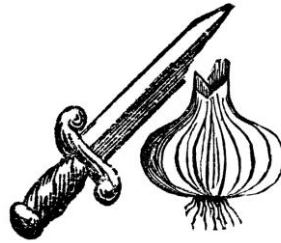


## Gewandungsleitfaden der Messergasse auf dem Epic Empires



(Version 1.3)

---

### **Grundsatz**

Das EE hat im Allgemeinen einen sehr hohen Gewandungsstandard, welchen auch wir natürlich erfüllen möchten. Deshalb erwarten wir, dass ihr euch bei der Erstellung eurer Gewandung richtig ins Zeug legt. Bei Fragen oder Problemen oder wenn es euch an Inspirationen fehlt, könnt ihr uns als Viertelorga gerne ansprechen. Bedenkt immer, dass jeder Einzelne das Viertel nach außen repräsentiert und damit zum Gesamteindruck der Messergasse beiträgt.

### **Low Fantasy**

Eure Gewandung sollte einem bodenständigen Design folgen. Wir sind große Fans von gestalterischer Freiheit, weshalb eine historische Orientierung bei uns kein Muss ist. Dennoch kann sie sehr zur Glaubwürdigkeit eines Konzepts beitragen.

Vorerst werden wir keine Fantasyvölker in unserem Viertel zulassen. Eure Charaktere sollten Menschen sein.

### **Wittgenstein'sche Familienähnlichkeit**

Die Bewohner unseres Viertels sind sehr verschieden. Hier lebt mitunter zerlumptes Gesocks Tür an Tür mit der durchaus wohlhabenderen und eleganten Apothekerwitwe und dem bunten fahrenden Volk. Ihnen allen ist nur eines gemeinsam: In der Mitte der Gesellschaft sind sie - aus welchen Gründen auch immer - nicht (mehr) willkommen. Das ist unser Grundkonsens. Fakt ist aber: Wir wollen mit unserer Darstellung eine soziale Randgruppe zum Leben erwecken, die schon immer von Natur aus nicht einheitlich sein kann.

Wir halten uns daher an das Konzept der Familienähnlichkeit nach Ludwig Wittgenstein:

Die Charakterkonzepte unserer Mitglieder sind nicht auf verbindliche Merkmale im Sinne einer Checkliste reduzierbar. Stattdessen gibt es einen Pool von Eigenschaften, von denen eine gewisse Anzahl vorhanden sein muss, damit ein Charakter als passend für die Messergasse gelten kann.

Im Bezug auf Gewandung beläuft es sich auf folgende Merkmale, von denen eines erfüllt sein muss:

- Gedeckte Farben
- Abgenutzt, fadenscheinig
- Zerlumpt
- Schmutzig
- Geflickt, geändert, ausgebessert

Was zählt, ist das Gesamtbild. Wenn euer Charakter z.B. einmal reich war und elegante Kleidung trägt, dann sind vielleicht dafür die Farben eher erdig oder mit den Jahren ausgebleichen, oder die Kleidung hat Gebrauchsspuren und musste geflickt werden. Schaut, was für euch Sinn macht. Das Ziel ist ein stimmiges Gesamtbild.

Dasselbe gilt für Tätigkeiten - Folgende sind denkbar, eine davon ist Pflicht:

- Herumlungern, Unfug treiben
- Betteln, Schnorren
- (Trick-)Betrug, Glücksspiel
- Diebstahl, Plündern
- Zwielfichtige Geschäfte, Spionage, Informationshandel, Intrigen
- Giftmischerei
- Unterhaltung (Geschichtenerzählen, Straßenmusik etc.)
- Gesellschaftlich nicht angesehener Beruf (Wahrsagen, Prostitution, Scherenschleiferei, Totengräber etc.)

### **Konzipieren einer Gewandung**

Ganz allgemein gilt der Grundsatz: Form folgt Funktion. Überlegt euch also, wie die Situation eures Charakters ist, und konzipiert dementsprechend eure Gewandung. Auf diese Weise wird sie glaubwürdig aussehen und an Tiefe gewinnen, und gleichzeitig werdet ihr so angespielt werden, wie es eurem Charakter entspricht.

Ein Charakter, der keine feste Bleibe hat und viel unterwegs ist, wird eher robuste, abgenutzte und wahrscheinlich auch schmutzige Kleidung tragen, die Wind und Wetter standhält.

Ein armer Charakter wird geflickte Kleidung in gedeckten Farben tragen, da neue Kleidung in leuchtenden Farben teuer ist. Reparaturen, und seien sie noch so dilettantisch, verzögern den Tag, an dem man neue Sachen kaufen muss.

Ein Charakter, der sein Geld nicht mit Kämpfen verdient, wird keine Waffen oder Rüstung mit sich herumschleppen - Höchstens ein Messer oder einen Knüppel zur Selbstverteidigung.

Wenn euer Charakter Gifte mischt, dann lasst ihn Trankfläschchen oder ähnlichen Krimskrams tragen, sonst wird niemand auf die Idee kommen, den Charakter dahingehend anzuspielen.

Wenn der Charakter bettelt, dann lasst ihn erbarmungswürdig aussehen, mit schmutziger, löchriger und/oder geflickter Kleidung.

### **Schichten**

Schichten sind *das* Mittel, um einer Gewandung Glaubwürdigkeit zu verleihen. Schon eine zweite Schicht steigert die Tiefe enorm und lässt das Ganze wesentlich lebendiger wirken.

Wichtig ist natürlich, dass die unteren Schichten unter den darüber liegenden noch sichtbar sind, sonst verfällt der Effekt logischerweise.

### **Silhouette**

Durch die Veränderung der gesamten Silhouette hat man die Möglichkeit, einen Charakter im Larp interessanter zu gestalten. Im Alltag tragen die meisten Menschen in unserer Gesellschaft T-Shirt und Hose. Je weiter man von diesem Standard abweicht, desto besser hebt sich eine Gewandung ab und weckt ein gewisses optisches Interesse. Das Larpwiki bietet hierzu einen tollen [Artikel](#).

## **Symmetrie/Asymmetrie**

Für gewöhnlich ist die Kleidung eines Menschen symmetrisch. Der linke Ärmel ist z.B. in der Regel ebenso lang wie der rechte, und Details verteilen sich gleichmäßig über die linke und die rechte Körperhälfte.

Abweichungen von diesem Muster können eine Gewandung interessanter machen.

Beispielsweise könnte eine Körperhälfte stärker gerüstet oder bekleidet sein als die andere. Ein Umhang könnte primär die eine Seite verdecken, während er die andere frei lässt. Ein Beinling könnte eine andere Farbe haben als ein anderer, usw.

## **Farben**

Die Wahl von Farben macht eine Menge aus. Geht man historisch an diesen Punkt heran, so merkt man schnell, dass gewisse Farben im Lauf der Geschichte und je nach Region deutlich teurer waren als andere.

Legt man sich ein konkretes Farbschema zurecht, dann kann man damit vermeiden, dass die Gewandung zu monoton oder zu sehr zusammengestückelt wirkt.

Wir setzen auf möglichst wenig Schwarz!

Schwarz schluckt Licht und Details und lässt eine große, leere Fläche in der Gewandung entstehen. Darüber hinaus wird Schwarz in der Larpszene mit vielen negativen Vorstellungen und Klischees assoziiert, die wir gerne vermeiden möchten – Stichwort Tyron Nightfire.

Ein schwarzer Hut o. Ä. mag im Einzelfall okay sein, sofern der Rest der Gewandung nicht in dieselbe Richtung geht und das Gesamtbild stimmig ist.

Stattdessen nutzen wir bevorzugt erdnahe Töne und weniger leuchtende Farben, wodurch unsere Charaktere eine gewisse Grundstimmung erzeugen sollen.

## **Verzierungen/ Details**

Auch wenn bei uns zahlreiche eher arme Charaktere vertreten sind, sollte deren Gewandung keinesfalls schmucklos und langweilig sein. Selbst wenn die Kleidung vielleicht schon lange getragen wird und größere Abnutzung aufweist, so kann sie doch einst sehr hübsch und reich verziert gewesen sein - Und selbst die Ärmsten nutzen die ihnen zur Verfügung stehenden Mittel, um schick auszusehen. Zudem sind es eben gerade die kleineren Verzierungen und Details, die einer Gewandung Tiefe verleihen. Mit einer Ziernaht am Saum, kleinen Stickereien, Aufnähern, Mustern etc. ist es möglich, viel vom Charakter in die Kleidung zu bringen, schlichte Kleidungsstücke stark aufzuwerten und ein Konzept lebendiger zu machen.

## **Schmuck/Accessoires**

Ähnlich wie die Gewandungsdetails können passend gewählter Schmuck und Accessoires sehr dazu beitragen, einer Gewandung Leben einzuhauchen. Ein Adliger gewinnt direkt an Glaubhaftigkeit, wenn er eine ganze Reihe prunkvoller Ringe und Ketten trägt. Doch auch in niedrigeren Gesellschaftsschichten spielt der Tand, den man am Körper trägt, eine wichtige Rolle. So ist ein Totengräber doch gleich viel leichter als solcher zu erkennen, wenn er seine Schaufel bei sich trägt, ebenso wie ein Spielmann, der Schellen oder Laute mit sich führt. Der reisende Zimmermann wird sich vielleicht nicht mit schwerem Goldschmuck behängen, doch trägt er einen Ring im Ohr, um im schlimmsten Fall die Rechnung für sein Begräbnis zu decken.

Und da die Randgruppe gern zeigt, dass sie sich den hohen Herrschaften keineswegs unterlegen fühlt, eignet sich Schmuck, der mit einfachen Mitteln aus günstigeren Materialien gefertigt ist, sehr gut, ob nun Ketten aus Holzperlen und Muscheln, schlichtere, schmiedeeiserne Ringe oder bunte Armbänder aus zusammen gesuchten Leinenfetzen - Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt.

### **IT-Schuhwerk**

Bitte tragt IT-taugliches Schuhwerk. Sofern man sie nicht sehen kann (z.B. aufgrund eines bodenlangen Rocks oder Kleids), mögen unauffällige OT-Schuhe im Einzelfall okay sein.

### **Abnutzungen**

Nicht für alle von uns ist es sinnvoll, in Lumpen herumzulaufen. Dennoch gibt es einen gewissen Mindestgrad an Abnutzung, den wir erwarten würden.

Viele behaupten, es reiche aus, einen Lauf durch den Wald zu machen oder einfach auf ein paar Cons zu gehen, um die Klamotte ausreichend zu verranzeln. Das ist unserer Ansicht nach ein Irrtum. Man kann nicht teils Jahre des Verschleißes simulieren, wenn man die Klamotten nur an ein paar Wochenenden pro Jahr trägt und da dann auch noch, im Gegensatz zum Charakter IT, im Warmen und Trockenen schläft. Verschleiß verleiht einer Gewandung den gewissen Glaubwürdigkeitsbonus, ganz besonders bei ärmeren Charakteren. Wir möchten euch ein paar Anregungen geben, wie man eben solche Abnutzung glaubhaft erzeugt.

Wir empfehlen euch, vor allem Leinenstoff zu verwenden, der ist am leichtesten abzunutzen. Wollstoffe sind schon um Einiges schwieriger, und bei Leder muss man je nach Dicke ziemlich schwere Geschütze auffahren.

Fangt behutsam an. Bekommt ein Gefühl für das richtige Maß. Eine gute Orientierung sind die Herr-der-Ringe-Filme: Die Kleidung diverser Figuren wirkt deshalb so überzeugend, weil gut dosiert wurde. Ein wenig Fadenscheinigkeit, hier und da eine schlampige Naht oder ein ausgefranster Saum.

Am ehesten treten Abnutzungserscheinungen an Stellen auf, die häufig Reibung ausgesetzt werden, also an Schultern, Ellenbogen, Elle, im Bereich der Handgelenke, an den Knien, den Oberschenkeln, an Säumen und natürlich am Gesäß. Grobes Schmirgelpapier eignet sich gut, um Leinenstoff aufzurauen, damit er nicht mehr so neu aussieht. Es empfiehlt sich, in zwei Schritten vorzugehen: Erst großflächig leicht aufrauen, dann in einem zweiten Durchgang an den stark beanspruchten Stellen nochmal etwas energischer drübergehen, um fadenscheinige Stellen zu erzeugen. Die große leere Farbfläche an Bauch und Rücken bekommt dadurch auch eine Textur und sieht damit interessanter aus. Bei Wollstoffen könnt ihr euch diese Methode aber sparen, da der Effekt ausbleibt.

Legt ihr Leinenstoff in Falten und zieht dann ein paar Mal fest mit Schmirgelpapier drüber, bekommt ihr einen schönen Verknittert-Look. Vor allem an den Ärmeln macht das Sinn.

Löcher macht ihr am besten mit Hilfe einer groben Säge, z.B. einer, die in einem Taschenmesser integriert ist. Einfach den Stoff auf eine Fläche legen, gut festhalten und dann ruckartig mit der Säge über den Stoff schaben. Das ergibt viele kleine Löcher, die aussehen, als hättet ihr in einem Brombeerdickicht übernachtet. Säume werden mit dieser Methode schön ausgefranst. Bei Wollstoffen ersetzt diese Methode das Aufrauen mittels Schmirgelpapier.

Größere Löcher macht ihr, indem ihr mit einer solchen Taschenmesser-Säge auf den Stoff einstecht. Ein Messer geht zur Not auch – Achtet aber darauf, dass das entstandene Loch schön grobe Ränder hat.

Mit einer Kombizange bekommt ihr gute Risse hin, so als wäre euer Charakter an einem Nagel hängen geblieben. Übertreibt es aber nicht mit der Kraft – Diese Methode produziert nämlich zwei große, zueinander rechtwinklige Risse (senkrecht und waagrecht, entlang der Fadenläufe).

Ihr könnt auch euer Kleidungsstück auf eine raue Oberfläche legen (z.B. Asphalt) und es dann mit einem Hammer bearbeiten. Säume bekommt man damit schön abgenutzt.

Brandlöcher sind auch sehr einfach. Wir empfehlen Zigaretten, ein heißes Stück Metall oder Holz, keine offene Flamme vom Feuerzeug o.Ä., da das kaum kontrollierbar ist. Aber Vorsicht.

Achtet unbedingt darauf, dass die Kleidung noch funktional ist! Große Risse sollten geflickt werden, sonst sieht es schnell übertrieben aus.

Flicken wirken oft aus zwei Gründen unglaubwürdig: Sie sitzen an den falschen Stellen und sind selbst kein Bisschen abgenutzt oder schmutzig. Die Stellen, wo Flicker auftreten, sind logischerweise auch die Stellen, wo zuvor Abnutzungen, Löcher und Risse auftraten. Mitten auf dem Bauch sind Flicker also z.B. eher unwahrscheinlich.

Benutzt für die Flicker lieber Stoffe, die dem Stoff des zu flickenden Kleidungsstücks ähneln – Das wirkt glaubwürdiger und sieht nicht so nach Karneval aus.

Nähte tendieren dazu, "hübscher" zu sein, je schlampiger sie gemacht sind. Im Idealfall fällt der Stoff durch die Naht ein bisschen anders, sodass es richtig krumm aussieht.

Insgesamt kann man sagen, probiert euch aus. Wenn man sich einmal überwunden hat, ein Kleidungsstück bewusst zu "verwüsten", fängt es schnell an, Spaß zu machen.

## **Schmutz**

Wir sind kein reines Armenviertel, dennoch sind die meisten von uns weit gereist und herumgekommen, ohne stets einen trockenen, warmen Schlafplatz zu haben. Ein gewisses Maß an Schmutz ist da zu erwarten, jedoch rein optisch. Wir bitten euch nicht wirklich mit Materialien zu arbeiten, die stinken oder schimmeln.

Der Schmutz sollte immer der letzte Arbeitsschritt sein. Wenn ihr nämlich danach noch Risse oder Löcher macht, müsst ihr im ungünstigsten Fall nochmal „nachdecken“. Wir haben gute Erfahrungen mit dem Einsatz von Acrylfarben gemacht, um glaubhaften, langlebigen Schmutz optisch darzustellen. Zwei Farben aus dem Bereich Braun – Ocker – Oliv reichen aus, dazu noch Schwarz und Weiß (kein Deckweiß, sondern Acryl). Holt euch die Farben am besten in einem Geschäft für Kunstbedarf. Benutzt keine Ölfarben.

Zu Hause macht ihr in alten Einmachgläsern mindestens zwei Mischungen, die sich einigermaßen ähnlich sehen, aber in Farbton und Helligkeit leicht unterscheiden. Einer der Mischungen setzt ihr ein bisschen Wasser hinzu, der anderen etwas mehr. Letztere Mischung nehmt ihr dann für die Grundsicht, die man fast nicht sieht und die ihr großflächig aufträgt, um den Stoff getragen aussehen zu lassen. Ihr könnt mit viel Wasser Schleier malen, Tropfen auf den Stoff fallen lassen, mit einer Zahnbürste spritzen, mit einem Pinsel Farbkleckse von euch wegschleudern (gut geeignet für Schlammgespritzer an den Säumen), den Saum in die Flüssigkeit halten und sie am Stoff „hochkriechen“ lassen etc. Schaut, was Sinn für euch macht. Bekommt keinen Schrecken – Beim Auftragen wirken die Flecken sehr viel dunkler und deckender, als sie tatsächlich sind, da

das Wasser den Stoff abdunkelt. Wenn das Zeug trocken ist, sieht man nur noch sehr wenig davon.

Seid trotzdem vorsichtig und geht lieber einmal mehr drüber; ihr solltet ohnehin mit mindestens zwei Schichten arbeiten. Mit einem Fön lässt sich das Ganze übrigens wesentlich beschleunigen. Mit sehr lange gezogenem schwarzen Tee lassen sich auch schöne braune Flecken machen, die zudem noch ohne diese Chemikalien auskommen und erstaunlich waschmaschinenresistent sind. Helle Kleidung in Schwarztee gezogen und nicht umgerührt ergibt einen unregelmäßigen Schleier an Verfärbung.

Achtet darauf, gerade den Löchern und Rissen schmutzige Ränder zu verpassen – Zerstörung und Dreck sind in Kombination unschlagbar. Und es ist eher unwahrscheinlich, dass der Stein sauber war, an dem euer Charakter sich das Knie aufgeschlagen hat.

Aus Rücksicht auf Mutter Natur und unser Grundwasser seht bitte davon ab, die Reste in den Abfluss zu kippen! Lagert sie stattdessen für das nächste Mal oder bringt sie zur entsprechenden Entsorgungsstelle.

### **Lagerplatz/Zelt**

Zur Authentizität eines Charakters trägt auch sein Schlafplatz bei. Wir erwarten nicht, dass ein Bettler tatsächlich auf der Straße schläft, aber eben auch nicht unbedingt in einem großen, bunten Ritterzelt. Der Lagerplatz ist immer auch ein erheblicher Kosten- und Transportfaktor, und uns ist durchaus bewusst, dass dadurch gewisse Grenzen gesetzt werden. Wir bitten euch einfach, dass ihr euch im Rahmen eurer Möglichkeiten Mühe gebt, damit wir insgesamt eine authentische Gasse errichten können. Oft kann man auch hier mit Kleinigkeiten sehr zur Gesamtstimmung beitragen. Mit Wäscheleinen, aufgehängten Töpfen oder Gemüse, bodennahen Tischen und Sitzgelegenheiten lassen sich tolle Effekte erzielen. Wenn jeder nicht einfach nur sein Zelt aufstellt, sondern auch ein bisschen Zeit in die Gestaltung seines Lagerplatzes investiert, können wir alle sehr davon profitieren.