

STADT-LIVE-ROLLENSPIELE IN DEUTSCHLAND

Die Begeisterung für Stadtspiele scheint anzuwachsen. Die Rahmenkonzepte sind ähnlich, unterscheiden sich aber im Detail. Bei einer Einladung zu einem Stadtspiel kann jeder Spieler ahnen, was ihn erwarten wird: Geldnöte, viele Stadtbewohner, etwas Bürokratie, Badehaus, Taverne, Händler, Gilden, Stadtwache und fahrendes Volk. Doch schon bei den Abenteuern und bevorstehenden Kämpfen scheiden sich die Geister. Erwarten die einen Kämpfe mit Orks, Diebesbanden und marodierenden Söldnerhaufen, wünschen sich die anderen ein einfaches Stadtleben oder geheimnisvolle Plots. Findet man in der einen Stadt nur NSCs als Stadt- oder Dorfbewohner, so gibt es in einer anderen nur SCs.

Wir haben Informationen zu fünf Veranstaltern gesammelt, die wir mit ihren Konzepten kurz vorstellen. Dann fällt es dem Leser bei Bedarf sicherlich leichter zu entscheiden, welches LARP für ihn am interessantesten sein könnte. Bis auf Neu-Freystadt ist das Mindestalter 16 Jahre.

HOHENFLUTEN

ist das wohl älteste Stadtspiel – treffen der wäre vielleicht Dorfspiel. Das nahe einem Sumpf gelegene Dorf zwischen



Bettler sind kein seltener Anblick in den Straßen der Städte

Trawonien und Torog Nai bietet dem Veranstalter viele Plotmöglichkeiten für die in den Mittellanden nicht unwichtigen Länder. Die Dorfatmosphäre wird kaum gestört, da die Jahrtausende alte Geschichte in großen Schlachten mehrfach zeigte, dass große Menschenansammlungen, wie zum Beispiel Armeen, im Sumpf verloren gehen. Das Dorf voller skurriler und gieriger Bewohner ist stets bereit, den Gästen gegen einen Obolus jeden Wunsch von den Augen abzulesen.

verhalte in Bezug auf die drohende Anreise der Gäste zu besprechen.

Die zwölf ansässigen Familien decken alle Berufsbereiche des Live-Rollenspiels ab. So ist die Familie Böckig Betreiber des feuchtesten Badehauses der Mittellande und des Freudenhauses mit den hübschesten Mädchen und Jungs. Die Familie Kniggesheim sorgt für Zucht und Ordnung, hat immer ein erbauliches Lied auf den Lippen und geht moralisch einwandfrei durchs Leben.

Die wichtigsten Details in Hohenfluten sind die humorvoll gestalteten Dorfcharaktere, die Mauseheleien der alten Familien und das Ambientespiel. Die zwölf alteingesessenen Familien werden durch gesetzte NSCs und einige SCs dargestellt. Die Dörfler beginnen immer einen Tag eher zu spielen und haben deshalb Zeit, untereinander in das Spiel zu finden und wichtige Sach-

Auch die anderen zehn Familien stehen den beiden Genannten in der Darstellung und dem Streben nach Macht und Einfluss im Dorf in nichts nach.

Wie nicht anders zu erwarten, spannen die Familien die Besucher dazu ein, ihre Intrigen zu spinnen, sich an ihnen zu bereichern und ihnen Spaß zu bereiten. So gibt es als Dungeon eine alte Mine, die kein Dorfbewohner gern betritt. Man kann dort Reichtum, Ruhm oder aber den Tod finden. Wenn das keine Herausforderung ist. Ein Problem für magisch Begabte sind die Fizels, die jegliche mit Eisen verbundene Magie fressen sowie natürlich die Magie eines jeden Zauberers, der aktiv Magie anwendet. Der Anteil an Ambiente und Rätselplots liegt weit über dem an Kampf und Magie.

NEU-FREYSTADT



Ein Hinterhof in Neu-Freystadt

Ein aktueller Con-Bericht zu „Neu Freystadt – Die Gründung“ findet sich in dieser LARPzeit-Ausgabe. Mit seinem ersten LARP hat der Veranstalter den Grundstein für einen Städtebund gelegt. Die Stadt selbst soll in unbekannter Zukunft wieder bespielt werden, die anderen Städte sollen Hintergrund für andere Veranstaltungen der Orga werden.

Das derzeitige Konzept ist darauf ausgelegt, dass alle Charaktere sich wohl fühlen können. Daher ist eine große Anzahl von NSCs für die oedländischen Familien, den Dungeon und weitere Plots vorgesehen. Dieser Sachverhalt hat aber auch Nachteile, da weniger Zeit für das eigene Spiel und Besuche bei Nachbarn und Händlern bleibt.

Wie beim Hohenfluten-Stadtspiel streben die Familien nach Macht und Einfluss und haben die Aufgabe, die Spieler für sich und ihre Ziele zu gewinnen.

BALTOPOLIS

ist die Stadt der Diebe und Dichter. Die Kamele sind frisch gestriegelt, der Tee schön heiß und die Wasserpfeife frisch gestopft. Hier regieren der Kalif, die Familien und kleine Geschäfte unter der Hand. Es wird fast komplett ohne NSCs und mit allen Konsequenzen gespielt. 2004 wurde fünf Tage lang die Handelsmetropole und Hafenstadt Baltopolis in Adalonde bespielt. Die Spieler sind dazu angehalten, als Bürger der Stadt (Händler, Diebe, Bader, Schmiede, Schlangenbeschwörer, Tänzerinnen und Tänzer, Schankwirte, Gaukler, Bierbrauer, Philosophen, Sektenführer, verrückte Zauberer und so weiter) anzureisen und sich frühzeitig mit einer stimmigen und phantasievollen Charaktergeschichte anzumelden, damit diese ins Stadtgeschehen eingebunden werden kann.

Die Spielweise der Dilettanten-Orga ist eine spielergetriebene Handlung mit einem kontinuierlichen Spielgeschehen bei minimalem Orga/NSC-Einsatz und großer Eigenverantwortung auf Spielerseite. Ein „Time-Out“ wird nur in wirklichen Notfällen ausgerufen. Diese Spielphilosophie ist auch für Rulos-Stadt und Tulderon anzusetzen.

Die SL freut sich enthusiastisch auf motivierte Kleingruppen, die eigenständig Ideen entwickeln und Einrichtungen organisieren und bespielen (zum Beispiel Spielmannsgilden, Hafenspelunken, Straßenbanden oder Tempel). Wer Einrichtungen und Plot-Ideen frühzeitig anmeldet, kann in jedem Fall mit Einbindung und Umsetzung rechnen.

In Baltopolis gibt es viele Plots und genügend Kämpfe für Abenteurer. Ambiente-Spiel wird vorausgesetzt.

TULDERON

ist eine Stadt in der Phoenix-Welt und lebt vom Engagement der SCs. Alle Stadtbewohner, ob Bürgermeister, Stadtwache oder Casino-Mitarbeiter, sind Spieler, die sich und allen anderen Bewohnern

und Besuchern ein schönes Spiel bereiten wollen. NSCs findet man fast ausschließlich in Kastors Katakomben.

Die SL bemüht sich, den Spielern bei ihrer Umsetzung von Ideen zu helfen. Mit einem spielübergreifenden Plot hält sie sich zurück, bietet aber viele kleine Plots an, die ein einzelner Spieler oder eine ganze Gruppe aufnehmen kann, um sie zu lösen. Nicht gelöste Plots werden ein Jahr später nochmals angeboten.

Tulderon ist ein jährliches Stadtspiel. Die SL hat das Ziel, eine Stadt mit großer Bevölkerung und Interaktion zu erschaffen. Bisher sind etwa die Hälfte der Spieler Stadtbewohner. Besucher sind dennoch willkommen und können sich entscheiden, ob sie die Stadt und ihre Attraktionen genießen oder sich auf die kleinen und großen Plots der Spieler und der Spielleitung einlassen möchten.

Mit dem Motto „Der Weg ist das Ziel“ warten herrliche Erlebnisse auf die Spieler. Black Jack oder die Mitternachts-Pokerrunde mit Cocktails im Casino. Die Bootsfahrt mit seiner Angetrauten. Der Besuch beim Amtsvorsteher Oberamtsrat Wilhelm Rechenstolz Federkiel. Abenteurer und Kämpfernaturen können sich bei Übungskämpfen in der Kriegergilde und im Besuch von Kastors Katakomben austoben.

Um all diese schönen Dinge des Lebens genießen zu können, sind die Spieler gezwungen, Geld zu verdienen. Ein eventuelles Startgeld wird nicht ausreichen, das Essen, die Getränke, Steuern, Bestechungsgelder, Übernachtungen und



Das Casino von Tulderon

BattleHeat Schlachtfeldbedarf

Die Rüstungsschmiede für Individualisten

Plattenrüstungen, Kettenzeug, Wattierung, Schilde, Pfeile, blank, polierte, brünierte und gebälte Oberflächen, Stahl, Messing, Leder und Stoff

NEU und exklusiv! Jetzt vorbestellen:
Robuste LARP-Stiefel mit Profilschleife und Stulpe, natürlich aus hochwertigem Leder gearbeitet.
Nur 109,90 Euro!

BattleHeat Schlachtfeldbedarf
Schlvision OHG - Hattinger Str. 10-12 - 58332 Schwelm
Tel.: 02336/470 890
www.battleheat.com

KEIN LADENLOKAL!
Besuche bitte nur nach Absprache.

Von historisch bis Fantasy, von der Stange oder einzigartig, in Standardgrößen oder auf Maß!
Nichts ist unmöglich.

vieles mehr zu bezahlen. Um einen natürlichen Umgang mit dem Geld zu erleichtern, gibt es in der gesamten Phönix-Welt nur Scheine, und daher ist das Wechseln eines Silbers oder gar eines Goldes in Kupfer kein Problem.



Handel in den Straßen

RULOS-STADT

wurde erstmals im Sommer 2000 auf der Tannenburg veranstaltet und ist wie Tulderon in der Phönix-Welt zu finden. Die kommende Veranstaltung vom 23. bis 28. August 2005 baut aber auch auf dem vorherigen Spiel auf, das auf der rulonischen Insel „Schmonzer Ofen“ stattfand.

Geplant ist ein Stadt-Spiel mit Abenteuerplot, und außer Schlachten wird es von allem genug geben: also Plotjagd für Magier und Rätselfreudige, Kämpfe und Kneipenschlägereien. Doch wird auch großer Wert auf das Ambiente und die Charaktere gelegt. Wie auch schon bei den vorherigen Konzepten der Dilettanten- und Tulderon-Orga sind die Spieler aufgefordert, Stadtcharaktere darzustellen. Die fast ausschließlich gesetzten NSCs haben eine Festrolle für das gesamte Spiel inne. Auch die SL spielt mit, kann aber jederzeit angesprochen werden!

Sehr interessant ist das Bierpreis-Experiment. Wer Alkohol trinken möchte, zahlt zu Beginn der Veranstaltung einen Aufpreis und braucht während der Woche nur noch mit In-Time-Währung zu bezahlen. Sollte die Mentalität des Kampftrinkens Marke „Ich muss meine Kohle raus saufen“ hervortreten, müsste das Experiment für folgende Veranstaltungen als gescheitert erklärt werden.

Um die Phönix-Welt mit ihrem Weltenhintergrund, den Ländern und ihren sieben Göttern geschlossen zu halten,

werden Charaktere aus anderen Ländern und Kampagnen wegen ihrer politischen, geografischen und religiösen Hintergründe nicht zugelassen.

Alle vorgestellten Stadtspiele sind einen Besuch wert. Dabei ist das Erschaffen eines neuen Stadtcharakters ein Gewinn für den Spieler und die Stadt.

Tara Moritzen

Hohenfluten (letztes Con 2004)
Duesterbrook Erben e.V.
www.dberben.de

Neu-Freystadt (letztes Con 2005)
Die Oedlande e.V.
www.die-oedlande.de

Baltopolis (letztes Con 2004)
Die Dilettanten e.V.
www.baltopolis.de, www.dilettanten.de

Tulderon
(Gaukelei & Narretey vom 5. bis 9.10.2005)
Tulderon-Orga
www.tulderon.de

Rulos-Stadt
(Heiß aber Herzlich vom 23. bis 28.8.2005)
IG Rulos
www.rulos.de



Sava

Schandmaul meets Faun

Seit Ende 2004 ist die Mittelalter/Folk-Szene um eine Klangfarbe reicher. Birgit Muggenthaler („Schandmaul“) und Oliver Sa Tyr („Faun“) taten sich zusammen, um als „Sava“ ihren Erstling „Aire“ aus der Taufe zu heben. Auf der Website www.sava-music.com findet Ihr Hörproben.

Am Rande des Wuppertaler „Schandmaul“-Konzerts bekam Anja Schimmel die Gelegenheit, Birgit für die LARPzeit über „Sava“ zu interviewen, Olivers Stimme kam aus den weiten Welten des Web zu uns.

LARPzeit: Eure musikalische Freundschaft ist nicht wirklich neu. Wie habt Ihr Euch ursprünglich kennen gelernt?

Birgit Muggenthaler: Ursprünglich kennen gelernt haben wir uns über eine Annonce, die ich damals mit Werner, einem Freund, aufgegeben hatte. Wir suchten einen Trommler. So haben wir in der Münchener Stadtbibliothek und anderswo Zettel aufgehängt. Daraufhin hat sich Oli gemeldet.

Oliver Sa Tyr: Ich hatte bereits einige Jahre als Gaukler und Feuerjongleur auf Mittelaltermärkten gearbeitet, wollte aber immer mehr zur Musik hin. So war es genial, dass ich Birgit und Werner traf, da die Chemie sofort stimmte und wir musikalisch äußerst gut harmonierten.

LZ: Auf der CD verwendet Ihr teilweise Textpassagen aus alten Volksdichtungen in Originalsprache. Wie kommt Ihr zu diesen außergewöhnlichen Quellen, und wer bringt einem die richtige Aussprache bei?

Birgit: Oli hat eine Bekannte an der Uni in München, die Nordistik studiert. Oli beschäftigt sich auch selber viel mit nordischer Mythologie und hat zusammen mit ihr die Quellen aufgetan. Sie ist Skandinavierin und kann auch Alt-Isländisch und solche verrückten Dinge. Sie hat uns dann quasi in Pseudo-Lautschrift mit



Oliver Sa Tyr

Buchstaben aufgeschrieben, wie man das ausspricht. Nach dieser Vorlage habe ich dann meine Parts eingesungen.

LZ: Auf der CD vertont Ihr ausschließlich traditionelle Texte. Warum habt Ihr nicht selbst zur Feder gegriffen?

Oli: Die Platte beschäftigt sich gerade mit dem Reiz der nordischen Mythen und den Stimmungen der traditionellen Texte. Somit erschien es uns runder, es bei den Originaltexten zu belassen.

LZ: Die Anfänge von „Schandmaul“ liegen in einer Küche, die Anfänge von „Sava“ liegen bei Oliver zu Hause. Ist für Musiker eine gewisse Nestwärme förderlich für die Kreativität?

Birgit: Auf alle Fälle! Olis Heim ist wirklich toll. Ich kenne keinen, wo es sooo gemütlich ist wie bei ihm. Da fühlt man sich richtig wohl und kann einfach super arbeiten.

Oli: Im Winter in der Höhle und im Sommer auf Reisen, das ist natürlich und auch richtig so.

LZ: Im Zuge des Mittelalter-Revivals ist auch das Interesse an den alten Instrumenten gewachsen. Das Problem ist meist der Unterricht. Dudelsack- und Harfenlehrer stehen nicht im Branchenbuch. Habt Ihr Tipps für Lernwillige?

Birgit: Uff – total schwer. Immer ganz gut ist es, bei einem Instrumentenbauer selbst nachzufragen. Die findet man über das Internet, zum Beispiel auf meiner berühmten Website www.sackpfeifen.de. Die haben oft Kontakt zu Leuten, die gut spielen und auch unterrichten ...

Oli: Bezüglich keltischer Harfen empfehle ich unbedingt Norbert Maier in Tirol, www.elvenking-harps.at.

LZ: Eure Fans und Konzertbesucher sind eine bunte und friedliche Mischung aus Normalos, Punks, Gothics und Rollenspielern. Habt Ihr persönlich einen Bezug zum LARP?

Oli: Für jemanden, der seit sieben Jahren auf Mittelaltermärkten und Festivals zu Hause ist, ist das Leben oft schon Rollenspiel genug. Oftmals fühle ich mich in Gewandung „echter“ als in gewöhnlicher Kleidung. Daher würde, sich dem Alltag anzupassen, viel eher für mich bedeuten, Teil eines Rollenspiels zu sein.

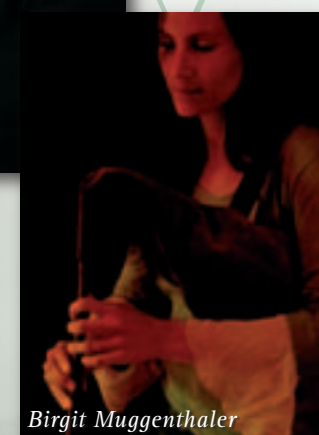
LZ: Stellt Euch vor, Ihr hättet eine Zeitmaschine. Welche Epoche beziehungsweise welches Land würdet Ihr besuchen?

Birgit (bekommt glänzende Augen): Ich wäre natürlich gerne in Kalifornien in den 70ern gewesen. Außerdem im Mittelalter – nicht zu lange – mit Rückfahrchein auf alle Fälle. Genauer in Südfrankreich, um mir da einige Dinge genau zu betrachten. Und dann wäre ich auch noch sehr, sehr gerne zu Lebzeiten Jesu in Palästina gewesen.

Oli: Es gibt gewisse Orte im Mittelalter, die würde ich gerne einmal wieder sehen.

LZ: Viel Dank für das Gespräch!

Anja Schimmel



Birgit Muggenthaler