

LARP

zeit

Das Live-Rollenspiel-Magazin

Stadtspiel-Abenteuer

**20 JAHRE
TULDERON**

Der alte Weg

**BARBAREN AUF DEM
EPIC EMPIRES**

Ein Ausblick

**DIE ZUKUNFT
MYTHODEAS**

NSCs versus SCs

**RESPEKT VOR
DEM GEGNER**

Wenn (Kunst-)Blut spritzt

BOXKÄMPFE IM LARP

u. v. m.

LARP-Sommer 2024

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
DKWDDK – Regelphilosophie Du kannst, was Du kannst

Liebe Leserinnen und Leser,

Larp lebt von Freude am Spiel und zelebriert das Eintauchen in andere Welten. Diese Welten werden von einer Orga geplant und gestaltet, bevor sie von Spielern bespielt werden. Auf großen Cons gibt es aber meist noch ein anderes Team, das dafür sorgt, die Kulisse der Welt zum Leben zu erwecken: das Bauteam. Logistik, Planung und Aufbauarbeiten nehmen einen großen Teil der Zeit dieser freiwilligen Helferinnen und Helfer ein und sollen in dieser Ausgabe gewürdigt werden. Ihr findet daher in unserer Sommerausgabe unter anderem etwas über die Baumeister auf dem *DrachenFest* und über die Logistik auf dem *ConQuest*. Außerdem lest ihr, wie das Stadtspiel *Tulderon* über die Jahre hinweg aufgebaut wurde.

Außerdem stellt euch die LARPzeit das Lager *Der alte Weg* auf dem *Epic Empires* vor. Weitere Artikel handeln unter anderem von gelebter Integration im Larp.

Natürlich darf auch ein leckeres Rezept nicht fehlen, diesmal eine Gemüsepfanne aus dem Kochbuch *Heldenmahl*!

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.

Impressum

Herausgeber/Verlag:  GmbH

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

Redaktion: Tara Moritzen, (Vi.S.d.P.), Jorina Havet

Lektorat: Anja Grevener

Art Director: Christian Schmal

Layout/Satz: Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe: Ruth Bitai-Balyko, Sebastian Hempel, Simon Klenge, Tara Moritzen, Birgit Oppermann, Dominic Schwetje, Dennis Zimmermann

Titelbild: Das Titelbild zeigt einen Untoten auf dem *ConQuest* und wurde von Marc Wehrmann aufgenommen.

Druck, Verarbeitung: Strube Druck & Medien OHG · Felsberg

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

Redaktionsschluss: 15.10.2024 für LZ #85, 15.1.2025 für LZ #86

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.



TIPPS

Sinnesvöllerey	7
Tulderon – Wiederkehrende Stadtsimulation	
Der Weg zum schönen Con.	32
Logistik auf dem Conquest – Planung eines Großevents	

DO IT YOURSELF

Kochecke	18
Rezeptauszug: Heldenmahl – Gemüsepfanne der Qualinesti	

IM GESPRÄCH

Hinterfragt	34
NSCs und SCs – Eine Frage des Respekts	
Hinter den Kulissen	37
Boxkämpfe in-time organisieren – Fliegende Fäuste und spritzendes Blut	
Hinterfragt	45
Larp als Schwerbehinderter – Gelebte Integration	

KONZEPTE

Larp-Konzept	13
Helden im Hintergrund – Die Baumeister auf dem Drachenfest	
Larp-Konzept	20
Jenseits der Nebel – Ein Ausblick auf die Zukunft Mythodeas	
Larp-Konzept	29
Der alte Weg – Lager des Epic Empires	

DIES & DAS

Vorwort	1
Impressum	1
Marktgeflüster	4
News & Infos	5
Larp-Links	43



TULDERON

DAS STADTSPIEL

LARPZEIT-
ABONNENTEN
ERHALTEN 10 EURO
RABATT

21. BIS 25.8.2024

20. BIS 24.8.2025

STADTSPIEL.TULDERON.DE

HELDEN IM HINTERGRUND

DIE BAUMEISTER AUF DEM DRACHENFEST



Ansicht einer Toranlage vom Lager aus

Das Groß-Con *DrachenFest* ist eine feste Größe in der Larp-Welt. Das liegt zum einen an den vielen engagierten Spielern und der Organisation der verschiedenen Lager. Aber einen nicht unbeträchtlichen Teil zum Spielspaß und zur Immersion tragen die Bauten des DrachenFestes bei, die jedes Jahr auf dem Gelände hochgezogen werden: Tore mit Palisaden, die zum jeweiligen Thema eines Lagers passen, der Friedhof, der Limbus ... Wer einmal auf dem DrachenFest gewesen ist, weiß, wovon die Rede ist. All das baut sich nicht von allein auf. Die LARPzeit hat für euch einen Blick hinter die Kulissen geworfen und mit dem Baumeister Christian Hoeboer gesprochen, der für den Aufbau der Kulissen des Lagers des Wandels zuständig ist.

Christian larpt seit 2008. Damals war das *ConQuest of Mythodea* das erste Con für ihn, an dem er mit einem Ork-Charakter teilgenommen hat. Es folgten weitere Jahre mit kleinen Wochenend-Cons und Besuchen des ConQuests, bis 2012 der erste Besuch auf dem DrachenFest stattfand. Anfangs war er auf allen Cons als Spieler unterwegs, seit 2016 sammelt er auf dem ConQuest Erfahrungen als SL. Auf dem DrachenFest war Christian beim Lager des Wandels gleich von Anfang an dabei, als es 2015, damals noch unter dem Namen *Chaos-Lager*, entstand. Am Aufbau beteiligt sich Christian seit 2013, 2018 wurde er Zweit-LBK (Lager-Bau-Koordinator). Nachdem 2019 der Erst-LBK aufgehört hat, hat Christian die Lager-Bau-Koordination übernommen.

LBK, LPK, Bauteam und ... bitte was?

Baumeister zu sein beinhaltet viele verschiedene Tätigkeitsfelder, die intern voneinander unterschieden werden, darum sollten erst einmal einige Begrifflichkeiten geklärt werden. So gibt es zum Beispiel in jedem Lager zwei LBKs, Lager-Bau-Koordinatoren eines einzelnen Lagers. Die LBK ist für den Aufbau der Kulissen (z.B. Palisaden) zuständig, und auch für den Abbau und die Einlagerung. Sie koordinieren das jeweilige Lagerbauteam eines Lagers. Auch jeweils zwei gibt es von den LPKs, das ist die Lager-Planungs-Koordination, die den Aufbau des Lagers selbst koordinieren: Wo stehen die Zelte? Werden die Beschränkungen der Quadratmeter von den Spielern eingehalten?

LAGER DES EPIC EMPIRES

DER ALTE WEG



Bild: Hagen Hoppe

Im Lager *Der alte Weg* finden sich barbarische Stämme zusammen, die nach dem Recht des Stärkeren leben. Ihr Ziel ist es, ihren Göttern Ruhm und Ehre zu bringen und sich so ein Leben in einem neuen, fruchtbaren Land zu verdienen. Der alte Weg ist grundsätzlich ein neutrales Lager, welches aber offen für Allianzen mit anderen Lagern und Gruppierungen ist. Innerhalb des alten Wegs sind verschiedene Stämme vertreten: die Serengach, die Kundaawi und die Varthuk. Jeder Stamm hat seinen eigenen Hintergrund und seine eigene Geschichte. Insgesamt handelt es sich um ein stimmiges Barbarenlager mit fiktiven Stammeskulturen und einem gemeinsamen archaischen Hintergrund, vergleichbar mit dem *Conan*-Universum von Robert E. Howard oder Filmen wie *10.000 B.C.*

Für die LARPzeit beantworten uns die drei Stammes-Orgas Christoph B., Patrick G., und Mauro M., Fragen über das Lager.

LARPzeit: Das ist vielleicht keine typische Einstiegsfrage, aber auf eurer Webseite habe ich unter der Rubrik: „Was euch erwartet“ Folgendes gefunden: „Schöner sterben in leichter Kleidung“. Da bin ich jetzt neugierig: Was heißt das?

Patrick: Unser Ansatz unterscheidet sich von vielen anderen Lagern auf dem *Epic Empires* (EE) dahingehend, dass wir für die glaubhafte Darstellung von Naturvölkern wenig Metall und kaum Rüstungen tragen. Stattdessen setzen wir auf Beweglichkeit und fallen daher schnell im Kampf, wenn wir getroffen werden. Die Philosophie auf dem Epic Em-

pires, und somit auch beim alten Weg, ist es, anderen schönes Spiel zu bieten. Ein wichtiger Teil davon ist es, Gegnern ihren Moment des Sieges zu gönnen, wenn die wilden Barbaren an ihnen abprallen.

LZ: Wie ist die Idee zu diesem Lager entstanden? Welches Konzept steckt dahinter?

Mauro: Das Epic Empires bot bereits einige thematische Lager, die eine große Bandbreite an Konzepten abdeckten, jedoch bis dato keines, in dem barbarisches Low-Fantasy-Spiel in Form von Stammeskulturen beheimatet war.

Unsere anfängliche Spielerschaft war überwiegend barbarischen Konzepten zugeeignet. Außerdem wollten wir ein weitgehend neutrales Lager schaffen, ohne beste-

LOGISTIK AUF DEM CONQUEST

PLANUNG EINES GROSSEVENTS



Das *ConQuest of Mythodea* kann bekanntermaßen mit großen Zahlen beeindrucken: Jedes Jahr reisen über 10.000 Spielerinnen und Spieler aus aller Welt an und nach einer knappen Woche wieder ab. Für die Gemeinde Brokeloh und ihre Umgebung wird die Anzahl der Personen über diese Zeit mal eben verdoppelt.

Wenn man über die Komplexität dieses Vorhabens nachdenkt, merkt man schnell, dass es gar nicht so einfach ist, ein solches Großevent zu planen und durchzuführen. Wir haben es nicht mit einem etwas groß geratenen Campingplatz zu tun, auf dem sich ungewöhnlich viele Menschen zum Zelten treffen. Wer schon mal dort war, hat bereits beim Ankommen eine komplett fertige Infrastruktur vorgefunden: Wasserversorgung, inklusive Toiletten und Duschen. Der Tross steht dann auch bereits mit Händlern, Tavernen, Badehäusern und vielen anderen Locations, für die Strom gelegt und Licht bereitgestellt wurde. Es gibt ein Kaufhaus, ein

geregeltes Parksystem, man kann für das Lager Holz und Bierbänke bestellen und hat an jeder Ecke Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner des *Live Adventure* – Teams, wenn etwas schief läuft oder etwas außer der Reihe benötigt wird. Und das sind nur die Dinge, die man direkt sieht.

Es ist also klar: Das ist schon ganz schön viel Arbeit. Aber wir wollen es ein bisschen genauer wissen und daher haben wir beim *Live Adventure* Team, vertreten durch Ruth Bitai-Balyko und Eva Brinkmann, nachgefragt:

LARPzeit: Wie organisiert man so ein Großevent? Wann beginnt jeweils die Arbeit am ConQuest und wie viele Menschen sind da beteiligt?

Live Adventure: Die ersten Planungsschritte für das nächste ConQuest beginnen direkt am Ende des vergangenen. Wir machen bereits beim Abbau die ersten Pläne für die nächste Saison – wir sind ja noch

vor Ort und können mit den ganzen Behörden, Dienstleistern, Lieferanten und anderen Beteiligten die ersten Dinge besprechen, die im nächsten Jahr benötigt werden. Es werden auch schon Änderungen und neue Anforderungen besprochen, die aufgrund neuer Situationen im gerade ausklingenden Event identifiziert und erfasst wurden. So ist zum Beispiel die Erfahrung mit den schwierigen Wetterverhältnissen letztes Jahr direkt in die aktuelle Planung eingeflossen (*haha, „geflossen“*).

Das Kernteam besteht aus sechs fest angestellten Menschen, die sich das ganze Jahr in Vollzeit darum kümmern, dass unsere Events – es gibt ja nicht nur das ConQuest – geplant, aufgebaut, durchgeführt und abgebaut werden. Diese Arbeit beinhaltet neben der Veranstaltung selbst auch die Werbung, PR und das Team- und Community Management sowie den gesamten Arbeitsbereich, der sich mit Lore und Plot beschäftigt, um den es aber hier mal zur Abwechslung nicht geht.

Während der Veranstaltung haben wir rund 500 zusätzliche Helferinnen und Helfer, davon 400 ständig auf dem Platz und 100 extern.

LZ: Was und wie lange braucht ihr, um auf einer leeren Wiese eine funktionierende Infrastruktur aufzubauen?

LA: Menschen und Gerät. Und davon jede Menge: Hinter dem Zaun unseres großen Logistikgeländes befinden sich 70 feste und bewegliche Zeltaufbauten, 5 große Radlader, 15 Transporter und LKW und 10 Autos.

Diese Logistik-Plattform (Log) müssen wir als Erstes aufbauen: Wir verlegen Stahlböden für die Fahrzeuge, bauen dann Werkzeug- und Materiallager sowie den Bereich fürs Teamcatering auf und sorgen für die Strom- und Internetversorgung.

BOXKÄMPFE IN-TIME ORGANISIEREN



FLIEGENDE FÄUSTE UND SPRITZENDES BLUT

Ihr kennt das sicher: Egal ob auf einem Con, einem Tages-Larp oder auch nur bei einer Taverne, jemand verkündet, dass gleich Boxkämpfe stattfinden werden, und alle Umstehenden strömen zum Ort des Geschehens. Offensichtlich ist der Spaß für alle Beteiligten bei solchen Events groß: selbst in den Ring zu steigen, auf den eigenen Favoriten zu wetten oder einfach nur den Kämpferinnen und Kämpfern zuzujubeln.

Ich habe schon einige solcher Kämpfe gesehen und hatte auf der Con-Reihe meines Herzens, dem *Tollgund* der gleichnamigen Orga, das Privileg, den dortigen Kampfkreis planen und organisieren zu dürfen. So habe ich den einen oder anderen Fehler gesehen und auch selbst gemacht und möchte im Folgenden meine Erfahrungen mit euch teilen.

Dieser Artikel erhebt keinen Anspruch darauf, Expertenwissen zu beinhalten. Es handelt sich vielmehr um Empfehlungen von Mechanismen, Techniken und Vorgehensweisen, die sich in der Praxis als hilfreich erwiesen haben.

PLANUNG IST ALLES

Natürlich kann eine Kampfveranstaltung vollkommen spontan ausgerufen

und gestartet werden. Allerdings birgt diese Spontanität Fallstricke, die mit etwas Planung im Vorfeld umgangen werden können.

Viele Larps setzen schon lange auf eine frühzeitige Vernetzung ihrer SCs, zum Beispiel auf *Facebook* oder *Discord*. Jeder kann seine Ideen mit den Mitspielern teilen, das



Mit etwas Planung im Vorfeld hat ein Boxkampf viele engagierte Zuschauer (auf dem Taboo)

LARP ALS SCHWERBEHINDERTER

Gelebte Integration

Ich bin Dennis, seit 36 Jahren Rollenspieler und seit 31 Jahren Larper. Wer meinen Beitrag von 2021 in der LARPzeit #74 und somit meine Geschichte kennt, weiß, dass mich eine schwere Erkrankung in den Rollstuhl brachte. Was ist seit damals geschehen? Die junge, aufstrebende Orga-Truppe, die sich Mühe geben hatte und mich integrieren wollte, gelangte leider an ihre Grenzen. Die Einschränkungen, die meine Behinderungen mit sich brachte, waren zu groß. So blieb es leider seitens dieser Orga bei mehreren Versuchen, mich trotz meiner Behinderung zu integrieren. Also suchte ich nach einer neuen Spielergruppe für meine Lebensgefährtin Jenny und hoffentlich auch für mich. Schnell wurde ich fündig. Statt einer Gruppe habe ich über *YouTube* den Verein *Münzquell* gefunden. Nach mehreren Enttäuschungen war ich anfangs skeptisch, ob ich als Rollstuhlfahrer hier spielen könnte oder sich meine schlechten Erfahrungen wiederholen würden. Ich entschied mich abzuwarten und meine eigenen kleinen Tavernen (in meiner selbsterdachten Larp-Welt) zu veranstalten.

Nachdem Jenny etwas über ein Jahr als Spielerin bei Münzquell war, nahm sie mich zu einer offenen Veranstaltung, einer Taverne, mit und in der Woche danach wurde ich im Herbst 2022 ebenfalls



Ansprache des Regenten Falk

Mitglied im Verein. Der Vorstand Markus Schmidt machte sich extra die Mühe, für die Anfang 2023 stattfindende Wochenendveranstaltung eine Burg mit Rollstuhl zu suchen, so dass ich ebenfalls teil-

nehmen konnte. Es handelte sich bei der Burg um die Freusburg bei Kirchen, eine zur Jugendherberge ausgebaute Burg. Schon am ersten Abend fand sich dort eine kleine Gemeinschaft zusammen, aus der engere Freunde wurden. Kurz danach war der Gedanke einer eigenen kleinen in-time Gruppierung im Verein geboren, und es entstand die Gruppe *Einigkeit des reinen Herzens*, eine Gruppe, die helfen will, wo sie kann, und das mit all ihren verschiedenen Fähigkeiten im Bereich der Geistheilung.

Im März 2023 kam es zu einer gravierenden Verschlechterung meines Gesundheitszustandes und mein linkes Bein muss-



Münzquell e.V.

Kirchstraße 2b, 64385 Reichelsheim (Odenwald)

Internetauftritt: <https://www.muenzquell.de/verein/>

Mail an: info@muenzquell.de

Facebook: <https://www.facebook.com/muenzquell/>