

LARP-Glossar

(Übersicht häufig genutzter Begriffe im Live-Rollenspiel)

LARP – Abk. Live Action Role Play/Live-Rollenspiel
Plot – Spielhandlung (von SL oder Teilnehmer geplant)
Charakter – gespielte Rolle eines Teilnehmers
Hand-out – Schriftstück über Hintergründe (Plot, Char etc.)
Gewandung – Kostüm (passend zur jeweiligen Veranstaltung)
Location – Veranstaltungsort eines Larp-Cons
Veranstalter – Orga und SL
Orga – Abk. Organisations-Team (plant Location, Kosten, SL-Einsatz etc.)
SL – Abk. Spielleitung (koordiniert Plot, Spielablauf, NSC-Einsatz etc.)
Teilnehmer – alle SCs und NSCs
SC – Abk. Spieler-Charakter (frei spielender Teilnehmer)
NSC – Abk. Nicht-Spieler-Charakter (von SL gezielt eingesetzte Teilnehmer)
Springer-NSC – Teilnehmer mit wechselnden NSC-Rollen
In-time – Aktion/Gespräch im Spiel befindlich (Fantasie-Welt)
Out-time – Aktion/Gespräch außerhalb des Spiels (Real-Welt)
Out-time-Blase – störende Out-time-Gesprächsrunde
Sani – Out-time-Ruf nach realer medizinischer Hilfe
Stopp – Not-Spielstopp aufgrund einer realen Gefahr
Time-Freeze – Spielstopp in-time: Augen zu und summen
Time-out – Spielunterbrechung oder Ende der Veranstaltung
Time-in – Spielbeginn (auch nach Stopp, Time-out oder Time-Freeze)
DKWDDK – Regelphilosophie Du kannst, was Du darstellen kannst
DKWDDK – Regelphilosophie Du kannst, was Du kannst

Liebe Leserinnen und Leser,

LARP ist Show. Es schenkt uns im realen Leben Situationen, die wir sonst nur aus Filmen oder Büchern kennen. Geben wir es zu: Wir alle stehen auf cineastische, dramatische Momente; darauf, Emotionen zu erleben, anderen bei einer coolen Szene zuzusehen oder uns im sicheren Rahmen ein wenig zu gruseln. Wie Letzteres aus Sicht derjenigen aussieht, die für die Horrorelemente sorgen, könnt ihr in dieser Ausgabe nachlesen. Wer gerne mal eine Show-Einlage geben will, kann sich im Artikel von Schaukämpfer Rainer Fränzen Tipps dazu holen, wie ein Schwertkampf richtig episch wird, sodass ihn die Umstehenden nie wieder vergessen. Damit diese Momente in Erinnerung bleiben, sind LARP-Fotografen ein wichtiger Bestandteil der Szene. In der LARPzeit 90 beantwortet Sophia Schaefer, auch bekannt als *Devitha Fotografie*, Fragen zu ihrem recht plötzlichen, aber umso intensiveren Einstieg in die LARP-Fotografie.

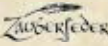
Auch sonst gibt es wieder viel zu entdecken: eine Nähanleitung für eine praktische Weste, in der Kochecke eine leckere Suppe, Con-Berichte und vieles mehr!

Viel Spaß beim Lesen!

Euer LARPzeit-Team

Für eine bessere Lesbarkeit der Texte und durch eine noch fehlende einheitliche sprachliche Regelung wird in der LARPzeit nicht durchgehend gendergerecht formuliert. Alle Personenbezeichnungen gelten jedoch gleichermaßen für alle Geschlechter.

Impressum

Herausgeber/Verlag:  GmbH

Witzlebenstraße 2 · 38116 Braunschweig · info@larpzeit.de · www.larpzeit.de

Vi.S.d.P: Torsten Buchmann

Redaktion: Jorina Havet

Lektorat: Anja Grevenor

Art Director: Christian Schmal

Layout/Satz: Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe: Carola Adler, Miriam Albrecht, Theresa Angebrandt,

Rainer Fränzen, Ariana Georgantopoulos, Ksenija Heck, Marcel Heits,

Constantin Hirsch, Clara Immler, Henning Janssen, Sarah Kohlhausen,

Philipp Resch, Alan Scharenberg, Friedhelm Schneidewind, Karl-Heinz Zapf

Titelbild: Auf dem Titelbild seht ihr Dorian Auer, fotografiert von Sophia Schaefer (*Devitha Fotografie*).

Druck, Verarbeitung: Strube Druck & Medien OHG · Felsberg

Vertriebsbetreuung: IPS Pressevertrieb GmbH, www.ips-d.de, Meckenheim

Redaktionsschluss: 15.7.2026 für LZ #91, 15.10.2026 für LZ #92

Abonnement-Vertrieb: Zauberfeder, c/o Mailing-Werkstatt, Am Weinberg 2, 35619 Braunfels, E-Mail: abo@larpzeit.de, www.larpzeit-shop.de

Rechtliche Hinweise

Für unverlangt eingesandte Artikel und Bilder übernimmt die Redaktion keine Verantwortung. Eingesandtes Bildmaterial kann nur nach vorheriger Absprache zurückgeschickt werden. Artikel, die mit Namen gekennzeichnet sind, geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder des Verlages wieder.

Manuskripte und Bilder werden gerne von der Redaktion entgegengenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon einmal veröffentlicht worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser/Ersteller die Zustimmung zur Veröffentlichung und späterer Wiederveröffentlichung. Des weiteren erwirbt der Verlag an einmal veröffentlichten Texten, Fotos und anderen grafischen Vorlagen etc. das Recht auf Wiederholungsabdruck sowie Veröffentlichung in digitaler Form. Mit der Einsendung von Texten, Fotos und anderen grafischen Vorlagen etc. garantiert der Absender dafür, dass er sämtliche Copyrights am eingesendeten Material besitzt und mit der Veröffentlichung des eingesandten Materials einverstanden ist. Hierfür können Honorare nur nach vorheriger Vereinbarung gezahlt werden. Der Verlag behält sich Kürzungen und ausschnittsweise Veröffentlichung des eingesendeten Materials vor.

Vom Verlag der LARPzeit entworfene Anzeigen unterliegen dem Urheberrecht. Der Abdruck in anderen Publikationen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages zulässig.

Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Nachdruck oder Kopie, auch auszugsweise, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt. Bei Zuwiderhandlungen behält sich der Verlag in jedem Fall Rechtsschritte vor. Das Speichern auf Datenträger, das Kopieren oder das Einstellen von urheberrechtlich geschützten Daten ins Internet wird strafrechtlich verfolgt.

Bei Nichterscheinen oder Nichtbelieferung ohne Verschulden des Verlages oder infolge höherer Gewalt bestehen gegenüber Verlag und Redaktion keine Ansprüche.

Ein Anspruch auf Belegexemplare oder Freixemplare kann nicht geltend gemacht werden.

Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyright-Verletzung dar.

Neu im Hobby?

Du bist LARP-Einsteiger mit vielen Fragen? Einige Antworten findest du in dieser Ausgabe, weitere nützliche Informationen bietet das Buch *LARP – Einstieg in ein phantastisches Hobby*. Das 72-seitige Buch mit der ISBN 978-3-938922-38-5 kostet 19,90 Euro und ist im Buchhandel, bei gut sortierten Fachhändlern und unter www.zauberfeder-shop.de erhältlich.

TIPPS

Schöner larpen 22
Fünf Tipps vom NSC-Azubi –
Von einer, die auszog, das Fürchten
zu lehren

Schöner larpen 42
Umgang mit Frust im Larp
... und wie man ihn verhindern kann

Schöner larpen 59
Fightbusters – Der K(r)ampf der guten
Kampfdarstellung im LARP



Bild: G. Bürger

DO IT YOURSELF

Nähstübchen 13
Lange Weste – Sich warmhalten mit
Bewegungsfreiheit



Kochecke 24
Landsknecht-Kochbuch – Käsesuppe



IM GESPRÄCH

Sinnesvöllerey 7
Interview mit Devitha Fotografie –
Ein plötzlicher Einstieg



Schöner larpen 27
Lexwood – Von Holzträumen
und -thronen

Hinterfragt 31
Mut, Grenzen und Unsicherheit im
Larp – Sind Gentlemen und Ritter noch
erwünscht?

Hinterfragt 38
Telling – Bereicherung oder Störfaktor?

Hinter den Kulissen 49
Kleidung der Renaissance –
Ein Blick hinter die Kulissen

Hinterfragt 66
LARP nach Corona – Ein Rückblick auf
eine schwere Zeit

Digital-Konzepte 72
Sichtbarkeit im Internet – Von
Mailinglisten und Discord

KONZEPTE

LARP-Konzept 17
Lager des Epic Empires – Orkheerlager

LARP-Konzept 46
Drachenbrut e.V. – LARP und LARP-
Kampf für Kinder

LARP-Konzept 56
Groglandspiele – Wenn der Geburtstag
etwas größer wird



LARP-Konzept 75
Oldvillage – Endzeit-LARP in
Norddeutschland



VERANSTALTUNGEN

Veranstaltung 34
BavariaCon 2026 –
Rollenspieltreffen in Bayern

Veranstaltung 36
Föhringer Gsindl –
Rollenspiel und Fantasy zum Erleben

Veranstaltung 44
LarpCon 2026 – Larp-Messe in Kassel

Con-Bericht 53
Vivan los muertos –
En la necesidad se conoce las amigos



DIES & DAS



Vorwort 1

Impressum 1

News & Infos 4

Rezensionen 5

Bardenlieder 40
Das Zauberberbuch –
Markt Alt-Aldernach

Larp-Links 67

LARP-Kalender 63
Veranstaltungen am Horizont –
LARP-Kalender

Schöner larpen 69
Geschichten vom Barden –
Trügerischer Test

ACTIONREICHES ABENTEUER!

BAND 1
JUNE UND DIE REISE ZUR WOLFSJAGD
FANTASY

Dystopisches Setting mit Fantasy-Vibes!
Nach der Welt-Zeit-Kollision ist die Welt, wie wir sie kennen, aus den Fugen geraten. Verschiedene Zeitlinien haben sich abgespalten, die nun mit Portalen untereinander verbunden sind.

MAGISCHE WÖLFE

BAND 2
JUNE UND DIE REISE ZUM WÜSTENSAND
ROMANCE

Regelmäßig schickt der Hohe Kreis Häsher in die Stadt, um Magiebegabte einzufangen und auf die Welt-Zeit-Akademie zu verschleppen, wo sie neben jenen, die freiwillig die Akademie besuchen, zum Kämpfen trainiert werden.

VIELSCHICHTIGE CHARAKTERE

BAND 3
JUNE UND DIE REISE ZUR VULKANASCHKE
ACTION!

Als die Häsher June holen, ist sie verzweifelt, denn sie hat keinen Funken Magie in sich. Und so beginnt für sie ein Kampf ums Überleben, der dadurch erschwert wird, dass sie sich gleich am ersten Tag zwei Feinde unter den Miltstudenten macht ...

• DAS OFFIZIELLE STARDEW VALLEY Kochbuch

ConcernedApe und Ryan Novak
Stardew Valley –
Das offizielle Kochbuch
192 Seiten · Hardcover
ISBN 978-3-96481-041-0
24,90 €

Käsesuppe

Als stärkende Mahlzeit wird in den Quellen häufig Käsesuppe erwähnt. Rezepte gibt es wenige, doch beschreibt das *Klosterkochbuch* die Herstellung recht detailliert. Käse wurde in Brühe gekocht und durchpassiert oder zerrührt, um eine sämige Suppe zu erreichen.

Lange Käse beraus, wasche sie rein aus in einem reinen warmen Wasser, schneide sie klein, tu sie in einen Topf und setze sie zum Feuer mit Wasser, wirf darein geschälte Zwiebeln, grüne Petersilie, Kraut und Wurzel und Salbeiblätter, lass das wohl sieden und gib acht, dass es nicht anbrennt. Wenn es dann gesotten ist, so treib es durch ein Tuch oder Sieb, tu sie wieder in einen reinen Topf, mache sie fett ab mit Butter, schütte ganzen Kümmel darein, salze sie und bringe sie zu Tische.

(*Klosterkochbuch*, IV.33)

Zutaten

für 4 Personen

- 150 g vollfetter Käse
(Gouda, Cheddar o. ä.)
- 1 Petersilienwurzel
- 2 EL gehackte Petersilie
- frischer Salbei
- 1 l Brühe
- Salz
- Kümmel

30 Minuten Zubereitungszeit

Der Käse kann nach Geschmack gewählt werden. Besonders gut geeignet sind vollfette, reife Käse wie mittelalter Gouda, Cheddar oder Emmentaler. Schmelzkäse vereinfacht die Zubereitung, ist aber natürlich nicht historisch korrekt.

Den Käse in kleine Stücke schneiden oder grob reiben. Die Petersilienwurzel schälen und in dünne Scheiben schneiden. Petersilie und Salbei fein hacken. Die Brühe zum Kochen bringen und die Petersilienwurzel weich kochen. Dann Petersilie und Salbei einrühren und den Käse zugeben. Das Ganze einige Minuten unter stetigem Rühren zusammen kochen lassen, bis der Käse geschmolzen ist. Dann die Suppe durchpassieren oder sämig pürieren. Mit Salz abschmecken und mit Kümmel bestreut heiß mit Brot servieren.

Volker Bach Landsknecht-Kochbuch

Das *Landsknecht-Kochbuch* von Volker Bach widmet sich der Lebenswelt dieser schreiend bunten Söldnertruppen. Der Autor hat historische Rezepte aus dem 15. und 16. Jahrhundert gesammelt und neu aufgelegt, damit man sie in einer modernen Küche einfach nachkochen kann. Käsesuppe war und ist ein beliebtes Rezept, das sich einfach auf Con über dem Feuer zubereiten lässt. Als Vorspeise oder mit Brot als Beilage ist sie als Hauptspeise geeignet. Tipp: Röstet das Brot leicht an – das schmeckt noch besser!

152 Seiten, 21 x 20 cm, Hardcover, ISBN 978-3-96481-012-0, 24,90 Euro

Versandkostenfrei bestellen bei www.Zauberfeder-Shop.de



DAS ZAUBERLIEDERBUCH

Markt Alt-Andernach

Eine deutsche Version von *Scarborough Fair*. Traditionelles Lied aus England

Deutscher Text: Ariana Le Fay

Das bekannte Lied *Scarborough Fair* ist vermutlich im 16. oder 17. Jahrhundert entstanden. Es bezieht sich auf die nordenglische Stadt Scarborough, die seit dem Mittelalter ein wichtiger Treffpunkt für Kaufleute aus ganz England war. Ab dem Jahr 1253 begann dort jährlich am 15. August eine 45-tägige Handelsmesse, genannt *Scarborough Fair*, die für damalige Verhältnisse sehr lang war. Im Text soll während der Messe ein Stadtbewohner an seine alte Liebe erinnert werden und unmögliche Aufgaben lösen, um seine Geliebte wieder zurückzugewinnen.

Die deutsche Textfassung überträgt diese Liebesgeschichte in eine der ältesten Städte Deutschlands, nach Andernach am Rhein, denn auch Andernach war im Mittelalter ein wichtiger Handelspunkt. Nebst einer eigenen Währung beherbergte es die damals größte Verladevorrichtung an Deutschlands Binnengewässern, den sogenannten *Alten Krannen*, der hauptsächlich Weinfässer sowie Mühl- und Tuffsteine aus der Eifel verlud.

Anders als beim englischen Originaltext, der die vier Kräuter *parsley* (Petersilie), *sage* (Salbei), *rosemary* (Rosmarin) und *thyme* (Thymian) in jeder Strophe wiederholt, erweitert die deutsche Fassung diese auf insgesamt 23 Kräuter und Gewürze, wobei *Dost* die alte Bezeichnung für Oregano ist.

Hier kannst du dir das Lied einmal anhören.



Du suchst eine Karaoke-Version? Dann folge diesem Link.



1. Heut' ist Markt in Alt - An-der - nach. Bring mir Sal - bei,

7 Dost, Ros - ma - rin und grüß mir den, der einst mein Herz

13 brach. Frü - her, wahr - lich, lieb - te ich ihn.

2. Sag, er soll finden das fruchtbarste Land
– bring' auch Kerbel und Thymian –
am Rhein dort zwischen Fluten und Sand.
Dann vergeb' ich, was er getan.
3. Sag, er soll bauen von Hand, ganz allein,
– bring' mir Lorbeer, Pfeffer, und Salz –
die schönste Burg ganz ohne Gestein.
Einsam soll er sein andernfalls.
4. Sag, er soll schneiden das kostbarste Kleid
– bring' mir Rainfarn, Malve und Lein –
ganz ohne Schnitt und Nadelarbeit.
Dann werd' ich ihm alles verzeih'n.
5. Sag, er soll knüpfen ein endloses Band
– Koriander bring' und Muskat –
aus Feenhaar für dieses Gewand.
Das wär' gar die herrlichste Tat.
6. Sag, er soll sammeln das Grauheidekraut
– bring' mir auch Alraune und Mohn –
mit einer Sichel aus Jungbullenhaut.
Mich soll er bekommen als Lohn.
7. Sag, er soll schmieden den edelsten Ring,
– bring' auch Nelken, Zimt und Piment –
doch Feuer nicht nutzen und kein Hämmerling.
Für des Lebens schönsten Moment.
8. Sagt er, unmöglich sei, was ich verlang',
– bring' auch Fenchel und Sellerie –
zumindest versuchen soll er's tagelang.
Dann werd' ich verlassen ihn nie.
9. Heut' ist Markt in Alt-Andernach.
– bring' Kamille, Minze, Jasmin –
und grüß' mir den, der einst mein Herz brach.
Früher, wahrlich, liebte ich ihn.

Alternative Akkorde: Am | | G | Am | | | D | Am | | | C | | G | | Am | G | Em | Am | | |
Dm | | C | Dm | | | G | Dm | | | F | | C | | Dm | C | Am | Dm | | |
Em | | D | Em | | | A | Em | | | G | | D | | Em | D | Hm | Em | | |



SICHTBARKEIT IM INTERNET

VON MAILINGLISTEN UND DISCORD

Es ist Donnerstagabend, drei Wochen vor dem Con. Die Orga hat gerade die finalen Anreise-Infos veröffentlicht. Auf *Discord*. In der *Facebook*-Gruppe. Per E-Mail an den Verteiler. Auf der Webseite. Und in der *WhatsApp*-Gruppe hat jemand gefragt, ob es die Anreise-Infos schon gibt, während sie zeitgleich auf vier anderen Kanälen gepostet wurden. Willkommen im Jahr 2026. Willkommen in der wunderbaren Welt der LARP-Orga-Kommunikation. Wie sind wir hierhin gekommen? Das ist eine Geschichte, die irgendwo zwischen Komödie und Tragödie anzusiedeln ist, eine knapp dreißig Jahre währende Odyssee durch Kommunikationskanäle, die uns paradoxerweise nicht besser, sondern chaotischer kommunizieren lässt. Aber vor allem ist es eine Geschichte darüber, warum Orga-Kommunikation heute so verdammt anstrengend ist.



Bild: Igor Faun (Adobe Stock)

Ein kurzer Ritt durch dreißig Jahre Kanalhopping

In den späten Neunzigern war die Welt noch übersichtlich. Mailinglisten waren der zentrale Kanal. Eine Nachricht ging an alle. Kein Algorithmus, keine Benachrichtigungseinstellungen, keine Filterblasen. Du warst auf der Liste, du hast die Mail bekommen. Die letzte Mail, die der Autor dieses Artikels bekommen hat, ist auf den 3. September 2005, 21:45 Uhr datiert. Mittlerweile ist die Liste komplett offline.

Dann kamen die Foren. Und zwar nicht eines, sondern Dutzende. Jede Orga, jede Kampagne, oft auch einzelne LARP-Gruppen hatten ein Forum. Eine Sonderstellung nahm *Larper.Ning* ein, ab 2002 eines der größten Szene-Netzwerke – ein frühes Social Network, speziell für LARPer, lange bevor Facebook auf Deutsch verfügbar war. Endgültig abgeschaltet wurde es im Mai 2023. Foren hatten einen entscheidenden Vorteil: Das Wissen blieb. Bastelanleitungen, Regeldiskussionen, Setting-Informationen – alles war indexiert, durchsuchbar, permanent.

Das Sterben der Foren kam schleichend, und es ist bis heute einer der größten Verluste der digitalen LARP-Kultur. Wer heute die Foren-Übersicht im *LARPwiki* durchklickt, begibt sich auf einen digitalen Friedhof. Von den dort gelisteten Foren sind die meisten entweder komplett offline, seit Jahren ohne neue Beiträge oder explizit als „tot“ markiert. Mit den Foren verschwand etwas, das man nicht einfach auf eine neue Plattform migrieren kann: das gesammelte Wissen einer Community, über Jahre aufgebaut, in Tausenden Threads verteilt. Bastelanleitungen, Regeldiskussionen, Erfahrungsberichte, Setting-Informationen. All das ist weg oder bestenfalls

noch auf irgendeiner Wayback-Machin-Kopie halb lesbar. Niemand hat rechtzeitig ein Backup erstellt. Niemand macht jemals rechtzeitig ein Backup. Um 2010 zog die Szene zu Facebook. Dann kam WhatsApp. Dann Discord. Dann *LarpBook* als community-eigene Alternative. Jede Plattform löste ein Problem und schuf drei neue. Irgendwo auf diesem Weg ist etwas verloren gegangen, das die Mailingliste noch hatte: die Gewissheit, dass es genau einen Ort gibt, an dem die Infos stehen.

Das Kanalchaos

Wenn Infos überall stehen und trotzdem nirgendwo ankommen.

Das Kernproblem der heutigen LARP-Orga-Kommunikation lässt sich einfach zusammenfassen: Die Information existiert, erreicht nur nicht die Leute, die sie brauchen. Nicht, weil die Orga sie nicht veröffentlicht hätte, sondern weil es eine Unmenge verschiedener Kanäle gibt. Eine typische mittelgroße LARP-Orga bespielt heute parallel: eine Webseite, eine Facebook-Gruppe, eine Facebook-Veranstaltung, einen (oder gern auch mehrere) Discord-Server, vielleicht noch eine WhatsApp-Gruppe, auf jeden Fall einen E-Mail-Verteiler, manchmal ein *Instagram*-Profil und mit etwas Glück einen *LarpBook*-Auftritt. Und sicher gibt es noch weitere kreative Optionen für den Versuch, Informationen an die Teilnehmenden zu bringen.

In der Praxis passiert Folgendes: Die Information wird auf Discord veröffentlicht, gegebenenfalls noch eine Mail an alle geschickt. Die Webseite wird vielleicht aktualisiert, meist sind die Infos dort aber völlig veraltet. Ein Facebook-Post dazu kommt erst am nächsten Tag. In der WhatsApp-Gruppe hat jemand die Änderung erwähnt, aber zwischen Geburtstagsgrüßen und einer Diskussion über veganes Lagerfeuerkochen ist die Nachricht längst nach oben gerutscht. Das Ergebnis: Irgendwer wird zwei Tage vor Con die Frage stellen, ab wann man denn aufs dem Gelände darf.

Der Orga-Sisyphos: Einmal schreiben, x-mal posten

Was das Kanalchaos für die Orga konkret bedeutet, wird selten thematisiert: einen enormen Mehraufwand, der nichts mit dem eigentlichen Hobby zu tun hat. Jede einzelne Information, von der Anreisebe-

schreibung über die Packlistenempfehlung bis zum NPC-Aufruf, muss auf mehreren Kanälen formuliert und veröffentlicht werden. Und zwar nicht einfach Copy-Paste, denn jeder Kanal hat seine eigenen Formatierungsregeln, seine eigene Tonalität, seine eigene Zeilenlänge. Ein langer, strukturierter Infotext funktioniert als E-Mail oder Webseiten-Beitrag. Auf Discord muss er in Abschnitte aufgeteilt werden. Auf WhatsApp ist alles über drei Absätze bereits eine Zumutung. Auf Instagram braucht man zusätzlich ein hübsches Bild.

Dazu kommt die Rückkanalfrage: Wo stellen Teilnehmende ihre Fragen? Überall. Die gleiche Frage taucht auf Discord, in der WhatsApp-Gruppe und als Facebook-Kommentar auf. Idealerweise beantwortet die Orga sie dreimal identisch. In der Praxis beantwortet ein Orga-Mitglied sie auf Discord ausführlich, auf WhatsApp knapp und auf Facebook hat gerade niemand geschaut. Die Antworten widersprechen sich manch-

mal leicht, manchmal deutlich. Spätestens wenn ein Teilnehmender sagt: „Aber auf Discord stand doch, dass ...“ und ein anderer entgegnet: „In der WhatsApp-Gruppe hat die Orga aber geschrieben, dass ...“, ist das Chaos perfekt.

Die Orga-Arbeit, die eigentlich in Plotschreiben, Requisitenbau und Spielleitung fließen sollte, versickert in Kanalmanagement und Informationssynchronisation. Es ist, als hätte man eine Theatergruppe, die den Großteil ihrer Probezeit damit verbringt, die Probestermine über acht verschiedene Aushänge zu kommunizieren.

Wer erreicht wen wo?

Selbst wenn eine Orga die Disziplin aufbringt, alle Kanäle synchron zu halten, das eigentliche Dilemma bleibt: Die Teilnehmenden sind nicht alle am selben Ort. Das ist keine technische Frage, sondern eine generationelle, eine politische und manchmal





es gibt Strahlenzonen, aber auch einiges an Loot, also spielinterne Gegenstände und Ressourcen, zu finden, um dem Spiel einen Abenteuercharakter zu verleihen.

Bei der Kleidung haben wir den Anspruch, dass es nach Endzeit aussehen muss: zerklüftet, Patchwork, ausgefallen, aber genretypisch. Für besondere Ideen haben wir immer ein offenes Ohr, und phantastischere Elemente wie Powerrüstungen sind ebenso möglich wie ein kaputtes Shirt, eine zerrissene Jeans und ein paar olle Treter. Nicht jeder muss ein unglaublich aufwendi-



ges Outfit präsentieren, aber in das Setting sollte es passen.

Das Setting

Das Oldvillage spielt 100 Jahre nach einer nuklearen Katastrophe in einer durch diese zerstörten Welt. Das Setting ist grob an die Lore des polnischen Festivals Oldtown angelehnt, da wir für dieses bereits viel Worldbuilding betrieben hatten. Auch die Fallout-Reihe vom ersten Spiel bis *New Vegas* bilden einen großen Teil der Grundlage, weil sich das Oldtown darauf stark bezogen hatte. Wir halten uns aber die Möglichkeit offen, Dinge zu ändern, um unsere eigene Welt von den Vorgaben zu lösen. So spielt unser Setting in Ostdeutschland, was man unter anderem an den Kostümen und Gegenständen in der Welt sieht. Man kann bei uns Nuka Cola kaufen, weil der Konzern weltweit seine Brause verscherbelt hat, aber es gibt auch unser eigenes Arbeiterbier, unser Unterhaltungsroboter Entertainitron ist von *Robotron* hergestellt, eine Elektronikfirma der DDR, und zu *I don't want to set the World on Fire* von den *Ink Spots* gesellt sich *Man müsste Klavier spielen können* von Johannes Heesters. Der Stil ist also etwa 40s, 50s, 60s mit einer großen Portion Ostalgie und wenigen US-amerikanischen Einflüssen.

Die Siedlung Oldvillage ist ein von der Wataha-Fraktion errichteter Schutzhafen im Ödland, versteckt in den Wäldern Nord-



ost-Vorpommerns. Er steht Händlern und Fraktionen offen sowie verirrtten Seelen, die nach einem Schluck trinkbaren Wasser, einem Platz zum Schlafen oder neuen diplomatischen Möglichkeiten suchen.

Die Siedlung ist in drei Straßen aufgeteilt, deren Bewohner politisch nicht immer einer Meinung sind und unterschiedliche Machtansprüche vertreten. Derzeit dominiert eine dieser Fraktionen das politische Geschehen. Unabhängig davon agieren eine freiwillige, unabhängige Volkspolizei und ein eigenständiger, unparteiischer Rechtsprecher. Die großen Freiheiten der Siedlerinnen und Siedler sowie ihre individuellen Machenschaften lassen das politische Gefüge irgendwo zwischen Autokratie und Anarchie schweben.

Die meisten Siedler eint der Glaube an den Khan, eine Legende aus dem Ödland, welche die moralische und stilistische Gestaltung der Siedlung nachhaltig beeinflusst.

Spielkonzept

An erster Stelle steht für uns der Spaß am Event, dem Hobby LARP an sich sowie das Gefühl, sich in einer freundschaftlichen Umgebung austoben zu können. Harmonie wird bei uns entsprechend groß geschrieben.

Der Spielinhalt des Events orientiert sich an einer Hauptquest, welche von uns

gestellt wird, aber auch viele kleine Nebenquests haben Einfluss auf den Verlauf der Story. An dieser Story können sich unsere Gäste beteiligen. Anders als bei vielen anderen Endzeit-LARPs hat das Oldvillage kein reines DKWDDK-System (Du kannst, was du darstellen kannst), sondern ein Skillsystem, das durch DKWDDK ergänzt wird. Das bedeutet, dass man eine Charakterprogression abseits der Story miterleben kann. Die Spieler können verschiedene Skills erlernen, zum Beispiel den Medizinerskill, und so vom Notfallsanitäter zum Chirurgen aufsteigen. Die daraus entstehenden Spielvorteile sind von allen nachvollziehbar, da sie nicht nur ein netter Titel sind, sondern direkten Einfluss auf den Spielverlauf haben können. Zum Skillsystem gehört unser hauseigenes elektronisches Datensystem. Auf einem Computer ist jeder Spieler mit seinen Skills, seinen Eigenarten und Besonderheiten erfasst, und das System vermerkt die Skillaufstiege dauerhaft. Nichts geht verloren, weil ein Spieler oder eine Spielerin in einem Jahr mal nicht kommen kann.

Außerdem haben wir ein ausgeklügeltes Crafting- und Itemsystem mit Grundressourcen (wie Blut, Knochen, Schwarzpulver etc.), verarbeiteten Ressourcen (wie rotes Blutpulver, weißes Knochenmehl etc.) und Endprodukten (Stimpacks, Munition usw.). Die Ressourcen können im Ödland gefunden oder erhandelt und im Anschluss zu einem fertigen Endprodukt verarbeitet wer-

den. Aus diesem System ergeben sich viele Berufe, die auf den Skills basieren, wie Patronenschmiede, Ärzte, Waffenreparateure und so weiter.

Strahlung ist in Oldvillage keine chronische Gefahr. Es ist gar nicht einfach, ein Strahlungsspiel auszuarbeiten und auszurichten, welches sowohl für Spaß als auch für Schwierigkeiten sorgen kann. Daher sind bei uns viele Strahlenquellen als solche erkennbar und vermeidbar, wenngleich man dann jedoch auf kostbare Gegenstände und Ressourcen verzichten muss, die in einer Strahlungszone liegen könnten.

Es gibt auf unserem Event vier Waffenkategorien: Nahkampfwaffen (Polsterwaffen) und Laserwaffen (Nerf-Markierer), welche beide im Siedlungsgebiet bespielt werden dürfen, sowie Projektilwaffen (ASG) und Spezialwaffen (falls jemand auf die Idee kommt, eine spezielle Waffe aus einem Franchise nachzubauen und mitzubringen), die beide nur im Ödland bespielt werden dürfen.

NSCs im Spiel

Um nicht den gesamten Spielinhalt von den SCs abhängig zu machen und Einsteiger zu entlasten, kommen auf unserem Event nach Bedarf NSCs zum Einsatz, und die Teilnehmenden können sich für diese Aufgaben jederzeit melden. Damit der eigene Charakter dann nicht im Standby ist, sondern die

Teilnehmenden von ihrem Einsatz etwas haben, sind die Charaktere offiziell dabei, Rohstoffe zu schürfen, und nach Ablauf der NSC-Aufgabe erhält der Spieler oder die Spielerin eine Bezahlung in Spielwährung: Kronkorken.

Spielinhalte

Beim Oldvillage gibt es verschiedene Spielinhalte, die parallel bespielt werden:

- Eine *Hauptquest*: Der rote Faden des Jahres, der sich vom Mittwoch bis zum Samstagabend durch das Event zieht.
- Mehrere *Nebenquests*: Inhalte, die ein bis zwei Tage dauern und eine separate Geschichte erzählen. Hier verlassen wir uns auf die Zuarbeit der Gäste, sich selbst etwas zu überlegen, gerne verknüpft mit dem eigenen Charakter.
- *Miniquests*: Das sind kleine One-Shots wie *Ich habe meinen Teddy im Ödland verloren, kannst du ihn mir wiederbringen?* als Brief im Postkasten. Auch hier hoffen wir auf rege Beteiligung der Gäste.

- *Happenings*: Das sind keine richtigen Quests, sondern Dinge, die in einem kurzen zeitlichen Rahmen passieren, die etwas einleiten sollen, das Spielambiente verstärken oder als Loredump funktionieren.

