

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,

als im Juli 2003 die erste Ausgabe der LARPzeit in Larp-Geschäften und am Bahnhofskiosk auslag, dachte vermutlich niemand der damals Beteiligten, dass diese Zeitschrift einmal ihr zwanzigjähriges Jubiläum feiern würde. In dieser 80. Ausgabe werfen wir einen Blick zurück auf die Entstehungszeit und geben einen Einblick hinter die Kulissen unseres Verlags.

Daneben gibt es unter anderem einen Beitrag zu einem sehr detaillierten *Star Wars*-Larp, Hinweise zu rechtlichen Fragen rund um die Organisation von Larps und einen Erfahrungsbericht zur Umsetzung eines Einsteigercons.

Zudem findet Ihr im Heft wie gewohnt weitere Interviews, Konzepte, Neuigkeiten aus der Larp-Szene und vieles mehr. Als kleines Extra gibt es am Ende dieser Ausgabe außerdem einen Auszug aus unserem Schwesternmagazin *Zauberwelten*, für alle, die abseits von Larp Interesse an Fantasy und Science-Fiction haben.

Schließlich haben wir in den News eine sowohl traurige als auch fröhliche Neuigkeit aus der Redaktion zu verkünden: Ab der nächsten Ausgabe steht die LARPzeit unter neuer Leitung. Mehr dazu steht in der Rubrik News.

Viel Spaß beim Lesen!

Euer LARPzeit-Team

Neu im Hobby?

Du bist Larp-Einsteiger mit vielen Fragen? Einige Antworten findest Du in dieser Ausgabe, weitere nützliche Informationen bietet das Buch *LARP – Einstieg in ein phantastisches Hobby*. Das 72-seitige Buch mit der ISBN 978-3-938922-38-5 kostet 19,90 Euro und ist im Buchhandel, bei gut sortierten Fachhändlern und unter www.zauberfeder-shop.de erhältlich.

Impressum

Herausgeber/Verlag: Zauberfeder GmbH
Witzlebenstraße 2 · 38116 Braunschweig · info@larpzeit.de · www.larpzeit.de

Chefredakteur: Karsten Dombrowski

Redaktion: Tara Moritzen

Lektorat: Anja Grevener

Art Director: Christian Schmal

Layout/Satz: Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe: David Blazek, Jendrik Bulk, Marc Haarmann,

Jennifer Herold, Karsten Dombrowski, Björn-Ole Kamm, Simon Klenge,
Julia Knobloch, Tara Moritzen, Christian Schmidt, Ragna-Sophie Schmidt,
Mary Stormhouse, Mháire Stritter, Ruben Wickenhäuser

Titelbild: Das Titelbild zeigt unsere neue Chefredakteurin Sarah Loewe und unseren bisherigen Chefredakteur Karsten Dombrowski und wurde von Nabil Hanano fotografiert.

Druck, Verarbeitung: Strube Druck & Medien OHG · Felsberg

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

Redaktionsschluss: 1.7.2023 für LZ #81, 15.9.2023 für LZ #82

Abonnement-Vertrieb: Zauberfeder, c/o Mailing-Werkstatt, Am Weinberg 2,
35619 Braunfels, E-Mail: abo@larpzeit.de, www.larpzeit-shop.de

Rechtliche Hinweise

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

Manuskripte und Bilder werden gerne von der Redaktion entgegengenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon einmal veröffentlicht worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der 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

- Hinterfragt 31
Wie viel Regeln braucht Larp? – Punktesysteme versus Darstellung
- Larpkalender 45
Veranstaltungen am Horizont
- Hinterfragt 57
Heikle Themen im Historienlarp – Mögliche Herangehensweisen



- Larp-Location 64
Gasthof Irenhaus – Natur pur
- Hinterfragt 69
Debriefing mit reLarp – Neues Tool zur Reflektion und Auswertung von Edu-Larps
- Larp und Recht 79
Nachgefragt – Fragen und Antworten zu rechtlichen Themen

DO IT YOURSELF

- Kochecke 15
Die Küche der Alamannen – Kulinarische Reisen in Spätantike und Frühmittelalter
- Schöner larpen 23
Schapel – Stirnreif nach hochmittelalterlicher Vorlage
- Schöner larpen 51
Magisches Accessoire – Leucht-Handschuh aus Worbla



IM GESPRÄCH

- Hinter den Kulissen 9
Zwanzig Jahre LARPzeit – Rückblick und Ausblick



- Sinnesvöllerey 35
Jugger – Alles begann mit dem Kampf um ein Brot



KONZEPTE

- Larp-Konzept 41
Investigativer Journalismus, Revolverblatt-Mentalität und Satire – Die Stimme des Herolds unterwegs



- Larp-Konzept 61
Einsteigercon – Planung und Umsetzung

- Larp-Konzept 74
Kulissenhelden – Immersive Erlebnisse in weltbekannten Filmsets



VERANSTALTUNGEN

- Con-Bericht 20
Taboo – Scharmützel, Intrigen und finstere Rituale

- Veranstaltung 27
Knudepunkt 2023 – Festival der Kreativität, Gemeinschaft und spielerischen Magie

- Con-Bericht 38
Die Geißel kehrt zurück – Gut ausgestattete Nagerplage

- Veranstaltung 44
Inspirationen für Charaktere und Larps – Der Phantastik-Bereich der Leipziger Buchmesse

- Con-Bericht 66
Der neue Bund – Experimente im DnD-Larp

- Con-Bericht 72
Rauhnächte 2 – Echos im Nebel

- Con-Bericht 81
Kwenn IV – Im Schatten des Kartells



DIES & DAS



- Vorwort 1
- Impressum 1
- News & Infos 4
- Rezensionen 5
- Marktgeflüster 8
- Larp-Links 77

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

23. BIS 27.8.2023 STADTSPIEL.TULDERON.DE

NEU BEI

Zauberfeder

DIE GROSSE HOBBIT-ENZYKLOPÄDIE - TOLKIENS LEGENDARIUM

Damien Bador, Vivien Stocker, Coralie Potot und Dominique Vigot

Die große *Hobbit-Enzyklopädie* gibt in sieben Kapiteln mit rund 100 Einträgen einen Überblick über die Figuren, Schauplätze und Artefakte, die Sprachen und Schriften Mittelirdes, die wichtigsten Ereignisse in *Der Hobbit* und die Kreaturen, denen Bilbo Beutlin auf seiner Reise hin und wieder zurück begegnet.

Im Mittelpunkt der Enzyklopädie stehen das literarische Schaffen Tolkiens und seine Inspirationsquellen. Wie *Der Herr der Ringe* ist auch das Abenteuer von Bilbo, Gandalf und den dreizehn heimatlosen Zwergen mehr als eine bloße Gutenachtgeschichte für Kinder. Die große *Hobbit-Enzyklopädie* zollt diesem Umstand Respekt und bietet eine nie dagewesene Zusammenstellung von Informationen.

Illustrative Farbzeichnungen von Sandrine Gestin und Xavier Sanchez bebildern die Enzyklopädie.

Die große *Hobbit-Enzyklopädie* erscheint voraussichtlich im Oktober 2023 unter der ISBN 978-3-96481-025-0 im Zauberfeder Verlag. Vorbestellungen sind unter www.zauberfeder-shop.de möglich.



Versandkostenfrei bestellen bei

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

IN EIGENER SACHE

Neue Chefredakteurin

15 Jahre lang hat Chefredakteur Karsten Dombrowski die *LARPzeit* verantwortet, jetzt möchte er sich auf andere Projekte konzentrieren. Ab *LARPzeit* #81 übernimmt daher eine Nachfolgerin das Ruder. Sarah Lowe hat in den letzten Jahren immer wieder Artikel zur Zeitschrift beigetragen und freut sich bereits sehr auf die neue Aufgabe. Auf dem aktuellen Cover ist sie zusammen mit Karsten abgebildet, eine ausführliche Vorstellung ihrer Person folgt in Ausgabe #81. Als Redaktion bedanken wir uns bei Karsten für die langjährige gute Zusammenarbeit und freuen uns auf die Arbeit mit Sarah!

NEUE FOLGEN

LARPzeitTV

Nach einer pandemiebedingten Pause waren Zauberfeder-Geschäftsführer Tara Moritzen und *OrkenspalterTV*-Moderatorin Mháire Stritter wieder gemeinsam im Studio, um neue Folgen von *LARPzeitTV* aufzunehmen. Die Videoserie, die als Ko-

operation von *LARPzeit* und *OrkenspalterTV* entstanden ist, gibt Tipps für Neulinge, diskutiert Larp-Konzepte und stellt beliebte Settings vor. Gleich zwei Folgen sind dabei in den letzten Wochen veröffentlicht worden:

Die Folge *Wie viel Regeln braucht LARP? Punktesysteme vs. Darstellung* dreht sich um die Vor- und Nachteile verschiedener Larp-Regelwerke. Insbesondere gehen Mháire und Tara auf den Unterschied zwischen punktbasierten Systemen und DKWDDK (Du kannst, was Du darstellen kannst) ein.

In der Folge *Der Tod des Charakters im Live-Rollenspiel – wie geht man damit um?* reden Mháire und Tara über das gespielte Sterben im Larp. Darf ein Charakter sterben? Wodurch? Was ist, wenn er tot ist? Wie geht man damit um, wie baut man das ins Spiel ein?

SCHLIESSUNG ANGEKÜNDIGT

Galactic Starcruiser

Gerade einmal 18 Monate nach seiner Eröffnung wird *Disney* sein immersives *Star Wars*-Hotel *Galactic Starcruiser* in Florida

wieder schließen. Das gab das Unternehmen Mitte Mai bekannt. Die im März 2022 eröffnete Attraktion wurde von vielen *Star Wars*-Fans zwar als großartiges Erlebnis bewertet, der Preis für ein Wochenende im simulierten Weltall war mit 5000 Dollar für eine Doppelkabine allerdings intergalaktisch. Nachdem die Buchungszahlen zuletzt deutlich zurückgegangen sind, hat *Disney* die Entscheidung getroffen, das Projekt Ende September zu schließen.

ABGESCHALTET

Larper.Ning

Ebenfalls geschlossen beziehungsweise abgeschaltet wurde schon im Mai das *Larper.Ning*, eine Online-Plattform für Diskussionen, Bastelanleitungen und die Präsentation von Larp-Bildern. Sie war über eine lange Zeit ein digitaler Knotenpunkt für deutschsprachige Larper, hat aber gleichzeitig, wie vermutlich keine andere Larp-Kommunikationsplattform, polarisiert. Während die einen (mal mehr, mal weniger berechtigt) einen rauen Umgangston kritisierten, fanden andere dort wertvolle Tipps,

Inspirationsquellen, anregende Diskussionen und neue Larp-Mitstreiter. In den letzten Jahren war es ruhiger um die Plattform geworden, die Diskussionen verlagerten sich an andere Orte (etwa *Facebook*) und die Seite wirkte optisch und technisch etwas in die Jahre gekommen.

Es gab 2020 noch einmal einen Neustartversuch, bei dem das *Larper.Ning* ein Rundum-Update bekommen hat. Neben einem moderneren Design gab es einige neue Funktionen und ein engagiertes Admin-Team machte fleißig Werbung für die Seite, um alte Mitglieder zu reaktivieren und neue zu gewinnen. Das alles hat aber das Interesse an der Plattform nicht ausreichend wiederbeleben können. Angesichts sehr hoher Kosten für den Weiterbetrieb hat die verantwortliche Administratorin daher nun die Reißleine gezogen und die Plattform abschalten lassen.

EXTREMISMUS VS. LARP

FBI

Larper oder Terrorist? Damit Strafverfolgungsbehörden in den USA das besser unterscheiden können, gibt es jetzt eine Handreichung des FBI. Die Zeitschrift *FBI Law Enforcement Bulletin*, herausgegeben von einer Kommunikationsabteilung des FBI, hat dazu in einem Artikel mit dem Titel *LARPing and Violent Extremism (Larp und gewalttätiger Extremismus)* verschiedene Unterscheidungskriterien vorgestellt. Was sich zunächst absurd anhört, hat durchaus einen ernsten Hintergrund. Gewalttätige und kriminelle Akteure, insbesondere solche, die an einer Verschwörung beteiligt sind, können aus Sicht der Autoren bei ihrer Verhaftung möglicherweise falsche Behauptungen aufstellen und erklären, sie hätten nur Larp gespielt und nicht vorgehabt, einen Anschlag zu verüben. Dazu gäbe es als Beispiel einen Fall aus dem Oktober 2020, als ein wegen der geplanten Entführung der Gouverneurin von Michigan verhafteter Mann genau diese Verteidigung versucht habe. Trotz dieses Hintergrunds erscheinen die vorgestellten Kriterien, die für oder gegen gewalttätigen Extremismus sprechen sollen, allerdings als recht vage. Immerhin ist festzustellen, dass die Autoren Larp als einen kulturellen Zeitvertreib und ein weltweites Kulturphänomen bezeichnen.

Wer den Artikel lesen möchte, findet ihn unter bit.ly/3MJAXi4.

EDU-LARP-Projekt

EU-Parlament

Schon seit mehr als zehn Jahren nutzt das EU-Parlament Elemente aus dem Edu-Larp, um Schulklassen Wissen über parlamentarische Abläufe zu vermitteln. Die Jugendlichen schlüpfen dazu in die Rollen von Parlamentariern und begleiten einen Gesetzgebungsprozess. Das Spiel kann in Brüssel und Straßburg gespielt werden und ist so beliebt, dass es über Monate im Voraus ausgebucht ist. Nun hat das EU-Parlament die Neugestaltung des Spiels ausgeschrieben, mit dem expliziten Ziel, den Larp-Anteil des Erlebnisses künftig weiter zu steigern. Im Raum steht dabei eine Investitionssumme von etwa acht Millionen Euro, wobei Firmen, die sich um den Auftrag bewerben, die Übersetzung aller Inhalte in alle 24 offiziellen EU-Sprachen, umfangreiche Programmierleistungen und eine Betreuung über eine Laufzeit von zehn Jahren anbieten müssen.

TIERLEIDFREI

Vegan Fantasy Fair

Ein außergewöhnliches Event soll in diesem Sommer Fantasy-Enthusiasten mit Hang zu Tierliebe und Umweltbewusstsein in seinen Bann ziehen. Die *Vegan Fantasy Fair* findet am 15. Juli im Schlosspark Geislauren statt und verbindet nach eigenen Angaben Elemente von ökologischer und sozialer Gerechtigkeit mit Fantasy, Musik und Spiel. Angekündigt ist ein lebendiges Markttreiben, bei dem die Besucher eine Auswahl an Ständen mit veganer Kosmetika, Kleidung, Accessoires und Requisiten für Mittelalter und Larp entdecken können. Darüber hinaus soll es möglich sein, eine Vielzahl veganer Streetfood-Optionen zu probieren und in der Taverne den Geschmack von veganem Met zu erleben.

Die Veranstaltung verspricht den ganzen Tag über ein abwechslungsreiches und spannendes Programm. Die Besucher sollen sich an musikalischen Live-Auftritten, Vorträgen, Lesungen, Shows und Theateraufführungen erfreuen sowie an Brett-, Karten- und Rollenspielen teilnehmen. Outdoor-Aktivitäten, Wettbewerbe und ein eigenes Kinderprogramm sind ebenfalls Teil der Veranstaltung. Weitere Infos gibt es unter www.vegan-fantasyfair.de

GAMES

METROID PRIME REMASTERED

(Nintendo, 2022)



Metroid Prime versetzte Kopfgeldjägerin Samus Arans Weltraumabenteuer im Jahr 2002 zum ersten Mal in die dritte Dimension. Nun wurde es nach mehr als zwanzig Jahren als *Metroid Prime Remastered* für die *Nintendo Switch* neu aufgelegt. Dabei hat Nintendo die Bedeutung des Begriffs *Remastered* ein wenig gedehnt. Wo andere Entwickler oft nur das Minimum investieren, um nur die Auflösung an moderne Bildschirme anzupassen, erhielt *Metroid Prime* eine Frischzellenkur der Sonderklasse. Es gibt neue Gegnermodelle, detailliertere Levels, eine atmosphärische Ausleuchtung und eine optimierte Steuerung. Nur der atmosphärische Elektro-Soundtrack blieb unverändert.

Ein paar alte, fast schon antike Spielmechaniken sind im Spiel geblieben, zum Beispiel können wir unseren Fortschritt ausschließlich an den sehr spärlich, aber gut platzierten Speicherstationen sichern. Im Falle eines vorzeitigen Ablebens verlieren wir unseren gesamten Fortschritt seit dem letzten Speichern. Auch Kämpfe müssen wir oftmals wiederholen, da Gegner respawnen, sobald man die übernächste Tür durchquert hat. Zum Glück spendiert uns Nintendo einen neuen leichten Schwierigkeitsgrad.

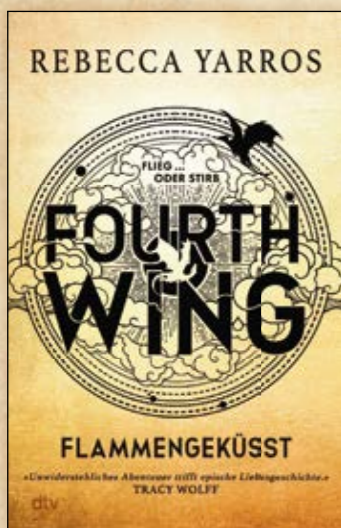
Für Fans und Kenner des Originals ist das Remaster ein Muss, aber auch für jüngere Spieler ist *Metroid Prime* einen Besuch wert. Die verschachtelte Alien-Welt und die agile Kopfgeldjägerin Samus Aran versprühen seit jeher eine Faszination, die den Entdeckerdrang in den Vordergrund stellt und jedes eingesammelte Item zum Erlebnis macht: ein zeitloser Klassiker!

Marc Haarmann

ROMAN

FOURTH WING - FLAMMENGKÜST

Rebecca Yarros
(dtv Verlag, 2023)



Gleich zu Beginn des ersten Bandes der *Fourth Wing*-Reihe ist man direkt im Geschehen: Violet Sorrengail, die Tochter einer Reiter-Generalin und eines Schriftgelehrten, sollte in die Fußstapfen ihres Vaters treten. Doch kurz vor ihrem zwanzigsten Geburtstag entscheidet ihre Mutter, dass sie – wie ihre Geschwister und sie selbst – am Auswahlverfahren für die Drachenreiter am *Basghiat War College* teilnehmen soll. Violet muss nun im Schnelldurchlauf die rudimentärsten Fähigkeiten erlernen, um als Reiterin auserwählt zu werden und sich gegen ihre Mitstreiter zur Wehr zu setzen. Ihre einzige Hoffnung: Geschicklichkeit, ihr Verstand und der Schutz ihres besten Freundes. Schon bevor sie zur ultimativen Prüfung antritt, ist Violet bewusst, auf was sie sich einlässt: entweder besteht sie die Prüfungen oder sie stirbt.

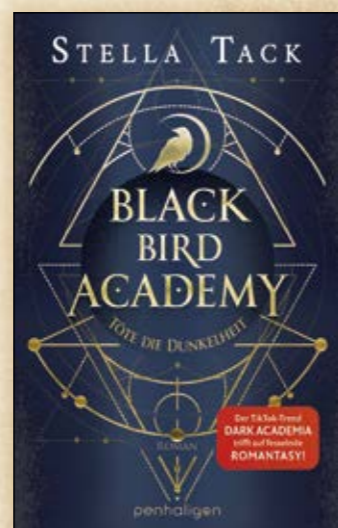
Durch die Ich-Perspektive im Präsens werden zahlreichen Konflikte, Herausforderungen und Gedankengänge aus der Sichtweise der Protagonistin in angenehmem Tempo und schlüssig erzählt. Gleichzeitig humorvoll und prägnant zeichnet sich für *Fourth Wing* – *Flammengküst* ein atemberaubendes Lesevergnügen ab. Zudem verspricht die Dreiecksgeschichte zwischen Violet, Dain und Xaden eine spannungsgeladene Liebesgeschichte in der klassischen Struktur der Heldenreise.

Jennifer Herold

ROMAN

BLACK BIRD ACADEMY I - TÖTE DIE DUNKELHEIT

Stella Tack
(Penhaligon, 2023)



Die New Yorker Kellnerin Leaf Young erholt sich gerade von einer schmerzhaften Trennung, als ein attraktiver Dämon über sie herfällt und ihren Körper zu besetzen versucht. Versucht, weil dieser Prozess die Opfer eigentlich umbringt – und genau das bei Leaf nicht eintritt. Sie überlebt und zieht damit die Aufmerksamkeit der düsteren Black Bird Academy auf sich. Denn die hat sich die Ausrottung aller Dämonen auf die Fahnen geschrieben. Dummerweise teilt sie ihren Körper und ihren Kopf jetzt mit einem ebensolchen namens Lore. Als die Mächtigen der Academy allerdings merken, dass Leaf noch *da* ist, wird ihr ein Deal angeboten: Wenn sie sich an der Academy zur Exorzistin ausbilden lässt und die Kräfte ihres Dämons in den Dienst des Guten stellt, wird sie nicht umgebracht. Leaf bleibt nichts anderes übrig als zuzusagen.

Insgesamt ist *Töte die Dunkelheit* ein spannender Lesestoff mit guten Ideen und überwiegend sympathisch-nachvollziehbaren Charakteren, in dessen Verlauf klar wird, dass nicht immer nur Menschen die Guten und Dämonen die Bösen sind. Seine Stärken – die Spannung, der Humor, die Figuren – baut das Buch vor allem in der zweiten Hälfte aus. Wer sich an etwas zotiger Sprache, Blut und Splatter oder der klischeehaften Glorifizierung von männlichen Muskelpaketen nicht stört, wird mit Leafs Dark-Academia-Odyssee sicher Freude haben.

Ragna-Sophie Schmidt

ROMAN

KOHRZYNEA: DER BRUCH DES CHAOS

Marius Czernetzki
(Selfpublishing 2022)



Wenn man den ersten Band eines Dark-Fantasy-Debüts in der Hand hält, erwartet man eigentlich nicht besonders viel. Doch *Kohrynea: Der Bruch des Chaos* hat mich positiv mit einer vielschichtig gestalteten Fantasy-Welt überrascht, die mich über 600 Seiten in ihren Bann zog. Protagonist Gynh befindet sich auf einer Mission, die Magie aus der Welt zu verbannen, um den Vormarsch der finsternen Daimon aufzuhalten. Dabei begleitet ihn neben dem Daimon Ogaya noch eine Schar vielfältiger Charaktere, die gut geschrieben sind und deutlich machen, dass die Grauschichten zwischen Schwarz und Weiß sehr vielfältig sind. Besonders gefallen haben mir die immer wieder dazwischengeschobenen Texte aus der Literatur der fiktiven Welt, durch die diese viel greifbarer wirkt. Ein Highlight für alle Magieinteressierten dürfte das ausgeklügelte Magiesystem sein, das relativ kompliziert, aber auch sehr überzeugend arbeitet.

Insgesamt ein sehr bildhaftes und komplexes Dark-Fantasy-Epos, das rundum überzeugt.

Mary Stormhouse

ROMAN

ZWEI WIE PECH UND FLITTER

David Pawn
(WunderZeilen, 2023)

Märchenadaptionen liegen immer noch voll im Trend, und in diese Kerbe schlägt der erste Roman des WunderZeilen Ver-



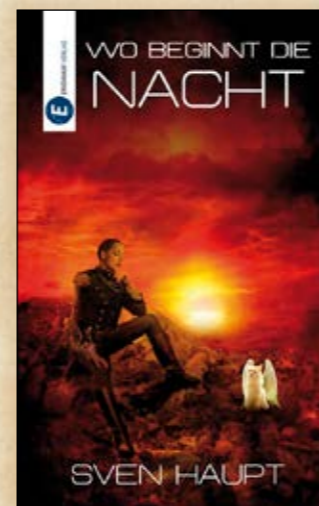
lags *Zwei wie Pech und Flitter* aus der Feder von David Pawn. Hier wird die Geschichte von Pechmarie erzählt, die eigentlich viel cleverer ist als Goldmarie, denn wie soll denn Schnee vom Grund eines Brunnens plötzlich aus den Wolken geschüttelt werden? Okay, faul ist sie, wie Adelaide von Hopfenburg, die Ex des gar nicht so netten Königs Drosselbart, schnell feststellt. Denn statt Opfer von Pechmaries Taschendiebstahl zu werden, wirbt sie Pechmarie an, um Drosselbart auszurauben. Der Roman folgt mit witzigen Ideen den turbulenten Abenteuern dieses ungewöhnlichen Duos, und David Pawn schreibt die queere Geschichte so locker, dass es einfach Spaß macht, weiterzulesen. Beste Fantasy-Unterhaltung mit sanften gesellschaftskritischen Untertönen.

Mary Stormhouse

ROMAN

WO BEGINNT DIE NACHT

Sven Haupt
(Eridanus Verlag, 2022)



Kein Haus sollte wie ein führerloses Schiff durch die Existenzebenen treiben. Und wenn die Bewohner unter anderem aus einem ständig betrunkenen Arzt, einer hochnäsigen, geflügelten Katze und einer rätselhaften Haushälterin bestehen, sind diese möglicherweise nicht die besten Kandidaten, um das Universum zu retten. Aber es ist nun einmal niemand anderes verfügbar ...

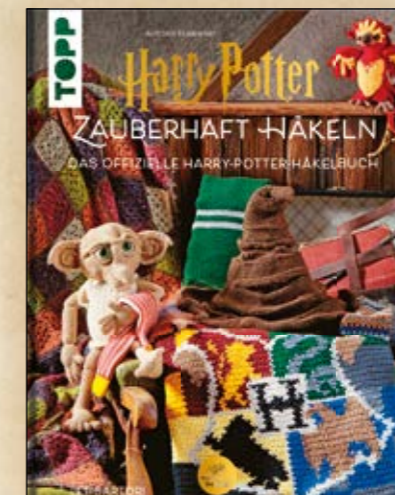
Die Vorgängergeschichte wurde mit dem *Deutschen Science-Fiction Preis 2022* ausgezeichnet, *Wo beginnt die Nacht* war nominiert für den *Kurd-Laßwitz-Preis 2023* – damit ist der Roman von Sven Haupt Lesestoff, an dem wohl niemand vorbeikommt, der sich für Science-Fiction begeistert. Verblüffende Charaktere, ein erstaunliches Setting und eine gehörige Portion Absurdität sorgen dafür, dass beim Lesen einige Male an Douglas Adams erinnert wird. Nicht nur, weil es um die Rettung eines Universums und zweier Zeitlinien und einen Haufen Bürokratie geht.

Mary Stormhouse

SACHBUCH

HARRY POTTER: ZAUBERHAFT HÄKELN

Lee Sartori
(Frechverlag, 2021)



Für Potterheads, die ihre Freizeit mit Wolle und Häkelnadel verbringen, ein Muss: *Harry Potter: Zauberhaft Häkeln* beinhaltet 24 Anleitungen aus verschiedenen Kategorien. *Amigurumi* (kleine, niedliche Figuren), Kleidung, Erinnerungsstücke und Raritäten sind mit Hintergrundinformationen zu den Filmen atmosphärisch gut aufbereitet, die Anleitungen sind verständlich mit schönen Fotos dargestellt. Bei größeren Projekten wie Pullovern werden Zählmuster mitgeliefert,

die die Arbeit erleichtern. Klassische Schemazeichnungen wie bei anderen Häkelanleitungen sind nur spärlich vertreten, manchmal, wie bei den *Granny Squares* für die Fuchsbau-Decke aus dem Hause Wesley, wären sie allerdings sehr hilfreich, genauso wie detaillierte Fotos, wie einige Amigurumis (allen voran Phönix Fawkes, dessen Federkleid sehr komplex ist), zusammengesetzt werden. Schön ist, dass auch andere Techniken, wie zum Beispiel das tunesische Häkeln, mit aufgenommen wurden und ein Glossar aller Abkürzungen Verwirrung vorbeugt.

Alles in allem ist *Harry Potter: Zauberhaft Häkeln* ein gelungenes Anleitungsbuch für Häkelbegeisterte, das nicht nur im Schrank liegen sollte, sondern als schön gestaltetes Hardcover einen Platz im Bücherregal verdient.

Jennifer Herold

FAM WEST
ZELTE X ZELTE X ZELTE
TOP QUALITÄT
ZUM FAIREN PREIS

NEU! ARTUS
MERLIN
LANDSKNECHT
PANTHEON
AVALON Ringzelte
MERLO
NEU! NORMANN

FAM WEST GmbH
Rannetsreit 3 1/3, D-94535 Eging am See
Mobil: +49 (0)172 - 7633376
Tel.: +49 (0)8544 - 9180878
Fax: +49 (0)8544 - 9180870
E-mail: famwest@naturzelte.de
www.naturzelte.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, spendiert unseren Social-Media-Accounts ein Like und meldet Euch unter www.larpzeit.de für den monatlichen Newsletter an!

JUNI

CHARAKTER-AUSSTATTUNG MÖNCH

Dank seines schlichten, zeitlosen Designs ist die Mönchsrobe *Benedikt* für viele Anlässe perfekt geeignet. Ob mittelalterliche Darstellung beziehungsweise historisches Reenactment im Allgemeinen, Kostümfest, Larp, Fantasy oder Cosplay – die Einsatzmöglichkeiten dieser Mönchskutte sind vielfältig. Unerlässlich sind natürlich die richtigen Accessoires wie das Notizbuch aus Leder, ein großer Wildlederbeutel und ein Bierkrug aus Birkenholz.

Das gesamte Set wird zur Verfügung gestellt von www.battlemerchant.com



JULI

ELEGANTE KANINCHENFELL-STOLA

Die Kaninchenfell-Stolas der Leipziger Manufaktur *Falkenwacht* wärmen nicht nur an kühlen Tagen und in durchwachten Nächten, sie sind auch ein eleganter Sonnenschutz. Die Stola *Sansa* wird mit einem *Warulf Spiral-Haken* verschlossen und wirkt mit einer Schulterbreite von einem Meter gleichzeitig imposant und elegant.

Die Kaninchenfelle der Rasse *Wiener Blau* kommen zu 100 Prozent von deutschen Züchtern. Sie stammen nicht aus einer Massentierhaltung und sind keine Wildfänge.

Zur Verfügung gestellt von

www.mytholon.com/gewandungen/falkenwacht/



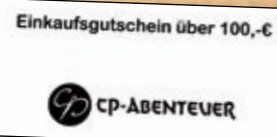
AUGUST

AUSRÜSTUNG FÜR ABENTEUERER

CP-Abenteurer versorgt Euch als Vollausstatter für das Mittelalter mit hochwertigen Schuhen, robuster Kleidung und anderer Ausrüstung für das nächste Abenteuer. Ob nach historischem Vorbild oder frei interpretiert – hier gibt es für jedes Charakterkonzept die richtigen Schuhe, Gewänder und Accessoires. Zu gewinnen gibt es dreimal einen 100-Euro-Einkaufsgutschein auf das komplette Sortiment.

Zur Verfügung gestellt von

cp-abenteurer.de



MARKTGEFLÜSTER

Warhammer-Lizenz

Nach *Hasbro* mit *D&D* hat nun auch *Games Workshop* eine Kostüm-Lizenz für eine weltweit bekannte Marke an *Burgschneider* vergeben. Das gab der Larp-Ausstatter aus Deutschland vor kurzem bekannt. Man werde mit *Games Workshop* zusammenarbeiten, um eine Reihe von Produkten für *Warhammer* auf den Markt zu bringen, etwa Uniformen, larptaugliche Waffen und Rüstungen von Fraktionen wie dem Imperium und Bretonnia. Diese sollen voraussichtlich im Jahr 2024 auf den Markt kommen und so gestaltet sein, dass sie sowohl *Warhammer-Fans* als auch *Larper* ansprechen.

burgschneidergroup.com



Geschäftsaufgabe

Ende Oktober 2023 wird der Larp-Ausstatter *Rüstzeug* nach mehr als 25 Jahren schließen. Der letzte Vor-Ort-Termin wird das diesjährige *ConQuest of Mythodea* sein. Dort wird zum 16. und letzten Mal das Händlerzelt aufgestellt. *Zu alt, zu aufwendig, zu wenig Geld für zu viel Arbeit*, nannte Betreiber *Oliver Bischoff* als Begründung für diesen Schritt. Für die Zeit bis zur Geschäftsschließung werde er nochmal einige – auch neuentwickelte – Produkte anfertigen. Mit Ausnahme von abgesprochenen Projekten werden aber keine neuen Sonderanfertigungen mehr angenommen.

www.ruestzeug-shop.de



Bidenschmiede wird zum Atelier Fenris

Mehr als zehn Jahre war die *Bidenschmiede* für Sonderanfertigungen im Bereich klassischer Larp-Waffen bekannt. Nun will man sich dort künftig ganz auf die Produktion hochwertiger geschäumter Larp-Waffen konzentrieren. Da man sich sowohl in Bezug auf das Material als auch die technische Umsetzung auf neues Terrain begibt, entschied man sich auch für einen neuen Namen, *Atelier Fenris*, und ein neues Logo, das im Rahmen eines von der Firma ausgeschriebenen Wettbewerbs entstanden ist.



Ganz auf Sonderanfertigungen müssen die Kunden aber auch künftig nicht verzichten. Da die Waffen nicht aus einem Stück gegossen werden, besteht weiterhin die Möglichkeit einer Individualisierung. Unterschiedliche Klingensformen können sowohl in der Länge angepasst als auch mit den anderen Bauteilen wie Parieren und Knäufen frei kombiniert werden. Auch Grifflänge und das Gewicht im Griff sind anpassbar.

www.bidenschmie.de



ZWANZIG JAHRE LARPZEIT

Rückblick und Ausblick

Lange, lange Zeit haben wir auf das Erscheinen einer Zeitschrift für Live-Rollenspieler gewartet. Nun haben wir uns endlich dazu entschlossen, selbst eine herauszugeben. Dabei haben uns bereits viele nette Menschen mit Texten, Bildern und Anregungen unterstützt.

Ein Anliegen ist die engere Zusammenführung der Larp-Szene, indem wir über in-time und out-time Geschehnisse berichten. *LARPzeit* soll Euch als Forum dienen, in dem Ihr Informationen und Anregungen sowohl erhalten als auch verbreiten könnt [...]



Mit diesen Worten begann im Juli 2003 das Vorwort der ersten Ausgabe der *LARPzeit*. Das Magazin ging mit 48 Seiten und einer Druckauflage von zunächst etwa 1500 Exemplaren an den Start und war in Larp-Geschäften und am Bahnhofskiosk erhältlich. Erfahrung im Magazingeschäft hatten die Gründer nicht, dafür jede Menge Motivation: *Wir wollten einfach nur ein Magazin von Larpern für Larper machen*, berichtet *Christian Schmal*, einer der Gründer, der als einer der Geschäftsführer und Chef-Grafiker bis heute aktiv im Verlag arbeitet. Von seiner Lebensgefährtin *Hei-*

ke Philipp, die ebenfalls als Grafikerin im Verlag arbeitet (und in den ersten Jahren für Logistik rund um den Versand der Hefte und den Zauberfeder-Shop verantwortlich war), stammen die eigentliche Idee zur Zeitschrift und das erste Konzept. Ganz am Anfang war mit *Peter Bergmann* noch ein Vierter im Bunde, der merkte aber schnell, dass ihm die Arbeit in einem Zeitschriftenverlag doch nicht lag. Befreundet blieb man natürlich trotzdem.

Dass der Freundeskreis, aus dem sich die ersten *LARPzeit*-Macher rekrutierten, in erster Linie über das gemeinsam be-

spielte Gruppenkonzept eines – in-time sicherlich nicht sonderlich lesefreudigen – Barbarenstammes verbunden war, ist eine lustige Randnotiz.

Obwohl man einfach nur ein nettes Magazin produzieren wollte, war *Christian* zusammen mit seinem Co-Gründer *Torsten Buchmann*, der in den ersten Jahren die redaktionelle Leitung innehatte, direkt voll ins Risiko gegangen. In der ursprünglichen Firma, die beide gemeinsam gegründet hatten, hafteten sie unbegrenzt mit ihrem kompletten Privatvermögen. Ob sich die *LARPzeit* auf Dauer am Markt behaupten würde, war





Peter, Torsten und Christian - drei der vier ursprünglichen Gründern (fotografiert von Heike, der vierten im Bunde)

zu dem Zeitpunkt noch völlig unklar. Alte Hasen in diesem Geschäft waren jedenfalls skeptisch. Torsten erinnert sich beispielsweise an eine deutliche Abfuhr, die er sich eingehandelt hat, als er einem damals bereits etablierten Nerd-Magazin einen Anzeigentausch vorschlug, also das gegenseitige kostenlose Abdrucken einer Werbeanzeige. Man glaube nicht, dass es mehr als zwei, drei Ausgaben der LARPzeit geben würde, wurde ihm knapp beschieden. Übrigens: Das andere Magazin gibt es mittlerweile schon seit einer ganzen Weile nicht mehr ...

Selbst der Autor dieser Zeilen ging, als er das erste Heft in den Händen hielt, ehrlich gesagt davon aus, dass es zwar ganz nett sei, aber bestimmt nach wenigen Ausgaben eingestellt werden würde, und abonnierte es nur aus höflicher Solidarität. Die Vorstellung, knapp fünfzehn Jahre lang einen Großteil des Lebensunterhalts mit der Arbeit für diese Zeitschrift zu verdienen, wäre ihm damals sicherlich äußerst absurd vorgekommen.

Dabei war die Larp-Szene 2003 gerade dabei, ihren Kinderschuhen zu entwachsen. Die *Der Herr der Ringe*-Verfilmungen

Etwas Nostalgie gefällig? Von vielen alten Ausgaben der LARPzeit gibt es noch Restbestände im Zauberpfeifer-Shop (www.zauberpfeifer-shop.de). Wer seine Sammlung vervollständigen möchte oder gerne die erste Ausgabe der LARPzeit in den Händen halten möchte, wird dort vielleicht fündig.

von Peter Jackson sorgten für einen wahren Fantasy-Boom, durch den viele Neulinge in die Szene strömten. Die heute stark dominierenden Großcons *DrachenFest* und *ConQuest* begannen gerade, sich zu etablieren. Erste Anbieter von Larp-Zubehör gingen an, mit günstiger Massenproduktion in Asien herumzuexperimentieren. Regelwerke wie *Silbermond*, *DragonSys* oder *Phönix* waren zwar noch die Norm, aber Spielphilosophien, die regel- oder zumindest punktfreies Spiel propagierten, nahmen langsam Fahrt auf. Settings abseits von Fantasy, wie etwa *Endzeit* oder *Cthulhu*, fanden zunehmend Anhänger (auch wenn diese zahlenmäßig bis heute nicht ansatzweise an die Fans des Fantasy-Larps heranreichen).

VON DER ERSTEN ZEITSCHRIFT ZUM VERLAG

Con-Berichte, Bastelanleitungen, Spiel-tipps, Hilfestellungen für Orgas, ein Conkalender – optisch und inhaltlich hat sich das Heft natürlich im Laufe der letzten beiden Jahrzehnte weiterentwickelt, genau wie die Larp-Szene insgesamt. Doch wer die ersten Ausgaben mit der aktuellen LARPzeit vergleicht, wird in der Struktur eine Reihe Parallelen erkennen.

Natürlich unterlag das Heft im Laufe der Zeit auch inhaltlich einem Wandel. So gibt es schon eine ganze Weile die Flohmarkt-Rubrik nicht mehr; in der Leser einander ihre nicht mehr benötigte Ausrüstung verkaufen konnten. Die war in den Anfangsjahren der LARPzeit durchaus beliebt, verlor aber mit der immer stärkeren Nutzung von Plattfor-

men wie *ebay*, *Facebook* oder (das mittlerweile eingestellte) *LarperNing* immer mehr an Bedeutung. Auch seitenweise explizite Einsteigertipps wie in LARPzeit #1 haben wir heute nicht mehr im Heft. Nicht weil uns Einsteiger egal sind, im Gegenteil. Aber ein Leser ist nur eine sehr begrenzte Zeit seiner Larp-Karriere ein echter Einsteiger (auch wenn man natürlich nie auslernt). Im Gegenzug kommen immer wieder neue Einsteiger dazu, so dass wir im Prinzip immer die gleichen Tipps wiederholen müssten. Wir versuchen also lieber, unsere Artikel so zu planen, dass sie sowohl Einsteiger als auch alte Hasen ansprechen. Außerdem gibt es seit einigen Jahren ein Einsteigerbuch im Verlagsprogramm.

Das erste Heft fand jedenfalls genug Zuspruch unter der potenziellen neuen Leserschaft, sodass es weitergehen konnte. Die zweite Ausgabe hatte direkt zwanzig Seiten und 4000 Exemplare mehr, es gab erste Abonnenten und Werbekunden wollten betreut werden.

Schnell zeigte sich, dass die Gründer die notwendige logistische Arbeit ein wenig unterschätzt hatten. Mit der Frage, wie die einmal gedruckten Exemplare zu den Abonnenten kommen sollten, hatte man sich zum Beispiel nicht so genau befasst. Die ersten Ausgaben der LARPzeit wurden in der häuslichen Garage oder im Wohnzimmer eingetütet, per Hand frankiert und bergeweise zur Post getragen. Was bei 100 Abonnenten noch kein großes Problem ist, macht bei 1000 einzeln zu verschickenden Heften plötzlich wirklich Arbeit (und stellt Freundschaften schnell auf eine harte Probe). Ebenfalls eine Erfahrung, die gemacht wurde: Wenn man, wie in LARPzeit #4 geschehen, allen neuen und alten Abonnenten zusammen mit der Ausgabe einen Larp-Wurfdolch schicken möchte, freuen die sich sehr. Weil aber jedes Heft einen vier Zentimeter dicken Versandkarton benötigt, muss man sich in der Wohnung, in der die Versandvorbereitung läuft, tagelang durch Kartonberge kämpfen. Die eigene Freude über die gelungene Werbemaßnahme war jedenfalls hart erkaufte.

Auch das Schreiben von Rechnungen, das Verbuchen von Zahlungen, die Aufnahme von Adressänderungen und nebenbei noch Larp-Brief- und -Telefonseelsorge zu betreiben, war deutlich aufwändiger und kostete mehr Zeit, als man sich vorgestellt hatte. Zunächst versuchte man das über (im Freundeskreis rekrutierte) Mit-

arbeiter zu lösen, später wurde die Abverwaltung an Profis ausgelagert. Das war zwar teurer, aber so blieb mehr Zeit, um sich mit den Dingen zu beschäftigen, die man eigentlich machen wollte: Themen zu recherchieren, Artikel zu schreiben und Bücher zu produzieren.

Bücher? Genau, Bücher. Die sind schon seit mindestens 15 Jahren das Hauptgeschäftsfeld des Zauberpfeifer-Verlags. Im Programm befinden sich beispielsweise Gewandungsbücher, Bildbände und – gerade in den letzten Jahren – Kochbücher zu Nerd-Themen, kurzum jede Menge Sachbücher. Romane, Kurzgeschichten oder ähnliches verlegt Zauberpfeifer dagegen nicht (mehr), nach einigen Versuchen in der Anfangszeit des Verlags.

Zauberpfeifer hieß der Verlag zu Beginn übrigens nicht (und verstand sich auch gar nicht als Verlag). Das änderte sich erst 2005, als man zum ersten Mal als Ergänzung neben der Zeitschrift auch Bücher herausbringen wollte. Die Umwandlung in eine GmbH erfolgte schließlich Anfang 2007 mit dem Eintritt eines dritten Gesellschafters in den Verlag. Tara Moritzin, *der Neue*, brachte nicht nur Larp-, sondern auch Verlagserfahrung mit und ist seitdem gerade in geschäftlicher Hinsicht eine wichtige Säule des Verlags (auch wenn er dabei immer wieder den Buhmann spielen muss, wenn er hochtrabend-kreative Pläne auf ihre Wirtschaftlichkeit abklopft).

LARPZEIT UND DIGITALISIERUNG

Eine Frage, die wir mal besorgt, mal kritisch häufiger zu hören bekommen, ist, ob



In der Anfangszeit entstand die LARPzeit wortwörtlich im Wohnzimmer von Heike und Christian.



Heike (hier mit Sergej, einem mehr oder minder freiwilligen Helfer aus dem Barbaren-Freundeskreis der LARPzeit-Gründer) war in den ersten Jahren für Versandlogistik, den Webshop und Auftritte bei Messen und Veranstaltungen zuständig.

wir glauben, dass die LARPzeit dauerhaft als gedrucktes Heft bestehen bleiben kann beziehungsweise, ob wir eventuell die Digitalisierung gar nicht auf dem Schirm haben. Doch, haben wir. Aber ...

Es müssen viele Faktoren berücksichtigt werden: von den Interessen unserer bestehenden Abonnenten, über unsere Werbekunden bis hin zu unseren Mitarbeitern, deren berufliche Existenz zumindest zum Teil an der LARPzeit hängt. Und das ist gar nicht so einfach.

Dass die LARPzeit ursprünglich als Printmedium entstand, ist ihrer Entstehungszeit geschuldet. 2003 lief die Vernetzung der Larp-Szene noch überwiegend über Foren oder im Rahmen von Vereinen. *Facebook* gab es noch nicht, Smartphones und damit die Vorstellung, eine Zeitschrift auf dem Handy lesen zu können, waren Zukunftsmusik. Um den Druck der ers-

ten Ausgaben in Auftrag zu geben, musste Grafiker Christian die Daten noch persönlich früh morgens auf einer selbst gebrannten CD an die Druckerei liefern – nicht selten nach einer durchgearbeiteten Nacht.

Heute kann er die Daten bequem auf einen Server laden, und es ist technisch kein Problem, die LARPzeit digital zu veröffentlichen. Genaugenommen testen wir das sogar schon seit einer Weile über Internetdienste wie *Readly*, *Yumpu* und *Sharemagazines*, ohne es an die große Glocke zu hängen. Denn leider steht Zauberpfeifer hier vor einem ähnlichen Problem wie viele andere Printverlage: Es ist gar nicht so leicht, mit einem (reinen) Online-Angebot Geld zu verdienen. Während große Verlage es sich leisten können, auf der Suche nach einem tragfähigen Geschäftsmodell hier und da einige zehntausend Euro oder mehr in den Sand zu setzen, wäre das für die LARPzeit vermutlich der Todesstoß. Daher geht die Entwicklung eher langsam und vorsichtig voran. Nichtsdestotrotz arbeiten wir daran und probieren neue Konzepte aus (zum Beispiel unsere Solidaritätsabos). Anfang des Jahres konnten wir endlich eine neue Webseite für die LARPzeit veröffentlichen, auf der Ihr in Zukunft immer mehr neue und alte Artikel finden könnt. Mal sehen, was die weitere Zukunft in dieser Hinsicht bringt.

ARBEITEN IM WOHNZIMMERVERLAG

Bei aller Professionalisierung: Den Charme des Improvisierten hat der Verlag trotzdem bis heute beibehalten. Wer unse-



ANFERTIGUNG

Das Schnittmuster

1: Um ein möglichst genaues Schnittmuster Eurer Hand zu nehmen, braucht Ihr das Malertape, die Frischhaltefolie, eine Schere und einen Stift.

2: Wickelt Eure Hand mit zwei bis drei Schichten Frischhaltefolie ein. Lasst den Daumen dabei abstehen und wickelt ihn nicht am Handballen an. Der Bereich rund um den Daumen muss aber auch abgedeckt werden, also auch hier Folie drumherum wickeln. Bringt die Folie locker auf der Haut auf, sonst fällt das Herunterschneiden später schwer.

3 und **4:** Klebt das Malertape auf die Folie, sorgfältig überall dort, wo der Handschuh später sitzen soll.

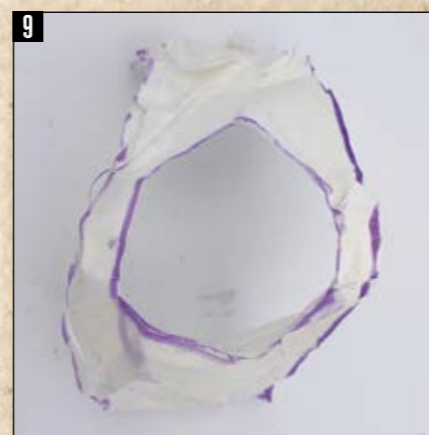
5 und **6:** Legt Euer LED-Licht auf die Stelle, wo es später sitzen soll. Bedenkt, dass Ihr einen gewissen Gegendruck benötigt, wenn Ihr eine Hundehalsband-LED einbauen wollt. Daher sollte das Licht nicht direkt in der Mitte der Handfläche sitzen, sondern mehr auf dem Ballen. Zeichnet das Handschuh-Design mit einem wasserfesten Stift auf das Malertape.

7 und **8:** Jetzt müsst Ihr das Schnittmuster sanft von der Hand schneiden. Am besten wählt Ihr die Naht, an der später der Handschuh geschlossen werden soll.

9: Schneidet sauber an den Linien entlang, auch das Daumenloch. Auf diesem Schnittmuster basiert die gesamte Konstruktion, arbeitet daher sorgfältig.

Die Basis

10: Nun kommt das Stück Thermoplast zum Einsatz. Ich empfehle ein Stück *Worbla's Meshed Art*, Ihr könnt aber auch



Transpa Art nehmen, wenn nur die LED zu sehen sein soll. Dann würde unter Umständen auch die ganze Dekoration wegfallen. Das Stück *Worbla's Meshed Art* sollte etwas größer sein als Euer Schnittmuster, insbesondere an den Enden.

11 bis **13:** Zeichnet mit einem wasserfesten Stift am Schnittmuster entlang und über die Enden hinaus. Wir brauchen auf jeder Seite rund anderthalb bis zwei Zentimeter mehr, damit wir den Handschuh später öffnen und schließen können. Schneidet Euren Handschuh sauber aus dem Thermoplast heraus.

14 bis **16:** Die Heißluftpistole kommt zum Einsatz! Erhitzt Euren Handschuh vorsichtig, aber vollständig. Gerade so heiß, dass Ihr ihn auf Eure Hand legen und schon langsam in Form drücken könnt. Achtet darauf, dass sich nichts überlappt und dass das Material in Form bleibt. Also immer nur mit wenig Hitze arbeiten.



RAUHNÄCHTE 2

ECHOS IM NEBEL

Eine aus dem Ruder gelaufene Mutprobe, ein rätselhaftes Amulett, ein ruheloser Geist – bereits das erste Trimester dieses Schuljahres am Durmstrang-Institut hatte in der Schülerschaft und im Kollegium für reichlich Trubel gesorgt. Aber die Lage schien sich beruhigt zu haben, und mit der Rückkehr der Schüler aus den Ferien stand einem geordneten Start in den nächsten Abschnitt des Schuljahres nichts entgegen ... oder?



Die aus den *Harry Potter*-Büchern, -Filmen und der Filmreihe *Phantastische Tierwesen und wo sie zu finden sind* bekannte *Wizarding World* ist weltberühmt und ist in mal mehr, mal weniger abgewandelter Form ab und an Schauplatz von Larps. Auch das *Rauhnächte*-Konzept ist von dieser Welt inspiriert, allerdings nicht von den altherwürdigen und vertrauten Hallen der englischen Zauberschule Hogwarts. Stattdessen spielt diese Conreihe in den 1920er Jahren am düste-

ren und rauen Durmstrang-Institut, das irgendwo im hohen Norden Europas liegt und aus *Harry Potter und der Feuerkelch* und als Ausbildungsstätte des berüchtigten Schurken Grindelwald bekannt ist, der in *Phantastische Tierwesen* die böse Hauptrolle spielt.

Da es wenig offiziellen Hintergrund zu Durmstrang und der *Wizarding World* Nord- und Osteuropas gibt, dachte sich die Orga selbst einen detailreichen Hintergrund aus, indem sie archaische Traditionen, magisch-adlige Blutlinien und das gesellschaftliche Gefüge der 1920er Jahre verwob.

Das Con *Echos im Nebel* war eine direkte Fortsetzung von *Rauhnächte 1: Tradition, Disziplin und Zusammenhalt*. In-time lagen zwischen den Ereignissen nur wenige Wochen, out-time hatte der Auftakt der Reihe Anfang 2020 stattgefunden, kurz bevor die Corona-Epidemie das Larp-leben für lange Zeit stillgelegt hatte, und das Geschehen wurde erst in diesem Mai fortgesetzt. Dieser Umstand hatte durch-

aus einen großen Einfluss auf die Zusammensetzung der Spielerschaft und damit der Charaktere – Spieler hatten im Laufe der Zeit das Interesse verloren und waren abgesprungen, andere stießen neu dazu. Die neuen Charaktere wurden gut ins Spiel eingebunden und der Start verlief reibungslos.

In-time kehrten die Schüler aus den Ferien zurück, um den Unterricht wieder aufzunehmen. Allerdings wurde schnell klar, dass ein ordentlicher Schulalltag wieder nicht gelingen würde. Rätselhafte Zeichen und aus Stöckchen geflochtene Figuren tauchten überall auf dem Schulgelände auf – das eigentlich gegen derartige Vorfälle magisch hätte gesichert sein sollen. Bedrohliche Träume und Visionen raubten Schülern den Schlaf. Es war klar, dass eine düstere Macht ihre Finger nach der Schule und ihren Schülern ausstreckte. Schuld daran war die eingangs erwähnte Mutprobe einiger Schüler auf dem Vorgängerspiel, bei der diese ein mächtiges Wesen namens Babaj erzürnt hatten. Normalerweise war dieses Wesen durch Bündnisse und Eide zum Schutz der Schule verpflichtet, jetzt betrachtete es diese Vereinbarung vonseiten der Schule als gebrochen und entwickelte sich zur Bedrohung.

Diese wurde im Verlauf des Spiels immer greifbarer. Gleichzeitig versuchten die Schüler mit einigem Erfolg, mehr über ihren Gegenspieler in Erfahrung zu bringen, und ließen sich dabei mit anderen, ähnlich gefährlichen Mächten ein.

Neben dem Plot wurde natürlich der Schulalltag bespielt. Dabei war alles etwas strenger, als man es beispielsweise aus Literatur und Film von Hogwarts kennt. Der Morgen begann mit einem strengen Appell (mit Überprüfung der Schuluniform). Anschließend warteten nacheinander vier

Unterrichtsstunden zu Fächern wie Kräuterkunde, Wahrsagerei, Magische Artefakte und Sportunterricht auf die Schüler. Nachmittags gab es Arbeitsgemeinschaften und besondere Unterrichtsstunden in den Logen. Das waren drei jahrgangsübergreifende Verbindungen, in denen die Schüler organisiert waren, und in denen sie Geheimnisse und Verpflichtungen mit ihren Logengeschwistern teilten.

Den dramatischen Abschluss des Plots bildete ein von der Lehrerschaft angesetztes Manöver der drei Logen im Wald, bei dem sie die Zusammenarbeit während einer magischen Auseinandersetzung üben sollten. Diese Übung wurde jedoch nach einiger Zeit zu tödlichem Ernst, als Babaj auftauchte und Schüler wie Lehrer angriff. Zwar konnte das Wesen vertrieben werden, es entführte jedoch eine Schülerin.

Entsprechend endete das Spiel in einer bedrückten und gleichzeitig grimmigen Stimmung. Die Entführung der Mitschülerin hatte die Schülerschaft schockiert, Pläne zur Rettung wurden bereits geschmiedet. Diese können allerdings erst auf dem nächsten Spiel umgesetzt werden.

Die Atmosphäre der Veranstaltung war düster und magisch. Die detailreich beschriebene Hintergrundwelt, die von der Organisation entwickelt wurde, wurde durch viele Gespräche und kleine Details zum Leben erweckt. Die Location, eine



zum Schullandheim umgebaute Burg mit rustikalem Ambiente, hatte ebenfalls einen großen Einfluss auf die Atmosphäre und trug zur Stimmung bei.

Ein weiteres wichtiges Element waren die Schuluniformen, die von den Durmstrang-Uniformen aus dem erwähnten *Harry Potter*-Film inspiriert waren. Diese Uniformen mussten während der Unterrichtszeit obligatorisch getragen werden und trugen viel zum Flair bei. Die Lehrer hatten dage-

gen die Freiheit, sich in individuelle Kostüme zu kleiden, was die Uniformität der Schüler nur noch stärker hervorstechen ließ.

Insgesamt bot *Echos im Nebel* eine tolle Gelegenheit für einen Ausflug in eine düstere Gegend der *Wizarding World*. Der dritte Teil der Conreihe kann also gerne kommen.

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: Frederik Klaus



Datum: 3.3. bis 5.3.2023
Ort: Schullandheim Winterburg
Veranstalter: Bogatyr Orga
Homepage: rauhnachte-larp.de
Genre: Zauberschullarp
Unterbringung: Haus
Verpflegung: Vollverpflegung
Kosten: ca. 45 SCs ab 100,- Euro,
ca. 15 NSCs ab 17,- Euro
Regelwerk: Eigenes/Freies Spiel

KULISSENHELDEN

IMMERSIVE ERLEBNISSE IN WELTBEKANNTEN FILMSETS

Was fängt ein Ex-LARPzeit-Chefredakteur nach 15 Jahren LARPzeit mit seinem Leben an? Einfach wieder einen richtigen Bürojob annehmen, mit geregelten Arbeitszeiten und wenig Verantwortung? Verlockend, aber auf die Dauer vermutlich doch zu langweilig für ihn. Außerdem droht am Ende noch Anzug- und Krawattenzwang! Unser ehemaliger Chefredakteur Karsten Dombrowski hat sich stattdessen mit einigen weiteren Freunden zusammengeschlossen, um gemeinsam eine Firma zu gründen, die Larp für (Noch)Nichtlarper veranstalten soll. Was genau das heißt, beschreibt er am besten selbst.



Bild: Kulissenhelden

Auch mehr als 30 Jahre, nachdem der in ihnen gedrehte Filmklassiker Premiere hatte, fasziniert die Originalkulisse von *Das Boot* jährlich Hunderttausende Besucher. Das einem echten U-Boot aus dem Zweiten Weltkrieg nachempfundene Filmset steht zusammen mit den Kulissen anderer bekannter Produktionen in der *Bavaria Filmstadt*, einer Attraktion auf dem Gelände der *Bavaria Filmstudios* südlich von München. Tagsüber werden Besuchergruppen über das Gelände und durch die ausgestellten Filmkulissen geführt, abends blieben die detailreich gestalteten Orte dagegen bisher meist dunkel und leer. Wir, das heißt einige Larper, die sich unter dem Namen *Kulissenhelden* zusammengeschlossen haben, wollen das künftig ändern.

Unser Ziel ist es, in der Filmstadt außerhalb der regulären Öffnungszeiten mehrstündige, immersive und von Larp

inspirierte Erlebnisse anzubieten. Nicht einfach nur als lustigen Hobbyspaß, sondern im Rahmen einer Firma, um damit Geld zu verdienen. Das Angebot wird sich

zwar auch an Larper richten, aber hauptsächlich sollen diese *Filmset-Abenteuer* Menschen unterhalten, die noch keine Larperfahrung haben. Neben mir sind



Bild: Bavaria Film



Bild: Bavaria Film



Bild: Bavaria Film

noch Alex Klug und Felix Schweiger Teil des Gründungsteams. Alex, der Kopf hinter der Firma, bringt nicht nur betriebswirtschaftliches Fachwissen mit, sondern auch die in langjähriger Mitarbeit erworbenen Kontakte zur Filmstadt. Felix kann nicht nur IT-Kenntnisse einbringen, sondern hat auch lange als Bühnenzauberer gearbeitet und hat entsprechend große Erfahrung mit Spezialeffekten und Tricks, um Gäste zu begeistern. Die *Bavaria Filmstadt*, die schon vor eineinhalb Jahren das U-Boot-Larp *Schleichfahrt* auf ihrem Gelände gestattet hat, unterstützt unser Vorhaben und ist genauso gespannt wie wir, was sich daraus entwickelt.

Geplant sind sehr unterschiedliche Formate für unterschiedliche Gäste:

Für die Raumschiff-Kulisse der *Netflix*-Produktion *Stowaway – Blinder Passagier* haben wir zum Beispiel das *Science-Fiction-Mystery-Abenteuer Funkstille* entwickelt, das wie eine Mischung aus *Krimilarp* und *Escaperoom* funktionieren wird. Etwa zehn Mitspieler müssen als Astronauten gemeinsam an Bord der internationalen Raumstation *ISS* ein Rätsel lösen und schwierige Entscheidungen treffen. Wie im *Escaperoom* gibt es nur sehr begrenzten Platz, unterschiedliche Aufgaben und eine detailreiche Umgebung zum Erkunden, allerdings ohne den Zeitdruck, alles in einer Stunde schaffen zu müssen. Wie im Larp gibt es Kostüme, und alle Teilnehmer erhalten miteinander vernetzte Rollen, die sie im Spiel verkörpern. Hier sind *Krimispiel-* und *Escaperoom-Fans*, aber auch *Larper*, die Hauptzielgruppe, also Menschen, die Lust haben, sich auf ein intensives Rollenspielerlebnis einzulassen.

Das andere Ende des Spektrums bilden die geplanten *Gallischen Spiele* in Kulissen des Films *Asterix und Obelix gegen Caesar*. Das soll ein lustiger Wettstreit, in Disziplinen wie *Zaubertrankkochen*, *Wildschweinjagen* oder *Krokodilangeln*, werden. Auch hier erhalten die Teilnehmer einen Charakter und ein Kostüm, beides wird aber sehr einfach gestaltet sein. Unterhaltsamer und leichtgängiger Spaß unter Freunden in ungewöhnlicher Kulisse steht hier im Mittelpunkt, weniger tiefes Eintauchen in eine Geschichte. Gedacht ist es als perfektes Erlebnis für Geburtstagsfeiern, Junggesellenabschiede und Ausflüge im Freundeskreis.

Die eingangs erwähnte *Das-Boot-Kulisse* wird ebenfalls (mindestens) ein eigenes Abenteuer erhalten, und viele weitere Nutzungsmöglichkeiten für Kulissen und Gelän-

de spuken schon durch unsere Köpfe. Außerdem werden wir im Januar/Februar 2024 auch ein richtiges Larp (für Larper) in der U-Boot-Kulisse anbieten (siehe Infokasten).

Erste kleinere Testspiele im Freundeskreis haben nicht nur Spaß gemacht, sondern auch wichtige Erkenntnisse gebracht (auch dazu, was nicht funktioniert und angepasst werden muss). Sobald wir die Formalitäten rund um die Firmengründung abgeschlossen haben, kann es weitergehen, mit weiteren Tests und ersten regulären Filmset-Abentauern. Wir sind auf jeden Fall schon sehr gespannt, ob und wie das alles funktionieren wird. Wer Interesse hat, mitzumachen oder einfach nur nachschauen möchte, was bei uns passiert, findet uns unter www.kulissenhelden.de.

Text: Karsten Dombrowski



Feindfahrt schickt seine Teilnehmer auf eine geheime Mission – als alliierte Besatzung in einem gekaperten deutschen U-Boot im Zweiten Weltkrieg. Ziel ist es, tief in feindliche Gewässer vorzudringen, eine wichtige Aufgabe zu erfüllen und anschließend unversehrt zurückzukehren. Gefahr droht nicht nur von der deutschen Marine, sondern auch von den eigenen Schiffen, denn schließlich steuert man ein scheinbar feindliches U-Boot.

Das Larp soll sich wie ein Thriller in einer Kriegssituation auf (oder vielmehr unter) dem Meer anfühlen und ist von bekannten U-Boot-Filmen wie *Tony Scotts Crimson Tide* oder *Wolfgang Petersens Das Boot* inspiriert. Im Mittelpunkt stehen dabei nicht das militärische Spiel oder die U-Boot-Simulation, sondern die Menschen, die in diesem Krieg kämpfen müssen und immer tiefer in den Abgrund geführt werden. Außerdem geht es darum, die beklemmende Enge in einem U-Boot hautnah zu erleben und ein Gefühl dafür zu bekommen, wie grausam und unmenschlich die Kriegsführung mit einer solchen Waffe war.

Genauere Termine und weitere Daten standen am Drucktermin leider noch nicht fest, Informationen gibt es aber unter feindfahrt.online.