

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,

seit 2021 veranstaltet *Apparatus-Larp* aufwendig produzierte Cons mit detailreicher Ausstattung und spannenden Geschichten – zunächst in der *Mythodea*-Kampagne, ab diesem Jahr auch mit Hintergrund der aus Büchern, Computerspielen und einer *Netflix*-Serie bekannten Welt von *The Witcher*. In dieser Ausgabe stellen wir die Orga und ihre Veranstaltungen ausgiebig vor.

Passend zur Veröffentlichung des Chatbots *ChatGPT* widmen wir uns außerdem der Frage, ob und wie Künstliche Intelligenz bei der Entwicklung eines Larp-Plots unterstützen kann.

Zudem gibt es Einblicke in eine Museumsausstellung rund um die Vermittlung von Geschichte im Rahmen von Spielen, Ideen zur Umsetzung von Stadtspielen im Larp und die Vorstellung einer Burg, die sich (wieder) als Larp-Location anbietet.

Und schließlich findet Ihr im Heft wie gewohnt weitere Interviews, Konzepte, Neuigkeiten aus der Larp-Szene und vieles mehr.

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: Zaubrerfeder GmbH
 Witzlebenstraße 2 · 38116 Braunschweig · info@larpzeit.de · www.larpzeit.de

Chefredakteur: Karsten Dombrowski

Lektorat: Anja Grevenor

Art Director: Christian Schmal

Layout/Satz: Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe: Karsten Dombrowski, Jaal Leine, Tara Moritzen, Heike Philipp, Laura Richter, Robert Albrecht, Christian Schmal, Mary Stormhouse, Mhäre Stritter, Carsten Thureau, Jan Vanlodorp

Titelbild: Das Titelbild zeigt Marie Heisterkamp (Instagram: [@tari_iscathan](https://www.instagram.com/tari_iscathan)) und wurde von Philipp Besler (Instagram: [@philippbesler](https://www.instagram.com/philippbesler)) fotografiert.

Druck, Verarbeitung: Strube Druck & Medien OHG · Felsberg

Vertriebsbetreuung: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, www.dpv.de, Hamburg

Redaktionsschluss: 31.3.2023 für LZ #80, 15.5.2023 für LZ #81

Abonnement-Vertrieb: Zaubrerfeder, 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 27
Quo vadis Larp? – Trends 2023

Larpkalender 39
Veranstaltungen am Horizont

Hinterfragt 49
Mit dem Kind aufs Larp? –
Tipps für SCs und Orgas



Larp-Location 67
Burg Tannenberg –
Larzburg in der Mitte von Deutschland

Hinterfragt 75
ChatGPT und Larp –
Plotplanung mit Künstlicher Intelligenz

DO IT YOURSELF

Nähstübchen 13
Waldläufergewandung



Kochecke 19
Das Necronomnomnom –
Formloses Nudelgezücht und Yigs
Schlangenudding



IM GESPRÄCH

Monstermacher und Plotplaner 9
Apparatus-Larp – „Das Monster unter
dem Bett ist bei uns keine Gute-Nacht-
Geschichte“



Sinnesvöllerey 31
Beauty and the Bard –
„Jedes Lied ist ein Traum für sich“



Der Alte Mann und das Larp 35
Der Alte Mann und das Mittelalter

Hinter den Kulissen 53
Beaux Chapeaux – „Nicht einfach nur
eine geschäftliche Unternehmung,
sondern ein Familienprojekt“

Monstermacher und Plotplaner 57
Spektakel für die ganze Familie –
Veranstaltungen vom Spektakulus e.V.

Sinnesvöllerey 61
Ausstellung zur Geschichtsvermittlung
in Spielen – „Larp kann zur
Beschäftigung mit Geschichte anregen“



KONZEPTE

Larp-Konzept 73
Die komische blaue Kiste –
Larp trifft Doctor Who

Larp-Konzept 36
Larp in den Ferien –
Jugendförderung mit Polsterwaffe

Larp-Konzept 45
Stadtluft statt Schlachtenlärm –
Stadtspiele als Bühne für vielfältige
Larp-Erlebnisse



DIES & DAS



Vorwort 1

Impressum 1

News & Infos 4

Rezensionen 6

Marktgeflüster 8

Larp-Links 71

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

LARPZEIT
Neue Homepage

Schon gesehen? Wir haben unserer Website www.larpzeit.de einen Relaunch gegönnt und bieten Euch dort nun interessante Artikel, Interviews, DIY-Anleitungen und vieles mehr. Schaut unbedingt mal vorbei!

LARPZEIT-VERTEILER GESUCHT
DrachenFest und ConQuest

Im Sommer bringen wir wieder eine kostenlose Sonderausgabe der LARPzeit heraus, die wir auf verschiedenen Veranstaltungen verteilen. Für die Verteilung am Einlass von *DrachenFest* und *ConQuest* suchen wir tatkräftige Unterstützung. Wenn Du Lust hast, vor dem Spiel (Samstag bis Montag bzw. Montag bis Mittwoch) bei dieser Aufgabe zu helfen, melde Dich per E-Mail bei Tara Moritzen (vertrieb@zauberfeder.de). Als Dankeschön gibt es ein Spielerticket für die jeweilige Veranstaltung.

ADVENTSKALENDER 2022
Jede Menge Gewinne(r)

Auch 2022 wurden der LARPzeit- und der *Zauberwelten*-Adventskalender sehr gut von unseren Lesern angenommen. Das freut uns natürlich! Insgesamt gab es bei beiden Kalendern wieder fast 46.000 Einsendungen. Großer Dank gebührt unseren Partnern, die uns die Gewinne im Wert von knapp 5000 Euro zur Verfügung gestellt haben.

FEHLERGÖBLIN
Falsche Bildquelle

Bei einem Bild in der letzten Ausgabe #78 hat mal wieder der redaktionseigene Fehlergoblin sein Unwesen getrieben. Als Fotografin für das Bild auf Seite 65 wurde Alexinara Phoenix genannt, in Wirklichkeit stammt es von Daniel Faßbender. Wir bitten um Ent-

schuldigung und werden den Goblin auf eine harte Diät bei Wasser und Brot setzen.

LARPZEIT TV
Epic Empires

Unsere Freunde von *Orken-spalter TV* waren im letzten Sommer auf dem Großcon *Epic Empires* im saarländischen Bexbach zu Gast. Bis zu 2000 Teilnehmer treffen sich jährlich auf dem Larpgelände *Utopion*. Moderatorin Mhàire Stritter hat sich vor Ort umgesehen und berichtet in einer neuen Ausgabe von *LARPzeit TV* über diese Veranstaltung, deren Organisatoren sich toll ausgearbeitete Lager, einen hohen Gewandungsstandard und Larp für Erwachsene auf die Fahnen geschrieben haben. Ihr findet den Beitrag unter youtu.be/iYOVXsmybY4.

MUSIK UND MEHR
Festival-Medieval

Folk of the World ist das Motto des diesjährigen *Festival-Medivals XIV* vom 7. bis 10. September in Selb. Mehr als 30 Bands aus 30 Ländern werden die Gäste mit Musik verwöhnen. Mit dabei unter anderem *Faun*, *Qntal*, *Fiddler's Green*, *Poeta Magica*, *PurPur* und viele mehr. Daneben gibt es Kleinkunst, Workshops und ein Literaturzelt.

Die Homepage des Festivals findet Ihr unter www.festival-medieval.com.

HANNOVER LERNT SPIELEN(D)
Convention

Unter dem Titel *Hannover lernt spielen(d)* findet vom 24. bis 26. März 2023 in den Räumlichkeiten des *Bildungsverein Soziales Lernen und Kommunikation e.V.* in Hannover eine etwas andere Spiele-Convention statt. Sie nimmt die Themen *Gesellschaftsspiele als Mittel der entwicklungspolitischen Bildung* und *Politik im*

Gesellschaftsspiel unter die Lupe. Schwerpunkte werden dabei Gender und Diversity sowie ökologische und soziale Nachhaltigkeit sein. Neben Brettspielen werden auch Larp, Escaperooms und Krimispiele sowie klassische Rollenspiele in den Blick genommen. Es wird Vorträge und Workshops geben, zudem können verschiedene Spiele vor Ort ausprobiert werden.

Infos zur Veranstaltung gibt es unter www.hannover-spielend.de.

ITTERLADEN
Gewinnspiel

Der Larp- und Mittelaltershop *Ritterladen* hat in Kooperation mit der LARPzeit noch bis zum 31. März ein ungewöhnliches Gewinnspiel laufen, bei dem alle Teilnehmer ihren möglichen Preis selbst auswählen können. Sucht Euch Euren Wunschgewinn auf Ritterladen.de aus, veröffentlicht einen Post mit dem Produktlink auf *Instagram*, *Facebook*, *Twitter* oder *TikTok* (hier den Artikel kurz vorstellen und auf ritterladen.de hinweisen). Den Link zum Post oder Video müsst Ihr dann zusammen mit Eurem Namen und Eurer E-Mail-Adresse auf www.larpzeit.de/Gewinnspiele eintragen.

DÄNISCHER LARP-NACHWUCHS
Große Förderung

In unserem Nachbarland Dänemark bekommt die Nachwuchsarbeit im Bereich Larp- und Rollenspiel gerade einen großen finanziellen Schub. Umgerechnet knapp eine Million Euro erhält der dänische Verband *Bifrost – Nationale Vereinigung für kreative Entwicklung von Kindern und Jugendlichen* von der *Nordea-Stiftung*, um damit in den nächsten drei Jahren die Entwicklung von *Fantastischen Gemeinschaften* zu fördern. Der Verband ist als landesweite Organisation für dänische Rollenspieler, Larper, Brettspieler,

Airsoft-Spieler, Cosplayer und Reenactors tätig. Ziel des geförderten Projekts ist es, lokale Vereinigungen und andere Gemeinschaften zu unterstützen. *Jeder verdient es, Teil einer engagierten und sinnvollen Gemeinschaft zu sein. Wir wissen, dass es in der Regel der örtliche Pfadfinder- oder Fußballverein ist, der die Menschen anzieht – aber nicht jeder passt in dieses Schema*, sagt Eva Mærsk von Bifrost. Über das Projekt sollen lokale Akteure qualifiziert und bei der Gründung neuer Gruppen unterstützt werden. Außerdem geht es darum, Vereins- und landesübergreifende Aktivitäten und Netzwerke ins Leben zu rufen. *Kinder und Jugendliche müssen die Möglichkeit haben, sich in einem breiten Spektrum von Freizeitaktivitäten zu betätigen. Deshalb sind wir stolz darauf, das Projekt Fantastische Gemeinschaften zu unterstützen, das die abenteuerliche Tür zum Gemeinschaftsleben durch eher verrückte, spielerische und kreative Aktivitäten öffnet*, sagt Christine Paludan-Müller, Leiterin der Förderabteilung der Nordea-Stiftung.

DIY-TIPPS FÜR WITCHER-LARP
Barnabas Bastelstunde

Auf seinem Kanal *Barnabas Bastelstunde* zeigt Youtuber und Larper Barnabas Malchus bereits seit einigen Jahren immer wieder hilfreiche Tipps und Tricks zur Anfertigung von Larp-Ausstattung. Das Spektrum der Beiträge reicht von Anleitungen zur Herstellung von wasserfesten Schriftrollenbehältern über den Bau von kernlosen Larp-Schilden bis hin zu einem mehrteiligen Tutorial, in dem er zeigt, wie man mit PU-Schaum selbst Polsterwaffen schäumen kann. Aktuell gibt es eine Videoserie, die sich mit Gewandung für Larps beschäftigt, die im *The Witcher*-Universum spielen. Das

Ziel ist es, zu demonstrieren, wie sich eine solide Grundgewandung für unter 100 Euro erstellen lässt. Ihr findet den Einstieg in die Serie unter www.youtube.com/watch?v=2syczq-asiU.

TRANSFORMATIVES SPIEL
Fernstudium

Zwischen Frühjahr 2023 und Herbst 2024 bietet die *Transformative Play Initiative* am Fachbereich Game Design der Universität Uppsala (Schweden) vier Kurse an, die sich mit der Nutzung von Rollenspielen als Mittel für persönliche und soziale Veränderungen beschäftigen. Es handelt sich um eigenständige, aber aufeinander aufbauende Online-Kurse, die halbtags stattfinden und an denen man von jedem Ort der Welt aus teilnehmen kann. Zugangsvoraussetzung sind ein Bachelor-Abschluss und Englischkenntnisse. Für den erfolgreichen Abschluss aller vier Kurse gibt es ein Zertifikat. Das Programm richtet sich insbesondere an Menschen, die in helfenden Berufen arbeiten wollen, etwa als Pädagogen, Therapeuten oder Sozialarbeiter. Für EU-Bürger ist die Teilnahme an den Kursen kostenlos.

Die Organisatoren kommen zumindest teilweise aus dem (Live-)Rollenspielbereich und freuen sich besonders über Studierende, die bereits Erfahrungen als Entwickler, Spielleiter und/oder Teilnehmer an Rollenspielen haben. Anmeldeschluss ist am 17. April. Mehr Infos gibt es unter tinyurl.com/3uhfu7v4.

Leserbriefe, Ideen für Artikel oder wichtige Neuigkeiten? Schreibt an redaktion@larpzeit.de.

MUSIK

Doc Orc
Dunkelhobbit Dark Folk

(Selbstverlag, 2023)



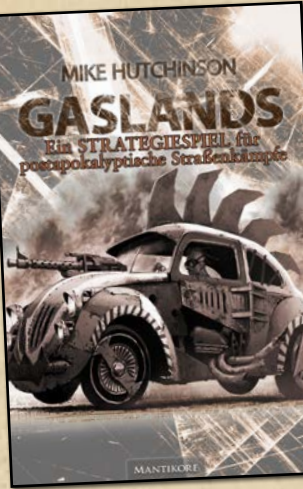
Dunkelhobbit Dark Folk ist das ungewöhnliche Debütalbum von *Doc Orc*, das mittelalterlich-fantastische Motive mit aktuellen Themen verbindet und sie auf moderne und humorvolle Weise präsentiert. Die Musik auf dem Album ist melodisch, die Texte sind voller kreativer Wortspiele und Reime. *Doc Orcs* Gesangsstil ist manchmal etwas eigenwillig, aber durchaus interessant und verleiht den Liedern einen ungewöhnlichen Touch. Verschiedene Gastmusiker haben zum Album beigetragen und sorgen für zusätzliche musikalische Nuancen. Insgesamt ist *Dunkelhobbit Dark Folk* ein faszinierendes und unterhaltsames Album ... nur mittelalterlich angehauchten Schrammelfolk sollte man eher nicht erwarten.

Karsten Dombrowski

BRETTSPIEL

Gaslands

(Mantikore Verlag, 2022)



Gaslands atmet die abgasdurchtränkte Luft des Genreprimus

Mad Max und bringt die gesamte Skurrilität und Coolness des Vorbilds auf den Spieltisch. Bei diesem Tabletop-Strategiespiel kontrollieren die Spieler kleine Gruppen aus bewaffneten Fahrzeugen und bahnen sich ihren Weg durch die Ruinen der Zivilisation. Gekämpft wird um Ressourcen, Dominanz und das blanke Überleben.

Das Spiel besteht im Kern aus einem Hardcover-Regelbuch mit 216 Seiten. Elementar sind für die Umsetzung Schablonen und Marker, die als Kopiervorlagen im Buch enthalten sind. Dazu kommen als separat erhältliches Zubehör spezielle Würfel und natürlich die Modelle. Bei denen geht das Spiel einen sehr unüblichen Weg. Anstatt eigene Modelle zu veröffentlichen und die Fantasie und Kreativität der Spieler einzuschränken, zielt man bewusst auf individuell umgebaute Spielzeugautos im *Matchbox*-Maßstab.

Im Buch sind umfangreiche Regeln für den Aufbau einzelner Fahrzeuge und ganzer Gangs enthalten, mit denen man auch längere, zusammenhängende Kampagnen spielen kann. Aber auch das simple, schnelle Rennen mit je einem Fahrzeug wird hervorragend und spannend vom Spiel abgedeckt.

Gaslands ist ein Spiel, das ohne übertriebenes Zubehör-Material ein Spiel kreiert, das zum Ausleben von Kreativität und liebevoller Umsetzung einlädt und den Spielern spannende Spielzeit mit überraschenden Situationen beschert.

Christian Schmal

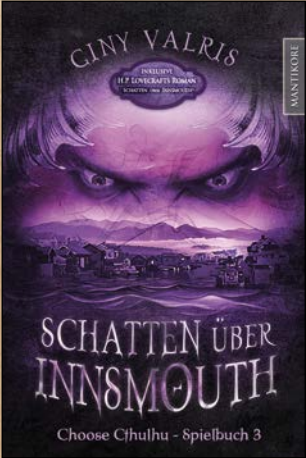
SPIELBUCH

Schatten über
Innsmouth

Giny Valris

(Mantikore Verlag, 2022)

In *Schatten über Innsmouth* aus der Reihe *Choose Cthulhu* von



Mantikore führt die interaktive Geschichte den Lesenden nach *Innsmouth*, dem Schauplatz von H. P. Lovecrafts gleichnamiger Horrorgeschichte. Lovecraft-Kenner treffen auf alte Bekannte und Orte aus der Vorlage, können aber auch neue Wege ergründen, um den Schatten über den Weg zu laufen. Es gibt verschiedene grausige Möglichkeiten, den Verstand und das (bekannte) Leben zu verlieren, und nur wenige Optionen, den unheimlichen Anhängern des Ordens von Dagon zu entkommen.

Das Spielbuch ist für Lesende geeignet, die kein Interesse am Ausarbeiten eines Charakters oder dem komplexen Verwalten der Spielfigur haben – und natürlich für Freunde des gepflegten Horrors und der Ideen von H. P. Lovecraft.

Das Buch ist prächtig ausgestattet. Die Bindung ist für ein Taschenbuch sehr stabil, und im Inneren wartet es nicht bloß mit der interaktiven Geschichte auf. Zusätzlich gibt es stilvolle Zeichnungen, Kurzbiografien der wichtigsten Akteure und eine gut lesbare, moderne Übersetzung der originalen Kurzgeschichte. In der Reihe sind noch weitere Bücher gleicher Bauart zu finden. Wer grundsätzlich Spaß am literarischen Konzept gefunden hat, findet im Verlagsprogramm zudem weitere Spielbuchreihen für jeden Geschmack und jedes Alter.

Laura Richter

ROMAN

Das Herz der Zwerge 2

Markus Heitz

(Droemer Knauer, 2022)



Im zweiten Band der *Das Herz der Zwerge*-Geschichte fügen sich die zahlreichen Plotfäden mehr und mehr zusammen. Es gibt aber auch immer wieder neue Entwicklungen, wie das Auftauchen weiterer Orks mit nachtblauer Haut. Der Alb Mõndarcai treibt seine Rachepläne voran, die Sklavengemeinschaft der Doulia arbeitet stetig an ihren für den Leser unbekannten Zielen und der Zwerg Goimron muss sich wohl endlich mit seinen magischen Fähigkeiten auseinandersetzen. Überschattet werden all diese Geschehnisse von einem Wesen, das tief unter dem Geborgenen Land lauert.

Die vielen Handlungsstränge sind nicht immer leicht zu verfolgen und die Auflösungen teilweise überraschend. Wo der Leser für den Plotabschluss ein langes Kapitel mit Erklärungen und einer heldenhafte Tat erwartet, reicht Markus Heitz ein kurzer Absatz. Hier und dort hätte der Autor wirklich ein paar Sätze mehr schreiben dürfen, doch das hätte wohl zu einem dritten Band geführt. In Summe ist auch der zweite Band sehr lesenswert und

schnell verschlungen. Eine ausführliche Rezension findet Ihr auf zauberwelten-online.de.

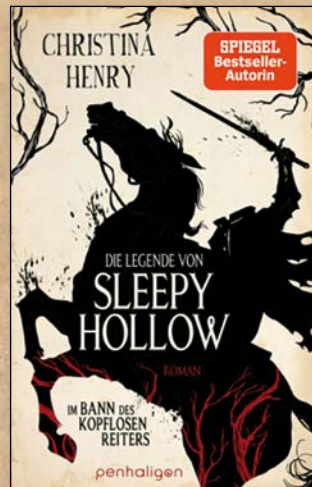
Tara Moritzen

ROMAN

Die Legende von Sleepy Hollow Im Bann des kopflosen Reiters

Christina Henry

(Penhaligon, 2022)



In *Die Legende von Sleepy Hollow – Im Bann des kopflosen Reiters* scheint der berüchtigte kopflose Reiter nach dreißig Jahren zurück zu sein, um erneut Angst und Schrecken im verschlafenen Dorf Sleepy Hollow zu verbreiten. Die Leiche eines Jungen wird gefunden, dessen Kopf und Hände abgetrennt wurden. Nur der 14-jährige Ben van Brunt weiß, welches Monster durch die Wälder streift, aber niemand außer seinem Großvater glaubt ihm – bis die Bewohner von Sleepy Hollow am eigenen Leib erfahren, dass manche Legenden alles andere als vergangen sind.

Die Geschichte baut auf der Erzählung *Die Legende von Sleepy Hollow* von Washington Irving auf, erzählt aber eine ganz eigene Sicht der Geschehnisse. Moderne Sozialkritik trifft in dieser Erzählung auf beschauliche, altmodische Gruselmusik in einer kleinen abergläubischen Gemeinde,

die mitten im Wald und abseits der Zivilisation liegt. Die Dorfbewohner und das Zusammenspiel der Menschen miteinander werden dabei stimmungsvoll beschrieben. Mit ihrem Schreibstil schafft es Autorin Christina Henry, es fast so wirken zu lassen, als hätte sie selbst die Erfahrungen der Protagonisten gemacht. Es gibt viele Wendungen und Überraschungen, so dass der Leser mitfiebert und mitraten kann.

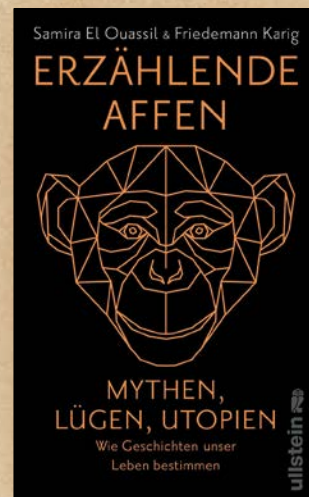
Heike Philipp

SACHBUCH

Erzählende Affen

Samira El Ouassil, Friedemann Karig

(Ullstein, 2021)



Das Sachbuch *Erzählende Affen. Mythen, Lügen, Utopien – Wie Geschichten unser Leben bestimmen* von Samira El Ouassil und Friedemann Karig hat entweder nichts mit Larp zu tun oder sehr viel. In dem Buch werden Rollenspiele nicht erwähnt, es befasst sich aber in seiner gesamten Breite mit Geschichten, dem Erzählen von Geschichten und den Folgen. Im Buch werden große popkulturelle Geschichten zitiert, von *Star Wars* über *Der Herr der Ringe* bis zu den Romanen von Sir Terry Pratchett. Das macht den Zugang einfach, weil es von bekann-

ten Geschichten ausgehend die unbekannten Erzählungen erklärt.

In diesem Buch habe ich viele gute Beispiele für Geschichten gefunden, die vor langer Zeit erdacht wurden und noch heute wirken. Eigentlich wollte ich die Grundideen der Geschichten klauen, in Plots einbauen oder in Abenteuern verwenden. Das Buch hat mir aber gezeigt, dass diese fremden Federn sehr gefährlich werden können, und es riskant ist, wenn man bei der Auswahl der Geschichtenkeime die falschen auswählt. Wer will sich schon mit dem Narrativ des Rassismus schmücken? Das Buch macht erschreckend deutlich, wie wirksam gute Geschichten sind und warum wir Menschen immer Geschichten erzählen. Es erklärt, warum Menschen immer die gleiche Geschichte erzählen und damit auch, warum im Larp die Geschichten häufig so ähnlich ausfallen.

Ich halte dieses Buch unbedingt für lesenswert und wichtig, auch wenn es nicht immer eine leichte Lektüre ist. Zu dem Buch gibt es ein Hörbuch, das ich empfehlen kann.

Jan Vanvlodorp

BILDERBUCH

Der kleine Ork im Zwergenbergwerk

Rudolf Erzenhöfer

(GeschichtenZisterne, 2022)



In seinem neuesten Abenteuer suchen der kleine Ork und sein bester Freund, der Goblin, nach einem Schatz, der irgendwo tief in den Bergwerken der Zwerge versteckt sein soll. So verspricht

es jeweils die selbstgemachte mysteriöse Schatzkarte des Goblins. Der Weg durch die dunklen Stollen ist angefüllt mit einigen Überraschungen.

Rudolf Erzenhöfer hat wieder eine fantasievolle Geschichte getextet und mit eigenen Illustrationen versehen. Das Buch umfasst mehr als 40 Seiten im handlichen Querformat und kommt als stabiles Hardcover.

Meine kleinen Mitbewohner freuen sich immer wieder über die Abenteuer der beiden Freunde und legen das Buch frühzeitig für den nächsten Abend bereit. Die Geschichte gefällt aber nicht nur den Kleinen, sondern auch den Großen. Eine deutliche Empfehlung für dieses und die anderen Abenteuer aus der Feder Erzenhöfers.

Tara Moritzen

ARTBOOK

Auenland und Dusterwald

Eine inspirierende Reise auf Tolkiens Spuren

(Frederking & Thaler, 2022)

Wenn man sich die Verfilmung *Der Herr der Ringe* anschaut, könnte man denken, Tolkien hätte in seinem Werk größtenteils über Abenteuer, Kämpfe und Schlachten geschrieben. Aber den größten Raum in den drei Bänden bekommen Flora und Fauna, zu

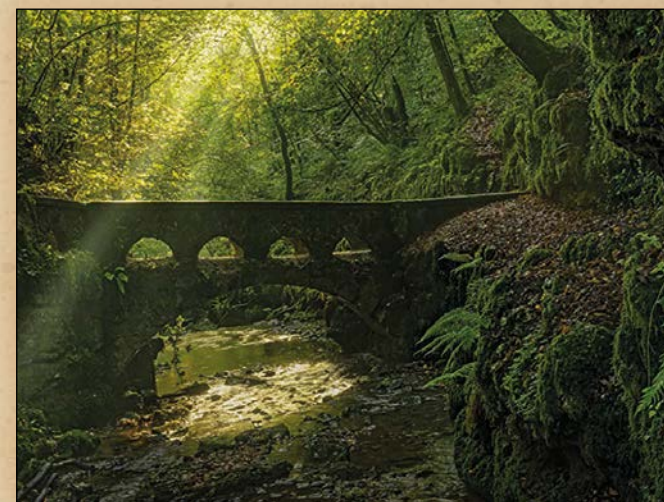


denen Tolkien bei einer Jugendreise in die Schweiz inspiriert worden sein dürfte. Die Fotoaufnahmen aus diesem Bildband wollen an dieser Inspiration anknüpfen und dazu anregen, sich auf eine eigene Gedankenreise durch Mitteleuropa zu begeben.

Die Fotos stammen von Andreas Gerth, der zwei Jahre lang in der Schweiz nach den Motiven für seine Variante von Mitteleuropa gesucht und diese eingefangen hat. Ohne die Symbiose mit den begleitenden Texten von Frank Weinreich wäre dieser Bildband aber nur ein normaler Naturbildband über Schweizer Landschaften. Im Zusammenspiel von Texten und Fotos entsteht eine atmosphärische Mischung.

Ein wertvolles Geschenk für Fans, mit dem man sich tatsächlich lange beschäftigen kann – vielleicht in der Diskussion mit Freunden über eine passende Location für Larp in Tolkiens Welt?

Tara Moritzen



JEDE MENGE GEWINNE!

f /LARPZEITMAGAZIN

In den nächsten Monaten verlosen wir wieder tolle Preise, die uns von unseren Partnern zur Verfügung gestellt werden. Im März, April und Mai finden auf der Facebook-Seite der LARPzeit die untenstehenden Gewinnspiele statt, deren Start im LARPzeit-Newsletter angekündigt wird. Außerdem wird es weitere Verlosungen auf unserer neuen Website und im Newsletter geben. Wenn Ihr also nichts verpassen wollt, spendiert unserer Facebook-Seite ein *Like* und meldet Euch unter www.larpzeit.de für den monatlichen Newsletter an!

MÄRZ

STOFFPAKET HERZOG/HERZOGIN

In diesem schönen Mittelalterpaket befindet sich alles, was ein Herzog beziehungsweise eine Herzogin braucht. Es handelt sich um sechs verschiedene Stoffe rund um das Thema *Grün* und enthält Walkoden, Baumwollsamt, zwei verschiedene Wollstoffe, Baurnleinen und Lammfell in unterschiedlichen Mengen. Dieses Paket eignet sich ideal für Bekleidungen jeglicher Art, Taschen, Kissen, Dekoration und vieles mehr.

Zur Verfügung gestellt von www.aktivstoffe.de

APRIL

MESSER MIT RABENKNAUF

Das urige 27 Zentimeter lange Messer ist aus Karbonstahl geschmiedet. Die Klinge hat eine raue Ausstrahlung, der Griff aus Stahl ist mit Leder umwickelt und endet in einem schwarzen Rabenknauf. Zudem ist eine perfekt angepasste Lederscheide mit dabei. Durch die in Handarbeit verwendeten natürlichen Materialien kann es zu leichten Abweichungen in Form und Farbe kommen, aber genau das macht den Charme eines Unikates aus.

Zur Verfügung gestellt von www.hornschleiferei.de



MAI

LARP-GEWANDUNGSBUCH UND MÜNZSET

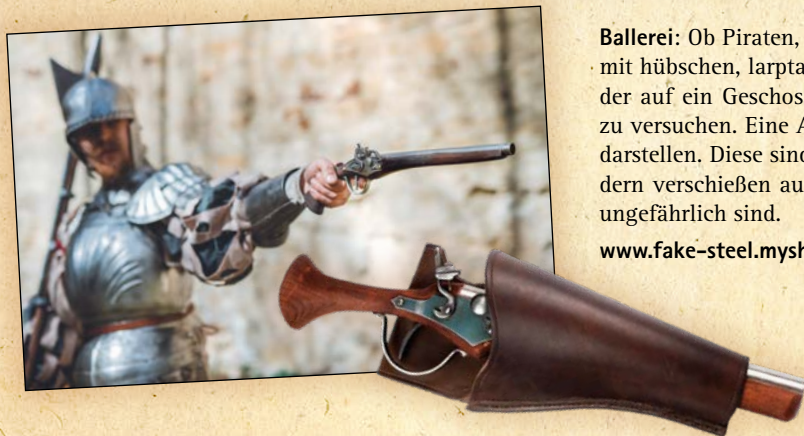
Verlost wird in diesem Monat ein Exemplar von *Das Larp-Gewandungsbuch – Tipps und Anleitungen für Live-Rollenspieler*. Es ist ein Überblicks- und Nachschlagewerk und eine umfangreiche Anleitung zu selbstgemachten Gewandungen – für Einsteiger und erfahrene Live-Rollenspieler gleichermaßen.

Dazu könnt Ihr das brandneue Themen-Münzset *Nordische Götter* gewinnen. Ob geraubt von Wikingen oder im Handel mit Nordmännern erstanden: Das Set enthält neun Münzen (1 Gold, 3 Silber, 5 Kupfer) mit Abbildungen nordischer Gottheiten und Symbole.

Zur Verfügung gestellt von www.zauberfeder.de



marktgeflüster



Ballerei: Ob Piraten, Landsknechte oder Musketiere – wer sonst die eigene Ausrüstung mit hübschen, larptauglichen Pistolen ergänzen wollte, hatte oft nur die Wahl, entweder auf ein Geschoss als Trefferanzeiger zu verzichten oder sich an einem Eigenbau zu versuchen. Eine Alternative könnten die Blaster der tschechischen Firma *FakeSteel* darstellen. Diese sind nicht nur hochwertig verarbeitet und hübsch anzuschauen, sondern verschießen auch Schaumstoffkugeln, die nach Angaben des Herstellers absolut ungefährlich sind.

www.fake-steel.myshopify.com



Lederalternative: Zu 100 Prozent vegan, klimaneutral und frei von schädlichen Chemikalien – das ist nach Angaben von *Larperlei* und *Runa-Rian* der Rohstoff *Piñatex*. Da er aus landwirtschaftlichen Abfällen (Ananasblattfasern) hergestellt werde, seien für den Anbau des Rohstoffs weder Wasser oder Pestizide noch zusätzliches Ackerland erforderlich. Bisher finden sich zwei Wämser, zwei Kampfrocke und eine Gürteltasche im Sortiment der beiden Anbieter. Weitere Gewandungen sollen folgen.

www.larperlei.de



Zweifarbig: *Mi-Parti* war ein historischer Kleidungsstil, bei dem Kleidungsstücke aus zwei verschiedenfarbigen Stoffen bestanden, die in der Mitte miteinander verbunden wurden. Auf diesem Prinzip basiert auch die neue *Mi-Parti*-Kollektion von *Burgschneider*, die in drei Varianten (Gugel, Surcoat und langer Wappenrock) und sechs möglichen Farben an den Start geht. Die unterschiedlich farbigen Hälften der Gewandungen sind durch Knöpfe miteinander verbunden (sichtbare auf der Vorderseite, versteckte auf der Rückseite). Sie können also auseinandergenommen und mit anderen passenden Gegenständen neu kombiniert werden.

www.burgschneider.de

APPARATUS-LARP

„Das Monster unter dem Bett ist bei uns keine Gute-Nacht-Geschichte“

Aufwendige Kostüme und Requisiten, spannende Geschichten und ein eingespieltes Team – unter dem Namen *Apparatus-Larp* ist seit 2021 eine Larp-Orga am Start, die mit dem Anspruch angetreten ist, hochwertige und detailreiche Cons zu veranstalten. Axel Freisleben, Gründer der Orga, berichtet im Interview mit der *LARPzeit*, wie das Team an diese Aufgabe herangeht und was Teilnehmende auf Apparatus-Veranstaltungen erleben können. Die Fragen stellte Karsten Dombrowski.



LARPzeit: Kannst Du uns ein wenig zu Deiner Person und Deiner Leidenschaft für Larp erzählen? Und welche Funktion hast Du innerhalb der Apparatus-Orga?

Axel Freisleben: Ich war zum ersten Mal mit neun Jahren in einem Rollenspielladen in Lübeck, um Pen-and-Paper-Sachen zu kaufen. Dort, würde ich sagen, hat meine Leidenschaft begonnen. Bis ich 1999 auf meinem ersten Larp war, habe ich mit den Nachbarskindern *MERS (Mittelerde - Rollenspiel)* und *DSA (Das Schwarze Auge)* gespielt. Dieses Hobby ist tatsächlich der rote Faden, der sich durch mein Leben zieht.

Meine Funktion bei Apparatus-Larp ist in erster Linie die Verantwortung für finanzielle und rechtliche Angelegenheiten. Ich entwickle auch die groben Ideen zu den Spielen und diskutiere diese dann mit meinem Team. Danach geht alles seinen Weg, und ich muss nur noch die Verantwortlichkeiten verteilen, damit sich das Team in Kleingruppen um die einzelnen Aufgaben kümmern kann.

LZ: Wie ist die Idee zu Apparatus-Larp entstanden?

Axel: Die Idee zu Apparatus-Larp ist nach dem *ConQuest 2019* in mir gewachsen. Ich wollte wieder Larps mit Leuten veranstalten, die meinen Enthusiasmus und meine Leidenschaft für dieses Hobby teilen. So kam es dazu, dass ich im März 2021 Apparatus-Larp als Gewerbe anmeldete, um in einem vernünftigen Rahmen Spiele veranstalten zu können.

LZ: Wie groß ist Euer Team und wie habt Ihr Euch gefunden?

Bild: Christopher Pernau



„Goth – es lag unter K'n-gan
Das rote Licht ... vermag kein
bisschen, die Dunkelheit zu vertreiben,
die sich bewegt.“ – Letzter Eintrag.
Tagebuch von D. Visalle
— gefunden in der Nähe der
Alabaster-Höhlen, Moorland
Okay ... deutet darauf hin, dass sie es
zurückgeschafft hat, aber wo ist sie?

Ordnet Eure Brut-Abbilder auf möglichst
abstoßende Weise auf dem Teller an.

→ Seite 24

FORMLOSES NUDELGEZÜCHT

ERSCHAFFT 12 AUSGEBURTEN

Beschwörung des Gezüchts

- 225 g schwarze Nudeln, gefärbt mit den Säften des Tintenfischs
- 4 Esslöffel Zitronensaft
- 2 Esslöffel Olivenöl
- 1 großzügige Frise Zitronenschale
- 2 gehackte Knoblauchzehen
- 2 Esslöffel Kapern
- 500 ml Brühe vom Huhn
- 1 Teelöffel Rosmarinsalz
- 1/2 Teelöffel Oregano
- 1/2 Teelöffel Petersilie
- 5 Esslöffel ungesalzene Butter
- 450 g kleine, gekochte Garnelen, von Schale und Gedärm befreit
- 1 Packung fertiger Pizzateig
- 150 g halbierte Kirschtomaten

Die Beschwörung

Bereitet die schwarzen Ranken traditionsgemäß zu. Gießt sie ab, spült sie und füllt sie in ein Gefäß, das sie aufzunehmen vermag. Zerdrückt die gelbe Frucht in Eurer Faust – gebt dabei auf verirrte Kerne acht –, sodass ihr Lebenssaft und ihr fruchtiges Fleisch auf den Rankenreigen regnen können.

Wie von Sinnen bei großer Hitze im Öl die Zitronenschale, den Knoblauch und die Kapern verrühren. Dann die Geflügelbrühe, das ätherische Salz, Oregano sowie Petersilie dazugeben und mit der Butter erhitzen. Köcheln lassen, bis es von selbst eindickt. Werft die gekrümmten Kreaturen hinein, benetzt sie gut mit der Aufbereitung und wendet sie, während sie garen.

Während sie sieden, befreit die formlose Brotstangenmasse aus ihrem Gefängnis. Presst sie mit Gewalt in die Form und erschafft so die zwölf Brunnen des Brots.

Sobald dies vollbracht ist, füllt jeden Brunnen mit den schwarzen Ranken, die sich chaotisch ausbreiten dürfen. Gebt darauf großzügig von den gesalbten Krustentieren. Formt die Wände des Brunnens nach oben aus und drückt sie zusammen, sodass die Ranken oben und aus etwaigen Öffnungen herausquellen.

Setzt sie für das Sechstel einer Stunde der bereits geschürten Hitze von 190 Grad Celsius aus, bis sie außen goldbraun sind und die Ranken steif und knusprig werden. Mit den gespaltenen roten Früchten garnieren und bei Neumond servieren.



ten die Theater zu, und wir mussten uns nach einer Alternative umsehen, um über die Runden zu kommen. Wir haben als *Beauty and the Bard* angefangen, auf Twitch zu streamen. Innerhalb kürzester Zeit hatten wir 2000 Zuschauer pro Abend. Das muss man sich mal in einem Raum vorstellen! Wir konnten sogar vom Streamen leben.

Svenja: Wir sind gerade zu Beginn von vielen anderen Larp-Musikern unterstützt worden, was uns sehr geholfen hat. Auf einmal schreiben uns Leute, als deren Fans wir uns bezeichnen, und wollten Tipps von uns. Das war so ein: *Wie? Ihr kennt uns? – Ach, Ihr kennt uns?*

LZ: Welche Musik macht Ihr?

Addi: Wir versuchen, ein vielfältiges Publikum zu erreichen. Wir spielen hauptsächlich auf Larps, aber wir haben auch eine große Community auf Twitch. Daher versuchen wir, mit unseren Texten eben auch Leute zu erreichen, die mit Larp nichts anfangen können. Es geht musikalisch in die Richtung Folk.

Svenja: Wir beide schreiben furchtbar gern eigene Lieder. Ich bin eher der Balladentyp, Addi der für die Feier-Lieder. Wir schreiben auch sehr gern Lieder speziell für größere Gruppen, die wir gut kennen.

Addi: Man muss eben auch immer schauen: Wie bin ich drauf? Was kann ich spielen, um die Situation zu bereichern? Da braucht man Abwechslung. Verschiedene Welten brauchen verschiedene Musik. Ich kann nicht abends am Feuer dieselbe Musik spielen wie morgens um fünf Uhr im Tross, und das Twitch-Publikum kann mit Larp-Gruppen wenig anfangen. Unsere Single-Auskopplung *Phönix* verbindet beides ganz gut. Es geht darum, etwas wieder neu entstehen zu lassen. Das betrifft viele Situationen, die jeder durchleben kann, aber auch die Larp-Szene, die sich jetzt nach der Pandemie gerade erst wieder neu erfinden muss.

LZ: Begeistert Ihr durchs Streamen neue Leute fürs Larp?

Addi: Es wird immer mal wieder nachgefragt und Interesse gezeigt. Wie viele Leu-

te davon letztlich tatsächlich diesen Weg gehen, wissen wir natürlich nicht.

Svenja: Aber es ist auf jeden Fall schön, dass dieses Interesse da ist. Die Szene braucht Nachwuchs.

LZ: Ihr lebt von der Musik. Werdet Ihr für Auftritte auf Cons bezahlt?

Addi: Wir sind schon für Cons bezahlt worden. Das war eine ganz neue Erfahrung. Aber allgemein nutzen wir die Vorteile, die jeder Barde auf einem Con hat. Meist sind das Freitickets und Freigetränke. Es hängt für uns davon ab, was uns im Detail abverlangt wird, und ob die Veranstaltung mit Gewinnabsicht veranstaltet wird. Ich will natürlich nicht ausgebeutet werden. Sobald ein Larp kommerziell ausgerichtet stattfindet, sollten die gleichen Rahmenbedingungen für Musiker wie auf herkömmlichen kommerziellen Veranstaltungen gelten. Meistens ist Larp für uns ein Hobby, bei dem Geld nicht im Vordergrund steht.

Svenja: Natürlich gibt es Veranstalter, bei denen Barden wie alle anderen alle Kos-

ten tragen müssen, aber normalerweise ist das nicht so.

Addi: Man muss bedenken, dass eine Taverne ohne Musik die Hälfte der Einnahmen macht. Wirte suchen händeringend nach Barden. Wir haben handgemachte Musik, die glänzen kann. Auf einem Larp kannst du nicht eben mal eine CD anschmeißen. Die Leute steigen auf die Tische, aber nicht im positiven Sinn.

Svenja: Larp hat eine große Mitsing-Affinität. Die Leute möchten gern überall mitsingen können.

Addi: Es ist wichtig, zusammen zu singen, was man aber heute leider nicht mehr oft macht. Aber im Larp trauen sich die Leute das, auch wenn sie ihre Stimme eigentlich nicht so toll finden. Erst ganz leise, aber sie werden mutiger mit der Zeit. Dieses Miteinandersingen schafft etwas Kollektives, wie man es außerhalb des Larps nicht erlebt.

Svenja: Daher achten wir bei unseren Liedern darauf, das zu ermöglichen. Wir spielen aber auch viele bekannte Lieder. Aktuell haben wir 200 Lieder in unserem Repertoire.

LZ: Gibt es Lieder, die Ihr gar nicht spielt?

Addi: Ja. Lieder, mit denen ich nicht identifiziert werden will. Lieder, für die ich mich schäme.

Svenja: *Der Bauch des Spielmanns* wäre so ein Beispiel. Andere können das gern spielen, aber für uns ist das nichts. Wir sind nicht sehr begeistert von umgeschriebenen modernen Liedern. Es ist okay, wenn andere das machen. Aber für uns ist es nichts. Moderne Musik zieht aus dem Spiel. Sie hat für mich im Larp nichts zu suchen.

LZ: Welches Feedback bekommt Ihr für Eure Auftritte?

Addi: Man kann sich manchmal erst im out-time sicher sein, wie gut etwas angekommen ist. Die Leute sind ja alle in ihrer Rolle. Der mürrische Pirat wird dir nicht unbedingt sagen: *Was für eine schöne Ballade*. Man muss manchmal zwischen den Zeilen lesen können. Meistens ist das Feedback aber wundervoll. Von tanzenden und singenden Spielern bis hin zu dem ein oder



anderen Tränchen, das gedrückt wird, weil die Luft plötzlich ganz *staubig* geworden ist ... Nach der Veranstaltung versuchen wir immer, direkt beim Veranstalter Feedback einzuholen. Ich bin Perfektionist. Für mich war ein Auftritt nur dann gut, wenn am Ende alle zufrieden sind.

Svenja: Bisher wurden wir nach jeder Veranstaltung gefragt, ob wir denn wiederkommen oder andere Veranstaltungen der Orga besuchen wollen.

LZ: Apropos Veranstaltungen – auf welchen Cons kann man Euch treffen?

Svenja: Regelmäßig spielen wir zum Beispiel auf den *Tortuga*-Cons, einigen Western-Cons – wir sind ja flexibel, was das Setting angeht – auf *Mythodea* und dem *Jenseits der Siegel*. Außerdem noch auf den *Phönix*-Larps. Demnächst spielen wir dort wieder auf dem *Fest der Asche*.

Addi: Wir waren zuerst viel im Norden unterwegs, haben aber damals noch in Berlin gelebt. Jetzt wohnen wir in Frankfurt, und der Süden wird attraktiver. Mal schauen, was wir hier noch alles entdecken können.





Veranstaltung stellten begeisterte Spielende fest: *Acht Monate Pause, ist das Euer Ernst?* Besonders stolz ist der Verein auf seine große Ferienfreizeit, die sich an Familien richtet und Erlebniswoche und Larp miteinander verbindet.

Vom Larp zum Familienangebot

Wie bei anderen Vereinen ist beim Spektakulus e.V. aus jungen Menschen, die euphorisch ein neues Hobby entdeckt haben, im Laufe der Jahre eine altersmäßig sehr gemischte Gruppe geworden. Elternteile, Teenager, Kinder und junge Erwachsene kommen auf die Veranstaltungen und legen unterschiedliche Schwerpunkte. Eltern freuen sich, mit ihren Kindern ihr Lieblingshobby zu teilen, Kinder wollen

Abenteuer erleben, entdecken und spielen. Daraus erwuchs der Gedanke einer Ferienfreizeit. Eine Woche lang lud im letzten Jahr die *Akademie von Greifenwald* Kinder von sieben bis fünfzehn Jahren und Familien in die Pfadfinder-Bildungsstätte Bad Fallingbostal. Auch jüngere Kinder mit ihren Eltern waren willkommen, aber das Programm war hauptsächlich auf Kinder und Jugendliche ab dem Grundschulalter ausgerichtet.

Zwischen Spiel und Workshops

Die Idee hinter der Veranstaltung war es, die ersten Tage der Woche dem Lagerleben, Gildenspiel, Workshops und einem Freizeitprogramm zu widmen. So konnten Kinder, die zum ersten Mal in Berührung

mit dem Hobby Larp kamen oder nach der langen Larp-Pause erstmals zurückkehrten, langsam ins Spiel kommen. Von Montag bis Donnerstag gab es unterschiedliche Workshops für alle Altersstufen und abends ein interaktives Showprogramm. Als Rahmen der Veranstaltung stand außerdem entspanntes Lager- und Gildenspiel für alle auf dem Programm. Kinder konnten sich während dieser Tage ihren ersten Charakter basteln und erhielten bei Fragen Unterstützung. Danach hatten sie in Workshops direkt die Möglichkeit, Ausrüstung für den Charakter herzustellen, denn hier wurde die Herstellung verschiedener Larp-Utensilien gezeigt, von Zauberstäben über Windlichter bis zu Handpuppen. *Besonders gut kam alles an, was mit Wasser zu tun hatte, erklärt Dirk. Wir hatten eine sehr warme Sommerwoche erwischt, also war es Glück, dass wir Zugang zum Wasser hatten und zum Beispiel Floßbau anbieten konnten. Das werden wir auch nächstes Jahr wieder tun.*

Zurückkehren wird wahrscheinlich auch ein weiteres Highlight: Die Abendschau *Schlag den Ork*, die sich an einem bekannten Showformat orientiert und für viele Lacher bei Groß und Klein sorgte.

Gildenspiel als Grundlage

Für den Spektakulus e.V. bildet Gildenspiel schon lange ein Kernelement des Larps. Die Spiele, die rund um die Burg Greifswald erzählt werden, leben von einer lebendigen Stadt, die von verschiedenen Gilden geführt wird. Alle Spielenden und auch die Kinder erhalten so Spielmöglichkeiten *im Kleinen* und einen Einblick in eine pseudomittelalterliche Welt mit Alchemisten, Hofnarren, Druiden und Geschichtenerzählern. Nicht jeder Held ist ein Ritter und nicht alle greifen zum Schwert, sondern manche auch einfach in ihren Kräuterbeutel. So entsteht eine Bühne für vielseitige Charaktere und ein spannendes Spiel auch abseits der reinen Abenteuer-Plots mit Burgüberfällen. Die gibt es aber natürlich auch.

Höhepunkt: Abenteuerplot

Von Freitag bis Sonntag stand die Ferienfreizeit ganz im Zeichen eines klassischen Abenteuer-Plots, in dem die Kinder ganz in ihren erdachten Rollen aufgehen konnten.



Veranstaltungen 2023

Auch im Jahr 2023 hat der *Spektakulus e.V.* spannende Larps mit unterschiedlichen Schwerpunkten geplant, von denen wir drei vorstellen wollen, die sich jeweils an Kinder und Jugendliche von sieben bis fünfzehn Jahren sowie an Familien richten. Mehr Informationen zu diesen Cons sowie zu den Veranstaltungen *Halle der Macht* und *Krypta der Untoten* gibt es auf der Website spektakulus.de.

Vermächtnis des Drachen

Datum: 18. bis 21. März 2023

Ein viertägiges verlängertes Wochenende in der Jugend- und Pfadfinderbildungsstätte Hasenheide. Die Hauptveranstaltung am Himmelfahrtswochenende erzählt jährlich die Geschichte um Burg Greifenwald weiter. Die Teilnehmenden erwartet ein Abenteuer-Con mit spannendem, vielfältigem und ausgewogenem Plotspiel inklusive Geplänkel und Schlachten, kniffligen Rätseln, düsteren Geheimnissen und etlichen Gefahren. Zudem ein gemütliches Lagerleben und mittelalterliches Ambiente mit ausgiebigem Gildenspiel.

Orklantika

Datum: 23. bis 26. Juni 2023

Ein fantastisches Wochenende in der Pfadfinderbildungsstätte Bad Fallingbostal mit spannendem Plotspiel, Geplänkel und Schlachten, kniffligen Rätseln, düsteren Geheimnissen und etlichen Gefahren. Dazu gibt es ein exotisches Lagerleben im verbündeten Orklager.

Akademie von Greifenwald

Datum: 7. bis 13. August 2023

Eine Ferienwoche in der Pfadfinderbildungsstätte Bad Fallingbostal. Es gibt gemütliches Lagerleben und mittelalterliches Ambiente sowie ausgiebiges Gildenspiel und viele kreative Workshops, wie etwa Basteln von Lederarmbändern und Schellenringen, Schmuckherstellung und vieles mehr. Außerdem eine mittelalterliche Olympiade, Floßfahrt, Flussüberquerung, Badespaß, ein abendliches Mitmach- und Unterhaltungsprogramm, Lagerfeuer und eine Nachtwanderung. Höhepunkt der Veranstaltung ist ein Abenteuerspiel mit kniffligen Rätseln, düsteren Geheimnissen und einer Burgbelagerung.

