

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,

Filmkulisse in Spanien, Wüstensand in Tunesien: Wer in außergewöhnlicher Kulisse spielen möchte, hat heutzutage viele Möglichkeiten dazu. Einige Larper nehmen gerne lange Reisen auf sich, um ein besonderes Weltgefühl zu erleben. Corinne Senn berichtet euch von ihrer außergewöhnlichen Erfahrung in der Wüste Tunesiens, und wir stellen euch in dieser Ausgabe eine Wild-West-Filmkulisse in Spanien vor. Diese Veranstalter machen es vor: Die Larp-Welt wird immer vielfältiger. Darüber machen sich auch Keno und Esther Dirks Gedanken, denn mitunter ist es nicht mehr so einfach, das Con zu finden, das zu uns passt. Wie könnte die Kategorisierung von Larps in Zukunft aussehen, so dass wir schnell eine passende Veranstaltung finden? Außerdem findet ihr in dieser Ausgabe eine DIY-Anleitung für eine niedliche Alraune als treuen Wegbegleiter, die Vorstellung eines mittelalterlichen Larp-Dorfes und Gedanken zu der Frage: Warum larpen wir eigentlich?

Viel Spaß beim Lesen!

Euer LARPzeit-Team

Für eine bessere Lesbarkeit der Texte und durch eine noch fehlende einheitliche sprachliche Regelung wird in der LARPzeit nicht durchgehend gendergerecht formuliert. Alle Personenbezeichnungen gelten jedoch gleichermaßen für alle Geschlechter.

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:** Laurent Bertin, Esther Dirks, Keno Dirks, Rainer ZIPP
Fränzen, Jorina Havet, Christian Hoehoer, Anna Klaaßen, Vanessa Leonhardt,
Merle Lotz, Melanie Weltenschmiede, Tara Moritzen, Birgit Oppermann,
Christian Schmal, Jürgen Schulze-Seeger, Dominic Schwetje, Corinne Senn,
VoK
- Titelbild:** Das Titelbild zeigt die Larperin Julia Stapels auf einem Con der *Dark-World*-Orga und wurde von Karsten Zingsheim aufgenommen.
- Druck, Verarbeitung:** Strube Druck & Medien OHG · Felsberg
- Vertriebsbetreuung:** IPS Pressevertrieb GmbH, www.ips-d.de, Meckenheim
- Redaktionsschluss:** 15.7.2024 für LZ#84, 15.10.2024 für LZ#85
- 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

- Zum ersten Mal 32
Zum ersten Mal als NSC
- Schöner larpen 42
Einen kühlen Kopf bewahren –
Larp im Hochsommer
- Larpkalender 45
Veranstaltungen am Horizont
- Larp-Location 49
Slawendorf Passentin – Larp im
mittelalterlichen Dorf



- Schöner larpen 59
Kalte Küche auf Larp – Gut versorgt?
- Der Weg zum schönen Con. 63
Baumeister auf dem DrachenFest –
Helden im Hintergrund

DO IT YOURSELF

- Kochecke 12
Rezept Auszug Lagerküche –
Pfannkuchenschnecke



- Schöner larpen 29
DIY Alraune – Eine Pflanze als Freund



IM GESPRÄCH

- Sinnesvöllerey 9
Interview mit Dragontor –
Musik für fantastische Welten
- Sinnesvöllerey 16
Interview mit Karsten Zingsheim –
„Ich versuche, mit meinen Bildern
die Geschichte des Charakters
zu erzählen“
- Kolumne 18
Warum wir larpen –
Menschen wollen gesehen werden
- Hinterfragt 21
Tipps, um NSCs möglichst effektiv
zu frustrieren – Spieler-Edition –
Orga- und SL-Edition
- Hinterfragt 38
Religion im Larp –
Über Götter und Glaube
- Hinter den Kulissen 52
Ritterladen – Vor 25 Jahren fing alles an
- Hinterfragt 54
NSCs und SCs –
Eine Frage des Respekts
- Hinterfragt 74
Einordnung von Spielkonzepten –
Sind zusätzliche Kategorien sinnvoll?

KONZEPTE

- Larp-Konzept 23
Lager des Epic Empires – Der alte Weg
- Larp-Konzept 36
Ultime Western Larp – Larp in
echter Filmkulisse



- Larp-Konzept 69
Boxkämpfe in-time organisieren –
Fliegende Fäuste und spritzendes Blut



VERANSTALTUNGEN

- Con-Bericht 14
Die Wolfsjagd Run 2 – Die erste
Beute ist die Wahrheit
- Con-Bericht 26
Dance me to the End of Love –
Vampire und Nordic Larp
- Con-Bericht 40
Sahara Expedition – Auf der Suche
nach dem Unbekannten
- Con-Bericht 56
Devolution Z – Apokalypse auf Dänisch
- Montermacher und Plotplaner. 76
Miskatonic Society UG – Cthuloides
Larp in den 20ern



DIES & DAS



- Vorwort 1
- Impressum 1
- News & Infos 4
- Rezensionen 5
- Marktgeflüster 8
- Larp-Links 67

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

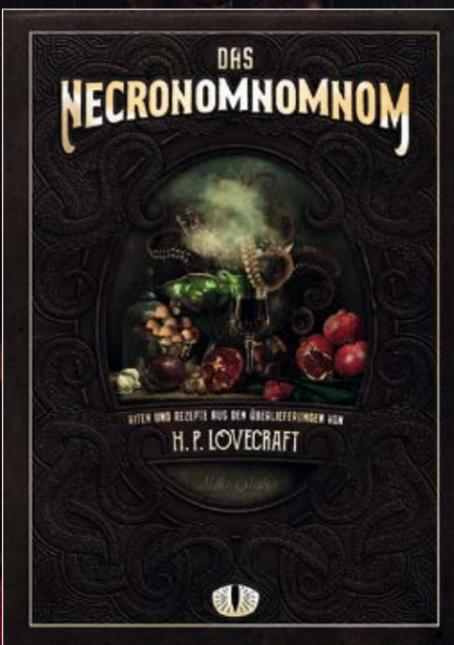
21. BIS 25.8.2024
STADTSPIEL.TULDERON.DE

DAS NECRONOMNOMNOM

RITEN UND REZEPTE AUS DEN ÜBERLIEFERUNGEN VON H. P. LOVECRAFT



176 Seiten - 21 x 29,7 cm
veredeltes Hardcover
ISBN 978-3-96481-018-2 - 39,90 Euro



www.zauberfeder.de
www.zauberfeder-shop.de

JETZT UNTERSTÜTZEN KulturPass für Larp

Der KulturPass ist ein Angebot der Bundesregierung. Im Jahr 2023 erhielt der Jahrgang 2005 ab dem 18. Geburtstag ein Budget von 200 Euro, das er bis Ende 2024 für Eintrittskarten, Bücher, CDs, Platten und vieles andere einsetzen kann.

Ziel des KulturPasses ist es, junge Menschen für Kultur zu begeistern und die Kulturbranche zu unterstützen. Die LARPzeit ruft dazu auf, sich schriftlich an Claudia Roth, die Staatsministerin für Kultur und Medien, zu wenden und vorzuschlagen, Live-Rollenspiele in das Angebot des KulturPasses aufzunehmen.

Seit dem 1. März kann der Jahrgang 2006 das KulturPass-Budget freischalten und ab dem 18. Geburtstag nutzen. Angesichts der allgemeinen Haushaltslage war die Fortführung des Projekts eine große Kraftanstrengung. Daher wird das Budget für den neuen Jahrgang 100 Euro betragen. www.kulturpass.de

FANTASTISCH EINSCHLAFEN Dungeons and Dreamers

Mit einem guten Hörspiel einschlafen – das kennen viele seit der Kindheit. Jetzt hat das Team von *Auf die Ohren* einen neuen Podcast gestartet, der sich speziell an Fantasy-Fans richtet. In *Dungeons and Dreamers* (der Titel muss wohl nicht weiter erklärt werden) hören wir alle zwei Wochen eine neue Kurzgeschichte im Fantasy-Setting, die zum Träumen einlädt. Gleichzeitig widmet sich jede Folge einem speziellen Thema, das uns buchstäblich um den Schlaf bringen kann. Als Heldin oder Held sprengst du in der ersten Folge die Ketten der ewigen Aufschieberitis, bevor dann entspannt die Augen zufallen können. Außerdem überwinden wir gemeinsam Bewertungsängste, Antriebsprobleme oder Bindungsangst. Die psychologischen Themen sind kein Zufall, denn geschrieben werden die Folgen vom Psychologen und Autor (u.a. für die LARPzeit) Lennart Bartenstein. Host ist Timo Neitzel, bekannt aus anderen Podcast-Formaten wie *Beste Freundinnen*. Abgerundet werden die Episoden von einem atmosphärischen Sounddesign. *Dungeons and Dreamers* erscheint vierzehntägig und ist auf allen gängigen Podcast-Plattformen verfügbar.

FREYHAND Exklusiv-Vertrieb aufgelöst

Lange Zeit konnten die Artikel von *Freyhand* ausschließlich über den Vertrieb von *Burgschneider* erworben werden. Dies hat sich geändert. In gegenseitigem Einverständnis wurde der Exklusiv-Vertrieb aufgelöst und die Artikel von *Freyhand* sind nun auch auf deren eigener Webseite unter www.freyhand.com zu finden. Grund für diese Entscheidung waren unterschiedliche Interessen in der Produktentwicklung. Im Sinne einer bunten Vielfalt für die Larpwelt sind *Burgschneider* und *Freyhand* somit übereingekommen, wieder jeweils eigene Projekte zu verfolgen.

DRACHENFEST LARPzeit-Verteiler gesucht

Im Sommer bringen wir wieder eine kostenlose Sonderausgabe der LARPzeit heraus, die wir auf verschiedenen Veranstaltungen verteilen werden. Für die Verteilung am Einlass vom *DrachenFest* suchen wir aufgrund einer Absage tatkräftige Unterstützung. Wenn du Lust hast, vor dem Spiel (Montag bis spätestens Mittwoch) bei dieser Aufgabe zu helfen, melde dich per E-Mail bei der Redaktion (redaktion@larpzeit.de). Als Dankeschön gibt es ein Spielerticket!

IN EIGENER SACHE Bezahl uns mit Kupfer!

Wie es sich für eine Larp-Zeitschrift gehört, kannst du uns in Kupfermünzen bezahlen. Sammle deine alten Münzen, schicke sie uns und entscheide, was du dafür erhalten möchtest:

- eine huldvolle Bekundung über die Spende für die redaktionelle Arbeit der LARPzeit
- ein LARPzeit-Abo beziehungsweise dessen Verlängerung
- eine Gutschrift für den Zauberfeder-Shop.de

Den dafür nötigen Begleitzettel kannst du auf unserer Webseite unter *Mitmachen* herunterladen. Wir prüfen/zählen das Kupfer und werden die Gutschrift über 40 Cent/Münze entsprechend deiner Wünsche auf dem Begleitzettel verwenden.

Das Angebot bezieht sich auf gebrauchte Larp-Kupfermünzen (ein paar Silber- und Goldstücke werden auch angenommen). Es werden *Keine* frisch geprägten Münzen akzeptiert. Wir behalten uns vor, Einsendungen abzulehnen.

ROLLENSPIEL

SCHATTENGESELLSCHAFT Karsten Zingsheim (Eigenverlag, 2024)



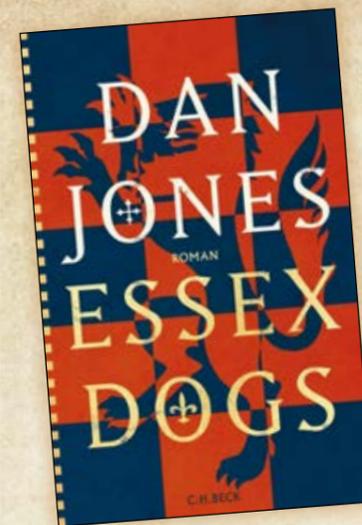
Schattengesellschaft – so lautet der Titel des neuen Rollenspiels von Karsten Zingsheim. Neben seinen Tätigkeiten als Autor, Sprecher und Fotograf widmet sich Zingsheim nun dem Reich der Phantastik. Pünktlich zur Leipziger Buchmesse im März erschien sein eigenes Rollenspiel, das den Untertitel *Sie waren schon immer da!* trägt. Damit sind die übernatürlichen, nicht-menschlichen Wesen gemeint, die in einem Urban-Fantasy-Setting mit den einfachen Menschen auf der Erde leben. Gestaltwandler, Vampire, Nekromanten und Fey sind nur einige von vielen Fraktionen, denen die Charaktere der Spielerinnen und Spieler angehören können. Wie bei den meisten Tabletop-Rollenspielen erscheint zuerst ein umfassendes Regelwerk, mit dem man lernt, wie man spielt. Für einen ersten exklusiven Einblick in das Setting und die Regeln schaut auf www.Zauberwelten-Online.de vorbei!

Sebastian Pabst

ROMAN

ESSEX DOGS Dan Jones (C. H. Beck, 2024)

Es war nicht verwunderlich, dass es im Debit des Autors blutig werden würde: Dies war schon aus dem Klappentext ersichtlich. Es war schlimm, wie das englische Heer 1346 in der Normandie eingefallen und brandschatzend durch das Land gezogen ist. Während die Adligen im Roman eher



eine Nebenrolle spielen, ist die fiktive Gemeinschaft von Söldnern, die *Essex Dogs*, Mittelpunkt dieser Erzählung, die als Erste bei der Landung am Stand bei Saint-Vasst-la-Hougue auf die Franzosen trifft – eine Gruppe von Männern, die auf sich aufpassen und zusammenhalten. Die Alliierten des Zweiten Weltkriegs nannten diesen Strand bei ihrer Landung 1944 *Utah-Beach*. Die *Essex Dogs* haben das Pech, im Dunstkreis des meist lächerlich dargestellten Adels ihre Aufgaben zu erfüllen. Dank können sie dabei nicht erwarten. Die Männer schwitzen und bluten. Wenn es gut läuft, gibt es viel zu fressen und zu saufen. Städte werden überfallen, Klöster ihrer Schätze beraubt und die Bewohner getötet, sofern sie nicht schon geflohen sind. Die zehn Mitglieder der *Essex Dogs* werden von Loveday geführt, einem kampferprobten Anführer, dessen Ziel es ist, die *Dogs* heil zurück nach England zu bringen – und dies mit möglichst viel Silber in den Taschen. In seiner Gruppe befinden sich die verschiedensten Charaktere: zum Beispiel den Priester Father, der ohne den Krieg nicht leben kann, oder Millstone, der wenig redet, jedoch selbst in der schlimmsten Not die Ruhe bewahrt.

Gejagt von der französischen Armee hetzt das englische Heer in Richtung Paris und dann nach Norden, in den Wald von Crécy. Wer die Geschichte kennt, wird wissen, wie es für die Franzosen ausging. Der Roman endet abrupt, was als Cliffhanger für den zweiten Teil, der im Herbst erscheint, gedacht ist, und darum darf man als Leser davon ausgehen, dass die Söldner die Schlacht überlebt haben.

Der Autor Dan Jones begleitet die *Essex Dogs* durch Schlamm, Hitze, Regen, Blut und Tod, was Jones, der Historiker ist, recht gut macht. Für die deutsche Übersetzung sind Heike Schlatterer und Wolfram Ströle

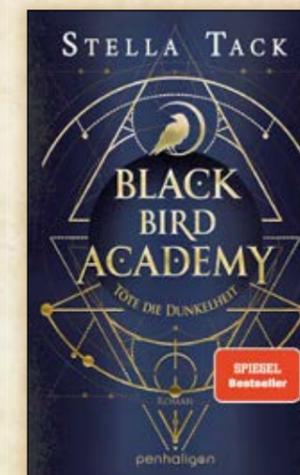
verantwortlich, beide sind Historiker und übersetzen erzählende Literatur.

Die Geschichte aus der Sicht von Söldnern zeigt, wie hart es auf einem Kriegszug wirklich zugegangen sein könnte, und wie dekadent, herablassend und führungs-fremd ein Teil des Adels gewesen ist. Ohne die berühmten Langbögen hätte das englische Heer sicherlich nicht lange in Frankreich sein Unwesen getrieben.

Tara Moritzen

ROMAN

BLACK BIRD ACADEMY - FÜRCHTE DAS LICHT Stella Tack (Penhaligon, 2024)



Mit dem zweiten Teil der *Black Bird Academy*-Reihe, der im Juli erscheint, knüpft Autorin Stella Tack nahtlos an den ersten Band an. Gleich zu Anfang soll der Dämon Lore, der die Protagonistin Leaf besetzt hat, exorziert werden – und dieses Ritual führt ausgerechnet Falco, Leafs Ausbilder und Liebhaber, durch. Doch der mächtige Lord-Dämon hat sich längst einen anderen Körper gesucht. Das hält das, was er in Leaf zurückgelassen hat, aber nicht davon ab, sich zu verändern. Das alles, obwohl sie alle Hände voll zu tun haben sollte, für das Exorzismus-Turnier zu trainieren, an dem sie teilnehmen muss, um ihr Leben zu retten.

Durch die unterschiedlichen Sichtweisen taucht man in die Köpfe der Hauptcharaktere ein und liest authentisch beschriebene Gefühle und nachvollziehbare Gedanken in einer durchdachten Story mit rasanten Wendungen.

Black Bird Academy – Fürchte das Licht ist ein Fantasyroman mit Liebesgeschichte, aber keineswegs darauf zu reduzieren.

Wer ein romantisches Urban-Fantasy-Gesamtpaket sucht, liegt mit der Black-Bird-Academy-Reihe genau richtig!

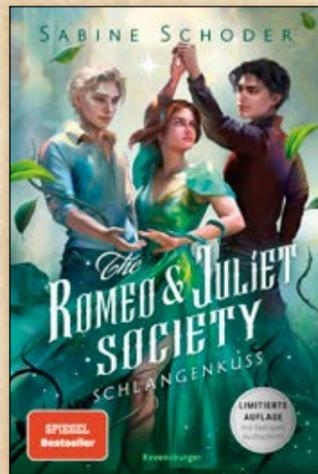
Jennifer Herold

ROMAN

THE ROMEO AND JULIET SOCIETY - SCHLANGENKUSS

Sabine Schoder

(Ravensburger, 2024)



Was sich beim ersten Lesen des Klappentextes nach einer typischen Dreiecks-Romantasy-Geschichte anhörte, entpuppte sich für mich zu meinem Lese-Highlight des letzten Jahres: *Rosenfluch* heißt der erste Band der Reihe *The Romeo and Juliet Society*, und was die Autorin dort begonnen hat, setzt sie im zweiten Band *Schlangenkuss* gekonnt fort. Zugegeben: Um diesen Roman zu lieben, ist es nicht verkehrt, ein Faible für Skurriles, Absurdes und leicht Abgedrehtes zu haben. Genauso skurril wie die Welt, in der ein Mädchen zwischen den Fürsten der Häuser Capulet und Montague steht, die auf der Suche nach dem einen Liebespaar sind, das sich opfern muss, um den Rosenfluch zu brechen, ist zeitweise auch der Humor, der die eigentlich tragisch-romantische Geschichte begleitet. Gäbe es diesen Humor nicht, wäre der Roman vermutlich recht kitschig. So aber hat man oft das Gefühl, die Autorin nimmt ihre Welt – niemals aber die offenbar von ihr sehr geliebten Charaktere! – ein wenig auf die Schippe. Wir befinden uns in einer Art glitzernder Model-Welt, die von Bällen und Kämpfen, die als Tänze getarnt werden, dominiert wird. Im düsteren Hintergrund, vor dem sich diese glitzernde Welt abhebt, bewegen sich die Souffleure und Souffleusen – stumme, unheimliche Gestalten mit ei-

ner tragischen Geschichte. Die Autorin hat subtil ein gesellschaftliches Thema in den Roman eingebracht: Was auf der Oberfläche glitzert, kann das nur, weil das Leid, das diese reiche Welt hervorbringt, verdrängt und vergessen wird. Wer Liebesgeschichten mag und abgedrehtem Weltedesign (bei dem ich mich hier und da gefragt habe: Wie kommt man nur auf so eine Idee?) nicht abgeneigt ist: ein absolutes Muss! Lebendig geschrieben, kurzweilig, witzig, spannend und traurig – kurz: alles, was ein Roman sein sollte.

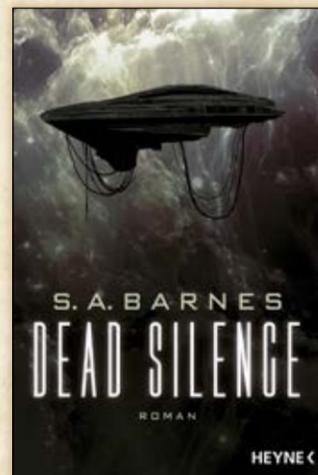
Jorina Havet

ROMAN

DEAD SILENCE

S. A. Barnes

(Heyne, 2024)



In *Dead Silence* begleiten wir Claire Kovalik und ihre Crew auf ihrer letzten Mission im All, die sich von einer Routinewartungsarbeit zu einer unvorhergesehenen, schicksalhaften Entdeckung wandelt. Denn ein veraltetes Notrufsignal führt sie und ihre Crew zu dem vor 20 Jahren auf dem Jungfernflug spurlos verschwundenen Luxus-Weltraumkreuzfahrtschiff Aurora. Was sie dort vorfinden und die Frage nach dem, was sich auf dem Schiff ereignet haben muss, erfüllt die Crew mit Entsetzen.

S. A. Barnes kreiert eine Geschichte voller Spannung und subtilem Horror, geschickt verwoben durch zwei Zeitebenen, die kontinuierlich das Schicksal der Aurora enthüllen. Die Art, wie die Autorin die inneren Konflikte von Claire und die atmosphärische Stimmung auf der Aurora zeichnet, fesseln durchgehend. *Dead Silence* ist eine lesenswerte Mischung aus Science-Fiction und Horror, die Fans beider Gen-

res in ihren Bann zieht und bis zum Ende nicht loslässt. Eindeutig ein Highlight für alle, die nach einer mitreißenden und düsteren Weltraumgeschichte suchen.

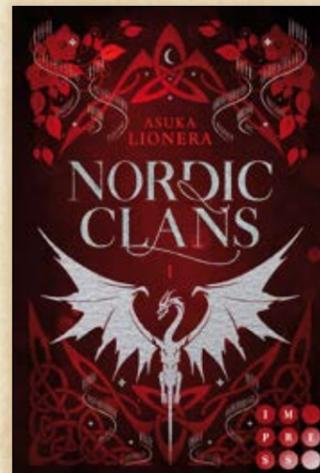
Nadine Kaiser

ROMAN

NORDIC CLANS 1 - MEIN HERZ, SO VERLOREN UND STOLZ

Asuka Lionera

(Carlsen, 2024)



Bei einem harten Wettkampf im eisigen Norden stellt die junge Clanführerin Yrsa ihre Fähigkeiten unter Beweis, um das Oberhaupt aller Clans des Kontinents zu werden und so ihren Clan von Hunger und Armut zu befreien. Nur ein anderer Anführer steht ihr dabei im Weg: Kier vom Schwingenclan ist ebenfalls kurz davor, den Wettkampf zu gewinnen, dabei ist er ausgerechnet der Sohn des Mannes, der Yrsas Vater auf dem Gewissen hat und mit dem sie auf verschiedenen schwierigen Ebenen verbunden ist.

Der erste Band um die mystischen Clans verbindet bekannte Vorstellungen und fantastische Elemente, uralte Rituale und magische Tierwesen. Yrsa und Kier sind Protagonisten mit Ecken und Kanten, dafür aber wenig klischeehaft. Die Entscheidungen, selbst die in ausweglosen Situationen getroffenen, sind immer nachvollziehbar und authentisch, die Geschichte atmosphärisch, spannend und dafür geschrieben, sie in einem Rutsch durchzulesen.

Der erste Teil endet mit einem Cliffhanger, glücklicherweise erscheint der zweite Teil der *Nordic Clans*-Dilogie Ende September.

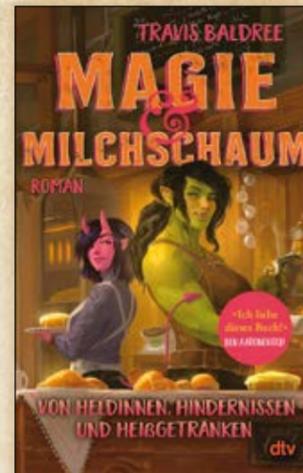
Jennifer Herold

ROMAN

MAGIE UND MILCHSCHAUM

Travis Baldree

(dtv, 2023)



Die Idee an sich hat mich sofort schmunzeln lassen: Eine Ork-Kriegerin hängt ihren Job an den Nagel und entschließt sich, in Ruhe ein Café zu eröffnen. Dafür kauft sie einem Säufer einen alten Mietstall ab – der natürlich erst einmal renoviert werden muss. Zusammen mit dem Kobold Cal und dem weiblichen Suktubus Tandri arbeitet die Ork-Kriegerin Viv daran, ihr Café zum Erfolg zu machen, und das in einer Stadt, in der niemand weiß, was „Kaffee“ eigentlich ist.

Das Buch bringt viele Themen mit ein, die ein freundliches Gefühl hinterlassen: Hilfsbereitschaft spielt eine große Rolle, sowie Freundschaft und Mitgefühl. Wer genug hat von all den Fantasy-Büchern, in denen es in erster Linie um ein Gegeneinander geht, findet hier ein Miteinander, was das Buch zu einem Vertreter des Genres *Cosy Fantasy* macht. Es lässt sich gut lesen und ist eine wunderbare Lektüre für entspannte Stunden, allerdings, meiner Meinung nach, mit ein paar Schwächen. So braucht die Geschichte relativ lange, um Fahrt aufzunehmen und könnte für mein persönliches Empfinden hier und da ein wenig mehr Spannung vertragen. Die Ork-Kriegerin hätte ich gerne noch mehr gespürt. Für mein Gefühl hätte sie auch ein Mensch sein können, darum hätte ich als Leserin mich über noch mehr Details zu ihren Besonderheiten gefreut. Außerdem habe ich mir bei dieser originellen Grundidee im Buch selbst und im Schreibstil noch etwas mehr Humor und Witz erhofft. Aber: Alles in allem ein lesenswertes Buch für gemütliche Abende!

Jorina Havet

ROMAN

GOTTES STREITER

Andrzej Sapkowski

(dtv, 2021)



Gottes Streiter ist der zweite Teil einer Reihe, der erste Band trägt den Titel *Narrenstreiter*.

Andrzej Sapkowski kennen die meisten Leserinnen und Leser als Autor der Romane über den *Witcher*, hier hat er sich an einem anderen Thema versucht. Im Prag des 15. Jahrhunderts sucht ein geheimer Magierzirkel nach dem Stein der Weisen. Reynevan, Medikus und Magier, ist ebenfalls daran interessiert, was den Geheimdienst auf den Plan ruft. Reynevan kann in den Wirren des Aufbruchs zu einem Kreuzzug entkommen. Mit einem persönlichen Rachefeldzug im Gepäck macht Reynevan sich auf nach Schlesien, um einen Fluch zu brechen.

Ich bin mit dem Buch leider nicht ganz warm geworden. Sapkowskis etwas umständlicher Schreibstil, der in anderen Büchern etwas Poetisches entfaltet, hat mich in diesem Buch leider gestört. Auch war es mir zu brutal – Berge von Leichen, Exkrementen und Ähnlichem kennt man natürlich aus anderen Büchern, aber hier nimmt es meiner Meinung nach etwas Überhand.

Sapkowski weiß natürlich dennoch, wie man eine Geschichte entwickelt, er weiß, wie er die Leser fasziniert. Wen der Schreibstil nicht stört und wer sich von Blut und Leichen nicht abschrecken lässt, wird in eine bunte Welt voller Schlachtengetümmel, gruselige Elemente, wie aus den Gräbern steigende Skelette, Liebe, Ritter und Intrigen, entführt.

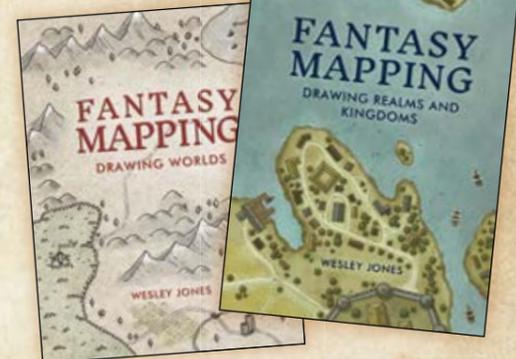
Jorina Havet

SACHBÜCHER

FANTASY MAPPING

Wesley Jones

(W.T.Jones, 2020/2023)



Viele Spielleiter und Orgas dürften das Bedürfnis kennen, eine Karte für die Mitspieler erstellen zu wollen. Handelt es sich um eine übersichtliche Weltkarte oder einen Lageplan zu einer Szene-Location, für Pen and Paper oder für ein Live-Rollenspiel – ganz gleich, denn die Erwartungen an solche eine fantastische Karte sind stets ähnlich. Sie soll glaubwürdig sein und gewisse optische Erwartungen erfüllen, damit sie intuitiv gelesen werden kann. Wesley Jones führt in seinen Büchern die Leser genau in diese Richtung. Man beginnt mit klassischen Vorüberlegungen und dann werden Schritt für Schritt die einzelnen Elemente der geplanten Karte erläutert. Hierbei wird stets sowohl die klassische handgemalte Karte als auch die digitale Umsetzung berücksichtigt. Es gibt für das *Fantasy Mapping* zwei Bände:

Drawing Worlds behandelt die Erstellung von Welt- und Landkarten. Es werden Elemente wie Kontinentaldrift und Strömungen ebenso betrachtet wie eigentlich triviale Erkenntnisse, zum Beispiel, dass Flüsse stets bergab fließen müssen. Die erste Hälfte des Buches beschreibt den Entwicklungsprozess von Karten, die zweite zeigt anschaulich unterschiedliche Resultate, die verschiedenen Einsatzzwecken genügen sollen.

Drawing Realms and Kingdoms behandelt die Erstellung detaillierterer Karten bis zu Stadtplänen, sowohl mit als auch ohne Raster.

Beide Bücher sind hilfreiche Tipp-Spender für alle Ansprüche. Sie können als komplette Anleitung oder nur als hilfreicher Ideenpool genutzt werden, zum Beispiel bei der Frage, welche Farbgebung einem Zweck am besten dienen würde. Es werden umfangreiche Themen betrachtet, ohne sich in den einzelnen Bereichen unnötig weit zu verlieren.

Christian Schmal

JEDE MENGE GEWINNE!

In den nächsten Monaten verlosen wir wieder tolle Preise, die uns von unseren Partnern zur Verfügung gestellt werden. Im Juni, Juli und August 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!

JUNI

GESCHENKBOX ZAUBER

Gewinnt eine von drei Geschenkboxen von *Beerenweine!* Diese einzigartige Box entführt dich in eine verzauberte Atmosphäre und lässt dich die Magie hautnah erleben. Der Inhalt der Box ist sorgfältig ausgewählt, um ein unvergessliches Erlebnis zu bieten. Von köstlichen Teesorten, die den Gaumen verwöhnen, bis hin zu einer exquisiten Auswahl an Weinen und Met, die den Abend verzaubern werden – hier ist für jeden Genießer etwas dabei.

Die Boxen werden zur Verfügung gestellt von www.beerenweine.eu.

JULI

DOLCH MIT SCHEIDE

Im Juli verlosen wir einen Dolch mit passender Scheide aus thermogeformtem Schaumstoff aus dem *Atelier Nemesis*. Der Hersteller von Larp-Waffen und Zubehör ist bekannt für seine hochwertigen und detailliert gefertigten Kreationen – so auch hier, denn dieser Dolch liegt nicht nur gut in der Hand, die Nachbildungen der Materialien sorgen zusätzlich für ein authentisches Gesamtbild.

Zur Verfügung gestellt von <https://ateliers-nemesis.com>.

AUGUST

MYSTERY BOX FANTASY LARP

Ob neu im Hobby oder alter Hase: Gegen neue Ausrüstung und Inspiration in unserer *Fantasy Larp-Mystery Box* sträubt sich niemand! Jede Box ist randvoll gefüllt mit geheimnisvollen Schätzen und Artefakten, die euch auf eurer Abenteuerreise begleiten werden. Entdeckt geheimnisvolle Schätze und rüstet euch für eure nächsten Abenteuer mit unserer Fantasy Larp-Mystery Box! Im August verlosen wir eine fantastische Überraschungsbox (Größe M).

Zur Verfügung gestellt von www.zauberfeder.de.



MARKTGEFLÜSTER

Terence die Forelle – Ein Fisch als Larpwaffe

Statt mit Schwert oder Bogen könnt ihr mit *Terence der Forelle* wie Verleihnix mit einem Fisch in den Kampf ziehen. Spaß ist dabei garantiert!

Der Fisch ist handgefertigt aus Mousse Mitryl, Faser de Verre und wurde liebevoll mit Acryl bemalt. Dieses Larp-Accessoire ist perfekt für alle Kneipenkämpfe. Hergestellt wurde es mit einer eigenen Polyurethan-Schaumformel (Mitryl-Schaumstoff). Die Forelle hält problemlos jedem Larp-Kampf stand und das Material ist deutlich langlebiger als jeder handelsübliche Latex-Schaumstoff. Gegen einen Aufpreis wird eine Klinge eingearbeitet, was den Fisch zu einer unerwarteten Waffe werden lässt.

www.etsy.com/ca/shop/Mitryl



Alchemistentasche – Labor für unterwegs

Diese schöne Medizinledertasche bietet Platz für allerlei Tränke und Zutaten, für Flaschen in verschiedenen Größen und einiges mehr. Heiler und Alchemisten können in dieser Tasche ihre Zutaten geordnet mit sich herumtragen, denn sie kann geschlossen und sicher über die Schulter gehängt werden. Beim Öffnen kommt ein kleines Labor zum Vorschein, aber es gibt auch einen Schnellzugriff für vier Notfallfläschchen. Die Tasche eignet sich natürlich nicht nur für Alchemisten und Heiler, auch Zauberer, Attentäter oder Köche kommen damit auf ihre Kosten.

www.outcastprops.com



Mytholon – Nachhaltiges Essgeschirr

Mit dem Essgeschirr von *Mytholon* könnt ihr nicht nur eurem Charakter, sondern auch der Umwelt etwas Gutes tun. Die Essschale besteht aus einer halben Kokosnuss, die eine leichte und nachhaltige Alternative zu Schalen aus Holz oder Keramik darstellt. Innen wie außen geschliffen und poliert ist jede Schale ein Unikat. Becher und Besteck bestehen aus Bambus, bei dem es sich um ein besonders leichtes Material handelt. Es werden ausschließlich ungiftige Schutzlasuren verwendet und der Bambus wird vor der Produktion gekocht und getrocknet.

Das gesamte Geschirr ist ein perfekter Begleiter für die Sommer-Larp-Saison.

www.mytholon.com



LARPzeit

INTERVIEW MIT DRAGONTOR

MUSIK FÜR FANTASTISCHE WELTEN

Das Projekt *Legends of Seven Hills* erzählt von Drachen und Riesen, Feen und Zwergen, Nixen und ihren Schätzen, von Schlachten und Hinrichtungen sowie von gruseligen Unterwelten. Durch Musik, Kunst, Poesie, Geschichte und Natur entsteht ein großes Epos, in das jeder eintauchen kann. Dennoch ist diese Welt anders als die klassischen Fantasywelten. Angefangen hat alles mit Larp und einer Bandgründung. Wie sich daraus der Rest entwickelt hat, erzählen Sängerin Ariana Le Fay und E-Gitarrist Tommy Wozniak im LARPzeit-Interview mit Redakteurin Jorina Havet.



Ariana LeFay – Sängerin, Songwriterin und Produzentin bei Dragontor

liegt daran, dass unsere Musik eine Szene oder eine Geschichte begleitet, wie Filmmusik einen Film. Deshalb klingen unsere Stücke unterschiedlich, weil die Geschichten dahinter unterschiedlich sind.

LZ: Du sprichst von „dahinter“. Sind die Geschichten nicht im Songtext enthalten?

Ariana: Auch wenn ein Song einen Lead-Gesang mit Text hat, ist nur ein Teil der Geschichte darin enthalten. Der Rest befindet sich in einem separaten Text, den wir zu jedem Song schreiben. Dadurch ge-

LARPzeit: Wie und wann hat sich eure Band gegründet?

Tommy Wozniak: Ich habe Ariana über Social Media gefunden. Zu der Zeit, 2016, war ich auf der Suche nach einer Sängerin für eine CD-Produktion meiner eigenen Songs, und ihre Stimme war genau das, wonach ich suchte.

Ariana Le Fay: ... und ich suchte nach Musikern, mit denen ich meine Songs verwirklichen konnte. Als wir uns gegenseitig unsere Stücke vorspielten, stellten wir mit Erstaunen fest, dass sie sich vom Stil her so ähnlich waren, dass sie aus ein und derselben Feder hätten stammen können!

Tommy: Obwohl ich mein Leben lang Metal gemacht habe, während Ariana aus der Mittelalter-/Folk-Ecke kam.

LZ: Dann ist Mittelalter-/Folk-Metal als gemeinsamer Stil dabei herausgekommen?

Tommy: Nein, nicht ganz. Wenn man es genau nimmt, müsste man jeden unserer Songs anders einordnen. Der eine ist eher Epic-, der andere Symphonic-, der dritte Melodic-, der vierte Folk- und der fünfte Mittelalter-Metal. Jeder Song ist anders. Trotzdem haben wir einen charakteristischen *Dragontor*-Sound, der sich durch die vielen Chöre, das lebendige Schlagzeug und den orchestralen Klang auszeichnet. Das



Tommy Wozniak – Gitarrist, Songwriter und Produzent bei Dragontor

LARPzeit

INTERVIEW MIT LARP-FOTOGRAF KARSTEN ZINGSHEIM

„ICH VERSUCHE, MIT MEINEN BILDERN DIE GESCHICHTE DES CHARAKTERS ZU ERZÄHLEN“

Karsten Zingsheim, Baujahr 1977, kam 1999 auf dem Larp *Vinland III – Der Täuscher* zum ersten Mal mit dem Hobby in Kontakt, das ihn später noch nachhaltig prägen sollte. Damals war er in einer schwarzen Pannesamt-Robe, die nach einem Karnevalsschnitt von seiner Oma genäht worden war, unterwegs. Seitdem hat sich viel getan und heute ist Karsten als Fotograf auf diversen Larps unterwegs. Eine Pannesamt-Robe trägt er dabei nicht mehr.

Wenn er gerade nicht auf Larps unterwegs ist, ist Karsten als Kommunikationstrainer für Führungskräfte in der Pflege beschäftigt und schreibt außerdem Urban-Fantasy-Romane sowie asiatische Fantasy.

Für die LARPzeit haben wir Karsten ein paar Fragen gestellt.



LARPzeit: Wann hast du die Fotografie für dich entdeckt?

Karsten Zingsheim: Als Kind habe ich bereits viel fotografiert – ein teures Hobby, wenn man bedenkt, dass die Bilder damals analog erstellt und die Filme entwickelt werden mussten. Professionell wurde es dann in meiner Ausbildung zum Medienpädagogen. Vor rund zwanzig Jahren sollte ich in einem Team von fünf Medientrainerinnen und -trainern ein zehntägiges Mediencamp in Polen begleiten, jeweils

zwanzig Jugendliche aus Polen, Weißrussland und Deutschland. Dort habe ich die Fotografie-Gruppe geleitet. Anschließend habe ich diverse Workshops über Studiofotografie und Modelfotografie besucht und mich weitergebildet. Gerade spannendes Licht finde ich in Bildern sehr wichtig.

LZ: Wann warst du zum ersten Mal als Fotograf auf einem Larp?

Karsten: Das war das *Sanctuarium Akt1: Der Ruf* im Mai 2016. Ich durfte die liebe

Eva Lilienthal als Model bei mir im Studio begrüßen, und sie war Headorga der Conreihe. Da ihr meine Studiobilder gefallen haben, hat sie mir auch für ihr Con eine Chance gegeben.

LZ: Wie hat sich das Fotografieren auf Cons seitdem für dich entwickelt?

Karsten: Mir scheint es, dass die Anspruchshaltung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer stark zugenommen hat. Während damals ein Fotograf ein besonderer Bonus war, scheint es heutzutage für einige ein Standard zu sein, den die Orga erfüllen sollte. Auch sind der Anspruch an die Qualität der Bilder und an die Geschwindigkeit, wann die Bilder gezeigt werden, immer mehr gewachsen. Positiv ausgedrückt: Ein Larp-Fotograf ist kein Knipsler mehr, sondern ein Eventfotograf, der die Bedürfnisse seiner Zielgruppe kennt und erfüllt.

LZ: Welche Bedürfnisse sind das neben der Qualität und der Geschwindigkeit?

Karsten: Jeder möchte seine Erinnerung an das Con haben, am liebsten ein Foto, das den eigenen Charakter schön abbildet. Viele haben über Stunden an ihrer Gewandung gebastelt, und ich kann verstehen, dass ein schönes Bild als Wertschätzung betrachtet wird. Ich versuche auf einem Con, so viele Charaktere wie möglich abzulichten, was nicht immer ganz einfach ist. Ein zweiter wichtiger Punkt ist, dass der Fotograf nicht



nur das Handwerk versteht und seine Ausrüstung beherrscht, sondern auch den Fluss einer Szene. Ich versuche zu antizipieren, wie sich die Modelle bewegen werden, und dabei möglichst unsichtbar zu bleiben. Für mich steht das ungestörte Spiel vor dem schönen Bild. Lang lebe das Teleobjektiv! (lacht)

LZ: Wie oft bist du im Jahr als Larp-Fotograf unterwegs?

Karsten: Als alles neu und aufregend war, war ich entweder einmal im Monat oder in guten Phasen auch etwa alle zwei Wochen auf einem Con. Heute bin ich als Self-Publisher/Buchautor an Wochenenden viel auf



Messen unterwegs und habe nicht mehr so viel Zeit für die Larp-Fotografie, wie ich gerne hätte. Aber ich werde in diesem Jahr auf jeden Fall wieder die *Dark World* besuchen und für das *DrachenFest* anfragen. Ansonsten suche ich Cons, die nicht ausschließlich Fantasy sind, wie zum Beispiel das *Tales – Inside* als Dystopie. Die *Club Babylon*-Reihe als *Vampire Live* finde ich auch sehr spannend. Konzepte, die mich begeistern würden, wären ein Spiel in einem U-Boot, 20er-Jahre-Horror oder Cyberpunk, ich bin aber auch für andere Konzepte offen.

LZ: Worauf legst du bei deinen Larp-Motiven besonderen Wert?

Ich bezeichne mich als klassischen Portrait-Fotografen und liebe ausdrucksstarke Gesichter. Daher liegt hier eindeutig mein Fokus. Ich versuche, mit meinen Bildern die Geschichte des Charakters zu erzählen, worin eindeutig die größte Herausforderung liegt. Kampfbilder gehören natürlich dazu, sind aber nicht meine Spezialität.

LZ: Worin liegt für dich in der Larp-Fotografie die besondere Herausforderung?

Karsten: Das Besondere daran ist, dass jeder Moment einmalig ist. Ich kann nicht



in die Szene rufen: „Bitte noch einmal auf Anfang!“ Larp-Fotografie ist unberechenbar. Wenn ich eine Hochzeit begleite, kenne ich den Ritus, die Abläufe und weiß, wann ich wo für das gute Bild zu stehen habe, ohne groß zu stören. Das größte Lob für mich ist, wenn mir jemand sagt: „Wow, du hast mich toll eingefangen, ich habe gar nicht bemerkt, dass du da warst.“

LZ: Wenn du nicht gerade als Fotograf auf Larps unterwegs bist, wie verbringst du deine Zeit? Gehst du noch anderen Hobbies nach?

Karsten: Wie bereits erwähnt, schreibe ich Bücher und habe im März ein eigenes Urban-Fantasy-Rollenspiel veröffentlicht. Ich liebe es zu schauspielern, stehe aber ungerne vor der Kamera. Daher habe ich das *Voice-Acting* für mich entdeckt. Ich habe eine dreijährige Ausbildung als Studiosprecher gemacht und stehe gerne vor dem Mikrofon. Bald werde ich eigene Hörbücher einsprechen. Zu Hause habe ich mir ein eigenes Fotostudio eingerichtet ... ach, so viele Ideen, so wenig Zeit ...

LZ: Vielen Dank für das Interview!

Bilder: Fotofänger Karsten Zingsheim

ZUM ERSTEN MAL ALS NSC

Die Totenwinde wehen im Lande Moringen, Nebel wabert aus den Wäldern. Die Bewohner und Verteidiger der Bastion blicken angsterfüllt um sich, denn die Erde selbst ist instabil geworden. Immer wieder öffnen sich Löcher im Boden, die Horden wandelnder Leichen ausspucken, und aus dem Dunkel jenseits der Fackeln kann jederzeit ein Angriff der gefürchteten Elitelegion erfolgen. Angestrengt lauscht die Wache in die Nacht. Dann ertönt der Ruf, vor dem sich alle gefürchtet haben: „Legio!“ Die vielstimmige Antwort aus rauhen Kehlen: „Mortis!“ Die Totlosen sind gekommen.



Ein erstes Mal ist immer eine ganz besondere Erfahrung. Das erste Mal Larp, das erste Mal ein neuer Charakter, das erste Mal auf einem unbekanntem Con. So ein Erlebnis ist mit einer Menge Aufregung, Vorfreude und vielleicht Nervosität verbunden und bleibt uns meist ziemlich genau im Gedächtnis. So kann man sich Jahre später an diverse peinliche oder epische Momente erinnern und anschauliche Anekdoten über das Erlebte erzählen. Genau das möchte ich hier nun tun und zwar über mein erstes Mal ... als NSC.

WIE ES DAZU KAM

Im Larp läuft eine ganze Menge über Mundpropaganda. Man kennt jemanden, der jemanden kennt, der von etwas weiß. So war es auch in diesem Fall. Der Suchfunktion in Chats sei Dank, kann ich den

Hergang sogar sehr genau rekonstruieren. Es war im Februar 2022, als mir ein Freund von einem Con namens *Moringaard* erzählte und mir riet, die Veranstaltung, trotz meiner mehrjährigen Erfahrung als

Spieler in verschiedenen Genres, als NSC für die Untoten-Fraktion zu besuchen. Er erzählte mir davon, wie toll die NSCs dort behandelt würden, wie großartig die Verpflegung sei und wie viel Spaß er dort immer habe. Lange Rede kurzer Sinn, er überzeugte mich innerhalb von 14 Tagen, mich anzumelden.

Bereits kurz darauf folgte der erste Schock: 50 Seiten NSC-Guide! Fraktionen, Punktesysteme, Hintergrundwissen und mehr. Ein wahres Fest für jeden, der tief in die Geschichte einer Spielwelt eintauchen möchte, aber für mich ein Grund für eine mittlere Panikattacke. Wie zum Teufel sollte ich mir das innerhalb von sechs Wochen merken? Zum Glück wurde ich schnell beruhigt: Das Punktesystem werde kaum mehr bespielt, man hatte den Fokus von Punkten auf Darstellung verlegt. Fürs Erste würden die Informationen über die eigene Fraktion reichen: drei Seiten von 50. Nochmal gut gegangen, das würde ich hinbekommen. Auch bei einem zweiten Neulingsproblem erwies sich erfahrene

DABEI SEIN? WE WANT YOU FOR LEGIO!

Termin: Moringaard-Reihe: 2.5. bis 5.5.2024 und 3.10. bis 6.10.2024

Ort: Pfadfinderpark Kastl-Mennersberg (Bayern, Nähe Nürnberg)

Veranstalter: Moringaard-Orga

Website: www.moringaard.org/startseite

Genre: Fantasy

Unterbringung: Spieler in eigenen Zelten, NSCs: begrenzte Anzahl an Hausschlafplätzen, eigene Zelte

Verpflegung: Spieler: Selbstverpflegung, NSCs und GSCs: Voll- oder Selbstverpflegung

Kosten: (Staffelpreise): Spieler 100,- bis 140,- Euro,

NSCs (Hausschläfer und Vollverpflegung) 45,- bis 65,- Euro,

NSCs (Zelt und Vollverpflegung) 25,- bis 45,- Euro,

NSCs (Zelt und Selbstversorger) 5,- bis 15,- Euro



Unterstützung als unbezahlbar: beim Basteln einer angemessen heruntergekommenen, dreckigen Klamotte. Im gleichen Maße, wie diese Gestalt annahm, stieg meine Vorfreude, und so machte ich mich am 14. April 2022 mit einem Flattern im Magen und jeder Menge Motivation auf zu meinem ersten Moringaard, meinem ersten Mal als NSC.

WIE ICH DORT ANKAM

Wie ich dort ankam? Zunächst einmal: gar nicht! Dass Con-Gelände oft ab vom Schuss liegen, ist nichts Neues, aber wenn der für die Durchfahrt eigentlich nicht freigegebene Feldweg absolut kein Ende nimmt, kann man schon nervös werden. Insgesamt habe ich auf dem Weg zum Gelände wenigstens dreimal umgedreht, bevor ich endlich die richtige Straße fand. Das hat sich übrigens bis zu meinem mittlerweile vierten Moringaard nur wenig geändert – ich suche immer noch. Aber schließlich schaffte ich es, ein paar Stunden vor der einzigen mir dort bekannten Person anzukommen. Überall liefen schon Leute herum, bauten Zelte auf, begrüßten sich und schleppten teils riesige Waffen und Rüstungen durch die Gegend. Alles klar, meine Ausrüstung ist unzureichend.

Ich gebe zu, es kostete mich einige Überwindung, in den Orgaplex zu gehen und mich vorzustellen, aber meine Sorgen erwiesen sich als völlig unbegründet. Von allen Seiten war der Empfang absolut herzlich, keine Spur von Reserviertheit gegenüber einer Neuen. Noch nie zuvor habe ich mich auf einer Veranstaltung so schnell so zu Hause gefühlt. Über die folgenden Cons sollte sich dieses wunderbare Ankommen

wiederholen, sodass es sich bald anfühlte, als würde man zweimal im Jahr auf das beste Klassentreffen der Welt kommen.

WAS ALLES AUF MICH ZUKAM

Obwohl das Moringaard nur vier Tage dauert und es, wie ich schnell feststellte, in der Natur der NSC-Rolle liegt, oft auf die Spieler zu warten, ist es unmöglich, alle Erlebnisse zu beschreiben, die ich dort machen durfte. Viele Dinge sind mir wie Schnapsschüsse im Gedächtnis geblieben, aber insgesamt war es so viel, dass ich gar nicht alles aufnehmen konnte. Das ist im besten Sinne gemeint! Trotzdem will ich versuchen, ein paar Einblicke zu geben.

Zunächst gab es die positive Überraschung, dass wir NSCs trotz der verhältnismäßig geringen Con-Größe eine eige-

ne, nur für uns zuständige SL hatten. Und was für eine! Heiko, ein großer, breit-schultriger Mann mit langen schwarzen Haaren, Bart und dem unglaublich passenden Spitznamen *Einhorn*, liebte seine NSCs. Wenn es nach ihm gegangen wäre, hätten wir haushoch gegen die Spieler gewonnen. Er wurde nicht müde, alles für unseren Spielspaß und unser Wohlbefinden zu tun: eine Wasserstelle bei Kämpfen, ein offenes Ohr für alle dummen Ideen oder kollektives Jammern über Spieler. (Das gehört einfach dazu, habe ich gelernt, aber es ist nicht böse gemeint.) Er war immer für uns da. Das Essen, das die Küchenfeen auf den Tisch zauberten, war mindestens so gut wie versprochen. Wichtigste Hürde genommen!

Die überwältigende Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft unter den NSCs beeindruckte mich ab Tag eins. „Zum ersten Mal hier? Setz dich her, erzähl uns was!“, „Du hast keine Rüstung? Kein Problem, wir leihen dir eine!“ Eine Hilfsbereitschaft, die dazu führte, dass ich, bisher ein ziemlicher Angsthase, was die Teilnahme an Schlachten angeht, zum ersten Mal und ganz ohne Angst mitten in einen Schildwall stürmen konnte. Ein absolut großartiges Gefühl!

Dazu gehört auch, abends am Lagerfeuer zu sitzen, zu singen und zu trinken und bis in die Morgenstunden wachzubleiben. Man weiß ja schließlich, wann man am nächsten Morgen frühestens wieder aktiv sein muss. Übrigens eine weitere tolle Freiheit, die wir NSCs hatten: Wenn für



ULTIME WESTERN LARP

LARP IN ECHTER FILMKULISSE

Für Larper kann der wilde Westen zur Realität werden!

Das *Ultime Western-Larp* findet in einem groß angelegten Filmstudio statt und weist neben diesem außergewöhnlichen Schauplatz weitere einzigartige Elemente auf, wie beispielsweise den Einsatz von Pferden. Seit über 15 Jahren finden dort Cons statt, die die Spieler in eine raue Welt aus Staub, Saloons, Pistolen, Pferden und Postkutschen entführen. Eine so komplette und immersive Welt aufzubauen, hat viele Jahre gedauert.

Das Larp selbst dauert sechs Tage und findet in Südspanien an genau den Orten statt, an denen Sergio Leone seine legendären *Spaghetti-Western* mit Clint Eastwood in der Hauptrolle drehte (*Für eine Handvoll Dollars* und weitere).



In der Westernstadt gehören Pferde mit zum Ambiente.

EINE FILMKULISSE ALS GELÄNDE

Die alte Westernstadt umfasst ein Gelände von fast 30 Hektar in der andalusischen Wüste. Um die Immersion zu steigern, wurde das gesamte Studio vom Team der Organisatoren im Stil eines Films mit Möbeln, Details auf der Straße und Requisiten dekoriert. Die gesamte Ausstattung ist darauf ausgerichtet, den Spielern eine in sich geschlossene Welt zu bieten, in die sie voll eintauchen können. Möglich ist dies durch eine exklusive Partnerschaft des Larp-Veranstalters *Ultimacy* mit dem Studio, dem das Gelände gehört.

Laurent Bertin von *Ultimacy* drückt dies so aus: „Wir wollen den Spielern ein einmaliges Larp-Erlebnis bieten, weil dieser Ort einfach verrückt ist. Da unsere Spieler aus ganz Europa und sogar aus Nordamerika kommen, war es auch wichtig, ein All-Inclusive-Angebot zu entwickeln, damit wirklich jeder problemlos spielen kann.“ Die Pakete von *Ultimacy* beinhalten außer der Anreise alles: Essen, Unterkunft, das Spiel selbst, Waffen und so weiter. Das Einzige, was mitgebracht werden sollte, ist ein Kostüm, welches aber bei Bedarf auch vom Veranstalter ausgeliehen werden kann.

DAS ERWARTET EUCH IN DER WESTERN-STADT

Die Erzählung des Larps ist Fiktion, aber sie basiert auf der amerikanischen Geschichte. Das Larp spielt in einer fiktiven Stadt namens *LaHood*, die auf dem Territorium von New Mexico an der Grenze zu Mexiko liegt. Die gesamte Geschichte entwickelt sich über sechs Episoden, die durch die Zeit von 1863 bis 1914 führen. Jede Einzelveranstaltung stellt eine Episode dar, im März 2025 wird die erste Episode mit dem Titel *Ford Hood* starten, die im Jahr 1863 spielen wird.

Das Spiel ist so ausgelegt, dass es von den Charakteren getragen wird. Jede Entscheidung über den Spielverlauf ist den Spielern überlassen, die aufgefordert sind, die Geschichte ihrer Charaktere, der Bevölkerung und die der ganzen Stadt mitzugestalten und dabei vielleicht zu entdecken, dass einige Ereignisse, die die wahre amerikanische Geschichte geprägt haben, irgendwie mit den Handlungen dieser kleinen Stadt zusammenhängen. Anscheinend gibt es Ereignisse, die die Geschichte neu gestalten, und verborgene Details, die bisher nie entdeckt wurden!

Es handelt sich bei dem Larp nicht um Reenactment. Auch wenn der Gewandungsstandart hoch ist, ist und bleibt es ein Larp. Laurent drückt dies so aus: „Die Spielerinnen und Spieler sollen Spannung, Emotionen, kritische Entscheidungen, Schießereien in der Stadt und in den Canyons erleben. Auch Pferde und ein typi-



Ziel der Veranstaltung ist es, das Feeling eines Westerns aufkommen zu lassen.

scher Saloon erwarten die Teilnehmer. Zu den Cons gehören Partys, Wüstenspaziergänge mit Spurensuche, zu lösende Rätsel, Duelle und Pokerspiele. Also alles, was wir aus Cowboyfilmen kennen.“

VERLAUF UND GRÖSSE DER VERANSTALTUNG

Bisher sind für die Veranstaltungen jeweils maximal 90 Spielerplätze vorgesehen. Alle Charaktere werden unter Berücksichtigung der Wünsche der Spielerinnen und Spieler geschrieben, ihnen vor dem Con zur Verfügung gestellt und im Voraus im Team besprochen. Die Rollen reichen von Cowboys, Ranch-Besitzern, Bankern, Justizbeamten bis zu Schmugglern und anderen düsteren Gestalten.

Ultimacy hat einen *Player's Guide* in englischer Sprache herausgegeben, der alle Details zum Larp und zur Organisation der Veranstaltungen enthält. Diesen könnt ihr hier einsehen: www.ultimewestern.com/wp-content/uploads/2023/09/PlayersGuide_TheUltimeWestern_english_2025.pdf.

NSCs und GSCs werden das Spiel unauffällig lenken, vom Spiel-Aufbau ist das Larp daher vergleichbar mit Bekanntem. Was diese Cons besonders macht, sind das Setting, die Kulisse und die Tatsache, dass die Veranstalter das Risiko in Kauf nehmen, Pferde auf dem Gelände zuzulassen, sodass eine echte Postkutsche auftauchen kann. Eine weitere Besonderheit ist, dass es sich um ein Slow-Game handelt: ein Spiel, das sich Zeit nimmt und den Spielern Zeit für ihr Spiel lässt, sodass Szenen

und Situationen langsam aufgebaut werden. Es wird keine Hektik geben. *Nimm dir Zeit für dein Spiel!*, ist das Motto.

Darüber hinaus ist es ein Abenteuer, fast eine Woche lang Larp unter der spanischen Sonne zu spielen. Einige Spieler nehmen sich zusätzlich ein paar Tage Zeit, um die Gegend vor oder nach dem Larp zu besuchen. Das Team hilft gerne bei der Planung.

DAS TEAM HINTER DEM ULTIME-WESTERN-LARP

Ultimacy ist ein in Frankreich ansässiges Larp- und Immersive-Adventure-Unternehmen, die Gründer verfügen über mehr als 30 Jahre Larp-Erfahrung. Jeder von ihnen hat verschiedene Arten von Larp durchgeführt und geleitet, und sie waren oft die ersten Europäer, die Larp-Stile zum Leben erweckten, die zu ihrer jeweiligen Zeit ziemlich ungewöhnlich waren – wie etwa 1999 ein *Star Wars*-Universum in Tunesien oder Anfang 2000 ein Piraten-Larp auf See mit mehreren alten Schiffen.

„Wir wollten dieses Larp möglich machen und es einzigartig gestalten, also haben wir hart an der Verwirklichung gearbeitet und dafür ein Vertrauensverhältnis mit dem Studio aufgebaut. Alles, um unseren Spielern das bestmögliche Larp-Erlebnis zu bieten. Es war wirklich schwierig, dies an einem solchen Ort, in einem anderen Land und in einer fremden Kultur zu organisieren, aber das ist es, was den Zauber ausmacht. Ich glaube, das macht das *Ultime-Western-Larp* zu einem einzigartigen Erlebnis“, so Laurent.



Die Filmkulisse bietet einen einzigartigen Hintergrund für das Larp.

Auf tv.larpzeit.de findet ihr einen Videobeitrag als Vorgeschmack auf den internationalen Run 2025.

Text: Laurent Bertin

Bilder: Frédéric Baclet

(Copyright 2024 – Ultimacy – Ultime Western – alle Rechte vorbehalten)

THE ULTIME WESTERN FORT HOOD

Möchtest du im März 2025 am *Ultime-Western-Larp* (internationaler Run auf Englisch) teilnehmen? Dann lies weiter!

Im Spätsommer 2024 wird der *Ultime-Western Fort Hood* zur Vorreservierung für 100 Euro geöffnet und es sind nur 90 Plätze für europäische und nordamerikanische Spieler verfügbar. Durch die Vorreservierung erhältst du exklusiven Zugang zu den Earlybird-Tickets für die Veranstaltung im März 2025, wenn diese im Spätsommer 2024 ausgestellt werden.

Link zur Vorreservierung:
www.ultimacy.org/produit/pre-registration-fort-hood-2025

Weitere Infos findest du unter:
www.ultimewestern.com/en/calendar-ultime-western-2025