

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
DKWDDK – Regelphilosophie Du kannst, was Du kannst

Liebe Leserinnen und Leser,

in dieser Ausgabe machen sich unsere Autoren Gedanken über Persönlichkeitsentwicklung und das Verlassen der eigenen Komfortzone im Larp. Inwieweit bringt uns das Spiel mit verschiedenen Charakteren und Verhaltensweisen als Persönlichkeit voran? Wie kann man diese Möglichkeiten aktiv für sich nutzen?

Außerdem bekommt ihr einen ausführlichen Einblick in Besuche der *LARPcon*, die erstmalig am 8. März in Kassel stattgefunden hat. Aus verschiedenen Perspektiven wird berichtet, wie die Community-Veranstaltung von Händlern, Besuchern und von uns als Veranstalter erlebt wurde.

Wer auf der LARPcon das Fotoshooting verpasst hat, kann es zu Hause nachholen: Unsere Redakteurin Michaela Frank zeigt euch, wie ein Posing vor der Kamera aussieht und wie ihr euren Charakter schnell in Szene setzen könnt. Des Weiteren gibt es Conberichte, Einblicke in Konzepte und vieles mehr.

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.

Impressum

Herausgeber/Verlag: Zauberklee 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: Pascal Fellingner, Denise Fleischhauer, Michaela Frank, Rainer Fränzen, Geddes Orga, Marvin Grosstück, Jorina Havet, Franz Huber, Ksenija Heck, Jennifer Herold, Christian Hoeboer, Bernhard Kuenz, Vanessa Leonhardt, Tara Moritzen, Metwabe, Tim Pilotto, Eline Schaap, Jürgen Schulze-Seeger, Corinne Senn, Mircalla Tepez, Jan Vanvlodorp, Robert Werner, Caroline Zell
Titelbild: Auf dem Titelbild seht ihr Micha Heilmarsdottir, für das Foto hat sie die Kameraeinstellungen selbst vorgenommen, assistiert hat ihr Lucas Sauer.
Druck, Verarbeitung: Strube Druck & Medien OHG · Felsberg
Vertriebsbetreuung: IPS Pressevertrieb GmbH, www.ips-d.de, Meckenheim
Redaktionsschluss: 15.7.2025 für LZ #88, 15.10.2025 für LZ #89
Abonnement-Vertrieb: Zauberklee, c/o Mailing-Werkstatt, Am Weinberg 2, 35619 Braunfels, E-Mail: abo@larpzeit.de, www.larpzeit-shop.de

Rechtliche Hinweise

Für unverlangt eingesandte Artikel und Bilder übernimmt die Redaktion keine Verantwortung. Eingesandtes Bildmaterial kann nur nach vorheriger Absprache zurückgeschickt werden. Artikel, die mit Namen gekennzeichnet sind, geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder des Verlages wieder.

Manuskripte und Bilder werden gerne von der Redaktion entgegengenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon einmal veröffentlicht worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser/Ersteller die Zustimmung zur Veröffentlichung und späterer Wiederveröffentlichung. Des Weiteren erwirbt der Verlag an einmal veröffentlichten Texten, Fotos und anderen grafischen Vorlagen etc. das Recht auf Wiederholungsabdruck sowie Veröffentlichung in digitaler Form. Mit der Einsendung von Texten, Fotos und anderen grafischen Vorlagen etc. garantiert der Absender dafür, dass er sämtliche Copyrights am eingesendeten Material besitzt und mit der Veröffentlichung des 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.

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.zauberklee-shop.de erhältlich.

TIPPS

Larpkalender..... 43
Veranstaltungen am Horizont

Schöner larpen..... 46
Teil 3 Improtheater im Larp –
Charakterisierung über Körperlichkeit



Larp-Location..... 50
Mittelalterdorf Steinrode –
Naturnahes Gelände für kleine
Larp-Gruppen

Hinter den Kulissen..... 55
Sanitäter auf Cons –
Für mehr Sicherheit im Larp

DO IT YOURSELF

Kochecke..... 10
Hexen Hexen– Hexensuppe



Schöner larpen..... 37
Posing-Guide für coole Fotos –
Epische Schnappschüsse



IM GESPRÄCH

Sinnesvöllerey..... 7
Interview mit Larp-Fotograf Del-Ink –
Faszination der Larp-Fotografie

Hinterfragt..... 17
Larp-Community –
Ist Larp noch ein Miteinander?

Larp International..... 21
Larp in Tschechien –
Unterschiede und Gemeinsamkeiten



Kolumne..... 26
Scurrile Larp-Erlebnisse – „Es lebt!“

Hinterfragt..... 60
Die eigene Komfortzone verlassen –
Larp als Übungsfeld
Der Spaß am Leiden – Spielen außer-
halb der eigenen Komfortzone..... 60
Wenn Fantasie zur Realität wird –
Teil 2: Selbstwahrnehmung..... 64

Schöner larpen..... 74
Kinder auf dem Larp –
Erfahrungen einer Orga

KONZEPTE

Charakter-Konzepte..... 12
Charakterhighlights –
Die Priesterin des Dagon



Larp-Konzepte..... 66
GeddesQuest –
Ein Spiel auf der LARPcon

Digital-Konzepte..... 76
Larp-App LAPP und Larpbook für eine
bessere Vernetzung –
Technische Entwicklungen für das Larp
Larpbook.org – Soziale Medien für
Larper..... 76
Was kann LAPP? –
Eine neues Netzwerk..... 78

VERANSTALTUNGEN

Con-Bericht..... 14
Die Taverne Zum Firnfuchs –
Ein Anfänger-Larp



Veranstaltung..... 29
Die erste LARPcon –
Eindrücke von der neuen Messe
Resümee aus Veranstaltersicht..... 30
Ein Erlebnisbericht..... 32
Ein total geniales Klassentreffen..... 34
Ein Bericht aus Besucherperspektive..... 35

Con-Bericht..... 52
Die Welt von Become Human –
Was bedeutet es, menschlich zu sein?

Con-Bericht..... 71
Der vierte Monstrumologische
Kongress – Monsterjäger auf
wissenschaftlicher Mission

DIES & DAS



Vorwort..... 1

Impressum..... 1

News & Infos..... 4

Rezensionen..... 4

Verlosung..... 6

Larp-Links..... 69

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

20. BIS 24.8.2025
STADTSPIEL.TULDERON.DE

ANKÜNDIGUNG LARPcon 2026

Die LARPcon am 8. März war aus unserer Sicht als Veranstalter für eine erste Veranstaltung ein voller Erfolg. Aufgrund der vielen positiven Rückmeldungen haben wir uns entschlossen, diese Community-Veranstaltung im nächsten Jahr zu wiederholen. Die nächste LARPcon wird am 14. März 2026 stattfinden. Ideen und Vorschläge zu neuen Ausstellern und Programmpunkten könnt ihr an service@larp-con.de schicken. Interessierte Händler und Aussteller können sich ebenfalls melden, ihr werdet benachrichtigt, sobald die Anmeldung geöffnet wird. LARPzeit-Abonnenten dürfen im nächsten Jahr wieder eine Stunde früher in die Messehallen.

COMPUTERSPIEL

NORDHOLD

(Stunforge, 2025)

Dieses kleine, feine und wunderbar komplexe Tower-Defense ist das erste Spiel des deutschen Indie-Entwicklerstudios *Stunforge* und wurde zurecht direkt für den *Deutschen Computerspielepreis* nominiert. Das am 25. März erschienene Spiel kombiniert das klassische Turmbauen mit Roguelite-Elementen und Städtebau-Economy. Man erhält nicht einfach klassisch Gold für jeden abgewehrten Gegner, sondern hat im Hintergrund eine Stadt, die ausgebaut werden kann, Arbeiter, die man einsetzen muss, und abbaubare Ressourcen. Im späteren Verlauf kommen ein Markt, Druiden, Boni durch freigeschaltete Gebäude und so weiter hinzu. Dazu kommt, dass die Karte nie gleich ist und sich erst während einer Spielrunde offenbart. Man kann also nicht wie bei anderen Tower Defense vorausplanen, sondern muss gegebenenfalls seine Strategie anpassen. Dies sollte man auch, da man während des Spiels einen Champion mit gewissen Extra-Fähigkeiten und passiven Effekten und verschiedene Banner, um gewisse Turmart zu stärken, wählen kann. All das verleiht dem Spiel ein Roguelite-Element, welches den Wiederspielwert erhöht und es zu einem perfekten Spiel für zwischendurch macht. Hat man aber alles freigeschaltet und seine perfekte Strategie, verfliegt der Zauber wie bei jedem Spiel dieses Genres. Bis dahin muss man erst kommen und hat viel Spaß.

Fiona Sereina Köther-Styner

COMPUTERSPIEL

SPLIT FICTION

(Hazelight Studios, 2025)



Mio und Zoe sind angehende Autorinnen und hoffen, dass sie mit Rader Publishing endlich den passenden Verlag gefunden haben. Statt in klassischer Form wird Zoes Fantasy-Geschichte über eine einzigartige Maschine erlebbar gemacht und soll dadurch als maximal immersive Geschichte veröffentlicht werden. Durch einen unglücklichen Zufall landen die beiden aber selbst in diesem Abenteuer.

Sie versuchen noch zu verstehen, was mit ihnen passiert ist, als sie einen Glitch finden – einen Riss in der Geschichte. Dadurch springen sie durch verschiedene Geschichten, beispielsweise zu den Cyber Ninjas, die ein Syndikat stürzen müssen, oder zu gestaltwandelnden Zauberwaldbewohnern, welche die Welt vor einem fiesen Eiskönig retten müssen. Jede Geschichte und jeder Nebenstrang bringt die beiden Charaktere auf unterschiedlichen Ebenen näher zusammen.

Im Gameplay gibt es Dinge, die immer gleichbleiben und sich wiederholen, aber *Split Fiction* schafft das, was vielen anderen nicht gelingt: Das Repetitive stört nicht und ist oft gut kaschiert. Es gibt viel zu entdecken und zu erleben, denn wenn sich jede Geschichte durchleben lässt, die man sich jemals ausgedacht hat, kommt eine Menge zusammen und das ist wunderbar abwechslungsreich und trotzdem zusammenpassend.

Das Spiel ist weder zu schwer noch zu leicht und auch Spielende, die nicht wirklich Videospiele spielen, sollten schnell hineinfinden und ihren Spaß haben können. Es ist perfekt für ein paar gemeinsame Abende auf dem Sofa.

Wer also jemanden zum Spielen zu zweit findet und ein wenig Splitscreen-Nostalgie nicht abgeneigt ist, dem sei es wärmstens empfohlen.

Fiona Sereina Köther-Styner

ROMAN

HALBMOND UND HUGENOTTENKREUZ

Sven Kantelhardt

(acabus, 2024)



Im 16. Jahrhundert, in der Hochphase der Renaissance toben Glaubens- und Gebietskonflikte in ganz Europa: Protestanten gegen Katholiken, Christen gegen Muslime und weltliche Streitigkeiten wirbeln die Schicksale von vier sehr unterschiedlichen Menschen über den Kontinent. Ein Malteserritter im Abwehrkampf gegen die Türken, ein Schmiedegeselle auf der Flucht und ein protestantischer Reiter und seine Schwester erleben Katastrophen und Abenteuer, unter anderem auf Malta, in Ungarn, Konstantinopel und Frankreich. Sie lieben, kämpfen und flüchten für sich allein und manchmal für eine größere Sache, doch letztlich geht es immer um ihr Überleben.

Sven Kantelhardt verschiebt in *Halbmond und Hugenottenkreuz* still und leise die Grenzen des historischen Romans und setzt seine eigenen Standards. Er verdichtet Stoff für vier Einzelromane, stellt die Hauptfiguren in den Mittelpunkt der historischen Ereignisse und lässt den Lesenden sehr viel Freiraum für ihre eigene Imaginationskraft. Ein wenig Spionage-Thriller, ein wenig Romantik, dazu ein Road-Trip durch Europa – fertig. Ein hervorragend geschüttelter und erfrischender Lesecocktail für Freunde des Genres.

Frank Hainke

ROMAN

GHOST STATION

S. A. Barnes

(Heyne, 2025)

Die Psychologin Dr. Ophelia Bray soll der Crew des Raumschiffs Resilience nach einem Todesfall helfen. Doch weder Captain Severin noch die Crew schätzen ihre Anwesenheit während der Erkundung des



mysteriösen Planeten Lyria 929-C. Die Aliens-Ruinen und die unheimliche verlassene Station werfen viele Fragen auf, besonders als ein weiteres Crewmitglied stirbt und die Unsicherheiten wachsen. War es das ERS-Syndrom, vor dem Ophelia warnt, oder verborgene Gefahren, die die Crew bedrohen?

S. A. Barnes gelingt es in *Ghost Station* die Kernelemente von Horror, Science-Fiction und Thriller zu vereinen. Die Atmosphäre wird durch die allgegenwärtige Isolation intensiviert und mit den inneren Konflikten der Charaktere verwoben. Ophelias Interaktionen mit der Crew entfalten authentische Spannungen und verstärken die bedrohliche Stimmung der Geschichte, ohne den roten Faden zu verlieren.

Ein fesselnder Roman, der mit atmosphärischer Spannung überzeugt. *Ghost Station* punktet mit einer dichten Erzählung, glaubwürdigen Charakteren und einem stimmigen Ende und ist eine klare Leseempfehlung für Fans düsterer Science-Fiction.

Nadine Kaiser

ROMAN

LYNEHAM

Nils Westerboer

(Klett-Cotta, 2025)



An dem Tag, an dem Henry zwölf Jahre alt wird, endet das Leben, wie er es kennt. Er flieht mit seiner Familie von der unbewohnbaren Erde und findet sich auf Perm wieder, einem lebensfeindlichen Mond in einem entfernten Sonnensystem. Zusammen mit seinem Vater und seinen Geschwistern lebt Henry nun in einer Welt, die sie unter

einer Kuppel einsperrt. Doch wo ist Henrys Mutter? Sie reiste mit einem anderen Raumschiff, aber die Hoffnung auf ein Wiedersehen schwindet, denn es mehren sich Anzeichen dafür, dass sie bereits auf Perm war und eine Botschaft hinterlassen hat – eine Warnung, die aus der Vergangenheit kommt und das Leben der Familie vor unerwartete Herausforderungen stellt.

Lyneham entfaltet seine packende Geschichte aus zwei Perspektiven: Henrys und der seiner Mutter. Dieser erzählerische Kniff verleiht der Handlung Tiefe und unterstützt das beeindruckende Worldbuilding, was insgesamt ein tiefes Eintauchen in diese faszinierende Welt ermöglicht. Trotz der ruhigen Erzählweise bleibt das Buch ein Pageturner, der konstant Spannung aufrechterhält und viele Themen subtil wie gekonnt in die Handlung einflechtet. Mit einem Hauch Hard Science-Fiction bietet der Roman eine intelligente, durchdachte Geschichte, die begeistert. Auch wenn das Ende überrascht und mit bisherigen Erwartungen bricht, ist das Buch ein sehr gelungener Science-Fiction-Roman, der im Gedächtnis bleibt.

Nadine Kaiser

ROMAN

DIE TRIBUTE VON PANEM L: DER TAG BRICHT AN

Suzanne Collins

(Oetinger, 2025)

Im fünften Buch der Serie der *Tribute von Panem*-Reihe erleben wir die 50. Hungerspiele, in deren Zentrum Haymitch Abernathy steht.

Nadine Kaiser



Am Tag der Ernte, an Haymitchs 16. Geburtstag, wird er als Tribut aus District 12 ausgewählt. Seine Prioritäten liegen bei seiner Familie und seiner großen Liebe Lenore Dove. Doch die Spiele werfen alle Pläne um, und Haymitch muss in der tödlichen Arena ums Überleben kämpfen. Obwohl Haymitchs eigenes Überleben ständig auf Messers Schneide steht, nutzt er alle Chancen, um das Spiel zu manipulieren, in der Hoffnung, mehr als nur sein Schicksal zu beeinflussen. Doch dies wird fatale Folgen für ihn haben.

Der Tag bricht an bietet, obwohl wir den Ausgang kennen, eine fesselnde Erzählung voller Tiefe und Spannung. Suzanne Collins verleiht der Geschichte durch politische und emotionale Konflikte neue Perspektiven. Das Buch lebt von Verknüpfungen und Mahnungen und meistert die Balance zwischen Bekanntem und Neuem und bietet zahlreiche Überraschungen. Es spiegelt düster die Aspekte der Rebellion und Hoffnung wider und lässt die Lesenden hoffen, dass Suzanne Collins weitere Geschichten aus dieser dystopischen Welt schreibt.



WWW.KLEINE-HELDEN.DE

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, folgt gerne unseren Social-Media-Accounts und meldet euch unter www.larpzeit.de für den monatlichen Newsletter an!

JUNI

BEERENWEINE



Von diesen leckeren Beerenweinen könnt ihr über unsere Webseite, den Newsletter und Instagram insgesamt zehn Mal ein Schnupperpaket mit jeweils 12 x 0,25 Litern Wein und Met gewinnen. Es ist für jeden etwas dabei und die Pakete sind ein hervorragender Einstieg in die Welt der Beeren. In den zwölf wiederverschließbaren 0,25-Liter-Bordeauxflaschen ist der Genuss praktisch überall möglich.

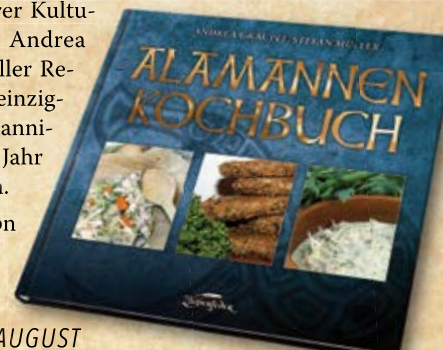
Zur Verfügung gestellt von www.beerenweine.eu

JULI

ALAMANNEN-KOCHBUCH

Der Zauberfeder-Verlag verlost das *Alamannen-Kochbuch*. In diesem Buch werden fundierte archäologische Forschungen mit kulinarischer Kreativität verbunden, um die Ernährungsweise eines der prägendsten Völker des Frühmittelalters erlebbar zu machen. Basierend auf diesen Entdeckungen sowie historischen Schriftzeugnissen anderer Kulturen haben die Autoren Andrea Gräupel und Stefan Müller Rezepte kreiert, die einen einzigartigen Zugang zur alamannischen Esskultur um das Jahr 260 nach Christus bieten.

Zur Verfügung gestellt von www.zauberfeder.de



AUGUST

ANHÄNGER VON FABELROT



Bei *Fabelrot* gibt es handgefertigte und individuell gefertigte Kristallanhänger. Hergestellt werden sie aus Epoxidharz im 3D-Druckverfahren. Die leuchtenden Anhänger sind batteriebetrieben und die Knopfzellen können einfach mittels eines abschraubbaren Deckels gewechselt werden.

Verlost wird ein gold-grüner Anhänger und ein kupferfarbener mit blauem Stein im Wert von jeweils 50,- Euro.

Zur Verfügung gestellt von www.etsy.com/de/shop/fabelrot

HISTORISCHE KLEIDUNG SELBST ANFERTIGEN

KLEIDUNG DER RENAISSANCE

Mit dem neuesten Werk von der Autorin Dr. Melanie Burgemeister lernt ihr in einfachen Schritten, Kleidungsstücke der Renaissance mit historischen Techniken selbst anzufertigen. Melanie Burgemeister hat Geschichte und vergleichende Kulturwissenschaft studiert, ihr Forschungsschwerpunkt lag auf der Textil- und Kleidungsfor-



Vorbestellung unter www.zauberfeder-shop.de

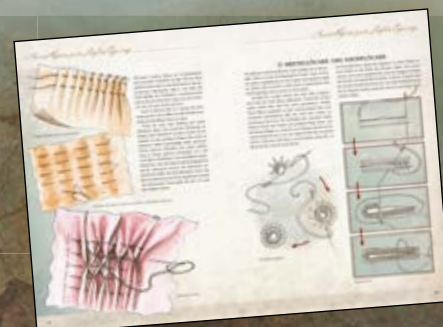
Für die historischen Techniken sind keine modernen Nähkenntnisse erforderlich. Historisch interessierte Anfänger werden an diesem Buch daher genauso Freude haben wie Fortgeschrittene.



Dieses Buch bietet:

- Kleidung des 16. Jahrhunderts
- Historische Schneidertechniken für Männer und Frauen
- Tipps zum historisch korrekten Tragen der Kleidung

160 Seiten
21 x 29,7 cm
ISBN 978-3-964810-37-3
Hardcover
mit Lesebändchen
39,90 Euro



INTERVIEW MIT LARP-FOTOGRAF DEL-INK

FASZINATION DER LARP-FOTOGRAFIE



André Sumowski ist seit 2018 als Fotograf auf Larp-Veranstaltungen unterwegs, die meisten von euch kennen ihn als *Del-Ink*. Seitdem ist er fester Bestandteil der Community auf einigen Larp-Veranstaltungen anzutreffen. Auch in der LARPzeit tauchen seine Bilder immer mal wieder auf, so wurde beispielsweise der Bericht über das Larpdorf Bogenwald (siehe Ausgabe 82) mit seinen Bildern illustriert. Für die LARPzeit beantwortete er Redakteurin Jorina Havet ein paar Fragen.

LARPzeit: Hallo André. Ich freue mich sehr, dass ich dir ein paar Fragen zu deiner Arbeit als Larp-Fotograf stellen kann. Seit wann bist du als Larp-Fotograf unterwegs?

André Sumowski: 2015 bin ich über einen YouTube-Beitrag auf die Veranstaltung *Zombie-Apokalypse* der Orga *Lost Ideas* aufmerksam geworden. Das hat mich so fasziniert, dass ich im Internet nach wei-

teren Veranstaltungen dieser Art gesucht habe. In den folgenden Jahren habe ich mich immer mehr mit dem Thema Larp beschäftigt und Kontakt mit Orga-Teams verschiedener Veranstaltungen aufgenommen. 2018 durfte ich dann auf meinem ersten Larp, der *Zombie-Apokalypse* fotografieren. Hier hatte ich das Glück, vom Fotografen Moritz Jendral in die Larp-Fotografie eingewiesen zu werden.



EIN BERICHT AUS BESUCHERPERSPEKTIVE



Bild: Calle Plantiko

Eine Messe rund um Larp, mit Händlern, Programm und Vorträgen? Noch dazu mitten in Deutschland, mit gutem Anschluss an das öffentliche Verkehrsnetz? Genügend Gründe, sich einen Tag lang Zeit zu nehmen, von Südbaden aus mit leichtem Gepäck und einem gut gefüllten Portemonnaie anzureisen und sich vom Angebot überraschen zu lassen.

8:00 Uhr: Ich bin seit etwa zwei Stunden unterwegs, sitze im ICE nach Kassel-Wilhelmshöhe und schlürfe gemütlich und voller Vorfreude einen Tee zum Frühstück. In drei Stunden soll es für mich losgehen. Ich bin gespannt, was mich erwartet.

11:00 Uhr: Heute zeigt sich die *Deutsche Bahn* von ihrer pünktlichsten Seite und auch die Busverbindung zur *Messe Kassel* ist tadellos. Das Messegelände ist nicht schwer zu finden, einfach immer den Gewandeten hinterher. Gleich am Eingang treffe ich das erste bekannte Gesicht – ein guter Start, umso mehr, da wir uns seit Jahren nicht gesehen haben und uns hier über den Weg laufen.

11:30 Uhr: Den ersten schnellen Rundgang durch die Hallen, um einen Überblick zu bekommen, habe ich schon hinter mir. Obwohl die Messe gerade erst angefangen hat, sind manche Stände schon dicht von Inte-

ressenten belagert. Gut, dass ich Zeit für mehrere Runden habe. Erster Gesamteindruck: Erfreulich hohe Nerd-Dichte. Gefühlt gibt es mindestens so viele Besucher in Gewandungen wie in Zivil, außerdem in einer schönen Bandbreite verschiedener Genres. Dazu passen die anwesenden Orgas, die einen Querschnitt durch das Hobby Larp abbilden und alles aufgefahren haben, um sich eindrucksvoll zu präsentieren.

12:00 Uhr: Zeit für eine Mittagspause. Die Messe ist gut besucht, aber nicht überfüllt. An manchen Stellen ist es ein wenig eng, aber nicht zu vergleichen mit anderen Veranstaltungen, bei denen man sich durch



Bild: Calle Plantiko

schwitzende Massen schieben muss. Später soll es noch Vorträge zu larp-relevanten Themen geben, von denen ich mir wenigstens ein paar anhören möchte.

15:00 Uhr: Zwei sehr interessante und gelungene Vorträge habe ich mir angehört, im Anschluss noch angeregte Gespräche geführt und dabei viele Anregungen für die eigene Orga-Arbeit mitgenommen. Nun habe ich Zeit für weitere Runden bei den Händlern, bevor ich mich wieder auf den Heimweg machen muss.

16:15 Uhr: Zeit zum Aufbruch. Ich war so viel unterwegs, dass ich von vielen tollen Angeboten, wie den Tanzvorführungen oder den Konzerten, kaum etwas mitbekommen habe. Zuletzt treffe ich zufällig noch einmal Freunde, mit denen ich jahrelang nicht mehr gesprochen habe. So endet die Messe für mich, wie sie begonnen hat.

Mein Fazit zur LARPCON 2025: Rundum gelungen. Ich komme mit vielen positiven Eindrücken, einer Handvoll Visitenkarten und ein paar Kleinodien, die ich bei den Händlern erstehen konnte, nach Hause. Die schönsten Momente waren aber die Gespräche, mit alten oder neuen Bekanntschaften. Ich freue mich schon aufs nächste Jahr und werde mir den Termin unbedingt freihalten.

Text: Robert Werner

EIN TOTAL GENIALES KLASSENTREFFEN



Bild: Marco Winter/Wintergrafe

Ist Larp Hobby oder Berufung? Nach all den Jahren kann ich diese Frage noch immer nicht zu meiner Zufriedenheit beantworten. Und nein, die Antwort habe ich auch auf der *LARPCON* in Kassel nicht gefunden. Aber das ist auch unwichtig. Viel wichtiger ist, was ich dort gefunden habe: ein Konzentrat an Gleichgesinnten, die ein äußerst ähnliches Level an profundem Irrsinn haben. Es war ein Fest, ein Traum und – vor allem bei meinem für Larp-Verhältnisse prähistorischem Alter – wie ein Klassentreffen mit lang- wie kurzjährigen Larp-Freunden.

Gespielt habe ich, wie ein guter NSC das so macht, gleich zwei Rollen gleichzeitig: in erster Linie den begeisterten Besucher und in der Sub-Ebene habe ich den Stand von *Otherwood* mitbetreut, an dem wir für das anstehende Live-Musical zum Kultfilm *Dr. Horribles Sing along Blog* geworben haben. Und ich hatte auf jeder Ebene sehr viel gutes Entertainment.

Natürlich war ich im Vorfeld schon sehr gespannt. Es gab wieder eine Veranstaltung rund um das Thema Larp, etwas, das ich schon seit einigen Jahren schwer vermisst habe.

Viele andere Conventions und/oder Messen hatten sich mehr in andere Strö-

mungen treiben und das klassische Larp am Ufer verdorren lassen. Aber jetzt! Endlich!

Die Überraschung war so positiv, wie sie groß war. Die Besucher waren zahlreich und die Veranstalter haben zwei der Messehallen mit diversen Ausstellern gefüllt, die etwas mit unserer geliebten Entertainment-Obsession zu tun hatten. Diverse Larp-Orgas waren ebenso zu finden wie Händler, Autoren, Fotografen, Bastler und viele andere Aspekte rund um die Welt des Live-Rollenspiels. Es gab mittelalterliche Tänze

zum Mitmachen und einen Kostümwettbewerb, außerdem einige interessante Vorträge, zu denen ich aber nichts sagen kann, weil ich leider nicht dazu gekommen bin, daran teilzunehmen.

Etwas irritiert war ich von der Aussage einer Besucherin, die meinte, dass sie sich alles etwas größer vorgestellt habe. Aber da sollte man den gesunden Realismus auf den Thron lassen. Bei einer Erstveranstaltung ist es absolut unvernünftig, die Sache zu groß aufzuziehen, denn das erste Mal ist immer risikobehaftet. Man würde sowohl sich selbst als Veranstalter als auch den Besuchern und den Ausstellern keinen Gefallen damit tun. Außerdem habe ich keine Minute an den Gedanken verschwendet, zwei Messehallen voll mit „Verrückten“ wären zu klein oder zu wenig. Ganz im Gegenteil. Ich hätte gerne mehr Zeit gehabt, mich mit den Ständen und den anderen Larpern unterschiedlicher Couleur eingehender zu beschäftigen.

Mein erstes Con als Spieler war 1993, mein erstes Con als Orga-Mitglied direkt ein Jahr später – und ja, damals hieß es noch *der Con* ... deshalb wurde ich passend bereits als „Larp-Dinosaurier“ betitelt. Und als Live-Rollenspiel-Dino hatte ich ein ganz besonderes Zusatzvergnügen: Ich traf auf alte Freunde, wortwörtlich. Menschen, mit denen ich damals unglaubliche Abenteuer erlebt habe und die man seit mitunter mehr



Bild: Calle Plantiko

Das Kurzsword

Für viele ist das gute alte Kurzsword die erste Waffe im Larp. Ob mit einer zweiten Waffe, einem Schild dazu oder schlicht allein: Das Kurzsword ist vielseitig und bietet viele Möglichkeiten zum Posen.

1: Stellt euch schulterbreit hin, nehmt die Schultern zurück und legt das Schwert lässig auf einer Schulter ab. Achtet dabei



darauf, die breite Seite der Klinge zur Kamera zu richten und den Knauf nach hinten zu ziehen, damit das Schwert gut sichtbar ist.

2: Lasst beide Waffen, falls ihr zwei verwendet, locker herabhängen und geht einen Schritt auf die Kamera zu. Verlagert dabei das Gewicht auf den vorderen Fuß und lasst den hinteren am Boden. Achtet darauf, die



Waffen leicht vom Körper weg zu drehen, damit sie gut sichtbar sind.

3: Mit Schild: Macht einen Ausfallschritt nach vorne, haltet den Schild vor euch und richtet das Schwert über eurer Schulter auf die Kamera. Achtet dabei darauf, den Schild tiefer zu halten, als ihr es im Kampf tun würdet, um nicht zu viel von eurem Gesicht zu verdecken.



Das Langsword

Ob Ritter oder Hexer: Das Langsword dient vielen Kämpfern treu. Ohne Schild und andere Waffen glänzt es für sich allein und bietet viele Möglichkeiten zur stilvollen Inszenierung.

1: Stellt euch etwa im 45-Grad-Winkel zur Kamera, legt das Schwert auf der zur Ka-



mera gewandten Schulter ab und stützt es mit einer Hand unter dem Knauf. Fertig ist das edle Portrait!

2: Nehmt das Schwert in beide Hände, macht einen leichten Ausfallschritt und kippt das Schwert auf den Ellenbogen der unterstützenden Hand, während ihr die Hand am Knauf lasst. Dabei sollten euer



Ellenbogen, das Schwert und eure Blickrichtung eine Linie bilden.

3: Kniet euch auf ein Knie, stellt das Schwert vor euch auf und fasst den Griff mit beiden Händen. Achtet dabei darauf, sehr aufrecht zu knien und eure Augen nicht durch den Knauf zu verdecken. Gut geeignet für besonders ehrenhafte Charaktere!



Die Axt

Die beste Freundin aller Nordleute: Die Axt hat sowohl als lässiges Beiwerk als auch mit Schild in der Schlachtreihe einiges zu bieten.

1: Stellt euch seitlich zur Kamera, dreht die Schultern leicht zur Kamera und legt die Axt mit dem Axtblatt nach oben lässig auf der Schulter ab. Achtet darauf, die Axt



nicht zu tief zu legen, damit ihr euer Gesicht nicht verdeckt.

2: Stellt euch schulterbreit vor die Kamera und fasst die Axt mit beiden Händen, wobei das Axtblatt nach unten zeigt. Die Pose eignet sich hervorragend, um viel von der Gewandung zu zeigen!



3: Mit Schild: Stellt euch etwas breiter als schulterbreit hin und lehnt den Schild gegen eines eurer Beine. Die Waffe nehmt ihr in die jeweils andere Hand. Je nachdem, welche Teile eurer Gewandung ihr betonen oder verdecken wollt, könnt ihr den Schild auch in die Hand nehmen.



Der Speer

So schlicht wie effektiv: Der Speer wirkt zwar auf den ersten Blick unscheinbar, doch auch mit ihm lassen sich schöne Bilder machen.

1: Ein Klassiker, der sich auf jede Stangenwaffe anwenden lässt: Stellt euch schulterbreit oder mit leicht versetzten Beinen hin,



fasst die Stangenwaffe etwa auf Schulterhöhe oder an ihrem Griff und schaut entschlossen in die Ferne oder in die Kamera. Gut geeignet für Gruppenbilder.

2: Legt den Speer über eure Schultern und legt eure Handgelenke links und rechts entspannt auf den Schaft. Achtet dabei darauf, den Speer nicht zu stark in euren Nacken zu drücken, da ihr sonst mit dem Kopf nach vorne sackt und der Hals optisch verkürzt wird. Dreht euch seitlicher, wenn ihr ein Bild im Hochformat haben möchtet, oder nutzt



die ganze Länge des Speers im Querformat, indem ihr euch frontal zur Kamera stellt. Funktioniert auch gut für Kampfstäbe!

3: Stellt euch im 45-Grad-Winkel zur Kamera und macht einen leichten Ausfallschritt. Fasst dann den Speer mit einer Hand am Griff und mit der anderen Hand weiter hinten, als wärt ihr bereit zuzustechen.



Achtet bei allen Posen darauf, die Spitze vom Speer so zu drehen, dass sie gut sichtbar ist.

Mittelalterdorf Steinrode

NATURNAHES GELÄNDE FÜR KLEINE LARP-GRUPPEN



Im Vogtshaus können etwa 40 Personen beisammen sitzen.

Das Mittelalterdorf Steinrode liegt zwischen Kassel und Göttingen und damit etwa in der Mitte Deutschlands. Es handelt sich um ein kleines Dorf im Wald, das in der Vergangenheit schon Larper beherbergt hat. Wer hierherkommt, braucht keine Dekoration mitzubringen: Das Dorf an sich bietet Ambiente genug.

Für wen ist diese Location geeignet? Werfen wir einen Blick auf das Dorf, seine Entstehungsgeschichte und die Möglichkeiten als Larp-Location.

ENTSTEHUNGSGESCHICHTE DES DORFES

Das Dorf entstand aus dem Wunsch heraus, Kindern die Natur näherzubringen, und die Naturverbundenheit hat sich bis heute gehalten. Betrieben wird es über den Verein *Libelulla e.V.*, der seit Anfang 2000 besteht. Der Verein hatte sich darauf spezialisiert,

mit Schulklassen den Wald zu erkunden. Schnell kam die Idee auf, einen Standort im Wald zu gründen, um weitere Möglichkeiten zu eröffnen: Das Mittelalterdorf war geboren. Die Grundgedanke dahinter war es, die mittelalterliche Lebensart der Menschen näherzubringen, die auf die unmittelbare Umgebung angewiesen waren. Zwar sind wir heute immer noch auf die Natur angewiesen, aber dies ist im normalen Alltag kaum noch spürbar. Anders in dem ambientigen Dorf: Hier werden zusammen mit ehrenamtlichen Helfern unter anderem Gemüsegärten angelegt und gepflegt, um das Leben in einem solchen Dorf für die Besucher greifbar zu machen.

AUFBAU DES DORFES

Mit wenigen Fachleuten und vielen ehrenamtlichen Helfern wuchs das Dorf allmählich über die Jahre hinweg. Auch Schulklas-

sen und pädagogische Gruppen durften mit anfassen und mittelalterliche Bautechniken kennenlernen. Die meisten Häuser wurden mit einer Technik gebaut, die sich auch in der nahe liegenden Hann. Mündener Innenstadt findet: Die Gefache eines Fachwerkes wurden mit einem Weidengeflecht gefüllt und mit Lehm verschmiert, der vom Ufer eines nahegelegenen Sees geholt wurde.

Eine andere Bauweise, die sich in dem Dorf findet, ist das Ausziegeln. Dabei wurden die Gefache mit Lehmziegeln gefüllt. Dies ist eine recht aufwendige Bauweise, da zuerst die Ziegel hergestellt, getrocknet und dann passgenau eingesetzt werden müssen.

Durch die verwendeten Techniken ist das Dorf für allem für Larper geeignet, die Wert auf eine authentisch gestaltete mittelalterliche Umgebung legen.

VERANSTALTUNGEN IM MITTELALTERDORF

Grundsätzlich ist es möglich, das Dorf für Veranstaltungen zu buchen. Wichtig ist nur, dass diese nicht kommerziell sind. Kindergeburtstage, Jungesellenabschiede – und natürlich Larps – können hier stattfinden. Die Betreiber des Dorfes sind offen für neue Orgas und beherbergen schon seit vielen Jahren die ein oder andere Larp-Veranstaltung von ihnen bekannten Orgas. Einmal im Monat gibt es einen offenen Sonntag, das heißt für andere Interessenten, Wer am Wochenende kommt und den Sonntag be spielen möchte, sollte sich ein Wochenende aussuchen, an dem der offene Sonntag nicht stattfindet.

Für die Nutzung einer Toilette und eines Außenwaschbeckens, an dem auch

Trinkwasser in vom Dorf gestellten Kanistern geholt werden kann, gibt es eine Kooperation mit dem nahegelegenen Waldpädagogikzentrum. Wer ein Tages-Larp oder eine Taverne veranstalten möchte, braucht sich um Toiletten daher nicht extra zu kümmern.

Anders sieht es bei Übernachtungen aus. Da die Toilette am Waldpädagogikzentrum nachts nicht zugänglich ist, muss für Wochenendveranstaltungen eine transportable Toilette gemietet werden.

ÜBERNACHTUNGEN

Aufgrund von Brandschutzvorschriften und dem Einhalten von Fluchtwegen kann in den Häusern nicht geschlafen werden. Es gibt eine kleine Wiese, auf der Zelte aufgebaut werden können und dürfen. Der Platz ist aber begrenzt, weswegen sich das Dorf hauptsächlich für kleinere Larps anbietet. Auch das Vogtshaus, das wunderbar als Taverne dienen kann, fasst maximal 40 bis 50 Personen, so dass die Veranstaltung auf diese Personenzahl begrenzt ist.

Es gibt die Möglichkeit, im nahegelegenen Waldpädagogikzentrum *Haus Steinberg* Übernachtungsmöglichkeiten anzufordern. Hier lohnt es sich, sich frühzeitig zu melden. Übernachtet man im Waldpädagogikzentrum und bespielt das Dorf nur tagsüber, können die dortigen Waschräume und Toiletten genutzt werden. An Freizeitgruppen kann das Waldpädagogikzentrum nur am Wochenende vermietet werden, eine Übernachtung unter der Woche ist nicht möglich.



Die Brücke wurde bei einem Arbeitseinsatz von Larpern saniert.



Der Dorfplatz bietet ein authentisches, mittelalterliches Flair.

OFFENES FEUER IM DORF

Feuer ist im Dorf aufgrund von Brandschutzbestimmungen nur an der dafür vorgesehenen Feuerstelle und am Grill erlaubt. Fackeln und Rauchen sind nach den niedersächsischen Bestimmungen im Waldgebiet von März bis Oktober ebenfalls nicht erlaubt.

Ab Waldbrandstufe drei darf nur noch am Grill offenes Feuer verwendet werden, ab Waldbrandstufe vier ist auch dies nicht mehr möglich.

DIE BETREIBER

Die Betreiber des Dorfes haben bisher gerne mit Larpern zusammengearbeitet, haben gute Erfahrungen gemacht und sind offen für neue Anfragen. So hatte beispielsweise eine Larp-Orga während der Coronapandemie solches Heimweh nach dem Dorf, dass sie mit sechs Leuten – mehr war zu diesem Zeitpunkt nicht erlaubt – zu einem Arbeitseinsatz kamen und eine der Brücken, die über einen kleinen Bach im Dorf führen, sanierten.

Was den Betreibern wichtig ist, ist ein sorgsamer Umgang mit der Natur. Sie wünschen sich, dass zum Beispiel keine Äste von Bäumen abgeschnitten werden und Rücksicht auf die Nachbarn im Waldpädagogikzentrum genommen wird.

DAS GELÄNDE

Das Gelände bietet einiges, was das Larperherz begehrt. Neben dem schönen Ambiente gibt es, wie schon erwähnt, in der Mitte des Dorfes eine große Feuerstelle zum

Zusammenkommen. Eine überdachte mittelalterliche Küche gibt es auch, wo ein Grill genutzt werden kann. Wer sich damit auskennt, darf auch den großen Lehmofen zum Backen verwenden. Dabei ist den Betreibern allerdings wichtig, dass derjenige, der ihn nutzt, sich damit auskennt, da der Lehmofen empfindlich ist und schnell Risse bekommen kann.

Die mittelalterliche Schmiede wird derzeit saniert. Wer möchte, kann anfragen, ob sie mitsamt einem Schmied, der das Ambiente mit seiner Anwesenheit bereichert, gemietet werden kann. Nach Absprache kann auch die Kirche mitgenutzt werden, wo zum Beispiel eine Bibliothek oder Ähnliches eingerichtet werden kann. Das Vogtshaus gehört ebenfalls dazu und kann, wie oben beschrieben, zum Beispiel als Wirtshaus oder Taverne bespielt werden. Die anderen Gebäude sind leider nicht bespielbar, da es sich um Werkstätten oder Lagerräume handelt.

Hinter dem Dorf liegt ein kleines Wäldchen auf einem Hügel, das ebenfalls Teil des bespielbaren Geländes ist.

Text und Bilder: Jorina C. Havet

MITTELALTERDORF STEINRODE

Kohlenstraße 101
34346 Hann. Münden
Telefon: (0176) 52 41 44 53
E-Mail: info@steinrode.de
Homepage: www.steinrode.de

GEDDESQUEST

EIN SPIEL AUF DER LARPcon

Vor wenigen Tagen erreichte euch ein Brief von Baron Geddes: Ein Gelehrter, der im Auftrag des Barons die Wildnis der Insel erkundet, ist verschwunden! Zehn Tage – so lange gab es kein Lebenszeichen von ihm. Zehn Tage, in denen der Baron nur Vermutungen hegen konnte: Ist der Gelehrte verschollen? Ist er in Gefahr? Oder hat er etwas entdeckt, das nicht für menschliche Augen bestimmt war?

Euer Auftrag ist klar: Ihr sollt seinen Spuren folgen, ihn finden und in Erfahrung bringen, was er über die Magie dieser Insel und die elfischen Ruinen zu berichten hatte.



Mit diesen Worten startete jede Gruppe aus Spielenden in die *GeddesQuest*, die am 8. März auf der LARPcon in Kassel angeboten wurde. Dieses kleine Indoor-Abenteuer war der experimentelle Versuch, in 30 Minuten Larp-Neulingen und auch erfahrenen Larpenden das Hobby nahezubringen und zu zeigen, wie ein Plot, der ganz klein runtergebrochen wurde, ablaufen könnte.

In der Entstehungsphase der LARPcon wurden wir, die *Geddes Orga*, vom Team der LARPcon angesprochen, ob wir uns vorstellen könnten, ein derartiges Experiment zu starten. Immer auf der Suche nach neuen Erfahrungen, Möglichkeiten, uns auszuprobieren und auch neue Interessenten zu erreichen, sagten wir zu und stiegen sofort in die Planung ein. Wir hatten schnell eine grobe Idee, aber es brauchte noch viel Feintuning und Ausarbeitung, bis dieses Konzept für den Rahmen der Veranstaltung umsetzbar und tauglich war. So mussten wir nicht nur umdenken,

von einer Vier-Tages-Veranstaltung auf gerade einmal 30 Minuten Spielzeit; wir mussten auch mit verschiedensten Erfahrungs-Levels im Larp, unterschiedlichen Altersgruppen und wahrscheinlich keinen Vorkenntnissen zu anderen Geddes-Plotsträngen planen.

Wir waren uns schnell einig, dass wir verschiedene Rätsel-Elemente, technische Spielereien, Sound-Design, einen kleinen Dungeon und eines unserer liebevoll gebastelten Monster einbauen wollten – um so vielfältig wie möglich zu zeigen, welchen Aspekten man auf unseren Cons begegnen kann. Der Plot für die Geddes-Quest sollte sich inhaltlich in unsere Cons und unsere Spielwelt einfügen, aber auch verständlich und lösbar sein, wenn man noch nie zuvor von der Insel Geddes gehört hatte.

Nach einigen Monaten der Planung, die neben der Vorbereitung für unser nächstes reguläres Con ablaufen musste, war es dann so weit: Die LARPcon stand an.

Da wir glücklicherweise bereits am Freitag aufbauen durften, ging der Aufbau des Spielbereichs sowie unseres Messestands in der Haupthalle schnell und reibungslos vonstatten.

Als wir dann am Samstag die ersten Besuchenden begrüßen durften und die ersten Runs der *GeddesQuest* starteten, lief das Ganze für uns als Spielleitende immer gleich ab: Eine Gruppe wurde am Stand abgeholt, durfte sich mit ein paar Kleidungsstücken und Waffen aus unserem Fundus einkleiden und vorbereiten und bekam währenddessen die Regeleinweisung (ähnlich unserer out-time Ansprache auf Cons) sowie einen kurzen Einstimmungstext, der den Kontext und die Atmosphäre für das bevorstehende Abenteuer zeigen sollte. Anschließend wurden die Spielenden mit in die nächste Messehalle genommen, und der 30-Minuten-Timer startete. Von nun an konnten sich alle im Spielbereich frei bewegen, das intime Lager des Vermissten erkunden, Rätsel-Schlösser knacken und verschiedenste Texte lesen und entschlüsseln. Nach genug Erkundung kam jede Gruppe auf die Idee, die ominöse Steinwand „einzureißen“ und die dahinter liegende Höhle (den Dungeon) zu erforschen. Weitere Geheimnisse, ein gruseliger Werwolf und nicht zuletzt ein elfisches Portal erwarteten die Spielenden.

Die SCs interagierten wundervoll mit den von uns zur Verfügung gestellten Rätseln und Plot-Elementen, fühlten sich in die Geschichte hinein und versuchten, logische und pragmatische Lösungen für aufkommende Probleme zu finden.

Auch die NSC-Rollen, die in der *GeddesQuest* auftauchten, wurden wunderbar angenommen: Der grausige, verbitterte Werwolf wurde schnell handzahn, wenn man ihm Musik vorspielte, ihm Kno-

chen zum Kauen zuwarf, oder ihm gar half, das Geschenk seiner Liebsten zu finden und zu öffnen.

Die Geddes-Wache, die zur Hilfe eilte, konnte die SCs vor dem Werwolf schützen und wenn nötig auf Rätsel oder offene Plotpunkte hinweisen. Auch der verschollene Gelehrte konnte bei fast allen Durchläufen aus dem Portal befreit werden und den Abenteurern erzählen, wie er in diese missliche Lage geraten war.

Es war sehr schön zu beobachten, wie einige der Messebesuchenden in der kurzen Zeit in ihrer Rolle aufgingen und nicht nur strikt Rätsel lösten, sondern Charakterspiel betrieben und die Geschichte zum Leben erweckten. Für komplette Neulinge war dies vielleicht alles etwas viel, da es verschiedene Spielelemente gab, auf die man sich einlassen musste. Zudem waren manche Rätsel oder Hinweise nicht so ersichtlich, wenn man wenig Erfahrung mit typischen Rollenspiel-Rätseln hat. Nichtsdestotrotz schienen die allermeisten Teilnehmenden eine gute Zeit zu haben!

Die Vielfalt an bunten Larp-Charakteren und die große Altersbandbreite haben uns positiv überrascht, denn von unseren eigenen Cons sind wir ausschließlich Erwachsene und vor allem Charaktere aus dem *The Witcher*-Universum gewohnt. Be-



sonders erfreut haben uns Rückmeldungen wie „Die Zeit verging ja wie im Flug“ oder „Ohhh, schon vorbei?“, denn das heißt für uns, dass die Immersion in dieses kleine Abenteuer gelungen ist.

Neben der für uns komplett neuen Erfahrung eines solchen Mini-Indoor-Larps, war die *GeddesQuest* auch eine hervorragende Möglichkeit, unser frisch gewachsenes Team auf die Probe zu stellen und einmal den Ablauf des SL-Seins in kleinem Rahmen zu proben. Dies hat für uns super funktioniert, und trotz Stress, gelegentlicher Anspannung und Kälte in der Messehalle, haben wir den Tag gut überstanden und waren danach alle zuversichtlich, auch die nächsten Veranstaltungen zusammen gut meistern zu können.

Fazit

Die *GeddesQuest* war eine wundervolle, anstrengende, unterhaltsame und bisher einzigartige Erfahrung für uns als Orga und Team. Auch wenn wir noch nicht genau sagen können, ob es nächstes Jahr auf der LARPcon wieder die *GeddesQuest* geben wird, sind wir dankbar für die Erfahrung und all die glücklichen Gesichter von Menschen, denen wir damit eine gute halbe Stunde Spaß beschern konnten. Wir hoffen, einige neue Gäste auf unseren Cons begrüßen zu können, und freuen uns, wenn wir alle schönen Erinnerungen und vielleicht neue Erkenntnisse aus der *GeddesQuest* mitnehmen können.

Text und Bilder: Geddes Orga

