

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,

Larp begeistert Menschen auf der ganzen Welt, und darum schauen wir in der LARPzeit gerne über die Grenzen hinaus. In dieser Ausgabe berichten zwei finnische Larper über ihren Besuch eines bulgarischen Larps – ein doppelter Blick über Grenzen.

Um das Spiel zu bereichern, sind praktische und umsetzbare Anleitungen wichtig, aus diesem Grund stellt euch ein Schwertkämpflehrer einfache Schwerttechniken praxisnah vor. Dazu gibt es wieder einige Con-Berichte, zum Beispiel über das Ü18-Con *Taboo*. Wir stellen euch außerdem eine erfahrene und für Larper offene Location vor: Burg Manderscheid. Des Weiteren könnt ihr selbst tätig werden – mit den DIYs im Nähstübchen und in der Kochecke.

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

Vi.S.d.P: Torsten Buchmann

Redaktion: Jorina Havet

Lektorat: Anja Grevenor

Art Director: Christian Schmal

Layout/Satz: Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe: Carola Adler, Benny Briesemeister, Philipp Bügel, Carolin

Dallmeyer, Dennis Erk (Toji), Rainer Fränzen, Ariana Georgantopoulos,

Marcel Heits, Knud Jacobsen, Iida Kontkanen, Bernhard Kuenz, Ville-Eemeli

Miettinen, Alexander Reich, Jürgen Schulze-Seeger, Corinne Senn, Sophia

Teschner, Carsten Thureau, Christian Walter, Marc Wamsler, Erik Weiß

Titelbild: Auf dem Titelbild seht ihr Nadin Welzel, fotografiert von Stephan Harms

(*Helheimshots*).

Druck, Verarbeitung: Strube Druck & Medien OHG · Felsberg

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

Redaktionsschluss: 15.4.2026 für LZ #90, 15.7.2026 für LZ #91

Abonnement-Vertrieb: Zauberfeder, c/o Mailing-Werkstatt, Am Weinberg 2,

35619 Braunsfels, 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.

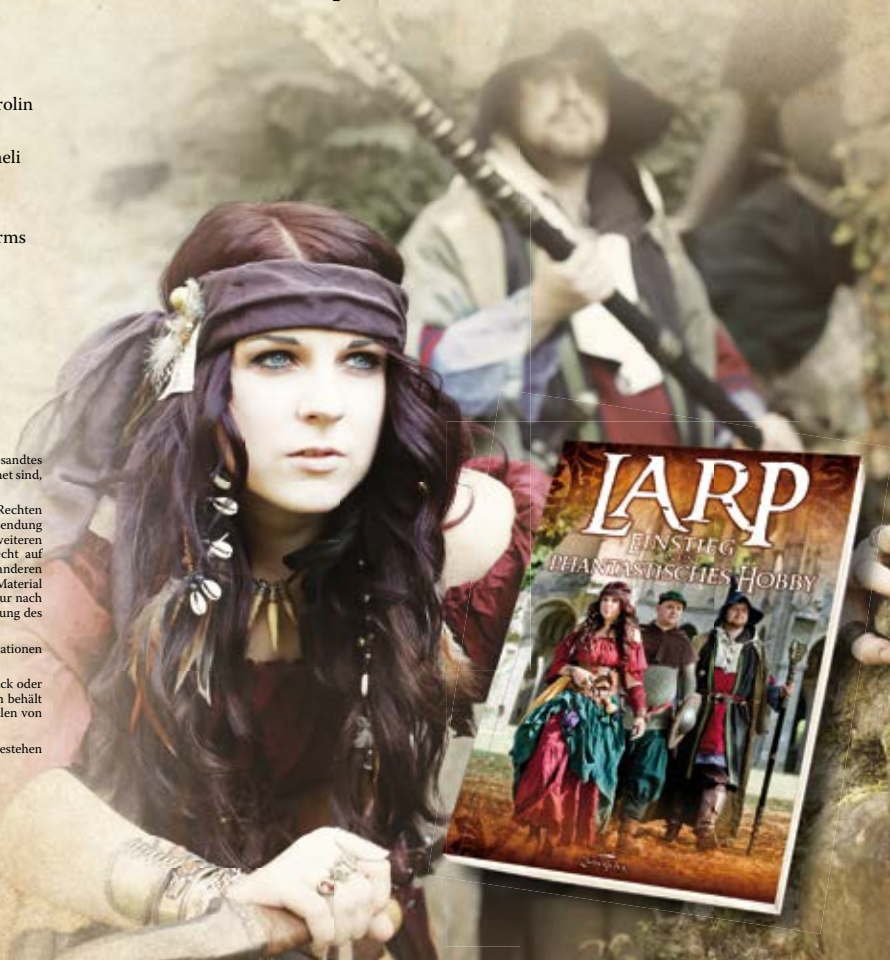
Vom Verlag der LARPzeit entworfene Anzeigen unterliegen dem Urheberrecht. Der Abdruck in anderen Publikationen ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages zulässig.

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.



TIPPS

Schöner larp 55
Technik im Larp –
Magische Immersion

Larp-Location 59
Die Niederburg Manderscheid als Larp-
Location – Alte Gemäuer für neue
Abenteuer



Schöner larp 66
Unterbrechungen im Larp –
Fluch oder Segen?

Kolumne 69
Larp in einer lebendigen Welt –
Von großen Effekten kleiner Taten

Schöner larp 78
Schwertkampf im Larp –
So klappt der Einstieg

DO IT YOURSELF

Kochecke 10
Rezepte aus dem Multiversum –
Silberplatte



Nähstübchen 17
Vielseitiges Hemd – Basiskleidung für
deinen Larp-Charakter



IM GESPRÄCH

Sinnesvöllerey 7
Helheimshots –
Im Bann der Larp-Ästhetik

Kolumne 20
Der alte Mann und das Larp –
Naturwissenschaftliche Erkenntnisse

Kolumne 32
Warum wir larp –
Teil 5: Immersion. Ist. Heilig.

Schöner larp 35
Verändern einer Rollenspielwelt –
Ein Muss oder ein No-Go?

Kolumne 45
Eine moderne Odyssee – Basierend auf
tatsächlich wahren Gegebenheiten



KONZEPTE

Larp-Konzept 13
Lager des Epic Empire – Norrelag



Charakter-Konzept 21
Charakterhighlights – Darstellung
eines Antagonisten



Larp-Konzept 34
Spektakulus – Akademie von
Greifenwald

VERANSTALTUNGEN

Larp-International 27
Fog: Fortune – Eine Überraschung der
Balkan-Larp-Kultur

Larp-International 49
The lesser evil – Witcher-Larp in
Estland

Con-Bericht 52
Taboo 2025 – Ein Ü18-Con

Con-Bericht 63
Galladoorn-Kampagne –
Bersrod – ein Dorf in Farnheim

Konzept 75
„Fallout Larp“ wird zu „Rust and Dust“ –
Rost, Staub und der Kampf ums
Überleben in der Endzeit



DIES & DAS



Vorwort 1

Impressum 1

News & Infos 4

Rezensionen 4

Bardenlieder 40
Das Zauberbuch –
Der Schnitter Tod

Schöner larp 42
Geschichten vom Barden – Die
Legende der sieben Schwestern Schlick

Larp-Links 73

cast4Art
Home of the Worbla's® Art Series

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

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

wandt haben) anzuführen. Ich hatte also eine Gruppe an eng verknüpften Charakteren unter mir, denen ich Spielangebote liefern wollte und deren Spielspaß maßgeblich durch meine Darstellung beeinflusst werden würde.

Im Kern ist das Setting von V:tM eine Auseinandersetzung mit der eigenen Menschlichkeit aus der Perspektive unsterblicher Monster. Die Herausforderung für meine Darstellung lag darin zu versuchen, unter allen anwesenden Monstern das verabscheuungswürdigste zu sein.

DARSTELLUNG

Für die Darstellung eines Charakters wie Jankovics war Vorarbeit auf mehreren Ebenen notwendig: spielmechanische Rahmenbedingungen, Aussehen, das Herstellen eines Throns und die Darstellung des Alters.

Bösewichte brauchen Sicherheitsmechaniken

Das Setting des Cons gab auf der spielmechanischen Ebene Rahmenbedingungen vor, in denen das Bespielen von Gewalt, physischer und psychischer Folter sowie das Degradieren von Personen zu Gegenständen auf eine Art und Weise möglich war, die zwar zu dramatischen Szenen führen, aber die körperliche und seelische Unversehrtheit der Teilnehmenden nicht ge-



fährden sollte¹. Daher wurde im Vorfeld viel Arbeit in die Entwicklung von Spielmechaniken und Workshops gesteckt, viele davon waren vom Nordic und Modern Larp inspiriert. So hatten alle Anwesenden sowohl Werkzeuge an der Hand, jederzeit die Intensität von Szenen zu kalibrieren, als auch eine klare Vorstellung, was sie erwarten könnte. Mir war, vor allem auch für meinen Charakter, wichtig, dass alle Teilnehmenden Mechaniken hatten, um Szenen im Verlauf aktiv justieren oder beenden zu können, sowie Mechaniken, um auf es-

kalierende Situationen kalibrierend reagieren zu können. Dies sollte die Darstellung von potenziell traumatischen Folterszenen für alle Beteiligten sicherer machen und die Verantwortung nicht nur in die Hände einer Seite legen. In Workshops wurden den Fraktionen die wichtigsten Mechaniken nähergebracht sowie den Darstellern der Antagonisten ausgiebige Anleitungen für gutes Folterspiel an die Hand gegeben. Im Hinblick auf meine zentrale Rolle für die intensiven Erfahrungen der Teilnehmenden war ich an der Ausarbeitung der Spielmechaniken und dem Verfassen des Design-Papers maßgeblich beteiligt. Dies gab mir die Sicherheit, schon lange vor der Veranstaltung genau zu wissen, wie weit ich in meiner Darstellung gehen konnte. Immer in dem Wissen, dass es einen sicheren Rahmen und ein Auffangnetz für alle Beteiligten gab.

TZIMISCE-MAKE-UP

Clan Tzimisce ist im V:tM-Hintergrund, vor allem für seine Fähigkeit bekannt, das eigene sowie das Fleisch anderer nach ihrem Willen zu formen und permanent umzugestalten (Für die Darstellung des Fleischformens zog man sich in den Orga-Raum zurück, um sich dort in Ruhe zu schminken und Folgeszenen abzusprechen). Im Kontext des Anspruchs, vollständig auf Meta-Mechaniken wie Telling zu verzichten, bedeutete dies einen entsprechenden

Aufwand, sowohl was das Aussehen des Charakters anging als auch welche Mittel ich zur Verfügung haben würde, vor Ort mittels Masken- und Schminkaufwand das Aussehen von potenziellen Opfern zu beeinflussen. Mein Schminkkoffer beinhaltete alle möglichen Arten von Maskenteilen und Make-up und es wurden aufwendig Kostüme und Requisiten für die Darstellung gebaut. Im Zuge dessen stellte sich mir eine eigene Herausforderung: In meiner Vorstellung hat ein 700 Jahre alter Fleischformer vollends den Kontakt zur menschlichen Erscheinung verloren. Es erschien mir also nur logisch, dass sich mein Aussehen während der Veranstaltung radikal verändern sollte. Ich entschied mich daher, mich an den unterschiedlichen Rändern des Gender-Spektrums zu bewegen. Der Charakter sollte zu Beginn der Veranstaltung als eindeutig männlich gelesen werden, am zweiten Abend jedoch als eindeutig weiblich. Ich stürzte mich also in die Recherche zu femininem Make-up, bastelte Hüftpolster, besorgte mir Perücke und falsche Wimpern, Silikon-Oberweite und so weiter. Da wir im Larp jedoch schnell das Problem haben, dass zu starke Unterschiede im Aussehen schnell als neuer Charakter wahrgenommen werden, brauchte es wiederkehrende Elemente, die den Charakter eindeutig als dieselbe Person markierten. Ich stellte also zwei Versionen der knochigen Stirnpartie des Charakters her und übernahm die restlichen Maskenteile unverändert. Die Gewandung war so geschnitten, dass sie sowohl die männliche als auch die weibliche Darstellung visuell unterstützen würde. Wichtig war mir in dem Moment, dass die Darstellung dabei weder eine Karikatur sein sollte noch dass der Charakter am zweiten Abend als Drag-Queen und daher „verkleidet“ gelesen wurde.

DER THRON

Ein Charakter wie Jankovics braucht eine Umgebung, in der er wirken kann. Wie ein König im Larp ein Gefolge und bestenfalls ein Lager mit imposantem Thron braucht, so brauchte Jankovics als Anführer des Sabbats ebenfalls Gefolge und einen ihm gebührenden Aufenthaltsort. Um diese Wirkung zu unterstützen, stand schon früh fest, dass ein Tzimisce Ahn auf einem passenden Thron sitzt. Der Fleisch-Thron war eine der umfangreichsten Requisiten, die für dieses Con hergestellt wurden, und sollte, um die Ressourcen und den Aufwand zu rechtfertigen, mehr als ein imposanter Stuhl sein.



Es handelte sich um eine Schlüsselfigur aus dem Hintergrund eines Charakters, den Jankovics zu einem Thron verformt hatte. Mittels eines eingebauten Lautsprechers wimmert er auch während des Cons immer wieder und gab die eine oder andere relevante Information preis.

DIE DARSTELLUNG EINES ALTEN VAMPIRS

Seien wir ehrlich: Niemand kann wirklich mit Sicherheit sagen, wie sich eine Jahrhunderte alte Person verhält. Die Pop-Kultur gibt uns zwar viele mögliche Varianten, aber selbst wenn wir die rapide Entwick-

¹ Das Setting des zweiten Millennium-Cons war eine von den Giovanni (mächtige, inzestuöse Nekromanten-Vampire im V:tM-Hintergrund) ausgerichtete Versteigerung von gefangenen Vampiren der Camarilla (ein Zusammenschluss von Vampir-Clans, welche die Maskerade aufrechterhalten). Zu dieser Versteigerung waren eine Fraktion Anarchen (ausgestoßene Vampire, die weder in Camarilla noch Sabbat Platz finden) sowie der Sabbat eingeladen worden, um zu feilschen.

WARUM WIR LARPEN

Teil 5: Immersion. Ist. Heilig.

Endschlacht! Der Wikinger-Hüne Syk Skjoldmur tritt vor den Schildwall seiner Leibgarde. Mit der gewaltige Axt seiner Väter in der Hand fordert er den verruchten Heerführer der Feinde zu einem letzten Duell. Da ertönt aus einer der hinteren Reihen der jähe Ruf: „Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Es ist Superman!“ Kichern. Das eben noch epische Spiel – ist pulverisiert.

IMMERSION IST HEILIG!

Das Wort Immersion leitet sich von dem lateinischen Wort „immergere“ für „eintauchen“ ab. Eintauchen in die alternative Realität unserer Fantasiewelten ist uns Larp-ern heilig. Wer das im Spiel fahrlässig oder vorsätzlich einschränkt, ist ein Frevler und Schuft! Jawoll!

Um nicht allzu fanatisch zu klingen: Wir tun in unserem Hobby wirklich alles dafür, dass wir in das Geschehen eintauchen können und wirklich fühlen, was wir gerade erleben. Ein bisschen so, als tauchten wir ins tiefe Wasser eines kühlen Sees. Alle Sinne sind hellwach. Eine multi-sensorische Sensation.

Die Auswirkungen sind vielfältig: Du erlebst dich zum Beispiel heulend und schluchzend, weil ein dir wichtiger Freund

und Gefährte im Spiel getötet wurde. Die Trauer fühlt sich echt an. Echte Verzweiflung. Echter Verlust.

Dasselbe gilt für positive Gefühle und Erfahrungen. Wir fühlen im Larp echte Spannung, Siegesfreude, Ausgelassenheit. Der Erfolg – oder wenn du willst: die Qualität – eines Cons lässt sich daran ablesen, wie immersiv es für die Mehrzahl der Spieler und NSCs war.

NACHHALL

Das Eintauchen oder Abtauchen führt zum Beispiel dazu, dass wir nach einem Con ewig brauchen, um wieder in unserem Alltag anzukommen. Unsere Gedanken und Verhaltensweisen „kleben“ am Erlebten, was ein Indiz für eine wirklich immersive Veranstaltung sein kann.

Ich erinnere mich an ein 40er-Jahre-Mystery-Con-Wochenende im österreichischen Semmering, nach welchem ich diesen Nachhall mehr als drei Wochen erlebt habe. Das ist ein bisschen peinlich, denn ich spielte einen durch und durch übersensiblen, kitschig-neurotischen Träumer-Deppen, der sich in-time in ein russisches Zwillingsspaar verliebt hatte. Für lange Zeit nach dem Con war meine Sprache so dermaßen

liebestrunken-gestelzt und schwülstig, dass ich in nahezu allen sozialen Begegnungen Irritation und Verstörung auslöste. Irgendwie kam ich davon nicht runter. Und: Ich habe tatsächlich wochenlang gehustet – im Spiel war mein Charakter an Tuberkulose erkrankt.

GLAUBWÜRDIGE DARSTELLUNG

Um echte Immersion zu ermöglichen, erfordert es glaubwürdige Darstellerinnen und Darsteller. Das beginnt mit Kleidung und Ausrüstung, die zur Rolle passen, und endet mit der Konsistenz des Spiels: Deine Figur bleibt „in-character“, auch wenn Unvorhergesehenes geschieht. Je mehr es dir gelingt, dich emotional in deinen gespielten Charakter hineinzusetzen, desto wahrscheinlicher trägt dein Spiel für andere zur vollständigen Immersion bei. Wenn du verstehst, warum dein Charakter Dinge tut, wird das Spiel in der Regel spontaner und natürlicher. Im Gegensatz zu „Wegwerf-Charakteren“, die nur für kurze Zeit oder einmalig zum Einsatz kommen, baust du im Laufe der Zeit eine tiefe Verbindung zu ihm auf, zu seinen Motiven, Bedürfnissen, Ängsten, Beziehungen und Zielen. Hier-



Liebevoll gestaltete Kostüme lassen die Spielenden in die Welt eintauchen.

durch bist du auf eine intensivere Weise innerlich beteiligt.

Konsistentes Spiel bedeutet auch, dass das Verhalten deines Charakters logisch ist. Es wäre zum Beispiel störend, wenn dein Charakter einer Bauchtänzerin fröhlich jubelt und dabei frenetisch in die Hände klatscht, nachdem er kurz zuvor drakonisch bestraft oder gefoltert wurde, indem er ein glühendes Schwert auf den Handflächen tragen musste und sich dabei höllisch verbrannt hat ...

Sprache ist wichtig. Ein allzu altbackenes „Nimm dies, Schurke!“ stört genauso wie zeitgenössische Worte und Redewendungen: „Okay!“, „Krass!“, „Digga“. Viele Vokabeln haben deshalb in klassischen Larp-Settings Not-Entsprechungen: Feuerzeug gleich Taschendrachen, Uhr gleich Zeiteisen, Duschen gleich Wasserfälle oder Coca-Cola gleich Schwarzwurzelsaft. Aber auch die sollte man eher selten verwenden.

SETTING UND LOCATION

Natürlich ist eine Burg ohne moderne Innenausstattung der ideale Ort für ein Burg-Con. Ein Endzeit-Con im ehemaligen Bunker – logisch! Je weniger uns an unsere reale Welt erinnert, desto besser. Manch-

mal ist das nicht so einfach: Ein Hochspannungsmast stört das Ambiente-Con, durch das Feldlager auf einer Waldlichtung laufen Freizeit-Wanderer oder steter Verkehrslärm einer nahen Bundesstraße stört.

SPIELLEITUNG

Eine allzu engagierte Spielleitung kann in Bezug auf die Immersion störend wirken. Vor allem dann, wenn der Spielfluss durch

ihr ständiges Eingreifen unterbrochen oder zu stark gesteuert wird. Eigentlich alles, was Spieler und Spielerinnen dazu verdammt zuzuschauen statt mitzumachen, beeinträchtigt die Immersion. Larp ist kein Theater. Larp ist Erleben. Die Menge und Qualität der Spielangebote und richtig gute Plots sind bedeutend. Erfahrene SLs sind unauffällig, sie grinsen nicht voller Vorfreude, wenn sich ein Plot zuspitzt, spoilern nicht und kommentieren nicht. Sie ermöglichen durch Profihandwerk, wie zum Beispiel das „Setting-the-Scene-Ritual“ zu Beginn des Cons, ein echtes Ein- und Abtauchen in die andere Welt.

IMMERSION IST ZERBRECHLICH

Für ein gutes Spielerlebnis lohnt es sich, unerfahrene Spielerinnen und Spieler an die Bedeutung der Immersion zu erinnern und ein paar Regeln aufzustellen: Keine Out-of-Character-Kommentare wie „Sag mal, weißt du, wo hier die Duschen sind?“ Keine Meta-Kommentare: „Das ist echt ein total spannender Plot, findest Du nicht?“ Keine out-time Gegenstände wie Plastikflaschen, Feuerzeuge oder Handys. Kein Ignorieren von Spielangeboten und ... definitiv keine Filmzitate à la „Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Es ist Superman!“

Text: Jürgen Schulze-Seeger alias Katanga
Bilder: Sophia Schäfer (Devitha Fotografie),
Con: Geddes V



Auch Props und Zubehör sollten ins Ambiente passen.



Aufwendig gestaltete Designs lassen das Spiel lebendig werden.



Zeigt ein Charakter Emotionen, erhöht das das Gefühl der Immersion.

Monster und andere Gestalten müssen in das Ambiente eingebettet werden.

DAS ZAUBERLIEDERBUCH

Der Schnitter Tod

Traditionelles Lied aus dem Dreißigjährigen Krieg. „Erstmalig erschien es 1638 auf einem Flugblatt.

Alternative Titel: *Es ist ein Schnitter, heißt der Tod. Es ist ein Schnitter, der heißt Tod. Schnitterlied*

Melodie & Textbearbeitung: Ariana Le Fay

Die früheste erhaltene Fassung dieses Liedes ist auf einem Flugblatt abgedruckt: *Ein schönes Mayenlied, Wie der Menschnitter der Todt die Blumen ohne vnderschied gehling abmehet. Jedermann Jung vnd Alt sehr nützlich zu singen vnd zu betrachten. Gedruckt im Jahre 1638.* (gehling = jählings, plötzlich).

Das davon erhaltene Exemplar trägt einen handschriftlich ergänzten Titel: *Schnitterlied, gesungen zue Regenspurg da ein hochadelige junge Blume ohnversehen abgebrochen im Jenner 1637, gedichtet im jahr 1637.* (ohnversehen = unvorhersehbar). Der Text hat dort einen Umfang von 16 Strophen. Die Druckerei wird nicht genannt, vermutlich wurde es bei Nikolaus Heinrich in „München“ hergestellt.

Es folgten viele weitere Drucke (Freiburg/Schweiz 1639, Konstanz 1640, Innsbruck 1640, Augsburg um 1660, Solothurn 1667 und Zug 1683). In einigen Drucken, etwa auf dem Innsbrucker, ist das Lied verändert und auf 80 (!) Strophen erweitert, wobei der Mittelteil mit den Strophen über einzelne Blumen umfangreicher ausfällt.

Das Lied fand Eingang in katholische Gesangbücher des 17. und 18. Jahrhunderts.

In der berühmten Liedersammlung des 19. Jahrhunderts *Des Knaben Wunderhorn* (1805 bis 1808) wurde eine Version des Liedes mit sechs Strophen unter dem Titel *Erndtelied. Katholisches Kirchenlied* abgedruckt. Johann Wolfgang von Goethe bemerkte in seiner Rezension zu *Des Knaben Wunderhorn*: *Katholisches Kirchen-Todeslied. Verdiente protestantisch zu seyn.*

1838 dichtete Clemens Bretano es stark um: Aus sieben wurden acht Verse, wodurch es nicht mehr auf die ursprüngliche Melodie passt.

Der hier abgedruckte Liedtext enthält Textpassagen aus der Version in *Des Knaben Wunderhorn*, aus Bretanos Umdichtung sowie gänzlich neue Elemente. Außerdem wurde der Rhythmus der letzten Takte durch Entfernung des Taktwechsels vereinfacht.



Lied mit Text



Karaoke-Version



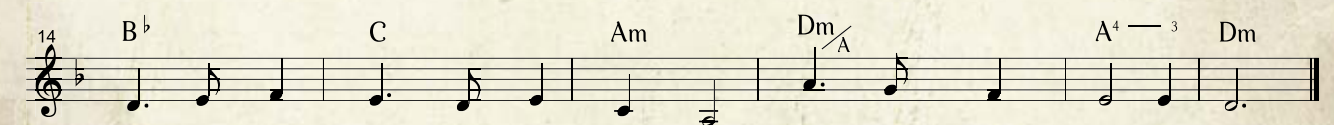
Metal-Version



1. Es ist ein Schnit-ter, der heißt „Tod“. Er kennt kei-ne Freud', kei - ne Not.
2. Was heut noch frisch und blü - hend steht, hat mor-gen die Sen - se ge - mäht.
3. Viel hun - dert - tau - send, un - ge - zählt, was un - ter die Si - chel auch fällt:
4. „Trutz Tod, komm her, ich fürcht dich nit. Voll-bring dei-nen ei - ser - nen Schnitt!“



Stets wetzt er die Sen-se, dass schnei-dend sie glän - ze und schwingt sie ver -
 Sie schnei-det Nar - zis-sen, Lu - zer - nen und Schlüs-seln, sie mäht A - cker -
 Ob Ro - sen, ob Li-lien, ob krau - se Ba - si - lien, selbst euch Kai - ser -
 Wenn er mich ver - let-zet, so werd ich ver - set - zet in himm - li - schen



hoh - len, ein' je - den zu ho - len. Hüt' dich schön's Blü - me - lein!
 win - den und auch Hy - a - zin - then. Hüt' dich schön's Blü - me - lein!
 kro - nen wird er nicht ver - scho - nen. Hüt' dich schön's Blü - me - lein!
 Gar - ten; ich will es er - war - ten! Freu' dich schön's Blü - me - lein!

$Dm_{\frac{A}{A}}$: Dm aber als tiefsten Ton ein A statt eines D spielen.

A^4 :

A^3 :

Alternative Akkorde: $Em | D | Hm | Em | G | D | Em | Em | Em | Em | Am | D | Em | C | D | Hm | Em_{\frac{A}{A}} | H^4 - 3 | Em ||$
 $Am | G | Em | Am | C | G | Am | Am | Am | Am | Dm | G | Am | F | G | Em | Am_{\frac{E}{E}} | E^4 - 3 | Am ||$

Rosen und Lilien stehen symbolisch für den niederen Adel, krause Basilien für das gemeine Volk und Kaiserkronen für den Hochadel.

SCHWERTKAMPF IM LARP

SO KLAPPT DER EINSTIEG

Im Larp wird gekämpft. Oftmals mit Worten und schön ausgespielten Konflikten, aber auch mit Schwert, Axt und Speer und allem, was man sonst noch als Waffe nutzen kann und sich für gutes Spiel eignet. Nun bestreiten wir unseren Alltag aber nicht mit einem Schwert und versuchen, im Büro unsere Kollegen dazu aufzufordern, ein wenig zu üben. Darum kommen die meisten von uns mit nur wenig Übung auf dem Schlachtfeld an und die Verwirrung wird schnell groß: Schlag von oben? Von der Seite? Mist, in der Zeit, in der ich nachgedacht habe, hat mein geübter Gegenüber mich erwischt. Aller Anfang ist schwer, darum hat unsere Redakteurin Jorina C. Havet Mark Wamsler, der Mitglied in einer Schaukampfruppe ist und als Lehrer einer Schwertkampfschule arbeitet, gebeten, die einfachen Grundlagen in Bildern und wenigen Worten so zu erklären, dass Anfänger damit leicht üben können.

Zuvor wichtige Sicherheitshinweise: Immer nur mit speziellen gepolsterten Larpwaffen üben und kämpfen, niemals ungeschützte Köpfe anvisieren und gesunden Menschenverstand walten lassen. Die Waffen sollten vor dem Training stets darauf geprüft werden, ob die Spitze durchkommt und die Latexummantelung noch intakt ist.

Die Grundstellung

1: Die Grundstellung sieht wie folgt aus: Der Fuß des vorderen Beines zeigt nach vorne, der hintere Fuß wird 90 Grad angewinkelt, wie bei einer L-Form. Nun gehe leicht in die Knie, um eine tiefere Stellung einzunehmen, die schnelles Bewegen ermöglicht. Der

Griff wird mit beiden Händen gefasst, und das Schwert respektive *die Hut* (die Schwertspitze) zeigt dabei zur Körpermitte des Gegners. Der Schwerpunkt des Körpers liegt in der Mitte oder auf dem hinteren Bein, das vordere Bein ist das Spielbein.



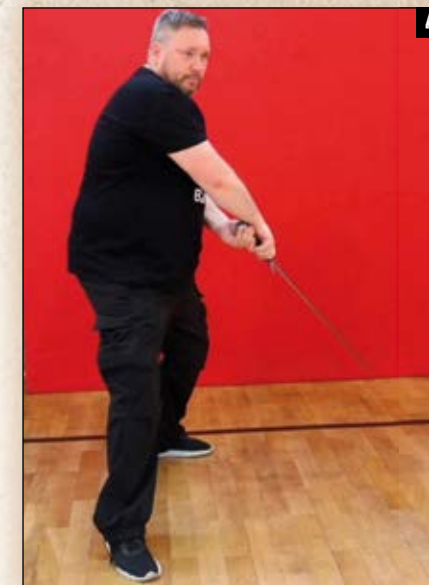
Oberhau

2 und **3:** Bei dieser grundlegenden Technik wird das Schwert in einer diagonalen Linie von oben nach unten gezogen. Mache gleichzeitig einen Schritt in gerader Linie nach vorne und wechsele so die Beinstellung. Diese Technik war dazu bestimmt, schwere oder gar tödliche Verletzungen zu verursachen. Das Schwert dringt dabei (natürlich nur gedacht!) oben in die Schulter ein, fährt diagonal nach unten und tritt in Höhe der Hüfte wieder aus. Im Larp wird einfach nur die Schulter getroffen.



Unterhau

4 und **5:** Für diesen Schlag wird das Schwert gedreht und danach diagonal nach oben gezogen. Gleichzeitig wird ein Schritt nach vorne gemacht. Bei diesem Schlag handelt es sich um eine Revers-Technik zum Oberhau. Der Schlag dringt (gedacht!) unten auf Höhe der Hüfte ein, wird in einer diagonalen Linie nach oben gezogen und tritt an der Schulter wieder aus. Diese Technik wird gerne als Kombo- oder Folgetechnik zum Oberhau genutzt. Beim Larp gibt es einen Treffer an der Hüfte.



Mittelhau

6 und **7:** Auch bei dieser Technik wird ein Schritt in gerader Linie nach vorne gemacht. Gleichzeitig wird das Schwert auf Hüfthöhe horizontal durchgezogen. Dieser Schlag war dazu bestimmt, den Gegner in der Körpermitte zu treffen. Das Schwert dringt an der einen Seite ein und auf der anderen Körperseite wieder aus. Für das Larp: Treffer im Taillen-/Hüftbereich.



Diese drei Techniken können sehr gut zu einer einfachen Kombination oder Abfolge verbunden werden. Man kann sie auch verwenden, um ein gegnerisches Schwert zu blocken, statt anzugreifen. So wird bei einem Angriff durch einen Ober- oder Unterhau die Klinge so gehalten, dass sie den diagonalen Schlag aufnehmen und blocken kann.

Beim Mittelhau wird zum Block das Schwert mit der Hut nach oben in Hüfthöhe gehalten.

Je nach Distanz zum Angreifer können die Schritte rück- statt vorwärts ausgeführt werden.

Text und Bilder: Mark Wamsler

Du möchtest mehr über Schwertkampf erfahren oder selbst aktiv werden? Hier bekommst du weitere Einblicke in die Arbeit von Mark Wamsler: www.saberone.de

Fragen kannst du an info@saberone.de schicken.