



Materialien zur Living History

Kleiner Leitfaden für das Rollenspiel in der Living History

von der Mitte des 18. Jahrhunderts bis zum Anfang des 19. Jahrhunderts

Einleitung

Alle Welt spricht über das Rollenspiel¹, aber was meint das in letzter Konsequenz? Es gibt viele Zwischentöne vom Museumstheater für ein zahlendes Publikum bis zum freilaufenden Rollenspiel auf der grünen Wiese. Nur eines ist sicher: das sogenannten 24-Stunden-Rollenspiel beherrscht wirklich niemand – also was ist dennoch von den hochfliegenden Plänen umsetzbar?

Zuerst der Anlaß: Die meisten zivilen Darstellungen finden als Bälle, Salons, Picnics oder Mehr-Tagesveranstaltungen in Freilichtmuseen statt, die man mitunter mit einem leicht grummelnden Gefühle ver-

läßt, d.h. daß man irgendetwas nicht ganz stimmig fand.

Ich war schon Zeuge einiger mehr oder weniger geglückten Veranstaltungen für das 18. JH und den Anfang des 19. Jahrhunderts. Ich behaupte, daß es mehr oder weniger für alle Epochen der Neuzeit zutrifft, daß aber das Rollenspiel umso schwieriger einzuhalten ist, je entfernter die Zeitepoche von der Gegenwart entfernt ist, oder je weniger vertraut das kulturelle Umfeld, d.h. Land, Benimm und Sprache, ist.

Nur wo hakt es eigentlich? Es hängt entscheidend mit den Rollen zusammen, wie sie aufgefaßt und umgesetzt wurden.

Der Anspruch ist nämlich kein geringer, sich in seiner Rolle so wie ein Zeitgenosse zu verhalten, und die Modernismen zu unterdrücken. Man möchte durch Simulation eines gesellschaftlichen Ereignisses eine Situation wie vor 200 oder 250 Jahren schaffen, und dazu braucht es immer Mitspieler. Das ist also eine äußerst deli-

¹ Weitere Stichworte: Living History, Lebendige Geschichte, LARP, Live Rollenspiel, Live Action Role play, Reenlarpment, IGHA, Interessengemeinschaft historischer Alltag

kate gruppendynamische Übung, die mitunter kippen kann. Aber wie schafft man das?

Wir fragen uns also:

- Was sind also die Faktoren, die eine erfolgreiche Veranstaltung begünstigen?

- Welches sind die Stolpersteine, die eine erfolversprechende Umsetzung eher hemmen?

- Was kann man aus den bisherigen Veranstaltungen lernen, um die Qualität zu steigern?

- Was kann man auf der handwerklichen Seite tun, um das Stolpern wenigstens unwahrscheinlicher zu machen?

Die Absicht ist nicht, daß man vor lauter Wissen das Spielen verlernt, und nur noch über seine Rolle redet, sondern wie das Hintergrundwissen helfen kann, eine Rolle interessanter und lebendiger für sich selbst und Zuschauer zu gestalten.

Dieser Leitfaden soll helfen, einige Klippen zu umschiffen, und die eigene Darstellung weiter zu entwickeln. Eine Checkliste kann, sofern mit Augenmaß angewandt, helfen, die schlimmsten Patzer zu vermeiden. Ein Quentchen Inspiration und Phantasie sind immer das Meiste wert, aber kaum erlernbar.

Dieser Ansatz ist mit dem LARP (Live active role play) verwandt, geht aber bei den Ansprüchen an die Authentizität wesentlich weiter. Wir erfinden nichts, sondern suchen ein zeitgenössisches Szenario nach den letzten Erkenntnissen wie gut wie möglich umzusetzen.

Anlass

Wir unterscheiden:

Selbstbestimmt: Ziel ist das Eintauchen (Immersion) in eine Rolle der Vergangenheit. Man möchte erproben, inwieweit man einer selbstdefinierten Rolle gewachsen ist und wie gut man bei den Mitspielern ankommt.

Extern: Inszenierung eines Rollenspiels vor Publikum im Auftrag des Veranstalters oder Sponsors

Formen des Rollenspiels

Freie Improvisation: Ohne Skript, einem geplanten und spontanen Anlaß folgend. Mit oder ohne Publikum auf der grünen Wiese. Keine Regie, sondern nur Zeitvorgaben erforderlich.

Präsentation vor Publikum: Dies ist der oft fließende Übergang von einer kleinen spontanen Szene zur halbprofessionellen Darstellung, die auch Proben und Drehbuch für Laien und Schauspieler umfassen kann. Regie empfehlenswert. Moderation in der 3. Person erforderlich.

Museumstheater: Dieses folgt meist einem vorgegebenen Skript mit vorformulierten Dialogen für fixierte Rollen, wie ein klassisches Theaterstück. Alternativ ist das Improvisationstheater mit fixen Rollen, aber ohne vorgegebene Dialoge. Dies setzt immer Wissen um Benimm und Sprache voraus. Regie erforderlich. Handlung in der 1. Person meist selbsterklärend, daher i.a. keine Moderation erforderlich.

Einige Beobachtungen

In Stichpunkten:

Zivilhistorische Veranstaltungen sind von Unsicherheiten im Rollenspiel mehr als die militärhistorischen Veranstaltungen betroffen

Hochfliegende Erwartungen bei anspruchsvollen Themen

Hohes Engagement bei den Gastgeber, aber wenig Vorbereitung seitens der Gäste

Gut funktionierende Veranstaltungen haben immer einem hohen Anteil an Improvisationen

Nicht ganz glückliche Veranstaltungen sind diejenigen, bei denen weder Vorbereitung noch Improvisationstalent bei den Organisatoren und den Teilnehmern zu finden sind.

Erfolgsfaktoren bei Veranstaltungen

Regie in einer Hand

Stimmiges Szenario

Organisation/Management einer Veranstaltung ab ca. 15 Teilnehmern immer getrennt von Regie

Nicht zu hohe Ansprüche: Schuster bleib bei Deinen Leisten

Passende, inspirierende Räumlichkeiten

Spielmacher unter den Teilnehmern

Team mit einer guten Mischung von Anfängern und alten Hasen sowie gemischten Altersklassen

Fokussiert auf ein Thema oder einen Anlaß

Einheit von Raum & Zeit

Stolpersteine

Diese verhalten sich reziprok zu den Erfolgsfaktoren, wir haben zusätzlich:

Man verläßt sich allzusehr auf das Improvisationstalent, um damit nicht vorhandene Kenntnisse zu überspielen. Das Ergebnis ist ein dilettantisches Schmierentheater oder ein lächerlicher Kommödienstadel.

Basisdemokratischen Ansatz erzeugt in der Regel eine gleichmäßig verteilte Inkompetenz: Viele Köche verderben den Brei.

Unwissen über Stand, Rolle, Sprache, Benimm & Körpersprache

In-out-Regeln: Es müssen klare Regeln vorgegeben sein, wann man in der Rolle ist, und wann nicht.

Störungen von außen: Zuspätkommen, zu früh gehen, Umziehen, Logistik wie Küchendienste, Catering. Diese verursachen lästige Unterbrechungen.

historisches Nirwana wie grob Jane Austen oder grob 18. Jahrhundert (Grokoko) wie oft bei Ballveranstaltungen

Fehlende Qualitätsvorgaben der Veranstalter

Zu hohe Ansprüche verglichen mit Kenntnis, Erfahrung und Ausstattung

Anachronismus: Kenntnisse einer späteren Epoche werden in eine frühere übertragen

Allzu vertrauter Umgang mit dem gedachten Personal.

Mangelnde Sprachkenntnisse: Wer einen Nationalfranzosen mimt, ohne hinreichend Französisch zu beherrschen, ist eine lächerliche Figur. Auch zeitgen. Englisch ist nicht so leicht zu meistern, wie es auf den ersten Blick scheinen mag.

Vermittlung und Interaktion

Für alle, die gerne mit Zuschauern umgehen, bieten sich folgende Rollen an:

First Person = Zeitzeuge: Rollenspiel mindestens vor Zuschauern und bei zeremoniellen Ereignissen (wie Paraden, Predigten) erwartet. Gespielte Stücke oder Szenen werden vorher unter Beteiligten abgesprochen, wobei die Teilnahme grundsätzlich freiwillig ist. Im Allgemeinen ist dann keine Kommunikation mit dem Zuschauer möglich. Die Vermittlung kann durch einen Moderator erfolgen (siehe dort). Die Erfahrung zeigt aber, daß ein 24-Stunden Rollenspiel in der ersten Person nicht möglich ist; es ist daher ausreichend, das Rollenspiel auf wenige Anlässe am Tage zu beschränken.

Third Person = Erklärer: Erläuterung, die sich direkt an die Zuschauer wendet. Dies ist die im allgemeinen beliebteste Erklärungsform.

Entwicklung einer Rolle

Allgemeine Anmerkungen

Jeder von uns verkörpert eine bestimmte Rolle als Soldat, Unteroffizier, Offizier, Bürger, Magd, Bäuerin, Tagelöhner etc, die möglichst glaubwürdig für uns selbst und für die Zuschauer umgesetzt werden soll. Die Bekleidung und Accessoires müssen zueinander passen und im Einklang mit zum Anlass und Rolle stehen, zumindest für das gespielte Szenario, denn es kann immer nur ein Ausschnitt dargestellt werden. Ein Boudoir braucht beispielsweise nicht aufgebaut werden, wenn nur eine Teegesellschaft im Salon gespielt werden soll.

Ein General oder eine Madame Neureich ohne die entsprechende Ausstattung wären auf dem Lande ohne entsprechende Entourage derzeit etwas fehl am Platze.

Ebenso wenig paßt eine Hofkleidung auf eine Landpartie (selbst wenn sie noch so gut gemacht ist) oder ein Küchenkittel in einen Empfang.

Stände

Wir befinden uns in der Epoche der Ständegesellschaften, d.h. mehr oder weniger getrennten Schichten, die untereinander kaum gesellschaftlichen Verkehr pflegten: Die Standesunterschiede drücken sich durch Benimm, Sprache, Kleidung, Besitz und Steuerklasse aus. Ein Diener tut also beispielsweise gut daran, nicht allzu keck aufzutreten, sondern sollte die erwünschte Dienstbeflissenheit zur Schau tragen. Umgekehrt darf der Herr nicht allzu leutselig auftreten, sondern sollte immer klar erkennen lassen, daß er der Herr ist. Es soll die Regel dargestellt werden, nicht die Ausnahme!

Die Freiheit des Wortes gilt nur an wenigen Orten: Bei den Teegesellschaften, Salons, Zeitungsgesellschaft und evtl. den Gasthäusern. Mitlauscher gibt es überall.

Lebenslauf

Jeder sollte sich einen eigenen Lebenslauf (Alter Ego) und möglichst einen passenden Namen (Gotthold-Ebrahim Papenbrecht oder Johanna-Amalie Siebenkäs) zulegen, der das WANN-WIE-WARUM bei einem Szenario erklärt. Dazu gehören Ehestand, Familie, Kinder, Verwandtschaft, Freunde, Ausbildung, Reisen, Werdegang, Abenteuer... kurzum alles, was einen ganzen Menschen ausmacht. Das fiktive Geburtsdatum muß zum Datum des Szenarios passen.

Historische Lebensläufe empfehlen sich als Steinbruch für eigene Ideen und ein bißchen flunkern darf man auch, kann doch der gewählte Lebenslauf auch völlig fiktiv sein.

Bei Dienerschaft und Mannschaftsdienstgraden ist der ausführliche Lebenslauf ein Schlagobers, bei den Offizieren, Adeligen und Bürgerlichen ein absolutes Muß. Wer gerne schwadroniert, ist hier klar im Vorteil. Nur verlange man nicht, daß die Spielpartner alles wissen müssen, nur weil sie mal den schriftlichen Lebenslauf in den Händen hatten.

Allzu exotisch sollte die Rolle nicht sein – sie sollte sich immer durch ein Beispiel

belegen lassen. Dann lieber eine zweite oder dritte Identität zulegen und die dargestellte Rolle auch mal wechseln.

Glaubwürdigkeit ist Trumpf: Man halte sich vor Augen, daß die allermeisten Zeitgenossen nicht aus ihrem Sprengel herausgekommen sind, es sei denn, sie haben studiert oder waren Beamte, Militärs, Diplomaten oder Geistliche.

Beim „schwachen“ Geschlecht war Reisen ohnehin ganz verpönt. Ausnahmen, wie die Madame de Stael, bestätigen die Regel.

Beruf und ausgeübte Tätigkeiten

Wenn Ihr als Mann einen bestimmten Beruf darstellt, müßt Ihr in der Lage sein, ihn auch (potentiell) ausüben zu können oder wenigstens gleichwertige Erfahrung vorzuweisen. Dazu sollte eine berufstypische Bekleidung getragen werden. Im Idealfall wäre der Darsteller imstande, mit diesem Beruf wirklich seinen Lebensunterhalt zu verdienen.

Wichtig ist das Wissen um die dargestellte Rolle. So wäre z.B. ein Geometer ohne Wissen der Trigonometrie eine lächerliche Figur; und ein Kaufmann, der nicht wenigstens eine zeitgenössische Schreibschrift beherrscht, mit dem Abakus umgehen kann und etwas über das Münzwesen weiß, wäre schlichtweg unglaubwürdig. Wer einen Landwirt darstellen will, tut gut daran, etwas von Landwirtschaft zu verstehen, andernfalls wirkt er schlichtweg unglaubwürdig. Wer ein Handwerk, zum einen Drechsler, zeigt, muß etwas Vorzeigbares herstellen können.

Es versteht sich von selbst, daß ein Wundarzt nicht wirklich operieren kann, aber er sollte wenigstens einen entsprechenden beruflichen Hintergrund haben, um überzeugend auftreten zu können – andernfalls überschreitet er die der Grenze zur Scharlatanerie. Die Darstellung eines historischen Kurpfuschers ist freilich nicht damit gemeint, weil Scharlatanerie dann ein Teil der Darstellung ist.

Frauen und Haushaltung

Emanzipation ist in der Rolle nicht angesagt: Eine Hausfrau muß etwas von Ge-

sindeordnung, Haushaltsführung und Kochen verstehen.

Frauen haben i.a. keinen der Männer vergleichbaren Berufe ausgeübt: in den bürgerlichen Häusern führten sie den Haushalt und erzogen die Kinder (die berühmten drei Ka = KKK = Kinder Küche Kirche). In wohlhabenden bürgerlichen und adeligen Häusern kamen noch die Gouvernante und Hauslehrer, dann Leibdiener und Gesinde hinzu. Große herrschaftliche Haushaltungen wurden von einem Majordomus oder Verwalter geführt.

Die Damen haben ihren großen Auftritt als Salonière oder in den Gesellschaften.

Bei den Kleinbürgern und niederen Stände konnte die Frau sich ein Zubrot in den Haushaltungen oder auf dem Markt verdienen. Bei Handwerkern führte sie i.a. die Kasse. All dies ist durch Recherchen abzusichern.

Anrede

Jeder hat Anrecht auf die korrekte Anrede mit Titulatur vor dem Publikum bzw. bei sonstigen frei vereinbarten Rollenspielen. Unter uns und außerhalb der Rollen sind wir selbstverständlich immer per „Du“.

Benimm und Anzugsordnung

Zu der Rolle gehören auch ein dem Stand angemessenes Benehmen, Bekleidung und die passenden Titulaturen. Adelige, Bürger und Offiziere sollten z.B. die wichtigsten Anredeformen und Höflichkeitsformeln beherrschen.

Die Kernregel beim Benimm ist: Man orientiert sich immer nach dem nächst höheren Stand und sucht ihm die zukommenden Ehren zu erweisen. Dies gilt besonders in der Nähe der Höfe, wo Etikette oft über Wohl und Wehe des Fortkommens entscheidet.

Siehe angegebene Literatur zum Benimm!

Schrift und Sprache

Wer ein Mitglied der höheren Stände ist, oder einen Großen & Vornehmen darstellt, muß wenigstens Anfangsgründe des zeitgenössischen Französisch beherrschen. Die niederen Stände dürfen ruhig die funktionalen Analphabeten mimen.

Bei der Schrift sollten die franz. Schreibschrift und die deutsche Schrift (Kurrent-

schrift) mit dem Federkiel gemeistert werden. Der Weg ist hier das Ziel.

Historischer Hintergrund

Jeder von uns muß Grundkenntnisse über den eigenen Stand und über die eigene Herkunft bzw. Familiengeschichte haben. Man sollte das angestammte Fürstenhaus und die Begebenheiten auf dessen Territorium in den letzten Jahren kennen. Ebenso sollte man mit den einflußreichen Familien, die benachbarten Grundherren und die Minister der letzten Regierung bekannt sein. Dazu kommen Grundkenntnisse der Geographie der eigenen und benachbarten Territorien.

Wenn wir ein konkretes Szenario haben, sollte dieses auch in den Grundzügen den Vorereignissen bekannt sein... Allgemeines Wissen über den dargestellten Zeitabschnitt, wie es Zeitgenossen des eigenen Standes gehabt könnten, wäre das Ziel.

Quellen

Die meisten Filme oder historischen Romane eignen sich nur sehr bedingt oder gar nicht als Vorbild für Rollenspiel, weil sie häufig schlecht recherchiert sind und versteckt ein modernes Gesellschaftsbild in die Vergangenheit wie z.B. „Gender“ transportieren. Die allermeisten Schauspieler bewegen sich falsch, zeigen modernistische Mimik und Gestik, was bei amerikanischen Verfilmungen besonders unangenehm auffällt.

Die Dialoge sind meist grauenhaft und völlig verfälscht, nur um einen modernen Publikum zu gefallen oder sich anzubiedern.

Man kann auch sagen, daß die meisten Filme „verkitscht“ seien, gleichwohl können sie schon unterhaltsame Bilder liefern, wie etwa die besseren Jane Austen Verfilmungen der BBC. Im besten Fall können sie zu einer eigenen Rolle inspirieren. Zu bemängeln ist aber immer, daß nur die schönen Seiten, aber nicht der Alltag, dargestellt werden.

Brauchbare Quellen sind historische Biographien, Tagebücher, Lebensläufe oder Theaterstücke (z.B. Lessing, Kotzebue).

Veranstaltungen - Von der Idee zur Umsetzung

Das freie Spiel der Kräfte ist eine schöne Idee, und dieses läßt sich leider nur in kleinsten Gruppen umsetzen, wo man untereinander vertraut und eingespielt ist. Aber vorzuziehen bei Gruppen ab 5 Beteiligten ist doch eine unauffällige Regie, die am besten auch von einem Hauptakteur zu übernehmen ist. Nur bei mehr als 15-20 Akteuren wird ein externer Regisseur notwendig sein.

Der Veranstalter legt Szenario mit Zeitschnitt fest und bestimmt die Regeln.

Szenario

Es wird schriftlich ausgearbeitet und enthält Angaben zu: Zeit, Ort, Anlass, Vorgeschichte, Requisiten, Dramatis Personae, Rollen, Titulaturen, Alter, Literaturhinweise, Abbildungen

Optional: Kurzbio, Regiehinweise, Dialoge, Raumausstattung

Verteilung mindestens 14 Tage vorher an die Teilnehmer

Vorbereitung einer Rolle im Szenario

- Lebenslauf an die das aktuelle Szenario anpassen
- Typische Accessoires zusammenstellen
- Arbeitsmittel, z.B. Küchenutensilien, Reisetruhen und -Kästen, Skripturkästen etc. zusammenstellen
- Besondere Dokumente wie Pässe, Briefe, Empfehlungsschreiben, Journale, Bücher, Karten etc. sammeln
- Kleidung auf den Anlass abstimmen
- Abstimmung mit Regie/Veranstalter
- Individuelle Checklisten zu o.g. zusammenstellen

Proben

In kleinen Gruppen sind sinnvoll, wenn sie neu und noch nicht eingeübt ist.

Wer es allein tun muß, kann man Posen auch vor dem Spiegel üben.

Vor Ort - Einweisung und Vorbesprechung

- Begrüßung
- Bekanntmachen der Teilnehmer
- Selbstvorstellung der Teilnehmer
- Einweisung in das Szenario
- Klärung der Rollen
- Ansprachen und Titularen vereinbaren oder bestätigen
- Richtung des Auf- und Abgangs festlegen
- Anders als bei Film oder Theater kann nicht wiederholt werden, der erste Anlauf muß sitzen

Vor Beginn

- Lampenfieber runterbringen
- Einige Lockerungsübungen
- Small Talk
- Warmlaufen vor Beginn
- Uhren vergleichen
- Meilensteine oder Auftritt vereinbaren: Synchronisation durch Stichworte / Markierung im Skript oder Handzeichen vereinbaren.

Pausen / Ausstieg vorsehen

Niemals vor den Besuchern unterbrechen und in modernen Smalltalk zurückfallen, sondern in einen separaten Raum ggf. in die Gastwirtschaft zurückziehen

Zeichen und Zeitpunkt für die Unterbrechung vereinbaren

Während der Unterbrechung mit Besuchern in der 3. Person kommunizieren

Faustregel für Dauer ca. 20min vor Publikum, bei freilaufendem Szenario nicht mehr als zwei Stunden

Zeitkontrolle von Regie oder anderem externen. Notfalls abkürzen.

Nachbereitung

Ausspannen & Dampf ablassen, besonders um die Spannung von den Rangunterschieden herauszunehmen

Heißer Stuhl für alle Teilnehmer direkt nach der Veranstaltung

Beispiele für Szenarien und Rollen

Herr und Diener auf Reisen

Gnädige Frau und Zofe im herrschaftlichen Hause

Kavalierstour: Junger Herr, sein Erzieher und Ratgeber, ein Diener, eine Kutsche, weitere Bediente.

Reisegesellschaft in einer Ordinaria: Kutscher, Stangenreiter, 4 Reisende erster Klasse in der Kabine. 4-6 weitere Reisende auf dem Dach oder dem Bock. Ggf. 2 Gensdarmes als Schutz in unsicherer Umgebung.

Reisegesellschaft auf einem Zubringer, wie offener Korbwagen: Kutscher, 6-8 Reisende.

Ingenieurgeograph mit Adjutant, Ersten Meßgehilfen, 2 weiteren Meßgehilfen, Instrumententräger, Pferdeknechten

Maler Klecksel mit 2-3 Künstlerfreunden auf Reisen

Allein reisender Offizier mit Burschen (Kurier, Versetzung, Verletzung...)

Reisender Beamter mit Schreiber

Fußreisender Geselle mit Gefährten

Teegesellschaft mit Salonière und geladenen Gästen, 1-2 Hausdiener, Leibdiener der Gäste

Audienz bei Serenissimus oder einem Minister: Serenissimus/Minister, Livreedienner, Adjutant, Bittsteller, dessen Diener, Beim Empfang der Kammerherr

Hofcour bei Serenissimus: Serenissimus, alle Minister, Würdenträger einschließl. Militärs, Kammerherr, Livreedienner, Adjutant, Geladene und deren Dienerschaft

Wirtshaus/Gasthof mit Wirt, Wirtin, 2 Schankmägden, Gesinde der Schankwirtschaft, Pferdeknechte: Tische unterteilt für Vornehme und Offiziere, Bürgerliche und Gesinde (Kutscher, Pferdeknechte, Soldaten etc.)

Ball: Gastgeber, Gäste, Debütantinnen, Gouvernanten, Diener, Küchenbedienstete

Gesellschaftsspiele wie Scharade: Conférencier, Abendgesellschaft

Schausteller: 1-3 Akteure, Publikum aus allen Ständen

Andacht mit vereinfachter Liturgie: Vorleser, Vorsänger, Gemeinde

Bibellesung in der Stube: Hausherr, Familie, Gäste

Mittagsmahl in einem Hof auf der Geest: Bauer, Bäuerin, Kinder, Gesinde

Verkündung eines Publikandums: Offiziant oder Dorfvorsteher, Gemeinde

Aushebung / Musterung: Kommission unter Leitung eines Vorsitzenden, Gendarmerie, zu musternde Männer, Verwandte, Zeugen, Gemeinde

Schreibsteller mit schriftunkundigen Bittstellern

Literatur

1. *Materialien für Living History:* http://ingenieurgeograph.de/Living_History/Material/material.html
2. *Martin Klöffler: Kurzes Brevier über die Höflichkeit und Redewendungen für die 2. Hälfte des 18. Jahrhunderts, Materialien zur Living History, 2009 [und darin zitierte Quellen und Beispiele]* http://ingenieurgeograph.de/Living_History/Material/Kloffler_Benimm_1750_2012_01_29.pdf
3. *Martin Klöffler: Kurzes Brevier über die Höflichkeit und Anrede für alle Stände um 1800 oder kleine Anleitung zum Rollenspiel. Fünfte durchaus erweiterte und verbesserte Fassung 2016* http://ingenieurgeograph.de/Living_History/Material/Kloffler_Benimm_1800_2016_02_12.pdf
4. *LARP = Live Action Role Play*, Wikipedia: http://de.wikipedia.org/wiki/Live_Action_Role_Playing