

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,

durch verschiedene Umstände hat sich das Erscheinen dieser Ausgabe verzögert, aber hier kommt sie nun und bietet euch einen bunten Inhalt zum Thema Larp. Was bereichert ein Larp? Was genau macht dieses Hobby so einzigartig und was können wir dazu beitragen, dass es vielfältig bleibt und immer voller neuer Entdeckungen ist? Das Herz der Geschichten sind eure Charaktere: In dieser Ausgabe stellen wir euch einen Drow vor, in dessen Gewandung und Hintergrundgeschichte viel Liebe geflossen ist. Zudem gibt euch Caroline Zell einen Überblick über die Möglichkeiten, mit Klischees und Stereotypen zu spielen und Charaktere dadurch schnell greifbar zu machen.

Außerdem findet ihr in dieser Ausgabe eine Nähanleitung für eine praktische Flaschentasche, Tipps für den Nachwuchs auf Larp 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: **ZAUBERFEDER** GmbH

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

Redaktion: Torsten Buchmann-von der Heyden (V.i.S.d.P.), Jorina Havet

Lektorat: Jorina Havet, Anja Grevener

Art Director: Christian Schmal

Layout/Satz: Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe: Carola Adler, Lucius De'Ahrel, Michaela Frank, Florian

Franke, Jorina C. Havet, Lukas Heinen, Constantin Hirsch, Christian Hoeboer, Clara Immler, Henning Janssen, Florian Johnsen, Christina Lange, Ilja Olsen, Alexander Preuth, Sabrina Rohenroth (Kaela), Eline Schaap, Jürgen Schulze-Seeger, Sandra Stoudek, Jan Vanvlodorp, Caroline Zell

Titelbild: Auf dem Titelbild seht ihr Váz'antar, den Drow-Charakter von Lucius De'Ahrel. Aufgenommen wurde das Foto von Hannah Gritsch.

Druck, Verarbeitung: Strube Druck & Medien OHG · Felsberg

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

Redaktionsschluss: 15.1.2026 für LZ #89, 15.4.2026 für LZ #90

Abonnement-Vertrieb: Zauberkoffer, 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.zauberfeder-shop.de erhältlich.

TIPPS

Schöner larp 29
Mit Kleinkind auf Con –
Wie alles begann ...

Larp-Location 48
Interview mit Schwert und Magie –
Larp-Locations mit Ambitionen

Schöner larp 54
Improtheater Teil 4 – Klischees und
Archetypen



Larp-Location 74
CVJM Feriendorf Herbstein –
Ein Gelände, viele Welten

DO IT YOURSELF

Kochecke 10
Landsknecht Kochbuch – Strauben



Nähstübchen 13
Handgenähte Flaschentasche –
Praktischer Begleiter für unterwegs



Do it yourself 58
Lichtangel und Armleuchter –
Hilfsmittel für Kämpfe bei Dunkelheit

IM GESPRÄCH

Kolumne 26
Warum larp wir? – Konflikte im Larp

Schöner larp 35
Geschichten vom Barden –
„Wiedersehen“

Bardenlieder 40
Ein Handel– Gewinnerlied von Thjalliks
Bardenwettstreit – Tollgund 505

Schöner larp 43
Sucht euch eure Familie aus! –
Ein Larp-Erfahrungsbericht

Der Weg zum schönen Con 51
Organisieren mit Dachverein – Vorteile
für Orgas

Hinterfragt 65
Helfpflicht im Larp –Einschränkung
oder Schutz?



KONZEPTE

Charakter-Konzept 6
Charakterhighlight –
Darstellung eines Drow

Larp-Konzept 18
Interview mit Vergessene Welten e.V.–
Ein Verein mit Vielfalt

Larp-Konzept 24
Mord im Orbit-Express –
Eine Leiche zum Dessert im Weltall

Larp-Konzept 37
Lager des Epic Empires –
Lager der Elben

Larp-Konzept 46
25 Jahre Quiriner Kriegerakademie –
Ein Vierteljahrhundert Kampfgeist und
Kameradschaft



Larp-Konzept 62
Die Grenzwacht –
Saisoneroöffnung mit Stil

VERANSTALTUNGEN

Con-Bericht 16
Tollgund 2025 –
Zusammenhalt und Abenteuer

Larp International 21
Sprache als Abenteuer –
Kommunikation im Larp

Con-Bericht 32
Die Chroniken von Ebenfels 2.2 –
Unter der Donnerkuppel

Con-Bericht 59
Mord, Magie und Möhren – Die Welt
der Verurteilten im Gothic-Setting

Larp International 71
Krigslive – Ein dänisches Kampf-Larp

Con-Bericht 76
Kwenn V – Ein Herz aus Kyber



DIES & DAS



Vorwort	1
Impressum	1
News & Infos	4
Rezensionen	4
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

TFC TROLLFACTORY
Materialien für Formenbau,
Replikation und DIY

UNSERE PRODUKTE
FORMEN IHRE IDEEN

www.instagram.com/trollfactory.de
www.facebook.com/trollfactory.de
www.trollfactory.de

NEU BEI

Federkiel

Tauche mit dem offiziellen Stardew Valley-Kochbuch in über 50 liebevoll illustrierte Rezepte ein und probiere endlich die Gerichte, die du bisher nur im Spiel genießen konntest. Perfekt für Fans und alle, die Lust auf kreative, saisonale Küche haben.



Das 192-seitige Kochbuch ist im Buch- und Fachhandel unter der ISBN 978-3-96481-041-0 für 24,90 Euro erhältlich.

Versandkostenfrei bestellen bei

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE



ist von Monstern, Geistern und einem unheimlichen Wald, den zu betreten sich die Protagonisten lieber gespart hätten ...

Der Schreibstil ist der märchenhaften Welt wunderschön angepasst und hat mich ein weiteres Mal überzeugen können. Auch die düstere Fantasie, die eigene und teilweise skurrile, tragisch-traurige Wesen in Menschen- und Monstergestalt hervorbringt, war ein weiteres Mal überraschend, mitreißend und aufschaurige Weise schön. Warum mich *Brunnengeister* dennoch noch mehr begeistert hat als *Schattengold*, kann ich nicht genau sagen, vielleicht lag es an dem kleinen Wermutstropfen, dass sich der Autor in das Thema Schwangerschaft für meinen Geschmack besser hätte einarbeiten können. Dennoch: Klare Leseempfehlung für alle, die düstere Märchenadaptionen mögen!

Jorina C. Havet

ROMAN

ETERNITY ONLINE 2

Mikkel Robrahn

(Fischer Tor, 2025)



Eternity Online 2 ist der zweite Teil einer Trilogie: Nach dem verheerenden Brand in Avataris und dem Sieg über die Scharfrichter Elia Anasia erwarten Rob und seine Gefährten gespannt Veränderungen. Um keine Aufmerksamkeit zu erregen, bleiben sie im Hintergrund und querten sich durch die Onlinewelt. Als die Gruppe auf Orwin trifft, einen Charakter, der nicht in die Welt von Avataris passt, und ein neuer Scharfrichter den Bau einer Kampfarena ankündigt, wissen sie, dass das Warten ein Ende hat. Für Rob und seine Gruppe gilt es, die Geheimnisse der Arena zu ergründen, zu überleben und herauszufinden, was Robs Schöpfer vor ihnen verbirgt.

Mikkel Robrahn entführt die Lesenden in *Eternity Online 2* erneut in die Welt von Avataris, die mit MMORPG-Elementen (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) und *Word of Warcraft*-Vibes lockt. Die vertraute RPG-Logik in Kombination mit den Charakteren sorgt für stetiges Schmunzeln beim Lesen. Die Handlung um die Kampfarena entwickelt sich zunächst langsam, bietet dann aber spannende, dynamische Momente und immersive Gaming-Elemente, was das Buch direkt zu einem Comfort-Read für Gamer macht. Zwar bleibt die Tiefe der vertrauten Charaktere hinter den Erwartungen zurück, doch *Eternity Online 2* ist ein unterhaltsames Fantasy-Literatur-Role-Playing-Game, das Gaming- und Fantasy-Fans gleichermaßen begeistern kann.

Nadine Kaiser

ANTHOLOGIE

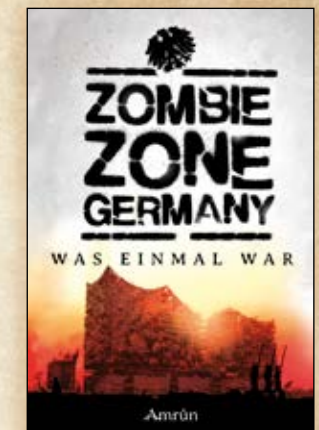
ZOMBIE ZONE GERMANY:
WAS EINMAL WAR

Carolin Gmyrek (Hrsg.)

(Amrún, 2025)

Zombie Zone Germany: Was einmal war ist die zweite Anthologie der *Zombie Zone Germany*-Reihe, die seit über zehn Jahren für hochwertigen Zombie-Content steht. Das Buch umfasst zwölf wunderbare Kurzgeschichten und bietet ein erfrischendes, lokales Setting.

Die Anthologie wartet mit einer großen Bandbreite an Themen auf, die durch einige der hier stellvertretend erwähnten



Geschichten besonders zur Geltung kommen. Marie Eriksons *Osterglocken* hebt sich durch eine einfühlsame und realistische Erzählung hervor. *7 Tage* von Carolin Gmyrek vermittelt charmante *Shawn of the Dead*-Stimmung. Claudia Rapps *Ultravox, bitte kommen* bleibt spannend und tragisch, während Antonia Dorah in *Halt mein Bier* eine sympathische Nähe zur Lebenswirklichkeit findet. *Dickes Blut & klares Wasser* von Oliver Bayer verwebt geschickt Themen wie Familie und Politik.

Das Buch ist ein weiteres Highlight der *Zombie Zone Germany*. Jede Kurzgeschichte ist in sich geschlossen und von hoher Qualität. Die Vielfalt der Erzählstile und die gelungene Verortung in den heimischen Gefilden verleihen der Sammlung zusätzliche Authentizität und Tiefe. Für Zombie-Fans ist dieses Buch ein Muss, während Neulinge der Zombie-Literatur einen hervorragenden Startpunkt finden.

Nadine Kaiser

UMZUG DES DRACHENFESTES
Neue Location für 2026

Seit ein paar Wochen ist es offiziell und in unserer diesjährigen Sommerausgabe gab es dazu bereits einen Artikel: Das *DrachenFest* zieht zum Edersee, mitten in die wunderschöne Naturlandschaft der Nationalparks Kellerwald-Edersee. Das neue Gelände bietet nicht nur viele Parkplätze und Versorgungsmöglichkeiten, sondern auch einen Ort, der die Larp-Community mit offenen Armen empfangen will. Und das Beste: Es gibt viel mehr Platz. Statt 15 Quadratmetern Zeltfläche pro Person können nun 25 vergeben werden und es gibt mehr Raum für neue Ideen, neue Erlebnisse und neue Abenteuer.

TREUETICKET FÜR DREI JAHRE
Unterstützung des DrachenFests

Passend zum Umzug des *DrachenFests* gibt es für die Finanzierung eine Sonderaktion. Um den Umzug auf das neue Gelände zu finanzieren und die treuen Spielerinnen und Spieler der letzten Jahre zu belohnen, hat sich die Orga etwas einfallen lassen: das Treue-Ticket. Für nur 500 Euro können sich *DrachenFest*-

Fans günstige Tickets für die Jahre 2026, 2027 und 2028 sichern, ohne jedes Jahr Schlange stehen zu müssen, um das erste Ticket-Kontingent zu erhaschen. Das Ticket ist übertragbar – wer in einem Jahr nicht zum *DrachenFest* fährt, kann es problemlos einem Mitspieler oder einer Mitspielerin übertragen.

Durch dieses Angebot können die Spielenden sparen und die *Drachenfest UG* das neue Gelände in Waldeck am Edersee für die kommenden Jahre vorbereiten.

Das Ticket findet ihr auf der Webseite: www.drachenfest-ticketshop.info.

JAPANISCHE ÜBERSETZUNG
Larp für Einsteiger

Hast du dich schon mal gefragt, wie in anderen Ländern der Einstieg ins Larp aussieht? Nicht viel anders als hier und deshalb ist das *Larp Einsteiger Buch* des Zauberfe-



der Verlags ins Japanische übersetzt worden. Vorgestellt wurde es dort unter anderem auf dem *Game Market* in Tokyo (eine Messe vergleichbar zur *Spiel* in Essen, nur kleiner). Der Verkauf über Game Shops, *Amazon* und so weiter ist in Vorbereitung.

ROMAN

SCHATTENGOLD

Christian Handel

(Piper, 2022)



Nachdem ich bereits *Brunnengeister* aus der Märchen-Reihe von Christian Handel gelesen habe, welches mich überrascht hat und mir sehr gut gefallen hat, war ich gespannt auf *Schattengold*. Bei dem Roman handelt es sich um eine Märchenadaption des Klassikers *Rumpelstilzchen*. Wer aber ein lockeres Märchenfeeling erwartet, wird überrascht werden: *Schattengold* ist, wie auch *Brunnengeister*, eine düstere *Adaption*, die bevölkert

KLEINE HELDEN



WWW.KLEINE-HELDEN.DE

CHARAKTER HIGHLIGHTS

DARSTELLUNG EINES DROW

Larp lebt von den Charakteren. Sie stürzen sich in Abenteuer, erleben Konflikte, meistern ihre Aufgaben und finden sich in fremden Welten zurecht. Was wäre Larp ohne die begeisterte Darstellung der Charaktere? Ohne die Liebe, die in die Hintergründe gesteckt wird? Ohne den Aufwand, den wir in die Gewandungen stecken? Ohne das Leben, das wir den Charakteren im Spiel einhauchen?

Wir wollen euren Charakteren eine Bühne geben und stellen euch in dieser Ausgabe den Drow Váz'antar vor, gespielt von Lucius De'Ahrel.



ENTSTEHUNG DES CHARAKTERS

Der Charakter Váz'antar hat seinen Ursprung in einem schriftlichen Rollenspiel, das ich um das Jahr 2016 mit meiner besten Freundin Sarah und ihrem Drow-Charakter Chez'ahe zusammen ins Leben gerufen hatte. Während des Spiels haben wir angefangen, an dem heute noch für den Charakter gültigen Hintergrund zu arbeiten. Elfenvöl-

ker haben bei mir schon immer besonderes Interesse geweckt, und die Drow haben mich komplett abgeholt, ohne dass ich genau sagen könnte, warum dieses Konzept mich von Anfang an begeistert und überzeugt hat. Ich glaube, es war das Gesamtpaket.

Ein Jahr nach der Entstehung im schriftlichen Rollenspiel erweckten wir unsere bis dato nur auf dem Papier existierenden Charaktere in der Realität zum Leben und besuchten 2017 eine Taverne – so wurde die

Drow-Larp-Gruppe *Qu'ellar Arrd'uis* (gesprochen Kellaar Arduis) geboren. Wir waren zu diesem Zeitpunkt zu dritt. Einer unserer Freunde war bis dahin immer allein als Drow auf Conventions gewesen und hatte sich uns spontan angeschlossen.

Váz'antars Hintergrundgeschichte hat sich über die Jahre immer weiter geformt. Für die Charakterentwicklung habe ich vieles aus dem in-time Geschehen übernommen. So sind tiefe Verbindungen zwischen

ihm und anderen Charakteren, viel Drama und fantastische Feindschaften entstanden. Ein Beispiel ist Nathae, der Drow-Charakter meiner guten Freundin Kerstin. Sie und Váz'antar starteten ihre Beziehung als Feinde. Wir haben uns in-time gegenseitig teilweise extrem kaputt gemacht und nun, acht Jahre später, gehört Nathae zu einer der engsten Vertrauten meines Charakters.

Parallel zur Charakterentwicklung entwickelten sich auch die Gruppe und die Struktur des Hauses immer weiter. Namen und Titel wurden immer länger – in passenden Situationen stelle ich den Charakter gerne mit vollem Titel als Malla Jabbuk Val'Sharuk Váz'antar Arrd'uis del Ched Nasad vor – die Reaktionen auf den in-time Zungenbrecher sind meistens sehr amüsant.

DARSTELLUNG

Bei einem so darstellungsintensiven Charakter wie einem Drow mit viel Kostüm-/Schminkaufwand teilt sich meine Darstellung in zwei Phasen auf.

Out-time Vorbereitung

Bis ich mit Make-up, Haaren und Klamotten fertig bin, dauert es circa zwei Stunden. Erst danach kann ich ins In-time gehen. Die Zeitspanne variiert immer ein wenig. Im Haus geht es schneller, als wenn nur ein Zelt zur Verfügung steht. Ich achte penibel darauf, dass alles sitzt, was manchmal gerade mit dem Make-up etwas stressig ist.

Auch weitere Details der Vorbereitung finden out-time statt. So habe ich mir beispielsweise ein paar Vokabeln der Drow-Sprache De'Shineth (eine Sprache der Welt von *Dungeons & Dragons* – *Forgotten Realms*, die sich für die Drow-Darstellung im Larp durchgesetzt hat, Anm. d. Red.) eingeprägt, um diese im Spiel nutzen zu können. Mit der Zeit habe ich ein Gefühl für den Klang der Sprache bekommen, so dass ich – scheinbar – fließend sprechen kann. Das Meiste davon sind allerdings Füllwörter ohne konkrete Bedeutung. Wer die bekannten Vokabeln in den Sätzen kennt, kann aber meist verstehen, wovon ich rede. Mit zwei anderen meiner Gruppe kann ich mittlerweile ganze Unterhaltungen führen. Das hat schon ein paar Mal zu richtig coolen Situationen mit anderen Spielern geführt.

Die beiden, mit denen ich fließend De'Shineth sprechen kann, sind mein Part-



ner Erin mit seinem Drow Valrá'ven und meine gute Freundin Liz mit ihrer Drow Aphura. Die beiden Charaktere gehören mit Váz'antar zusammen zum sogenannten Chaos Trio (eine out-time Bezeichnung, die sie von anderen Spielenden bekommen haben) Die drei jungen Drow lästern gerne, aber meistens auf De'Shineth. Manchmal stehen wir auf einem Con in der Nähe von anderen Spielern und sprechen in der Sprache der Drow. Oft ist es so, dass die anderen dadurch recht nervös oder aggressiv werden und sich fragen, was wir gerade „Schreckliches“ besprechen, dabei lästern wir nur ein wenig. Es macht einfach Spaß, mit den Reaktionen der anderen in-time zu interagieren.

Zu den out-time Vorbereitungen gehört für mich außerdem das Üben von Bewegungen, Gesang und Schauspiel ganz all-

gemein, um den Charakter gut darstellen zu können. Vieles ist improvisiert, aber das Üben bestimmter Muster hilft bei der Improvisation und gibt mir Sicherheit.

Darstellung vor Ort

Die Darstellung von Váz'antar ist eine Herausforderung, weil er ein magisch hochbegabter Elf ist, der sich wie ein absolutes A... verhält.

Váz'antar ist ein Psioniker, das bedeutet, dass er mit Psi-Kräften geboren wurde, und da es für diese Fähigkeiten keine Schule gab, musste er eine normale Magier-Ausbildung durchlaufen. Er ist der Val'Sharuk des Hauses Arrd'uis. Er befindet sich damit in einer Führungsposition und ist die rechte Hand der Hausführung.



Tollgund 2025

ZUSAMMENHALT UND ABENTEUER

Datum: 21.5. bis 24.5.2025
Ort: Westernohe
Veranstalter: Tollgund-Orga
Website: www.tollgund.de
Genre: Low-Power-Mittelalter-Fantasy
Unterbringung: Zelte, Turnhalle
Verpflegung: Selbstverpflegung
Kosten: 320 SCs à 150,- Euro;
30 NSCs à 65,- Euro
Regelwerk: DKWDDK

Als ich auf der Taverne *Zum Firnfuchs* zum ersten Mal gelarpt habe, bin ich mit dem Larp-Virus angesteckt worden. Dementsprechend hatte ich auch große Lust, auf ein größeres, mehrtätiges Con zu fahren. So kam es, dass ich von 21. bis 25. Mai auf dem Tollgund als Fläta die Flechterin unterwegs war.

Von den vielen verschiedenen Stadtvierteln in Tollgund sprach mich das bunte und friedliebende Tawas am meisten an.



Eline



Durch einen Verknüpfungsworkshop auf *Discord* kannte ich schon einige Gesichter und Charaktere. Außerdem war mein Charakter in-time schon vernetzt. Nichtsdestotrotz wusste ich – als Larp-Newbie – nicht so genau, was auf mich zukommen würde. Was mir sehr geholfen hat, im Spiel anzukommen, war die in-time Anreise durch den Wald. Auf diese Weise kam es mir viel leichter und natürlicher vor, in meine Rolle als Neuankömmling zu schlüpfen. Als die neuen Tawas-Mitglieder in der Mitte des Waldes angekommen waren, bildeten wir einen Kreis und gingen fast meditativ in die in-time Welt hinüber. Anschließend machten wir uns auf den Weg nach Tollgund und wurden von den Tawas sehr herzlich empfangen und in das Lager aufgenommen.

Ich fühlte mich vom ersten Moment an zu Hause bei den Tawas. Das Lager mit seinen engen Gassen, farbenfrohen Tüchern (an manchen Stellen konnte man seine Limbo-Fähigkeiten gut üben) und der gemütlichen, überdachten Zusammenkunftsmöglichkeit mit Lagerfeuer strahlte eine Oase von Gastfreundschaft und Gemeinschaft aus. Regelmäßig trafen sich die Tawas im Hort und machten dort Musik und tauschten Geschichten aus. Auch außerhalb des Viertels erwiesen sie sich als eine wahre Gemeinschaft. Wenn ein Mitglied beispielsweise am Bardenwettstreit, dem Pferderennen oder an Sturzball – einem beliebten Mannschaftssport in Tollgund – beteiligt war, waren die anderen Tawas auch da, um laut zu klatschen und anzufeuern. Es dauerte nicht lange, bis sich der Spitzname *Kuschelhippies* für die Tawas etabliert hatte ...

Wie das Motto von Tollgund – Woods, Slums and Drums – voraussagt, geschah in Tollgund über das Lagerleben hinaus richtig viel. Alle Charaktere waren sogenannte Helden der zweiten Reihe. Das heißt, dass die Einwohner von Tollgund zum Beispiel als Händler, Bettler oder reisende Geschichtserzähler unterwegs waren und keine magischen Kräfte oder starke Waffen besaßen. Die sichere Oberstadt stand unter dem Schutz der Tollwächter und so konnte man sich sorglos durch die Stadtviertel bewegen oder das quirliche Marktleben genießen. Aber sobald man einen Schritt in die Unterstadt oder den Wald setzte, erschien jede Bedrohung sofort größer. Diese Verletzlichkeit sorgte gleichzeitig dafür, dass man sich am sichersten fühlte, wenn man in Grüppchen unterwegs war.

Das Gefühl des Zusammenhalts war besonders stark, wenn man beispielsweise den Wald auskundschaftete, dort verlorene Gegenstände oder übernatürliche Lebensformen suchte. Man musste aufpassen, keinem Troll oder Kannibalen in die Arme zu laufen. Im Dunklen drohten die Schatten hinter Gebüsch und Bäumen. Diese komplett in schwarz gehüllten Gestalten waren kaum zu sehen und umso größer war das Erschrecken, wenn man dachte, mit dem Kleid an einem Ast hängen geblieben zu sein, aber in Wirklichkeit von einem Schatten festgehalten wurde ... Ich glaube, dass meine Stimmbänder beziehungsweise die Ohren meiner Begleiter in so manchem Moment strapaziert wurden.



Manche magischen Kreaturen scheuten die Stadt allerdings nicht. An einem Morgen, als sich die Tawas zum Frühstück versammelt hatten, tauchte eine Hexe auf. Sie war auf der Flucht vor der Tollwacht, denn magische Kreaturen haben in Tollgund keine Rechte und werden verfolgt. Deswegen suchte sie Schutz bei den herzenguten Tawas. Während des Aufenthalts der Hexe wurde den Tawas immer klarer, dass Gefahr von ihr ausging. Als wir sie aus unserem Kreis vertreiben wollten,

war es schon zu spät – sie verfluchte alle Anwesenden, bevor die Tollwacht eingreifen konnte. Als die Tollwacht in unserem Viertel angekommen war, wurde ich befragt. Da ich gestand, dass ich wusste, dass wir es mit einer Hexe zu tun gehabt und ihr geholfen hatten, wurde ich in einem Käfig auf dem Markt eingesperrt und mit Gemüse beworfen.

Aber der Markt hielt nicht nur Schlechtes bereit, denn jeden Abend tönte der Rhythmus der Trommeln aus einer Jurte auf dem Markt. Aus allen Ecken kamen Menschen im Mittelpunkt der Stadt zusammen, um zu singen, zu tanzen oder einfach am Lagerfeuer die Musik zu genießen. Am letzten Abend wurden wir ein letztes Mal zusammengetrommelt und liefen gemeinsam mit vielen Laternen und Fackeln zu der Arena im oberen Teil von Tollgund, wo das Lichterfest stattfand und Feuertänzer eine beeindruckende Feuershow zeigten. Der Moment war einer der vielen schönen Momente, die mir Gänsehaut gegeben haben und mir stark in Erinnerung geblieben sind. Unvermeidlich war dementsprechend auch der Post-Con-Blues, der nach Tollgund auftrat. Ein gutes Heilmittel dagegen ist, dass man sich schon auf das Tollgund 2026 freuen kann – ich werde als die Flechterin der Tawas auf jeden Fall wieder durch Tollgund herumstreunen.

Text: Eline Schaap

Bilder: Mathias Dörr, außer Eline: Shanny Steidel



MORD IM ORBIT-EXPRESS

EINE LEICHE ZUM DESSERT IM WELTALL



Am Anfang war der Schauplatz: Ein Raumschiff als Kulisse für alle möglichen Science-Fiction-Szenarien von Endzeit über *Star Trek* bis hin zu Cthulhu-Larps im Weltall bietet fraglos Anreize für neue Ideen. Warum, so dachte sich die *MiO-Orga* im Dezember 2022, sollte ein Raumschiff also nicht auch ein Luxus-Kreuzfahrt(raum)schiff sein können, auf dem ein klassisches Whodunit-Abenteuer (*Wer hat's getan?* Genre des Krimibereichs, Anm. d. Red.) im All stattfinden könnte? Gegenüberstellungen auf dem Holodeck, Befragungen des Bordcomputers und die obligatorische große Auflösung auf der Brücke inklusive. Schon war die Idee geboren, zwei beliebte Genres zu verbinden, die auf den ersten Blick gar nichts miteinander zu tun haben: Science-Fiction-Abenteuer und ein Genre, welches durch Autoren und Auto-

rinnen wie Dame Agatha Christie geprägt wurde. Christie ließ etwa ihren Meisterdetektiv Hercule Poirot mehr als vierzig Fälle in weltbekannten Büchern wie *Tod auf dem Nil* oder *Das Böse unter der Sonne* lösen.

Im Nu kristallisierte sich der Titel des Weltraum-Larps heraus: Es konnte kein anderer sein als *Mord im Orbit-Express*, in Anlehnung an das wohl bekannteste Abenteuer des belgischen Meisterdetektivs, das spätestens durch die zahlreichen Verfilmungen allseits bekannt sein dürfte.

Parodie statt Dystopie

Weiter überlegte sich die Orga, dass ein solches Abenteuer kein dystopisches Szenario entwerfen, sondern vielmehr mit Versatzstücken der Ironie, der Überzeichnung und der Persiflage spielen sollte. Dementspre-

chend grotesk gestaltet sich die Ausgangssituation: Eine vollkommen übergeschnappte Milliardärin in einer Welt der näheren Zukunft, die ihre Verlobung selbstverständlich nicht mehr auf einer schnöden Nilkreuzfahrt zu verkünden wünscht, chartert für dieses Event schnell mal ein ganzes Raumschiff. Eingeladen wird auf jeden Fall die Crème-de-la-Crème jener Gesellschaft der nahen Zukunft sowie die (teils wenig begeisterte) Verwandtschaft und ein paar Personen, die man einfach besser immer in seiner Nähe haben sollte. Sie alle rücken mitsamt ihren überzüchteten, domestizierten Aliens und den für jede Lebenslage programmierten Lieblingsandroiden an. Die Crew, man ahnt es, ist wenig begeistert, auch weil die Milliardärin anordnet, dass das Rettungsschuttle zur Liebesgrotte umgebaut wird. Dann plötzlich geschieht ein Mord. Wer kann ihn aufklären? Wer ist verdächtig? Wer hat etwas gesehen und wird nun erpresst? Wem gelingt es, seine eigenen Scherflein ins Trockene zu bringen, bevor sein dreckiges Geheimnis ans Licht gezerrt wird?

Die Spielphilosophie

Die wunderbar schräge Zusammenführung zweier so unterschiedlicher Genres ist prädestiniert dafür, das Spiel so zu gestalten, dass Platz für Komik und Skurriles entsteht. Denn es geht bei diesem Konzept nicht ums Gewinnen oder Verlieren, nicht darum, ein Held zu sein oder am Ende die meisten Rätsel gelöst zu haben, sondern in erster Linie darum, Mut zu Klamauk, überspitztem Drama und Humor zu haben. Um den persiflierenden Charakter des Spiels hervorzuheben, entschieden sich die Köpfe hinter dem Larp dafür, die in einer pat-

riarchalen Gesellschaft herrschenden Verhältnisse umzudrehen und zu karikieren, indem sie die Geschichte in einer matriarchal geprägten Gesellschaft spielen ließen. Durch diese simple Umkehrung von gängigen Rollenklischees wird die Bizarrheit vieler oft reproduzierter Geschlechterstereotype hervorgekehrt und gleichzeitig spielerisch unterlaufen. Darüber hinaus bietet das Rollenkonzept von scheinbar allwissenden Ermittlern, die aufgrund der subtilsten Hinweise die komplexesten Zusammenhänge herleiten können, große Möglichkeiten für das Genre der Parodie. Das Wichtige ist, dass es nicht in erster Linie darum geht, das Verbrechen besonders schnell aufzuklären, wünschenswerter ist es, bei den Ermittlungen weitere verrückte Wendungen der Geschichte freizulegen, in die möglichst viele Spielende auf die eine oder andere Weise verwickelt sind. Das Spiel sollte also überzeichnet und grotesk, auch mal albern und übertrieben dramatisch sein und gleichzeitig eine ironische Hommage an den klassischen Whodunit und das Genre des Science-Fiction-Films darstellen.

Die Umsetzung

Das Spielkonzept ist für circa fünfzig Spielende vorgesehen, die ihre vorgefertigten Rollen rechtzeitig vor dem Run erhalten, um sich Gedanken über ein passendes Kostüm und Requisiten machen zu können. Per *Discord*-Server ist es schon im Vorfeld möglich, mit den Spielenden von verknüpften Rollen Kontakt aufzunehmen oder sich nach weite-



ren Verknüpfungen umzusehen. Die Verköstigung erfolgt in-time, wohingegen die zur Übernachtung bereitstehenden Mehrbettzimmer im out-time-Bereich vorzufinden sind. Bevor die Handlung in ihrem ersten Höhepunkt, dem für den Whodunit typischen Mord, gipfelt, haben alle Anwesenden noch ausgiebig Zeit, um sich verdächtig zu benehmen, Komplotte mit Gleichgesinnten zu schmieden oder finstere, wenngleich raffinierte Mordpläne zu ersinnen.

Einer der Clous und gleichzeitig eine Herausforderung für die SL ist die Tatsache, dass nicht von Anfang an festgelegt ist, welcher Charakter den Mord letztlich begehen wird. Ob sich mehrere Charak-

tere möglicherweise mit anderen Komplizen oder Komplizinnen zusammenschließen oder wie die Tat ausgeführt wird, liegt in der Hand der Spielenden. Dies macht das Spiel auch für die Orga sehr lebendig und erfordert viel Flexibilität innerhalb des Plots. Ähnlich verhält es sich mit der Mordwaffe: Zwar gibt es eine Auswahl an gekennzeichneten Gegenständen, die als Mordwaffe freigegeben werden, doch welcher zuletzt benutzt werden wird, um das Opfer ableben zu lassen, ist im Vorhinein nicht konkret festgelegt. Wichtig ist nur, dass die Orga die Waffe zur Verfügung stellt, der Mord also nicht mit selbst mitgebrachten Requisiten erfolgt. Wer genaue Details zum Tathergang wissen will, sollte die große Auflösung im Finale nicht verpassen. Bis dahin sorgt eine unüberschaubare Fülle an plötzlich auftauchenden Geheimnissen sowie diverse andere Spuren für die von der SL gewünschte Verwirrung und – für die, die wollen – auch für ausreichend Rätselspaß.

Text: Christina Lange
Bilder: Waldrutter e.V.



Nachdem im Jahr 2024 kein Run stattfinden konnte, ist für 30.1. bis 1.2.2026 ein neuer überarbeiteter Run des Larps geplant.

Weitere Informationen und die Möglichkeit zur Anmeldung zu Veranstaltungen gibt es unter www.waldrutter.de.

TEIL 4 IMPROTHEATER

KLISCHEES UND ARCHETYPEN

Sowohl das Improvisationstheater als auch Live-Rollenspiele teilen sich die Schwierigkeit des „flüchtigen Moments“. Im Gegensatz zu einem Roman oder Film, in denen Figuren sehr viel Zeit und Raum haben, um sich zu entfalten, klar definiert und charakterisiert zu werden, muss im Improvisationstheater innerhalb weniger Sekunden oder Minuten ein glaubwürdiger und lebendiger Charakter porträtiert werden. Auch beim Larp kann es hilfreich sein, seinen Charakter so darzustellen, dass er für die Mitspielenden innerhalb kurzer Zeit greifbar wird. Das lädt zum Anspielen ein und öffnet den Charakter der breiteren Masse. Eine effiziente und effektive Methode kann das Bedienen von Klischees und (literarischen) Archetypen sein.



Ausdrucksvolle Körpersprache macht es für die Umstehenden leichter, den Charakter schnell zu erfassen.

Stereotypen und die Problematik dahinter

Ein kurzer Disclaimer vorweg: Die Arbeit mit Klischees und Stereotypen ist ein äußerst sensibles und hochgradig polarisierendes Thema, das einen bewussten und achtsamen Umgang erfordert. „Klischee“ ist nicht gleich „Stereotyp“. Definiert man Letzteres nach dem Duden, so handelt es sich bei einem Stereotypen um ein „vereinfachendes, verallgemeinerndes, stereotypes

Urteil, (ungerechtfertigtes) Vorurteil über sich oder andere oder eine Sache; ein festes, klischeehaftes Bild“.

In der Regel belegen wir beispielsweise andere Bevölkerungsgruppen (wie Nationalitäten, Berufsgruppen, Generationen etc.) mit bewussten oder unterbewussten stereotypen Vorurteilen. Vor allem in Bezug auf andere Ethnien oder Kulturen ist diese Form des Denkens, diese Form des „Othering“ ein äußerst delikates Thema, mit dem sich jeder von uns auseinander-

setzen sollte. Die Reproduktion von (negativen) Stereotypen ist in unserer aufgeklärten und pluralistischen Gesellschaft generell abzulehnen. Insbesondere, wenn sie sich auf realweltliche Ethnien und Kulturen beziehen. Nichtsdestotrotz sind unsere Geschichten und Köpfe voll von derartigen Bildern und Vorurteilen. Niemand ist davor gefeit, denn das Denken in Stereotypen wurde uns anerzogen und ist (leider) schlichtweg eine ressourcenschonende Angelegenheit.

Eine tiefere Auseinandersetzung mit diesem Thema würde allerdings den Rahmen dieses Artikels sprengen und wird deshalb – trotz seiner Relevanz und Wichtigkeit – an dieser Stelle nicht weiter erörtert.

Was ist ein „Klischee“? Oft synonym mit dem Begriff Stereotyp verwendet, ist dieser Begriff wesentlich weiter gefasst, denn er bezieht sich nicht nur auf Einzelpersonen oder Personengruppen, sondern auch auf Handlungen, Narrative, Sprache und so weiter.

Mit Klischees kann jeder von uns etwas anfangen. Was in der Literatur eigentlich zu vermeiden ist (denn Klischees sind eben flach, abgedroschen und vorhersehbar), kann im Improtheater wie im Larp gezielt genutzt werden, um für Wiedererkennbarkeit, Zugänglichkeit und Humor zu sorgen.

Charakter versus Archetyp

Ein Charakter ist eine hochkomplexe Angelegenheit. Er setzt sich aus individueller Geschichte, Persönlichkeit, Optik, Körperlichkeit (siehe: Improtheater Teil 3, Ausgabe #87), Redensweise und nach außen transportiertem Denken und Fühlen zusammen. Individualität und Kreativität sind bei der Generierung eines Charakters eindeutig wünschenswert, denn es macht ihn realistischer und interessanter. Der Archetyp hingegen ist ein universelles Modell, eine Art „Mustercharakter“, ein in Form gegossene Klischees, wenn man so will. Man findet Archetypen in jeder Kultur und jeder Kunstform, oft sind sie Teil des kollektiven Bewusstseins einer Bevölkerungsgruppe und deren kulturellen Erbes, entstammen



Auch die Kleidung kann bereits einen Hinweis auf den Charakter geben.

Märchen, Legenden, Mythologien. Um es in den Worten des schweizerischen Psychoanalytikers C. G. Jung zu sagen: „im kollektiven Unbewussten angesiedelte Urbilder menschlicher Verhaltensmuster“.

Und eben diese Schablonen kann man sich im Live-Rollenspiel zunutze machen. Hierbei handelt es sich aber um keinen universellen „Cheatcode“ für tolles Spiel. Aber man kann Klischees und Archetypen – gut dosiert – nutzen, um seinem Charakter einen klaren Rahmen zu geben. Die individuellen Ecken und Kanten können dann im Feinschliff zurechtgefeilt werden.

Geschicktes Nutzen von Klischees

Der zerstreute Professor, die pöbelnde Piratenbraut, der ketterauchende Inspektor,

die schlechtgelaunte Zwergin ... Derartige Klischees findet man in jedem Genre und auf jedem Con. Für den Spielenden haben sie den Vorteil, dass man weniger nachdenken muss, wie sich der Charakter in bestimmten Situationen verhält, was er sagt und welche Routinen er zeigt. Mitspielende wissen relativ schnell, woran sie bei einem sind. Oder glauben es zumindest zu wissen.

Der Kniff besteht darin, sich eines dieser Archetypen zu bedienen und ihm einen individuellen Twist zu geben, der längerfristig aus einer flachen Figur einen lebendigen Charakter macht. Meine Tipps diesbezüglich: Überlege dir zu jeder klischeebehafteten Verhaltensweise eine konträre Eigenschaft, Fähigkeit oder Vorliebe. Etwas, das im totalen Gegenteil dazu steht und ei-

