

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,

Die Künstliche Intelligenz (KI) begleitet unser Leben seit einer Weile – von KI-generierten Texten und Bildern hat jeder schon gehört. Arne Sendke macht sich in dieser Ausgabe Gedanken darüber, ob der Einsatz einer KI im Larp für die Erstellung von Artefakten sinnvoll ist, da es im Larp oft darum geht, eine Welt zu bereichern und vielfältig und authentisch zu gestalten. Über ein authentisches Feeling machen sich auch die Erbauer des Larp-Dorfes *Bogenwald* regelmäßig Gedanken, die sie in dieser LARPzeit mit uns teilen. Außerdem könnt ihr die Plotplaner des *Forrest Town* kennenlernen, etwas über Teamarbeit im Larp erfahren, über Charaktertode im Larp lesen, ein leckeres Rezept im Stil der Alamannen ausprobieren und vieles mehr.

Zudem findet ihr in dieser Ausgabe außerdem gleich zwei DIY-Anleitungen für die Vorbereitung auf eure zukünftigen Cons.

Viel Spaß beim Lesen!

Euer LARPzeit-Team

Für eine bessere Lesbarkeit der Texte und durch eine noch fehlende einheitliche sprachliche Regelung wird in der LARPzeit nicht durchgehend gendgerecht formuliert. Alle Personenbezeichnungen gelten jedoch gleichermaßen für alle Geschlechter.

Neu im Hobby?

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

Impressum

Herausgeber/Verlag:  Zauberfeder GmbH

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

Redaktion: Tara Moritzen (V.i.S.d.P), Jorina Havet

Lektorat: Anja Grevener

Art Director: Christian Schmal

Layout/Satz: Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe: Carola Adler, Lea Baltner, Kimberley Geyer, Jorina Havet,

Patricia Kahle, Björn Ole Kamm, Vanessa Leonhardt, Tara Moritzen,

Astrid Mosler, Carola Nebe, Birgit Oppermann, Christian Schmidt,

Arne Sendke, Corinne Senn, Daniel Steinbach, Mary Stormhouse,

Carsten Thureau, Gudrun Wieser

Titelbild: Das Cover zeigt das Larp-Dorf *Bogenwald* von *Del-Ink Fotografie* mit einer in-time Karte von *Bogenwald GbR*.

Druck, Verarbeitung: Strube Druck & Medien OHG · Felsberg

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

Redaktionsschluss: 15.3.2024 für LZ #83, 15.6.2024 für LZ#84

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

Larp-Location 9
Bogenwald und Jyrlund –
Anfangs stand nur eine Scheune



Larpkalender 43
Veranstaltungen am Horizont

Larp und Recht 58
Nachgefragt –
Fragen und Antworten zu
Alkohol auf dem Con



Der Weg zum schönen Con 65
NSC-Mangel im Larp –
Spitzt sich das Problem zu?

Hinterfragt 71
KI und Larp – Hilfe bei Artefakten?

DO IT YOURSELF

Kochecke 16
Das Alamannen-Kochbuch –
Geschichte zum Genießen,
Rindfleischklösschen

Nähstübchen 19
Nähanleitung Wollcape –
Ein Begleiter für die kalte Jahreszeit

Schöner larpen 47
Barbarische Schädelmaske gestalten –
Mystischer Look aus Worbla



IM GESPRÄCH

Der alte Mann und das Larp 22
Der alte Mann und ine kurze Geschichte
des Larps

Hinterfragt 35
Der eigentliche Schatz ist Teamarbeit –
Verschiedene Arbeitstypen sinnvoll
einsetzen

Sinnesvöllerey 38
Im Interview: Autorin Gudrun Wieser
– „Larps haben mich bei meinen Krimis
beeinflusst“

Hinterfragt 54
Larpkalender ade? – Hat der
traditionelle Kalender ausgedient?

Hinter den Kulissen 56
Im Interview: Maßtelier Tailored –
Gewandungen für deine Abenteuer



Hinterfragt 62
Tod im Larp – Beerdigungen,
Wiederbelebung und Spielgenerierung

Montermacher und Plotplaner 75
Forrest Town – Orga im Interview

KONZEPTE

Charakter-Konzept 23
Dunkle Charaktere –
Überzeugende Darstellung auf Larps



Larp-Konzept 31
Sirius 11F84 –
Experimentelle Science-Fiction



VERANSTALTUNGEN

Con-Bericht 13
Gottes Mühlen –
Ein Klosterspiel im 12. Jahrhundert



Con-Bericht 27
Fairground – Affen mit Waffen

Con-Bericht 40
Die letzte Stunde –
Cthulhu-Mythos meets Raumschiff

Con-Bericht 60
Do androids care? –
Ein dystopisches Live-Rollenspiel

Con-Bericht 78
Alien Arrival –
Trashiger Science-Fiction-Horror

DIES & DAS



Vorwort 1

Impressum 1

News & Infos 4

Rezensionen 5

Marktgeflüster 8

Larp-Links 69

cast4Art
Home of the Worbla's® Art Series

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

TULDERON
DAS STADTSPIEL

LARPZEIT-
ABONNENTEN
ERHALTEN 10 EURO
RABATT

21. BIS 25.8.2024

STADTSPIEL.TULDERON.DE

NEU BEI

Zauberfeder

ALAMANNEN-KOCHBUCH

Der Volksstamm der Alamannen besiedelte ab etwa 260 nach Christus annähernd fünf Jahrhunderte lang den südwestdeutschen Raum. Archäologische Funde ermöglichen einmalige Einblicke in das Leben in einem frühmittelalterlichen Dorf und lassen Rückschlüsse auf die Essgewohnheiten der Alamannen zu.

Anhand dieser Entdeckungen und auf Basis von Quellen historischer Schriftsteller anderer Kulturen haben die Autoren Rezepturen erstellt, wie sie vor nunmehr rund 1500 Jahren an den Feuerstellen der Alamannen verwendet worden sein könnten.

Das 168-seitige Kochbuch kostet 24,90 Euro und erscheint unter der ISBN 978-3-96481-027-4. Es ist ab Ende März im Buch- und Fachhandel erhältlich. Unter www.zauberfeder-shop.de ist das Buch bereits vorbestellbar.

Versandkostenfrei bestellen bei

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

WORKSHOP

Make-up und Frisuren fürs Larp

Euer Charakter ist mit Gewandung ausgestattet, aber irgendwie passt keine Frisur? Die Accessoires und die versteckte Klinge im Gehstock passen zusammen, aber eigentlich sollte auch noch Lidschatten das Unheimliche des Charakters widerspiegeln – nur welcher und wie auftragen?

Am 23. März könnt ihr von 15 bis 20 Uhr im Mytholon-Store in Leipzig bei Fiona Sereina Köther-Styner etwas über Make-up und Frisuren in einem Workshop lernen, der sich mit den Grundlagen des Schminkens und Frisierens auseinandersetzt, um den Charakter und seine Eigenschaften bestmöglich zu unterstreichen. Auch über Haarteile, Perücken (und deren Wiederherstellung, damit der Charakter erkannt wird) könnt ihr hier etwas lernen.

Der Workshop ist kostenfrei und wird von *Kryolan* unterstützt.

Bei Interesse an einer Teilnahme schreibt uns an redaktion@larpzeit.de. Ihr könnt aber auch spontan vorbeikommen.

ZU NEUEN Ufern
Bicolline

Bicolline ist ein mittelalterliches, fantastisches Treffen mit Larp in Kanada. Auf einem Gelände von fast 200 Hektar, zweieinhalb Autostunden nördlich von Montreal gelegen, versammeln sich schon seit 30 Jahren 4500 Teilnehmer acht Tage lang zu einem großen Geschichtenerzählen.

Bisher waren dort nur wenige Europäer anzutreffen, was sicherlich zu einem großen Teil an der Logistik liegt, die man auf sich nehmen muss, um dort teilzunehmen. Dies soll nun mit einer offiziellen Partnerschaft zwischen *Bicolline* und *Ultimacy* vereinfacht werden. Zusammen wurde *The Great Crossing* ins Leben gerufen: eine organisierte Reise-möglichkeit von Europa nach *Bicolline* mit dem Ziel, Spielern aus Europa die Möglichkeit zu geben, ein neues Event kennenzulernen.

The Great Crossing nach *Bicolline* bietet eine All-in-One-Paketlösung für euro-

päische Larper, die an diesem verrückten Abenteuer teilnehmen wollen. www.ultimacy.org/en/the-great-crossing-us

NEUERSCHEINUNG

Realms of Mythodea

Überall in den Reichen regen sich unheilvolle Kräfte. Ein finsternes Bündnis der Feinde bedroht die Zukunft des Kontinents und alle, die ihn ihre Heimat nennen. In Stunden verzweifelter Not weist eine geheimnisvolle Prophezeiung gen Süden, zum Eiswall an der Grenze der bekannten Welt.

United we stand. Divided we fall.

Realms of Mythodea ist im Dezember 2023 erschienen. Das 76-seitige Jahrbuch erzählt von den Ereignissen auf den *Mythodea-Cons 2023* und gibt einen Rückblick auf das gesamte Larp-Jahr. Dazu gehören eine belagerte Festung, ein erwachter Wald, ein Wall aus Eis, eine verfluchte Insel und einiges mehr. Mit über 70 hochwertigen Abbildungen wird die Welt von *Mythodea* lebendig.

UMFRAGE
Larp Census

Im Rahmen des globalen *Larp Census* werden Larper in diesem Jahr erneut zu ihren Larp-Gewohnheiten und ihrer Demografie befragt. Der erste *Larp Census* fand 2014 statt; die Ergebnisse wurden veröffentlicht und anonymisierte Daten stehen für die Forschung zur Verfügung (larpcensus.org). Die Version 2024 wird derzeit einer explorativen Faktorenanalyse unterzogen. Die Ergebnisse bestimmen die endgültigen Motivationsfragen, die später in diesem Jahr in der offiziellen Veröffentlichung erscheinen werden. Zu den Mitschöpfern des *Larp Census*, Ryan Paddy (Neuseeland) und Aaron Vanek (USA), gesellen sich in diesem Jahr Mátyás Hartyándi (Ungarn) und Dr. Karen „Kat“ Schrier (USA) vom *Marist College*, der die Aufsicht über die Studie führt. Der *Larp Census* erreicht Menschen hauptsächlich über soziale Medien. Wenn ihr einen *Larp-Census-Post* seht, liked und teilt ihn bitte, damit so viele Antworten wie möglich gesammelt werden können. Je mehr Daten erfasst werden, desto besser sind die Ergebnisse. 2014 gingen beim *Larp Census* fast 30.000 Antworten ein – dieses Jahr werden es hoffentlich noch mehr!

IN EIGENER SACHE

Unterstützung gesucht

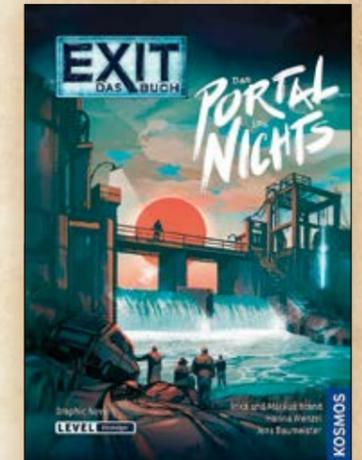
Von Spielern für Spieler – das ist das Motto der *LARPzeit*! Möchtet ihr mit dabei sein und den Austausch der *Larp-Community* bereichern? Brennt ihr für euer Hobby?

Was immer ihr der *Larp-Community* geben möchtet: Einblicke in Spielerlebnisse, Ideen und Gedanken zu Larp-Themen, Freude am Basteln und Nähen – bei uns

SPIELBUCH

EXIT - DAS BUCH:
DAS PORTAL INS NICHTS

Jens Baumeister, Inka Brand,
Markus Brand
(Kosmos, 2023)



könnt ihr euch und eure Kreativität einbringen!

Wir suchen motivierte und begeisterte Menschen, die beispielsweise (Con)-Berichte, Kolumnen, Bastelbeiträge – oder auch Artikel für ganz andere Themengebiete – verfassen und damit das bestehende Team verstärken. Wenn ihr Interesse habt, meldet euch unter redaktion@larpzeit.de. Weitere Informationen findet ihr auf LARPzeit.de.

KOOPERATION
CD Project Red

CD Project Red, der größte polnische Spiele-Entwickler, der unter anderem für Action-Rollenspiele wie *The Witcher* und *Cyberpunk 2077* verantwortlich ist, verkündet eine offizielle Kooperation mit *Apparatus LARP* für Events in Deutschland, Österreich und der Schweiz. *Apparatus LARP* ist ein angesehener Veranstalter von Live-Action-Role-Playing-Events, die bekannt für beeindruckende Geschichten und Liebe zum Detail sind. Die Partnerschaft verspricht eine Bereicherung für die *Larp-Community*, und beide Seiten freuen sich darauf, in den kommenden Wochen und Monaten weitere Details und Informationen zu bevorstehenden Projekten zu teilen. Die Zusammenarbeit zeigt das Engagement von *CD Project Red*, enger mit der leidenschaftlichen *Larp-Community* zusammenzuarbeiten.

Kosmos bietet mit der *EXIT*-Reihe verschiedenste Escape Games an. *Das Portal ins Nichts* gehört zur zugehörigen Buchreihe und ist eine Graphic Novel für einen bis vier Spieler ab 14 Jahren.

In diesem Rätselbuch übernehmen die Spieler die Rollen von Leon, Anna, Niklas und Michelle, die sich auf einem Roadtrip befinden, als ihr Wagen liegenbleibt. Sie finden einen einsamen Ort, auf dem sie übernachten wollen. Doch schon bald wird klar, dass dieser Campingplatz nicht ganz so verlassen ist, wie er scheint.

Die Spieler müssen eine Reihe von Rätseln lösen, um dem Geheimnis des Campingplatzes auf die Spur zu kommen. Die Rätsel dieser spannenden und geheimnisvollen Geschichte sind abwechslungsreich, fordern das logische Denken und die Kreativität. Es müssen Codes geknackt, Bilder entschlüsselt und Gegenstände kombiniert werden. Die dazugehörigen Illustrationen sind stimmungsvoll und unterstreichen die Atmosphäre des Spiels.

Das Buch ist mit dem Einsteiger-Level gekennzeichnet, birgt aber dennoch einige Herausforderungen, die sicherlich je nach Erfahrung einer Spielergruppe anders gemeistert werden. Das Rätseln zu viert muss man mögen, da bei einem Buch das gemeinsame Schmökern umständlich sein kann. Besser ist es, das Buch alleine oder zu zweit durchzuspielen. Wer es nicht mag, Bücher zu

zerschneiden, ist ebenfalls nicht an der richtigen Adresse: Das Material muss zerschnitten werden und ist daher kein zweites Mal spielbar.

Tara Moritzen

SPIELBUCH

DIE KLABAUTER CHRONIKEN

Barbara und Tobias Riedel

(Barbaralicious, 2023)



In drei Akten begibt sich der Leser in den *Klabaüter Chroniken* in ein interaktives Abenteuer. Als Schiffbrüchiger auf hoher See gerettet, gilt es, sich in der neuen Mannschaft zurechtzufinden, um sich einen Namen zu machen und die Crew auf große Abenteuer zu begleiten oder zu scheitern – denn jede Entscheidung im Buch könnte die letzte gewesen sein.

Auf 300 Seiten warten viele kleine und große Entscheidungsmöglichkeiten, wobei einige Entscheidungen dem Zufall beziehungsweise einem Würfel überlassen werden. Bei ehrbaren Seefahrern dürfen natürlich Schlägereien und Seegefechte nicht fehlen. Diese werden in Würfelrunden entschieden. Ist einem das Würfelglück hold, geht das Abenteuer weiter. Wenn nicht, ist die Geschichte frühzeitig vorbei und man kann nachschlagen, wie gut der eigene Ruf in der Klabaüter Crew gewesen ist.

Das Spielbuch bietet ein abwechslungsreiches Solo-Abenteuer für Reisen, Krankheitstage im Bett oder einfach mal für einen ruhigen Abend.

Tara Moritzen

ROMAN

DARK SIGILS

Anna Benning

(Fischer KJB, 2023)



Schon das Cover des Buches gibt einen Eindruck von der Welt. *Dark Sigils* spielt in einer Gesellschaft, die von Magie regelrecht zerrissen wird. Während in vielen Romanen Magie als etwas Positives, wenn auch Mächtiges, dargestellt wird, nähert sich Anna Benning dem Thema von einer anderen Seite. Magie wirkt bei ihr teilweise wie eine Droge und kann auch als solche genommen werden. Anders ist das im Mirror, einer Art Spiegelwelt, die tatsächlich wie ein Spiegel kopfüber am Himmel hängt. Dort wird die Magie so eingesetzt, wie sie ursprünglich gedacht war, und somit fehlt ihr dort die düstere Seite, die sie in der Primärwelt besitzt. Die Protagonistin Rayne kommt aus der Primärwelt. Als Waise, die in Magiekämpfen Geld verdienen muss, gehört sie zum Bodensatz der Gesellschaft. Doch binnen kurzer Zeit stellt sich heraus, dass sie eigentlich doch ganz woanders hingehört ...

Magie als etwas zu beschreiben, das nicht unproblematisch ist, ist eine interessante Idee, die im Buch leider nicht immer konsequent umgesetzt wird. Trotzdem folgt man der Protagonistin gerne durch eine recht düstere Welt, springt mit ihr in eine andere Klasse hinein und begegnet einem geheimnisvollen Fremden, mit dem sie sich schnell verbunden fühlt. Anna Bennings Schreibstil ist flüssig und zieht in die Welt hinein, auch wenn man sich hier und da in deren Komplexität etwas verloren fühlt und sich des Eindrucks nicht ganz erwehren kann, dass auch die

Autorin ihre eigene Welt nicht immer ganz durchschaut. Dennoch bleibt das Buch lesenswert und ist für Liebhaber von Romantasy zu empfehlen.

Jorina Havet

ROMAN

OMNIWORLD

Mark Taler

(BoD, 2023)



2023 bietet die Metaverse-Plattform *Omniworld* der Menschheit eine Zuflucht vor dem Klimawandel. Ethan Hubble, der charismatische Gründer, verfolgt seine Vision mit Nachdruck, während Marie, seine ethisch denkende Partnerin, die Menschlichkeit in der technologiegetriebenen neuen Welt bewahren will. Doch hinter der Fassade von *Omniworld* verbergen sich dunkle Geheimnisse, die die Zukunft der Menschheit bedrohen. Mark Talers Debütroman ist ein packender dystopischer Thriller, der die Handlung aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet. Neben Ethan und Marie hat auch Steffen, ein Mitarbeiter des *Bundesamtes für Sicherheit der Informationstechnik*, seine Probleme, denn sein Sohn verschwindet zunehmend in der virtuellen Welt. Der Roman überzeugt als Dystopie mit hohem Spannungsbogen. Der Wechsel zwischen den Perspektiven und Zeitsprünge sichert konstante Dynamik und die Charaktere entwickeln Komplexität. Trotz technologischer Fortschritte illustriert die Geschichte eindringlich die Schattenseiten des Fortschritts. Mit *Omniworld* gelingt Taler ein beeindruckendes Debüt, das sowohl spannend unterhält als auch zum kritischen Denken anregt.

Nadine Kaiser

ROMAN

DER FLUCH DER ZEIT - URLAUB IN PAKYRION

Astrid Wolpers, Steffen Kempf

(Magic Dome Books, 2023)



Am Anfang des Buches steht jeweils ein kurzes Kapitel zu jedem der drei Hauptcharaktere. In diesem verstehen es die beiden Autoren, ein klares Bild der Persönlichkeiten zu zeichnen. Das für den Roman namensgebende Dorf Pakyrion ist der Ort, zu dem die Protagonisten streben, um dort ein gemütliches Larp-Wochenende zu verbringen. Doch bei der ausgespielten Anreise ins Dorf zieht dichter Nebel auf. Kurz darauf scheint aus dem Spiel bitterer Ernst zu werden, als die Wunden, die ein Wolf schlägt, realer wirken, als sie sollten.

Anfangs glauben die Protagonisten, dass sie sich in einer Art virtuellen Realität befinden. Meiner Meinung nach dauert es zu lange, bis sie verstehen, dass es sich offensichtlich nicht um eine virtuelle, sondern eine alternative Welt handelt.

Für Rollenspieler wird schnell offensichtlich, dass das Dorf, in und um welches die Quests stattfinden, als Sprungbrett in eine größere Welt dient. Durch die Einfügungen des Wesens Elrik bekommen die Leser Lust auf mehr. Ich fand diese subtile Art des „Lust-Erweckens“ wundervoll.

Die Idee der Geschichte war für mich eine fabelhafte Verbindung von Larp und Pen & Paper, die erfrischend neu wirkt. Einzig das bereits erwähnte Ablehnen des gesunden Menschenverstandes in Bezug auf die Realität über lange Strecken war etwas unverständlich.

Alles in allem ist *Urlaub in Pakyrion* allen Larp- und Rollenspiel-Fans ans Herz zu legen. Die Easter-Eggs, die im Werk versteckt wurden, sind durchwegs amüsant. Die Charaktere sind in allen Facetten be-

schrieben und stecken voller Leben, sodass man sich gut einfühlen kann. Das Werk liest sich sehr leicht und flüssig.

Auf jeden Fall bin ich schon gespannt, wer oder was Elrik ist und wie es mit den Abenteurern weitergeht – und ob Samuel seine Verlobung noch retten kann.

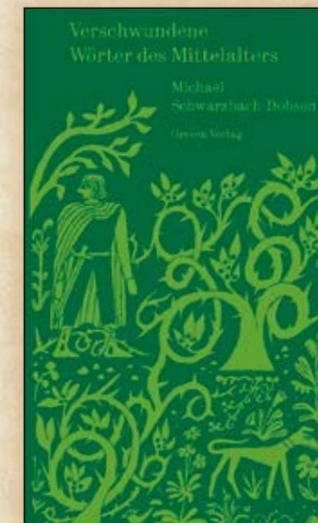
David Mittermair

SACHBUCH

VERSCHWUNDENE WÖRTER DES MITTELALTERS

Michael Schwarzbach-Dobson

(Greven Verlag, 2023)



In seinem Buch stellt der Germanist Michael Schwarzbach-Dobson gut 80 Wörter aus der mittelhochdeutschen Sprache vor, die heute zwar verschwunden sind, uns aber dennoch vertraut erscheinen. Dabei treten ganz verblüffende Verbindungen zutage – etwa zwischen *Queen* und *Gynäkologie* oder der *Tracht Prügel* und der *Trachtenmode*.

In der Einleitung wird erklärt, woher die deutsche Sprache stammt und auf welche Spurensuche der Autor den Leser einlädt. Wörter verschiedenster Herkunft finden sich in der Liebe, Krieg und Tod, aber auch im Alltag, Handwerk, Familie und Medizin.

Die einzelnen Wörter werden ausführlich, verständlich und informativ erklärt und sind mit Beispielen aus der mittelalterlichen Literatur und anderen Quellen versehen. Auch Leser ohne Vorkenntnisse über die mittelhochdeutsche Sprache können leicht folgen.

Verschwundene Wörter des Mittelalters ist ein unterhaltsames Buch, das einen tiefen Einblick in die Sprachgeschichte bietet. Es ist eine ideale Lektüre für alle,

die sich für das Mittelalter oder die deutsche Sprache interessieren.

Tara Moritzen

SACHBUCH

DIE KUNST DES NÄHENS

Bernadette Banner

(Topp Verlag, 2022)



Bernadette Banner ist bekannt als Youtuberin, die Videos über historische Kleidung und Schönheitstrends macht, „manchmal sogar bildend“, wie sie selbst sagt.

Aus ihrer Leidenschaft für Historisches und für Nachhaltigkeit entstand der Wunsch, selbst Historisches zu nähen und zu lernen – und plötzlich erreichte sie damit 1,66 Millionen Abonnenten und brachte ein Buch heraus.

Darin geht es allerdings nicht um Bernadette, im Gegenteil: Es wirkt wie eine Hommage an die Liebe für das Nähen. Das Nähen von Hand. Es ist ein Nachschlagewerk über Stoffarten, Stoffeigenschaften, Stiche für alle gängigen Nährarbeiten und Anpassung oder Reparaturen der Kleidung. Vom Sockenstopfen, bis zum nachträglichen Einnähen von Taschen ist in einem Buch alles gesammelt.

Im Buch steckt die volle Leidenschaft für diese (leider) fast vergessene Kunst des Nähens und sie bekommt die volle Bühne, die nur ab und zu durch Portraits von Bekannten von Bernadette unterbrochen wird, die manchmal hineinpassen und manchmal leider nicht.

Für jeden, der von Hand nähen möchte, historisch nähen will oder gerne ein Nachschlagewerk hätte, um selbst einen Knopf wieder annähen zu können, ist dieses Buch eine Empfehlung.

Fiona Sereina Köther-Styner

JEDE MENGE GEWINNE!

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 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!

MÄRZ

RABENSCHÄDEL-HALSKETTE



Im März verlosen wir eine handgefertigte, tierleidfreie Rabenschädel-Replik aus Gießharz (8,8 x 3,8 x 3 cm). Der Schädel ist an Ringen in Antik-Kupfer-Optik und einer verstellbaren dunkelbraunen Baumwollkordel befestigt. Gewinnt ein Unikat und bewundert die handmodellerte Arbeit – vom Entwurf bis zum Finish – aus dem *Biesterei-Shop*. Im Newsletter und auf Facebook und Instagram bekommt ihr weitere Gewinnchancen!

Die Halskette wird zur Verfügung gestellt von biesterei.etsy.com

APRIL

SIEGBURGER STEINZEUGKRUG

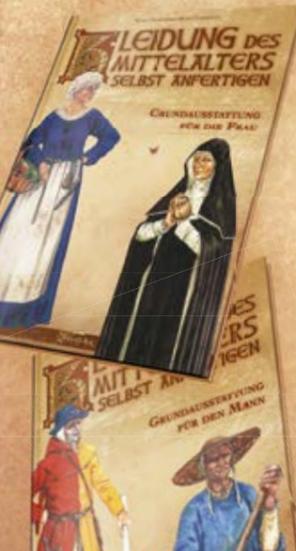
Gewinnt im April einen wunderschönen handgemachten Krug! Das Original stammt aus dem 15. Jahrhundert und jede der Kopien wird in liebevoller Handarbeit hergestellt und innen glasiert. Mit einer Höhe von 19 Zentimetern und einem Fassungsvermögen von 0,8 Litern ist der Krug für viele Zwecke einsetzbar und für ein authentisches Bild unersetzlich. Auch hier könnt ihr anschließend im Newsletter noch ein Exemplar gewinnen.



Zur Verfügung gestellt von www.zeitenhandel.de

MAI

KLEIDUNG DES MITTELALTERS SELBST ANFERTIGEN



Diese Bestseller-Reihe gibt es neu als robustes Hardcover! In *Kleidung des Mittelalters selbst anfertigen* wird in einfachen Schritten gezeigt, wie historisch korrekte Grundausrüstungen für Mann und Frau selbst hergestellt werden können. Vom Hoch- bis zum Spätmittelalter reicht die Palette an Gewandungen für alle Mittelalter-Interessierten. Wir verlosen im Mai ein Exemplar – der Gewinner oder die Gewinnerin dürfen sich aussuchen, welches der beiden Bücher sie haben wollen.

Zur Verfügung gestellt von www.zauberfeder.de

MARKTGEFLÜSTER

Leidenschaft fürs Mittelalter

Nur wenige Kilometer vom historischen Bleiberg entfernt bietet der *Burgschneider Store* in Mechernich Mittelalter-Enthusiasten alles, was das Herz begehrt. Im umfassenden Sortiment an authentischen und fantasievollen Gewandungen, Rüstungen und Zubehör könnt ihr alles für Larp und Reenactment finden. Stattet Charaktere nach euren individuellen Vorstellungen historisch korrekt aus oder lasst eurer Kreativität freien Lauf.

www.burgschneider-store.com



Mystischer Rabenschädel

Die Rabenschädel-Maske ist ein Accessoire für die Darstellung von Vogelwesen oder mystischen Charakteren im Larp. Mit viel Liebe zum Detail hergestellt, passt sie zu den verschiedensten Outfits. Sie ist in drei Farben erhältlich, besteht aus widerstandsfähigem Gießharz, das mit Schaumstoff gefüllt ist, und ist handbemalt. Die Polsterung auf der Innenseite und verstellbare Lederriemen sorgen für einen bequemen Sitz. Ein tolles Accessoire für Schamanen, Priester oder Untote.

www.andracor.com



Larp-Waffe von NEMESIS

Nemesis ist für die Qualität und Liebe zum Detail ihrer maßgeschneiderten Kreationen an Larp-Waffen weltweit bekannt. Es gibt nicht nur ein festes Sortiment, sondern auch Kundenwünsche werden zum Leben erweckt. Als Einzelstücke oder in Serie für eine ganze Gruppe – wer ein eigenes Design im Kopf hat, kann dieses bei Nemesis in Auftrag geben.

Neben herkömmlichen Waffen, wie dem abgebildeten Dolch mit Lederscheide, werden auch ungewöhnliche Waffen hergestellt. Die Bratpfanne mit der widerstandsfähigen und gleichzeitig weichen Konstruktion ist die perfekte Verteidigung für Köche oder eine Wirtin. Ihr Griff aus Holz hat ein Loch zum Anbringen eines Riemens, um sie immer griffbereit neben den Küchenutensilien aufhängen zu können.

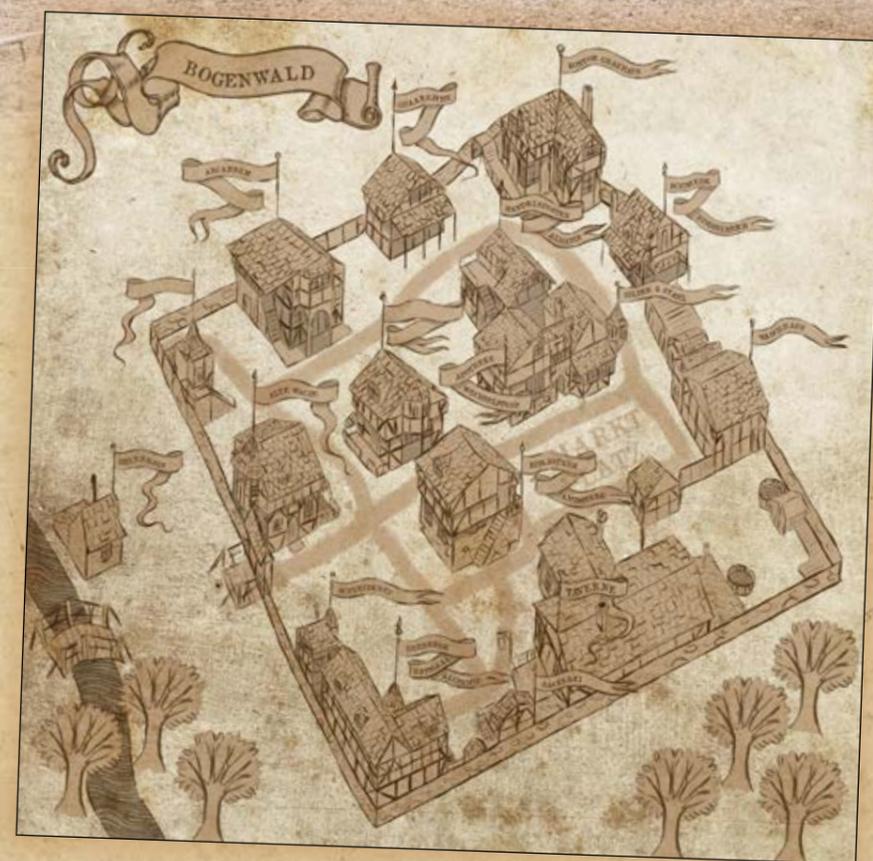
www.ateliers-nemesis.com



LARPzeit

Bogenwald und Jyrlund

ANFANGS STAND NUR EINE SCHEUNE



Die beiden Larpdörfer *Bogenwald* und *Jyrlund* liegen in Wagenfeld, zwischen Bremen, Hannover und Osnabrück. 2017 wurde die Taverne als erstes Gebäude in Bogenwald errichtet. Seither wurden ein mittlerer sechsstelliger Geldbetrag und unzählbare Arbeitsstunden in das Projekt investiert. In Jyrlund, damals noch unter dem Namen Nordgaard, begann der Bau schon einige Monate zuvor. Zu Anfang wurde jeden Tag von früh bis spät in den Dörfern gearbeitet. Die Orga von Nordgaard trennte sich aber, und so boten Lena Weichselbaumer und Dirk Kemper an, das Dorf anteilmäßig übernehmen.

DIE ENTSTEHUNG DER DÖRFER

Jyrlund ist nordisch/keltisch inspiriert. Mit der Übernahme der optischen Leitung begann 2019 die Zusammenarbeit mit dem

LARPzeit

DIE LETZTE STUNDE

CTHULHU-MYTHOS MEETS RAUMSCHIFF

Im Jahr 2083 macht sich das Raumschiff Victoria II auf den Weg vom Mars zur Erde. An Bord befindet sich der gefährlichste Mann der ersten Marskolonie Pioneers' Reach: Hyronimus Blake. In grausamen Ritualen hat Blake zusammen mit seiner Sekte *Die letzte Stunde* dreizehn junge Frauen geopfert. Zum Glück konnte die Marssicherheit den Verbrecher fassen und transportiert ihn nun zur Erde, um ihm dort den Prozess zu machen.



Die letzte Stunde war ein Mystery-Grusel-Larp in einem Science-Fiction-Setting mit Cthulhu-Bezug. Im vergangenen Oktober fand der erste Run statt, im Februar 2024

Termin: 20.10. bis 22.10.2023
Ort: Bildungsstätte des Waldritter e.V.
45699 Herten
Veranstalter: Waldritter e.V. – Die letzte Stunde Orga
Website: www.die-letzte-stunde.de
Genre: Space-Cthulhu
Unterbringung: Mehrbettzimmer
Verpflegung: Vollverpflegung (vegetarisch)
Teilnehmer, Kosten: 40 SCs zu je 220,- Euro
Regelwerk: Eigenes

folgte ein zweiter. Aufgrund der hohen Nachfrage ist im September 2024 noch ein dritter am gleichen Ort geplant: der Bildungsstätte des Waldritter e.V. in Herten. Die Location ist in der Form in Deutschland (oder sogar weltweit?) wahrscheinlich einmalig. Es handelt sich um einen von innen zum Raumschiff umgebauten ehemaligen *Woolworth*-Markt. Das Raumschiff bietet viel Technik, Licht und Ton, was die Orga des Larps auch reichlich nutzte, dazu Nebel und Visionen, die man sich nicht vorstellen musste, sondern die mittels Beamer Realität wurden.

Neben der im Oktober gespielten Story ist in der gleichen Location noch eine andere

Geschichte mit dem Titel *Keine Hoffnung in Sicht* für April 2024 geplant, in welcher eine Geiselnahme an Bord des Raumschiffs gespielt wird.

Die Story

Im Jahr 2083 hat die Menschheit den Mars bereits besiedelt: Es gibt eine erste echte Stadt namens Pioneers' Reach mit 50.000 Einwohnern. Um Material und Menschen zu transportieren, wurde eine regelmäßig fliegende Fähre eingerichtet: die Victoria II, auf welcher das Larp spielt. An Bord sind nicht nur Crewmitglieder, sondern auch Reisende, wobei die Rollen von der Spielleitung zugewiesen werden (siehe unten). Die Anreise geschieht über ein kleines Shuttle, welches ebenfalls beispielbar ist. Begleitet von drei Sicherheitsleuten kommt der Schwerverbrecher Hyronimus Blake als Letzter an Bord und direkt bei der Begrüßung durch den Kapitän des Schiffes wird klar: Hier stimmt etwas nicht. Nach diesem Zusammenstoß wird Blake in eine Zelle am Ende des Schiffes gebracht und die Victoria II macht sich auf den Weg.

Der Verlauf

In dem stattgefundenen Run gab es unterschiedliche Gruppen an Bord, welche alle unterschiedliche Ziele verfolgten. Das Spiel fand in drei Blöcken statt: Freitagabend, Samstagvormittag und Samstagabend. Während es im ersten Block relativ ruhig blieb, konnte man die anderen Charaktere kennen lernen und Blake in seiner Zelle besuchen, nahmen die Ereignisse am



Samstag deutlich Fahrt auf und am Ende pöfelte alles in einem großen Chaos. An Bord griff der Wahnsinn um sich, und die Mitglieder der letzten Stunde haben versucht, mit Waffengewalt den Anführer zu befreien – ein actionreicher Showdown mit Nerfguns und Polsterwaffen.

Zeit verging dabei an Bord etwas schneller, als sie es in der Realität tut. Die Spielleitung nennt dieses System *Filmzeit* und erklärt es wie folgt: „Wie im Film werden im Spiel ja nur die spannenden Szenen gezeigt und das Langweilige dazwischen weggelassen. Es lässt sich auch einfach mit der Daumenregel *Alle zwei out-time Stunden sind ein Tag* im Spiel zusammenfassen.“

Rollen und Charaktere

Die Charaktere waren grob vorgegeben, wobei die Spielleitung mit Details eher sparsam war. Nachdem man bei der Anmeldung ein paar Häkchen zur Wunschrolle gesetzt und, wenn man wollte, noch eine Anmerkung dazu geschrieben hatte, erreichte einen ein paar Wochen später ein Charakterbogen, die Gruppenbeschreibung, ein paar Stichpunkte zum Hintergrund und ein dunkles Geheimnis. Für den Rest waren die Spieler selbst zuständig. So ziemlich jeder Charakter gehörte einer Gruppe an, und für die Spieler gab es im Vorfeld die Möglichkeit, sich auf dem *Discord*-Server der Waldritter abzusprechen, so dass man nicht alleine ins Spiel starten musste. Außerdem waren einige Charaktere durch ihren Hintergrund verbunden, was oftmals am Anfang nicht ersichtlich war.

den Arbeit geflossen sein. Der Haken an der Sache: Die Lektüre des Buches ließ einen wahnsinnig werden.

Wahnsinn zum Abreißen

Wahnsinn stellte ein echtes Spielelement dar. Jeder Spieler erhielt vor Spielbeginn ein kleines Abreißheftchen mit seinem individuellen Wahnsinn, aufgeteilt in fünf Stufen. Es war dem Spieler selbst überlassen einzuschätzen, wann der eigene Charakter eine neue Wahnsinnsstufe erreichte. Mit jedem Aufstieg riss man den nächsten Zettel des Heftchens ab, auf dem die Auswirkungen des Wahnsinns beschrieben wurden. Das System wurde dankend angenommen, zum Spielende hatten einige Charaktere die fünfte Stufe erreicht und machten den anderen Charakteren das Leben schwer.

Fazit

Schon allein die Location war einen Besuch wert, aber auch der Plot verstand es, in die Story hineinzuziehen, wobei man selbst mitarbeiten musste. Es waren nur wenige Details vorgegeben und abseits von zwei Spielleitern, die die Rollen von Blake und des Kapitäns des Schiffes übernahmen, gab es keine NSCs. Wenn das jedoch nicht stört, Grusel und Paranoia spannend klingen oder man sich für den Cthulhu-Mythos begeistern kann, sollte man der letzten Stunde auf jeden Fall eine Chance geben.

Text: Corinna Heucke
Bilder: Ralf Hüls





DER ABDRUCK

1: Da wir eine möglichst genaue Abbildung eines Schädels erreichen möchten, müssen wir in diesem ersten Schritt einen Abdruck eines solchen anfertigen. Hierfür benötigen wir einen Tierschädel. Egal, ob es sich um eine Replik oder um ein Original handelt, der Schädel sollte möglichst hitzeresistent sein. Gegossene Harzschädel (z.B. Epoxid oder Knochen) eignen sich problemlos. Auf Schäume oder Styropor sollte verzichtet werden, da diese nicht hitzeresistent sind und im schlimmsten Fall schmelzen oder sogar brennen können.

Worbla's Black Art eignet sich gut für einen möglichst detailreichen Abdruck und bietet auch mit nur einer Schicht ausreichend Stabilität. Das Stück sollte an allen Seiten etwas länger sein als das abzuformende Original. Außerdem nutze ich gerne einen Maskenrohling aus Pappe oder Plastik für den Unterbau.



2: Damit sich das Thermoplast nach Verarbeitung wieder gut vom Schädel lösen lässt, empfehle ich, reichlich Vaseline zu verwenden. Schmiert den Schädel also grob mit Vaseline ein und vergesst dabei die Augenhöhlen und die Details nicht.

3 und **4:** Erhitzt das Stück Worbla vorab etwas auf einer feuerfesten Unterlage (z.B. ein Holzbrett mit Backpapier, damit es nicht festklebt) und legt dann das weiche Worbla auf den Schädel. Legt es möglichst mittig auf den Schädel, damit ihr gleichmäßig viel Material auf allen Seiten zur Verfügung habt. Arbeitet auch in die Detailbereiche wie Nase und Augenhöhlen hinein. Der Knochen sollte mit dem Thermoplast nicht komplett umhüllt werden, da es sonst schwer wird, den Abdruck wieder vom Knochen zu lösen.



5: Zähne können eine Herausforderung darstellen. Arbeitet hier gerne mit etwas Wasser und einem Silikonspachtel oder Schwämmchen. Legt das Thermoplast mindestens bis auf die Beißfläche, damit der Abdruck Halt bekommt und die Details erhalten bleiben.

6: Lasst ausreichend Platz in der Mitte, damit sich das Thermoplast besser lösen lässt, vergesst aber dennoch nicht, auch bei den Augenhöhlen ordentlich zu arbeiten und das Thermoplast anzudrücken, sonst habt ihr nachher unschöne Beulen in der Maske.



7 und **8:** Alle Details sollten nun gut herausgearbeitet sein. Erhitzt das Worbla zum Abschluss an Stellen, an denen ihr noch nicht zufrieden seid, und drückt es noch etwas fester an.

9: Lasst das Thermoplast vollkommen abkühlen, bevor ihr beginnt, die Form vom Schädel zu lösen. Ist es noch zu warm, besteht die Gefahr, dass es sich wieder verformt! Beginnt am besten auf der Rückseite, am oberen Schädelknochen damit, die Ränder zu lösen und etwas Platz darunter zu schaffen.

10: Das Material ist sehr dehnbar, macht euch also keine Sorgen, wenn beim Abziehen kleine Risse an den Kanten entstehen, diese können später leicht geschlossen werden. Erst wenn alle Thermoplast-Kanten gelockert wurden, zieht euren Abdruck mit sanfter Gewalt vom Original.

11: Wahrscheinlich wird der Abdruck jetzt noch nicht hundertprozentig auf den Maskenrohling passen, da sich unser Knochenbau von dem eines Tieres unterscheidet. Legt dennoch den Abdruck an den Maskenrohling an, um festzustellen, wo ihr nachjustieren müsst. Tastet euch langsam an eine passende Form heran, indem ihr überschüssiges Material wegschneidet.

12 und **13:** Schließt mit einem LötKolben feine Risse, schmelzt überschüssiges Material ab oder schlägt es um, damit die Bereiche, die euch noch nicht so gut gefallen, ansehnlicher und sauberer aussehen.

