

Entstehung von Vhinbrosir

...und: Wie geht es weiter?

Zu dieser Datei gibt es auch einen Podcast.

Vor fast 10 Jahren hatte ich eine Vision und zeichnete ein Dorf mit den 5 ersten Häusern. Zuvor hatte sich Christian gewünscht, einen Con ohne sichtbare Orgas, ohne Funken mitzuorganisieren. Ich hielt diesen Wunsch zunächst für unmöglich. Für die, die uns noch nicht so lange kennen:

Bis zum **ersten Vhinbrosir** hatte unser Verein 6 größere Cons und 10 kleinere Ein-Tages-Cons (Zombie, Maisfeld, Wald, Bunker...) organisiert. Funken und erkennbare Orgas waren eher normal für uns. Am Anfang zählten wir sogar Punkte! Meist war ich Head Orga, in den ersten Jahren bestand die Orga aus Marc (larpt nicht mehr), Mel, Sven und mir.

Meike (Alma) und Christian waren Newby bei unserem ersten WdL Con. Arne und Olaf waren erst später Teil der Orga – Olaf anfänglich „nur“ NSC: Unser erster Ork, erster Troll und erster Vampir...ja, sogar WdL's erster Drow! Arne wurde erst Orga mit der Vhinbrosir Reihe.

Zwei von den WdL Cons sind aus heutiger Sicht sogar richtig peinlich gewesen – und das lag daran, dass ich ne Menge verbockt hatte. Wir haben Dinge ausprobiert, die beim ersten Mal überhaupt nicht funktionierten.

Ich glaubte zunächst nicht daran, dass ein Larp ohne den klassischen Elementen möglich sei – bis ich den Film „The Village“ gesehen hatte! Die Inspiration: Ein **sicheres Dorf** und ein **extrem mystischer Wald**. Die Trennung von Ruhe und Bedrohung haben wir so im Larp noch nicht gesehen. Das war *ein* Schlüssel für unser System.

Aber Vhinbrosir ist viel mehr als das; mehr als ein komplexes System und eine noch komplexere Geschichte. Eine Orga meinte einmal: „*Vhinbrosir ist so vielschichtig – Game of Thrones ist dagegen simpel!*“

Vhinbrosir – für mich, ist eine **Philosophie**; Werte, wie Empathie, Freundlichkeit und Leidenschaft! Die Bereitschaft zu wachsen und sich einzubringen. Im Fokus:

Habe Spaß und bereite vor allem **Anderen** Spaß!

Es geht nicht um Punkte oder ums Gewinnen. Wer gewinnt beim Tanzen?

Dieser Geist zieht sich durch vieles hindurch: Unser Kampfsystem, die Bedrohung nachts, der Wald, die Unterstadt, die NSC...sogar die Partys. Die Regel mit den 3 Leuten und Laternen haben wir vor langer Zeit mal nachts im Wald in Münster ausprobiert.

Diese Regel und weitere sind kein Zufall oder gar Willkür - sie wurden skizziert, diskutiert, geprobt und häufig auch wieder verworfen, mit dem Ziel, **Szenen zu schaffen** und die **Spannung zu erhöhen**.

Aber es geht hier nicht um die Regeln, sondern um die Menschen, die diese Werte leben. Die diese Einstellung teilen wollen, weil sie verstehen, was dahintersteckt – oder uns wenigstens vertrauen.

So habe ich schon vor 20 Jahren angefangen, spannende und für mich sympathische Menschen zu unseren Larps **einzuladen**. Einige SC haben sich auf das System oder die Werte nicht eingelassen und passten nicht mehr zu uns. Eine klare Grenze gab es da nicht, am Ende war es ein Bauchgefühl. Glaub mir, es macht überhaupt keinen Spaß jemanden auszuladen! Aber anders hätte es nicht funktioniert. Die Last weiterhin Menschen auszuladen ist für mich mit *ein* Grund, **Vhinbrosir zu beenden**. Es gibt aber noch viele weitere. Das Vhinbrosir ein Ende finden muss, ist mehr als nur ein Bauchgefühl. Es fühlt sich richtig an, *jetzt* die Geschichte zu beenden.

Vor fast 10 Jahren saßen wir bei McDonalds und ich schilderte einigen erfahrenen Larpern die Vhinbrosir Vision. Sie konnten mir sofort eine Menge Gründe nennen, warum so ein Konzept *nicht* funktionieren könne: Niemand hätte Lust darauf, es gäbe überhaupt nicht genügend coole Larper, die so empathisch wären, ohne Funken und so läuft nix usw...

Was meinst du, **hat es funktioniert?**

Zugeben die Unterstadt war in den ersten zwei Jahren echt schlapp. Vieles hat nicht auf Anhieb funktioniert. Aber insgesamt bezeichnen mehr als die Hälfte aller Teilnehmer Vhinbrosir als die beste Larp-Reihe. Als Top 3 Larps ever werden oft VB1, VB5 oder VB7 genannt. Einige schrieben mir: „*Ich wollte mit Larp aufhören, aber dann kam Vhinbrosir – ich gehe nie wieder auf andere Cons!*“

Es gab häufig **Widerstand**. Ein Beispiel: Ich stellte mir vor, dass der Bürgermeister gewählt werden müsse und nach 2 Jahren geopfert und verbrannt werden muss. Als Spieler brauche ich solche Szenen nicht. Aber ich stellte mir vor, dass viele Spieler so etwas episch und ergreifend finden könnten.

Am Anfang hieß er noch Bürgermeister, später Eldermann bzw. **Elderfrau** (der Begriff kam von Christian). Bis auf Chris, wehrten sich anfänglich fast alle Orgas gegen diese Opferung. Eine Orga war sogar überzeugt davon, dass bei der Szene niemand mitmachen würde. Und auch die SC verhielten sich vor der Szene sehr skeptisch. Da kamen Argumente wie „*das würde ich nie mitmachen*“ oder „*wie unrealistisch*“. Ja, Vhinbrosir war *nie realistisch* – sondern **mystisch, episch, intensiv**...und manchmal auch traurig.

Nach der ersten Eldermann Verbrennung, drehten sich die Meinungen. Auf einmal war es eine Highlight Szene. Ich bin gespannt, ob Karlina sich opfern wird...Aber wenn sie es tut, wird es ergreifend werden!

Sehr häufig haben wir uns nicht gefragt, was die Spieler oder gar die SC Charaktere *wollen*. Wenn wir da demokratisch herangegangen wären – oh, mein Gott! Dann hätte die Unterstadt im zweiten Jahr das Wahlrecht bekommen und wir hätten zwei Jahre am Stück das Stadttor geschlossen gehalten. Ja, das *wollten* einige (nicht wenige) SC. Stadttor zu? Ja, das wäre auch **realistisch** gewesen. Aber dies hätte den Spielspaß von vielen zerstört.

Wir Orgas haben oft gegen den Willen von Spielern gehandelt. Nicht, um deren Spaß zu verringern. Sondern um ihnen **schöne Szenen** und **maximales Spielpotential** zu schenken! Ein SC in Rolle kann nicht wissen, was die Szene braucht, da er zu sehr in der Szene und in seinem Charakter steckt.

So schön auch Vhinbrosir ist, so lieb wir es alle gewonnen haben: Es ist richtig, jetzt aufzuhören. Die Geschichte mit einem Paukenschlag zu beenden!

Und somit auch **Raum für etwas Neues** entstehen zu lassen. Viele haben schon ganz geheim gefragt: Hört Ihr auf? Gibt es etwas nach Vhinbrosir?

Ich habe eine neue Vision:

Stell dir ein Großcon wie Mythodea vor: Aber in cool! Ohne OT Zeugs! Ohne Schlachten, Paladine, Zauberer und Power-Gamer. Aber mit Wald, Unterstadt und einer ambientigen Stadt. Oder anders: Vhinbrosir mit 1000 Larpern! Wahrscheinlich nenne ich es...

Woods, Slums and Drums

Woods: Im Gegensatz zu anderen Großcons spielen wir auch im Wald. Ich glaube, die Prinzipien des Vhinbrosir Waldes funktionieren sehr gut. Kein Großcon bietet Spiel im Wald an. Das habe ich auf allen größeren Cons vermisst.

Slums: Die Unterstadt ist ein Kern des Spiels. Dreckige und verschlagene Charaktere ...OT tummeln sich hier aber die empathischsten Spieler. Stell dir unsere Unterstadt vor, aber mit mehr als 100 Spielern.

Drums: Wir feiern bis spät in die Nacht. Aber nicht jeder darf einfach laut trommeln. Wir wollen Groove und Flow und nicht Krach. Tanzen und nicht nur Baggern. Wer zu besoffen ist und andere Gäste stört, wird angezählt. Wir wollen ausgelassenes und ekstatisches Feiern – aber mit Stil! Nicht stumpfes Rumgebagger, wie auf dem Conquest.

Aber es gibt **mehr** als das: Die Stadt ist stets lebendig. Ambientig und 100% IT:

Keine Handys, Massentouristen oder OT Blasen. Sondern hunderte kleine Plots und schönes Spiel. Nachts verwandelt sich die Stadt in eine zauberhafte Welt: Kerzen, Fackeln, Mystik - statt grelle LEDs und OT Bierflaschen. Es spielt im Kern in der Hauptstadt Siluriens: Tollgund. Beim ersten Mal werden es vielleicht „nur“ 200 Spieler sein – na und? Wir denken langfristig.

Larp-Ort: Wahrscheinlich Immenhausen nahe Kassel.

Wann? September 2020.

Orgas: Das Team wird anfänglich aus 50 Top-Larpern bestehen – die, wie auch in Vhinbrosir – keine T-Shirts tragen, sondern in Rolle sind.

Mythodea spricht den 20-25-jährigen Schlachtkämpfer an. *Woods, Slums n´ Drums* eher den reifen Larper, der Ambiente, tiefe Szenen, tolles Rollenspiel und Abenteuer liebt.

Das ist die Vision für die nächsten 5 – 7 Jahre. Meine wirkliche Vision geht noch weiter. Und ja, dies ist wirklich utopisch:

Stell dir das **Spiel Skyrim** vor – nur als Larp! Eine Stadt mit 500 Einwohnern in der Mitte und ganz viele kleine Orte verteilt über einen großen Wald. So groß, dass einige Spieler wirklich einen Tag wandern, um zum nächsten Ort zu kommen.

Was sie vereint? Eine Geschichte, eine Philosophie, eine Welt!

Wir bieten den schönsten, emotionalsten und flächenmäßig größten Groß-Con der Welt!

Irgendwann soll er auch der längste Larp werden: Stell dir vor, du bekommst keinen Urlaub und kannst Freitag hinfahren, einsteigen, durch eine **riesige Welt wandern** und am Sonntag wieder aussteigen. Eine Woche später fährst du wieder hin und spielst einfach weiter...

Einige werden jetzt entgegnen: „*Das klappt nicht, weil...*“ Es keine Schlachten gibt..., weil es nicht genug Leute gibt, die toll spielen können usw. Oder sie sehen sofort einen Haufen anderer Probleme.

Hey, mach dir keine Gedanken darüber! Ich höre da eh nicht mehr hin. Probleme und Zweifel kann jeder sehen – spannend sind Lösungen! Spannend ist nur die Frage, **WIE** setzen wir tolle und abgefahrene **Ideen** um?

An Vhinbrosir haben eine Menge Leute nicht geglaubt, und zum Glück haben wir Orgas es stets ignoriert.

Frage dich nicht, ob es klappen könnte - frage dich nur:

Hast du Lust mitzumachen?

Möchtest du beim nächsten Projekt dabei sein und deinen Teil dazu beitragen?

Möge Triuns' Licht ewig in dir brennen!

Heiko

PS: Okay, das war wirklich nerdig.

Alternative: Reingehauen! Wir werden Großes für die Larp-Welt schaffen – und du kannst Teil davon sein!