind Stangenwaffen grade in einer geordneten Schlachtreihe auf Grund ihrer Reichweite sehr effektive Waffen. Wenn Du eine schön gearbeitete Stangenwaffe wie einen Speer oder eine schicke Gleve hast, kann diese perfekt zu deinem Elben passen. Stelle dir einen aufrecht stehenden Elbenkrieger in aufwändiger Gewandung bzw. Rüstung vor, der in der Rechten seinen Speer trägt und Du weißt, was gemeint ist.

Bestimmte Formen von Stangenwaffen wie Rossschinder oder Hellebarden sind für Elben eher ungeeignet da sie entweder automatisch mit Menschen in Verbindung gebracht werden oder z.B. durch zu viele Dornen und Zacken zu brutal aussehen.

4. Äxte

Äxte sind im Elbenlager kaum verbreitet, aber prinzipiell möglich. Hier sollte dann natürlich auch daran gedacht werden, dass diese elbisch aussehen und nicht an ihre Pendants auf Seiten der Orks und Nordleute erinnern oder einfach zu sehr wie einfache Holzfälleräxte wirken.

5. Schusswaffen

Unnötig zu erwähnen, dass ein Bogen die Elbenwaffe schlechthin ist. Die meisten Waldelben bzw. elbischen Waldläufer benutzen einen und auch in der Schlacht ist ein Bogen eine tödliche Waffe. Aus diesen Gründen sind Bögen im Elbenlager immer gerne gesehen und es gibt an dieser Art Waffe eigentlich nichts auszusetzen.

Es gibt viele verschiedene Bogentypen zwischen denen Du Dich entscheiden kannst. Solltest Du dir einen Bogen ausgesucht haben, bedenke dass er im Rahmen der für Larp zulässigen Zugkraft (ca. 25-30lbs) liegt. Ansonsten kann es passieren, dass der Bogen beim Waffencheck nicht zugelassen wird. Trainiere unbedingt mit Deinem Bogen, denn nichts ist peinlicher als ein topp gestylter Elb der auf fünf Meter Entfernung kein Scheunentor trifft...

Bögen eignen sich ebenso wie die Gewandung für schöne Verzierungen. Schon mit wenig Aufwand kannst Du so einen Bogen von der Stange zu individuellen Waffe machen.

Armbrüste sind mechanische Waffen die von Söldnern, Zwergen und Goblins verwendet werden und wenig elbisch anmuten. Folglich sind diese Waffen im Elbenlager nicht zu finden.

6. Wurfwaffen

Wurfwaffen wie Äxte oder Dolche sind im Elbenlager kaum vorhanden. Die meisten Wurfwaffen implizieren eine gewisse Heimtücke die Elben zuwider ist und deshalb wird man kaum einen Elben mit Wurfmessern oder Äxten an seinem Gürtel finden.

7. Schilde

Schilde bieten hervorragenden Schutz und werden natürlich auch von Elben benutzt, wobei die Spannweite von kleineren Schilden bis zu Wallschilden reicht. Elbische Schildformen sollten geschwungen sein. Ansonsten sollten die Schilde zumindest so verziert sein, dass man ihnen ihre elbische Herkunft ansieht. Von Rundschilden ist eher abzuraten, da diese zu sehr an Nordleute und ähnliche Charakterkonzepte erinnern.

Solltest Du schon einen Schild haben, der eine neutrale Form hat, dann kannst Du Dir mit wenig Aufwand ein „Schildkondom“ aus einer Stoffhülle basteln, und diesen dann elbisch verzieren.

8. Oos und On'ts Waffen

❖ Auch die Waffe sollte zu Deinem Charakterkonzept passen. Butterfly-Äxte, gezackte, blutverschmierte Chaoschwerter mit Sägeblattklinge, drei Meter lange und breite Schwerter im Mangastil, sowie überproportionierte Waffen wie z.B. Ogerhämmer solltest zu vermeiden.

❖ Dein Kampfstil sollte elbisch sein: Vermeide wildes Rumgefuchtel. Der Kampf mit zwei Langschwertern gleichzeitig ist ebensowenig empfehlenswert, wie eine extreme Überbewaffnung mit mehreren Waffen gleichzeitig.

❖ Elbisches Design bei Waffen ist natürlich gut, aber nicht alles, was die Hersteller darunter anbieten, ist auch empfehlenswert. Vermeide kitschige Blattverzierungen.

V. RÜSTUNG

Eine gute Rüstung macht im Larp eine Menge her – das weiß jeder. Dennoch empfehlen wir Dir mit der Anschaffung einer Rüstung am besten solange zu warten, bis diese zu anderen, grundlegenden Dingen wie Deiner Gewandung passt. Ein wahnsinnig verziertes Rüstungsstück mag einzeln sehr schön aussehen, aber in Kombination mit Turnschuhen, Piratenhemd und Jeans sieht auch der edelste Elbenpanzer seltsam aus. Außerdem willst Du sicherlich nicht die ganze Zeit gerüstet sein, sondern auch mal bequeme und schöne Kleidung tragen.

Bei der Wahl Deiner Rüstung solltest Du wiederum bedenken, was für einen Charakter Du spielen willst und Deine Rüstung dementsprechend wählen. Viele Rüstungen lassen sich auch gut kombinieren wie z.B. eine Kombination aus Schuppe und Kette oder Kette und Leder.

1. Helme

Einen guten Elbenhelm zu finden ist sehr, sehr schwer. Am ehesten sind Lederhelme möglich, die man selber baut (oder nach Entwurf anfertigen lässt), und mit einem elbischen Design versieht. Tatsächlich elbische Helme „von der Stange“ zu finden ist fast ein Ding der Unmöglichkeit.

Es gibt zwar Repliken der Helme aus den *Herr der Ringe*-Filmen zu kaufen, doch entsprechen diese in den wenigsten Fällen den beim Larp geltenden Sicherheitsnormen und sind eigentlich nur als Dekoration für das Wohnzimmer gedacht.

2. Lederrüstungen

Lederrüstungen stellen im Elbenlager den wohl am meisten verbreiteten Rüstungstyp dar. Viele Einzelteile wie z.B. Armschienen lassen sich aus Leder zusammenstellen und mit verhältnismäßig wenig Aufwand elbisch verzieren. Ledervollrüstungen sollten auf jeden Fall schöne Formen haben und zu einem Elben passen. Die Elbenrüstungen aus den *Herr der Ringe*-Filmen wären z.B. ein Beispiel dafür, ihre überlappende Form des Brustpanzers hat mittlerweile im Elbenlager zu einer relativ hohen Verbreitung geführt.

Auch hier bieten verschiedene Händler elbische Rüstungen aus Leder an. Und auch hier gibt es blätterverzierte Ungetüme, deren Kauf Du Dir gut überlegen solltest, schließlich sind Rüstungen prinzipiell nicht billig.

3. Kettenhemden

Gerade bei Hochelben sind Kettenhemden durchaus geläufig und stimmig. Allerdings begrüßen wir es *sehr* wenn vom „4 in 1 vollverzinkten Ebay-Kettenhemd mit Standardringgröße“ Abstand genommen wird, da diese mittlerweile extrem verbreitet sind und dadurch sehr menschlich wirken. Eine Änderung der Ringgröße, des Ringmaterials oder des Knüpfmusters lassen dieses Rüstungsstück gleich viel fremdartiger und feiner erscheinen.

Was auf gar keinen Fall geht, ist es das Kettenhemd „pur“ ohne jeglichen Überwurf o.ä. zu tragen da sonst das einzige was vom Elben bleibt seine spitzen Ohren sind und er sonst wie jeder andere Mensch aussieht.

4. Schuppenpanzer

Schuppenpanzer – ob aus Metall oder Leder – sind sehr elbisch und eine gute Möglichkeit Deinem Charakter eine wirkungsvolle Rüstung zu geben. Je kleiner die Schuppen hier sind um so besser sieht das Ganze aus.

5. Plattenrüstungen

Plattenrüstungen sind nicht sehr gerne gesehen, einzelne Plattenteile (z.B. Unterarmschienen oder bestimmte Schultern) mögen gehen, wenn sie sich gut in das restlichen Erscheinungsbild einfügen. Ansonsten gilt hier das Gleiche, wie bei den Helmen: Es ist schwer bis unmöglich komplett elbische Rüstungen zu finden, und vieles, was auf dem Markt ist, wirkt schlicht und einfach zu menschlich.

Anbieter wie Norton Armouries bieten elbische Rüstungen aus einer Hartplastikvariante an. Diese Rüstung sieht zwar elbisch aus, das Material ist im Larp aber stark umstritten. Träger einer schweren Metall-Plattenrüstung argumentieren oft, dass sie nicht einsehen, warum jemand in einer Leichtplastikrüstung dieselben Vorteile wie sie haben sollte. Im Gegensatz zu den Polsterwaffen gilt bei Rüstungen tatsächlich der „Echtheitsgrundsatz“. Damit die Rüstung also schützt, muss sie nicht nur dargestellt werden, sondern auch realen Schutz bieten.

Bevor Du Dir also eine solche Plastikrüstung zulegst, wäge gut ab, ob Du Dich einer solchen Diskussion aussetzen willst. Es kann gut sein, dass Dir eine Orga keinen Rüstungseffekt für eine solche Rüstung anerkennen will, weil sie auf die „Echtheit“ der Rüstmaterialien besteht, und somit Plastik nicht gelten lässt.

6. Oos und On'ts Rüstung:

- ❖ Und wiederum gilt: Rüstung und Charakterkonzept müssen zueinander passen!
- ❖ Keine Normannenhelme, Topfhelme, Eisenhüte, etc. Diese Helme wirken zu klobig und damit wenig elbisch.
- ❖ Generell keine Rüstung, die durch Zacken, Farbe, Verzierungen oder Design „böse“ aussehen will. Lass' die dem Chaosgeneral um die Ecke übrig.
- ❖ Gleiches gilt für Rüstungen aus schwarzem Spaltleder mit „Drachenschultern“ und Metallnieten – die Drowmatriarchin freut sich, wenn Du diese meist noch überteuerten Ungetüme ihren Untergebenen überlässt!
- ❖ Bitte keine „Sofarüstungen“!
- ❖ Bei der Plattenrüstung solltest Du gotische Rüstungen, Gestechrüstungen oder antike Lamellare vermeiden.

Rüstungsbeispiele

Beispiele zu verschiedenen Rüstungen findest Du unter <http://www.bilder.elbenlager.de/main.php>

VI. LAGERAMBIENTE

Neben der Charakterdarstellung legt das Elbenlager auch großen Wert auf ein Ambiente- Lager. Das klappt aber nur, wenn alle Lagerbewohner daran mitarbeiten!
Hierfür haben wir folgende Richtlinien:

1. IT-Zelte

Das Zelt darf IT nicht negativ auffallen. Voraussetzung dafür ist, dass die Zelte aus Naturfasern (Leinwand, Segeltuch etc.) oder aus nicht als solche zu erkennenden Chemiefasern bestehen. Pavillions, Nylon- und Iglu-Zelte müssen unbedingt abgetarnt werden und sind auch dann nicht gerne gesehen.

Geeignete Zelte sind z.B. „Alex“-Zelte, Saharazelte, Kohten und Jurten.
Hochmittelalter- und Ritterzelte passen ebenso ins Lagerambiente, sofern sie nicht in schreienden Farben gehalten sind.

In die Zelte gelegte Planen (gegen die Feuchtigkeit von unten) können prima mit Ikea-Flickenteppichen oder Omas alten Persern getarnt werden. Das sieht toll aus und ist auch gemütlicher als die Plastikfolie.

Wenn Du Dir ein Zelt anschaffen willst, schau auf jeden Fall bei Ebay vorbei, dort gibt es oftmals gebrauchte Zelte; ansonsten wäre für Saharazelte www.obelink.de zu empfehlen.

2. Schlafplatz

Welchen Schlafplatz Du bevorzugst, ergibt sich aus Deinen persönlichen Vorlieben. Einige Spieler schwören auf Feldbetten, andere auf Luftmatratzen oder Teppiche, Decken und Felle. Auf jeden Fall empfehlenswert ist das Abtarnen von OT-Gegenständen wie z.B. Schlafsack oder Metallgestänge des Feldbettes durch Decken (Wolldecken, Häkeldecken etc.), damit einem diese Dinge bei eventuellem Aufklappen des Zeltes nicht sofort ins Auge springen.

3. Lichtquellen

Auch wenn Taschenlampen das beste Licht hergeben, sind sie für IT-Aktionen und Lagerambiente nicht geeignet. Teelicht-Ampeln oder Laternen (z.B. bei Ikea) kosten kaum etwas und sehen viel besser aus. Ebenso kann man im Baumarkt oder bei Ebay zur Grillsaison Ölfackeln für wenig Geld bestellen. Wenn man sich genau bei Oma, Großtante oder im Urlaub umschaute, findet man sicher auch noch eine schöne Öllampe.

4. Dekoration des Lagers

Gestalte Dein Zelt auch von außen so ambientig wie möglich. Sehr schön sind Efeuranken um den Eingang sowie Klangspiele, die auch in den Ästen der Bäume aufgehängt werden können, Glaskristalle werfen bunte Lichtschimmer und verleihen dem ganzen eine schöne Atmosphäre. Beachte aber hierbei: Das Gegenteil von gut ist gut gemeint. Auch bei der Lagerdekoration sollte sich der Kitschfaktor in Grenzen halten. Kreischend bunte Mobiles aus irisierenden Glaskugeln oder Plastikpflanzen, die auch offensichtlich als solche zu erkennen sind, gilt es zu vermeiden!

5. OT-Müll

OT-Müll gehört in den Müllbeutel! Nicht ins Lager, nicht neben das Zelt, sondern da hin, wo man ihn nicht sehen kann, das heißt, entweder ins Zelt oder in den Lagermüllbeutel (die Du im Lager entweder abgetarnt oder hinter Stellwänden aufgehängt findest).

OT-Müll kann auch bei gemeinsamen Essen prima vermieden werden, indem man Dinge wie Brot oder Kekse direkt in Holzkörbe oder Schalen füllt und damit nach draußen geht.

Wenn OT-Gegenstände nicht zu vermeiden sind (Marmeladengläser, Milchpackungen etc.), in ein Tuch wickeln bzw. auf dem Tisch mit einem Tuch abdecken.

Das Plastik muss nicht mit nach draußen, wir streben ein Ambientelager an und keinen Supermarkt.

6. Sicherheit im Lager

Ein ganz wichtiger Punkt ist die OT-Sicherheit in unserem Lager.

Zeltschnüre

Achte darauf, dass Du Deine Zeltschnüre nicht kreuz und quer in die Wege spannst. Wenn es sich gar nicht vermeiden lässt, dann markiere sie mit Knicklichtern.

Nägel und Messer

Ebenso achte darauf, dass Du, wenn Dir Nägel auf den Boden fallen, diese auch wieder aufhebst und nicht im Gottvertrauen, dass da schon niemand reintreten wird, einfach liegen lässt. Einige SpielerInnen des Lagers gehen auch barfuß – was das in diesem Fall bedeutet, kannst Du Dir bestimmt selbst ausmalen.

Scharfe Messer bitte nicht offen liegen lassen, es ist ein Handgriff, ein Messer wieder zusammen zu klappen oder in die Lederscheide zu schieben.

Feuer

Unterlege Deinen Grillplatz mit Sand (den gibt es im Normalfall immer von der SL), um das Feuerfangen von trockenem Geäst oder Laub auf dem Boden zu vermeiden.

Benutze keinen Brennspritus zum Feuer machen, sondern nur die zugelassenen Grillanzünder.

Ganz wichtig: Wenn Du eine offenes Feuerquelle entzündet hast, sei es der Grill oder die Öllampe, lösche sie, bevor Du das Lager verlässt, auch wenn es nur zur SL-Ansprache geht.

Diese Punkte werden für die meisten hoffentlich selbstverständlich sein, aber dennoch sind schon Fälle aufgetreten, wo wegen der Missachtung dieser Punkte nicht nur Gegenstände, sondern auch Menschen zu Schaden kamen, daher bitten wir Dich inständig, Dich daran zu halten.

Schlusswort

Hoffentlich bist Du nach so viel Text jetzt nicht abgeschreckt – es wird darunter bestimmt die eine oder andere Stelle geben, mit der Du so nicht einverstanden bist, während Du an anderer problemlos zustimmen kannst. Wenn Du als ein Teil des Elbenlagers spielst, dann wirst Du feststellen, dass es sich lohnt, auf diese Dinge zu achten und sich an diesem Leitfaden zu orientieren. Das Ergebnis ist die Mühe auf alle Fälle wert!

Wenn Du jetzt noch Fragen hast oder unsicher sein, ob Dein Konzept zum Elbenlager passt, dann wende Dich am besten an das Forum des Elbenlagers. Dort wirst Du immer jemanden finden, der Dir bei der Umsetzung Deiner Ideen hilft und mit Dir gemeinsam an Deinem Konzept arbeitet. Nur keine Angst, wir haben alle mal angefangen! ;-)

Wir hoffen, wir sehen uns bald auf einer Con! Bis dahin viel Erfolg beim Charakterbasteln!

Dein Team vom Elbenlager Spielerleitfaden