

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
DKWDK – Regelphilosophie Du kannst, was Du kannst

Liebe Leserinnen und Leser,

seit der Veröffentlichung des PC- und Konsolenspiels *Cyberpunk 2077* ist das Genre wieder in aller Munde. In der aktuellen Ausgabe nehmen wir das zum Anlass, um Cyberpunk und seine Möglichkeiten für Larp-Umsetzungen genauer zu betrachten. Dabei stellen wir Euch mit *Resurrection*, *Nero Light* und *Greylight 2142* drei sehr unterschiedliche Konzepte vor.

Außerdem interviewen wir die auf Special-Effect-Zähne spezialisierte Firma *alphabite*, beschäftigen uns mit möglichen Formen der Trauerkultur in der Larp-Szene und geben Tipps zur Weiterentwicklung von Larp-Gruppen.

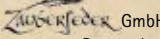
Daneben findet Ihr im Heft wie gewohnt weitere Berichte, Konzepte, Neuigkeiten aus der Larp-Szene und vieles mehr. Viel Spaß beim Lesen!

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

Chefredakteur: Karsten Dombrowski

Lektorat: Anja Grevener

Art Director: Christian Schmal

Layout/Satz: Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe: Carola Adler, Henning Bahr, Caro Dallmeyer, Karsten Dombrowski, Andreas Giesbert, Markus Goldmeier, Florian Herrmann, Tanja Herrmann, Patricia Kahle, Gregor Mascher, Nico Mendrek, Tara Moritzen, Birgit Oppermann, Carsten Thurau, Jan Vanvlodorp

Titelbild: Das Titelbild wurde zur Verfügung gestellt von alphabite (Fotograf: Frank Lübke).

Druck, Verarbeitung: Strube Druck & Medien OHG · Felsberg

Vertriebsbetreuung: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, www.dpv.de, Hamburg

Redaktionsschluss: 15.3.2021 für LZ #72, 15.6.2020 für LZ #73

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 eingesendeten 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

Hinterfragt 9
Neon und Schmutz –
Cyberpunk trifft Larp



Location 50
Jugendburg Neuerburg –
Abenteuer, Mittelalter und Moderne

Hinterfragt 61
Gruppenentwicklung –
Moment mal, wer bist Du noch gleich?

Hinterfragt 70
Der reale Tod –
Trauerkultur in der Larp-Szene

Location 75
Waldritter-Bildungszentrum-Saar –
Larp-Gelände mit Geschichte(n)

DO IT YOURSELF

Nähstübchen 13
Damengewandung Teil 1 – Unterkleid



Kochecke 17
Wikinger-Kochbuch – *Möhrensuppe
mit scharfem Kraut, Hirsebrei und
Sauerteigbrot*

Schöner larpen 40
Krasse Zöpfe –
Octavia, Inspiriert von The 100

Schöner larpen 45
Ambientig und sicher –
LED-Fackel aus Thermoplast

IM GESPRÄCH

Sinnesvöllerey 25
Dein Larp-Tutor –
Neuer Youtube-Kanal



Mal ernsthaft 28
Gregor regt sich auf! –
Überzogene Kundenerwartungen
treffen Hobbyattitüde

Sinnesvöllerey 31
Arthur Gordon Wolf im Interview –
Zwischen Lovecraft und Cyberpunk



Hinter den Kulissen 58
alphabite – Individuell
angepasste Effektzähne

KONZEPTE

Larp-Konzept 21
Nero Light – Shadows of Catastrophe



Larp-Geschichte(n) 35
Resurrection – Larp trifft
Cyberpunk-Soap

Larp-Konzept 53
Greylight 2142 – „Unsere Idee ist
es, eine komplette Welt zu designen,
die wie eine Stadtsimulation
funktioniert“

Larp-Konzept 67
Feste der Vielfalt – Freiwilligenarmee
auf den Schlachtfeldern Mythodeas



VERANSTALTUNGEN

Veranstaltung 39
Larp-Konferenzen im Web –
Onlineaustausch mit unterschiedlichen
Ansätzen

DIES & DAS



Vorwort 1

Impressum 2

Leserbriefe, News & Infos 4

Rezensionen 6

Marktgeflüster 8

Larp-Links 73

CAST4ART
Home of the Worbla's Art Series

www.Cast4Art.de - Produkte für Masken- & Kostümbild / Perücke von www.myCostumes.de
Credits: Staatstheater Mainz Maske; Natasha Belova; Ministry of Millinery; Naruvien Art&Design; Erza & Miez Cosplay; Pavy Creations

DIE GEWANDSCHNEIDER VON AVALON

Einzigartige (Hochzeits-)Gewandung & Accessoires aus eigener Werkstatt.
Zubehör & Bastelmaterial aller Art für **Mittelalter, LARP & Steampunk**.
Rüstzeug & Waffen für **Schaukampf & LARP**.

Alles in satter Auswahl in unserem außergewöhnlichen, 500qm großen Laden!

Tel: 06035 • 9038840
info@diegewandschneidervonavalon.de

Florstädter Str. 28 • 61203 Reichelsheim/Wetterau
WWW.DIEGEWANDSCHNEIDERVONAVALON.DE

BLITZUMFRAGE
Larps 2021

Schleppender Impfstart, mutierte Viren und der Beginn einer dritten Infektionswelle lassen den Blick auf 2021 wenig hoffnungsvoll erscheinen. Dennoch scheint unter den Larp-Veranstaltern vorsichtiger Optimismus zu herrschen, dass dieses Jahr zumindest ein wenig larpfreundlicher als das vergangene werden könnte. Wir haben 58 Vereine, Firmen und sonstige Orga-Gruppen gefragt, ob sie derzeit ein Con für 2021 planen, und immerhin 34 davon haben diese Frage bejaht. Ein normales Larp-Jahr erwartet vermutlich niemand, was auch viele der Befragten in ihren Antworten betonten. Wenn Cons stattfinden können, werden sie sich an die bestehenden Corona-Regeln halten müssen, was zum Beispiel strenge Hygienekonzepte und eine Maskenpflicht bedeuten könnte. Auch wollen die meisten dieser Veranstalter eher Cons mit unter 50 Teilnehmenden organisieren, einige nannten einen Rahmen zwischen 50 und 100 Spielern und nur zwei planen Cons mit mehr als 100 Besuchern. Von den Orgas, die angegeben haben, derzeit keine Larps für 2021 zu planen, können sich einige vorstellen, doch noch kurzfristig in diesem Jahr (eher kleinere) Cons zu organisieren, wenn es die Umstände zulassen sollten. Andere dagegen haben bereits jetzt beschlossen, ihre Vorbereitungen ganz auf das Jahr 2022 zu konzentrieren.

SCHLISSUNG DROHT
Schloss Baum

Adelstreffen, Magiengilden oder Krimispiele – in den letzten Jahrzehnten war das idyllische, kleine Jagdschloss Baum bei Bückeburg Austragungsort für zahlreiche Larp-Veranstaltungen. Wie alle derartigen

Einrichtungen befindet sich das Schloss in einer Corona-Zwangspause und es sieht derzeit so aus, als würde es möglicherweise auch nicht wieder öffnen. Der Betreiberverein, das *Evangelischen Jugendwerk Schaumburg-Lippe* hat bekanntgegeben, den Betrieb der Einrichtung im März 2021 zu beenden. Corona sei dabei allerdings nur ein Beschleunigungsfaktor gewesen, der Pachtvertrag mit der Fürstenfamilie, deren Eigentum das kleine Schloss bis heute ist, sollte sowieso Ende 2022 beendet werden. Als Grund gaben die Verantwortlichen an, dass sich die Einrichtung wirtschaftlich nicht mehr selbst trage und in den nächsten Jahren größere Investitionen getätigt werden müssten, zu denen sich der Verein nicht in der Lage sieht. Ob das Ende von Schloss Baum als Freizeit- und Bildungsstätte wirklich besiegelt ist, steht aber wohl noch nicht zu 100 Prozent fest. Derzeit gibt es offenbar noch Gespräche zwischen Betreiberverein und Landeskirche, mit dem Ziel eine zukunftsfähige Lösung zu finden.

DÜSTERE AUSSICHTEN
Großcons 2021

Aufgrund Corona ist zur Zeit noch unklar ob und wie Larps in diesem Jahr überhaupt möglich sein werden. Die möglichen Großcons *DrachenFest*, *ConQuest* und *Epic Empires* sind von diesen unsicheren Aussichten natürlich besonders betroffen – zum einen wegen der im Vergleich zu anderen Larp-Projekten höheren Besucherzahl, zum anderen aufgrund ihres höheren Planungs- und Logistikaufwands. Als erstes Großcon hat daher das *Epic Empires* Anfang Februar die diesjährige Veranstaltung abgesagt beziehungsweise auf das nächste Jahr verschoben. Der neue Termin ist vom 24. bis 28. August 2022.



Liguori Lecomte
Gamer-Kochbuch

Dieses kreative Kochbuch ist genau das Richtige für alle, die Retro-Spielautomaten lieben, gerne auf der Konsole oder dem *Game Boy* zocken oder sich für Onlinerollenspiele begeistern. Ob einen raffinierten Aperitif in Form von Tetrissteinen, den Hummer Thermidor aus *Die Sims*, einen von *Silent Hill* inspirierten Butterkuchen oder den Pflaumensaft aus *Rayman*: Hier findet Ihr kulinarische Highlights rund um die bunte, weite Videospieldwelt. Die vorgestellten Gerichte schmecken nicht nur lecker, sondern sind auch ein echter Augenschmaus. Freut Euch auf zahlreiche neue und witzige Rezepte – für Supergeeks und Gaming-Noobs!

Das 92-seitige Kochbuch ist unter der ISBN 978-3-96481-010-6 erschienen und kostet 19,90 Euro. Erhältlich ist es im Buchhandel, im gut sortierten Fachhandel und unter www.zauberfeder-shop.de.

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

Auch das *DrachenFest* hat Anfang März angekündigt, dass die Orga damit rechnet in diesem Jahr keine Großveranstaltung umsetzen zu können und ihre Aktivitäten daher auf 2022 konzentriert. Sollte es sich wider Erwarten abzeichnen, dass es in diesem Sommer doch möglich wäre eine sichere Veranstaltung durchzuführen, würde man allerdings zum eigentlich geplanten Zeitpunkt des *DrachenFestes* voraussichtlich eine Veran-

staltung anbieten. Ob das dann ein richtiges *DrachenFest* oder einfach eine Veranstaltung in der Hintergrundwelt der Kampagne wird, hänge von den dann aktuellen Bestimmungen und vor allem der Kurzfristigkeit der Planungssicherheit ab. Das Spinn-off-Event *Zeit der Legenden* wurde für dieses Jahr abgesagt.

Noch keine offizielle Aussage gab es zum Zeitpunkt der Drucklegung von *Live Adven-*

ture, der Veranstaltungsfirma die das *ConQuest* sowie dessen Spin-off-Veranstaltungen organisiert. Aber auch hier ist davon auszugehen, dass die Verantwortlichen nicht allzu fest mit einem Großcon in diesem Jahr rechnen.

GESCHICHTSNERDISMUS
Neue Videoreihe

Ob Hardcore-Geschichtsnerd, Larper oder Pen-&-Paper-Spieler – die neue Videoreihe *Geschichtsnerdismus* mit Andrej von *Kaptorga* soll Geschichtsfakten für Nerds aller Arten aufbereiten. Die erste Folge dreht sich um das Thema *10 populäre Irrtümer über das Mittelalter*, aber auch darum, was man aus dem Wissen um diese Irrtümer machen kann, etwa als Spielinhalt im Larp. Ihr findet sie unter youtu.be/S4ZQ7mPhsxo und www.twitch.tv/kaptorga.

KRANKENKASSE UND LARP
Gesundheit

Insbesondere das klassische, kampflastige Fantasy-Larp animiert die Teilnehmenden zu viel Bewegung an der frischen Luft – was ja gemeinhin als ziemlich gesund gilt. Das fand auch Australiens größte private Krankenkassenversicherung *Medibank* und wirbt seit kurzem mit einem Werbevideo für das Hobby. Den Clip findet Ihr auf YouTube unter dem Titel *Live Better with Live Action Role Play*.

CHARITY-VERSTEIGERUNG
Epic Empires

Eigentlich unterstützen das *Epic Empires* und seine Besucher nach der Veranstaltung immer das *Sankt Barbara Hospiz Bous*, indem übriggebliebenes Pfand gespendet wird. Das war 2020 nicht möglich, da das Con wie so viele andere Veranstaltungen ausgefallen ist. Um dem Hospiz in dieser schweren Zeit trotzdem unter die Ar-

me greifen zu können, hat die *Epic-Empires-Orga* zusammen mit einigen Freunden, Partnern und Unterstützern kurz vor Weihnachten eine Wohltätigkeitsversteigerung organisiert. Deren Erlös wurde aufgerundet und so konnten Anfang März 1800,- Euro an die Einrichtung übergeben werden.

ABGESCHALTET
LarpGate

Der Betrieb der Kommunikationsplattform *LarpGate* (www.larpgate.com) wurde zum Jahresende eingestellt. In einem öffentlichen Post an die Community nannten die Betreiber als Grund fehlende Zeit für die Betreuung und Weiterentwicklung des Projekts. Dieses hätte ab 2021 unter anderem mit Upload-Filtern nachgerüstet werden müssen.

LARPZEIT #70
Leserbrief

Mir ist in der Larpzeit #70 ein kleiner Fehler ins Auge gesprungen. Ihr schreibt auf Seite 51 das Zitat Jede hinreichend fortschrittliche Technologie ist von Magie nicht zu unterscheiden. *Carl Sagan zu. Das ist leider falsch. Das Zitat ist die dritte axiomatische Vorhersage* (Clarckesches Gesetz) *und wurde von Arthur C. Clark verfasst* (1962 in dem Essay *Hazards of Prophecy: The Failure of Imagination*). *Siehe hierzu de.wikipedia.org/wiki/Clarckesche_Gesetze. Das ändert natürlich nichts am eigentlichen tollen Artikel.*

Thomas W.

Lieber Thomas, Du hast natürlich absolut recht! Da ist eine kleine Verwechslung passiert.

Karsten Dombrowski

Leserbriefe, Ideen für Artikel oder wichtige Neuigkeiten? Schreibt an redaktion@larpzeit.de.

JEDE MENGE GEWINNE!



In den nächsten Monaten werden wir wieder tolle Preise verlosen, die uns von unseren Partnern zur Verfügung gestellt werden. Die hier präsentierten Verlosungen erfolgen im März, April und Mai auf der Facebook-Seite der *LARPzeit*. Ihr Start wird im *LARPzeit*-Newsletter angekündigt. Wenn Ihr also keine Verlosung verpassen wollt, spendiert unserer Facebook-Seite ein *Like* und meldet Euch unter www.larpzeit.de für den monatlichen Newsletter an!

MÄRZ
SCHOTTENPAKET

Honigwein, der die Sehnsucht nach den schottischen Highlands weckt? Dieses besondere Geschmackserlebnis findet Ihr bei *Scottish Blood*, der Highlander-Sorte der *Metwabe* – mit fruchtigem Kirschsafte und echtem schottischen Whisky. Das *Schottenpaket* enthält gleich sechs Flaschen dieser Köstlichkeit.

Zur Verfügung gestellt von www.metwabe.de.



APRIL
WURFSPIESS



Ein kernstabloser Wurfspeer mit guten Wurf Eigenschaften und Formstabilität. Er besteht aus Polyäthylen-Schaumstoff mit einer latexfreien, flexiblen Beschichtung (Flexipaint). Bei dieser Polsterwaffe handelt es sich um ein Einzelstück mit etwa 112 Zentimetern Länge und einem Durchmesser von etwa 5 Zentimetern. Die stabile Wurfreichweite beträgt acht bis zwölf Meter.

Zur Verfügung gestellt von www.best-in-slot.de

MAI
MYTHOLON-GUTSCHEIN

Benötigt Ihr einen Mantel mit oder ohne Kapuze oder eine Tunika? Oder soll es doch lieber ein Schwert sein? Mit diesem Gutschein über 100,- Euro habt Ihr die Qual der Wahl und könnt Euch im umfangreichen *Mytholon*-Sortiment genau das aussuchen, was Ihr benötigt.

Zur Verfügung gestellt von www.mytholon.com



ROMAN

88 Namen
Matt Ruff

(Fischer Tor, 2020)



In einer nahen Zukunft, in der sich die Technik für die Virtuelle Realität deutlich weiterentwickelt hat, hat John Chu Gaming zu seinem Beruf gemacht. Als Leiter einer Gruppe sogenannter Sherpas hilft er seinen unbedarften Kunden in VR-Videospielen zu brillieren. Das Geschäft befindet sich allerdings in einer Krise. Die Spielefirmen, die derartige Verstöße gegen ihre Nutzungsbedingungen gar nicht gerne sehen, und Johns technisch versierte und nach Rache dürstende Ex-Freundin machen seinem Team das Leben schwer. Da bekommt er das verlockende Angebot, gegen ein fürstliches Honorar einen anonymen Klienten in die Welt des Online-Gamings einzuführen. Schnell hat John jedoch den Verdacht, dass sich hinter dem ominösen Mr. Jones eine mächtige und gefährliche Persönlichkeit verbirgt. John und sein Team werden dadurch in eine lebensgefährliche Intrige verwickelt.

Matt Ruffs neuer Science-Fiction-Roman ist ein spannendes und zugleich lustiges Verwirrspiel um Identitäten und Möglichkeiten im virtuellen Raum. Zudem ist das Werk eine Ansammlung liebevoller, skurriler und nostalgischer Anspielungen auf die aktuelle Nerd- und Gaming-Kultur. Ein kurzweiliges Lesevergnügen!

Karsten Dombrowski

ARTBOOK

At the Mountains of Madness

H. P. Lovecraft/Francois Baranger

(Design Studio Press, 2020)



At the Mountains of Madness ist eine der bekanntesten Geschichten von H. P. Lovecraft und inspirierte eine legendäre Rollenspielkampagne und zahlreiche anderen Medien. Der erste Band der bei Free League auf Englisch erschienenen Umsetzung umfasst werkgetreu fünf der zwölf kurzen Kapitel der Vorlage.

Der Teilnehmer einer Expedition in die Antarktis erzählt seine Geschichte, um weitere Expeditionen dorthin zu verhindern, denn dort lauern Wahnsinn und Tod. Die Geschichte beginnt nüchtern mit Vorbereitungen und technischen Details zur Reise, aber die Dinge beginnen bizarr zu werden, als die Forscher durch Stürme in verschiedenen Lagern getrennt nur noch per Funk kommunizieren können: Eine Gruppe findet die Leiche eines unbekannten Wesens und macht sich an die schicksalhafte Untersuchung.

Es ist eine Geschichte, die überzeugende Recherche mit sich indirekt entfaltendem Grauen verbindet und am Ende epische Orte und Geheimnisse erkundet. Die Bilder unterstützen die Erzählung mit stimmungsvollem Licht, atemberaubenden Landschaften und liebevoll-widerlich gestalteten Elementen des Übernatürlichen. Das Artbook ist eine hervorragende Art und Weise, die Geschichte das erste Mal

zu lesen, und ein tolles Sammlerobjekt für die, die sie schon kennen. Die einzige Schwäche ist das große Format, das nicht in jedem Regal ein Heim finden wird.

Nico Mendrek

SACHBUCH

Feuer kann einen Drachen nicht töten

James Hibberd

(Penhaligon, 2020)



Im Mai 2019 lief die letzte Folge Game of Thrones mit einem überaus kontrovers diskutierten Ende – passend für eine aufregungserzeugende Serie. Doch wie kam es überhaupt zur Verfilmung? Wie liefen die Dreharbeiten? Der Journalist James Hibberd begleitete für Entertainment Weekly die Dreharbeiten von Anfang an. Er führte eine Unmenge an Interviews und sammelte deren Essenz in einem 440 Seiten umfassenden Band. Dieser beantwortet viele Fragen, wie zum Beispiel *Wie kriegt man eigentlich einen Autor, der das Buch bewusst so geschrieben hat, dass es nicht verfilmbar ist, dazu, doch sein Okay zu geben?*

Ich komme in letzter Zeit nicht viel zum Lesen, habe die über 400 Seiten aber in nicht einmal einer Woche geschafft. Es macht einfach Spaß, das Buch zu lesen. Ich kann nicht beurteilen, ob ein richtiger Game-of-Thrones-Nerd, der sämtliche Making-ofs gesehen, die komplette Sekundärliteratur verschlungen und sich einen Schattenwolf auf den Hin-

tern hat tätowieren lassen, darin noch Neues findet. Für mich als jemanden, der die Serie sehr mochte, war aber genug Neues und Interessantes vom Set dabei.

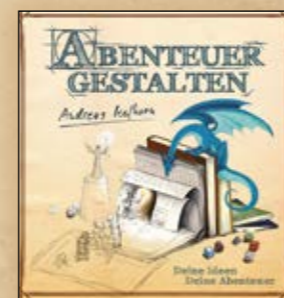
Carsten Thurau

SACHBUCH

Abenteuer gestalten

Andreas Melhorn

(System Matters Verlag, 2019)



Dieser Ratgeber für Rollenspiele umfasst 256 Seiten, auf denen eingängig beschrieben wird, wie ein unterhaltsames Abenteuer entworfen wird. Techniken zur Ideenfindung werden erläutert und Theorien zur Struktur von Abenteuern angesprochen. Das Buch ist in kurze Abschnitte unterteilt, so dass es möglich ist, sich schnell zu einem Thema zu informieren. Durch Querverweise erschließen sich weitere Inhalte. Diese sind teilweise spezifisch für ein Genre angelegt, wie zum Beispiel das Kapitel zu Detektivabenteuern.

Die beschriebenen Methoden sind zwar für Pen- & Paper-Rollenspiele gedacht, sie bieten sich jedoch auch wunderbar an, um den Plot für ein Larp zu entwickeln. Das Buch ist damit eine Bereicherung im SL-Werkzeugkasten.

Übrigens: Wer sich einen Eindruck zu dem Buch verschaffen will, dem sei die Seite des Verlags empfohlen. Unter www.system-matters.de/spiele/abenteuer-gestalten finden sich neben einem Blick ins Buch auch ein Podcast des Autors, in dem er die Ideen und Methoden aus dem Buch unterhaltsam bespricht.

Jan Vanvlodorp



2019 haben sich *Orkenspalter TV* und die *LARPzeit* zusammengetan, um gemeinsam das Format *LARPzeitTV* zu produzieren. Nach ein paar Folgen wurde der Plan von der Pandemie ausgebremst – aber das muss kein Hinderungsgrund für andere Formen der Zusammenarbeit sein. Statt des geplanten Larp Contents auf dem *Youtube*-Kanal gibt es jetzt hier im Heft Neuigkeiten rund um Pen-and-Paper-Rollenspiele.

Was tut sich gerade in der Rollenspielszene? Wir leben zwar in furchtbaren Zeiten, was Larp angeht, dafür floriert immerhin das Rollenspiel am Tisch, wenn auch am virtuellen. Der *Dungeons and Dragons*-Hype, das Phänomen *Pen-and-Paper-Streams* auf *Twitch* und die neuesten Online-Lösungen für Virtual Tabletops von *Roll20* bis *Talespire* machen es so einfach wie nie, im Netz Mitspieler für den Start einer Kampagne zu finden. Viele Rollenspieler entdecken das Pen-and-Paper neu.

Passend dazu ist dieses Jahr das erste, in dem der *Gratis Rollenspiel Tag* (GRT) rein online stattfinden wird und zwar am 27. März. Normalerweise geben die deutschen Rollenspielverlage an diesem Tag extra angefertigte Produkte an Läden und Vereine aus, damit diese an Hobby-einsteiger gratis verteilt werden können. Dieses Jahr wird es stattdessen *Gratis-PDFs* von *Pegasus*, *Uhrwerk*, *System Matters* und den anderen Verlagen geben. Als Rahmenprogramm verschmilzt der GRT mit der Online-Convention *CONspiracy 5* (pegasus.de/conspiracy), die am 27. und 28. März stattfindet. Dort gibt es Spielrunden auf dem *Discord*-Server von *Pegasus* und Talks, Panels und Let's Plays auf dem *Twitch*-Kanal twitch.tv/orkenspaltertv.

Orkenspalter TV wird das offizielle Programm zum GRT hosten. Wir werden über die Geschichte des Rollenspiels sprechen, verschiedene SL-Philosophien diskutieren. Zudem wird es ein Pub-Quiz geben und Mháire Stritter, die ihr als Moderatorin von *LARPzeitTV* oder mehrfaches Covergirl der *LARPzeit* kennt, wird einen One Shot zu *Cthulhu* leiten. Dazu kommen Stream-Runs für *Shadowrun* und *Dungeon Crawl Classics*. Gewinnspiele gibt es auch, also schaltet ein!

Pünktlich zum GRT werden interessante neue Produkte für die Pen-and-Paper-Szene erscheinen: *Die Einsteigerbox* für *Splittermond*, das Rollenspiel des Uhrwerk-Verlags, wird in den regulären Spielwarenhandel kommen. *Splittermond* ist ein klassisches Fantasy-Rollenspiel mit Zwergen, Elfen, Gnomen und viel Magie. In der neuen Box wird die Charaktererschaffung mit fünf verschiedenen Soloabenteuern zugänglicher gemacht. Drei Gruppenabenteuer, jede Menge Tokens, neu aufbereitete Regeln, Tipps für angehende SLs und eine kurze Weltbeschreibung sollen Neulinge schnell und geschmeidig ins Hobby holen. Wie sich das spielt, seht Ihr ebenfalls im Stream während des GRT.

Der Pegasus Verlag bringt neues Material für die hauseigenen Rollenspiel-Welten heraus. Für *Cthulhu* erscheint der Band *Weltgeheimnis*, ein Buch, in dem es ... um Bücher geht. Besser gesagt, um okkulte Buchläden, die als Anlaufstelle und Auftraggeber für die Ermittler im Kampf gegen die Großen Alten dienen können, inklusive eines Generators für eigene Buchläden. Für *Shadowrun* erscheint *Arkane Kräfte*, das Magie-Regelbuch zur sechsten Edition.

Text: Nico Mendrek



Orkenspalter TV ist seit über zehn Jahren die Anlaufstelle für spannende und humorvolle Videobeiträge zu Pen-and-Paper-Rollenspielen, Comics und Larp und produziert gemeinsam mit der *LARPzeit* das Videomagazin *LARPzeitTV*.

Neben dem *Youtube*-Hauptkanal *Orkenspalter TV* hat das Team um Mháire Stritter und Nico Mendrek seit Ende 2020 einen weiteren Kanal: *Orkenspalter TV Spielt*. Dort finden sich ab sofort die Let's Plays der verschiedenen Pen-and-Paper-Kampagnen. Wenn Ihr also Spaß daran habt, interessanten Menschen bei unterhaltsamen Rollenspielerunden zuzuschauen, schaut doch mal rein!

Mehr Infos gibt es auf der Homepage unter www.orkenspalter-tv.de.

marktgeflüster



Veredelungsservice: Das *McOnis Handelskontor* hat schon lange Gewandungen im Angebot, und auch Borten, Knöpfe, Schließen oder Aufnäher, um diese zu individualisieren. Allerdings musste man diese bisher selbst miteinander kombinieren. Jetzt bietet die Firma gleich den passenden Nähservice dazu an.

www.mconis.de



Schöne Klängen: Bei *Rüstzeug* ist eine neue Serie schöner Messer und Dolche zu haben. Die derzeit sechs Modelle werden in einem mehrstufigen Prozess aus PU-Schaumstoff gegossen. Die vier größeren Modelle haben einen flexiblen Kern aus Nylon, die beiden kleineren sind kernlos gefertigt. Wer sich für den Herstellungsprozess interessiert, findet auf der Facebook-Seite (www.facebook.com/ruestzeug) ein entsprechendes Video.

www.ruestzeug-shop.de



Geschäftsaufgabe: Eine traurige Nachricht für alle Fans vom *Handelshaus Rabenbanner*. Die auf Larp-Polsterwaffen spezialisierte Firma hat angekündigt, den Geschäftsbetrieb in naher Zukunft einzustellen. Nach eigenen Angaben hat die Corona-Krise dem Larp-Hersteller so schwer wirtschaftlich geschadet, dass eine Weiterführung nicht möglich sei. Man werde deshalb die letzten im Lager befindlichen Waren abverkaufen und das Gewerbe abmelden.

www.handelshaus-rabenbanner.de



Bild: Maticcee (Adobe Stock)

Es gibt ein aktuelles PC- und Konsolenspiel, das seit seiner Veröffentlichung im Dezember letzten Jahres wie kaum ein anderes im Internet und in den Medien diskutiert wurde. Die Rede ist von *Cyberpunk 2077*, bei dem es darum geht, in einer düsteren und gleichzeitig neonbunten Zukunft zu bestehen, die von Großkonzernen und kriminellen Gangs dominiert wird und in der der Unterschied zwischen Gut und Böse fließend ist. Das renommierte polnische Studio *CD Projekt RED*, das für seine Umsetzung des Spiels *Witcher 3* gefeiert wurde, hat es entwickelt, und bereits seit seiner Ankündigung 2012 und trotz mehrerer Verschiebungen des Veröffentlichungstermins entstand ein großer Hype um dieses Cyberpunk-Spiel.

Ebenso groß waren jedoch die Enttäuschung vieler Fans und der darauffolgende Shitstorm, als das Spiel bei seiner Veröffentlichung zahlreiche Bugs aufwies und auf vielen Konsolen nur eingeschränkt spielbar war. Zu den technischen Schwierigkeiten kamen Vorwürfe gegen das Entwicklerstudio, dass dieses seine Mitarbeiter zu aufreibenden Arbeitsbedin-

gungen genötigt habe – ein Verhalten, das für viele gut zu den seelenlosen Megacorporations im Spiel passen würde.

Andererseits zeigten sich viele Fans (insbesondere die mit entsprechend leistungsfähiger Hardware) begeistert von der grafischen Pracht und der Story, so dass

das Spiel trotz Kritik mit weltweit mehr als zehn Millionen verkaufter Exemplare ein wirtschaftlicher Erfolg ist. Egal, ob man das Spiel liebt oder hasst: *Cyberpunk* ist wieder in aller Munde. Das nehmen wir zum Anlass, das Genre und seine Umsetzungen im Larp genauer zu betrachten.

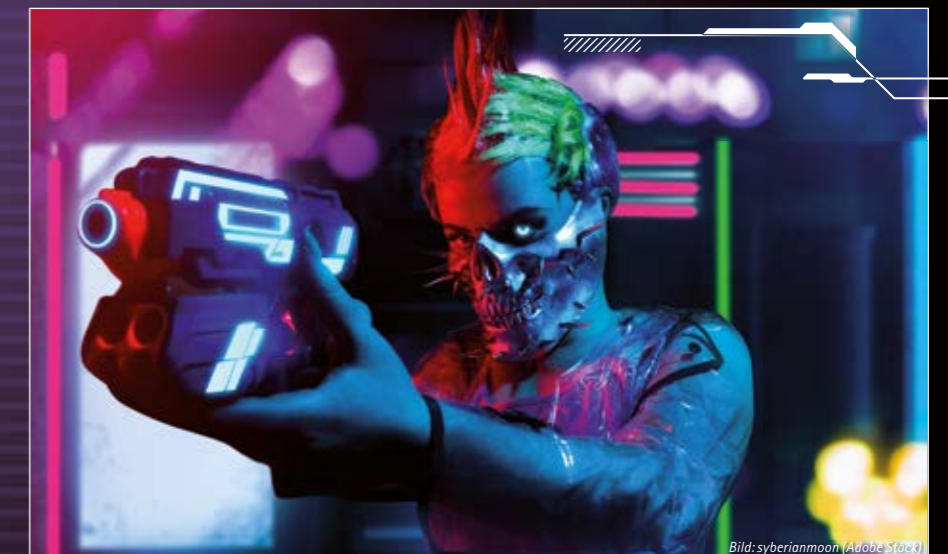


Bild: syberianmoon (Adobe Stock)