

VON DAMALS BIS HEUTE



Wer wir sind

Die Larpgemeinschaft Daynon ist ein Zusammenschluss der unterschiedlichsten Menschen, die vor allem eines verbindet: Die Leidenschaft fürs Liverollenspiel. Darüber hinaus macht es uns viel Spaß, Conventions im Rahmen der Daynon-Geschichte, aber auch darüber hinaus zu veranstalten. Die meisten Mitglieder der Larpgemeinschaft Daynon kommen aus dem Ahrtal und sind daher häufig auf Larps in Rheinland-Pfalz, Hessen, Nordrhein-Westfalen oder dem Saarland anzutreffen.

Was wir mach(t)en

Obwohl wir alle im "wahren Leben" unseren Berufen nachgehen, fanden wir immer wieder Zeit und Lust, neue Projekte zu starten und Daynons Geschichte voran zu treiben. Dabei legten wir besonders viel Wert darauf, ein möglich authentisches Bild der fiktiven Geschehnisse zu zeichnen. Mit viel Liebe zum Detail bemühten wir uns daher, den Spielern immer wieder Illusionen zu schaffen, die sie für eine Weile tatsächlich in eine fremde Welt versetzten. Auch wenn man im organisatorischen Vorfeld gelegentlich die Hände über dem Kopf zusammengeschlagen hat in Anbetracht von detailverliebter Geschichtsausarbeitung und -Umsetzung: Die überwältigten Reaktionen vieler Spieler trugen unserem Konzept durchaus Rechnung. Nach einigen Jahren Pause, wofür es unterschiedliche Gründe gab Nachwuchs, Hausbau, Larpmüdigkeit (Real-Life halt), sind wir nun wieder soweit die Geschichte über Daynon weiter zu erzählen. Wir fangen damit an die letzten Jahre Daynons zusammenzutragen und in den Dokumenten zu verankern. Zudem freuen wir uns eine neue Larpergeneration an unserer Seite zu wissen, die vor ungefähr einem Jahr zu uns gestoßen ist.

Von Damals bis Heute

Beim "Grossen Spiel" hat das Rollenspiel mit einer Handvoll Leuten begonnen, die vor achtundzwanzig Jahren auf die Idee kamen, einmal eine bekannte literarische Vorlage in ein Spiel umzusetzen. Das Spielkonzept war einfach. Es sollte auch für "nicht Eingeweihte" direkt verständlich und sofort spielbar sein.

Sie sollten sich nicht durch komplizierte Regelsysteme arbeiten müssen, sondern in kleinen Gruppen für ein paar Stunden in eine fremde, erfundene Welt eintauchen. Sie sollten selber an Geschehnissen teilhaben und sie sogar durch ihr Handeln beeinflussen können.

Ein angemessener (und ungestörter) Austragungsort konnte nur der Wald sein. Die Organisatoren erdachten sich "Stationen"; Orte, an denen einer von ihnen verkleidet saß (oder umherging) und eine erfundene Figur verkörperte, die den Spielern eine Geschichte erzählte, ein Problem schilderte oder eine zu lösende Aufgabe auftrug. Obendrein waren die Stationen miteinander verknüpft. Im Laufe der Zeit hat sich diese Spielidee zu einer großen, mehrtägigen Veranstaltung entwickelt.

Vor zweiundzwanzig Jahren war das Thema J.R.R. Tolkiens "Herr der Ringe", als erstmals Jugendliche und Betreuer der Pfarrei St. Pius die Organisation übernahmen. Die Spielergruppen verkörperten wagemutige Hobbits, welche auszogen, um "Mittelerde" zu retten. Das Spiel war an die Romanvorlage angelehnt. Wie im Epos beschrieben, reisten die Wanderer durch die verschiedenen Regionen und trafen auf allerhand Gestalten, wie z.B. Zwergen und Elben - sogar mit Orks machten manche Bekanntschaft. Darauf folgten Spiele nach Romanvorlagen wie z.B. "In 80 Tagen um die Welt" oder "Die Schatzinsel".

Im Jahr 1999 wagten sich die Organisatoren erstmals an eine eigene, selbst geschriebene Story. "Worksoldiers 2073" versetzte die Akteure in eine futuristische, von sinnlosen Kriegen verwüstete Welt. Diese Welt wurde von mächtigen Megakonzernen regiert und die Spieler verkörperten "Worksoldiers", Söldner welche das Metall alter Fabrikanlagen abbauten um dafür Wasser (die nun allgemeine Zahlungseinheit) zu erhalten.

Nach all diesen Jahren mussten sich die Macher des "Großen Spiels" jedoch mehr und mehr um ihre beruflichen und familiären Angelegenheiten kümmern. Jüngere, interessierte Leute rückten auf die Plätze der "alten Hasen" nach um "das Spiel" und seine Ideen weiterleben zu lassen. Da dieser neue Kader in der Vergangenheit einige Live-Rollenspiele (auch kurz LARPs genannt) besucht und daran großen Gefallen gefunden hatte, fanden auch die weit verbreiteten Regelsysteme des LARPs in der Arbeitsgemeinschaft des "Großen Spiels" Einzug.

Ein komplettes mittelalterliches Land wurde kreiert um über längere Jahre zusammen mit anderen LARP-Begeisterten eine fiktive Welt zu bespielen. Das Königreich Daynon war geboren und mit ihm viele Charaktere, welche dieses Land bevölkerten und ihm durch das fortwährende Charakterspiel Leben einhauchten.

Seitdem hat die Larpgemeinschaft Daynon, in Rollenspielerkreisen auch die "Daynon-Orga" genannt, schon mehrere Veranstaltungen auf den Grundlagen dieses Fantasy-Reiches durchgeführt.

Doch auch diese Generation musste sich mehr und mehr ihren beruflichen und familiären Aufgaben zuwenden. Daher entstand von 2014-2018 eine kleine Pause in der Geschichte

Daynons. Zwar waren wir nicht ganz untätig im Bereich LARP unterwegs, aber die Geschichte Daynons wurde in dieser Zeit nicht weiter erzählt.

Nun sind wir froh, dass eine jüngere LARP Generation an unserer Seite ist, damit wir schon bald wieder sagen können. Time In!