

A woman with blonde hair, wearing a white towel, is holding a wooden tray with two wine glasses. The background is a warm, orange-brown color. The text is overlaid on the image.

# **Erotisches Rollenspiel und Sex im LARP**

**„Zwischen-charakterliche“  
Vergnüglichkeiten  
beim LIFE - Rollenspiel**

**Bruno Trefelt**

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Rollenspiel - ein vielseitiger Begriff

Stufe eins

Stufe zwei

Stufe drei

Stufe vier

Welche Orte sich für erotisches Rollenspiel eignen ...

Der beste Zeitpunkt ...

Wer was spielen kann und was man berücksichtigen sollte ...

29 geile Beispiele

Beispiele mit Themen, „sortiert“ nach den jeweiligen Stufen

Ein paar Hinweise für gutes Rollenspiel

Erotisches Spiel im LARP

Fazit

# Vorwort

„Rollenspiel – das ist doch was Perverses!“ – eine viel vernommene Meinung... eine Meinung, die auf „moralischer“ Ansicht und Entrüstung beruht ... und das auch noch zu Unrecht ...

Und schon La Rochefoucauld sagte es klar und deutlich: „Moralische Entrüstung besteht in den meisten Fällen zu 2% aus Moral, 48% Hemmungen und 50% Neid.

Und recht hatte er ...

Schließlich beginnen bereits Kleinkinder mit Rollenspielen, wenn sie im Spiel in Papas und Mamas Klamotten oder Schuhe schlüpfen oder Räuber und Gendarm spielen. Rollenspiel ist also etwas ganz Normales. Und schaut man sich den Begriff „pervers“ näher an, so kommt er aus dem Lateinischen und setzt sich zusammen aus per (=durch) und vertere (=drehen). In der zusammengesetzten Version mit der Bedeutung „umkehren“. Erst in der übertragenen Bedeutung dann als „vernichten, zugrunde richten, ruinieren“. Erinnern wir uns nun der Definition des „Deutschen Wörterbuches“ zum Begriff „Neid“, so heißt es da: „Neid bezeichnet den Wunsch der neidenden Person, selbst über mindestens als gleichwertig empfundene Güter (materieller oder nichtmaterieller Art) wie die beneidete Person zu verfügen.

Mit anderen Worten... er oder sie wäre auch gerne so, würde es auch gerne machen oder hätte es auch gerne.

Und was lernen wir daraus?

- a. Rollenspiele haben per se nichts Perverses an sich.
- b. Auf 98% aller moralischen Einwände kann gesch...  
pardon, verzichtet werden.

Also: Macht was euch gefällt und laßt euch nicht von so genannten Moralaposteln einschüchtern oder in eurem Tun hemmen!

## **Rollenspiel - ein vielseitiger Begriff**

Rollenspiele gibt es ihrer gar viele. Öffentliche wie auch private, im Beruf und in der Freizeit. Alle haben gemeinsam, daß die jeweiligen Personen für eine gewisse Zeit ihre Persönlichkeit an den Nagel hängen und - verkleidet oder auch nicht - einen anderen Charakter spielen müssen oder dürfen. Dieses Spiel erfolgt in der Regel in einem abgegrenzten Bereich, um von „Nicht-Spielern“ nicht gestört zu werden... muß aber nicht.

Die meisten Menschen werden mit Rollenspielen häufig in beruflichen Situationen konfrontiert. Das klassische Rollenspiel findet sich zum Beispiel bei Berufseinsteigern in Assessment Centern - das bekannte „Was-würdest-du-tun-wenn-du-der-und-der-Typ-wärst-Spielchen“ ... oder aber im Bereich der beruflichen Fortbildung.

Einen ganz neuen Bereich hat das Rollenspiel in der Freizeitgestaltung vor gut 20 Jahren erfahren. Das neu entstandene Genre des LARP, des LIFE-Rollenspiels, hat es mit sich gebracht, daß man tagelang in einen anderen Charakter schlüpft und diesen ohne Bezug zum realen Alltag spielen kann.

Und wiederum eine andere Form von Rollenspiel - auch diese in der Freizeit verankert - findet sich im zwischenmenschlichen, im erotischen Bereich.

Auch beim erotischen Rollenspiel erfolgt der Sprung zu einem anderen Charakter. Wahrscheinlich kann man seinen Charakter sogar bei keinem anderen Rollenspiel so massiv ändern und sich so fallen lassen wie hier. Der Grund ist natürlich, daß es hier keine zwischenmenschliche Grenze mehr gibt vor der man halt machen müßte - vorausgesetzt der oder die Spielpartner /innen haben vorher keine solche gesetzt.

Und da sind wir auch schon bei einem Kardinalpunkt, den Grenzen. Bei anderen Rollenspielerarten sind die Grenzen durch die vorgegebene Rolle bereits definiert. Als Beispiel: In einem Assessment Center beschränkt sich die Rolle darauf, einem oder mehreren „Gegenspielern“ paroli zu bieten und/oder bessere Ideen zu präsentieren.

Beim erotischen Rollenspiel jedoch muß man vorher klären, wie weit man zu gehen bereit ist. Der wichtigste Punkt, der damit einher geht ist das Vertrauen, das man seinem Spielpartner entgegen bringt. Darauf basieren natürlich auch die abgesprochenen Grenzen, denn kann man seinem Partner nicht vertrauen, dann weiß man auch nicht, ob er die besprochenen Grenzen einhält oder nicht.

Doch zurück zum LARP-Rollenspiel...

Als kurze einleitende Worte ein paar Gedanken, was LARP- oder LIFE-Rollenspiel ist, wie es abläuft und wie man überhaupt dazu kommt?

Wir nehmen als Beispiel eines der vielen Sub-Genres des LARP, den Fantasy-Bereich. Generell gibt es unzählige Genres, so eben Fantasy, Chtullu, Science Fiction. Aber auch Endzeit, Krimi- und Detektiv-Spiele der Gegenwart, sowie viele andere zählen im weitesten Sinne dazu.

Jedes Genre zeichnet sich durch die jeweils passenden Kostüme und Utensilien aus, die die Spieler tragen, bzw. verwenden. In unserem Beispiel, dem Fantasy würde sich ein heimlicher Beobachter in einer Szenerie wieder finden, die mit der der „Herr der Ringe-Filme“ identisch ist: Elben mit spitzen Ohren, Zwerge mit langen Kettenhemden und noch längeren Bärten, Ritter in Metall-Rüstungen, Orks, Kobolde - beide mit grüner Haut - Hobbits, Hexen, Zauberer, Alchimisten, mittelalterliche Händler, Dienstmägde, Bauern, Soldaten und Kneipenwirte. All diese Charaktere, die von Spielern dargestellt werden bilden die Teilnehmer des Spiels. Den inhaltlichen Rahmen bildet der

„Plot“, also Story und Drehbuch zugleich, der durch die Orga, die Spielleitung, erdacht worden ist. Am Ende des Plots steht als Ziel das Lösen einer Aufgabe: Rätsel, Weltrettung, Sieg über den Feind oder Frieden stiften zwischen diversen Parteien, um nur einige zu erwähnen.

Der Zeitraum, der für das Spiel angesetzt wurde bildet den zeitlichen Rahmen, denn am Ende des Wochenendes, Tages oder wie lange das Spiel auch dauert, muß die Aufgabe erfüllt sein.

Angekündigt werden die anstehenden Conventions, kurz *Cons*, also die Spiele und ihre Termine im Internet entweder auf den jeweiligen Homepages der LARP-Vereine oder im LARP-Kalender.

Oberstes Ziel ist - neben dem Lösen des Rätsels, Bezwingen des Gegners etc. - *schönes Spiel* zu liefern. Ein Spiel, das von Außenstehenden mit Genuß wahr genommen wird und das allen andern Spielern gleichzeitig Fairneß entgegen bringt. Ist das in besonderem Maße der Fall vergibt die Spielleitung dafür sogar Extrapunkte.

Die Grenzen des Spiels sind auch deutlich aufgezeigt: Obwohl fest jeder Charakter Waffen mit sich trägt und auch benützt gibt es genaue Regeln für die Handhabung. So sind z.B. Schläge auf Kopf und Genitalien verboten. Passiert ein Ausrutscher bremst man ab und entschuldigt sich, schaut ob es ernsthaftere Verletzungen gegeben hat. Und damit hier jetzt niemand ein „Unfaßbar!“ herauspreßt, sei auch gleich hinterhergeschoben, daß es sich dabei natürlich immer um LARP-Waffen handelt.

Waffen also, die aus Schaumstoff bestehen und um einen Glasfaserstab herum verarbeitet, mit Latex und Farbe überzogen sind. Das Ergebnis sind täuschend echt aussehende, den realen Metallvorbildern nachgebildete Waffen, die aber nicht verletzen können. Wenn also auf den folgenden Seiten ein Kampf geschildert wird, der blutig endet, so ist das natürlich alles Theater: Improvisationstheater, das besonders glaubhaft für die

Umstehenden wirken soll. Gewalt ist dabei ausgeschlossen. Auch Ringen oder andere direkte körperliche „Handgreiflichkeiten“ sind generell verboten, es sei denn zwei Spieler haben sich vorher abgesprochen und starten eine genau abgesprochene „Schlägerei“. Logischerweise verbieten sich auch alle Handlungen, die unter *sexueller Belästigung* laufen.

Und genau hier steigen wir in unser Thema ein...

Was, wenn Spielern und Spielerinnen das handelsübliche LARP mit seinen Grenzen nicht mehr genügt?

Was, wenn der Stadtwächter die eben von ihm ins Gefängnis geworfene - extrem hübsche, vollbusige und zudem leichtbekleidete - Hexe an die Wand drückt und ihr die Zunge tief in den Hals steckt.

Wer sich hier jetzt von uns heimlichen Beobachtern über den Nachtwächter empört und in Gedanken der Blondine zu Hilfe eilen will, der sollte noch einmal kurz einhalten und genauer hin schauen. Denn die Blondine hat bereits ihre Beine um den Wächter geschlungen und ist eben dabei ihn - natürlich in „Gegenwehr“ - zu Boden zu schmusen. Was dann folgt entbehrt fast jeglicher Vorstellung, ganz sicher aber auch aller Kleidung. Denn die beiden treiben es wie die Karnickel in der mit Stroh ausgelegten Zelle. Ein Glück nur, daß es schon weit nach 3.00 Uhr morgens ist und die meisten anderen Spieler entweder in der Taverne oder schon ihren Betten.

Dies ist keine weit her geholte, rein fiktive Vorstellung, denn viele Beziehungen beginnen auf LARP-Cons und noch mehr davon werden durch Cons am Leben erhalten oder erhalten dadurch erst ihre *Würze*.

Inhalt dieses Buches sollen Tips für „konventionelle“ erotische Rollenspiel-Ideen sein, aber auch das Aufzeigen von Möglichkeiten mittels besagter, beispielhafter