

Alex Jahnke

---

# GELEBTE TRÄUME

## EINE (VOR)GESCHICHTE DES LARP

Eine Historie des LARP zu schreiben ist auf der einen Seite sehr einfach. Die zeitliche Nähe zum Beginn und immer noch spielende Zeitzeugen machen es möglich, die ersten Schritte des Hobbys nachzuvollziehen. Schwieriger (und spannender) ist aber, den Weg dorthin nachzuvollziehen, denn dort fehlt es an einer klaren Definition. Kann man ein zentrales Datum ausmachen? Gab es Spielmechanismen oder grundlegende Ideen vor den ersten echten LARP-Cons? Wenn ja, wie sahen diese aus und an welcher Definition kann man sie festmachen?

Für diesen Artikel habe ich mich für drei – sicherlich willkürliche – Eckpunkte entschieden. Ebenso wie es nicht *das* LARP gibt, gibt es auch nicht *die* Geschichte des LARP. Die Eckpunkte sind:

### **KAMPF**

Auf den ersten Blick mag der kämpferische Teil des LARP vielen nur als Randaspekt erscheinen, aber historisch ist er ein wichtiges Element, wie sich im Laufe des Artikels noch zeigen wird.

### **KOSTÜME**

Als Hilfsmittel zum Rollenspiel und der Darstellung einer anderen Person oder des Settings.

### **ROLLENSPIEL**

Die (spielerische) Darstellung einer anderen Person oder eines erdachten Settings, meist mit dem Hintergrund eine Aufgabe zu lösen.

Bewaffnet mit diesen Markern machen wir uns nun auf in die Geschichte und werden dabei weit zurückreisen, einen Engländer kennen lernen, der mit seinem Traum gescheitert ist, damit aber unwissentlich den Grundstein für viele neue Träume gelegt hat, immer wieder dem Reenactment begegnen, das so anders ist und doch so viele Schnittpunkte hat, vergessene Spiele wieder entdecken, natürlich mehrfach das P&P-Rollenspiel erwähnen und sogar Harpo Marx einen kurzen Besuch abstatten.

## AM ANFANG

Nimmt man nur die beiden Definitionen Kostüme und Kampf, kann man sehr weit in der Geschichte zurück reisen. Schon im römischen Reich wurden historische Schlachten in Kostümen nachgespielt und waren somit die erste Reenactment-Veranstaltung für Touristen. Großzügig kann man auch die mittelalterlichen Passionsspiele um Leiden und Tod Jesu Christi mit hinzuzählen. Der erste deutsche Fan solcher Reenactment-Veranstaltungen war Kaiser Wilhelm II., in dessen Zeit ein wahrer Boom an historischen Umzügen und Darstellungen begann. Aus seiner Zeit stammt auch die älteste noch immer aufgeführte Veranstaltung, *Die Landshuter Hochzeit* (seit 1903), bei der schon damals sehr viel Wert auf die historische Authentizität der Kostüme gelegt wurde. Bei Lanzenstechen, mittelalterlichem Leben und Musik wurde und wird die Hochzeit der polnischen Prinzessin Hedwig mit dem Landshuter Herzogssohn Georg gefeiert (1475).

Sicherlich mag es bei diesen historischen Veranstaltungen auch zu kleineren Rollenspielen innerhalb der Teilnehmer gekommen sein, der Schwerpunkt lag aber auf der historischen Darstellung vergangener Ereignisse. Die historische Darstellung als *Hobby* lässt sich vor dem 20. Jahrhundert nicht belegen.

## EIN ROMANTISCHER BEGINN

Mit Beginn der Romantik wurde die Geschichte als *goldene Zeit* idealisiert und ihr dabei magische sowie phantastische Komponenten hinzugefügt.

Ein Rittermythos wurde erschaffen, der so nicht existent war, aber unser Bild vom Ritter durch die Artussagen bis heute prägt. In dieser Zeit könnte das erste kleine LARP stattgefunden haben. Der Spätromantiker Lord Byron mietete im Mai 1816 am Genfer See eine kleine Villa und verbrachte dort zusammen mit Mary Shelley (Autorin von *Frankenstein oder der neue Prometheus*) einen Sommer. Angeregt durch die düstere Atmosphäre beschlossen sie Schauergeschichten zu schreiben. Die Geschichten wurden von den Bewohnern der Villa spielerisch in Szene gesetzt und ein Besucher dem Szenario *ausgesetzt*, um so die düstere Atmosphäre noch zu steigern.<sup>1</sup>

## EIN REGNERISCHES ENDE

Die Zeit der Romantik wurde durch die Industrialisierung und das viktorianische Zeitalter abgelöst. Statt romantischer Idealisierung und geistiger Träumereien zählten nun Fakten, Naturwissenschaften und die Lust am Erlebnis. Ganz im Gegensatz zur allgemeinen Vorstellung der viktorianischen Zeit als moralisch, prüde und bieder, war diese Zeit voller Neuerungen und vor allem dem Wunsch nach neuen Erlebnissen jeder Art. Es musste die Nerven kitzeln, um Erfolg zu haben, und einen angenehmen Schauer beim Zuschauer hinterlassen<sup>2</sup>. Mit diesen Veränderungen war Archibald Montgomerie, Earl of Eglinton, nicht sonderlich einverstanden. Er sah das aufkommende Bürgertum mit kritischen Augen und lebte immer noch in der Romantik, in der der Adel die intellektuelle und politische Elite war. Sein Ziel war es, mit einem großen Ereignis diese Zeit wieder zu beleben und die Adligen erneut als leuchtende Vorbilder darzustellen, darunter natürlich besonders sich selbst. Dabei machte er sich den Zeitgeist der Sensationslust zu eigen, denn dieses neue goldene Zeitalter sollte mit einem großen Ritterturnier eingeläutet werden. Archibald organisierte das Turnier im sehr großen Stil und rührte die Werbetrommel, wo er nur konnte. Dabei wurde kein Medium ausgelassen, es sollte das Ereignis des Sommers werden. Über 4.000 Besucher erwartete der Earl zu seinen Ritterspielen mit Lanze und Schwert. Der Eintritt war frei und für alle wurden Sitzplätze geschaffen.

Ritterspiele – vor allem das Tjoste-Reiten – waren nichts Unbekanntes zu dieser Zeit, zu allen Zeiten hatten sich Menschen gefunden, um diesen alten Sport nicht in Vergessenheit geraten zu lassen. Nur waren sie eher eine kleine Randgruppe ohne besondere Wirkung, bei der der sportliche Aspekt im Vordergrund stand. Archibald wollte aber den Gedanken der Tafelrunde wieder ins Leben rufen und nicht nur Sport mit Pferden zeigen. Von den ca. 50 angehenden Rittern des Turniers, die sich gemeldet hatten, fanden sich schließlich 19 bereit auch die horrenden Summen für Rüstung und Pferd auszugeben, um in das Turnier zu reiten. Die Generalprobe verlief bei bestem Wetter ohne Zwischenfälle und Archibald war sich sicher, der Retter des Adels zu werden. Für alles war gesorgt, Tribünen, Verpflegung, öffentliche Verkehrsmittel – der große Tag konnte kommen.

Am ersten Tag des Turniers schien sein Plan aufzugehen, die Menschen strömten nach Eglinton und die Bahnverbindung brach zusammen. Nur eines hatte Archibald nicht bedacht: Das Londoner Wetter.

Bald nach Ankunft der Gäste goss es in Strömen und setzte den ganzen Veranstaltungsort förmlich unter Wasser. Die Ritter bemühten sich dennoch redlich – nur ohne Erfolg: Der Plan war kaum passierbar, die Reiter hatten nur wenig bis keine Erfahrung mit ihrer Ausrüstung und den Pferden und die Zuschauer konnten durch den schweren Regen die Ansagen nicht hören. Am nächsten Tag des eigentlich auf drei Tage angesetzten Turniers blieben die Zuschauer fast gänzlich aus. Die Presse war voller Spott und berichtete, dass die Ritterzeit damit endgültig den *Bach runter gegangen* war. Archibald zog sich verbittert aus dem öffentlichen Leben zurück, hatte aber, ohne es zu wissen, einen Grundstein für andere gelegt, die auch von Artus träumen sollten.<sup>3</sup>

William Gilmore of Baltimore, einer der Teilnehmer des Turniers, nahm die Idee mit in die USA und führte dort ein Jahr später Ritterturniere ein. 1912 wurde das Turnier von Eglinton erneut aufgelegt und erfreut sich bis heute regelmäßiger Beliebtheit.

## SPURENSUCHE

So klar wie die Geschichte bei der historischen Darstellung ist, so schwierig wird die Suche bei der Definition über *Rollenspiel*. G. K. Chesterton

(1874-1936) schreibt in seiner Kurzgeschichtensammlung *The Club of Queer Trades*<sup>4</sup> über eine Firma, die eine Art Rollenspiel-Szenarien als Unterhaltung für zahlende Kunden anbietet. In den 20er Jahren des 20. Jahrhunderts gründeten sich die *Model League of Nation Clubs* in den USA, eine Schüler- und Studentenvereinigung, in der die Vereinten Nationen simuliert wurden und wobei LARP-ähnliche Elemente verwendet wurden. Aus dieser Zeit stammen auch die ersten Quellen für das Spiel Assassins, bei dem die Spieler einander „töten“ müssen. Harpo Marx berichtet in seiner Autobiographie *Harpo speaks*<sup>5</sup>, dass er eine vereinfachte Version von Assassins gespielt hat, bei der man *Bang, you're dead* zur Tötung des Opfers sagen musste. Ebenfalls aus dieser Zeit wurde Live-Rollenspiel (unter dem Namen *Psychodrama*) als therapeutisches Mittel in der Psychotherapie eingeführt. Das Psychodrama war natürlich kein Spiel, hat aber in seiner Theorie Einflüsse auf das heutige LARP.

1950 erfanden Viola Spolin und Keith Johnstone das *Theatre Game*, eine besondere Form des Improvisationstheaters, bei der spielerisch Szenarien durch die Schauspieler gelöst werden sollten. Auch hierbei ging es nicht um das Spiel und damit die Unterhaltung der Teilnehmer, sondern es wurde als Training für Schauspieler und Komiker genutzt.

## DREIMAL 66

In den 60er Jahren betrat die Fantasy das erste Mal die Bühne der „Selbstdarsteller“. Literarische Fantasy existierte seit den 30er Jahren schon durch die Bücher von Howard (*Conan*) oder Leiber (*Fafhrd and the Grey Mouser*). Tolkiens *Herr der Ringe* war zwar schon geschrieben, aber die Taschenbuch-Ausgabe, die den Weltruhm begründen würde, war noch nicht erschienen.

Die Universität von Berkeley, Kalifornien war in den 60er Jahren einer der kreativsten Orte der USA. Hier studierten jungen Menschen, die eine ganz andere Vorstellung vom Leben hatten, als ihre Eltern der Kriegsgeneration, und von Berkeley aus sollte auch die Hippie-Bewegung die Welt erobern.

Im Hinterhof von Diana Paxson trafen sich zwei Studenten der mittelalterlichen Geschichte, um dort *historischen* Schwertkampf zu üben. Sie hatten sich ihre Schwerter und Schilde aus Holz gebaut und mit Stoffen

gedämpft. Diana schaute ihnen zu und war begeistert von der Idee ein Turnier abzuhalten. Sie schrieb zu dieser Zeit an ihrer Master-Arbeit in Geschichte über das Turnier von Eglinton (womit Archibald fast 100 Jahre später einen Stein ins Rollen brachte) und nahm das Turnier als Vorbild für ihre Idee. Kostüme wurden entworfen, Banner genäht und am 1. Mai 1966 zu einer Party eingeladen (eigentlich die Abschiedsparty Dianas von der Uni). Jeder Gast sollte in Kostüm (*Garb*) erscheinen und eine fiktive historische Persönlichkeit darstellen.

Ca. 30 Teilnehmer nahmen an dem Turnier teil, das mit Holzschertern und nach modernen Fechtregeln ausgefochten wurde, die aber bald darauf *ritterlicher* angepasst wurden. Am Ende des Turniers wurde der Sieger gekrönt, der die Dame des Abends erwählte. Alle Teilnehmer des Turniers kannten sich nicht nur durch die Uni, sondern auch über Mitgliedschaften in lokalen SF- und Fantasy-Clubs. Die Party war ein voller Erfolg, so dass zwei Monate später das zweite Turnier angesetzt wurde, bei dem man heraus fand, dass Aluminiumstangen nicht als Schwerter geeignet sind. Die Idee wurde eigenständig und der 1. Mai 1966 gilt als Gründungstag der *Society for Creative Anachronism*. Die Studenten beendeten ihr Studium und zogen weg, nahmen die Idee aber mit und gründeten neue *Königreiche*. Viele bekannte SF- und Fantasy-Autoren waren und sind Mitglied der SCA, die heute ca. 20.000 Mitglieder hat.<sup>6</sup>

Auch in Deutschland wurde 1966 ein Grundstein gelegt. Auf der World SF Convention in Wien wurde das *Fellowship of the Lord of the Land of Wonder* (kurz: FoLLoW) gegründet. Während die SF-Fanclubs stark von der studentischen Prä-APO Bewegung geprägt waren und politische Diskussionen und Basisdemokratie fast das eigentliche Thema Science-Fiction verdrängten, wollte man mit FoLLoW augenzwinkernd einen anderen Weg gehen. Der Schwerpunkt des Clubs sollte auf Fantasy liegen und passend dazu ein hierarchisches und komplett undemokratisches System der Mitgliedschaft haben.

Das Neumitglied begann als Knappe und wurde für besondere Leistungen befördert, bis er schließlich selbst *Lord* wurde und damit das Recht hatte, selbst jemanden aufzunehmen und zu befördern. Neben der Begeisterung für die Literatur und der eigenen schriftstellerischen Tätigkeit sollte innerhalb FoLLoW die Fantasywelt Magira simuliert werden und

jedes Mitglied ein aktiver Bewohner dieser Welt sein. Dies sollte über Erzählungen und das Strategiespiel Armageddon geschehen. Armageddon wird seit 1966 bis heute kontinuierlich gespielt und zur Simulation der Kriege auf der Welt Magira eingesetzt. Damit dürfte es das älteste immer noch laufende Spiel der Welt sein.

Mit Eintritt musste man einen FoLLoW-Namen annehmen und wurde bei den *Zeremonien* (kleine Improvisationsszenen) auch mit diesem angesprochen. Bei den Zeremonien wurden Beförderungen ausgesprochen, Titel vergeben oder Verträge zwischen fiktiven Ländern geschlossen. Schon bei den ersten Treffen wurden auch Wettkämpfe ausgefochten. Dabei standen die Kämpfer auf einer Wippe und versuchten sich beim Lanzen- oder Speerkampf von dem *Pferd* zu schubsen. Die Lanzen bzw. Speere bestanden aus Bambusstangen mit einer *Saugglocke* (das bekannte Werkzeug zum Reinigen von Abflüssen) als Schutz an der Spitze. In den Anfangsjahren wurden auch andere Wettkampfformen ausprobiert, so zum Beispiel der Morgensternkampf. Sie wurden aber alle bald darauf aus Sicherheitsgründen verworfen. Einzig Lanze, Speer und Bogen haben sich bis heute erhalten.

Gerade in den Zeremonien konnte man die ersten Ansätze eines Live-Rollenspiels erkennen. Die Teilnehmer nahmen eine andere Rolle ein (ihre FoLLoW-Persönlichkeit), trugen seit Anfang der 70er Gewandung und spielten kleinere Szenen aus Magira, deren Ausgang nicht immer vorgegeben war. Ähnlich wie bei SCA waren auch unter den Mitgliedern von FoLLoW viele (deutsche) Autoren.

Das Jahr 1966 taucht noch ein drittes Mal auf, denn in diesem Jahr gründet ein junger Mann aus Chicago die *International Federation of Wargamers*: Gary Gygax, der Erfinder des Rollenspiels D&D. Zu dieser Zeit lag das Interesse von Gygax (auch ein SCA-Mitglied) auf strategischen Kriegssimulationen, insbesondere des Mittelalters.

## PROTO-LARP

Da sich ab dem Jahr 1966 die Ereignisse häufen, betreten wir nun die Zeitmaschine und schauen kurz in den einzelnen Jahren vorbei.

1969 gründet sich an der Universität von Maryland die *Markland Medieval Mercenary Militia* unter anderem als Gegenstück zur SCA. Zum einen wollte man echte Schwerter nutzen und nicht Rattan wie beim SCA, zum anderen war der SCA unter dem Eindruck des Herrn der Ringe einigen Mitgliedern zu Fantasy-lastig geworden (*They played too much LotR there*).<sup>7</sup>

Parallel zur erfolgreichen Taschenbuch-Veröffentlichung des Herrn der Ringe kamen die ersten Merchandise Produkte zu Tolkiens Werk auf dem Markt. Darunter auch das *Live Ring Game*<sup>8</sup>, eine Art *Out-of-the-Box-LARP*, bei dem die Mitspieler die Rollen aus dem Buch einnahmen, Aufgaben lösen mussten und dabei *Fangen* spielten. Das Spiel hat seinen Ursprung an der Universität von Maryland und soll schon Ende der 60er Jahre gespielt worden sein<sup>9</sup>. Eine überarbeitete kommerzielle Version erschien 1973/1975 (je nach Quelle) auf dem GenCon. Tolkien ließ das Spiel bald darauf aus Lizenzgründen verbieten und die verbliebenen Exemplare einstampfen.

1971 veröffentlichte Gary Gygax *Chainmail*, ein strategisches Tabletop-Spiel, dessen Regeln im späteren D&D genutzt werden sollten (die Rüstungsregeln sind identisch). Mit *Chainmail* wurden zum erstem Mal kommerzielle Tabletop-Regeln eingeführt, die einen Kampf gegen Fantasy-Kreaturen simulierten<sup>10</sup>. Ebenfalls im Jahr 1971 wurden die *Vikings in England* gegründet, die erste bekannte Reenactment Gruppe. Sie organisiert bis heute die Reenactment-Veranstaltung *Battle of Hastings*.

1972 fand die World SF Convention in Heidelberg statt, die auch Gary Gygax besuchte. Dort ließ er sich insbesondere das Strategiespiel *Armageddon* und die *Simulation Magiras* durch FoLLoW zeigen und war fasziniert von der Idee, dass aus dem Bewegen von Truppen auf dem Spielbrett später Geschichten einzelner Helden geschrieben wurden. Die Figuren auf dem Brett hatten eine Persönlichkeit und Geschichte und waren nicht mehr nur leere Puppen. Vielleicht lag in diesem Ereignis der Ursprung des Rollenspiels – wenn nicht, ist es immer noch eine schöne Fandom-Anekdote.

1973 gründete Gygax die Firma TSR (Tactical Studies Rules) und brachte 1974 D&D auf den Markt. Als Inspiration für die D&D-Welt sowie für das Magie-System dienten die schon zuvor erwähnten Romane von Howard (Conan) und Leiber (Fafhrd). Die erste Auflage von 1.000 Stück war innerhalb von neun Monaten ausverkauft und ein großer Erfolg innerhalb der



kleinen (universitären) Spieleszene. Da es TSR bald darauf finanziell sehr schlecht ging und Gygax merkte, dass D&D zu einfach gestrickt war, musste eine zweite, weit überarbeitete Ausgabe produziert werden. 1977 erschien AD&D wurde aber immer noch kein kommerzieller Erfolg außerhalb der Spieleszene.

Auch in Deutschland tat sich etwas: Ein Mitglied FoLLoWs kam im Jahr 1976 von seinem Studium in den USA zurück und hatte ein Rollenspiel im Gepäck. Dabei handelte es sich aber nicht um D&D, sondern um *Empires of the Petal Throne* (ebenfalls bei TSR erschienen). Ein Spiel, das schon damals sehr viel Wert auf die Simulation und den Hintergrund der Welt legte. Auf dieser Grundlage veröffentlichte Jürgen Franke 1977 *Empires of Magira*, aus dem einige Jahre später das deutsche Rollenspiel *Midgard* entstehen sollte (die erste Auflage von *Midgard* hat noch *Magira* als Weltkarte).

## DIE ZWEITE GENERATION

Ebenfalls 1977 gründete Brian Wise in Washington D.C. *Dagorhir*. Zu dieser Zeit hatte er laut eigener Aussage weder von D&D noch von Reenactment gehört. Während er den Herrn der Ringe las, wollte er dieses Gefühl selbst erleben und schaltete Anzeigen im lokalen Radio um Mitstreiter zu finden. Bald fand sich eine kleine Gruppe, die ihr *Live Action Battle Game* umsetzte. 1980 wurde die Gruppe im lokalen Fernsehen vorgestellt und bekam regen Zulauf. Die neuen Mitglieder verschoben den theatralischen und rollenspielerischen Aspekt, den Wise im Sinn hatte, mehr auf den sportlichen Teil der Schlachten. Sie übernahmen damit praktisch über Nacht *Dagorhir* und machten es zu einer reinen Battle Group. 1983 brachte das national gesendete PM-Magazin einen Bericht über *Dagorhir* und der Verein wurde zu einem USA-weiten Phänomen mit Ablegern in diversen Bundesstaaten.

AD&D war zu dieser Zeit immer noch nur in kleinen Zirkeln an Universitäten verbreitet, aber zwei negative Vorfälle brachten die Publicity, die AD&D den finanziellen Erfolg bescherte. Im Jahr 1979 verschwand der Student James Dallas Eggbert III in einem Fernwärme-Tunnel unterhalb der Universität. Als Grund gab die Presse AD&D und die Sehnsucht von Eggbert, diese Abenteuer in echt erleben zu wollen an (in den USA wird er satirisch

auch als der *erste LARPer* bezeichnet). Die Realität sah aber anders aus. Zwar spielte Eggbert gerne AD&D, der Hintergrund seines Verschwindens war aber nicht das Spiel, sondern ein Selbstmord-Versuch. Dieser misslang und Eggbert flüchtete. Seine Eltern hatten mittlerweile den privaten Ermittler William Dear eingeschaltet, der seinen Verbleib klären sollte. Dear kannte zu Beginn seiner Ermittlung AD&D nicht und vernahm seine Freunde. Diese berichteten von dem Spiel, womit für den Ermittler die Verbindung zwischen Dungeons und Tunnel klar auf der Hand lag. Monate später kontaktierte Eggbert den Ermittler Dear, da er der Flucht überdrüssig war und berichtete aus seiner Sicht über den Vorfall. Während seiner Flucht hatte er erneut versucht, sich das Leben zu nehmen, was aber wieder misslang. Eggbert kam mit Dear überein, nicht die Wahrheit der Geschichte in der Öffentlichkeit zu erzählen, damit der 16-jährige nicht in Therapie gehen musste. 1980 gelang Eggbert der Selbstmord schließlich und Wise klärte die Vorfälle nach seinem Tod in seinem 1984 veröffentlichten Buch aus dem Jahr 1984 *The Dungeon Master*<sup>11</sup> auf. Bereits 1981 war eine nur schlecht umgeschriebene Geschichte der Vorfälle von Rona Jaffe unter dem Titel *Monsters and Mazes*<sup>12</sup> erschienen, die 1982 mit Tom Hanks für das TV verfilmt wurde.

1982 erschoss sich der Sohn von Patrica Pulling. Laut Aussage von Pulling war AD&D am Tod ihres Sohnes schuld. Die Anwältin gründete die Organisation BADD (*Bothered about Dungeons and Dragons*). Pulling machte es sich forthin zur Aufgabe, gegen Rollenspiele und Satanismus ins Feld zu ziehen und die Firma TSR, als Produzenten des Spiels, mit Klagen zu überziehen.<sup>13</sup> Die Kampagne hatte so viel *Erfolg*, dass Gygax gezwungen war, einen Bodyguard anzustellen, nachdem ihn die ersten Todesdrohungen erreichten. Die Klagen wurden abgewiesen und die Umsätze von TSR steigerten sich in diesem Jahr auf \$16 Millionen.

1981 wurde die *Society for Interactive Literature* gegründet und legte ihren Schwerpunkt auf *Theatre Style LARP*, bei dem die Charaktere vom Veranstalter vorgegeben und auf das Szenario angepasst werden.

1982 gründete sich die *Treasure Trap* in Chesire, Großbritannien. Diese Gruppe kann als erste *echte* LARP-Gruppe angesehen werden, da sie das Rollenspiel und nicht den Kampf in den Vordergrund stellten. 1984 zerfiel die Gruppe, wurde aber von einer Fahrgemeinschaft der Durham University zu den Spielen unter gleichem Namen neu gegründet. *Treasure Trap* spielt bis heute.

1983 wurde in den USA *Amtgard* gegründet, 1985 *Darkon* (aus der nicht mehr existierenden Gruppe *Emarthnguarth*), die alle ebenfalls *Combat Fantasy* betreiben.

1985 wurde auf dem *Fest der Fantasy*, dem Jahrestreffen FoLLoWs, der *Fantasymarsch* veranstaltet, eine Art Schnitzeljagd, bei der Gruppen mit ihren Charakteren an verschiedenen Streckenposten Aufgaben lösen mussten.

1986 machte die Erfindung des Kalt-Latex bessere Waffen möglich und löste nach und nach die einfachen Tape-Waffen ab.

Auch in Skandinavien entwickelten sich ab dem Beginn der 80er Jahre die ersten LARP-Gruppen, aber die Quellenlage ist leider sehr dünn bzw. überhaupt nicht vorhanden.

Ebenso völlig unabhängig entwickelte sich in den 80er Jahren in Neuseeland eine LARP-Szene, die dort ihren Ursprung in *Assassins-Spielen* hatte.

1988 wurde in Russland während der Reenactment-Veranstaltung der *Schlacht von Borodino* von einigen Teilnehmern ein kleines LARP im Setting der Roten Armee durchgeführt.

1989 erschienen Tolkien-Fans in Kostümen bei der gleichen Veranstaltung und legten so den Grundstein für das russische LARP, das bis heute sehr Tolkien-zentriert ist.

Auf einer Convention von FoLLoW 1989 bei Paderborn wurde der Fantasymarsch durch ein Live-Rollenspiel ersetzt. Mangels Funkgeräten bewegten sich die Spielleiter mit Mountain-Bikes zu den einzelnen Orten und die Kämpfe wurden ausgewürfelt. Auf dem *Fest der Fantasy* in Österreich des gleichen Jahres ließen die Veranstalter das erste Mal eigene Münzen als Währung prägen und diese dienten u.a. auch zur Bezahlung an der Theke. Durch das österreichische Gesetz sind diese Münzen bis heute als Währung durch den Staat gedeckt.

1991 fand mit dem *Draccon I* der erste deutsche LARP-Con statt, womit unsere Zeitreise ein Ende hat.

## UND WO IST NUN DER BEGINN?

Nach diesen ganzen Fakten ein schlüssiges Fazit zu ziehen, gestaltet sich schwierig. Zum einen sind die Entwicklungen in den Ländern völlig unter-

schiedlich und haben so auch zu sehr unterschiedlichen LARPs in eigener Interpretation geführt. Vom sehr kampflastigen LARP in den USA bis zum sehr schauspielerischen LARP in Skandinavien. Dabei darf man aber auch nicht übersehen, dass gerade in den Anfängen der 80er Jahre die Szene sehr klein war und man sich trotz der Entfernungen zwischen den Ländern immer wieder gegenseitig inspiriert hat. Bestimmte Namen und Personen tauchen im Laufe der LARP-Geschichte immer wieder in Organisationen auf, brachten ihre eigenen Ideen mit und wurden durch neue Ansätze ergänzt. Nimmt man die USA als Geburtsort des LARP überhaupt, so liegt der Schluss nahe, dass LARP nicht als Weiterentwicklung des klassischen Rollenspiels entstanden ist, sondern seine ganz eigene Geschichte hat. Dagorhir existierte schon bevor AD&D einen wahrnehmbaren Erfolg hatte, die spielerische Simulation FoLLoWs mit ihren Wettkämpfen und Titeln entstand lange vor D&D, ebenso wie die der SCA. Allen drei gemeinsam ist aber der Spaß am sportlichen Wettkampf und der universitäre Hintergrund. Im Amerikanischen gibt es für diesen Zeitvertreib den Begriff des *Fraternity Fightings*, also den Kämpfen von studentischen Verbindungen. Hier liegt meiner Meinung nach viel mehr der Ursprung des LARP als im Rollenspiel. Dabei darf natürlich nicht außer acht gelassen werden, dass das Rollenspiel diese Ursprünge später beeinflusst und weiter entwickelt hat. Ebenso wie aus D&D als reines Monsterschlacht-Spiel *echte* Rollenspiele entstanden sind, die den erzählerischen Ansatz in den Vordergrund stellen, so hat auch das LARP seine Entwicklung vom Schlachtenspiel zur erzählerischen Darstellung durchgemacht.

Die Auflistung der historischen Ereignisse in diesem Artikel ist – wie schon erwähnt – willkürlich, und es gibt bestimmt viele Dinge, die ich nicht erwähnt oder nicht gefunden habe. Insbesondere die Entwicklung in anderen europäischen Ländern und die Verflechtung von Reenactments und LARP müssen noch weiter bearbeitet werden.

- 
- 1 Grosskurth, Phyllis: Byron: The Flawed Angel. New York. 1997.
  - 2 Sweet, Matthew: Inventing the Victorians. New York, 2002
  - 3 Anstruther, Ian: The Knight and the Umbrella. London, 1963.
  - 4 Chesterton, G.K.: The Club of queer trades. London, 1905
  - 5 Marx, Harpo/Barber Rowland: Harpo Speaks. New York, 1985

- 6 History of the Kingdom of the West: <http://history.westkingdom.org/> (abgerufen am 30.11.2008)
- 7 Aus der Marklander Mailing Liste
- 8 [www.ringgame.net/](http://www.ringgame.net/) (abgerufen am 30.11.2008)
- 9 Aus der LARPA-Gen Mailingliste
- 10 Solche Regeln (inkl. Magie) waren seit 1965 in Armageddon als Fanpublikation vorhanden.
- 11 Dear, William C: The Dungeon Master: The Disappearance of James Dallas Egbert III. Boston, 1984.
- 12 Jaffe, Rona: Mazes and Monsters. New York, 1981.
- 13 a) Waldron, David: Role-Playing Games and the Christian Right: Community Formation in Response to a Moral Panic. In: Journal of Religion and Popular Culture.  
[www.usask.ca/relst/jrpc/art9-roleplaying-print.html](http://www.usask.ca/relst/jrpc/art9-roleplaying-print.html) (abgerufen am 30.11.2008)
- b) Stackpole, Michael A.: The Pulling Report. 1991.  
[www.rpgstudies.net/stackpole/pulling\\_report.html](http://www.rpgstudies.net/stackpole/pulling_report.html) (abgerufen am 30.11.2008)

Karsten Dombrowski (Hrsg.)

# LARP: HINTER DEN KULISSEN

## AUFSATZSAMMLUNG ZUM MITTELPUNKT 2009

Welchen Bezug hatten Lord Byron und Mary Shelley zum Thema LARP? Wieso unterstützt die Bundeszentrale für politische Bildung Live-Rollenspiel? Und was macht man, wenn auf einer Veranstaltung unangemeldet die Presse vor der Tür steht? Mit diesen und anderen Fragen beschäftigen sich die Autoren der Aufsatzsammlung LARP: Hinter den Kulissen. In elf ausgesuchten Beiträgen wagen sie philosophische und historische Betrachtungen des Hobbys, geben hilfreiche Tipps und Anregungen für Organisatoren und stellen Beispielprojekte vor. Ein Buch für Veranstalter und Interessierte, die der Blick hinter die Kulissen des Live-Rollenspiels reizt.

Zusammengestellt und aufbereitet anlässlich der Live-Rollenspiel-Konferenz Mittelpunkt 2009.



128 Seiten, Softcover, 14,8 x 21 cm, ISBN 978-3-938922-21-7, 9,90 Euro

W W W . Z A U B E R F E D E R - V E R L A G . D E  
W W W . Z A U B E R F E D E R - S H O P . D E