

LARPzeit

Das Live-Roleplay-Magazin

Rückblick und Ausblick

ZWANZIG JAHRE LARPZEIT

Von Beilage zu Larp-Gruppe

DIE STIMME DES HEROLDS

Punkte versus Darstellung

REGELN IM LARP

Quo Vadis Larp?

TRENDS 2023

Bauanleitung

FALLRIEGELSCHLOSS

Larp in bekannten Filmsets

KULISSENHELDEN

u. v. m.

LARP-Sommer 2023

Larp-Glossar

(Übersicht häufig genutzter Begriffe im Live-Rollenspiel)

Larp – Abk. Live Action Role Play/Live-Rollenspiel
Con – Abk. Convention, Larp-Veranstaltung
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
DKWDK – Regelphilosophie Du kannst, was Du kannst

Impressum

Herausgeber/Verlag:  GmbH
 Witzlebenstraße 2 · 38116 Braunschweig · info@larpzeit.de · www.larpzeit.de
Chefredaktion: Sarah Loewe
Redaktion: Tara Moritzen
Lektorat: Anja Grevener, Jorina Havet
Art Director: Christian Schmal
Layout/Satz: Heike Philipp, Christian Schmal
Autoren dieser Ausgabe: Janine Leine, Karsten Dombrowski, Mary Stormhouse,
 Mhäre Stritter, Tara Moritzen, Tim Holtfoth
Titelbild: Das Titelbild zeigt Meister Laurenz und Valérie Zymermann (Thomas und
 Eva Boes) von der Barlisode auf dem Epic Empires 2022 und wurde von Hagen
 Hoppe (www.hagenhoppe.photography) fotografiert.
Druck, Verarbeitung: Strube Druck & Medien OHG · Felsberg
Vertriebsbetreuung: IPS Pressevertrieb GmbH, www.ips-d.de, Meckenheim
Redaktionsschluss: 15.9.2023 für LZ #82, 1.12.2023 für LZ #83
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 Freiexemplare kann nicht geltend gemacht werden.

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

Liebe Leserinnen und Leser,

Als im Juli 2003 die erste Ausgabe der LARPzeit in LARP-Geschäften und am Bahnhofskiosk auslag, dachte vermutlich niemand der damals Beteiligten, dass diese Zeitschrift einmal ihr zwanzigjähriges Jubiläum feiern würde.

Doch nun haben wir zum Start in einen hoffentlich tollen LARP-Sommer 2023 die 80. Ausgabe wieder als kostenlose Sonderausgabe für euch. Ihr findet darin eine Zusammenstellung beliebter Artikel der letzten LARPzeit-Ausgaben und auch ganz neue Inhalte.

In dieser Jubiläums-Ausgabe werfen wir zusätzlich einen Blick zurück auf die Entstehungszeit und geben einen Einblick hinter die Kulissen unseres Verlags.

Außerdem hinterfragen wir, wie viele Regeln das LARP benötigt, stellen die Gruppe der Stimme des Herolds vor und erklären, wie ihr mit Fallenriegelschlössern schöner larpen könnt.

Zu guter Letzt findet Ihr im Heft weitere Berichte, Konzepte, Neuigkeiten aus der LARP-Szene und vieles mehr.

Viel Spaß beim Lesen!

Euer LARPzeit-Team

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

Hinterfragt 8
Wie viel Regeln braucht Larp? –
Punktesysteme versus Darstellung

Hinterfragt 25
Mit dem Kind aufs Larp? – Tipps für
SCs und Orgas

Hinterfragt 37
Quo vadis Larp? – Trends 2023

DO IT YOURSELF

Kochecke 13
Die Küche der Alamannen –
Kulinarische Reisen in Spätantike
und Frühmittelalter

Schöner larp 33
Fallriegelschloss – In-time Schloss mit
funktionierender Schließmechanik



IM GESPRÄCH

Hinter den Kulissen 3
Zwanzig Jahre LARPzeit – Rückblick
und Ausblick

Sinnesvöllerey 29
Mythodea für zu Hause – Ein Pen &
Paper-Rollenspiel mit Regelwerken,
Hintergrundwerken, Abenteuern

KONZEPTE

Larp-Konzept 16
Die komische blaue Kiste – Larp trifft
Doctor Who

Gruppenkonzept 17
Die Stimme des Herolds –
Investigativer Journalismus,
Revolverblatt-Mentalität und Satire

Larp-Konzept 22
Kulissenhelden – Immersive Erlebnisse
in weltbekannten Filmsets



DIES & DAS



Vorwort 1

Impressum 1

Advertorial 20
The Lord of the Rings: Gollum



Larp-Links 31

cast4Art
Home of the Worbla's® Art Series

www.Cast4Art.de - Produkte für Masken- & Kostümbild / Perücke von www.myCostumes.de
Credits: Staatstheater Mainz Maske; Natasha Belova; Ministry of Millinery; Naruvien Art&Design; Erza & Miez Cosplay; Pavy Creations

ZWANZIG JAHRE LARPZEIT

Rückblick und Ausblick

Lange, lange Zeit haben wir auf das Erscheinen einer Zeitschrift für Live-Rollenspieler gewartet. Nun haben wir uns endlich dazu entschlossen, selbst eine herauszugeben. Dabei haben uns bereits viele nette Menschen mit Texten, Bildern und Anregungen unterstützt.

Ein Anliegen ist die engere Zusammenführung der Larp-Szene, indem wir über in-time und out-time Geschehnisse berichten. LARPzeit soll Euch als Forum dienen, in dem Ihr Informationen und Anregungen sowohl erhalten als auch verbreiten könnt [...]



Mit diesen Worten begann im Juli 2003 das Vorwort der ersten Ausgabe der LARPzeit. Das Magazin ging mit 48 Seiten und einer Druckauflage von zunächst etwa 1500 Exemplaren an den Start und war in Larp-Geschäften und am Bahnhofskiosk erhältlich. Erfahrung im Magaziningeschäft hatten die Gründer nicht, dafür jede Menge Motivation: *Wir wollten einfach nur ein Magazin von Larpern für Larper machen*, berichtet Christian Schmal, einer der Gründer, der als einer der Geschäftsführer und Chef-Grafiker bis heute aktiv im Verlag arbeitet. Von seiner Lebensgefähr-

tin Heike Philipp, die ebenfalls als Grafikerin im Verlag arbeitet (und in den ersten Jahren für Logistik rund um den Versand der Hefte und den Zauberpfeifer-Shop verantwortlich war), stammen die eigentlichen Ideen zur Zeitschrift und für das erste Konzept. Ganz am Anfang war mit Peter Bergmann noch ein Vierter im Bunde, der aber schnell merkte, dass ihm die Arbeit in einem Zeitschriftenverlag doch nicht lag. Befreundet blieb man natürlich trotzdem.

Dass der Freundeskreis, aus dem sich die ersten LARPzeit-Macher rekrutierten, in erster Linie über das gemeinsam be-

spielte Gruppenkonzept eines – in-time sicherlich nicht sonderlich lesefreudigen – Barbarenstammes verbunden war, ist eine lustige Randnotiz.

Obwohl man einfach nur ein nettes Magazin produzieren wollte, war Christian zusammen mit seinem Co-Gründer Torsten Buchmann, der in den ersten Jahren die redaktionelle Leitung innehatte, direkt voll ins Risiko gegangen. In der ursprünglichen Firma, die beide gemeinsam gegründet hatten, hafteten sie unbegrenzt mit ihrem kompletten Privatvermögen. Ob sich die LARPzeit auf Dauer am Markt behaupten würde, war

WIE VIEL REGELN BRAUCHT LARP?

PUNKTESYSTEME VS. DARSTELLUNG

Das Thema DKWDDK (Du kannst, was Du darstellen kannst) versus Punkteregelwerke soll in diesem Beitrag möglichst unvoreingenommen behandelt werden. Natürlich ist die folgende Betrachtung trotzdem nicht objektiv, da wir uns unsere jeweiligen Meinungen durch unsere eigenen Erfahrungen und Gespräche mit anderen Larpern gebildet haben. Grundsätzlich mögen wir Larp mit und ohne Punkte. Dennoch wollen wir uns das Pro und Contra beider Philosophien im deutschsprachigen Raum einmal näher anschauen.



Wir starten neutral mit einem Versuch der Abgrenzung zwischen punktebasierten Spielen und Spielen, die ohne Punkte auskommen.

Erstere zeichnen sich vor allem durch klar definierte Regeln aus. Die Punkte, um die es geht, spielen meist sowohl bei der Charaktererschaffung und -entwicklung eine Rolle als auch als Kontrollmechanismus im eigentlichen Spiel.

Wenn man in derartigen Systemen einen neuen Charakter erschafft, hat dieser eine gewisse Anzahl an Fertigkeitspunkten zur Verfügung, mit denen man die Erlaub-

nis erwerben kann, bestimmte Fähigkeiten zu nutzen, beispielsweise Fallenstellen, Alchemie, Zaubersprüche. Meist erhält der Charakter für jedes absolvierte Spiel zusätzliche Punkte (Erfahrungspunkte), mit denen sich weitere Fähigkeiten erwerben lassen.

Im Spiel selbst sind meist andere Punkte relevant, beispielsweise Magiepunkte, die angeben, wie viele Zauber ein magiekundiger Charakter wirken kann, Lebenspunkte, die Auskunft über den Gesundheitszustand des Charakters geben und bei

Verletzungen abgezogen werden, und Rüstungspunkte, die Verletzungen verhindern und bei Treffern zuerst heruntergezählt werden. Auch unterschiedliche Schadenspunkte sind nicht unüblich, die angeben, wie viele Rüstungs- oder Lebenspunkte heruntergezählt werden müssen.

Insbesondere in den 1990er Jahren bis weit ins erste Jahrzehnt des neuen Jahrtausends war es allgemein üblich, nach Systemen wie *DragonSys*, *Phönix*, *Silbermond* oder *That's Live* zu spielen. Damals war es normal, dass man der Spielleitung seinen Charakterbogen im Vorfeld des Cons zu-

Stimme des Herolds

unterwegs

Investigativer Journalismus, Revolverblatt-Mentalität und Satire

Wer die LARPzeit schon länger kennt, erinnert sich vielleicht: In den Anfangsjahren hatte die Zeitschrift eine in-time Beilage: *Die Stimme des Herolds*. Dort wurden Beiträge und Neuigkeiten aus unterschiedlichen Larp-Kampagnen und -Hintergründen veröffentlicht. Aus dieser Beilage entstand 2004 das Konzept einer Larp-Gruppe, die seitdem auf den unterschiedlichsten Cons die Redaktion einer mittelalterlich-phantastischen Zeitung bespielt. Während die Beilage in der LARPzeit bereits vor einigen Jahren eingestellt wurde, produziert die Larp-Gruppe weiterhin gelegentlich auf Cons (unter teils widrigen Umständen) in-time Zeitungen und bringt sie unter das Volk.



Über die Jahre wurden von den Schreibern immer neue Editionen kreiert und fortgeführt. So gibt es von der *GALA-driel*, einer Parodie auf Magazine wie *Brigitte*, *Bunte* und Co., schon über ein Dutzend Ausgaben. Weitere Veröffentlichungen waren der an Wissenschaftsmagazine angelehnte *Geograph*, das Musikmagazin *Sack & Fidel* sowie *Magie heute* für die zaubernde Zunft, *Pflasterstein* (eine Bettlerausgabe) und das *Heroldchen* für die Kleinen. Auf einigen der Großcons wurde mit zusätzlichen englischen Ausgaben experimentiert, was aber durch den erhöhten Aufwand für Übersetzung und Layout nie ganz einfach war.

Die Stimme des Herolds bindet auf den Cons direkt und indirekt jede Menge SCs in ihr Spiel ein. So können die SCs Abos

ANFÄNGE

2004 konnte man den Herold erstmals auf dem Stadtspiel *Tulderon* kaufen. Die LARPzeit-Urgesteine Heike Philipp und Christian Schmal kümmerten sich um die Umsetzung und setzten und druckten die Zeitung in ihrem Herbergszimmer. 2005 ging es auf dem *New Order* weiter, wo zwei andere LARPzeit-Macher der ersten Stunde, Tara Moritzen und Torsten Buchmann, ein kleines Team um sich geschart hatten (darunter den heutigen LARPzeit-Chefredakteur Karsten Dombrowski, damals noch ein ehrenamtlicher Unterstützer). Täglich wurden bis zu drei Ausgaben produziert

und die Leser so schon zum Frühstück mit den aktuellsten Nachrichten versorgt. Dann folgten Cons wie *Neu Freystadt* und später *DrachenFest* und *ConQuest*.

INHALTE

Die Stimme des Herolds ist offiziell eine konservative Tageszeitung. In Wirklichkeit aber wird eine gesunde Mischung aus investigativem Journalismus, Revolverblatt-Mentalität und Satire geboten. Außerdem versucht die schreibende Zunft, dem Spielgeschehen zu folgen, um den Teilnehmern die eine oder andere nützliche und interessante Information zukommen zu lassen.





wie es sich mit den Themen *Alkohol* und *Jugendschutz* verhält. Ein Jugendlicher ist nicht immer als solcher zu erkennen. Einige Fünfzehnjährige wirken bereits sehr erwachsen. Als Veranstalter oder Spielleitung sollte man wissen, welche Teilnehmer minderjährig sind, und muss dafür sorgen, dass

diese, aber auch die eigenen Leute (wie etwa das Tavernenpersonal) alle entsprechenden Regeln und Gesetze einhalten.

Teenager beteiligen sich meist am regulären Plot und müssen nicht beim Kinderplot berücksichtigt werden. Hier ergibt

sich allerdings ein ganz anderes Problem. Wie im richtigen Leben testen manche gern ihre Grenzen aus. Darum geschieht durch ihre Hand oft schnell ein unerwünschter Mord oder Diebstahl. Gerade im Fall von Jugendlichen ist es wichtig, Grenzen zu setzen und Konsequenzen zu ziehen. Das kann in Form einer in-time Bestrafung für den gespielten Charakter erfolgen, aber auch als ernstes Gespräch zum Thema *Miteinander*.

MEHR RÜCKSICHT, MEHR SPIELSPASS

Rücksichtnahme ist immer eine Bereicherung für alle Seiten. Ob es nun die Orga ist, welche die Bedürfnisse und Interessen von jungen Mitspielern und deren Eltern in ihren Planungen mit bedenkt, Mitspieler, die Rücksicht nehmen, auch wenn das sicherlich manchmal anstrengend ist, oder auch Eltern, die Verständnis dafür zeigen, dass sich eine Veranstaltung trotz aller Rücksichtnahme nicht nur um sie und ihren Nachwuchs dreht, sondern der Spielspaß aller wichtig ist.

Text und Bilder: Jaal Leine

