

Sarp in Österreich

Die Ösis kommen!



Wie ein Schlachtruf hallt es über den LARP-Platz, wenn die österreichischen Nachbarn kommen. Um zu erfahren, was LARP in Österreich so besonders macht, hat Torsten Buchmann drei bekannte Gesichter der österreichischen LARP-Szene per E-Mail befragt: Jürgen Leiche, Wolfgang Buder und Nicolas Krenmayr werden uns auch in zukünftigen Ausgaben Anekdoten und Beiträge aus dem schönen Alpenland zutragen.

LARPzeit: Was zeichnet den Ösi-LARPer besonders aus?

Die Ösis: „Ösi-LARPer“ werden oft als Hardcore-Spieler bezeichnet. Hardcore im Zusammenhang mit intensivem Spiel. Anscheinend versuchen die meisten hier, ihre Rollen ganz besonders „glaubwürdig“ darzustellen. Glaubwürdig in den Augen derer, die diese Charaktere erleben – niemand kann einen Elben oder einen Zwerg wirklich „realistisch“ spielen, da (trotz vieler Berge und gegenteiliger Behauptungen) kein „Ösi“ je einen gesehen hat. Um solche

Rollen gut darzustellen, ist es nötig, sich mit seinem Charakter auseinander zu setzen und auf Vorstellungen anderer einzugehen. Die Hintergrundstory eines durchschnittlichen LARP-Ösis erweckt den Anschein, er wolle diese als Roman verkaufen. Das zeitaufwändige Auseinandersetzen mit dem Charakter ermöglicht wahrscheinlich aber intensiveres Spiel und lässt die Rolle lebendiger erscheinen. So kann man österreichische Spieler über Tage hinweg sich selbst überlassen, ohne sie zu „beplotten“. Die ganze LARP-Szene in Österreich ist auf dieses System ausgelegt. Die SLs lesen tatsächlich auch die längsten Hintergrundgeschichten und schaffen es meist, ausführlich darauf einzugehen.

LZ: In welcher Größenordnung spielen sich Ösi-Cons ab?

Die Ösis: In Deutschland typische Lives mit 100 Beteiligten und mehr sind in Österreich sehr selten zu finden. Vielmehr werden kleinere, auf die jeweiligen Spieler zugeschnittene Spiele ver-

anstaltet, wobei die Spieler selbst stark ins Geschehen eingebunden werden und oft sogar das Zentrum des Plots darstellen. Eine „Teilung der LARP-Szene“ in Groß-Con- und Ambiente-LARPer – was in Deutschland oft diskutiert wird – ist hier also gar nicht erst passiert, da für wirklich große Spiele die Voraussetzungen fehlen.

LZ: Welche LARP-Regelsysteme sind in Österreich gängig?

Die Ösis: Regelsysteme wie DragonSys und That's Live trifft man in Österreich kaum an. Statt dessen hat sich Codex II fast überall durchgesetzt (herkinger.at/pe/codex). Codex ist ein sehr offenes gehaltenes Regelsystem, in dem so gut wie jeder Charakter denkbar ist. Es stellt keinerlei Einschränkungen für die eigene Phantasie dar. In anderen Systemen werden häufig nur „bequeme“ Sprüche gefunden, welche einfach zu handhaben und darzustellen sind. Auch hier bewegt sich Codex „über der Norm“: Magieduelle, Elementarer Ruf, Nebelform usw.

sind erst der Anfang. Dies setzt natürlich voraus, dass die Spieler bereit sind, diese Dinge auch darzustellen. Codex hat durch seine Möglichkeiten die Charaktere in Österreich zu einer „High-Fantasy“-Schiene motiviert. Samira, Bartolo Maeus (Bild) und Silber seien nur einige der häufig auch in Deutschland anzutreffenden „schrägen“ Charaktere.



Bartolo Maeus Vortex, Verein Ikognito 2003

LZ: Hat der Standard-LARPer eher einen mächtigen Hauptcharakter oder viele kleine?

Die Ösis: Wenn man rein in Österreich spielt, ist es nötig, viele verschiedene Charaktere zu haben, da zwar fast jedes Wochenende Spiele stattfinden, allerdings immer verschiedene Settings. Es gilt also mehr, möglichst viele verschiedene Charaktere zu haben, um überall dabei zu sein, als den eigenen Charakter möglichst „hoch“ zu spielen.

LZ: Welche Genres sind bei Euch „üblich“, und wie sieht es mit „Sonder“-Genres aus?

Die Ösis: Ich würde kein Genre als „üblich“ bezeichnen. In Österreich wird sehr viel Abwechslung geboten. Von kleinen abgeschlossenen Spielen der „anderen“ Art (Vampire, Rokoko, asiatischer Hintergrund, Shadowrun, Resident Evil, Western, StarTrek ...) über Low-Fantasy (Mittelalterspiele, Tavernen, Theater ...) bis hin zu epischen Fantasy-Kampagnen (Wenua, Vanaar, Lorit, Charista ...) kann man hier alles finden.

LZ: Existieren wie in Deutschland regionale „LARP-Szenen“?

Die Ösis: Grundsätzlich haben sich in Österreich aufgrund regionaler Gegebenheiten drei unterschiedliche LIVER-Szenen gebildet: eine im Osten Österreichs (Wien), eine in Westösterreich (Tirol, Salzburg) und eine im Süden des Landes (Graz).

LZ: Welche Orgas kann man da als Beispiele nennen?

Die Ösis: Im Bereich Burgenland-Niederösterreich-Wien gibt es neben vielen Einzelveranstaltern seit nunmehr drei Jahren die von Jürgen Leiche gegründete Larpschmiede (www.larpschmiede.at). Neben der Bespielung des eigenen Landes „Wenua“ hat sie sich auch verpflichtet, „jungen“ Veranstaltern unter die Arme zu greifen. Und ab 2006 spielt sie nach eigenem Regelwerk. Das offene System des Spielkonzepts der Larpschmiede bietet auch Charakteren aus allen anderen Systemen die Möglichkeit, auf „Wenua“ zu spielen. Neben den „Wenua“-Spielen veranstaltet die Larpschmiede auch Spiele im „Jetztzeit“-Bereich sowie im System „D&D“. Spiele mit 70 bis hin zu 200 Teilnehmern.



Ein Larpschmiede-Spiel

Außerdem gibt es die „Pendelmacher“-Orga, die bereits seit Jahren intensive Kontakte nach Norddeutschland pflegt. Das kann aber auch daran liegen, dass diese Orga von der Qualität des Settings und der SL-Aufgaben in der absoluten Oberklasse spielt. Angesiedelt ist der ganze Hintergrund auf dem eigenen Kontinent „Haourin“ (www.haourin.at), der alle teilnehmenden Orgas zum gemeinsamen Setting verpflichtet.

Der Verein „Gilde der Rollenspieler“, beheimatet in Tullen a.D. veranstaltet regelmäßig DSA-Spiele und wiederkehrende Tavernen, basierend auf einem eigenen DSA-Regelwerk (www.dgdr.at).

Ein weiterer Veranstalter findet sich unter www.lumpaczik.org. „Lupacziks Gesellen“ veranstalten im Jahr etwa drei Spiele, welche auch mit eigenem Regelwerk abgehandelt werden. Die Spielerzahl hält sich um die 50 Teilnehmer.

In Westösterreich haben sich in Salzburg rund um Kai Böcher und sein Fantasy-Land Anorien Spieler geschart, während in Tirol hauptsächlich drei Vereine beheimatet sind:

- Die „Lorit-Orga“ (www.lorit-orga.at), ein Veranstalter für klassische „High Fantasy“-Spiele, meist von Mut zur Darstellung und Fantasie geprägte LARPs in der Kulisse der Tiroler Berge,
- die „Freunde des gepflegten Rollenspiels“ (rollenspiel.inter.at), welche sich generell dem Thema RPG widmen,
- „Panta Rhei“, welche Vampire-Maskerade-Spiele ausrichten.

„Panta Rhei“ (rollenspiel.inter.at) ist schließlich als Verein in das Vampire-Spiel der Domäne NLC ([nods last chapter](http://nods.lastchapter.com)) eingebunden und bespielt hier mit Innsbruck, Schwaz und Kufstein gleich drei Domänen. Leitfigur dieses Vereins ist sicherlich der „Gründungsvater“ Mario Hechenblaickner, der in diversen Rollen bereits überall im deutschsprachigen Raum anzutreffen war. Gespielt wird noch in der alten Vampir-Maskerade.

LZ: Welche „Ösi“-LARP-Gruppen sieht man in Deutschland häufiger?

Die Ösis: Die Lorit-Orga, gegründet von Wolfgang Buder und Nicolas „granny“ Krenmayr, ist aufgrund der bisherigen LARPs sicher die in Deutschland bekannteste In-Time-Gruppierung. Die Loriter sehen sich als großes Bergvölkchen, das mit zahlreichen „High Fantasy“-Elementen geschmückt ist.





LZ: Habt Ihr zur Übersicht auch einen speziellen Ösi-LARP-Kalender?

Die Ösis: Der Verein „Arioch“ (erster österreichischer LARP-Verein) bietet auf seiner Homepage (www.arioch.at) den zur Zeit einzigen LARP-Kalender für Österreich, eine Linksammlung sowie Informationen über LARP im allgemeinen und News. Arioch veranstaltet selbst keine Spiele mehr und bezeichnet sich selbst als Dachverband für LARP in Österreich.



GRÜNDUNG DER „LARPSCHMIEDE“

Thomas Happ, Wolfgang Schmiedinger, Jürgen und Ivy Leiche – in dieser Konstellation saßen wir eines Abends zusammen und beschlossen, dass wir ein ganz gutes SL-Team abgeben würden. Sofort entsprangen ehrgeizige Projekte unseren Gehirnen, und als wir nach einem Namen für das Baby suchten, warf Jürgen hoffnungsvoll den Namen einer Internet-Domain ein, die er seit Jahren behütet und für diesen Moment aufgespart hatte: Larpschmiede.

Zum Glück blieb der Larpschmiede das Schicksal vieler guter Ideen erspart, in einer Schublade zu landen, um dort auf ewig vor sich hin zu gammeln. Stattdessen begaben wir uns sofort ans Werk und begannen, Live-Rollenspiele zu veranstalten. Anfänger waren wir alle keine mehr, die spannende Frage war eher, ob wir als Team funktionieren würden. Es war ein gewagtes Experiment, und so mancher Krach war vorprogrammiert, aber wir haben durchgehalten und uns zusammengerauft.

Uns gelang einiges, auf das wir sehr stolz sind: Wir konnten in Österreich regelmäßig Live-Rollenspiele mit mehr als hundert Teilnehmern veranstalten, wir haben immer wieder Teilnehmer aus Deutschland mit dabei, und wir konnten die Idee eines im Spiel vorhandenen Schicksals verwirklichen. Auch mit einer Homepage, die kontinuierlich auf den neuesten Stand gebracht wird, und mit einem gut besuchten Internetforum können wir aufwarten. Das Larpschmiede-Team besteht längst nicht mehr aus vier Personen, sondern hat einen wunderbaren Pool an begnadeten Helfern gewonnen, die mit Organisationstalent, Bastelgeschick oder SL-Kompetenz unsere Veranstaltungen erfolgreich machen.

Andererseits übernehmen wir auch gern die Helferlein-Rolle auf den Spielen anderer Veranstalter – machen uns als Küchencrew, Schminkkünstler, Plotterfüllungshelfen oder Dungeon-Bauer nützlich. Dabei kümmert es uns wenig, ob es eine Erstlingsveranstaltung mit dreißig Teilnehmern ist oder ein Groß-Con, uns ist kein Live-Rollenspiel zu klein oder zu groß. Die Kehrseite der vielen Aktivitäten zeigt sich wohl am besten in einem Kommentar von Ivy: „Ich möchte so gerne wieder mal auf ein Live gehen – und einfach nur Spieler sein!“

Jürgen Leiche

Anderswelt

**Der LARP Laden
in Düsseldorf**

Mühlenkamp 40 - Eingang Eller Kirchstrasse
40229 Düsseldorf-Eller

Mo-Fr 14:00 - 20:00 Uhr Sa 10:00 - 16:00 Uhr
Tel: 0211 600 44 75 - Fax: 0211 600 44 76

www.anderswelt.de

Zubehör und Bücher zu den Themen
Kelten Wikinger Ritter Mittelalter

www. Der Internetversand
REENACTORS.de



Unseren Farbkatalog bekommt Ihr gegen eine Schutzgebühr von 5 Euro in Briefmarken oder Schein. Ausrüstung, Lagerausstattung, Waffen und Zubehör, Bücher, uvm.

Reenactors • See 29 • 93352 Rohr - NB.