

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,

hochwertigen Fotos fallen im Larp eine wichtige Aufgabe zu. Sie halten nicht nur Erinnerungen fest, sie machen Larp auch sichtbar. Wir haben mit dem Fotografen Hagen Hoppe, der seit dem Jahr 2000 auf Larps anzutreffen ist, gesprochen und ihn um Einblicke in seine Arbeit gebeten. Außerdem gibt es ab dieser Ausgabe eine neue Rubrik: *Zum ersten Mal ...* beschreibt die Schwierigkeiten, über die Larper stolpern können, wenn sie etwas Neues ausprobieren. Ein erstes Mal erlebt auch die Autorin von *Ein Fest für Hobbits*, die Larp an sich bei einem Con im Larpdorf Bogenwald überhaupt erst kennenlernt.

Des Weiteren haben wir für Euch in diesem Heft zahlreiche Con-Berichte, die von Schießereien im Wilden Westen, sektenähnlich aufgestellten Antagonisten und fröhlicher Musik berichten. Außerdem findet Ihr Konzeptbeschreibungen, Interviews, Nähanleitungen 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:  Zauberfeder GmbH

Witzlebenstraße 2 · 38116 Braunschweig · info@larpzeit.de · www.larpzeit.de

Redaktion: Tara Moritzen (V.i.S.d.P), Jorina Havet

Lektorat: Jorina Havet, Anja Grevener

Art Director: Christian Schmal

Layout/Satz: Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe: Carola Adler, Lea Baltner, Nina Bräutigam, Florian

Buchholz, Jendrik Bulk, Karsten Dombrowski, Jorina Havet, Caro Heinrich, Sebastian Hempel, Nadine Kaiser, Simon Klenge, Fiona Sereina Köther-Styner, Sarah Lammers, Stefan Meyer, Tara Moritzen, Astrid Mosler, Carola Nebe, Birgit Oppermann, Ragna Schmidt, Gudrun Schutting-Wieser, Dieter Simon, Katja Steinrück, Simon Frerk Stülcken, Mary Stormhouse, Carsten Thurau

Titelbild: Das Titelbild zeigt den Fotografen Hagen Hoppe – dank Selbstauslöser ausnahmsweise vor der Kamera.

Druck, Verarbeitung: Strube Druck & Medien OHG · Felsberg

Vertriebsbetreuung: IPS Pressevertrieb GmbH, www.ips-d.de, Meckenheim

Redaktionsschluss: 15.12.2023 für LZ #82, 15.3.2024 für LZ #83

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 Einreichung 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 Einreichung 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 eingesandten Materials einverstanden ist. Hierfür können Honorare nur nach vorheriger Vereinbarung gezahlt werden. Der Verlag behält sich Kürzungen und ausschnittsweise Veröffentlichung des eingesendeten Materials vor.

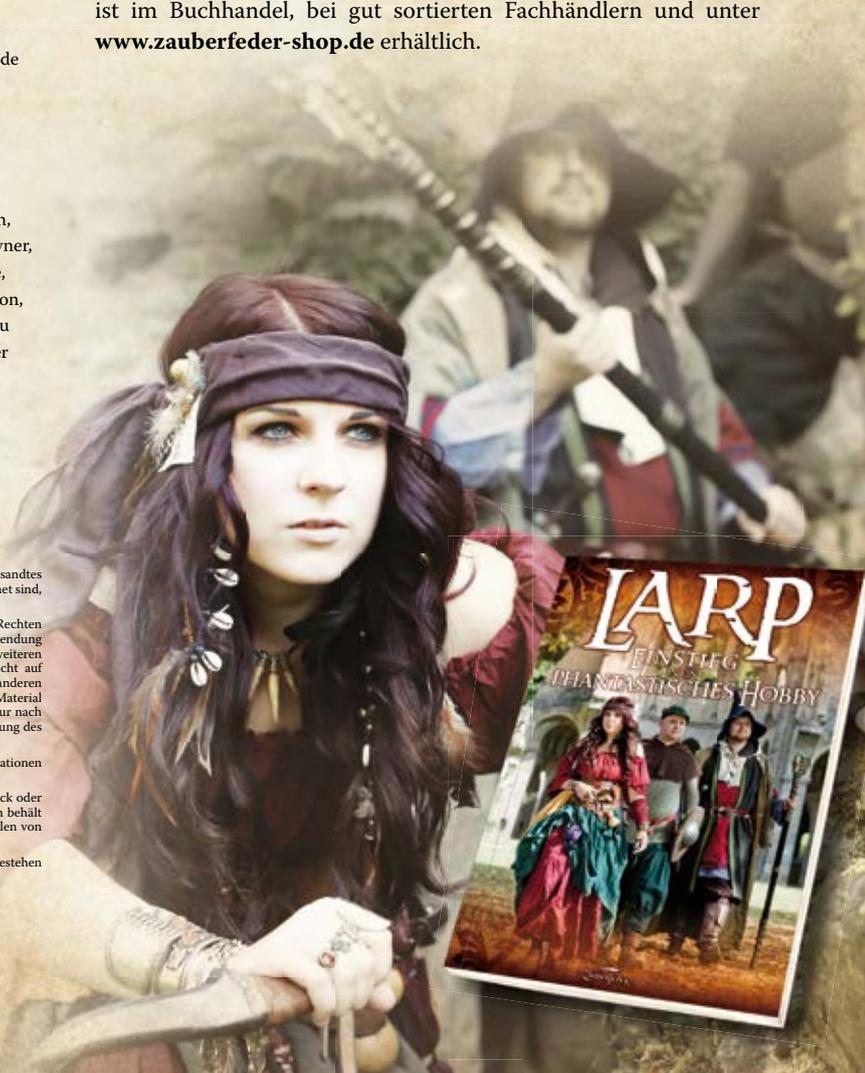
Vom Verlag der LARPzeit entworfene Anzeigen unterliegen dem Urheberrecht. Der Abdruck in anderen Publikationen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages zulässig.

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 27
Wie hält man sich im Zelt warm? – Herbst- und Frühjahrs-Larp

Larpkalender 43
Veranstaltungen am Horizont

Larp-Location 48
Burg Bilstein – Seit 30 Jahren Larp-Location



Der Weg zum schönen Con 54
Helfende Hände fürsorglich einbinden – Briefing und Zusammenarbeit mit Personen von besonderer Expertise

Zum ersten Mal 68
Zum ersten Mal über dem Feuer kochen

DO IT YOURSELF

Kochecke 14
Rezepte aus A Game of Thrones – Schlemmen wie in Westeros: Süße Kürbissuppe und Maispuffer



Montermacher und Plotplaner 75
Tierwesen im Larp – Phantastische Wesen im Spiel



IM GESPRÄCH

Sinnesvöllerey 9
Interview mit Hagen Hoppe – Natürlich bin ich Larp-Fotograf

Sinnesvöllerey 17
Tulderon, eine wiederkehrende Stadtsimulation – 20 Jahre Stadtspiel-Abenteuer für Larp-Enthusiasten



Der alte Mann und das Larp 39
Der alte Mann – Wo kam ich her und wo gehe ich hin ...

Hinter den Kulissen 50
Bone Forge Austria – Props für Larp, Cosplay und Film

Montermacher und Plotplaner 59
Die Legende-Orga e.V. im Interview – Unterstützung für Larp-Orgas

Sinnesvöllerey 63
10 Jahre Waldritter-Südwest e.V. – Kinderlarp mit verschiedensten Facetten

KONZEPTE

Larp-Konzept 33
Gottes Mühlen – Ein Klosterspiel im 12. Jahrhundert



Larp-Konzept 70
Shattered Mirrors – Ausflug in ein surreales Wunderland



VERANSTALTUNGEN

Con-Bericht 12
Syrills Hoffnung – Ein Spiel um religiösen Wahn in Zeiten des Unabhängigkeitskrieges

Con-Bericht 23
Ein Fest für Hobbits – ... und eine erste Begegnung mit dem Hobby Larp

Con-Bericht 30
Raikal – In Scherben

Con-Bericht 36
Forrest Town – Ihr wollt den Wilden Westen spüren?

Con-Bericht 46
Handelsposten 3-Kaiserberge – Rauschende Feste und gute Geschäfte

Con-Bericht 52
Relurien 1 – Erstes Con der neuen Weltenrand-Orga

Con-Bericht 66
Tollgund – Eine dicht belebte Stadt

Con-Bericht 78
Rote Ros' – Wehe, du singst nicht



DIES & DAS



Vorwort 1

Impressum 1

News & Infos 4

Rezensionen 5

Marktgeflüster 8

Adventskalender 2023 40

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

TULDERON
DAS STADTSPIEL
LARPZEIT-ABONNENTEN ERHALTEN 10 EURO RABATT
21. BIS 25.8.2024
STADTSPIEL.TULDERON.DE

IN EIGENER SACHE

Auszeichnung für Zauberpfeiler

Der *Deutsche Verlagspreis* wird regelmäßig an unabhängige Verlage verliehen, die mit ihren Texten und Büchern die Buch- und Magazinwelt bereichern und die Vielfältigkeit erhalten. Kultur, Bildung und unabhängige, demokratisch gesteuerte Informationen spielen bei der Verleihung eine große Rolle.

Daher freuen wir uns besonders, dass *Zauberpfeiler 2023* den Deutschen Verlagspreis verliehen bekommen hat. Zur Vielfältigkeit des Angebots gehört insbesondere die Beschäftigung mit dem Live-Rollenspiel, das eine ungewöhnliche Nische innerhalb der Verlagsszene darstellt.

Ein großes Dankeschön geht von unserer Seite aus an die Organisatorinnen und Organisatoren und Teilnehmenden der Verleihung für die gelungene Veranstaltung. Es ist toll zu sehen, wie inspirierend und lebendig die Buchbranche ist – und die Urkunde wird einen ganz besonderen Platz bei uns bekommen.

ANGEBOT IM ONLINE-SHOP

Ausbau von Wyvern Crafts

Wyvern Crafts ist seit vielen Jahren bekannt für besonders echt wirkende Polsterwaffen. Ab dem 11. November wird es noch viel mehr zu entdecken geben: Im neuen Onlineshop lässt sich eine Vielzahl neuer und nützlicher Ausrüstungsgegenstände finden. *Wir möchten handgefertigte und schöne ausgewählte Produkte online verfügbar machen die man so nicht überall findet*, ist das erklärte Ziel, sagt uns Fabian von *Wyvern Crafts*.

Gemeinsam mit erfahrenen Handwerkern aus der Szene und auch internationalen Partnern wird das Produktangebot glaubhafte Polsterwaffen, handwerklich hergestellte Einzelstücke und Kleinserien, aber auch große Marken wie *Lord Of Battles* umfassen.

LARPzeit und Wyvern Crafts laden Euch herzlich ein im neuen Onlineportal zu stöbern und vergünstigt einzukaufen. Nutzt einfach den bis Ende 2023 gültigen Gutscheincode *Larpzeit2023* und genießt einen Rabatt auf eure Bestellung in Höhe von 10 % auf den ganzen Warenkorb. www.wyvern-larpshop.de

ÄNDERUNGEN DES ANGEBOTS

Waffenkammer zu Mythodea

Bei der *Waffenkammer zu Mythodea* gibt es einige Änderungen: Die beiden Initiatoren der *Waffenkammer* übergeben die Organisation vertrauensvoll in die Hände von René Höpfner (*Bidenschmiede*) und Mike und Susi Braun (*Best-In-Slot*). Neben diesen beiden neuen Herstellern laufen weiterhin europaweit Gespräche mit mehreren anderen Herstellern, damit in Zukunft eine möglichst vielfältige Auswahl zur Verfügung steht.

Arc Sisa und *Rüstzeug* waren 2023 zum letzten Mal in der *Waffenkammer* vertreten. Während Oli Bischoff von *Rüstzeug* mit dem Larp-Waffen und -Propbau Ende des Jahres aufhört, wird Michi Manegold von *Arc Sica* Waffen weiterhin auf Kundenwunsch bauen oder in seinem Shop anbieten.

DIE TORE SCHLIESSEN SICH

Leofortis Larp hört auf

Lange Zeit war *Leofortis Larp* bekannt für seine liebevoll hergestellten, detailreichen Kunstwerke aus Metall und Leder, oft als Kettenanhänger, Gürtelschnallen oder anderweitige Verzierungen an der Gewandung genutzt.

Leofortis Larp hat zum 31. Oktober 2023 die Tore geschlossen. Wir wünschen den Machern hinter dem Unternehmen für zukünftige Projekte alles Gute!

Zauberwelten-Online

Unterstützung gesucht

Möchtest Du andere von Deinem geliebten Hobby begeistern und dabei gleichzeitig vor allen anderen Neuheiten testen können? Oder liebst du es, Ordnung ins Buchstabenchaos zu bringen?

Unser Schwesternmagazin *Zauberwelten* öffnet Tore ins Phantastische! Von Literatur über Musik bis hin zu Spielen finden hier alle Bereiche und Medien ihre Beachtung. Dabei liegen dem Team besonders die verborgenen Schätze am Herzen, die sich bei Kleinverlagen und Indie-Spielerschmiedern verstecken.

Es werden Ehrenamtliche für die Bereiche Redaktion und Lektorat gesucht, welche das bestehende Team verstärken. Wenn Du Interesse hast, melde Dich unter team@zauberwelten-online.de. Weitere Informationen findest Du auf www.zauberwelten-online.de.

HISTORISCHES HÖRSPIEL

Boudicca – die Keltenkriegerin

Der WDR hat Anfang Oktober die ersten drei Folgen des neuen Hörspiel-Podcasts *Boudicca – Die Keltenkriegerin* veröffentlicht.

Wie der Name des Hörspiels verrät, geht es um *Boudicca*, die Königin des Stammes der Icener. Sie führte einen Aufstand gegen die römische Armee, welche im Jahre 43 n. Chr. keltische Britannien besetzte.

Das Hörspiel basiert auf der überlieferten Geschichte der Keltin *Boudicca*. Sie war eine der ersten bekannten weiblichen Führungspersonen und setzte sich für die Freiheit und Unabhängigkeit ihres Stammes ein.

Die Geschichte wird aus der weiblichen Perspektive erzählt. Dies dient dazu, dem Hörenden einen anderen Blickwinkel auf geschichtliche Ereignisse zu bieten. *Boudicca* ist unterhaltsam aufbereitet und opulent sowie spannend produziert.

Der Hauptcharakter *Boudicca* wird von der Schauspielerin *Linda Belinda Podszus* gesprochen. Weitere Infos findet Ihr unter www.wdr.de/k/boudicca.

Das Hörspiel lässt sich überall dort hören, wo es Podcasts gibt. Insgesamt wird es acht Folgen zu je 40 Minuten geben, die freitags erscheinen.

Link zum Hörspiel: <https://1.ard.de/boudicca-podcast>.

WILLKOMMEN IM REICH DER FANTASIE!

Das große Treffen

Das große Treffen ist ein Festival mit den Themen Mittelalter, Gothic, Steampunk, Endzeit, Fantasy und Larp. Die Veranstaltung findet vom 9. bis 11. August 2024 in Aach am Bodensee im malerischen Hegau statt. Dies ist deshalb besonders erfreulich, da im Süden Deutschlands die Fantasy-

Veranstaltungen meist nicht so dicht gesät sind wie weiter im Norden.

Auf dem Event geht es um phantastische Welten, um Kreativität und um die Faszination des Abenteurers. Mittelalterliche Szenen werden genauso geboten wie ein Blick in die Zukunft. Alles dreht sich um spannende Geschichten und verschiedene Themen oder Sub-Genres der Fantasy wie Steampunk-Welten, Endzeit und klassisches Fantasy à la *Der Herr der Ringe*. Händler und Künstler auf dem Markt, der von morgens bis abends durchgehend geöffnet sein wird, runden das Gesamtbild ab. Wer also nach Schmuck, Kunst oder Kostümen sucht, kann hier fündig werden. Ihr findet weitere Infos unter www.dgt.events.

EIN NEUER ORT FÜR LARPS

Larpgelände Waldhof

Das *Larpgelände Waldhof* lag viele Jahre brach, wurde nun aber aus seinem Dornröschenschlaf gerüttelt. *Sebastian Lappöhn*, der jetzige Alleineigentümer, ist seither mit einem engagierten Team dabei, das Gelände zu sanieren.

Das Gelände befindet sich derzeit noch im Aufbau, aber Anfang September fand schon ein erstes Con statt. Das Gelände kann bis zu 250 Personen in Zelten aufnehmen. Es ist bisher noch nicht klar, ob auch vereinsfremde Orgas das Gelände für Larp-Veranstaltungen werden anmieten können.

NEUE WEGE FÜR DIE AVATARE DER DRACHEN

DrachenFest Australien

Das *DrachenFest*, das in den USA bereits in einer Variante bespielt wird, soll nun auch nach Australien kommen. Die Planungen laufen bereits für Oktober/ November 2024 – Frühjahr auf der Südhalbkugel.

Wie auch in den USA wird das *Drachenfest* in Australien mit fünf Lagern starten.

Silber steht für den Anfang, Rot für den Antrieb, Grün für den Kreislauf, der Schatten für das Ende und Blau für Freiheit. So entsprechen die Farben in etwa den Lagern in Diemelstadt. Mit wachsender Teilnehmerzahl ist auch ein Ausbau der Anzahl der Lager geplant.

Beworben wurde die australische Version des *DrachenFestes* zum ersten Mal Anfang Oktober 2023 in Melbourne auf der *Pax Australia*, dem größten Gaming-Festival in Australien. Dort wurde über das Dra-

chenFest informiert und Interessierte konnten sich kleine Pins mitnehmen – jeweils von dem Lager, das am besten zu ihnen passte.

Die Location des australischen *DrachenFestes* steht noch nicht zu 100 Prozent fest, weswegen auch das Datum noch nicht festgelegt wurde. Wir können also weiter gespannt sein, wie sich das *DrachenFest* auf der anderen Seite der Welt entwickelt.

GAMES

FALL OF PORCUPINE

(Critical Rabbit/Assemble Entertainment, 2023)



Porcupine ist ein idyllisches Städtchen mit Altstadt, Einkaufsstraße und dem *St. Ursula Krankenhaus*. Belebt wird es von allerhand Tieren und ihren Geschichten.

Man spielt den jungen Tauberich *Finley*, welcher erst vor Kurzem eine Stelle als Assistenzarzt im *St. Ursula Krankenhaus* angenommen hat. Nach einem Arbeitsunfall ist er zum ersten Mal wieder im Krankenhaus.

Abwechslungsreiche Mini-Spiele zeigen den Arbeitsalltag eines Arztes.

Das Krankenhaus ist aber in einem desolaten Zustand und hat einen schlechten Ruf: keine Zeit für Pausen, wenig Zeit für Patienten, Zeitdruck, Anfeindungen und kaum Privatleben.

Das Spiel hat einen schweren Unterton und trotzdem auch einen gewissen Humor und viel Schönheit.

Fall of Porcupine ist ein sehr schönes und gelungenes Spiel. Die Charaktere sind liebevoll gestaltet und ausgearbeitet. So bin ich immer lieber zur Arbeit gelaufen und habe mich auf die Begegnungen gefreut. Die Story ist absolut realistisch und könnte, leider, auch hier jederzeit passieren. Sie entstand durch Gespräche mit Mitarbeitern von Krankenhäusern. Von mir gibt es eine klare Empfehlung und ein Herz an das Team von *Critical Rabbit* und alle in Pflegeberufen.

Das Spiel ist im Juni für PC und verschiedene Konsolen erschienen.

Fiona Sereina Köther-Styner

LASS.
ES.
BRENNEN.Die Fortsetzung des
Nr. 1-Bestsellers
»Fourth Wing«

GAMES

COREBORN

(Blankhans, Early Access 2023)



Es war einmal eine Welt mit verschiedenen blühenden Reichen – manche friedlicher, manche hinterlistiger. Zumindest bis Sorgoth, der Verschlinger von Welten, einfiel. Man musste sich zusammenschließen, um das zu retten, was von der Welt übrig war. Um die letzten sechs Reiche zu schützen, bauten sie Ultracore, eine Kern mit einem Schutzschild, um den sich die neue Hauptstadt Tormentossias bildete: Kernheim. In dieser Welt spielt *Coreborn*.

Man startet in Kernheim als Hedonist, ein Bewohner des Reiches Ambros. Nach einer kurzen Einführung wechselt man von Kernheim zu Ambros und beginnt mit dem eigentlichen Cozy-Social-Online-Survival. Solo oder gemeinsam mit anderen Spielern erkundet man, sammelt Rohstoffe, tötet Gegner und baut eine Basis.

Im Hintergrund sieht man den Ultracore, ab und zu wird die Basis von den Schergen Sorgoths angegriffen und muss verteidigt werden und in der Hauptstadt handelt man mit Rukz, Jumanjen oder auch Tiermischwesen. Dabei ist das Spiel erst im Early Access.

Die anderen Völker der großen Nationen sollen noch kommen: Sauromanten, Dampfzwerge, Kinder der Quelle, Genetiker und Nosmerians. Die Basis ist solide und mit etwas Zeit, wird es auch groß und gut, trotz Baustellen. Wer Early-Access-Titeln nicht abgeneigt ist, findet hier eine spannende Herausforderung.

Fiona Sereina Köther-Styner

ROMAN

NIEMANDES SCHLAF

Sven Haupt

(Eridanus Verlag, 2023)

In *Niemandes Schlaf*, geschrieben von Sven Haupt, finden wir uns in einer Welt wieder,



in der Schlaf beinahe verschwunden ist; in der Menschen auf engstem Raum in einer riesigen Stadt leben und völlig abhängig von der Allgegenwärtigkeit des Netzes sind. Wie aus dem Nichts beginnen überall Blumen in allen erdenklichen Facetten aufzutauchen und werfen zahlreiche Fragen auf. General Baker und Professor Calvin, ein ungleiches Duo, versuchen verzweifelt, das Chaos zu bändigen. Lou hingegen ist Teil einer Bioakustik-Forschungsgruppe, die sich ebenso diesem mysteriösen Phänomen widmet, während sich die Blumen überall – als Graffiti, Memes und auch in Computercodes – weiter verbreiten. Inmitten dieser Geschehnisse taucht Eva in Lous Leben auf, die eine ungewöhnliche Verbindung zu den viralen Blumen zu haben scheint. *Niemandes Schlaf* überzeugt mit einer kreativen und tiefgründigen Erzählweise, die eine scheinbar einfache Idee – virale Blumen – in eine komplexe Geschichte verwandelt. Ein mitreißendes und kluges Werk, das durch seine narrativen Feinheiten und charakterstarken Protagonisten beeindruckt.

Nadine Kaiser

ROMAN

AGE OF IVY – PRESS PLAY

Ann Stiles

(Theil Verlag, 2023)

Ein von Efeu überwuchertes und dystopisch anmutendes London im Jahr 2062. Im Survival-MMORPG *Age of Ivy* kämpft Einzelgängerin Nell, auch Spielerin Nummer 29 genannt, gemeinsam mit Abel (Spieler 56), der ihr sogleich das Leben rettet, gegen das tödliche Efeu ums Überleben. Taktisch schließen sie sich mit Nori und Archer zu einem Team zusammen – Team Chaos – mit der Aufgabe, Quests erfolgreich zu absolvieren, um einen sicheren Platz inmitten der Efeu-Apokalypse zu gewinnen. Mit zu-



nehmender Spielzeit werden die Charaktere und ihre Beziehungen intensiver und führen zu einer Geschichte, in der Realität und Spiel verschwimmen. Zwischen Herausforderungen, Kampf, Überleben und sich entwickelnden Beziehungen bleibt es ereignisreich bis zur letzten Seite und man fragt sich, welche Schicksale die Charaktere in den folgenden Spielrunden ereilen werden. Ein vielversprechender Beginn einer neuen Buchreihe voller Spannung, Emotionen und actionreichen Momenten, die sowohl an *Hunger Games* wie auch an *Alice in Borderlands* erinnert.

Nadine Kaiser

ROMAN

DIE GARGOYLES VON NOTRE DAME

Greg Walters

(Selbstverlag, 2023)



Als einer der *Weltenbauer* schreibt Greg Walters gemeinsam mit anderen Fantasy-Größen an Reihen wie *Minen der Macht* und *Schattenstaub*. In *Die Gargoyles von Notre Dame* entführt er uns wie schon in seinen *Feldscher Chroniken* in die reale Vergangenheit und füllt sie mit fantastischen Elementen. Die packende Geschichte spielt im Jahr 1789 in Frankreich, zur Zeit der

Französischen Revolution. Hier lernen wir den 22-jährigen Steinmetz-Lehrling Henri kennen, der begeistert an der Kathedrale Notre-Dame de Paris arbeitet. Durch einen Unfall bindet er sich an Neiron, einen der dort lebenden Gargoyles – magische Wesen, die sich eigentlich nur an den Adel binden dürfen. Dadurch werden die beiden zu Zielscheiben von Gargoyles und Menschen gleichermaßen, und das zu einem Zeitpunkt, in dem die Stimmung zwischen Adel und der restlichen Bevölkerung ohnehin schon geladen ist.

Die detailverliebte Geschichte verknüpft geschickt historische Fakten mit einem spannenden Plot, humorvollen Momenten und Charakteren, die einen mitfühlen lassen. Nie war die Französische Revolution spannender! *Die Gargoyles von Notre Dame* ist der Auftakt zu einer Trilogie.

Mary Stormhouse

ROMAN

IM GLANZ DER NACHTSCHWÄRMER

Juliet May

(Wunderzeilen, 2023)



Wer wollte nicht schon mal mit einer dicken, geflügelten Katze durch Traumwelten reisen? *Im Glanz der Nachtschwärmer* ist der Auftakt einer Urban-Fantasy-Dilogie von Juliet May. Die junge Aristella verbringt ihre Tage zurückgezogen am Computer mit Junk Food und möchte von der Welt nichts wissen. Stattdessen flüchtet sie sich in luzide Träume, bis Alpträume drohen, auf die Wirklichkeit überzugreifen.

Diese Urban Fantasy Geschichte ist aus mehreren Gründen ungewöhnlich: Zum einen gibt es keine Love Story, die im Fokus steht, stattdessen wird die Freundschaft zwischen Aristella und ihrer Begleiterin Celia erzählt. Zum anderen ist Aristella eine ungewöhnliche Heldin wider Willen, die ei-

ne Welt retten soll, in der sie eigentlich gar nicht erwünscht ist. Oder zumindest glaubt sie das. Außerdem spielt der Roman nicht wie andere Urban-Fantasy-Stories in den USA oder einer fantastischen Welt, sondern in Wien, der Heimatstadt der Autorin. Und der Wiener Schmah verleiht *Im Glanz der Nachtschwärmer* einen charmanten Anstrich abseits vom Mainstream.

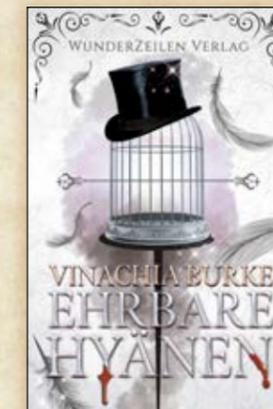
Mary Stormhouse

ROMAN

EHRBARE HYÄNEN

Vinachia Burke

(Wunderzeilen, 2023)



Welche Wege stehen einer Prostituierten in einer von Männern regierten, mittelalterlich-fantastischen Welt offen, wenn ihr größtes Kapital, ihr Körper, zunehmend altert? Vor dieser Frage steht Krillia, einst eine der schönsten Frauen Tanders. Doch genau da tritt Karel ser Horchhausen in ihr Leben, Sohn einer der reichsten Familien des Landes. Er bittet sie, ihn zu einer Feier zu begleiten, bei der eine Frau an seiner Seite erwartet wird. Ein unmoralisches Angebot, das sich Krillia nicht entgehen lassen kann. Doch wo laufen die Grenzen zwischen Emotion und Geschäft, Freund oder Feind? Schon bald findet sich Krillia in einem Netz aus Intrigen wieder und muss sich fragen, ob der Preis, den sie verlangt hat, hoch genug war. Die Geschichte spielt in einer viktorianisch angehauchten Low-Fantasy-Welt und ist einerseits ein Polit-Thriller, erzählt aber auch die brisante Biografie einer interessanten Frau. Die realistisch gezeichnete Titelheldin weiß zu fesseln, da sie keine 20 – wie in so vielen Fantasy-Romanen – sondern um die 40 ist. Ein Roman für alle, die die Intrigen in *Game of Thrones* möchten und ungewöhnliche Low Fantasy lieben.

Mary Stormhouse

ANTHOLOGIE

IN HEXENWÄLDERN UND FEENTÜRMEIN

Christian Handel (Hrsg.)

(Drachenmond Verlag, 2017)



Das Erste, was bei dem Buch *In Hexenwäldern und Feentürmen* auffällt, ist die liebevolle Aufmachung. Durch die Blätterzeichnungen, die auf jeder Seite zu finden sind, und durch zusätzliche kleine Zeichnungen zu den einzelnen Geschichten taucht man schon optisch gleich in eine märchenhafte Welt ein. Genauso liebevoll sind die einzelnen Geschichten aufbereitet. Von eigens erfundenen Kunstmärchen bis zu Nacherzählungen von bekannten Märchen aus unbekanntem Perspektiven ist alles in diesem Buch zu finden. Nacherzählte Märchen warten oft mit einem überraschenden Ende auf – das so ganz anders ist, als wir es gewohnt sind, so beispielsweise die *Rapunzel*-Adaption von Lena Falkenhagen. Sprachlich ein besonderes Highlight war für mich das Märchen *Ascherfeld* von Oliver Schlick, das sich an *Hänsel und Gretel* orientiert und doch so ganz anders ist. *In Hexenwäldern und Feentürmen* ermöglicht Begegnungen mit allerlei magischen Kreaturen. Nicht nur Hexen und Feen, sondern auch Meerjungfrauen, Spiegelmacher, die mit Magie arbeiten, und Dämonen bevölkern die lebendige Welt. Ein Wermutstropfen war für mich, dass viele – wenn auch nicht alle – Geschichten das für Märchen typische Happy End vermissen lassen, so dass sie nicht selten eine traurige Stimmung hinterlassen. Wer gerne in Märchenwelten eintaucht und sich nicht an Blut und Tränen und ab und an einem bitter-sarkastischem Humor stört, der wird mit diesem Buch aber bestens auf die verschiedensten Arten und Weisen unterhalten.

Jorina Havet

JEDE MENGE GEWINNE!

In den nächsten Monaten verlosen wir wieder tolle Preise, die uns von unseren Partnern zur Verfügung gestellt werden. Im November, Dezember und Januar finden auf der Website der LARPzeit die untenstehenden Gewinnspiele statt, deren Start im LARPzeit-Newsletter angekündigt wird. Außerdem wird es weitere Verlosungen auf Facebook, Instagram und im Newsletter geben. Wenn Ihr also nichts verpassen wollt, spendiert unseren Social-Media-Accounts ein Like und meldet Euch unter www.larpzeit.de für den monatlichen Newsletter an!

NOVEMBER

MENSCHENSCHÄDEL (REPLIK)



Dieser Schädel besteht aus PUR-Schaum, daher kann er als Kostümtteil im Larp zum Einsatz kommen. Das Material kann mit einer einfachen Nähnadel durchstochen werden, wodurch das Anbringen an Kostümen sehr einfach ist.

Das Material ist außerdem sehr widerstandsfähig und kann auch starker Belastung standhalten. Jeder Schädel wird in Handarbeit hergestellt und liebevoll bemalt. Im November könnt Ihr eines dieser Unikate gewinnen.

Das Accessoire wird zur Verfügung gestellt von www.boneforgeaustria.etsy.com

DEZEMBER

DRACHENFEST 2024 SPIELERTICKET



Das DrachenFest spielt vor einem mittelalterlichen Hintergrund, lässt allerdings den Charakteren viel Freiraum für ihre Konzepte. Der Schauplatz des DrachenFestes ist die Stadt Aldradach auf der Festinsel der Drachen. In den Lagern wird das Strategie- und Diplomatiepiel vorangetrieben, während in der Stadt Aldradach zahlreiche Institutionen und Gilden auf die Charaktere warten. Im Dezember verlosen wir ein Spielerticket auf unserer Website.

Zur Verfügung gestellt von www.drachenfest-ticketshop.info

JANUAR

KRYOLAN DRYING BLOOD DARK



Das Drying Blood ist das ideale Kunstblut für Larp! Es trocknet wisch- und wasserfest an und kann verwendet werden, um frische Wunden darzustellen, oder auch besonders gut, um vermisches und angetrocknetes Blut zu imitieren. Perfekt für Heilkundige, schlachtenmüde Heldinnen und Helden oder blutgierige Monster! Gewinnt im Januar 200 Milliliter realistisch wirkendes Kunstblut für Haut und Textilien.

Zur Verfügung gestellt von www.kryolan.com

MARKTGEFLÜSTER

Legenden der Skargen

Mit diesem in-time Buch erwachen Legenden aus Mythodea zum Leben. In Schwarz-Weiß gehalten und mit Illustrationen im



Stil alter Holzschnitte erzählt das Buch verschiedene Lieder und Geschichten. *Legenden der Skargen* versammelt zwei Dutzend Sagas, Erzählungen und Lieder der Nordleute, wie man sie aus ihrem eigenen Mund hören würde. Das in Leder gebundene Werk ist in-game-tauglich für Mythodea-Events und geeignet, um am Lagerfeuer Geschichten zu bereichern. Jeder Text ist auf Deutsch und Englisch abgedruckt.

Bone Forge

Bone Forge stellt larptaugliche Repliken von Knochen und Schädeln her. Dabei kommen Materialien zum Einsatz, die sich leicht aufnähen lassen, wie beispielsweise PUR-Schaum. Dieser ist widerstandsfähig und hält auch größeren Belastungen stand. Die Knochennachbildungen sind somit weich und bieten kein Verletzungsrisiko – sehen aber aus wie echt. Handgefertigte Schädel, Geweihe oder gar Kieferknochen samt Zähnen – alles das findet Ihr auf

www.boneforgeaustria.etsy.com



Larp-Fackel

Wer hat auf Larp nicht schon mal darüber nachgedacht, wie praktisch es wäre, eine Lichtquelle nutzen zu können, ohne dass diese stilistisch aus dem Rahmen fällt? Dafür gibt es eine Lösung: Eine larptaugliche Fackel. Die Fackel kann nicht als Polsterwaffe eingesetzt werden. Sie wird mithilfe einer Powerbank betrieben, die allerdings aufgrund der Importrichtlinien der EU nicht im Lieferumfang enthalten ist. Zusätzlich gibt es eine Wandhalterung, zum Beispiel für den Einsatz in einem Dungeon.

www.ascensionx.ca



INTERVIEW MIT HAGEN HOPPE

NATÜRLICH BIN ICH LARP-FOTOGRAF



Für Hagen Hoppe haben sich schon seit dem Jahr 2000 die wunderbaren Larp-Universen offenbart. Seither war er als Spieler, NSC, Orga und SL auf zahlreichen Cons: ein kommunikativ-kreatives Hobby, dem er bis heute treu geblieben ist. Erst war Hagen primär in der Rolle eines Söldners unterwegs, der sich zu einem Ritter des Reiches Dorlónien entwickelt hat, seit 2008 primär mit seinem Charakter Askir von der See, dem Kapitän der Kraken und Ol'Swashbuckler. Nachdem Hagen mit der Fotografie eine weitere Leidenschaft entdeckt hat, war der Weg zur Larp-Fotografie nicht weit. Anfangs hat er nur nebenbei fotografiert, aber seit ein paar Jahren ist Hagen auch als reiner Con-Fotograf unterwegs. Dabei hat er schon einige Larps in verschiedenen Genres begleiten dürfen und freut sich auf zukünftige Veranstaltungen und neue Welten, die er durch die Kamera entdecken und dokumentieren will. Tara Moritzen hat sich mit ihm über seinen Larp-Lebenslauf ausgetauscht.

LARPzeit: Wann und wie hat sich Dir das erste Larp-Universum offenbart?

Hagen Hoppe: Ich war schon lange Fan von Fantasy-Romanen und -Filmen, als ich von Stefan Reimann das erste Mal vom Larp hörte. Sein Geburtstagscon im August 2000 war dann auch mein erstes Larp, an dem ich teilgenommen habe. Seitdem bin ich dem Hobby treu geblieben und habe dadurch viele großartige Menschen kennen gelernt.

LZ: Wie oft fährst Du als Fotograf, wie oft als Spieler auf Cons?

Hagen: Es gab Jahre, in denen ich auf über einem Dutzend Cons als Spieler unterwegs war. Doch mittlerweile überwiegt eindeutig die Larp-Fotografie. 2022 war ich auf elf Veranstaltungen mit der Kamera unterwegs, aber nur auf drei Cons als Spieler.

LZ: Zwischenfrage. Wie verdienst Du Dir Dein Geld zwischen den Cons?

Hagen: Die Fotografie ist vom Hobby zur Berufung und zum Beruf geworden. Nach einer Ausbildung zum Photo-Designer habe ich mich vor einige Jahren als Fotograf selbstständig gemacht und bin im ganzen Bereich der Peoplefotografie tätig. Also als Hochzeitsfotograf, für Portraits im privaten und beruflichen Bereich, Familienfotos sowie Eventreportagen.

LZ: Nun erzähl uns aber, wie es mit der Fotografie begonnen hat?

Hagen: Über zwanzig Jahre war ich ehrenamtlicher Helfer beim *Technischen Hilfswerk*, wo irgendwann ein paar Fotografiebegeisterte eine Fotogruppe gegründet haben. Ich habe mich von dieser Begeisterung anstecken lassen und meine erste Spiegelreflexkamera gekauft. Und dann war es um mich geschehen.

LZ: Wie hast Du die Pandemie erlebt? Was hat dies für Dein Hobby Larp bedeutet?

Hagen: Da ich nach meiner Photo-Designer-Ausbildung 2020 mit der Selbstständigkeit durchstarten wollte, hatte die Pandemie für mich ein besonders ungünstiges Timing. So wie in der Zeit nur wenig oder in kleinem Kreis geheiratet wurde, habe ich auch im Larp eine Zwangspause einlegen müssen. Es hat mir zu Beginn gar nicht





LZ: Was ist Dir bei Deinen Fotos besonders wichtig?

Hagen: Bei Veranstaltungen, also auch bei Hochzeiten und Larpevents, versuche ich möglichst unauffällig zu agieren und unbemerkt zu bleiben. Denn ich möchte Emotionen abbilden, epische Szenen, Pathos. Gefühle, die man dann auch beim Betrachten der Fotos erleben und nachfühlen kann. Dazu zählen aber nicht nur die großen Szenen, sondern auch die kleinen Zwischentöne: Details, Alltagsbegebenheiten, die unsere fiktive Welt ausmachen und bereichern.

LZ: Auch wenn es jedes Wochenende irgendwo ein Larp gibt: Hast Du noch andere Hobbys?

Hagen: Auch wenn es ja heißt, dass man als Selbstständiger selbst und ständig unterwegs wäre, habe ich lernen müssen, dass man sich Freiräume schaffen und erhalten muss, um sich zu erholen, den Kopf frei zu bekommen und neue Ideen zu entwickeln. Das mache ich gerne bei Spaziergängen oder Wanderungen, aber besonders durch neue Eindrücke auf Reisen.

LZ: Wie weit würdest Du für ein tolles Motiv reisen?

Hagen: Weltweit. Letztendlich muss es leider nur immer irgendwie bezahlbar sein. Aber davon abgesehen bin ich flexibel und abenteuerlustig.

LZ: Welches Larp-Konzept-Setting soll Deine Wunsch-Orga für Dich planen?

Hagen: Ich bin ein Fan der Optik von Diesel- und Atomicpunk. Während Steampunk als Genre schon mehrfach im Larp bespielt wurde, sind Diesel- und Atomicpunk bisher nicht umgesetzt worden. Wenn das doch mal der Fall sein sollte, würde ich mich freuen, das dann visuell abbilden zu können.

Hagen Hoppe Photographer

Website: <https://hagenhoppe.com>

Larp-Blog: www.swashbuckler.style

Kontakt: mail@hagenhoppe.com

so gefehlt, wie ich gedacht hätte. Aber was über die Zeit immer mehr gefehlt hat, waren die ganzen großartigen Menschen, die ich plötzlich nicht mehr sehen konnte. Das Zwischenmenschliche, was für mich einen großen Teil unseres Hobbys ausmacht, das kam in der Zeit viel zu kurz.



SYRILLS HOFFNUNG

EIN SPIEL UM RELIGIÖSEN WAHN IN ZEITEN DES UNABHÄNGIGKEITSKRIEGES



Datum: 23.6. bis 25.6.2023
 Ort: Jugendzeltplatz Farnsberg
 Veranstalter: Trödheim Orga
 Website: www.carillon-larp.de
 Genre: 18. Jahrhundert
 Unterbringung: Blockhütten
 Verpflegung: Teilverpflegung
 Kosten: ca. 45 SCs ab 100,- Euro,
 ca. 15 NSCs ab 17,- Euro
 Regelwerk: Eigenes/Freies Spiel

Nach und nach stellten sie jedoch fest, dass etwas mit dieser Gemeinde nicht stimmen konnte. Hinter der freundlichen Fassade des Gemeindevorstehers, Präsus Cassius, lauerte etwas Manipulatives und Herrisches. Auch waren nicht alle in der Gemeinde heimischen Menschen so begeistert über das Leben hier, wie sie es zunächst vorgaben. Die Sekte entpuppte sich als so weltfern, dass selbst im Angesicht des Bürgerkrieges das Tragen von Waffen nicht gestattet wurde. Dies erschien vielen neu Ankömmlingen als geradezu selbstmörderisch. Auch die autoritäre Führung der Sekte war den Charakteren schnell ein Dorn im Auge. Daher bemühten sie sich, die Gemeindeglied-

Das *Carillon*-Setting gibt es nun schon seit einigen Jahren. Es spielt in einem fiktiven Land namens Glockenspielküste, in einem Setting, welches an das Nordamerika des 18. Jahrhunderts angelehnt ist. Hier tobt, ähnlich zu der historischen Vorlage, ein Bürgerkrieg. Reenactor mögen hier widersprechen, aber Linieninfanterie und schmucke Uniformen allein machen im Larp noch kein gutes Con. Deshalb entschloss sich die Orga, diesmal ein sehr spezielles Setting zu bespielen und es bis zum Spielbeginn geheim zu halten.

Den Spielenden stellte sich die Situation zunächst wie folgt dar: Abgekämpft und müde kamen ihre Charaktere aus den Wir-

ren des Bürgerkrieges – die meisten von ihnen auf dem Weg nach Trödheim, um diese Hochburg der Rebellion im Kampf gegen die Rotröcke zu unterstützen – und stießen auf eine kleine Siedlung am Rande der Zivilisation. Hier angekommen wurden sie von sehr freundlichen Mitgliedern einer Gemeinde begrüßt, die allen weltlichen Besitz abgelegt hatten und ihnen Obdach und eine warme Mahlzeit anboten, solange sich die Reisenden von Gewalt fernhielten und die Gesetze des Eynen achteten.

Der Glaube der Ceriden kommt eigentlich aus dem Fantasy-Larp und orientiert sich stark am Christentum. In entscheidenden Punkten weicht der Glaube aber vom historischen Christentum ab. So glauben Ceriden normalerweise an die Wiedergeburt. Im Spiel *Syrills Hoffnung* wurde aber eine Sekte bespielt, die daran glaubt, dass jeder Mensch nur genau ein Leben hat, um eine religiöse Basis für die Mordgedanken des Vorstehers zu schaffen.



der davon zu überzeugen, den Ort mit ihrer Hilfe zu verlassen.

Dass am Ende auf alle nicht geflohenen Gemeindeglieder der Schierlingsbecher beim letzten Abendmahl wartete, wusste indes nur der Präsus. Auch out-time war einigen Sektenmitgliedern (allen GSCs) nicht klar, was Cassius im Schilde führte. Tatsächlich schafften es die Spielenden, zwei der acht Gemeindeglieder zur Flucht zu bewegen. Die SCs handelten hier vor allem aus zwei Motivationen: Die einen sahen den herannahenden Bürgerkrieg und vermuteten, dass der Krieg die unbewaffnete Gemeinde sowieso hinwegfegen würde. Die Mehrzahl der SCs hatte allerdings Mitleid mit den recht naiven Jüngern der Sekte, die unter der zwar freundlichen, aber dennoch autoritären Art des Präsus litten. Bei anderen Mitgliedern der Sekte führte allerdings die Interaktion mit den SC dazu, dass die Sektenmitglieder wieder in der Gunst des Präsus stiegen und so als Belohnung auch vom vergifteten Becher trinken durften. Eigentlich hätte nämlich ein Mitglied, das sich besonders schusselig angestellt hatte, nicht mit ins Jenseits genommen werden sollen.

Nach dem tragischen Abendmahl, bei dem der Präsus Cassius schließlich seine Ansichten über das Nahen der Endzeit und den Verfall des Glaubens ausbreitete, das Gift getrunken und die Toten aufgebahrt worden waren, blieb kaum Zeit zum Trauern.

Denn nun brach die äußere Welt in Form eines Stoßtrupps von Rotröcken und Greens Rangern über diesen zurückgezogenen Flecken Erde herein ...

Für mich hatte das nun einsetzende Kampfgetümmel zwei positive Auswirkun-

gen: Zum einen konnte ich nun mit dem Spiel eines Kampf-NSC die Rolle des nach außen freundlichen, aber grausamen Sektenanführers verlassen, die ich bis dahin innehatte. Bis jetzt hatte ich selten die Antagonistenrolle auf Larps eingenommen. Am Samstag hatte es immer wieder Zeiten gegeben, zu denen ich eine Pause von mir selbst brauchte und einfach mal allein im out-time Bereich sitzen musste, um danach wieder als Cassius das Spiel zu betreten. Nun bot sich mir die Gelegenheit, Säbel und Pistole schwingend das Charakterkorsett der Frömmigkeit und Überheblichkeit abzustreifen. Dazu sei noch gesagt, dass ich positiv überrascht von der Darstellung der Feuertreffen war. Es wurden Musketen und Pistolen mit Knallplättchen benutzt, und alle Leute, denen ich begegnet bin, haben sowohl das Nachladen, das in Deckung Gehen als auch die Treffer toll und cineastisch ausgespielt. Einen besonderen Dank an dieser Stelle an die Crew der Lightning, die nach dem Kampf auch noch ein beeindruckendes Verwundungsspiel bis in den Abend hinein durchgezogen hat.

Die zweite Sache, die ich positiv hervorheben möchte, war, dass der Angriff sich dramaturgisch gut in das gesamte Spiel einfügte. Normalerweise finde ich Endschlachten eher ermüdend und aufgezwungen. Hier passte es meiner Mei-

nung nach aber wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge. Es wurde der Schatten des Krieges schon während des Spiels immer mal wieder thematisiert, entweder durch die Hintergrundgeschichten der Spielenden oder durch Nachrichten von außen in Gestalt von Boten oder einer gefangenen Soldatin. So wurde nach einem psychologischen und emotionalen Tiefpunkt des (Selbst-)Mordes der Gemeinde ein actionreicher Gegenakzent gesetzt. Mit den kontinentalen Truppen der Lady Liberty, den Rebellierenden und anderen Abenteurern gab es viele Charaktere, denen eine Konfrontation mit dem in-time Feind gerade recht kam.

Dem Angriff voraus ging ein geflüchteter Trödheimer, der die Kunde verbreitete, dass Trödheim gefallen sei. Der Moment, in dem dieser auf den Hof geeilt kam, war ein Dreh- und Angelpunkt für viele Charaktere im Carillon-Setting. Daher denke ich, dass dieses Con, nach einem engen Fokus auf diese kleine Gemeinde und einer Reflektion über religiösen Fanatismus, das Fenster weit aufgestoßen hat, um auf nachfolgenden Cons wieder politische und militärische Ereignisse in den Fokus zu stellen. Auch wenn es gerade diese kleinen und unerwarteten Geschichten sind, die einem historisch aufgeladenen Setting die nötige Würze verleihen.

Einen großen Dank noch einmal an die Orga. Wie bereits erwähnt, habe ich noch nicht oft Bösewichte im Larp gespielt. Mit 25 Seiten Hintergrundmaterial zum ceridischen Glauben, den Hintergründen zum eigenen Charakter und den Mitgliedern der Gemeinde fühlte ich mich aber sehr gut vorbereitet. Die Gewandungen für die Sekte empfand ich als sehr gelungen. Auch möchte ich hervorheben, wie gut es die Spielleitung schaffte, neben den Orga-Aufgaben immer wieder in diverse NSC-/GSC-Rollen zu schlüpfen, um damit das Spiel zu bereichern. Danke für eine tolle Larp-Erfahrung. Es war mein erstes Mal in diesem Setting, wird aber bestimmt nicht das letzte Mal gewesen sein.

Text: Simon Frerk Stülcken
 Bilder: André Freitag

Die *Carillon-Kampagne* wird seit 2016 von mehreren Orgas in einem losen Verbund bespielt und die Handlung immer weitergesponnen. Neben den sich jährlich abwechselnden Veranstaltungen der *Newport-Orga* und *Trödheim-Orga* finden mehrere Cons im Jahr statt, die ganz unterschiedliche Aspekte des Settings behandeln.

Interessierte sind immer willkommen, mehr Informationen unter www.carillon-larp.de.



Feierlichkeiten auf dem Burghof

Bild: Nils Holm

wichtige Güter, Währungsreformen und Prohibitionsjahre erträgt die Freistadt genauso gut wie Belagerungen durch ganze Bataillone, den Besuch von nervigen Seele (= Feen) und Unsele (= dunkle Feen), Rattenkönigen und derlei Bedrohungen. Die Bürger und Besucher werden in allen Lebenslagen mit Fester aller Art bei Laune gehalten. Viele Plotstränge gehen über Jahre, entwickeln sich weiter, werden auf die Reaktionen der Spielenden angepasst

und verschwinden auch manchmal ungelöst von der Bildfläche, nur um ein paar Jahre später zu eskalieren. Nicht immer konnte man einem geplanten Plot ausweichen, aber die Bemühungen gehen dahin, beiden Fraktionen, den Plotliebhabern und denen, die gern Abstand davon haben, genau das richtige Maß an Herausforderung zu bieten.

Insgesamt ist Tulderon mehr als nur ein Larp-Stadtspiel. Es ist eine lebendige, von Spielern gestaltete Welt, die die Leidenschaft und Kreativität der Larp-Community feiert. Durch die Umsetzung des Konzepts *Von Spielern für Spieler* hat Tulderon sich zu einem schönen Beispiel für interaktives und partizipatives Rollenspiel entwickelt, das die Teilnehmer immer wieder aufs Neue begeistert.

Larp für Familien

Das Hobby Larp und auch unsere SCs sind älter geworden und damit ist auch der Anteil von kleinen und großen Minderjährigen stetig gestiegen. Kinder und Jugendliche fügen sich natürlich in das Stadtbild

ein und stärken die Immersion. Da die Tore der Wasserburg während des Cons geschlossen sind, ist das Spielgebiet relativ gut von außen abgeschottet und auch die Stadtwache hat ein Auge auf Besuch von außerhalb der Mauern. Für Kinder im Grundschulalter wurde von einigen SCs für ein paar Stunden täglich eine Kinderbetreuung aufgebaut, an der auch jüngere Kinder in Begleitung von Erwachsenen teilnehmen können. Auch Eltern erhalten auf diese Weise etwas freie Zeit für intensives Rollenspiel, und die Familien mit kleinen Kindern nehmen das Angebot in der Burg meist wahr.

Angebot für Jugendliche

Das Angebot von KiddiCons (14- bis 17-Jährige) ist deutschlandweit durchaus ausbaufähig. Der *Tulderon e.V.* organisiert seit vielen Jahren Kinder- und Jugend-Cons im Landkreis Gießen und hat die Con-Reihe der *Schwertmeister Akademie* jetzt erstmals im Stadtspiel integriert. Für die Heranwachsenden und Jugendlichen bietet Tulderon als mehrtägige Ver-



Auf dem Stadtfest gab es zahlreiche Spielbuden

Bild: Oliver Ludwik

anstaltung eine Mischung aus Abenteuer und der ernsthaften Möglichkeit, Rollenspiel zu erfahren und zu erlernen. Eigene Kinderregeln organisieren dabei das Miteinander mit den Großen. Tulderon ist über die Jahre als Familien-Ambiente-Spiel recht attraktiv geworden, und in Kooperation mit Jugendleitern der *Waldritter* arbeiten wir an ausgedehnten Programmen für den Nachwuchs. Dank des Zuschusses *Zukunftspaket für Bewegung, Kultur und Gesundheit* konnten in diesem Jahr 18 Jugendliche mit zwei Teamern des *Waldritter Gießen e.V.* nach Tulderon kommen und die Schwertmeister Akademie der gleichnamigen Gilde bespielen. Die Jugendlichen wurden von der Spielerschaft herzlich aufgenommen und die Fortsetzung der Institution wurde begrüßt.

nete Zwangspause des Stadtspiels im Pandemie-Jahr 2020 verarbeiteten, hatte Jendrik Bulk eine grandiose Idee. Zusammen mit einigen Orga-Enthusiasten machte er es möglich, das Tulderon-Erlebnis in die digitale Welt zu übertragen. So glühten die Computer Tag und Nacht, um *TulderOnline* zu erschaffen – eine maßstabgetreue digitale Replik der fiktiven Stadt Tulderon in der Location der Wasserburg Heldrungen. Mit Hilfe von Satellitenbildern, Fotos, 3D-Modellen, Grundrissen und einer akribischen Detailversessenheit des Teams und – ehrlicherweise – Unmengen an Zeit



Eine Reise durch TulderOnline während der Pandemie

Tulderon wird digital

Während die Organisatoren von Tulderon die bittere Enttäuschung über die verord-



Unterwegs auf der Tull

Bild: Dominik Korf

TULDERON - DAS STADTSPIEL: EINE HISTORIE

2000	<i>Stadt der Gesetzlosen</i>
2001	<i>Federkiel und Galgenstrick</i>
2004	<i>Kastors Rückkehr</i>
2005	<i>Gaukelei & Narretey</i>
2006	<i>Dunkle Bedrohung</i>
2007	<i>Zeit & Zauber</i>
2008	<i>Feder & Schwert</i>
2009	<i>Brot & Spiele</i>
2010	<i>Höllenangst & Seelenheil</i>
2011	<i>Belagert & Vergessen</i>
2012	<i>Für eine Handvoll Seelen</i>
2013	<i>Lang lebe der König!</i>
2014	<i>Die Rube vor dem Sturm</i>
2015	<i>Glanz und Gloria</i>
2016	<i>Schatten der Macht</i>
2017	<i>Herren der Stadt</i>
2018	<i>Zahn der Zeit</i>
2019	<i>Ein leiser Abgang</i>
2020	<i>TulderonOnline-Event während der Pandemie</i>
2022	<i>Fähnchen im Wind</i>
2023	<i>20 Jahre Tulderon</i>



Adventskalender 2023

Damit die Wartezeit bis Weihnachten nicht zu lang wird, haben wir euch in Zusammenarbeit mit zahlreichen Partnern auch in diesem Jahr wieder einen randvollen Adventskalender gepackt. Gewinne im Wert von etwa 2500,- Euro warten auf euch! Vom 1. bis zum 24. Dezember findet ihr unter www.larpzeit.de/advent jeden Tag eine neue Verlosung. Mitzumachen lohnt sich!

Und auch wenn ihr nicht gewinnt, dürft ihr euch freuen. Alle Teilnehmenden am Adventskalender erhalten als Trostpreis einmalig jeweils einen Gutschein für das Browsergame *Shakes and Fidget*.

Larp-Zubehör

(z. B. von *Suijker Textil*, *Ritterladen*, *Bone Forge*, *Tuch und Stoff* und *McOnis*)



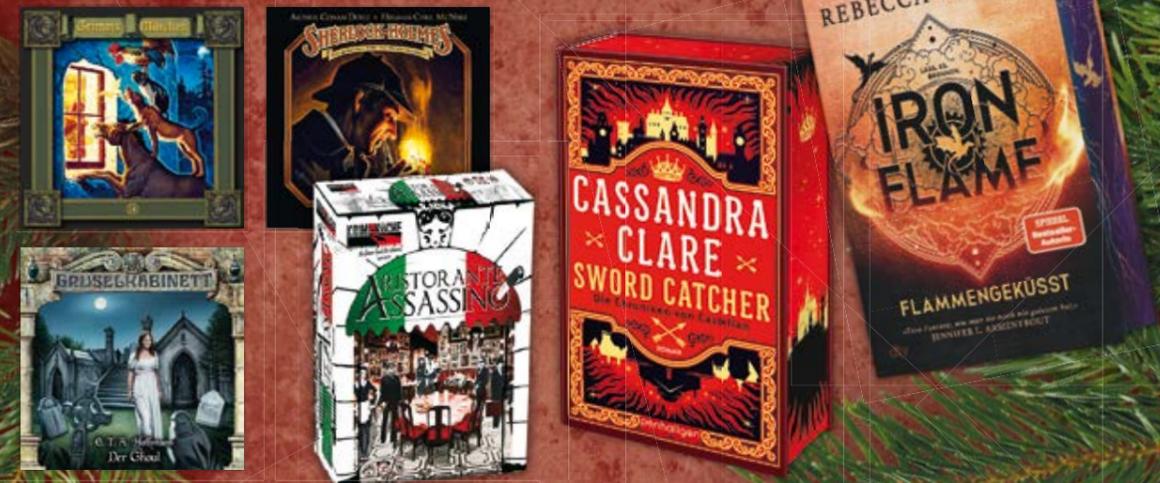
Larp-Waffen

(z. B. von *Mytholon* und *Best in Slot*)



Unterhaltung für lange Winterabende

(z. B. von *dtv Verlag*, *Penhaligon*, *Titania Medien* und *Krimi Küche*)



Larp-Tickets und Gutscheine

(z. B. von *DrachenFest*, *Utopion*, *Wyvern Crafts* und *Die Gestaltwandlerin*)



Ausserdem ...

... gibt es wieder wieder tolle Bücher von *Zauberfeder!*



ZUM ERSTEN MAL ÜBER DEM FEUER KOCHEN



Bild: Peter Greenway (Adobe Stock)

Als Larper ist man mit so einigem beschäftigt, was normale Menschen nicht tun. Rüstungen zusammenstückeln, liebevoll ein kampfuntaugliches Schwert pflegen, komfortabel mit einem richtigen Bett im Zelt lagern, über dem offenen Feuer kochen und noch einiges mehr. Da wir alle nicht als Larper geboren wurden, sondern erst zu welchen geworden sind, gab es für all diese ungewöhnlichen Tätigkeiten ein erstes Mal. Und nicht immer läuft dabei alles glatt ...

Notiz an mich selbst: Niemals auf dem offenen Feuer kochen, wenn der Magen schon vorher knurrt. Niemals!

Der perfekte Ort zum Üben

Um zum ersten Mal über dem offenen Feuer etwas anderes zu kochen als Feuerkartoffeln und in Alufolie eingewickelten Schafskäse, habe ich den perfekten Platz zum Üben: Meine Eltern besitzen einen gigantischen Garten mit einer Feuerstelle.

Da kann also gar nichts schiefgehen. Dachte ich jedenfalls.

Die Auswahl des Rezeptes ...

Weil ich natürlich ordentlich bin und durchdacht vorgehe, habe ich mir aus einem Buch, das explizit *Kochen über dem offenen Feuer* zum Inhalt hat, ein Rezept ausgesucht. Angeblich ist dieses Rezept völlig idiotensicher, es handelt sich um eine Art *Pizza Calzone*, die zwar nicht authentisch ist, dafür aber sehr lecker aussah und vor allem – angeblich – einfach zu machen ist. Voller Eifer hole ich die Zutaten und ignoriere das Ziehen meines Magens, der mir laut andeutet, ich solle doch bitte vor dem Kochen essen und nicht danach.

Ein teigiges Problem

Teig habe ich schon oft gemacht, das kann also nicht so schwierig sein. Seltsamerweise wird mein Teig dieses Mal nicht recht fest, er ist eher eine klebrige, beinahe flüssige Masse. Ich frage mich, wie ich damit Kugeln formen und auf einen Rost legen soll, ohne dass alles zerfließt und durch das Gitter läuft. Ob es daran liegt, dass ich Dinkel statt Weizenmehl benutzt habe? Ordentlich wie ich bin, habe ich aber alles Mehl aufgebraucht und kann den Teig nicht mehr fester machen. Also muss es wohl so gehen. Aber wie?

Die Lösung: Ersetze das Gitter!

Den Teig kann ich unmöglich zu Klumpen formen und auf ein Gitter setzen, ohne dass er sich durch die Stäbe winden und ins Feuer tropfen wird. Aber: Ich bin ja bei meinen Eltern und irgendwie erinnere ich mich, dass die einen Dutch Oven haben. So ein schweres gusseisernes Ding mit Deckel. Perfekt! Ich setze die kleinen Pizzabällchen einfach da rein. Dampfnudeln

kann man ja schließlich auch im Topf garen, dann wird das mit Pizzabällchen auch gehen. Ich bin ein Genie!

Milch, Wasser oder Öl?

Entweder bin ich doch kein Genie oder die Definition des Wortes *Genie* muss überdacht werden. Jedenfalls stoße ich schon beim Reinsetzen der fertigen Kugeln mit Käse, Tomaten und Kräutern im Inneren auf eine erste Frage, die ein erfahrener Koch sicher beantworten könnte, für mich aber ein Rätselraten ist. Dampfnudeln werden in Milch gegart, auch wenn das für Pizzabällchen vielleicht auch eine Möglichkeit ist – nein, so experimentierfreudig bin ich nicht. Wasser? Aber Pizzabällchen kocht man doch nicht? Das klingt auch falsch. Ich bleibe also beim Öl hängen. Öl müsste ja verhindern, dass sie unten anbacken, und vielleicht werden sie auch ein wenig kross. Wie heiß wird eigentlich so ein Feuer? Mittlerweile ist es runtergebrannt und nur noch die Glut leuchtet schön und rot – wird Glut nicht viel heißer als Feuer? Darf man Öl so heiß erhitzen? Egal – wird schon passen, in der Pfanne funktioniert das ja schließlich auch!

Heiße Glut ist genau das Richtige zum Kochen – oder?

Pfeifend setze ich die Pizzabällchen in das Öl im Dutch Oven. Hübsch sieht das aus, denke ich sehr zufrieden mit mir und schließe den Deckel. Das hätte ich vermutlich besser nicht getan, aber wer kann das denn schon ahnen? Ich stelle den Topf einfach mitten in die Glut, von der auch schon gar nicht mehr so viel da ist. Sicherheitshalber lege ich noch ein Scheit auf, das auch schön schnell Feuer fängt. Moment! Gehört auf den Deckel eines Dutch Ovens nicht auch noch Glut? Auch das wird noch erledigt. Ich räume ein wenig die Kochutensilien zusammen, rieche den Rauch des Feuers und betrachte das Flackern des Scheins auf dem Stamm eines Ahorns. Jetzt ist es richtig schön hier, wenn man mal davon absieht, dass das Knurren meines Magens mittlerweile einem Bären Konkurrenz macht.

Banane oder nicht?

Ich halte es schon nach wenigen Minuten nicht mehr aus und muss in den Topf schauen, was gar nicht so einfach ist, aber mithilfe diverser Stöckchen schaffe ich



Bild: vieleineinethuelle (Pixabay)

es. Leider sind die Pizzabällchen noch weiß und sehen gar nicht fertig aus. Angesichts dessen muss ich mich wohl noch eine ganze Weile gedulden, was meinem Magen überhaupt nicht gefällt. Ich könnte vielleicht schnell eine Banane ... Nein! Ich warte auf dieses wunderbare Erlebnis, mein erstes, am Feuer gekochtes Essen.

Immer optimistisch bleiben ...

Wie? Wie zur Hölle konnte die Oberfläche der Pizzabällchen innerhalb von drei Minuten von *rohem Teig* zu *kohlschwarz* mutieren? Aber keine Panik, alles wird gut. Erst mal den Topf aus dem Feuer nehmen. Geschafft – aber wohin jetzt damit? Auf die Holzbank – nein, lieber nicht. In die Decke würde er wahrscheinlich auch ein Loch brennen. Ich finde zwei Steine und muss mich nach dem Absetzen beruhigen. Tief durchatmen. Noch ist nichts passiert. Folienkartoffeln sind ja auch oft außen schwarz und innen genau richtig. Man darf nur das Äußere nicht mitessen – immer optimistisch denken! *Von wegen optimistisch*, knurrt mir mein Magen dazwischen. *Halt die Klappe!*, befehle ich ihm. *Ich hab' hier das Sagen*. Zumindest noch.

Teig oder Käse?

Schon das Rauslösen eines Pizzabällchens aus dem Dutch Oven gestaltet sich schwierig, aber schließlich ist auch das erledigt. Ich schneide ein Bällchen auf, in der Erwartung, im Inneren zart gebackenes Brot mit geschmolzenem Käse und duftenden Kräutern anzutreffen. Aber Moment, das, was sich da zieht, das ist gar kein Käse, oder? Das ist – Teig. Nein, ich raste nicht aus. Immer optimistisch bleiben ... schließlich kann man das Innere herauslösen und ...

Schluss mit optimistisch, sagt mein Magen.

Gut, dass der Kühlschrank meiner Eltern immer so gut gefüllt ist.

Fazit

Über dem Feuer zu kochen macht Spaß, nur sollte man sich für das erste Mal Zeit nehmen und nicht mit Zeitdruck – sprich leerem Magen – herangehen. Außerdem ist Improvisieren offenbar nur etwas für Profis, und die Hitze auf einem Feuer verhält sich sehr anders als auf einem Herd. Sie lässt sich nur mit dem richtigen Abstand zu Feuer und Glut kontrollieren – und auch das braucht Übung. Vielleicht halte ich mich das nächste Mal besser an das Rezept. Oder suche jemanden, der mir mit Erfahrung und Rat und Tat zur Seite stehen kann. Oder aber ich gebe einfach nicht auf und versuche es noch einmal. Aus Fehlern lernt man schließlich.

Du hast in der Vergangenheit etwas für das Hobby Larp zum ersten Mal gemacht und es lief nicht ganz so glatt? Oder du hast etwas Neues ein erstes Mal vor und möchtest es gerne dokumentieren und für die Nachwelt festhalten, auf dass sie daraus lernen werde? Dann werde Schreiberling für die LARPzeit und schicke uns eine Mail mit Deinen ersten Erfahrungen an: redaktion@larpzeit.de. Du kannst gleich einen Text schicken oder aber erst einmal eine kurze Mail mit Deinem Thema, und wir besprechen alles Weitere. Wir sind gespannt auf Dein erstes Mal!