

**Alexander Landsiedel**  

---

**Der gemeine LARPer**

Guten Abend meine Damen und Herren. Mein Name ist Wurst, Dr. Hans Wurst von der Nervenklinik Bad Wunderlich. Mein Fachgebiet sind neuronale Krankheiten und das besondere Verhalten von Menschen mit eigenartigen Hobbys. Heute möchte ich im Rahmen meiner Vorlesungsreihe "Kopf und Denken" den gemeinen LARPer genauer ins Visier fassen. Die heutige Veranstaltung trägt den Titel "Zu viele Schläge auf den Kopf erhöhen das Denkvermögen NICHT!"

Das Skript zu dieser Vorlesung können Sie ab sofort bei meinem Assistenten Herrn Lioner für nur 5€ käuflich erwerben. Genauere Informationen finden Sie auch im Internet unter [www.wurst-salat.de](http://www.wurst-salat.de).

Der gemeine LARPer ist sicherlich eines der seltsamsten Wesen der Gattung Mensch. Er trifft sich in großen Gruppen auf Wiesen und in Wäldern um sich, in Metall oder Leder gekleidet, Kämpfe mit Waffen aus Schaumstoff zu liefern. Diese Treffen nennt er "Con", in Anlehnung an das gute alte lateinische conventus, "die Zusammenkunft".

Die Gruppe unterteilt sich alsbald in zwei Lager, das der Spieler auch "SC" genannt und das der Nicht-Spieler auch "NSC". Hauptsächlich unterscheiden sich die Mitglieder der Lager durch den Preis den sie als Teilnahmegebühr entrichtet haben. Hierbei bezahlen die NSC meist nur die Hälfte des Preises der SC, dafür dürfen sie aber auch nicht selbst entscheiden was sie machen, sondern müssen sich den Befehlen der Aufseher, auch "ORGA" oder "SL" genannt unterwerfen. Die Hauptaufgabe der NSC ist die Beschäftigung der SC, schließlich wollen die für ihr Geld auch etwas geboten bekommen. Als Dienst gelten einfache Botengänge, Massagen und das zubereiten eines Festmahles. Die NSC werden aber auch eingesetzt um die Spieler mit den schon erwähnten Schaumstoffwaffen anzugreifen. Bei den Kämpfen mit diesen Waffen, in Form von Äxten, Schwertern und allem anderen was man sich ungefähr als Waffe vorstellen kann, bleiben natürlich auch Schläge auf den Kopf nicht aus, welches der LARPer sinngemäß „Kopftreffer“ nennt. Diese sind in der Szene (zumindest in unseren Landen, bei den englischen LARPern z.B. sieht das schon ganz anders aus) verschrien und gelten als äußerst unsportlich.

Wenn es aber doch einmal zu solchen Kopftreffern kommt, hält der getroffene LARPer kurz mit dem Kämpfen inne, um seinem Gegenüber einen bösen Blick zuzuwerfen und laut und theatralisch aufzustöhnen. Wenn dies ohne Erfolg bleibt (sprich, der Andere sich nicht entschuldigt), kann es durchaus passieren, dass der soeben noch getroffene in den nächsten Sekunden auch "zufällig" den Kopf seines Gegners trifft. Genaueres über dieses Verhalten und die englischen LARPer, finden Sie auf Seite 35 im Skript, unter dem Kapitel "Die Briten und die bewusst herbeigeführte Verdummung". Dort wird auch heraus gearbeitet, dass es auf der Insel nicht möglich wäre Kopftreffer zu verbieten, da man ja jedesmal zwecks einer Aussöhnung mit Teepause und Cracker unterbrechen müsste. Da ist Rugby "more grateful", oder wie viele deutsche LARPer sagen würden "gratefuller". Sie werden sich jetzt denken: Warum zieht sich der kleine, süße LARPer denn nicht einfach einen Helm auf, mit dem schnellen und manchmal sogar überhasteten aufziehen von kleinen Hüten hat der LARPer in der Regel ja Erfahrung!? Damit haben Sie natürlich Recht, aber da die Veranstaltungen in einem mittelalterlichen Rahmen stattfinden, würden moderne Integralhelme einfach nicht zum Ambiente passen. Und auch authentische Helme, also Nachbauten, sind relativ selten. Sie behindern die Sicht und die Beweglichkeit des LARPers. Außerdem könnte ihm ja eine hübsche LARPerin begegnen, vor der ihn der Helm nur unnötigerweise schwachsinnig aussehen lassen würde! Damit wiederum würde die Fortpflanzung des LARPers aus dem Gleichgewicht geraten und ... Aber ich schweife ab. Ich Empfehle bei Interesse hierzu meine

Vorlesung "Das seltsame Verhalten geschlechtsreifer LARP'er zur Paarungszeit", dort werden Sie auch in einem Kapitel die kleinen Hütchen wiederfinden.

Zurück zu unserem eigentlichen Thema. Die Schläge auf den Kopf.

Wenn ein LARP`er denn nun einen Kopftreffer abbekommt, was er "fangen" oder "kassieren" nennt, ist dies zunächst nicht weiter schlimm, da die Waffe ja nur aus leichtem Schaumstoff gefertigt ist. Um die Verletzungsgefahr so gering wie möglich zu halten, gibt es zusätzlich vor jeder Versammlung eine Prüfung der Waffen auf ihre Ungefährlichkeit hin, dies nennt der LARP`er dann "Waffencheck". Durch diesen Waffencheck kommen nur die Waffen, die wirklich sicher sind und keine scharfen Kanten haben, Ausnahmen bestätigen hierbei die Regel. Wie gesagt, sind die Treffer zunächst ungefährlich, doch an diesem Punkt möchte ich ansetzen. Wenn ein LARP`er nun über Jahre hinweg immer wieder Kopftreffer kassiert, kann es zu weitreichenden Folgen kommen. Es ist wissenschaftlich erwiesen, dass jeder Schlag auf den Kopf mehrere tausend Gehirnzellen tötet. So können über die Jahre Alzheimer, oder auch Schizophrenie entstehen.

Da Alzheimer ja weitgehend bekannt sein dürfte, möchte ich mich im Folgenden etwas näher mit dem Krankheitsbild der Schizophrenie befassen. Betroffene Personen leiden unter einer gespaltenen Persönlichkeit und/oder verschiedenen schweren Formen von Verfolgungswahn. Während bei vielen LARP`ern die gesplante Persönlichkeit anzufinden ist, ist die Affinität zum Verfolgungswahn nur bei einzelnen Objekten dieser Spezies verbreitet.

Als Idealbeispiel hierfür gilt der gemeine Mittelländer, der beide Krankheitsbilder in sich vereint. Nicht nur die gesplante Persönlichkeit, sondern auch der Verfolgungswahn liegt hier vor. Aragorn, Rohal oder Alrik heißen seine weiteren Persönlichkeiten.

Dies alleine wäre nicht tragisch, da keiner dieser Charaktere außergewöhnlich aggressiv ist. Bedenklich ist nur, der schon sehr weit verbreitete Verfolgungswahn.

Solche Personen können mit Kritik in keiner Form umgehen, da sie sich sofort angegriffen und beleidigt fühlen. Aus diesem Verhalten können nicht nur Rückzug und Abgrenzung von der Außenwelt resultieren, nein, die Stimmung kann auch sehr schnell in Aggressivität umschlagen, Angriff ist ja bekanntlich die beste Verteidigung.

Die Antwort auf eine einfache Feststellung könnte somit lauten: "SO!!! Ich hab also komische Charaktere, ja? Danke, das merke ich mir...". Solch ein cholerisches Verhalten ist ein eindeutiges Indiz. Wenn man den Probanden zusätzlich noch sehen könnte, wäre alles klar. Er bekommt kalten Schweiß auf der Stirn, sein Kopf schwillt an und wird rot, seine Stimmbänder geraten in heftige Vibrationen und sondern laute Töne ab, die der Normalbürger als Schrei definieren würde.

Als Behandlungsmöglichkeit, kann ich nur eine, als wirklich wirksam empfehlen. Während Psychiaterbesuche viel Zeit und Geld verschlingen, ist die Holzhammermethode einfach und billig. Den Hammer einfach mit voller Wucht, in einem halbkreisförmigen Schwinger hinter das Rechte Ohr des Patienten platzieren und auf das Ergebnis warten. Bei Problemen mit der Ausführung, fragen sie andere LARP`er, diese kennen sich mit solchen Schwüngen aus. Besonders zu empfehlen sind besoffene Exemplare der Spezies, da diese auch nicht besonders schwer zu finden sind.

Nach ca. 12-24 Stunden sollte der Proband geheilt wieder aufwachen und seine Erinnerung verloren haben, seine verschiedenen Persönlichkeiten sind gelöscht und er kann sich nicht mehr an seinen Verfolgungswahn erinnern. Falls er nicht mehr aufwacht, verklagen Sie den LARP`er der den Schwung für sie ausgeführt hat, wenn Sie allerdings niemanden für den misslungenen Schlag gewinnen konnten, empfehle ich Brasilien, immer gutes Wetter und viele Schöne Frauen!

Wenn Sie all diese Tipps immer beherzigen, kann Ihnen Schizophrenie eigentlich nichts mehr anhaben. Die sicherste Methode ist allerdings, nach wie vor, nicht mit LARP`ern in Kontakt zu treten, oder, wenn es dafür schon zu spät ist, schnellst möglich wieder aufzuhören. Da LARP allerdings süchtig macht, ist dieser Schritt sehr schwer zu bewältigen. Und mit genau diesem Teufelskreis beschäftige ich mich beim Nächsten mal.

Ich hoffe Sie auch dann wieder begrüßen zu dürfen, dann allerdings in Raum 325, da wir aus Mangel an Platz, in einen größeren Raum wechseln werden. Dies zeigt mir auch auf angenehme Art und Weise, wie gut die Resonanz unter Ihnen ist, liebe Zuhörer und Zuhörerinnen.

Nächstes Mal wird das Thema, aufbauend auf dem heutigen, “Die Sucht und ihre Opfer - ein Mentales Problem“ lauten.

Kommen Sie gesund nach Hause.

-Guten Abend-