

# MAGONIEN e.V. IM INTERVIEW



## LIEBEVOLLES AMBIENTE UND EINE ANGENEHME BODENSTÄNDIGKEIT

Vom Tavernenabend über einen gemeinsamen Con-Besuch bis hin zu selbst organisierten LARP-Veranstaltungen bietet *Magonien e.V.* seinen Mitgliedern einiges. Der Verein wurde 2005 gegründet und hat aktuell etwa 50 Mitglieder, hauptsächlich aus dem Raum Heidelberg. Tara Moritzen sprach für die LARPzeit mit dem Vereinsvorsitzenden Jörg C. Lawrenz über die Motivation, Live-Rollenspiele zu organisieren, Plotbücher zu verfassen und auch über den Wert gut dargestellten Charakterspiels.



*LARPzeit:* Unter dem Namen Magonien e.V. werden seit Ende 2004 Live-Rollenspiele organisiert. Warst Du von Anfang dabei? Und wie viele Vereinsmitglieder sind als SL und Orga tätig?

Jörg C. Lawrenz: Ich war von Anfang an dabei und wundere mich manchmal selbst, wie groß unser *Kind* mittlerweile geworden ist. Die Idee, eine eigene LARP-Gruppe zu gründen, kam gemeinsam mit einem Freund 2003 auf, da das LARP-Angebot in unserer Region nicht wirklich groß war. Das Land *Magonien* nahm Formen an, und schon bald hatten wir genügend Interessenten beisammen, um als Gruppe diverse Cons zu besuchen und die ersten kleineren Veranstaltungen zu stemmen. Die logische Konsequenz war dann die Vereinsgründung im Jahr 2005 zur Erleichterung der Organisation und Abwicklung. Bei unseren Veranstaltungen

agieren wir seit langer Zeit mit Doppelspitzen, das heißt, erfahrene Orgas lernen meist einen Assistenten an, der dann später selbst leitend aktiv werden kann. Diese Haupt-Orgas führen dann das gesamte Orga-Team, dessen Größe je nach Veranstaltung variieren kann. Unter dem Strich dürfte etwa die Hälfte unserer Mitglieder schon auf die eine oder andere Weise als SL, Orga oder Team-Mitglied involviert gewesen sein.

*LZ:* Muss man im Verein Mitglied sein, um bei der Organisation und Durchführung zu helfen? Und was muss man dafür mitbringen?

Jörg: In der Regel ist es so, dass Vereinsmitglieder am Werk sind. Es kann aber hin und wieder vorkommen, dass befreundete Spieler uns bei der Durchführung unterstützen. Nicht selten führt das dazu, dass

sie ganz zu uns stoßen – was uns natürlich freut. Mitbringen muss man neben Teamfähigkeit, Fantasie und Zuverlässigkeit natürlich Interesse an unserem mittlerweile gut ausgearbeiteten Landeshintergrund, den wir immer auf den Cons einfließen lassen, um dadurch eine dichtere Atmosphäre zu schaffen.

*LZ:* Was macht Eure Spiele aus? Und was können neue Spieler von Euch erwarten?

Jörg: Unsere Spiele zeichnen sich durch stimmiges, liebevolles Ambiente und eine angenehme Bodenständigkeit aus. Hinzu kommen augenzwinkernde Elemente – wir wollen klar machen, dass wir selbst uns auch nicht immer todernst nehmen. Was Fantasy und Power-Level angeht, so bewegen wir uns im Regelfall auf eher niedrigerem Niveau. Eine Art Markenzeichen von Magonien ist, dass Spielercharaktere mindestens eine neutrale Gesinnung aufweisen sollen: Wir vertreten die Position, dass die SC die *Guten* (nicht notwendigerweise die *Netten*) spielen, für Bösewichte ist bei uns die NSC-Seite vorgesehen. Großen Wert legen wir auf durchgängiges Spiel und gutes Ausspielen. *Durch eine gute Darstellung macht man nicht nur sich selbst, sondern auch den Mitspielern eine Freude* – das ist ein wesentlicher Teil unserer Philosophie. Neuen Spielern stehen wir dabei gerne mit Rat, Tat und auch mit Ausrüstung zur Seite. Im Verein selbst haben wir ein *Patensystem* eingeführt, um Neulinge möglichst gut zu betreuen. Auf unseren Veranstaltungen gehen wir gerne gesondert auf Neueinsteiger ein.

*LZ:* Gibt es einen Plot und wie wird dieser gestrickt?

Jörg: Auch hier kommt unsere LARP-Philosophie der Bodenständigkeit zum Tragen: Weltuntergangs-Plots und Dämonenhorden wird man bei uns nicht finden. Wir suchen das Besondere eher im Einfachen. Meist beschränken wir uns auf einen oder zwei Hauptplotstränge, die in unserem Landes-hintergrund verankert sind. Um diese herum werden dann diverse Nebenplots gestrickt, die mit den Hauptplots etwas zu tun haben können, aber nicht müssen. So versuchen wir, für möglichst viele Arten von Charakteren Betätigungsmöglichkeiten zu schaffen. Auch unsere Tavernenabende weisen Plot-Angebote und Themen auf, so dass diese Veranstaltungen eher einem LARPi ähneln können. Wann immer es möglich ist, arbeiten wir Spielerplots ein, um so individuell auf die Spieler einzugehen. Wichtig ist dabei, den Spielern auch genügend Freiräume und die Möglichkeit zum Luft holen zu lassen – schließlich ist es nur ein Spiel!

**LZ: Kannst Du in Eurer Arbeit eine Entwicklung feststellen?**

Jörg: Wir sind im Laufe der Jahre vielfältiger geworden: Begonnen haben wir mit unserer *Zaunkönig*-Tavernenreihe, die immer noch sehr erfolgreich läuft und die oft in einem Atemzug mit Magonien genannt wird. Mittlerweile haben wir zusätzlich verschiedene Reihen (Abenteuer-Con, Wald-und-Wiesen-Akademie, Bardentreffen, etc.) ins Leben gerufen, die wir gleichermaßen weiter verfolgen wollen. Die Orga-Aufgaben werden dabei etwas breiter verteilt als früher. Konzeptionell sind wir jedoch unserer ursprünglichen, eher klassisch orientierten Linie treu geblieben. Natürlich haben Größe und Ausstattung der Veranstaltungen im Laufe der Zeit zugenommen, aber um den Spielern eine bessere Qualität bieten können, backen wir lieber etwas kleinere Brötchen.

**LZ: Organisiert Ihr LARPs für Ruhm und Ehre – oder Reichtum?**



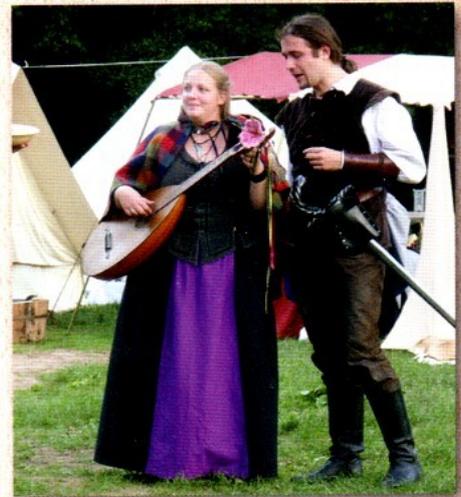
Jörg: Als Orga und Verein lebt man natürlich nicht von Luft und Liebe, umso wichtiger ist es uns, dass die Einnahmen sinnvoll verwendet werden und angemessen wieder ins Spiel zurückfließen. Wir haben beispielsweise eigene Münzen angeschafft, um Startgeld ausgeben zu können. Unser Fundus ist in den letzten Jahren angewachsen und wird eingesetzt, um neue Spiele auszustatten und das Gruppenlager auf auswärtigen Veranstaltungen so zu verschönern, dass auch andere unsere Gastfreundschaft genießen können. Ebenso können Neulinge, die einmal LARP-Luft schnuppern wollen, unseren Fundus nutzen. Auf keinen Fall werden Gelder dafür verwendet, um sie bei internen Gelagen zu verprassen. Das wäre unseren Spielern gegenüber nicht fair, die ein Recht darauf haben, dass möglichst viel von dem zurückkommt, was sie uns geben. Und wenn dabei auch noch etwas Ruhm und Ehre für uns rauspringt ... Na, umso besser!

**LZ: Viele Orgas setzen auf zahlreiche Knall- und Showeffekte. Ihr auch?**

Jörg: Derartige Dinge setzen wir, wenn überhaupt, sehr sparsam ein. Unsere Effekte erzielen wir eher mit klassischen Mitteln, mit stimmiger und detailreicher Ausstattung, guter Schminke, hier und da etwas Kunstblut und so weiter. Wenn es der Atmosphäre dienlich war, haben wir zwar auch schon mit schummriger Beleuchtung, Geräuscheffekten und Nebel gearbeitet, aber das große Technik-Feuerwerk ist nicht unser Ding. Und was die Musik anbelangt, haben wir das große Glück, begnadete Barden in unseren Reihen zu haben – da braucht's keine künstlichen Hilfsmittel.

**LZ: Wie sieht Eure Budgetplanung aus?**

Jörg: Leider gilt auch für uns: *Ohne Moos nix los*. Umso mehr sehen wir uns daher in der Verantwortung, dass unsere Veranstaltungen zum einen erschwinglich sind, zum anderen ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis aufweisen. Dreh- und Angelpunkt der Planung ist sicherlich der Veranstaltungsort, die mögliche Teilnehmerzahl und die damit verbundenen Kosten. Dann folgen konzeptionelle Fragen wie Teamgröße, Verpflegung, nötige Anschaffungen und Kosten der Durchführung. Letztlich werden dann Puffer eingeplant, um selbst im schlimmsten Falle (finanziell gesehen) mit einem *Blauen Auge* davon zu kommen. Die Erfah-



rungen vergangener Veranstaltungen kommen uns hier zugute, da wir meist schon sehr früh einschätzen können, was mit welchem Budget möglich ist und was nicht.

**LZ: Seid Ihr Mitglied in Verbänden oder Kampagnen?**

Jörg: In gewisser Weise ja. Unsere Kommunikationsplattform ist ein Forum, das wir gemeinsam mit vier befreundeten Orgas aus dem Raum Köln/Koblenz betreiben. Dadurch sind unsere Spielhintergründe so miteinander verbunden, dass wir dort durch Online-Spiel (in klassischer Thread-Form) die Handlungsstränge zwischen den echten Spielen vorantreiben und verknüpfen können. Hinzu kommt natürlich der Vorteil, dass man so überregional aktiv sein und in engem Kontakt bleiben kann. Ein reger Erfahrungsaustausch zwischen Orgas kann sehr viel wert sein – und auch Smalltalk will gepflegt werden.

**LZ: Was wünscht Ihr Euch von Euren Teilnehmern?**

Jörg: Wir möchten, dass die Spieler in die Welt Magoniens eintauchen und sich auf unsere Settings und unsere LARP-Philosophie einlassen. Gerade bei mächtigeren Charakteren kann das bedeuten, sich auch einmal etwas zugunsten des Gesamtspiels zurückzunehmen. Im Grunde wünschen wir uns von unseren Spielern jene Liebe zum Detail und jene Bodenständigkeit, für die auch wir stehen. Schönes Spiel und gute Darstellung geht vor Kraftmeierei und Gewinnen-Wollen, dann haben alle mehr vom Spiel.

WWW.MAGONIEN.DE