

LARP

zeit

Das Live-Rollenspiel-Magazin

Druiden

Die Weisen der Kelten

Der Wegweiser

Tipps und Antworten für Neueinsteiger

Der steinige Weg zum eigenen Con

Hilfreiches zum Thema Con-Organisation

Bardensang und Heldenlied

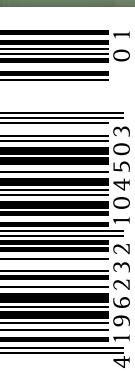
Friedhelm Kändlers Dornröschen

LARPzeit-Timer

Con-Termine im Überblick

u.v.m.

NEU



Do-it-yourself

Der LARP-Pfeil
Die Gugel

LARPzeit Con-Berichte

Lethos: Adventures
Schatten um Eskaroth
Ooops 3

... und außerdem

In-Time-Anzeigen
Kleinanzeigen
Comic: Ansgars Abenteuer



edition Drachenschmiede

Das aktuelle Programm erhalten Sie auf CD-ROM für € 2,99

www.drachenschmiede.de Edition Drachenschmiede c/o Hailer Consult GmbH · Germanenstr. 4 · 72768 Reutlingen/Rommelsbach
Tel : 07121 - 628 711-0 · Fax : 07121 - 628 711-99 · info@drachenschmiede.de

ZELTE ZELTE ZELTE ZELTE ZELTE ZELTE

Speichenradzelte – MERLIN

NEU!

FAM WEST

TOP QUALITÄT ZUM FAIREN PREIS

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

AVALON – Ringzelte

NEU!

jurtenähnliche Kuppelzelte mit Rauchöffnung PANTHEON

NEU!

FAM WEST RITTERZELTE

FAM WEST NATURZELTE

Standardmodelle LANDSKNECHT WINDSOR HEROLD TUDOR

www.famwest.de www.famwest.de www.famwest.de

Vorwort

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

lange, lange Zeit haben wir auf die Erscheinung einer Zeitschrift für Live-Rollenspieler gewartet. Nun haben wir uns endlich dazu entschlossen, selbst eine heraus zu geben. 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. Damit auch wirklich viele Informationen verbreitet werden, sind private Kleinanzeigen, In-Time-Anzeigen und Con-Kalender-Eintragungen kostenlos.

Da es wichtig ist, dass Ihr zu Lesen bekommt, was Ihr wollt, bitten wir um Eure Anregungen für Rubriken und Artikel sowie um konstruktive Kritik. Wir freuen uns auf Eure Zuschriften und bearbeiten alle Leserbriefe so schnell wie nur möglich. Am besten erreicht Ihr uns per E-Mail.

Wir wünschen Euch viel Spaß beim Lesen!

Euer LARPzeit-Team

Impressum

Auflage 5.000 Exemplare

Herausgeber und Verlag
Torsten Buchmann & Christian Schmal GbR
Witzlebenstraße 2, 38116 Braunschweig
info@larpzeit.de, www.larpzeit.de

Chefredakteur
Christian Schmal (V.i.S.d.P.)

Redaktion
Peter Bergmann, Heike Philipp,
Carsten Thureau, Torsten Buchmann

Illustration
Tilo Lübbecke

Satz, Layout
Christian Schmal

Druck, Verarbeitung
rgg Print Medien GmbH, Theodor-Heuss-
Straße 3, 38122 Braunschweig,
Telefon (05 31) 8 09 07-28

Vertriebsbetreuung
SI special-interest MD & M Pressevertrieb
GmbH & Co. KG, Waldstraße 70, 63128 Diet-
zenbach, Telefon (0 60 74) 82 35-0

Bezugspreise

Einzelheft (Einzelhandel)	4,50 Euro
Einzelheftbestellung inkl. P/V	4,50 Euro
Abo (Deutschland) 4 Hefte inkl. P/V	15,50 Euro
Abo (Europa) 4 Hefte inkl. P/V	19,50 Euro

Aboverwaltung
LARPzeit, Torsten Buchmann,
Hohenzollernstraße 1a, 40211 Düsseldorf,
Telefon (02 11) 1 71 21 09
Online-Bestellung www.larpzeit.de

Bankverbindung
Buchmann & Schmal GbR
Konto 839 500-464, BLZ 440 100 46
Postbank Dortmund

Redaktions- und Anzeigenschluss
1.9.2003 für Ausgabe 2

Zuschriften und Leserbriefe
LARPzeit
Witzlebenstraße 2
38116 Braunschweig

Danksagung
An dieser Stelle möchten wir den vielen mo-
tivierten und hilfsbereiten Menschen dan-
ken, die uns für die Durchführung dieses
Projektes so wertvollen Beistand geliefert
haben.

Insbesondere seien hier zu nennen: Miriam
Buchmann-Alisch, Tom Alisch, Larson Kas-
per, Bianca Weber, Andrea Rechlin, Melanie
Leppke und die Ideell Werbeagentur GmbH.

Wir danken außerdem unseren geschäft-
lichen Partnern für das Vertrauen und die
großzügige Unterstützung.

Die LARPzeit-Visitenkarte

Christian Schmal

„Ich bin halt Jäger und Sammler, deswegen liegt hier so viel Zeug herum“

Christian (31) ist nach langjährigem Studium der Baukünste zu dem Schluss gekommen, doch eher andere Produkte erschaffen zu wollen. Er arbeitet als Mediengestalter in einer Werbeagentur und ist bei der LARPzeit unser Chefredakteur, Layouter, Setzer, Webdesigner und... naja, was halt sonst noch so alles anfällt.

Seit nunmehr sechs Jahren LARPer, hat Christian vor 15 Jahren die bunte Welt der Fantasy als Tisch-Rollenspieler entdeckt. Vor etwa vier Jahren kam dann noch die Begeisterung für Tabletops hinzu.

Inhaltsverzeichnis



Vorwort/Impressum Seite 1

Inhaltsverzeichnis Seite 2

Druiden - Die Weisen der Kelten Seite 4

Der Bericht bietet einen Einblick in die Kultur der Kelten und beschreibt die Rolle der Druiden im Altertum. Außerdem werden Vorschläge für die Umsetzung im LARP geliefert.

Die wichtigsten heiligen Heilpflanzen der Druiden Seite 8

Beschreibungen für die Anwendungsgebiete von Eiche und Mistel.

LARPzeit-Con-Bericht - Schatten um Eskaroth Seite 9

Das Steinzeitdorf Vethem bei Walsrode diente als Location für das erste Con der Dreilanden-Orga. Befreiung der Handelsstation Amon-dor von verfluchten Esarother Gardisten... Con-Bericht und Con-Umfrage.

Stimme des Herolds - Die Gazette des gemeinen Volkes Seite 11

Die allgemeine Live-Rollenspiel In-Time-Zeitung.

Stimme Aventuriens Seite 13

Die Live-Rollenspiel In-Time-Zeitung der Aventurien-Kampagne. Mit freundlicher Unterstützung des Aventurin-LARP-Projektes.

Kurzgeschichte Seite 14

Wie Kunibald von Sappenstiel und Raskra Vandrarsdottir zueinander fanden.

LARPzeit Nähstübchen - Die Gugel Seite 16

Geschichte der Gugel, Nähanleitung und Schnittmuster.

Der Wegweiser Seite 18

Neue Helden in Sicht - Tipps und Antworten für Neueinsteiger.

Wo geht's liebe ... ?



Seite 23 LARPzeit-Timer

Eine Übersicht der Cons und Veranstaltungen ab August 2003.

Seite 27 Die Waffenschmiede - Der LARP-Pfeil

In einer umfangreichen Bauanleitung wird der LARP-Pfeilbau Schritt für Schritt beschrieben und mit einer Photodokumentation untermalt. Außerdem werden Tricks für die „Massenproduktion“ und für den Bau von Designer-Pfeilen gezeigt.

Seite 32 Bardensang und Heldenlied - Dornröschen

Eine etwas andere Variante des Märchens. Mit freundlicher Genehmigung von Friedhelm Kändler.

Seite 34 LARPzeit-Con-Bericht - Lethos: Adventures

Erster Gemeinschafts-Con der Lethos-Orga mit der Adventures-Orga auf der Burg Tannenberg. Ein Kampf gegen die Übel der Menschheit... Con-Bericht und Con-Umfrage.

Seite 37 Der Medicus - Einläufe

Methoden für den Heiler.

Seite 38 Ansgars Abenteuer - Hochmut kommt vor dem Fall

Seite 40 Der steinige Weg zum eigenen Con - Teil 1

Carsten Thureau gibt wertvolle Tipps zur Con-Planung von der Ideenfindung, über die Wahl der Location und des Teams, bis hin zur Finanzplanung. Hilfreich für den Einstieg in das SL-Leben und auch für fortgeschrittene LARP-Orgas.

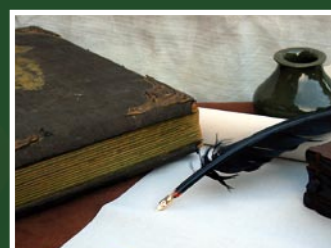
Seite 44 LARPzeit-Con-Umfrage - Oops 3

Eine Zusammenfassung und Auswertung der Con-Umfrage.

Seite 46 Kleinanzeigen

Seite 48 Der große LARPzeit Fotowettbewerb

Im Umschlag Das LARPzeit-ABO/Vorschau auf LARPzeit #2



DRUIDEN

Die Weisen der Kelten

von Heike Philipp



Der Schleier der Zeit hat sich über die Druiden und ihr Wirken gelegt. Schon bei dem Begriff Druiden sind wir auf Spekulationen angewiesen. Eine Theorie lautet, der Wortstamm entspringe aus den griechischen Worten für Baum, Eiche und Holz „dris“ und „dru“. Dieser Bezug erscheint sehr passend, da der heilige Baum der Kelten die Eiche war. Die Römer glaubten, dass Druiden in die Zukunft zu „sehen“ vermochten. J. Markale kombinierte daher „dru“ mit dem lateinischen Verb „videre“ (=sehen). In anderen Quellen wiederum heißt es, das keltische „derwydd“ (=weiser Mann) sei der Ursprung des Wortes.

Das Wirken und Leben der weisen Druiden war tief in das Stammesleben integriert. Sie waren keine Einzelgänger, sondern nahmen am täglichen Geschehen teil. Daher ist es wichtig, über das Volk zu berichten, dem sie angehörten.

Die Kelten bildeten im eigentlichen Sinne keinen eigenen Volkstamm, sondern vielmehr – wie

auch die Germanen – einen Zusammenschluss verschiedener Stämme. Regional unterschiedliche Bezeichnungen für die Kelten waren „Kelttoi“, „Celtae“, „Galater“ oder „Gallier“. Die einzelnen Stämme hatten natürlich auch eigene Namen. Auf diese einzugehen, würde hier zu weit führen.

Der Glaube

Die Kelten beteten viele Götter an, die sich stammesabhängig unterschieden. Es wurden auch fremde Götter akzeptiert und in die eigene Mythologie aufgenommen. Hierzu gehörten einige Gottheiten der Griechen, mit denen die Kelten Handelskontakte pflegten. Zu den berühmtesten heute bekannten Göttern der Kelten zählen Teutates, Taranis und Esus.

Teutates, wörtlich „Vater des Stammes“, galt als väterlicher Führer in Krieg und Frieden. Taranis, dessen Name „Donner“ bedeutet, wurde als Schutzgott der Krieger verehrt. Er wurde wohl ursprünglich als ein

Blitze schleudernder Wettergott verehrt. Esus, dessen Bedeutung ungeklärt ist, wurde unter anderem mit den römischen Göttern Mars und Merkur verglichen. Auch bei der Übersetzung gab es Unstimmigkeiten, da sein Name in verschiedenen Sprachen unterschiedliche Bedeutungen besaß.

Vor allen anderen wurde aber eine Muttergöttin verehrt, die in unterschiedlichen Gestalten und unter vielen Namen bekannt war. Hier seien nur Rigani, Modron und Étain genannt. Ihr wohl bekanntester Name dürfte Morgane le Fay sein, dem etliche Lyriker in ihren Werken zur Berühmtheit verhelfen. Sie stand nicht, wie man zu glauben geneigt ist, ausschließlich für die gebärende und schützende Mutter, sondern gleichermaßen für den Weg ins Jenseits und das Ableben. Der Tod bedeutete für die Kelten kein endgültiges Ende, da sie an ein Leben nach dem Tod glaubten.

Viele Fundstücke belegen, dass auch die Triade in der keltischen Glaubenswelt eine wichtige Rolle spielte. So waren die Kelten stets darauf bedacht, nicht in Schwarz und Weiß zu denken, sondern immer einen dritten Aspekt zu integrieren oder Gegensätze durch diesen zu verbinden. Anfang-Mitte-Ende oder Hell-Zwielicht-Dunkel waren ebenso Beispiele für die Triade wie die Dreifaltigkeit im keltischen Götterpantheon. In ähnlicher Form ist die Dreifaltigkeit aus dem Christentum bekannt.

Hierarchie der Druiden

Wie von Strabo beschrieben, waren die Priester der Kelten in drei Klassen eingeteilt. Die oberste Klasse bildeten die Druiden, die mehrere Stufen der Einweihung absolviert hatten und eine Art Mittler zwischen den Göttern und den Menschen darstellten. Bei jeder Opferung musste ein Druiden zugegen sein, da nur dieser den Willen der Götter kannte. Als mittlere Klasse galten die Vates, welche Seher, Weissager und die eigentlichen Ausführer der Opferhandlungen, waren. Die Barden bildeten die unterste Klasse der Priesterschaft. Sie verfassten Texte, komponierten und trugen Hymnen und Gebete vor.

Druiden, die durchaus auch weiblich sein konnten (Boudicca war Königin und Druidin), hatten neben ihren priesterlichen Verpflichtungen auch andere Ämter. Sie betätigten sich als Richter, Astronomen, Philosophen oder Naturkundige. Sie gestalteten den Kalender, legten Feiertage, Glücks- und Unglückstage fest, bestimmten die Opferzeiten und waren meist in beratender Funktion auch an der Politik

beteiligt. Sie waren hoch geachtet und vom Wehrdienst und von Steuern befreit. Ihr geheimes Wissen ist nicht schriftlich überliefert worden, obwohl sie der Schrift sehr wohl mächtig waren. Es wurde nur mündlich an Eingeweihte oder Novizen weitergegeben. Die Ausbildung zum Druiden soll mindestens 20 Jahre gedauert haben und begann bereits im Kindesalter. Da nichts niedergeschrieben wurde, musste jegliches Wissen auswendig gelernt werden. Hierzu gehörten unzählige Gedichte, Sprüche und Gesetze, sowie Kenntnisse über Naturwissenschaften und dergleichen mehr.

In mehreren Quellen wird von Erzdruiden als Oberhäupter der Hierarchie unter den Druiden berichtet. Der Erzdruide war auch Ratgeber des Stammesführers oder Königs. Er brachte Ordnung und Zusammenhalt in die vielen Stämme. Bei großen jährlichen Zusammenkünften berieten sich die Druiden verschiedener Stämme. Gottesdienste fanden statt, Recht wurde gesprochen und vieles mehr.

Opferungen

Cäsar schreibt über die Kelten (in „Der gallische Krieg“): „(Sie) haben ungeheuer große Figuren, deren aus Weidenruten zusammengeflochtene Glieder sie mit Menschen füllen; sie werden dann von unten angezündet, und die Menschen darinnen kommen in den Flammen um. Sie glauben zwar, die Opferung von Dieben, Straßenräubern oder sonstigen Bösewichten sei den Göttern am angenehmsten; doch wenn es an Leuten fehlt, so nehmen sie auch Unschuldige dazu.“

Dass ausgerechnet ein Römer sich über Menschenopfer empörte, ist allerdings seltsam, da die Römer solche ebenfalls nicht scheuten und Gladiatorenkämpfe zur Unterhaltung der Menschenmassen abhalten ließen.

Bei Ausgrabungen von Heiligtümern wurden Überreste von Männern, Frauen und Tieren gefunden, denen die Köpfe, Arme und Beine abgeschlagen, deren Knochen entfleischt und übereinander gestapelt wurden. Bei diesen Funden mag es sich aber auch um eine Begräbnisstätte handeln, denn auch Waffen und Schmuck waren den Toten beigelegt.

Heiligtümer

Als Orte der Verehrung gab es außer Tempeln auch heilige Haine und Quellen. Bäume spielten eine weitere wichtige Rolle. Viele wurden als Baumaterial für heilige Stätten und als Heilmittel verwendet. Einen besonderen Stellenwert besaß die Eiche, auf die später noch genauer eingegangen wird. Zu jedem keltischen Stamm gehörten heilige Bäume, in welche die Namen der dazugehörigen Götter eingeritzt wurden. Daher stammt wohl auch der Begriff „Stammbaum“.

Viele Tiere wurden als Personifizierung der Götter verehrt. Der Rabe stand für die Kriegsgöttin, da er auf jedem Schlachtfeld zugegen war.

Der Baum, der mit seinen Wurzeln in die Tiefe der Erde dringt und sein Blattwerk zum Himmel entfaltet, bewegt seit alters her das religiöse Empfinden des Menschen. In seinem Schatten suchen Mensch und Tier Schutz, von seinen Früchten stillen sie Durst und Hunger. [...]

Die Eiche aber fanden wir als heiligen Baum in einem Haine der Muttergöttin Hannahanna, wo Schaffell mit Heilsymbolen aufgehängt war. [...]

Bäume sind als beseelte göttliche Wesen vorgestellt. Ebenso wie den Göttern bringt man auch ihnen Opfer dar und fordert sie auf zu essen. [...]

Weil Bäume dämonische Wesen oder Hüllen von Dämonen sind, darf man sie nicht ohne weiteres fällen, könnte doch der Zorn des Baumes oder seines Dämons erregt werden und das Bauholz schaden stiften. Deshalb sucht der Mensch, bevor er den Baum fällt, mit Hilfe einer Beschwörung seine Verzeihung zu erlangen.

Quellenverweis

Magie und Mythen im Reich der Hethiter – I Vegetationskulte und Pflanzenmagie, Volker Haas, Merlin Verlag Hamburg 1977, Seite 147 bis 152

Das Ende der Druiden

Durch den Überfall auf Rom 396 bis 386 vor unserer Zeitrechnung machten sich die Kelten Rom zum Feind. In Anglesey soll sich laut G. J. Cäsareine wichtige Ausbildungsstätte der Druiden befunden haben. Ein Feldherr namens Suetonius machte sich im Jahre 60 unserer Zeitrechnung mit zwei Legionen auf, um diesen Ort zu vernichten und ließ alle Druiden töten. Eine Moorleiche, die dort später gefunden wurde, wird „Lindow Man“ genannt. Da mit ihr Mistelzweige gefunden wurden, wird angenommen, dass es sich um einen Druiden handelte, der sich freiwillig opferte, um das Unheil abzuwenden. Auch die Christen fügten den Druiden großen Schaden zu, obwohl einige, wie etwa Joseph von Arimathia, diese achteten.

St. Patrick, in seiner Kindheit von einem Druiden als Sklave gehalten, wurde ein fanatischer Priester und Missionar und soll „alle Bösen Schlangen aus Irland vertrieben“ haben. Viele Druiden erlitten einen qualvollen Tod, nachdem sie aus dem „Schierlingsbecher“ trinken mussten. Schierling (*Conium maculatum*) bewirkt Atemlähmung bei vollem Bewusstsein.

Kleidung

Über die Kleidung der Druiden ist nur wenig bekannt. Archäologische Funde lassen annehmen, dass sie die Kleidung keltischer Adliger trugen. Wahrscheinlich hüllten sie sich nur für Zeremonien oder Opferungen in die langen, weißen Gewänder, die wohl jeder als „typische Druidentracht“ kennt.

Merlin

Der berühmteste Druiden ist uns als Merlin – auch Myrddin – bekannt. Manche spekulieren, dass der Barde Taliesin und Merlin ein und dieselbe Person waren. Er soll Sohn ei-

ner Priesterin gewesen sein, die ihn beim Schlafen im Wald von einem Baumgeist oder Inkubus empfing.



Merlin ist gleichbedeutend mit „einer, der mit den Schlangen lebt“. Die Schlange wurde von den Kelten verehrt, da sie in ihr die Gegensätze vereint sah. Wegen ihres reichen Nachwuchses stand sie für das Leben, wegen ihrer Gefährlichkeit für den Tod und wegen ihres Häutens für die Wiedergeburt. In manchen Stämmen wird sie gehört dargestellt. Die Schlange begleitet unter anderem Fruchtbarkeits-, Erd- und Heilgottheiten.



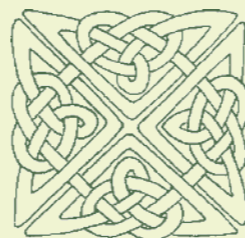
Als geachteter Druiden war Merlin der Berater vieler Stammesführer und König Arthurs. Es war die Zeit, in der die Sachsen über England herfielen, das Christentum sich langsam verbreitete und damit das Heidentum verdrängte.

Über Merlins Tod gibt es unterschiedliche Berichte. In der wohl bekanntesten Fassung heißt es, die von ihm geliebte Nimue habe ihm nach und nach die Geheimnisse seiner Kunst entlockt, doch als er ihr zu aufdringlich den Hof machte, habe sie aufgrund seiner Herkunft Angst vor ihm bekommen. Sie hätte Merlin zu einer Klippe an der Küste Cornwalls in der Nähe von Tintagel gelockt und ihn für alle Zeiten in einer Grotte gebannt. Diese Höhle kann man auch heute noch besichtigen. Andere meinen, er sei vor den Christen in den Wald von Brocéliande geflüchtet. Nach Geoffreys „Vita Merlini“ habe sich Merlin gemeinsam mit anderen Gleichgesinnten in seine geliebten Wälder Caledonias zurück gezogen.

Miraculix

Aus der Comicserie „Asterix“ ist uns der Druiden Miraculix bekannt. Dieser verkörpert eine romantisierte Form des Druiden. Er ist der alte Mann in wallenden, weißen Gewändern mit langem, offenem Haar und mächtigem Bart. Er schneidet Misteln, während er auf Bäumen herumturnt, und braut in einem riesigen Kessel Zaubersäfte. Druiden waren aber keineswegs immer alte Männer, sondern durch ihren frühen Ausbildungsbeginn oftmals auch Menschen mittleren Alters.

Bild 1: „Zu Merlins Füßen die Wilde Vivien lag“ – Stahlstich nach einer Zeichnung Gustav Dorés, gestochen von W. Ridgway



Der Druiden im Live-Rollenspiel

Für die Charaktererschaffung und -steigerung im Live-Rollenspiel hier einige Anregungen, ohne dabei auf die Regelwerke einzugehen, welche Fähigkeiten für einen Druiden passend erscheinen:

Kampf

Nur sehr wenig (nur zur Verteidigung). Wenn der Druiden überhaupt eine Waffe trägt, so sollte dies ein Druidenstab (ein Holzstab, vielleicht mit frischem Eichenzweig daran) oder ein Ritualdolch sein. Obwohl Druiden nicht unbedingt Pazifisten sind, so haben sie doch keine Ambitionen, sich selbst als Kämpfer einzubringen.

Fertigkeiten

Druiden erfüllen, wie oben beschrieben, die Funktion eines Beraters und sind immer sehr gelehrte und weise Männer. Dem entsprechend sollten die Fertigkeiten verschiedenste Lehren umfassen, jedoch mit



Bild 2: Ein Druiden in einem Gewand, wie es Plinius beschrieb. William Stukeley, 1740

Hinweis auf altertümliche Quellen

Die Römer sind die Einzigen, die sich die Mühe gemacht haben, ausführliches schriftliches Zeugnis über die Kelten und ihre Druiden abzulegen, wenn auch nicht unvoreingenommen. Insbesondere zu erwähnen sind die Werke „Der gallische Krieg“ von G. J. Cäsar (100 bis 44 vor unserer Zeitrechnung) und „Römische Geschichte“ von Titus Livius (79 v. u. Z. bis 17 u. Z.). Die Griechen haben jedoch seit 500 v. u. Z. als erste über die Kelten berichtet. Hierzu gehören in zeitlicher Reihenfolge die Schriftzeugnisse von Hekataios von Milet, Herodot, Platon, Polybios, Poseidonios von Apameia (nur in Zitaten überliefert) und Pompejus Trogus. Ein weiterer wichtiger Geschichtsschreiber war Strabon von Amaseia, der ungefähr zur Zeit von Titus Livius lebte. Das letzte zu nennende Werk der Antike wäre „Naturgeschichten“ von Plinius dem Älteren.

Literatur

Kelten

„Das Zeitalter der Kelten“, Simon James, deutsche Lizenzausgabe Augsburg 1998

„Stichwort Kelten“, Annalena Staudte-Lauber, München 1995

„Die Kraft der frühen Himmel“, Maurice Magre, 1935, deutsche Ausgabe Bad Münstereifel und Trilla (P.O.) 1986 (Anmerkung: Dieses Werk entstammt eher der Esoterik)

„Lexikon der keltischen Mythologie“, Sylvia und Paul F. Botheroyd, 2. Auflage München 1995

„Auf der Suche nach Merlin“, Nikolai Tolstoy, 1995, 6. Auflage München 1997

www.kelten.de

Heilpflanzen

„Kraut und Unkraut zum Kochen und Heilen“, Elisabeth und Karl Hollerbach, München 1998

„Pflanzen helfen heilen“, Siegfried Börngen, 1961, 14. Auflage Berlin 1990

„Heilpflanzen erkennen und anwenden“, Fr. Starý und V. Jirásek, deutsche Ausgabe Köln 1987

deutlicher Gewichtung auf Naturlehren wie Pflanzenkunde und Tierkunde, aber unbedingt auch Heilkunde und Alchimie. In seiner Funktion als Berater der Anführer kann der Druiden durchaus auch mit taktischem Wissen über Kriegsführung ausgestattet sein.

Zaubersprüche

Bei Zaubersprüchen der Druiden sollte es sich primär um Naturzauber wie „Verwurzeln“, „Dornenwand“, „Baumverschmelzung“ oder „mit Pflanzen und Tieren sprechen“ handeln. Ebenfalls sehr stimmig ist das „Sehen in die Zukunft“, um die Funktion des Sehers darzustellen. Zauber wie „Windstoß“ und „Erdbeben“ können spätere Errungenschaften des Druiden bilden. Erzdruiden können dann auch Zauber erlernen, die Ihnen erlauben, sich in Tiere zu verwandeln. Im Allgemeinen sei jedoch erwähnt, dass Druiden eher rituelle als spontane Zauber anwenden sollten.

Druiden und andere Spieler
Im Altertum sind Druiden Priester, Berater, Barden und Gelehrte eines keltischen Stammes gewesen. Es bietet sich also auch im LARP eine Umsetzung als Charakter in einer Gruppe an – eher selten sollten Druiden als Einzelgänger auftauchen.

Druiden darstellen

Die Kleidung der Druiden kann an die typische weiße Kutte, die jeder von Miraculix kennt, angelehnt sein, oder sich an keltischen Adligen orientieren. Diese trugen lange Hosen, langärmelige Hemden oder Tuniken in bunten Farben, sowie Schurwoll-Mäntel mit Karomuster, die durch eine Fibel geschlossen wurden. Im Idealfall hat ein Spieler beide Outfits in seinem Gepäck. Die Lehrzeit eines Druiden, um einen höheren Rang zu erreichen, beträgt etwa 20 Jahre. Entsprechend dürften 18-jährige Erzdruiden etwas unglaubwürdig wirken. Für einen Barden – den untersten Rang der Druiden – ist natürlich kein sehr hohes Alter nötig.

Die wichtigsten heiligen

Heilpflanzen der Druiden

Die Eiche

Quercus robur („Stieleiche“ oder „Deutsche Eiche“) gehört zur Familie der Fagaceae („Buchengewächse“). Dieser Baum beeindruckt nicht nur durch seine Größe von bis zu 50 Metern, seinen stattlichen Habitus und die beeindruckende Lebensspanne von 300 bis 400 Jahren (es soll auch eine tausendjährige Eiche geben), sondern auch durch seine große Bandbreite an Heilwirkungen.

Die Rinde eines noch jungen, etwa 10 Jahre alten Baumes ist reich an Gerbstoffen, die eine zusammenziehende, desinfizierende, entzündungshemmende und leicht schmerzlindernde Wirkung haben. Sie wird abgeschält und dann abgekocht oder als Sud zubereitet. Dazu werden etwa zwei Handvoll kleingeschnittener Rinde auf 5 Liter Wasser etwa 5-10 Minuten gekocht. Diese sollten anschließend noch mindestens genauso lange ziehen. Der in kaltem Wasser eingelegte Sud wird zur äußerlichen Anwendung benutzt. Innerlich kann Eichenrinde bei Vergiftun-

gen helfen, da die Gerbstoffe Gifte binden. Zur Behandlung von Aphthen, Halsentzündungen oder Zahnfleischbluten kann auch ein Tee zum Gurgeln (nicht zum Trinken!) zubereitet werden. Dabei lässt man 1 Teelöffel Eichenrinde pro Tasse 5 Minuten kochen.

Wie der Name Gerbstoff bereits sagt, wird die Eichenrinde auch zum Gerben von Fellen und Leder genutzt.

Die für Live-Rollenspieler interessanteste Wirkung der Eiche ist die geförderte Wundheilung. Auf die Wunde werden getränkte Kompressen gelegt. Das Gewebe verdichtet sich durch die zusammenziehende Wirkung und die Wunde entzündet sich nicht. Es kann also auch kein Wundstarrkrampf oder Wundbrand entstehen. Falls bereits Rötungen oder Schwellungen aufgetreten sind, gehen diese zurück. Eine mehrfache Behandlung führt zur Abstoßung der in der Wunde befindlichen Bakterien.

Es sei angemerkt, dass es sich hier nur um vereinfachte Erläuterungen handelt, da die vollständige Beschreibung dieser Prozesse leider den Rahmen sprengen würde.

Eine kleine Bitte an übereifrige Live-Rollenspieler und private Anwender: Bitte keine Bäume gänzlich entkleiden. Für den LARP-Gebrauch ist die Rinde eines toten Baumes oder im Wald herumliegenden Geästs völlig ausreichend. So werden keine lebenden Pflanzen geschädigt.



Bild 4: Eichenblatt

Die Mistel

Viscum album gehört zur Familie der Loranthaceae („Mistelgewächse“). Sie wächst als Halbschmarotzer auf Laubbäumen. Ihr Habitus ist als kugelig zu beschreiben. Sie besitzt einen Durchmesser von 20-60 Zentimetern. Im Herbst trägt sie weiße, giftige Beeren.

Die Mistel wirkt Kreislauf stabilisierend, immunmodulierend und steigert die Widerstandskräfte. Für die reale Anwendung sollte ein vom Arzt verschriebenes Fertigpräparat erstanden werden.

In einer Sage der Kelten heißt es, dass Baldur – „Gott des Lichtes“ – zur Götterdämmerung mit einem Mistelzweig erschossen wurde. Laut Sagen der Griechen hat die Mistel Aeneas die Pforten der Unterwelt geöffnet. Für LARP-Zwecke ist die Mistel daher eher als mystische Pflanze interessant.

Es sei hier in aller Deutlichkeit gewarnt: diese Pflanze ist giftig, also Finger weg! Außerdem wird die Mistel oft für gewisse Zeit unter Naturschutz gestellt und darf natürlich dann auch nicht gesammelt werden.



Bild 3: Eine Eiche

LARPzeit Con-Bericht

Schatten um Eskaroth

Martin und Nico von der Dreilanden-Orga haben als Haupt-SLs das Selbstverpfleger-Zeltcon „Schatten um Eskaroth“ vom 11.-13.04.2003 organisiert. Das Steinzeitdorf Vethem bei Walsrode diente dabei als Handelsstation Amon-dor, in der gelagert und gespielt wurde. Am Dorf angrenzend standen mehrere Backsteinhäuser, von denen eines als Waschhaus mit Toiletten diente und die anderen als Schlafplätze für NSCs. Die Umgebung schmückten ein Wohnwagenplatz und eine moorartige Landschaft mit Seen, weiten Wiesen und dichten Wäldern. Es waren 70 Spieler (32 Euro) und 40 NSCs (15 Euro) geladen. Als Regelwerk diente DragonSys 2.

Was geschah

Eine Gruppe Reisender aus unterschiedlichsten Ländern machte sich auf den Weg zur Handelsstation Amon-dor. Doch noch bevor die Station erreicht werden konnte, wurden sie von schattenhaften Wesen angegriffen. Die Flucht gelang, doch einige der Reisenden blieben verschollen.

Nachdem der erste Schock überwunden war und die Reise fortgesetzt werden konnte, wurden sie erneut aufgehalten. Eine Trupp unhöflicher, feindlich gesonnener Eskarother Gardisten versperrte den Weg. Nach einem kurzen erfolgreichen Kampf erreichten die Anreisenden das Tor der Handelsstation. Doch auch hier trafen sie auf Eskarother Gardisten, die das Tor und die Wehrrürme besetzten. Es gab einen spannenden, blutigen Kampf, bei dem sich die Angereisten den Weg in die Handelsstation freikämpfen konnten.

Noch an diesem Abend tauchten die Verschollenen wieder auf. Nach gründlicher Untersuchung stellte sich heraus, dass sie

entführt, mit einem Fluch belegt und dann frei gelassen worden waren. Über Nacht herrschte Ruhe. Nur vereinzelt tauchten Schattenwesen auf und verbreiteten Unruhe.

Doch gleich am nächsten Morgen griff die gesamte Eskarother Armee das Lager an, um den Tod ihrer gefallenen Kameraden zu rächen. Bei diesem Kampf stellte sich heraus, dass die Eskarother – wahrscheinlich von Borhar, einem Vertreter des Chaosreiches – verflucht worden waren.



Ihr Hauptmann wies merkwürdige Zeichen im Gesicht auf und löste sich nach seinem Tod in eine Nebelwolke auf, wie es bereits bei den Schattenwesen beobachtet worden war. Die gelungene Abwehr dieses Angriffes verschaffte einige Zeit der Ruhe. So konnten Vorbereitungen auf weitere Attacken getroffen werden.

Ein Magier des aventinischen Magiezirkels berichtete unterdessen, dass die Festung einst durch einen Schutzkreis vor bösen Wesen geschützt worden war. Dies bewirkte ein Schrein, in dem eine magische Kugel steckte. Diese Kugel war jedoch während der Eskarother Besetzung in die Hände des Bösen gefallen. Noch



bevor sie vernichtet werden konnte, hatten einige mutige Recken die Kugel aus den Händen Borhars gerettet. Nun musste ein Ritual vorbereitet werden, um die Kugel wieder zum Einsatz zu bringen.



LARPzeit Con-Bericht

Währenddessen versuchten die Alchemisten des Lagers, nach dem alten Rezept einer verrückten Kräuterafrau einen Trank zu brauen, der den Beeinflussten helfen sollte.

Hierzu benötigten sie eine Wurzel, die sich in den Händen eines Kobolds befand. Dieser nutzte die Situation schamlos aus und ließ ein Fest zu seinen Ehren abhalten. Feiern konnten auch die Piraten der „Familia del Mar“ nach ihrer Ausgrabung eines Familienschatzes. Diesen hatte einer ihrer Väter nahe Amondor vergraben.

Am späten Nachmittag dieses Tages reiste die Fürstentochter Lara Catherine von Aventin an, die über die politische Entwicklung zur vorgefundenen Situation berichtete. Der fürstliche Besuch wurde durch die Attacke eines Carangul überschattet, der als Diener des Todesengels von Borhar ausgesandt wurde. Doch Orban Fastilus – Hofmagier Aventins – schaffte es, die Kreatur zu überwältigen.

Angeleitet von der Beschreibung eines Geschichtenerzählers sollte nun endlich das Ritual zur Sicherung des Stützpunktes durchgeführt werden...

Als gerade damit begonnen werden konnte, erfolgte die Invasion Borhars auf die Dreilande. Schattenbanner griffen die Festung im Verbund mit Orks und einer Eskarother Restarmee unter Führung eines Carangul an. Mit Hilfe des herbeigeeilten Meisters des Magiezirkels wurden alle Magier mobilisiert, das Ritual zu vollführen. Noch vor Beginn des Rituals wurde der Meistermagier im magischen Zweikampf mit dem Carangul zu Boden geworfen und außer Gefecht gesetzt. Die verbleibenden Magier begannen nun endlich das Ritual, während am Torhaus der Kampf im vollen Gang war.

Orks steckten das Torhaus in Brand und setzten Belagerungsgeräte und einen gewaltigen Oger ein, um in die Festung einzudringen. Die vorderste Schlachtreihe schaffte es jedoch, sie alle wieder herauszudrängen. Nachdem das Ritual beendet war, endeten auch die Angriffe auf die Handelsstation. Doch die Kämpfe wurden außerhalb des Tors weiter geführt. Die Armee des Chaos wurde vor dem Tor vernichtend geschlagen.

Die Angereisten fanden ein wunderschönes Spielgelände vor. WC und Waschraum waren zwar in Ordnung, einige Wasserleitungen waren aber eingefroren und gegen Ende mangelte es an Toilettenpapier.

Die Spielleitung hat das Einchecken bei ihrem ersten Con fabelhaft gemeistert. Sie sind auf Spieler und Gruppen sehr gut eingegangen und waren überall und jederzeit freundlich zur Stelle.

Die Kämpfe waren zwar gut dosiert, doch wurde die Kampfsicherheit durch unglückliche Scheinwerfer-Beleuchtung und lose gelagerte Balken im Torbereich stark gemindert, auch wenn die SL sich redlich bemüht hat. Die NSCs wurden mit ausgefallenen Kostümen (siehe das Bild vom Oger mit dem Baumstamm) und Belagerungsgeräten ausgestattet. Zum grandiosen Sieg in der Endschlacht muss erwähnt werden, dass die NSCs die wahren Sieger waren und nur durch göttliche Fügung zur Niederlage gezwungen wurden.



Über den gezahlten Preis konnten die Angereisten sich wohl kaum beklagen. Zu empfehlen für Spieler und NSCs, die gerne kämpfen und sich statt mit Groß-Plots lieber mit vielen kleinen speziellen Plots beschäftigen. Bei dem großen Engagement der Spielleitung kann mit ein bisschen mehr Erfahrung auf ein schönes nächstes Con gehofft werden.

Peter Bergmann & Torsten Buchmann

Bewertungsnoten* aus der Con-Umfrage

Kampf (Häufigkeit, Spannung, Sicherheit) **'''**

Rätsel (Anzahl, Spannung, Anspruch) **'''**

Plots (Anzahl, Anspruch, Teilnehmer, Abschluss) **'''**

SCs/NSCs (Fairness, Spiel) **'''**

SL und Orga (In-Time, Check-In, Anwesenheit) **'''**

Regelwerk (Spielbarkeit Kampf und Magie) **'''**

Ambiente (vorhandenes Gelände, organisiertes Ambiente) **'''**

Verpflegung (Menge, Qualität, Preis) **'''**

Abort und Waschuber (Qualität) **'''**

Preis/Leistung **'''**

Gesamturteil aus dem Bauch heraus **'''**

LARPzeit Gesamturteil **'''**

Diese Beurteilung basiert auf 25 ausgefüllten Fragebögen

*Bewertungsnoten entsprechend Schulnotensystem. Die Herleitung der Benotung kann demnächst auf unserer Homepage www.larpzeit.de abgerufen werden



Stimme des Herolds



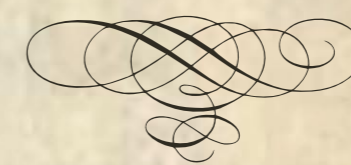
Die Gazette des gemeinen Volkes

Ausgabe zum Heumond

Gar schreckliche Zeiten suchen die Nordlande heim

Der König wurde durch eine formwandelnde Marionette ersetzt.

Nur die Elfen von Rugus nahmen den Nebel von den Augen der Menschen und enthüllten die wahre Natur des Königs. Sie sandten den 4 Fürsten der Nordlande eine Nachricht zu, um eine geheime Versammlung der 4 Häuser abzuhalten. In dieser Versammlung wurde ein Ort und das Verfahren der Königswahl, welche nun stattfinden musste, festgelegt. Der Ort ward schnell gefunden, ein alter abseits gelegener Gutshof des Kriegsveteranen und



Heerführers Vargard Hörjord. Dort könne man diese ungewöhnliche Königswahl in Ruhe vollziehen.

Fremde! Seiet Ihr Magier, Abenteurer, Barden, Krieger, Priester, Gaukler oder einfach nur normales Volk! Erscheinet auf dem Gut und entscheidet in Eurer neutralen Position über die Königswürde.

Im Auftrage der Fürsten der Nordlande



Warnung

Der Freiherr von Fiornawar ruft alle tapferen, mutigen und unerschrockenen Helden, Abenteurer und Gelehrte aller Rassen auf, ihn bei der Verteidigung der Burg Cerdan zu unterstützen! Seit geraumer Zeit streift eine Horde von Sklavenhändlern durch umliegende Ländereien und treiben unschuldige Fistaner in das Joch der Sklaverei. Darum hofft der Freiherr von Fiornawar auf ein Zahlreiches Erscheinen von Euch im Kampf gegen die Sklaverei!

Freiherr von Fiornawar

Werter Reisender, Werte Reisende im Lande Samarkand!

Seid Euch bewusst, dass das Land, welches Ihr zu bereisen gedenkt, im Moment unruhige Zeiten erlebt. Ein noch brüchiger Waffenstillstand herrscht momentan und marodierende Banden durchstreifen immer noch das Land. Höchste Vorsicht ist also immer noch geboten, zumal wir uns zur Zeit in der Wahl unseres Sultans befinden. Solltet Ihr dennoch das Land besuchen wollen oder müssen, so sei Euch geraten eines der alten Forts zu Eurer Rast aufzusuchen.

Eine gute Reise und Glück auf euren Wegen!



Akademie zu Balgair

Es ist wieder soweit, wie auch im letzten Jahr öffnet die Akademie zu Balgair ihre Pforten für das 2. Semester. Inmitten der malerischen Laubwälder von Balgair, nahe der berühmten Heidemarken liegen die altherwürdigen Gemäuer der Akademie.

Die Idylle der Seen lädt zu intensiven Diskussionen oder Momenten der geistigen Sammlungen ein.

Die lange Tradition führt auf den Gründer Tamin von Heidemark zurück, der im Namen der Fürstin Antana zu Balgair eine Oase der Erforschung, der Künste und des Wissens, in das Leben rief. Seit jener Zeit öffnen sich hier jedes Jahr die Pforten für Wissbegierige und Lehrfreudige, um Kreativität und geistige Entwicklung zu fördern.

Auch in diesem Jahre werden die Tore wieder offen sein und erneut werden auch Gäste aus den fernen, nicht mehr ganz so fremden Landen hinter dem Tunnel zugegen sein.

Wie jedes Jahr wird es auch dieses Mal die Möglichkeit geben durch Prüfungen nach der Prüfungsordnung dieser Akademie den Meistergrad zu erlangen.

Jene und die allgemeinen Bestimmungen unseres Institutes sollte jeder Interessent vor dem Besuch eingehend studiert haben.

Wir erwarten mit Freude die Gäste dieses Jahres Aramanis Takur Bewahrer Im Auftrag des Dekan Eusebius von der Winterweide



Höret, höret

Erstmals gibt Kaufmann Achib el Molbar einen freudigen Markt. Alles, jawohl alles werdet Ihr hier finden, was auch immer Euer Herz begehrt.

Sei es, dass Ihr Vergnügen sucht, so probiert Euch am Glücksspiel oder vielleicht eine unserer Huren!

Sei es, dass Ihr die Herausforderung sucht, so

Kurzmitteylungen

Wir trauern um unsere mutigen Mitstreiter Bolgar, Slot und Xso-Thar. Sie sind gefallen im Lande Lethos im Kampf für die Freiheit.

Vesta Bruth-Gorh

Der Rat des Landes Tarn bittet um Hilfe bei der Aufklärung seltsamer Überfälle

Der Vogt zu Wiedersberg feiert seinen 148ten Geburtstag und lädt alle ein, ihre Kräfte in Spiel und ehrenvollem Wettkampfe miteinander zu messen

Arach Saliss - Die Drow der Mittellande:
„Vendai llythiri, lloth tla malla, Arach Saliss Ultrin!
L'elamshin o' l'il lgythiiri zhab ala bar' lath jal.“

Kyorl

Eilet zur Hilfe

Der Priester des kleinen Dorfes Schwarzsee im Lande Mara sen ruft alle Abenteurer, Krieger und Magier zur Hilfe gegen die üblen Barbaren die sein Dorf mit Tod und Vernichtung bedrohen. Es ist ein Kopfgeld ausgesetzt auf jeden erschlagenen Braunling!

nehmt Teil am Kampf und an den Spielen, die Euch die wunderschönen Preise beschere werden!

Oder gelüftet es euch Verboten? Ihr glaubt, es sei Euch verboten, der Menschen leben zu kaufen? Ihr irrt, nicht in unserem Grenzland Kanor, verwaltet und geschützt von Baron Achim von Lohser gehört es dennoch niemanden, und so kann

niemand den Handel verbieten. Und erstmal in eurem Besitz, darf ein Niemand Euch Eures Besitzes entledigen. Das ist die Gelegenheit, einen starken Arbeiter für Feld und Wiesen zu kaufen, oder liegt Euch mehr an einer jungen Magd für Küche und Bett? Kommt, kauft und amüsiert Euch!

Achib el Molbar

Stimme · Aventuriens



1. Ausgabe vom 23. Tage des Firun im Jahre 1026 BF

Verkündung zum Traviabund im Hause Sappenstiel

Trotz der prekären politischen Situation kam es im Hause Sappenstiel zu einem höchst fragwürdigen Traviabund zwischen dem nostrischen Burgvogt Kunibald von Sappenstiel, dem Adoptivsohn der ehemaligen Marschallin Rondriane von Sappenstiel, und einer Thorwalerin namens Raskra Vandarsdottir. Nur wenige der geladenen Adligen nahmen denn auch verständlicherweise die Einladung wahr und erschienen auf Burg Harmlyn, wo die Feierlichkeiten stattfanden.

Diese wurden zu allem Unglück zudem von allerlei Unheil überschattet, so dass zu befürchten ist, dass die Verbindung unter keinem guten Stern steht. So machte sich eine Seuche unter den Einwohnern Harmlyns breit, wodurch die Burgherrin Thalionmel, Tribunin der II. Kohorte, dazu gezwungen war, fast die gesamte Einwohnerschaft des Dorfes in ein nahegelegenes Traviakloster schaffen zu lassen. Weitere Krankheitsfälle ließen sich jedoch vor den Hochzeitsgästen nicht verheimlichen, so dass diese mit vereinten Kräften nach einem Heilmittel suchten, das, den Zwölfen sei Dank, von einem Druiden in Form eines Farnes gefunden werden konnte.

Wie die vereinten Nachforschungen von Heilern, Magiern und Geweihten ergaben, war die Ursache der Seuche in einem Stein zu finden, den Alena von Sappenstiel-Sippwitz bei ihrer Befreiung durch einen Krieger ihres Vaters namens Answin Berling, Adeptus Ilmenblick, die Nivesin Takoja sowie die Thorwalerinnen Raskra und Frenjar aus dem Hause ihres Vaters, des Borboradianers Mishkarinor von Sappenstiel-

Sippwitz, mitbrachte. In dem Kristall, der ehemals den Griff eines thorwalschen Runenschwerts zierte, war ein Seuchendämon gefangen, der beim Diebstahl des Steins freigesetzt wurde und so die Seuche verursachte. Der Verbleib des Steins konnte jedoch glücklicherweise alsbald geklärt werden.

Ein Drachenspiegel, ein weiteres magisches Artefakt, das aus dem Hort besagten Borboradianers bei der Rettungsaktion sichergestellt wurde, wurde ebenfalls entwendet und gelangte in die Hände eines Schwarzmagus der sich auf die dunkelsten Seiten ehsischer Magie verstand. Der Spiegel stammte aus dem Besitz Razzazors und war in der Lage, Tore in andere Sphären zu öffnen. Mit Hilfe dieses Spiegels wollte der unglückselige Magier, Hakon von Sappenstiel, einen Urahn der Sappenstiel, der ehemals ebenfalls mit Borborad paktierte, aus dem Reich der Toten zurück rufen. Dank dem vereinten Wirken der Hochzeitsgäste konnte dies jedoch verhindert werden. Der Magier kam im Kampf zu Tode, und der Spiegel wurde zerstört.

Beibt noch zu erwähnen, dass ein Orkstamm sich auf dem Grund der Burg angesiedelt hat. Hielt man diese anfangs noch für die Verursacher des Unheils, so wurde man bald eines Besseren belehrt. So retteten die Orks die Braut, welche von Räufern entführt worden war, die im Auftrag des Magiers Reisende und Bauern entführten, damit dieser sie für die Wirkung seiner Blutmagie opfern konnte. Auch bei der Suche nach einem Mittel gegen die Seuche konnten sie behilflich sein und kämpften gar am Ende Seite an Seite

mit der Hochzeitsgesellschaft gegen den Schwarzmagier. Aus diesem Grunde mag man es ihnen nachsehen, wenn sie die Herrin der Burg gefangen nahmen, die jedoch von den thorwalschen Verwandten der Braut gegen zwei Flaschen Met ausgelöst werden konnte.

Braut und Bräutigam befinden sich nun auf Hochzeitsreise in die Thorwaler Landen, um die Heimat der Braut zu

besuchen. Eine weitere Ursache mag jedoch auch im gespannten Verhältnis zwischen Kunibald von Sappenstiel und seiner Schwester Thalionmel zu suchen sein, welche die Einladung der Orks zu den Hochzeitsfeierlichkeiten, welche von der Braut und der Großkusine Alena ausgesprochen wurde, nicht gutheißen konnte. Die weitere Entwicklung dieser Beziehung bleibt abzuwarten und wird in Nostria von allen Seiten argwöhnisch beobachtet werden.

Stadt des Lichts zu Gareth - Inquisition der Praioskirche

Erklärung der Vorfälle auf der Burg Harmlyn

Die Untersuchungen der Vorfälle auf der Burg Harmlyn sind abgeschlossen und haben folgendes ergeben:

Das Gefolge des Inquisitors Odilon Prem war nicht das Gefolge, das mit diesem Auftrag betraut worden ist. Die Söldner, die mit Ihro Gnaden reisten, hatten das Gefolge des Inquisitors ermordet und deren Platz eingenommen. Die Nachforschungen ergaben, dass das Motiv für die Morde finanzieller Natur war. Da bei der Inquisition nach anfallenden Aufgaben keine Plünderungen erlaubt sind, erhofften sich die Schuldigen, auf diese Weise ihre Geldbeutel zu füllen, ohne dass der Verdacht auf sie fallen würde. Zudem würde niemand das Gefolge eines Inquisitors des Diebstahls bezichtigen aus Angst vor den Konsequenzen.

Dem Inquisitor kann vor diesem Hintergrund kein Vorwurf gemacht werden, da er nicht in der Lage war, die Anweisungen und die Integrität des Wahrers der Ordnung in Frage zu stellen. Die dabei entstandenen Schäden sind bedauerlich aber nicht mehr änderbar. Die Untersuchungen zum Mord am Haushofmeister Elbrecht Gerdenwald zu Harmlyn haben folgendes ergeben:

Die vier Söldner, die mit dem Inquisitor reisten, haben sich Beweisvorenthaltung und Beweisfälschung zu Schulden kommen lassen. Derjenige Söldner, der dem Inquisitor hinterher reiste, wurde des Mordes überführt und zum Tode durch den Galgen verurteilt.

Die Schuldigen wurden verhört und zum Tode verurteilt. Sie wurden durch das reinigende Feuer vom Leben zum Tode gebracht.

Ave Recke, Seyd
Agegrüßt Wanderer durch Raum und Zeit.

Du suchst Anschluss an eine namhafte Gruppe, du suchst Macht und Reichtum, eine Heimat oder die Herausforderung. Dann werde Teil der Schwarzen Rose, Bund für Handel, Diplomatie und Politik. Wohl der mächtigste Handelsbund der Mittellande. Sende Deine Brieftaube an

Die Schwarze Rose

Wie Kunibald von Sappenstiel und Raskra Vandrarsdottir zueinander fanden

Im Frühjahr 30 Hal verließ der Thorwaler Valadur Atmanson, ein Mann aus Haibuthar, ohne Abschied sein Dorf. Als die Kriegerin Frenja Jurgadottir fragte, wohin er gegangen sei, erfuhr sie, dass Valadur zuvor wochenlang von schweren Alpträumen gequält worden war. Immer wieder sei er nachts aus dem Schlafhochgeschreckt. Bleich und mit weit aufgerissenen Augen habe er in die Nacht gestarrt. Fragte man ihn, was geschehen sei, so habe er keine Antwort gegeben. Irgendwann habe er schließlich sein Bündel gepackt. „Ich muss gehen. Er ruft mich“, seien seine letzten Worte gewesen. Dann sei er in Richtung der Dunklen Lande gezogen.

Mit sich nahm er ein altes thorwalsches übergroßes Breitschwert zyklöpischer Machart, welches einst von Thorbrandt Thorkarson vor gut zwei Jahrhunderten getragen wurde. Dieser war der erste „Thorbrenner“ und Gründer des ersten der Wehrhöfe, aus denen später Haibuthar entstand. Der Legende nach hatte er dieses Schwert auf den Zyklopieninseln von einem Zyklopien anfertigen lassen. Ein Relikt einer älteren Waffe soll als Griff des Schwertes gedient haben.

In den Griff waren zwei Steine eingearbeitet: ein Gwen-Petryl-Splitter, den einer der Überlebenden der Überfahrt aus Hjaldingard auf Swafnirland erhalten hatte, sowie ein Edelstein, der aus einer anderen Waffe stammte. Der Gwen-Petryl-Splitter sollte den Nachfahren der Familie helfen, den Weg in ihre Heimat zurückzufinden und diesen Weg zu überleben.

Gar traurig war Frenja, als sie von Valadurs Reise erfuhr. Und als die Monate vergingen, ohne ihn zurückzubringen, beschloss sie, ihn zu suchen. Die Skaldin Raskra Vandrarsdottir schloss sich ihr an, und gemeinsam zogen die beiden Frauen los. Doch aufgrund der langen Zeit, die bereits vergangen war, konnten sie die Spur des Freundes nicht finden. So suchten sie Hilfe magischer Natur und trafen dabei auf Magister Ephraim Ilmenblick und die Nivesin Takoja. Jene Takoja versprach ihnen, den Verbleib des Freundes ausfindig zu machen, wenn man ihr etwas aus seinem persönlichen Besitz überlasse.

Nach einem schamanistischen Ritual erklärte sie den beiden Thorwalerinnen, dass Valadur gestorben sei. Doch seine Seele könne noch keine Ruhe finden, bis man einen Gegenstand, der ihm sehr viel bedeute, zurück in sein Heimatdorf gebracht habe. Da wussten die beiden Thorwalerinnen, dass Valadur sie gerufen hatte, damit sie das Runenschwert nach Haibuthar zurückbrachten.

Unter der Führung von Takoja und Ilmenblick gelangten die Weggefährten alsdann in die Dunklen Lande, wo sie die Leiche Valadurs fanden. Doch das Schwert blieb verschwunden. Als sie dem Gefallenen die letzte Ehre erweisen wollten, wurden sie von vier Kriegern angegriffen. In einem heftigen Gefecht unter tatkräftiger Unterstützung des Magisters gelang es den Weggefährten, die Krieger zu überwinden.

Nur einer der Angreifer überlebte: ein junger, gutaussehender Mann mit dunkelblonden Haaren und blauen Augen. Als Il-

menblick versuchte, ihn auf magischem Wege zu verhören, erkannte er, dass der Mann unter einem Bann stand. Es gelang ihm, diesen zu brechen. Wie aus tiefem Schlaf erwachend, blickte der Gefangene die Weggefährten an und erzählte ihnen stockend seine leidvolle Geschichte.

Sein Name sei Answin, Abgänger der Kriegerakademie zu Wehrheim, Sohn einer Bäuerin aus dem Lehen Sappenstiel. Sein Herr, früher unter dem Namen Perainor von Sappenstiel-Sippwitz bekannt, habe ihn gezwungen, ihm zu dienen. Er hatte dies abgelehnt, da er wusste, dass Perainor zu Borborad übergelaufen war. Doch Perainor wollte den allseits beliebten Hauptmann seiner Burgwache auf seiner Seite wissen und erpresste ihn mit dem Leben seiner einzigen Tochter Alena, in die Answin gar stürmisch verliebt war.

Er habe sie gedrängt, mit ihm gemeinsam zu fliehen, noch bevor sich ihr Vater offen zu Borborad bekannt hatte. Doch Alena wollte ihm keinen Glauben schenken. Sie glaubte vielmehr, er habe sich von ihr abgewendet, da er von seiner Mutter erfahren hatte, dass er ein unehelicher Sohn Perainors war und damit Alenas Halbbruder. Als er Alena endlich zur Flucht überreden konnte, war es bereits zu spät. Perainor erwischte sie in flagranti und sperrte beide in den Kerker.

Zuerst versuchte Perainor, Answin durch Folter auf seine Seite zu bringen. Als dies nichts half, erpresste er ihn schließlich erneut mit dem Leben seiner eigenen Tochter als Pfand. Viele bittere Jahre hatte Answin dem Herrn nun schon gedient, ohne mit jemandem

darüber reden oder Hilfe holen zu können. Dafür hatte zusätzlich ein Bann gesorgt, unter den Perainor ihn von einem der Heptarchen stellen ließ.

Groß war der Dank, den er den vier Weggefährten ob seiner Erlösung entgegenbrachte. Als man Answin schließlich nach dem Verbleib des Schwertes und zu Valadurs Tod befragte, brach er in Tränen aus. Er selbst sei es gewesen, der den Thorwaler auf Befehl seines Herrn getötet habe, um dessen Schwert an sich zu bringen. Perainor habe es im Auftrag eines der Heptarchen an sich bringen sollen. Es befinde sich auf der Burg, zusammen mit einigen anderen Artefakten, die sein Herr für selbigen Heptarchen in seinen Besitz gebracht habe. Gern würde er den Gefährten helfen, das Schwert an sich zu bringen, wenn diese ihm dabei halfen, die Geliebte zu retten.

Die vier Weggefährten gingen auf das Angebot Answins ein. So führte dieser sie noch in selbiger Nacht auf geheimen Pfaden in die Burg Perainors. Mit Answins Hilfe gelang es ihnen ohne große Zwischenfälle, sowohl das Schwert und einige Artefakte zu entwenden, als auch die Tochter des Bösewichts aus dem Kerker zu befreien. Gar groß war die Freude der beiden Liebenden, sich endlich wieder in den Armen halten zu dürfen.

Doch die Freude war nicht von Dauer. Zwar bemühten sich die sechs Weggefährten auf ihrer Flucht, sich zu verstecken, doch schon bald bemerkten sie, dass Perainor sie durch einen Trupp verfolgen ließ. Viele Umwege nahmen die Verfolgten auf ihrem Weg nach Nostria in Kauf, um die Härscher abzuschütteln. Alena sollte dort bei Verwandten in Sicherheit gebracht werden, da sie mittlerweile Answins Kind unter dem Herzen trug. Aus Tagen wurden Wochen.

Doch ihre Mühen waren vergeblich. Auf nostrischem Boden holten die Verfolger die Flüchtigen ein und brachten Alena in ihre Gewalt. Da ritt Answin zu den Verwandten Alenas und bat diese um Hilfe. Die anderen Gefährten nahmen unterdessen die Spur der Entführer auf. Mittlerweile waren diese zu Freunden geworden. Bald schlossen sich Answin und Kunibald von Sappenstiel mit einem

Trupp Berittener den Gefährten an. Aufgrund der fortgeschrittenen Jahreszeit zog sich die Suche dahin.

Erst an den Grenzen zu den Dunklen Landen gelang es den Männern und Frauen um Answin, die Entführer einzuholen. Sie schickten sich gerade an, diese zu stellen, als sie einen weiteren Trupp Berittener entdeckten. Da scharte Answin einige Freiwillige um sich und eilte der neuen Bedrohung entgegen. Er versuchte, diesem Trupp den Weg abzuschneiden, damit Kunibald mit seinen Mannen Alena befreien konnte.

Sein Plan ging auf. Kunibald konnte Alena aus den Händen der Entführer befreien. Answin jedoch begegnete seinem Schicksal. Perainor selbst war der Anführer des neuen



Raskra und Kunibald bei ihrer Hochzeit

Trupps und stellte sich ihm entgegen. Kurz und heftig war der Kampf. Answin plagten Skrupel, seinen Herrn – und vermeintlichen Vater – zu töten. Doch dieser kannte keine Gnade. Perainor durchbohrte Answin mit seiner Lanze. So sank der uneheliche Sohn in seine Arme. Er missbrauchte Answin als Schild und versuchte, Alena wieder in seine Gewalt zu bringen.

„Schießt“, rief Answin seinen Freunden zu. Kunibald gehorchte, traf den Recken von eigener Hand und erlöste ihn damit von seinen Qualen. Im folgenden Tumult gelang den Freunden die Flucht. Gar viele Männer aus Kunibalds Trupp fanden den Tod, doch niemand wurde so beweint wie Answin, der für seine Liebste in den Tod gegangen war.

Untröstlich war Alena, als die Gefährten sie nach Nostria in die Arme ihrer Verwandten geleiteten. Unversöhnlich zeigte sie sich gegenüber Kunibald, der ihren geliebten Answin getötet hatte. Unbeugsam verhielt sie sich gegenüber Rondriane und Thalionmel, die das Knäblein, das sie von Answin empfangen hatte und auf Burg Harmlyn gebar, nicht anerkennen wollten.

So wurden denn zwei geliebte Herzen auf immer voneinander getrennt!

Zwei andere Herzen jedoch fanden bei dieser Queste zueinander: Raskra und Kunibald entdeckten ihre Liebe. Nur unter dem gegenseitigen Versprechen, sich bald wieder zu treffen, konnten sie sich voneinander trennen.

Der Magister konnte sich nicht von der Waffe trennen, vermutete er doch Unheil in dem Edelstein, der den Griff zierte. Als Frenja sich bereit erklärte, den Edelstein aus dem Griff zu lösen und auf Burg Harmlyn zu verwahren, ließ er sie mit dem Schwert ziehen. Seitdem ist er auf der Suche nach Wissen, das seinen Verdacht zerstreuen könnte. Mögen die Zwölfe ihn auf seiner Suche geleiten und die Liebenden im Bunde Travias zusammenführen, auf dass dieses unselige Abenteuer doch noch zu einem guten Ende führen möge.

Zusammentragen und aufgeschrieben von Kalman Gerdenwald
Hofschreiber zu Harmlyn

Martin Becker & Petra Jörms



Magister Ephraim Ilmenblick

LARPzeit Nähstübchen

Die Gugel

Im Hoch- und Spätmittelalter gehörte die Gugel zu den meist getragenen Kleidungsstücken. Sie bestand aus einer Kapuze mit einem kragenartigen Schulterstück daran und bot somit einen guten Schutz des gesamten Oberkörpers gegen Wind und Regen. Dieses einfache und nützliche Kleidungsstück wurde im 12./13. Jahrhundert entwickelt und war besonders beim einfachen Volke und bei Reisenden üblich. Anfangs überwiegend vom einfachen Manne getragen, wurde die Gugel in den darauf folgenden Jahrhunderten auch bei Frauen und bei Adligen Mode.

Der Schnitt einer Gugel besteht aus zwei gleichen Teilen, die aufeinander genäht werden. Die Abmaße für den Kopfbereich, den Schulterbereich und besonders den Zipfel können stark variieren.

Ein ausgeprägter Zipfel wird „Sendelbinde“ genannt. Für den Kopfbereich ist es wichtig, dass der Umfang der Öffnung ein einfaches Überstreifen der Kapuze erlaubt. Im Schulterbereich (Kragen) wird auf der vorderen Seite häufig auf eine Naht verzichtet oder diese durch eine Knopfleiste ersetzt.



Das niedere Volk konnte und durfte nur einfache Wollstoffe verwenden, die in zurückhaltenden Farbtönen wie grau, graugrün und braun gehalten waren. Je wohlhabender, desto bunter und leuchtender durften die Farben sein und desto edler wurden die Stoffe. Nur adligem und sehr wohlhabendem Volk war das Tragen von Leder erlaubt, da auch das Jagdrecht den Adligen vorbehalten war. Gaukler und Narren beliebten ebenfalls, sich in leuchtenden Farben zur Schau zu stellen und machten mit Glöckchen am Ende des Zipfels auch akustisch auf sich aufmerksam.

Maße

Kopfbereich (A)
Halber Gesichtsumfang (Kinn über Wangen bis zum Haaransatz) mit 10 cm Zuschlag.

Schulterbereich (B)
Der Radius des etwa Viertel-Kreises sollte ausreichen, um die Schultern abzudecken, daher Länge von Hals zur Schulter mit 10 cm Zuschlag. Bei einer Knopfleiste sollten einige Zentimeter Rand für den Überlappungsbereich zugegeben werden.

Halsbereich (C)
Bei komplett vernähtem Schulterbereich mindestens halber Kopfumfang mit 5 cm Zuschlag, damit sie auch irgendwie angezogen werden kann. Offen oder mit Knopfleiste reicht auch der halbe Halsumfang mit 5 cm Zuschlag.

Zipfel (D)
Die Länge von der Stirn bis zum Ende des Zipfels kann 50 cm bis zu 150 cm erreichen.

Arbeitsschritte

Materialkauf

Als Material können Wollstoffe (besonders schön ist Loden) oder Leder verwendet werden. Bei Leder sollte man sich jedoch der schwierigeren Verarbeitung bewusst sein; viele Nähmaschinen nähen Leder gar nicht, andere nur mit Spezialnadeln.

Die Größe sollte je nach Zipfellänge etwa 1,00 m bis 1,50 m betragen. Für den Umnähbereich empfehlen sich eine farblich passende Borte und eventuell weitere Schmuckteile (siehe unten).

Anzeichnen

Schnittmuster wie im Schaubild angegeben; bei allen zu vernähenden Kanten 2 cm Nahtzugabe anzeichnen.

Zuschneiden

Angezeichnetes Muster vollständig ausschneiden. Vor dem Nähen des Zipfels an der Spitze die Nahtzugabe mehrfach einschneiden, damit er beim Umstülpfen schön rund wird.

Vernähen

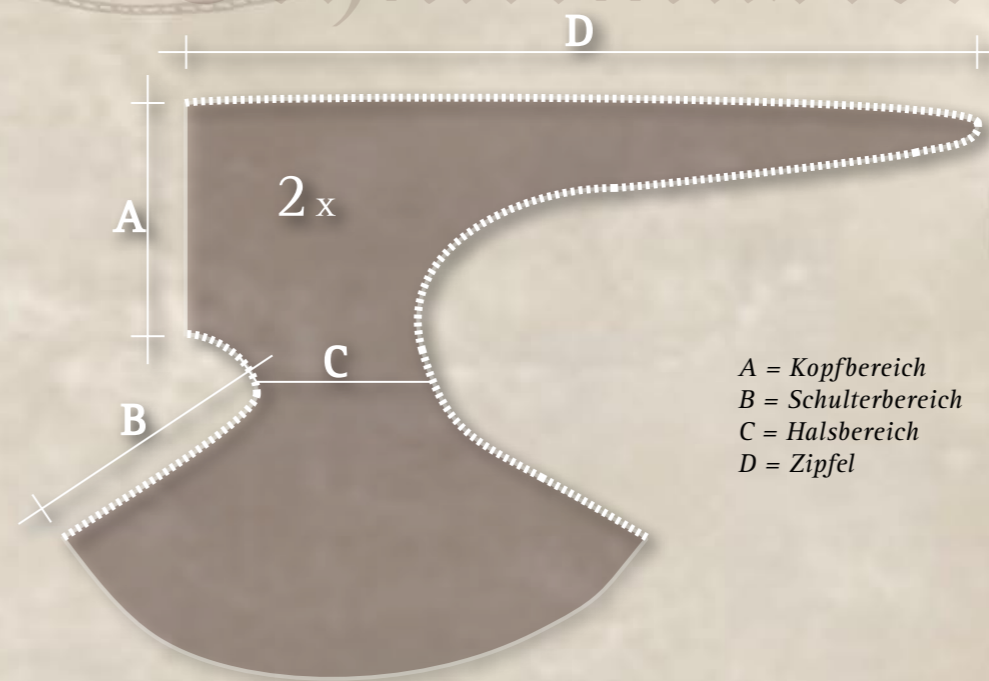
Beide gleichen Teile aufeinanderlegen und entsprechend markierte Kanten vernähen. Im Kopfbereich und im Schulterbereich mit Borte umnähen oder säubern.

Der letzte Schliff

Alternativ sind im Schulterbereich auch Saumvarianten in Zaddel-Muster möglich. Weiteren Verzierungen mit Knöpfen, Bändern, Nieten, Fransen, Ösen, Glöckchen und sonstigem Schnickschnack sind keine Grenzen gesetzt.

Bianca Weber & Torsten Buchmann

Schnittmuster



A = Kopfbereich
B = Schulterbereich
C = Halsbereich
D = Zipfel

Einige Beispiele für Zaddel-Muster



Torsten Buchmann

„Ich habe gestern noch die 50 E-Mails beantwortet, deswegen habe ich nur zwei Artikel korrigiert“

Torsten (31) hat an der TU Braunschweig Bauingenieurwesen studiert und ist im Juni 2002 aus beruflichen Gründen nach Düsseldorf ausgewandert.

Mit 17 hat er mit der LARP-Einstiegsdroge Tisch-Rollenspiel angefangen. Vor etwa sechs Jahren begann er seine Karriere als Live-Rollenspieler. Er blüht auf in seiner Rolle als „der nächste Nomade, der nur zwei Cons überlebt“.

Bei der LARPzeit ist er zuständig für den Bereich Verwaltung, Anzeigen und für die redaktionelle Endprüfung der Artikel.

Die LARPzeit-Visitenkarte

Neue Helden in Sicht

Tipps und Antworten für Neueinsteiger

In der ersten Ausgabe von LARPzeit beantworten wir Euch die wichtigsten Fragen und geben Euch allgemeine Tipps mit auf den Weg. Wir gehen dabei zunächst nur auf das Fantasy-Live-Rollenspiel ein. Weitere Live-Rollenspiele wie z. B. Vampire, Western, Star Trek und andere werden in Sonder rubriken kommender Ausgaben behandelt.

Das LARP-Con

Die wichtigste Frage ist zunächst einmal: Was bedeuten eigentlich die Begriffe „LARP“ und „Con“?

LARP ist die Abkürzung für Live Action Role Play (Live-Rollenspiel). Con ist die Kurzform für convention („gemeinsames Treffen“).

Was soll ich da überhaupt?

Bei einem LARP-Con treffen sich leicht verrückte Menschen auf einem ausgesuchten Platz (Burg, Zeltplatz, Hüttendorf...), um dort in eine ausgedachte Rolle zu schlüpfen. Das kann zum Beispiel der schöne Ritter sein, der den armen Jungfrauen hilft und die üblen Bösewichte jagt, oder aber auch ein Schurke, der dem blöden Ritter die Jungfrau wegschnappt.

Was ist eine Orga?

Die Orga (Organisatoren) sucht das Spielgebiet aus, in dem das LARP stattfindet und legt das Regelsystem fest, nach dem gespielt wird. Sie beantwortet Fragen zum Con (Kontakte hierzu findet Ihr in der Rubrik Con-Kalender). Diese Orga sorgt dafür, dass es Euch auf dem Con an nichts fehlt. Das heißt, sie sorgt dafür, dass Eure Fäkalien sachge-

mäß entsorgt werden, dass Ihr Euren Säuberungsgelüsten nachkommen könnt, dass das Gebiet auch für die Spielzeit reserviert ist und natürlich, dass in den gefährlichen Schlachten und sonstigen Scharmützeleien bloß niemand Wehwehchen erleidet. Sie kommt zwar nicht für Schäden und Verletzungen während des Spiels auf, aber weist auf kontrolliertes Spielen hin (kein Kampf in Volltrunkenheit!) und sorgt für die Anwesenheit von Sanitätern und Beleuchtung bei Schlachten. Die Orga sorgt meist auch für eine Taverne (Gasthaus), in der man sich nach einem anstrengenden Tag erfrischen kann. Bei solchen Gelegenheiten werden häufig Kontakte mit anderen Spielern geknüpft.

Was ist eine SL?

Die SL ist die Spielleitung, die für das Wichtigste im Spiel sorgt, nämlich die Spannung und den Plot (Handlung). Sie sorgt für Rätsel, Kämpfe, Effekte und geht dabei auch häufig auf einzelne Charaktere ein. Bei Regelfragen ist sie Ansprechpartner und trifft die Entscheidung bei Unklarheiten. Außerdem koordiniert sie den „Einsatz“ der NSCs (was ein NSC ist erfahrt Ihr weiter unten in diesem Artikel). Bei kleineren LARP-Cons sind SL und Orga manchmal auch die gleiche Person. SL und Orga tragen, damit sie auch erkannt werden, meist irgendwelche roten Bänder, Schärpen oder hässliche T-Shirts.

Was muss ich können?

Bei dem Spiel müssen keine Texte auswendig gelernt werden, es sei denn man spielt einen Magier. Niemand muss Geschichte studiert haben, als Geschichtsgelehrter sollte die bespielte Welt aber einigerma-

ßen bekannt sein. Es ist auch nicht notwendig, Schwertkampfkunst zu betreiben, Krieger sollten jedoch ab und zu mal mit LARP-Waffen trainieren. Wichtig ist einfach, dass der gespielte Charakter gut dargestellt werden kann.

Muss ich alles mitmachen?

Es wird frei agiert, das heißt es wird gekämpft, wenn der gespielte Charakter es für sinnvoll hält, man kann aber auch den ganzen Tag im Zelt sitzen und nichts tun. Es ist jedem freigestellt, etwas mitzumachen oder nicht. Dadurch entsteht kein Zwanggefühl und jeder widmet sich den Teilen, die ihm Spaß machen, denn Spaß sollte bei dem Spiel im Vordergrund stehen.

Das Regelsystem

Welche Regelsysteme gibt es?

Es gibt bestimmt über hundert Regelsysteme, von denen kaum etwas bekannt ist. Zu den meistgespielten gehören „DragonSys“, „Silbermond“, „That's Live“ und „Phönix“. Welches Regelsystem auf dem Con benutzt wird, steht in der jeweiligen Ankündigung (siehe hierzu den LARPzeit-Timer in der Heftmitte).

Wie komme ich an ein Regelwerk?

Das ist je nach Regelsystem verschieden. „DragonSys“ beispielsweise ist als gedrucktes Büchlein in LARP-Läden erhältlich, unbekanntere Regelwerke häufiger im Internet oder von der SL (bzw. Orga), da diese nicht selten für ihre Cons Anpassungen der Regeln vornehmen. Wo entsprechende Läden oder Internetseiten zu finden sind, geht aus den Anzeigen in dieser Zeitschrift oder einem Besuch unsere Linkliste im Internet unter www.larpzeit.de hervor.

Wie bastele ich mir einen Charakter?

Mit so einem Regelsystem kann dann ein Charakter erstellt werden. Beim ersten Charakter sollten einem Freunde helfen, die das System kennen, oder mit der Spielleitung gesprochen werden. Diese gibt gerne ein paar Tipps. Die Regelsysteme sind zwar selten kompliziert, doch kann ein bisschen Hilfe niemals schaden, denn der tolle Held soll ja auch wirklich viel können.

Der Charakter

Was bedeuten die Begriffe SC, NSC und PNC?

Es gibt zwei Arten, sich zu einem Con anzumelden: entweder als SC (Spieler-Charakter) oder als NSC (Nicht-Spieler-Charakter). Der Unterschied besteht darin, dass ein SC seine Rolle frei wählt und dieser Rolle entsprechend frei auf dem Con agiert. NSCs hingegen übernehmen für das Spielgeschehen notwendige Rollen. Das können Feinde, Informanten oder auch einfach Dorfbevölkerung für das Ambiente sein, die von der SL zugewiesen werden. Zu guter letzt finden sich immer irgendwelche Idioten (sowohl SCs als auch NSCs), die ihre Rolle nicht spielen, die wie blöd in der Gegend rumkloppen oder sonstwie Mist bauen. Das sind dann die PNCs (Papp-Nasen-Charaktere).

Was spiele ich am besten?

Es gibt beim Live-Rollenspiel eigentlich kaum Grenzen, was gespielt werden darf oder nicht. Doch was der Charakterwahl stets vorausgehen sollte ist ein Blick in den Spiegel! Dieser gibt einem nämlich immer gewisse Grenzen vor. Hierbei geht es weniger um Berufe (Professionen), sondern um äußere Merkmale bezüglich der zu spielenden Rasse. Profi-Basketballer sollten möglichst keinen Zwerg spielen und süße kleine Jünglinge keinen Oger. Abgesehen von Größe und Statur gibt es auch noch den Gesichtsausdruck und eine eigene Einschätzung des Mutes: Wer bei einem „BUH“

ohnmächtig wird, sollte keinen Barbaren spielen! Wie gesagt gibt es keine Verbote, doch wer in der gewählten Rolle komisch aussieht, wird nur selten ernst genommen.

Welche Rollen gibt es überhaupt?

Es gibt beim LARP viele Rassen, die sich durch unterschiedliches Aussehen, verschiedenste Kulturen und manchmal durch ihre Gesinnung (gut, rechtschaffen, böse, ...) definieren. Am Anfang sollte man einen Menschen spielen, da zum Darstellen eines Menschen keine künstlichen Masken, Schminke, Zähne und Ohren benötigt werden und nahezu alle Charaktertypen wählbar sind. Auf typische Rassen wird später eingegangen. Bei den Professionen gibt es keine Grenzen, ob die Wahl auf einen Nicht-Magier und mutigen Krieger fällt, der für das Recht einsteht und für das Gute kämpft, einen Barbaren, der wild gekleidet mit seiner Kraft protzt, oder einen „Robin Hood“, der durch den Wald streift und aufgrund seiner Gewandtheit und seines Bogens gefürchtet wird. Im Bereich Magie und Gelehrte gibt es den Druiden, der wie „Miraculix“ im Baum sitzt und Misteln schneidet, den Priester, den Zauberer, den bösen Hexer und vieles mehr. Heiler und Priester, die keine Lust zu kämpfen haben, aber durch Heilen und helfende Gebete die Spieler unterstützen, sind immer gern gesehen. Was der Einzelne letztlich genau spielen will, muss jeder selbst entscheiden. Bei zu großer Unsicherheit kann ein Con als NSC vielleicht ein wenig helfen. Der NSC schlüpft bei dem Spiel oft in verschiedene Rollen und wird meistens für Kämpfe oder als Informant eingesetzt. So kann man ins LARP-Geschehen hineinschnuppern und bezahlt meist deutlich geringere Beiträge als Spieler-Charaktere. Um einen Eindruck zu bekommen, in welcher Größenordnung sich diese Teilnahmegebühren bewegen, hilft ein Blick in den LARPzeit-Timer.

Was brauche ich dafür?

Es ist selbstverständlich, dass ein Kämpfer Waffen und eventuell eine Rüstung benötigt. Das Kostüm (Gewandung) muss selbst angeschafft werden. NSCs hingegen bekommen häufig Gewandung und Waffen aus einem Fundus gestellt.

Wenn die Entscheidung zu einem Charakter endlich getroffen ist, kommt als letzter Schliff die Hintergrundgeschichte.

Was empfiehlt sich als Hintergrund?

Je ausführlicher die Hintergrundgeschichte ist, desto einfacher wird es, sich in den Charakter hineinzudenken und mit ihm zu verschmelzen. Es sollte aber auch keine abgedroschene 08/15-Geschichte werden wie „meine Eltern sind von Orks entführt worden, deswegen hasse ich alle Grünhäute...“. Tipps sind da schwierig, aber ein bisschen Phantasie hat wohl jeder. Etwas allgemeingültiges über die bespielte Welt zu sagen, ist leider auch kaum möglich, da manche Cons in einer eigenen Welt spielen. Also empfiehlt es sich, im Vorfeld die Spielleitung zu fragen.

Welche Rassen gibt es und welche darf man spielen?

Im LARP gibt es fast unbegrenzte Möglichkeiten für spielbare Rassen. Zu den typischen gehören die edlen Elfen, die wilden Orks, die kleinen Halblinge (Hobbits), die bärtigen Zwerge und natürlich die vielfältigen Menschen.



Hobbits

Elfen sind meist sehr große, zierliche, spitzohrige und elegante Wesen, die mehrere hundert Jahre alt werden. Waldelfen leben (wen wundert's) im Wald. Die in kostbare und kunstvolle Gewänder gehüllten Hochelfen bewohnen prunkvolle Städte, und ein abtrünniger Volksstamm der Elfen mit schwarzer Haut und weißen Haaren haust sogar in unterirdischen Hallen.

Orks sind raue Wildnisbewohner, die durch ihre grüne, braune oder manchmal fast schwarze Hautfarbe, große Hauer in grobschlächtigen Gesichtern und stämmige Statur auffallen. Sie sind kriegerische, wilde, fleischfressende Wesen, die häufig nomadisch in Höhlen oder in Steppen leben. Sie werden meist als böse und dumm (barbarisch) bezeichnet.

Halblinge (oder Hobbits) sind kleine gesellige Wesen, die Lust am Essen haben und einfach sehr gemütlich sind. Spätestens nach der Verfilmung von „Herr der Ringe“ sollte mit den Hobbits wohl jeder etwas anzufangen wissen.

Zwerge leben in gebirgigen Gegenden in kunstvoll ins Gestein gehauenen Höhlen. Sie sind kleine, stämmige Gesellen, die durch ihre Liebe zu Stein und Metall sowie der daraus resultierenden Schmiedekunst für Waffen und Rüstungen bekannt sind. Deshalb tragen auch fast alle Zwerge eine Metallrüstung und sind Krieger oder Schmiede.

Die Gewandung



Eine sehr gelungene Gewandung

Was ziehe ich an?

Die Gewandung ist das „A“ und „O“ beim Charakterspiel. Mit einer schönen und passenden Gewandung macht es auch meist mehr Spaß,

die Rolle zu spielen, da die anderen Spieler daran erkennen können, was man darstellen will und daher viel besser auf den gespielten Charakter eingehen können. Im Allgemeinen sollte hauptsächlich darauf geachtet werden, dass die Kleidung einigermaßen mittelalterlich aussieht. Turnschuhe und Jeanshosen gehören nach dem Zeltaufbau in eine Tasche versteckt. Es erwartet natürlich niemand, dass auf dem ersten Con sofort eine perfekte Gewandung vorhanden ist. Erst einmal das nehmen, was einigermaßen passt, dann kann das Kostüm Schritt für Schritt in Qualität und Vollständigkeit wachsen.



Eine einfache Gewandung

Muss ich mir für 200 Euro Mittelalter-Schuhe kaufen?

Schöne Mittelalter-Schuhe sind meist das größte Problem, da sie nur schwer zu bekommen und außerdem noch sehr teuer sind. Lederschuhe, Springerstiefel und ähnliche Schuhe sind kaum auffällig und werden allgemein „akzeptiert“. Schuhe können auch sehr gut getarnt werden, indem Stoff, Leder oder Felle darüber gewickelt werden.

Kann ich meine normale Lederhose tragen?

Hosen sind auch nicht ganz einfach, weil Schnitt, Hosentaschen und Hosenschlitz meistens neumodisch aussehen. Eine einfache Lederhose ist vorerst in Ordnung. Das Material bei Hosen sollte Leder oder grober Stoff sein. Bei Gewandungen von Adligen sollte darauf geachtet werden, dass der edle Stoff nicht zu unnatürlich glänzt. Naturfasern sind natürlich immer die beste Wahl.

Was kann ich sonst noch verwenden?

Oberteile sind meist aus den gleichen Stoffen wie die Hosen. Auch hier sollte darauf geachtet werden, dass der Stoff in die Zeit passt, denn der in Pannée-Samt gehüllten Magier wird doch häufiger belächelt als geachtet.

Wo bekomme ich Kleidung her?

Wer nun gar nichts zu Hause hat, kann bei Flohmärkten und Second-Hand-Läden oft sehr günstig Klammotten ergattern, die mit wenigen Änderungen gut aussehen. Wenn das auch nicht ausreicht, gibt es noch den LARP-Laden, der einem mit Gewandungen oder Adressen weiter helfen kann. Die beste, aber meist teuerste Adresse ist jedoch der Mittelaltermarkt.

Kann ich mir die Kleidung auch selber basteln?

Natürlich kann jeder, der so etwas vermag, auch alles selber fertigen. Hilfreiche Schnittmuster und Anleitungen werden regelmäßig in der LARPzeit abgedruckt.

Die Kampf-Ausrüstung

Wie trägt man überhaupt die Kämpfe aus?

Beim Live-Rollenspiel werden Kämpfe mit gepolsterten Waffen ausgetragen. Wer getroffen wird, spielt das möglichst aus. Nach einer – vom Regelsystem abhängigen – Anzahl Treffer wird der Charakter ohnmächtig, stirbt, oder noch schlimmeres... Bei den meisten Re-

gelsystemen wird die Anzahl dieser Treffer über „Lebenspunkte“ und erwerbbar „Kämpferschutzpunkte“ geregelt. Dazu mehr in den Regelvorstellungen.

Woraus bestehen die gepolsterten Waffen?

Die Waffen bestehen meist aus einem Glasfaserstab als Kern, der mit Schaumstoff gepolstert und anschließend mit Latex bestrichen wird. Da die Sicherheit der Waffen sehr wichtig ist, wird jede Waffe auf einem Con einem Waffencheck unterzogen. Die Verarbeitung der Waffen ist entscheidend, damit die gegnerischen Spieler ohne Platzwunden und möglichst mit allen Körperteilen nach Hause kommen.

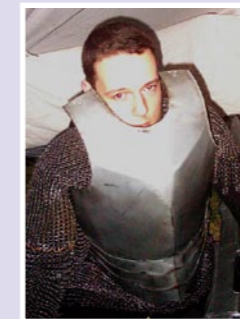
Wo bekomme ich eine LARP-Waffe her?

Die ersten Waffen sollten in einem Fachgeschäft oder bei einem LARP-Versand gekauft werden. Wohlbekannte Internet-Auktionshäuser sind weniger empfehlenswert. Die Preise bei Internet-Auktionen sind zwar häufig etwas günstiger (und selber bauen ist noch billiger), doch was nützt ein niedriger Kaufpreis, wenn die Waffe wegen Sicherheitsmängeln nicht zum Con zugelassen wird. Das heißt zwar nicht, dass nur Waffen aus LARP-Läden sicher sind, doch Anfängern fehlt häufig noch der Blick für die wesentlichen Merkmale, die eine gute von einer schlechten Waffe unterscheiden.

Welche Rüstungen dürfen getragen werden?

Die Art der Rüstung sollte ein wenig zum Charakter (Rasse und Profession) passen. Magier sollten möglichst Abstand von Ritterrüstungen nehmen... Panzerungen schützen den Kämpfer vor einer gewissen Anzahl von Treffern (Rüstungspunkte). Die Anzahl der Rüstungspunkte hängt von dem Material der Rüstung und der Menge abgedeckter Körperteile ab.

Die Materialien in Reihenfolge ihrer Effektivität (in den meisten Regelsystemen) sind weiches Leder/Fell,



Passt!

hartes Leder, metallbeschlagenes Leder, Kettenrüstung und Plattenrüstung. Je realistischer die Rüstung ist, desto mehr Rüstungspunkte

bekommt sie auch zuerkannt. Mit grauer Wolle gestrickte Kettenhemden und dünne Aluminium-Plattenrüstungen sind nicht allzu gern gesehen.

Wo bekomme ich eine LARP-Rüstung her?

Rüstungen können ebenfalls in LARP-Läden, über Internet bei Fachhändlern und auf Mittelaltermärkten erworben werden. Es gibt auch noch andere Möglichkeiten, wie zum Beispiel Selbstbau oder Bestellung im Ausland. Dazu mehr in unseren nächsten Ausgaben.

Sonstige Ausrüstung

Brauche ich ein Mittelalter-Zelt?



Ein ansehnliches Ritterzelt

LARP-Cons finden meistens am Wochenende von Freitag bis Sonntag statt. Es muss also auch irgendwo genächtigt werden. Einige Cons finden auf Burgen, Schlössern oder in anderen festen Behausungen statt. Die meisten sind jedoch Zelt-Cons. Da sich jeder um das eigene Zelt selbst kümmern muss, empfiehlt es sich, ein zeitgemäßes Zelt anzuschaffen. Ab etwa 300 Euro können Sahara-Zelte oder ähnli-

che erworben werden. Die richtigen LARP-Zelte wie zum Beispiel Ritter-Zelte und Nomaden-Zelte liegen dagegen meist weit über 500 oder 1.000 Euro. Solche Summen müssen natürlich nicht gleich beim ersten LARP-Besuch ausgegeben werden, doch sollte das berühmt berüchtigte rosa Iglu-Zelt irgendwelche Tarnmaßnahmen erfahren oder man hält sich am Anfang an Cons mit Unterbringung.

Worauf muss ich bei sonstiger Ausrüstung achten?

Sitzgelegenheiten, Geschirr und ähnliches sollten irgendwie mittelalterlich oder zumindest unauffällig sein. Als Sitzgelegenheiten sind Holzocker oder -stuhl dem weißen Camping-Plastikstuhl vorzuziehen. Auch Geschirr sollte aus Holz, Ton oder ähnlichem bestehen. Das muß am Anfang zwar nicht zu penibel betrachtet werden, doch ist es immer schöner, ein zeitgemäßes Lager mit Lagerfeuer, Holzgeschirr und Korbflaschen zu betreten, als eines mit Tupperchalen und herumliegenden Bierdosen.

Mit diesen Informationen kann das erste LARP-Con lebendig überstanden werden, ohne sich zu blamieren. Mit ein bisschen Vorbereitung hat man auch gleich viel mehr Spaß. Bei weiteren Fragen stehen wir Euch natürlich auch gerne zur Verfügung:

LARPzeit

Peter Bergmann, Tel. (05 31) 1 20 58 69
E-Mail: bergmann@larpzeit.de

Wo geht's live in die Welt ... ?





FANTASTIKA

DAS FANTASY FESTIVAL

29. - 31. August 2003 bei Thalmässing an der A9 zwischen Nürnberg und München

Fantasy wird Wirklichkeit!

Wer von uns wünscht sich nicht einmal selbst Teil einer Fantasy- Schlacht wie im Film zu sein? Jetzt ist es endlich soweit! Erlebe Helden und Monster hautnah und schlage die Schlacht deines Lebens... Das letzte Wochenende im August ist dieses Jahr ein Termin, den sich jeder Fantasy- Fan merken sollte. Vom **29.-31.8. 2003** findet nämlich das erste **Fantastika- Festival** statt. Und diese Veranstaltung hat es wirklich in sich. Das **Fantastika-Festival** ist Convention, **mittelalterlicher Markt**, **Fantasy- Film-Festival**, **Abenteurpark** und **Fantasy- Spiel** in Einem. Was es damit auf sich hat erfahrt Ihr in diesem Exklusiv- Preview.

Für jeden etwas

Die Macher des Fantastika-Festivals haben sich eine Menge vorgenommen. Am Anfang stand der Traum alle Bereiche des Fantasy- Hobbies zusammen zu bringen. Und das scheint ihnen wirklich gelungen zu sein. **Das Fantastika- Spielezelt, das Filmzelt, die Fantastika- Akademie für die zahlreichen Workshops, ein mittelalterlicher Markt und eine große Eventfläche mit Bühne und Großkullissen bieten ein riesiges Unterhaltungsangebot.** Außerhalb des Hauptgeländes befindet sich der Zeltplatz, dort kann man sein selbst mitgebrachtes Zelt aufbauen oder in einem Leihzelt übernachten. Wer sich das Ganze nur mal aus als Zuschauer anschauen will kann schon ab 10 Euro Eintritt auf das Gelände.

Mittendrin statt nur dabei

Ein wirklich spannender Teil des Fantastika sind die Workshops. Ob Schwertkampf, Zaubern, Schmieden oder Kalligraphie – für jeden ist etwas dabei. Ein Aspekt, auf den die Veranstalter besonders viel Wert legen, ist die Atmosphäre: filmreife Kulissen, Kostüme und Masken, Akrobaten und Barden – alles ist so, wie man sich eine richtige Fantasy- Welt vorstellt. Jeder kostümierte Teilnehmer kann bei den Inszenierungen der **Fantastika- Geschichte** dabei sein. In speziellen Darsteller-Workshops werden Themen wie Ritualzauberei oder das Grundwissen zur Teilnahme an der Schlacht vermittelt. Wer einmal ein richtiges Abenteuer betreten will, dem bietet das Fantastika- Labyrinth die Chance mit einer Gruppe von Abenteurern selbst zum Held zu werden. Ein einzigartiges Erlebnis bietet die **Fantasy-Schlacht** am Samstag Abend. Hier kann jeder mit dabei sein und als Finsterer Scherge oder strahlender Held den ewigen Kampf zwischen Gut und Böse ausfechten. Die große Schlacht bildet gleichzeitig den Abschluss der großen **Tabletop Kampagne**, die von anderen Generälen auf den Schlachtfeldern des Spielezells geschlagen wird.

Stell dir deinen eigenen Preis zusammen!

Jeder kann sich seinen eigenen Fantastika- Preis selbst zusammenstellen. Es werden verschiedene Eintrittskarten angeboten. Von der einfachen Tageskarte über die Wochenendkarte mit Zeltplatzbenutzung, bis hin zum Komplettpaket mit allen Aktionsmöglichkeiten gibt es für jeden Anspruch ein Interessantes Angebot.

10 Euro Tageskarte (Eintrittskarte zum Festivalgelände für Jugendliche 6-16 für einen Tag)

15 Euro Tageskarte (Eintrittskarte zum Festivalgelände für Erwachsene für einen Tag)

75 Euro Wochenendkarte mit Zeltplatz (Eintrittskarte zum Festivalgelände für Erwachsene für 3,5 Tage Donnerstag den 28.08 ab 18.00 Uhr bis Sonntag den 31.08.03 incl. Zeltplatzbenutzung und Dauerparkplatz)

119 Euro Komplettpaket (Eintrittskarte zum Festivalgelände für Erwachsene für 3,5 Tage Donnerstag den 28.08 ab 18.00 Uhr bis Sonntag den 31.08.03 incl. Zeltplatzbenutzung, Dauerparkplatz und freier Benutzung der Fantastika- Workshops, aller Unterhaltungsangebote wie dem Kinozelt und Aktionen auf dem Marktplatz, Teilnahme an der Fantasy- Schlacht usw.)

Informiert euch über die genauen Leistungen und Veranstaltungsangebote auf der Fantastika- Homepage!

Infos?

Nähere Informationen zum Festival und viele interessante Infos und Links zum Thema Fantasy findest du auf der Fantastika-Homepage unter **www.Fantastika-Festival.de** Angemeldete Teilnehmer können sich im exklusiven Teilnehmerbereich der Fantastika Homepage für Aktionen vormerken lassen, besondere Angebote reservieren, Preisausschreiben gewinnen und sich einer der Einheiten für die Fantasy- Schlacht anschließen, also nicht zögern...



Das Fantastika- Festival wird von Atlantis organisiert. www.atlantis-gmbh.com
Bei Fragen zum Festival wende dich bitte an kontakt@Fantastika-festival.de

LARP *zeit* -Timer

Wann	Was	Wo	Wieviel	Art	RW	Kontakt	Infos
24.7. bis 27.7.	Albyon 2003 Ein Hauch von Ewigkeit	Niedersachsen – Obernkirchen (Nähe Bückeburg / A2 zw. Bielefeld und Han- nover) JBF Centrum Obern- kirchen	SC ab 55,- NSC ab 20,-	SV DS (M)		Malte Mogilka 0160-99065990 rombo@albyon.com www.albyon.com	Fantasy – Abenteuer-Con – Mittellande Näheres siehe Homepage
1.8. bis 3.8.	Materia – Der Strom des Lebens	Niedersachsen – Potzwenden (15 km SO Göttingen) Jugend- Feuerwehr-Camping- platz Potzwenden	SC belegt NSC** ab 17,-	SV* E ZE		Sven Ohlendorf 0551-796940 sven_ohlendorf @web.de	Fantasy – Abenteuer-Con Viel Plot für NSC- und SC-Vergnügen Um Verleih an den bisher kleinen Fundus wird gebeten * Samstag- und Sonntagmorgen Frühstück ** Nur noch 10 Nicht-Spieler-Plätze frei
7.8. bis 10.8.	Fistan 1 – Nachfolger NEV 8	Baden-Württemberg – Oberkirch (40 km südlich Baden-Baden) Burg Schauenburg	SC ab 70,- NSC ab 60,-	SV* DS (M)		Andre Süsmuth 07042-817625 andreolpe @t-online.de	Fantasy – Abenteuer-Con – Mittellande Der Freiherr von Fiornawar ruft alle [...] Näheres s. In-Time-Anzeige *Samstag Abend Festmahl
7.8. bis 10.8.	GreifenCon V – Ein Schritt im Kreis	Mecklenburg- Vorpommern – Nehringen, 20 km von Demmin an der Trebel	SC ab 55,- NSC* ab 25,-	TV S**		Sebastian Thielke 03834-810735 greifenwalder @web.de www.greifenwalder.de	Fantasy – Abenteuer-Con – Nordlande Gar schreckliche Zeiten suchen die Nordlande heim [...] Näheres s. In-Time-Anzeige * Con-Zahler + 10,- Euro ** Gateway to Albyon; GtA ver. 2.0
8.8. bis 10.8.	Illium 1 – Der Sklaven- markt	Niedersachsen – Eitzum (Nähe Braun- schweig), Elm	SC ab 70,- NSC belegt	VV* S**		Gerd Müller 0171-3721978 gerd@illium.de www.illium.de	Fantasy – Abenteuer-Con – Daimon Erstmals gibt Kaufmann Achib el Molbar [...] Näheres s. In-Time- Anzeige * 24h Verpflegung ** Daimon-Regelwerk
8.8. bis 17.8.	Grimboldseck 4 Nordhausen)	Thüringen – Neustadt im Harz (ca. 20 km östlich von Nordhausen) Grillplatz Zapfkuhle	SC ab 75,- NSC* ab 10,-	SV DS (M) ZE		Berno Hanke 0441-4089451 Thoran @chaos-cons.de www.chaos-cons.de	Fantasy – Abenteuer-Con * Con-Zahler + 10,- Euro
12./ 13.8. bis 17.8.	Samarkand VIII – Die Wahl des Sultans	Rheinland-Pfalz – bei Wittlich (15 km nördlich von Trier) Jugendfreizeitzentrum Grünewald*	SC belegt NSC ab 50,-	TV DS (M)		Nicol Baumanns Jörg Lauerermann 0681-754142 sultanat.samarkand @gmx.de	Fantasy – Abenteuer-Con – Samarkand Warnung [...] Näheres s. In-Time-Anzeige * Zelt-Con mit angeschlossenem Haus
4.9. bis 7.9.	Hüter des Chaos 4 – Aus den Tiefen	Hessen – Grünberg (30 km SO Gießen) Zeltplatz Weickartshain	SC ab 55,- NSC ab 20,-	SV DS (M) ZE*		Volker Lindenhain 06423-969843 V.Lindenhain @gmx.de	Fantasy – Abenteuer-Con Der Priester des kleinen Dorfes Schwarzsee [...] Näheres s. In-Time- Anzeige * NSC-Zelte werden gestellt!
5.9. bis 7.9.	Haibuthar I – (Nostria-Saga)	Rheinland-Pfalz – Stadtkyll Waldjugendlager Wirftal	SC ab 79,- NSC ab 50,-	VV DSA		aventurien-larp.de c/o OCS Event Töpferhofweg 25b 34134 Kassel 0561-475789-28 Fax 0561-475789-29 www.aventurien-larp.de martin @aventurien-larp.de	Fantasy – Abenteuer-Con – Aventurien Hochzeitsreise ins Thorwalsche. Kunibald von Sappenstiel reist mit der Skaldin Raskra Vandasdotir und vielen Vertretern ihrer thorwalschen Sippe nach Haibuthar (Thorwal). Hochzeitsreise oder Entführung?

LARPzeit-Timer

Wann	Was	Wo	Wieviel	Art	RW	Kontakt	Infos
5.9. bis 7.9.	Nameless I – The Forgotten	Rheinland-Pfalz – 56479 Westermohe Dpsg Zeltplatz Kirschbaum	SC ab 30,-	VV* DS (M)	***	Alexander Schintz 0174-4024011 Alexander.schintz @larp-forum.org www.charaktere. larp-forum.org	Fantasy – Abenteuer-Con * Wasser kostenlos, andere Getränke günstig in Taverne ** gestellte Ambiente-Zelte *** gebundene Ausgabe „DragonSys Classic“ für alle Angemeldeten
5.9. bis 7.9.	Sternengrei- fen – Im Bann der Dunklen Schwester	Hessen – südlich von Fulda Falken-Zeltlagerplatz Flörsbachtal	SC ab 70,-	VV DS (M)	ZE	Arnd Delfs-Fritz Beethovenstraße 10 63486 Bruchköbel orga @sternengreifen.de www.sternengreifen.de	Fantasy – Abenteuer-Con – Mittellande Kleiner Dungeon und Festmahl am Samstag Abend. Expedition in den Feenwald der trawonischen Baronie Arden, in dem dunkle Dinge vorzugehen scheinen...
11.9. bis 14.9.	Akron X – Back to Rock	Hessen – Nähe Nentershau- sen (zw. Kassel und Eisenach) Zelt/Burgcon auf Burg Tannenberg	SC ab 69,-	SV DS TV (M)	VV	Matthias Lack 0177-6666652 nalacky@yahoo.de www.akron-info.de	Fantasy – Abenteuer-Con – Mittellande Abenteuer-Con, auf dem ihr eine Burgbelagerung spielt, euch die Burgplätze erobern könnt und das ganze in einer Welt die nicht umsonst P18 ist :-), die Akron-Kampagne um die Kreatur „Ariat“ findet seinen Höhepunkt...
12.9. bis 14.9.	Der weise Weg III	Sachsen – Wiedersberg / Pirk bei Plauen, Zelt-Con in freier Natur	SC ab 45,-	SV E	ZE	Zerahl 0371-4046033 DAS_CONSORTIUM @gmx.de	Fantasy – Abenteuer-, Ambiente-, Zelt- Con Der Vogt zu Wiedersberg feiert seinen 148-sten Geburtstag [...] Näheres s. In-Time-Anzeige
19.9. bis 21.9.	Tarn 1 – Das unentdeckte Land	NRW – Mönchengladbach Jugendherberge	SC ab 100,-	VV DS (M)	NSC	Tom Thiemann 02166-902671 Coninfo @dreamhunterorga.org www. dreamhunterorga.org	Fantasy – Abenteuer-Con Der Rat des Landes Tarn bittet um Hilfe bei der Aufklärung seltsamer Überfälle
20.9.	Zum Dampfenden Kessel 4	NRW – Korschenbroich-Lied- berg (Kreis Neuss) Schloß Liedberg	SC ab 15,-	VV*		talbot@kargath.info	Fantasy – Tavernen-Con Max. 50 Teilnehmer, nur gute oder neutrale Char's möglich. * Reichhaltiges Abendbuffet oder Grillgelage, faire Getränkepreise
25.9. bis 28.9.	Anno Domini 6 – Das 2. Semester (Akademie)	Niedersachsen – Nähe Soltau Hof Ober Ohe	SC ab 45,- (Zelt)	VV* SM (M)	ZE HÜ	Jan-Simon Uhle 040-46961512 www.annodomini- online.de info@annodomini- online.de	Fantasy – Ambiente-Con Nach dem Motto Players make Plot: Kein Hauptplot, sondern Möglichkeit, endlich einmal Punkte auszugeben, zu lehren und zu lernen (auch Meisterprüfung möglich). Keine Weltrettung, keine obligatorischen Untoten! * inkl. aller Getränke
25.9. bis 28.9.	Goldhammer II – Der Rache- schwur	Hessen – ca. 20 km östlich von Bad Hersfeld Burg Tannenberg bei Nentershausen	SC ab 90,-	VV DM (M)	NSC	Gebrüder Goldhammer Daniel Lotz und Jörg Wettlaufer 06641-918787 Spieleladen @t-online.de	Fantasy – Abenteuer-Con – Aventurischer Hintergrund Abenteuer-Con mit einigen Chancen zum Kämpfen nur noch wenige Spieler-Plätze frei
27.9.	Westmynd 7 – Die Dämonenfalle	NRW – zwischen Hannover und Minden (Westfalen)	SC ab 15,-	SV* DS (M)	NSC	Nicolas Akly 05733-89868 westmynd@gmx.de www.westmynd.de	Fantasy – Abenteuer-Schlachten-Con Stil Westmynd 4+5, 24h Action, Dungeon, reichlich Effekte... an einem Tag mehr, als bei einigen anderen Cons an drei Tagen... * nicht-alkohol. Getränke frei, Snacks günstig vor Ort

Wann	Was	Wo	Wieviel	Art	RW	Kontakt	Infos
27.9. bis 28.9.	Fantasy Festival 2003	Hessen – Nähe Kassel Wasserschloß Wülmersen	2 Tage 11,-	SV* E		Yvo René Scharf (Leran) 05671-507880 leran@elendil.de FF2002@gmx.net www.fantasy- Festival.elendil.de	Fantasy/Mittelalter, LARP, Schaukampf, Theater, Rundführungen, Rollenspiele, Dungeon (Näheres s. Homepage) Zus. Kosten für Teilnahme an Zeichen-/Autorenwettbewerb oder Stand. * Mittelalterlicher Markt (NSCs bekommen Verpflegung)
2.10. bis 5.10.	Shamballa – Back to the Roots	Niedersachsen – Hohenaverbergen (ca. 30 km südöstlich Bremen), Pfadfinderger- lände Hasenheide	SC* ab 55,-	TV DS (M)	ZE	Berno Hanke 0441-4089451 Thoran@chaos- cons.de www.chaos-cons.de	Fantasy – Abenteuer-Con Näheres s. Homepage * Con-Zahler + 20,- Euro
17.10. bis 19.10.	Greifenfeste I – Der Geist des Wandels	Mecklenburg- Vorpommern – Dreilützow (Nähe Schwerin) Schloß Dreilützow, Am Schlosspark 10	SC* ab 66,-	VV DS (M)	NSC	aventurien-larp.de c/o OCS Event Töpfenhofweg 25b 34134 Kassel 0561-475789-28 Fax 0561-475789-29 www.aventurien- larp.de martin@aventurien- larp.de	Fantasy – Abenteuer-Con Eigentlich hatte es ja ein rauschendes Fest zur Ernennung des neuen Jarls der Greifenfeste werden sollen... * Conzahler 75,- Euro (Absprache) ** Albyon als Hauptregelwerk
24.10. bis 26.10.	Dargaras II – Viva La Darga	NRW – Bonn Jugendzeltplatz Bonn	SC ab 25,-	SV DS (M)	ZE	Stefan Reimann 0613-1217123 sreimann @students.uni- mainz.de	Fantasy – Ambiente-Con Gemütliches Ambiente-Con rund um die Spielhölle „La Darga“ in Dargaras ohne Weltenrettung. Besonderheit: „Nepomuks Rauchstube“

Legende

Alle Angaben im LARPzeit-Timer ohne Gewähr auf
Richtigkeit oder Vollständigkeit.

Die Angaben in der Spalte „Wieviel“
beziehen sich im Regelfall auf den
Teilnahmepreis, der zum Zeitpunkt
der Veröffentlichung dieser Zeitschrift
gültig ist.

„Art“ – Informationen zur Unterbringung
und Verpflegung

VV Vollverpflegung
TV Teilverpflegung
SV Selbstverpflegung

ZE Zelt-Con
HÜ Hütten-Con
JH Jugendherberge
BU Burg-Con

„RW“ – Das verwendete Regelwerk

DS DragonSys
SM Silbermond
DSA Das Schwarze Auge
PH Phönix
TL That's Live
E Eigenes Regelwerk
S Sonstige Regelwerke
(M) = Regelwerk ist modifiziert

Michael Manegold's



Der Laden für LARP- und Mittelalterzubehör

Carl-Duisberg-Str. 319
51373 Leverkusen
Tel./Fax: 0214 / 9098222
www.Ars-Sica.de

Öffnungszeiten:
Mo-Fr: 11 Uhr – 20 Uhr
Sa : 11 Uhr – 18 Uhr



DAS GRÖSSTE LARP-EVENT
AUF DEM EUROPÄISCHEN FESTLAND

**New
ORDER**

DIE LARP-ZUSAMMENKUNFT VOM 21.08 - 24.08.2003

vom
21.08 bis 24.08.2003
auf dem Pfadfindergelände Immenhausen bei Kassel



Infos und Kontakt:
www.larp.net | info@larp.net | Tel. 0228/3862884



Die Waffenschmiede

Der LARP-Pfeil

von Peter Bergmann und Larson Kasper

In der dieser ersten Ausgabe behandeln wir LARP-taugliche Pfeile, weil sich beim Bau dieser Geschosse viele Fehlerquellen verbergen. Die größten Probleme liegen im Aussehen und ganz besonders in der Sicherheit – die Spieler der zu tödenden Gegner sollten etwaigen Beschuss möglichst überleben.

Damit der Pfeil überhaupt seine Flugbahn erreichen kann, muss er den zu Recht sehr kritischen Waffencheck der Spielleitung überstehen. Die Pfeile dürfen keine zu große Wucht besitzen, Körperteile

von Spielern möglichst nicht gänzlich durchbohren und insbesondere nicht im Augapfel stecken bleiben.

Die Wucht der Projektile ist abhängig vom Gewicht des Pfeils und von dessen Geschwindigkeit. Die Geschwindigkeit wird von dem dazugehörigen Bogen und der Pfeillänge beeinflusst. Die Zugkraft des Bogens bei der verwendeten Pfeillänge darf 30 Pfund nicht überschreiten. Bei einigen Cons werden nur Bögen bis zu 20 Pfund zugelassen. Das Gewicht des Pfeils ist natürlich vom verwendeten Material abhängig.

Als nächstes stellt sich die Frage, wie ein Stück Stock mit solch einer gigantisch großen „Spitze“ noch wie ein echter Pfeil aussehen kann!? So richtig perfekt ist das leider nicht möglich. Dieses klobige Ding sollte so verarbeitet werden, dass die Pfeilspitze nicht allzu sehr auffällt. Die Spitze ragt nämlich die ganze Zeit aus dem Köcher, weil LARP-Pfeile im Gegensatz zu echten Pfeilen nicht an der Feder, sondern an der Spitze herausgezogen werden. Es trägt sonst zur Erheiterung der Gegner bei, wenn beim Versuch, den untersten LARP-Pfeil aus dem Köcher zu ziehen, alle anderen mit heraus purzeln.

Damit die Polsterung nicht zu sehr auffällt, werden am besten unauffällige Farben verwendet (weder strahlend silbernes Klebeband noch hellgelbe Plüschbälle). Es wird außerdem möglichst viel Schaumstoff weggeschnitten, wo er nicht für die Sicherheit benötigt wird. Schaft und Federn sollten einigermaßen echt aussehen, auch wenn diese meist im Köcher verborgen bleiben.

Werkzeug

- Teppichmesser (Cutter) mit langen, breiten Klingen und Ersatzklingen
- Holzsäge
- Bohrmaschine oder Akkubohrmaschine mit einem Holzbohrer Nr. 8
- Anspitzer oder Schleifpapier
- alte Schere
- günstige Pinsel
- Zollstock
- Stift
- altes, verschleißbares Glasgefäß (zum Beispiel ein Marmeladenglas), damit übriggebliebenes, mit Farbe gemischtes Latex nicht austrocknet
- Plastikspachtel zum Auftragen des Klebers (gibt es gratis zu Klebepöten dazu)
- Drahtbürste zur Säuberung der Pinsel
- optional Zirkel und Pappe zur Herstellung von Schneideschablonen

Die Sicherheit des Pfeils ist primär abhängig von der Polsterung der Pfeilspitze. Diese sollte großflächig, dick und gegen Durchbohren gesichert sein. Erfahrungsgemäß bietet sich Schaumstoff mit einem Durchmesser von etwa 5-7 cm an, um beim Auftreffen auf das gegnerische Auge keine zu großen Schäden zu verursachen. Augenschüsse kann es auch bei den besten Schützen geben. An anderen Körperteilen verhindert die große und möglichst 2 cm dicke Auftrittsfläche, dass der harte Teil des Pfeils zu spüren ist. Die Sicherungsschicht gegen Durchbohren liegt zwischen Pfeilschaft und Polsterung. Sie sollte nicht splintern können wie dünnes Holz und auch nicht zu flexibel und dünn sein wie Folie. Als gutes Material haben sich Pappe und Fahrradschlauch bewährt. Wichtig ist auch ein seitlicher Austrittschutz, der die Schaftspitze umschließt, wofür ein Holzwürfel oder eine Holzscheibe empfehlenswert ist.



Material

Die Materialkosten für einen Pfeil liegen bei etwa 4,- Euro (je nach Gesamtmenge der herzustellenden Pfeile). Nun kommt noch ein wenig Aufwand hinzu. Bei einer „Massenproduktion“ von 10 Stück gleichzeitig ist mit einem Aufwand von etwa 6-8 Stunden und etwas Latex-Gestank zu rechnen.

Bauanleitung

1. Den Schaft auf 70 cm ablängen.
2. Das dicke Rundholz in 2 cm breite Teile unterteilen (anzeichnen); die Sägeblattbreite hierbei nicht vergessen.
3. Das unterteilte Rundholz in 2 cm große Scheiben zurecht schneiden.
4. Mittig in jede Fläche ein Loch bohren (8 mm breit und 1 cm tief).
5. Den Schaft mit Holzleim in das Loch der Scheibe kleben.
6. Rohrisolierung in 33 Stücke à 3 cm Länge schneiden.
7. Aus dem Rohrisolierungsstück (Rohrisolierung 9/15) ein etwa 1/3 großes Tortenstück heraus



Bild I



Bild II

Material

- ein 25 mm dickes Rundholz
- gerader, 8 mm starker Schaft aus Holz (Kiefer oder Zeder), etwa 1,50 Euro je Stück im Waffengeschäft. Diese Schäfte sind gerade, stabil und für Bogenschießen getestet; Empfehlung 5/16 oder 11/32 Schaftstärke für Bögen mit 30-40 Pfund
- Federn aus Gummi, etwa 12,50 Euro je 50 Stück im Waffengeschäft
- Pfeilnocken, etwa 0,30 Euro je Stück im Waffengeschäft (Björnnocken haben sich bewährt); Größe ist abhängig vom Schaftdurchmesser
- Rohrisolierung 9/15 (Innendurchmesser 15 mm, Wandstärke 9 mm), etwa 0,60 Euro je Stück (reicht für etwa 32 Pfeile) im Baumarkt
- Rohrisolierung 20/28 (Innendurchmesser 28 mm, Wandstärke 20 mm) etwa 2,- Euro je Stück (reicht für etwa 32 Pfeile) im Baumarkt
- Isomatte, 1 cm stark oder stärker, 180x60 cm, etwa 5,- Euro je Stück (reicht für etwa 200 Pfeile)
- weicher Schaumstoff, mindestens 1 cm stark; besser mehr (Zinnfiguren-Polsterung oder Matratzen- bzw. Sessel-Polsterung); RG 50/80 Schaumstoff aus dem Fachhandel ist zu empfehlen, da er weich und sehr robust ist
- Durchbohrschutz (Fahrradschlauch oder Pappe), kostet eigentlich nichts (alter Fahrradschlauch kostenlos; Pappe von der Rückseite eines Schreibblocks)
- Latex, etwa 7,00 Euro je Liter (reicht für etwa 50 Pfeile), im LARP-Laden
- Pattex, etwa 2,50 Euro je Tube (reicht für etwa 20 Pfeile), im Baumarkt
- Acrylfarben (Metallic Farben ohne Metallpartikel (wir haben Marabu-Farben benutzt), etwa 2,50 Euro
- UHU Allplast, etwa 2,50 Euro je Tube
- Holzleim, etwa 3,- Euro je Flaschen
- Federkleber (Empfehlung: Souders) etwa 4,50 Euro je Tube

schneiden, damit das Rohr exakt um den Schaft passt (Innendurchmesser des Rohrs 15 mm, Schaftstärke 8 mm); lieber mehrfach zu wenig heraus schneiden, als einmal zu viel (Bild I).

8. Innenseite des Rohrstücks und die Schaftspitze (hinter der Scheibe) mit Pattex bestreichen; ausreichend antrocknen lassen; Rohrstück bündig um den Schaft kleben und fest andrücken (Bild II).
9. Aus dem dickeren Rohrisolierungsstück (Rohrisolierung 20/28) ein etwa 1/10 großes Tortenstück heraus schneiden, damit das Rohr exakt um das aufgeklebte dünnere Rohr und die Holzscheibe passt; auch hier lieber mehrfach zu wenig schneiden, als einmal zu viel (Bild I).
10. Rohrstück an der Spitze bündig um das aufgeklebte dünnere Rohr und die Holzscheibe kleben (Bild II).
11. Fahrradschlauch oder Pappe mit einem Durchmesser von 4 cm rund ausschneiden und mittig auf die Pfeilspitze kleben (Bild II).
12. Aus der Isomatte 2 Stücke von je 5 x 5 cm heraus schneiden; beide Stücke bündig aufeinander und dann auf die Pfeilspitze kleben; es reicht eine Gesamtdicke von 1-2 cm (Bild III).



Bild III

13. Pfeilspitze zu einem Kegel zurecht schneiden; dabei sollte der Durchmesser an der Vorderseite weniger als 5 cm betragen (Bild III).



Bild IV

14. Kegelaußenfläche mit Ausnahme der Frontseite 4-5 mal dünn mit Latex bestreichen (etwa ein guter Teelöffel je Schicht); zwischendurch etwa 30 min (je nach Umgebungstemperatur) trocknen lassen; danach Latex mit neutraler Farbe, vorzugsweise Schwarz, mischen und 2 mal den Kegel bestreichen; trocknen lassen, bis die Farbe ihren natürlichen Farbton wieder erreicht hat; nun noch das Latex mit dem Wunschfarbton, im Normalfall mattes Silber, mischen und abschließend 1-2 mal bestreichen; am besten über Nacht austrocknen lassen (Bild IV).
15. Weichen Schaumstoff auf die Frontfläche kleben, nicht mit Latex bestreichen.
16. Schaft leicht anspitzen, damit der Nocken gut auf dem Schaft sitzt; diesen dann mit dem Plastikkleber festkleben und gut andrücken (Bild V).
17. Abschließend die Gummifedern mit Federkleber (oder zur Not Pattex) auf den Schaft kleben, dabei die Federn an der Nockenstellung ausrichten (Bild V).



Bild V

Die LARPzeit-Visitenkarte

Peter Bergmann

„Ich habe zwar jetzt noch keine Ahnung wie, aber ich krieg's schon irgendwie hin“

Peter ist unser Tüftler. Er ist seit zehn Jahren Live-Rollenspieler und hat von Anfang an Kostüme, Rüstungen und Waffen selbst angefertigt. Er liebt besonders den Umgang mit Leder.

Bei der LARPzeit betreut Peter die Rubriken „Die Waffenschmiede“ und „Der Wegweiser“, hat aber auch in vielen anderen Berichten seine Finger im Spiel.

Der 26-jährige Zweiradmechaniker beschäftigt sich neben dem LARP auch mit Tabletops und Rollenspielen. Er tanzt gern und treibt eine Menge Sport.

Alternative – verbesserte – Bauanleitung

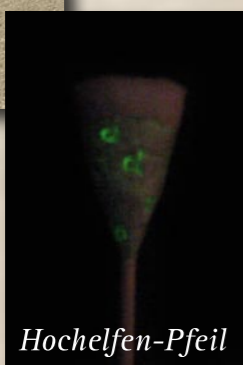
1. Den Schaft auf 70 cm ablängen.
2. Die Holzleiste in 2 cm breite Teile unterteilen, Sägeblattbreite nicht vergessen.
3. In jedes Segment mittig ein Loch bohren (8 mm breit und 1 cm tief).
4. Die unterteilte Holzleiste zurecht schneiden (2 x 2 x 2 cm große Würfel).
5. Schaft in das Loch des Würfels kleben.
6. Mit dem Bohraufsatz Scheiben aus der Isomatte schneiden; 5 Scheiben je Pfeil.
7. Aus zwei Scheiben die Würfelmaße heraus schneiden (2 x 2 cm).



Hochelfen-Pfeil



Hochelfen-Pfeil



Hochelfen-Pfeil

Material

- 1 cm dicke Evazote-Matten aus einem Outdoor-Laden oder Waffenschaumstoff aus einem LARP-Laden für etwa 15,- Euro je m²
 - 2 x 2 cm breite Holzleisten an Stelle des Rundstabes (Holzleisten sind leichter zu verarbeiten)
 - RG 50/80 Weichschaumstoff
 - Schaft aus einem Waffengeschäft für Bögen mit 30-40 Pfund
 - Nocken, Federn, Pappe, Latex, Farben und Kleber wie oben beschrieben
8. Die zwei Scheiben mit der Aussparung aufeinander kleben und deckungsgleich darauf die anderen drei Scheiben; abgesägtes Schaftstück zur Hilfe nehmen, damit die Scheibenlöcher schön übereinander liegen.
 9. Pfeilschaft auf Würfelmaße mit Kleber bestreichen und im noch feuchten Zustand durch den Scheibenblock schieben; Kleber aushärten lassen und dann Scheibenblock fest andrücken.

10. Pappe rund ausschneiden (Ø 4 cm) und mittig auf die Pfeilspitze kleben.
11. Aus der Isomatte 5 x 5 cm große Stücke schneiden und mittig auf die Pappe der Pfeilspitze kleben.
12. Pfeilspitze grob zu einem Kegel schneiden.
13. Pfeilspitze nun in endgültige Form bringen.
14. Mit LötKolben glätten und hartgewordene Klebestellen wegschneiden.
15. Den Pfeilkegel, wie oben beschrieben, mit Latex bestreichen.
16. Weichen Schaumstoff auf Frontfläche kleben und nicht mit Latex bestreichen.

17. Schaft leicht anspitzen, damit der Nocken gut auf dem Schaft sitzt; diesen dann mit UHU festkleben und gut andrücken.
18. Abschließend die Gummifedern auf den Schaft kleben, dabei die Federn an der Nockenstellung ausrichten; ein Befederungsgerät garantiert einen exakten Federsitz und ein gleichzeitiges festes Andrücken der Federn auf den Schaft.

Zusätzliches Werkzeug

- bei runden Pfeilspitzen Bohraufsatz mit Zentrierbohrer und 5 cm Lochsägeblattdurchmesser sowie eine Standbohrmaschine
- LötKolben mit 100 Watt für die Verzierung und Glättung des Pfeilkopfes
- für Massenanfertigung ab 100 Stück sollte ein Befederungsgerät aus dem Waffengeschäft für etwa 80,- Euro angeschafft werden

Sicherheitshinweise

- Latex und Pattex in gut belüfteten Räumen verwenden
- vor Latex-Verwendung auf eventuelle Allergien achten
- beim Bohren sollte die lange Haarpacht in einem Haarband oder Haarnetz verschwinden
- Augenschutz beim Bemalen (natürlich!)
- LötKolben nur mit hitzebeständiger Ablage verwenden (Brandgefahr!)
- Schneiden immer vom Körper weg und mit Arbeitshandschuhen; insbesondere Cutter dringen gern tief ins Fleisch ein!
- beim Glätten des Schaumstoffes mit LötKolben eine Gasmaskе tragen und für gute Belüftung sorgen

Es sei darauf hingewiesen, dass eine absolute Unfallvermeidung nicht garantierbar ist. Auch mit gut gebauten Pfeilen können Unfälle passieren. Vorsicht ist stets geboten.
Wir übernehmen keine Haftung für etwaige Schäden, die durch Pfeile der hier beschriebenen Bauart angerichtet werden.



Ork-Pfeil



Dunkelelfen-Pfeil



Dunkelelfen-Pfeil

Designer-Pfeile

Nachfolgend wird eine alternative Bauweise vorgestellt, die ein einfacheres Formen zulässt. Dabei werden andere Schaumstoffsorten verwendet. So kann man bereits mit wenig mehr Kosten- und Zeitaufwand weitaus schönere Pfeile bauen.

- Knicklichter lassen sich am einfachsten mit einem engen Gummiband am Pfeil fixieren.
- Wenn die Schäfte eine andere Farbe haben sollen, ohne die Maserung zu verdecken, empfiehlt sich eine Holzlasur.
- Für eine realistische Darstellung mit Gummifedern taucht man einen weichen Pinsel in die Wunschfarbe und streicht diesen mehrfach über ein Taschentuch, damit kaum noch Farbe am Pinsel bleibt, desto feiner werden die Striche; danach öfters über die Federn streichen und diese Prozedur so oft wiederholen, bis die Federn möglichst realistisch aussehen (Empfehlung: Marabu Farben). Diese Methode nennt man übrigenas Trockenbürsten.

Darstellungstipps

- Tagsüber können Brandpfeile mit Krepp-Papier dargestellt werden; nachts wickelt man das Krepp-Papier um Knicklichter (zum Beispiel aus einem Fachgeschäft für Anglerbedarf).
- Magische Pfeile können mit fluoreszierender Farbe dargestellt werden; sie leuchtet zwar nicht so hell wie Knicklichter, die Geschosse sehen dennoch sehr beeindruckend aus.
- Dauerhaft vergiftete Pfeile lassen sich mit Grün und der fluoreszierenden Farbe gut darstellen.
- Bei Verwendung von Knicklichtern für die nächtliche Suche sollten neutrale Farben verwendet werden, damit sie sich von roten Brandpfeilen und grünen Giftpfeilen unterscheiden.

Wo geht's live in die Welt von Mittelalter und Fantasy?



Tipps

Wenn man mehrere Pfeile auf einmal herstellen will...

- Bei Rohrisolierungen zunächst den Keil heraus schneiden, erst dann in Scheiben teilen.
- Isomatte komplett in 5 x 5 cm große Stücke schneiden.
- Die Isomattenstücke zwischen zwei großen Brettern gleichzeitig zusammen kleben.
- Mit der Schablone (Durchmesser 4 cm) gleich mehrere runde Stücke aus dem Schlauch oder der Pappe schneiden.
- Beim Zuschneiden der Kegel neue Cutterklinge nehmen, damit das Schneiden leichter fällt und der Kegel glatter wird.
- Pfeile an eine Leine hängen und alle auf einmal mit Latex bestreichen.
- Pinsel des öfters mit Wasser auswaschen; Latexreste bekommt man mit der Drahtbürste heraus.
- Löcher in Holzscheiben mit Standbohrmaschine bohren (im Idealfall mit Tiefenanschlag).

Dornröschen

von Friedrich Kändler

Dornröschen
Mit Küssen, mit kecken
Dornröschen zu wecken
Schlug sich Dorn für Dorn
Ein Prinz nach vorn
Durch einen Rosenwald
Dornröschen!
Dornröschen, halt
Aus, denn ich komme bald!
„Ja“, rief
Die Maid, die schlief
Im Traume tief
„Dich zu erlösen
Aus dem Bösen
Bann, schöner Mann, komm an!“



Jahre vergingen
Im Winter hingen
Die Rosenköpfe runter
Litten unter der Kälte Nacht
Wurden wieder munter
Sprossen neu
In des Lenzens Frühjahrsprache
Der Sommer kam
Der Herbst, er wich
Der Winter wieder nahte sich
Der Frühling
Ging...
So sehr sich der in Liebe erglühete
Prinz die Rosen zu köpfen bemühte
Bemühten sich die durch einer Hexe
Bösen Fluch gewachsenen Gewächse

Den Weg zu Dornröschen nicht
Frei zu geben
Im Kampfe verging des Prinzen Leben
Da lag er -
Erstochen erstickt, resigniert
Und er war nicht der erste
Dem das passiert!
Gerippe neben Gerippe lagen
Sie alle! Die es wagen
Wollten, Dornröschen zu befreien
Ach!
Sich dort zwischen
Den Rosenbüschen
Die Gerippe-Reihen
Tote Königssöhne in Scharen
Die allesamt gescheitert waren
Tot - tot - tot!
Dornröschen in bitterer Not
Wälzte sich auf ihrem Lager
Wurde mager
Verlor an Gewicht
Sie aß ja nicht
Schlief ja nur in einer Tour
Wurde dünner, die schöne Maid
Mit des Wartens langer Zeit...
Was ist das?
Was kraabelt da?
Vor dem Schloß so sonderbar?
Ha! Zurück!
Was willst du von Dornröschen?
Sie rief nach Prinzen
Nicht nach Fröschen
Hinfort! Du nasses Kröteentier
Das ist ein anderes Märchen hier!
Die Rosendornen, die spitzen
Werden dir den Leib aufritzen...
Verflücht, der Lurch kommt durch!
Hopst in aller Ruhe, ganz gemach
Zu Dornröschens Schlafgemach
Hopst auf's Bett
Kraabelt zum Gesicht
Man glaubt es nicht!
Als wär der Frosch intelligent
Als ob er weiß, genaustens kennt
Wo's langgeht:
Kriecht an der Seite
Vorbei an den Rippen

Noch zu Dornröschens süßen Lippen...
Ach so!
Das ist der Grund
Es sitzt eine Fliege auf dem Mund
Der Prinzessin -
Und putzt sich, macht sich fein
Fliege! Das könnte dein Ende sein!
Zack!
Die Zunge saust aus dem Frosch her-
aus
Ein kurzes Kleben - dann ist es aus
Dornröschen erwacht
„Wer war's?“
Wer hat ein Ende gemacht
Dem Schlaf, dem langen
Dem ich verfangen?
Wo ist der königliche Junge
Der mich erlöst mit seiner Zunge
Der Galan, der Schlimme?“
„Quark!“ ertönt des Frosches Scimme
„Quark?“
Um der Himmel ewiger Gnade
Ihr Götter nein!
Warst du das gerade?
Soll das die Erlösung sein?
Hast du mich wachgeküsst?
Mutter! Vater! Mir ist
ein Frosch erschienen
Mich zu befreien!“
Durch des Schlosses Hallen
Orang der Jungfrau Schreien
Der König erwachte, die Königin
Die Minister, der Kochgehilfe fing
Sich eine Ohrfeige ein
Staubmädchen und Lakain
Stallburschen, Pferdesattler
Briefträger, Butler
Gouvernanten, Schloßpolizei
Alle erwachten von dem Geschrei
Das Dornröschen entsetzt anhob
Sogar in den Bergen der Hirtenhub
Alle erwachten, wurden wach
Von dem Krach
Und freuten sich nicht wenig
„Dornröschen“
Sprach der König
„Es tut mir leid



Der Frosch hat nicht nur dich
Er hat auch mich befreit
Und alle hier...“
„Vater! Der Frosch ist ein Tier!
Ich höre wohl nicht richtig?“
„Das, mein Kind, ist nicht wichtig
Der Bann ist gebrochen!
Ob ein Prinz kommt angeritten
Ein Bauerssohn herbeigeschritten
Versprochen ist versprochen!“
Und auch die Königin, die strickte
Nickte
„Nein!“
Rief Dornröschen
„Ich ekel mich vor Fröschen!
Heiraten?
So eine beliebige
Herbeigelauene Amphibie?
Ich töte die Kröte!“
Und Dornröschen nahm den Frosch
In die Hand
Warf ihn mit aller Kraft
Gegen die Wand
Ein Knall! Gespräch

Und vor Dornröschen stand
Ein wunderschöner junger Mann
Der schaute die Maid zornig an
„Die junge Dame ist sich zu fein
Einen Frosch zu frei'n?
Dann bist du für mich
Und meine Nächte
Auch nicht die Rechte
Außerdem -
Ich wollte sowieso nur die Fliege.“
Sprach der Jüngling
Wandte sich ad sogleich
Und hopste stolz
Zurück zu seinem Teich
Und die Moral von der Geschichte?
Ich weiß es nicht
Das Leben ist hart und unerträglich
Täglich
Erweist es sich auf's neue, wie
Das Leben zuschlägt
Voller Ironie
Träume vom Feinsten
Beim Erwachen
Mußt du Zugeständnisse machen
Ein Frosch in der Hand

Und endlich wach
Ist besser als ein Prinz auf dem Dach
Träume vom Zusammenleben
Mit einem königlichen Mann...
Das soll's doch geben
Dass auch ein Frosch
Eine Frau glücklich machen kann
Dornröschen hat ihre Entscheidung bereut
Und wenn sie nicht gestorben ist
Bereut sie sie noch heute
Geht heimlich des Nachts zum Teich
einen Frosch zu fangen
Nimmt ihn in ihre Hände
Kehrt zurück zum Schloß
Und wirft ihn dort
Voller Hoffnung gegen die Wände
Ansonsten ist nichts passiert
Vierteljährlich
Wird das Zimmer neu tapeziert
So ist das eben
Wie im Märchen, so im Leben
Manche Liebesgeschichten enden
Mit Flecken an den Wänden



LETHOS: ADVENTURES



Als Gemeinschaftsproduktion der Adventures-Orga und der Lethos-Orga haben Anke, Dominik, Ina und Ingo das Vollverpfleger-Zeltcon „Lethos: Adventures“ vom 29.05.-01.06.2003 auf die Beine gestellt. Als Spielort wurde die wunderschöne Burg Tannenberg bei Nentershausen auserkoren, um die sich ein Wald mit einer Vielzahl von Wegen erstreckte. Die 67 Spieler (85 Euro) und 38 NSCs (40 Euro) spielten nach dem Regelwerk Silbermond.

Was geschah

Erdbeben hatten die große Handelsstraße zwischen Ochsenfurth und dem Königreich Akran beinahe völlig zerstört. Reisende waren völlig schutzlos den Gefahren der alten Handelsstraße ausgeliefert, auf die sie ausweichen mussten. „Dort in der Rhun gingen Geister um, Geister der Verbannten, der Toten... die Ungestalten... und inmitten des Grauens die gruselige Burg Sul!“ Es wurden Söldner und Freiwillige benötigt, um die Reisenden und Händler zu schützen.

So begaben sich denn eines sonnigen Tages viele mutige Krieger und Gelehrte auf den Weg zur Burg Sul – durch die tückische Moorlandschaft Rhun. Räuber lauerten dort und erschwerten ihnen den Weg. Die Krieger kämpften sich durch und so erreichten alle noch vor Sonnenuntergang ihr Ziel. Sie schlugen im Umfeld ihre Lager auf und erforschten alsdann die sagenumwobene Feste.

Innerhalb der reichen Räumlichkeiten konnten sich die tapferen Recken in der Taverne von der Reise erholen und sich die Gelehrten in der Bibliothek ein schlaues Buch zu Gemüte führen. Dort wurden wichtige Schriften verwahrt, die von schon länger in der Burg gastierenden Gelehrten erforscht wurden.

Einer dieser Gelehrten beobachtete die Ankömmlinge eine Zeit lang und sprach sie dann an. Er heiße Asrak und die vier Gelehrten seien seine Studenten. Diese hätten zu lange die Rhun erforscht und damit Übel über sich gebracht. Böse

seien sie geworden und nun stehe jeder für eines von vier Übeln: Angst, Krankheit, Hass und Gier!

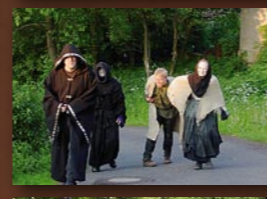
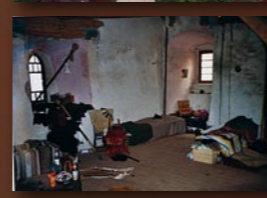
Noch in dieser Nacht streiften diese Übel durch das Lager und lebten ihre Grausamkeiten aus: die Krankheit verbreitete Rhunfieber und Pestilenz, die Gier rekrutierte Diebe, die Angst schickte Alpträume und Visionen und der Hass verbreitete Zwietracht unter den Angereisten. Wesen aus dem Sumpf und Räuber trieben ebenso ihr Unwesen.

Am nächsten Morgen erschien Asrak wieder und rief alle auf, die vier Übel zu beseitigen. Sie mussten gestellt und getötet werden. Es gab ein großes Durcheinander, in dem die Angereisten – von den Übeln erfasst – sich gegenseitig bekämpften. Es gab viele Verletzte, doch der Kampf endete glücklich.

Da erschien Asrak am Burgfenster und lachte schallend. Bevor er wieder verschwand, verhöhnnte er die Angereisten ob ihrer Naivität und verkündete sich selbst als das fünfte und schlimmste aller Übel: den TOD!

Die noch dazu fähig waren, begaben sich in Asraks Zimmer, doch er war fort. Sie fanden jedoch wissenschaftliche Unterlagen, ein Tagebuch und eine Karte mit dem Weg zu einem Orakel. Einige machten sich auf den Weg, das Orakel zu befragen. Dieses besagte sodann, dass für einen Sieg das Gegenteil eines jeden Übels vorgelebt werden müsse.

Die Nacht brach herein. Lautes Lachen und Gerede erschallte aus dem Burghof und Gesänge erklangen. Der erste Schritt war voll-



bracht. Doch noch immer verunsichert, suchten die Reisenden weiter nach Möglichkeiten, das Orakel zu interpretieren.

Die Feier wurde jäh unterbrochen, als die vier Übel – nun in Geistergestalt – gemeinsam mit dem Tod erschienen und Angst und Schrecken verbreiteten. Es herrschte Chaos. Selbst die mutigsten wurden von der Angst erfasst, Krankheiten brachen aus, Freunde bekämpften Freunde, Edle wurden zu Dieben und die Krieger Xso-Thar und Bolgar fanden den Tod. Dennoch konnte die Nacht überstanden werden.

Hektik und Verzweiflung erfüllten den nächsten Morgen. Die Übel mussten besiegt werden. Immer wieder schallte ein „Höret! Höret!“ von Ritter Marquard durch das Lager. In Versammlungen versuchte er, die wichtigsten Informationen zusammen zu fassen.

Noch an diesem Tage konnten die vier Übel von ihrem Fluch erlöst werden:

Ein kranker Baum wurde von Serafina mit Hilfe einer Kräuterpaste geheilt. Das aus diesem Baum strömende Leben erfasste Serafina und verhalf ihr, das Übel Krankheit zu besiegen.

Unterdessen erschien ein vom Übel Angst ausgesandter Dämon, der einen Zweikampf suchte. Der tapfere Sean stellte sich ihm und siegte. Auf diese Art wurde die Angst vernichtet.

Der Hass brachte Horden von Ungestalten mit sich und ein erbitterter Kampf brach los. Der Halbtroll Slot vollbrachte es, dem Hass die Liebe entgegen zu bringen, die er für seine verstorbene Frau Alexa empfand. Er besiegte den Hass und gab dabei sein Leben.

Weiter auf Seite 36

W
W
W
·
A
N
D
E
R
S
W
E
L
T
·
D
E

Fibel 16,90 Euro



Helm ab 59,- Euro



Schwert 90,- Euro



0,3 l Horn 8,90 Euro



Armschienen 35,90 Euro



Harnisch Glador 249,- Euro



Piratenhemd ab 19,- Euro



Der LARP Laden in Düsseldorf

Laatsch und Schaffrin GbR - Mühlenkamp 40

40229 Düsseldorf-Eller - Eingang Eller Kirchstraße

Tel: 0211 600 44 75 - Fax: 0211 600 44 76

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 14:00-20:00 Uhr - Sa 10:00-16:00 Uhr



LARPzeit Con-Bericht

Auch die Gier konnte überwältigt werden, indem Hilflosen gespendet wurde und der Sieger einer Würfelspielmeisterschaft auf seinen Gewinn verzichtete.

Als die Dämmerung einbrach, blieb als letztes Übel der Tod. Doch auch er musste noch bezwungen werden. Fast alle Angereisten versammelten sich um den Baum des Lebens und hielten eine große Zeremonie der Freundschaft und Einigkeit ab. Hierdurch konnten die Geister, die von den vier Übeln der Rhun an die sterbliche Welt gebannt wurden, erlöst werden. Ihre Seelen stiegen funkenprühend in den Himmel auf und verschwanden im leuchtenden Sternenhimmel... Doch was war mit dem Tod!?

Während des gesamten Con waren die SLs überall anzutreffen, sind auf die Charaktere eingegangen, waren (fast) immer gut gelaunt und für jede Frage offen. Auch die NSCs und die Spieler haben ihre Rollen gut dargestellt, fair gespielt und hatten viel Spaß miteinander.

Neben fairen, spannungsreichen und sicheren Kämpfen gab es auch viele spannende Rätsel zu lösen. Und der absolut ergreifende Plotabschluss hat gezeigt, dass es auch ohne eine ultimative Endschlacht möglich ist, die Spieler zu begeistern. Zur Darstellung der erlösten Seelen wurden Gas-gefüllte Luftballons mit Zündschnüren in den Himmel geschickt, wo sie zerplatzten.

Auch die gewählte Burg mit Ambiente-Taverne, Kellergewölben und anliegenden Zeltmöglichkeiten konnte nahezu alles bieten. Die Waschräume ließen jedoch zu wünschen übrig, da sie sich noch im Bau befanden.

Mit einem guten Händchen für die richtige Location, für ausgewogene Kämpfe und spannende Rätsel, gemixt mit einer großen Portion Engagement hat uns das "Lehtos: Adventures"-Team ein aufregendes Wochenende geboten. Das von vorne bis hinten gut organisierte Con bot für alle die Möglichkeit, sich in der eigenen Rolle auszutoben. Ob als NSC oder SC, ob in kleinen oder großen Plots, bei Rätseln oder Kämpfen. Es gab zwar auch negative Kritik von Magiern, die Silbermond nicht leiden können. Doch selbst diese würden im nächsten Jahr gern wieder kommen.

Peter Bergmann
Torsten Buchmann



Bewertungsnoten* aus der Con-Umfrage

Kampf (Häufigkeit, Spannung, Sicherheit))
Rätsel (Anzahl, Spannung, Anspruch)))
Plots (Anzahl, Anspruch, Teilnehmer, Abschluss)))
SCs/NSCs (Fairness, Spiel))
SL und Orga (In-Time, Check-In, Anwesenheit))
Regelwerk (Spielbarkeit Kampf und Magie)))
Ambiente (vorhandenes Gelände, organisiertes Ambiente))
Verpflegung (Menge, Qualität, Preis)))
Abort und Waschzuber (Qualität))))
Preis/Leistung))
Gesamturteil aus dem Bauch heraus)
LARPzeit Gesamturteil)

Diese Beurteilung basiert auf 47 ausgefüllten Fragebögen

*Bewertungsnoten entsprechend Schulnotensystem. Die Herleitung der Benotung kann demnächst auf unserer Homepage www.larpzeit.de abgerufen werden

Du suchst den Weg ins Abenteuer? Hast aber noch nicht die passende Ausrüstung?

Jaron's kleiner Larp-Versand

Grosser Onlineshop für:
Liverollenspiel, Mittelalter,
Gothic, Halloween

Birkenweg 12 - 31623 Drakenburg
Tel. 0171/9459542
Fax 05024/944488

www.larp-versand.de

Die LARPzeit-Visitenkarte

Heike Philipp

„Da hab' ich leider nur fünf Bücher drüber, aber ich rechechier das mal“

Heike ist unser Profi für das Mystische, für übernatürliche Wesen sowie für Kräuterkunde – und wenn die LARPzeit einen Bibliothekar hat, kommt sie dem wohl am nächsten.

Sie ist 35 Jahre alt, Gärtnerin, und spielt, nach gesammelter Erfahrung in einer Laientheater-Gruppe, seit fünf Jahren LARP. Zunächst eine Waldläuferin, später eine Schamanin. Als regelrechte Fantasy-Roman-Fanatikerin und Tolkien-Freak hat sie auch ohne vorherige Tisch-Rollenspiel-Erfahrung zum LARP gefunden.

Der Medicus Einläufe

Heiler sind im LARP wohl bekannt und gern gesehen. Andere Professionen wie die des Medicus, des Kurpfuschers oder des Scharlatans sind eher selten. Mönche und Pfarrer kommen zwar vor, doch selten in der Tradition eines Kneipp oder einer Hildegard von Bingen – beide eher aufgrund ihrer Heilkünste zu Berühmtheit gelangt, als in ihrer eigentlichen Berufung als Gottesdiener.

In dieser und den nächsten Ausgaben sollen die speziellen Heilberufe ein wenig attraktiver gemacht werden, indem verschiedene altertümliche Heilmethoden aufgezeigt werden. Auf die reale medizinische Beschreibung folgen Anwendungsideen für das Live-Rollenspiel.

Der Einlauf (Klistier) ist eine Darmreinigung, bei der in den unteren Darmabschnitt mittels eines Klistierballons oder einer Einlaufspritze 1-2 Liter Wasser von 30-45 °C gepumpt werden. An dem Ballon ist ein Ansatzrohr, das zur leichteren Einführung in den Darm eingefettet werden sollte. Zur Unterstützung der Heilwirkung können verschiedene Zusätze wie Kamille, Baldrian oder Bockshornklee beigemischt werden. Manchmal hilft sogar gewöhnliche Kernseife. Die Zusätze müssen immer stark verdünnt werden, da es sonst zu Reizungen des Darmes kommen kann. Anwendungsgebiete für Klistiere sind Verstopfungen, Schmerzen und Krämpfe.



durch bedingte Kopfschmerzen, und auch gegen Madenwürmer und andere Darmparasiten.

Im Live-Rollenspiel ist es natürlich schlecht möglich, vor aller Augen einen Einlauf durchzuführen. Deshalb ist es vorzuziehen, den Kranken im Zelt zu behandeln. Die hier aufgeführten Möglichkeiten sind nur Vorschläge – Eurer Phantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Als Einlaufspritze kann eine Wurstfüllspritze oder ähnliches dienen (siehe Abbildung). Diese könnte dann mit Wasser gefüllt werden, in dem noch Kräuter zur optischen Unterstützung zugefügt sind.

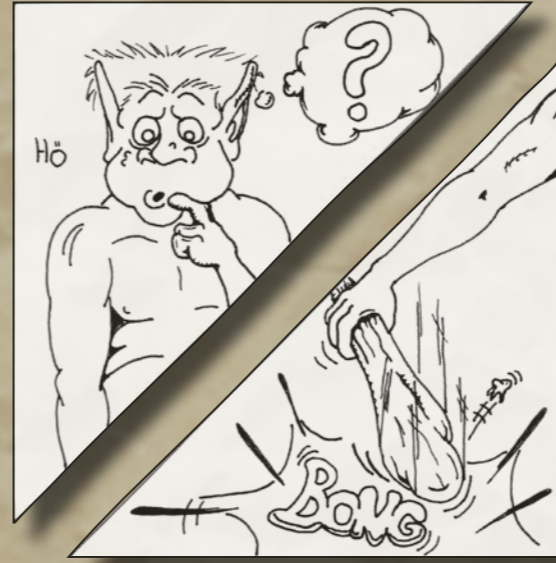
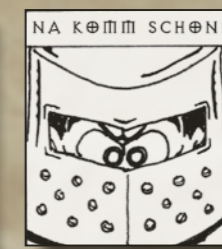
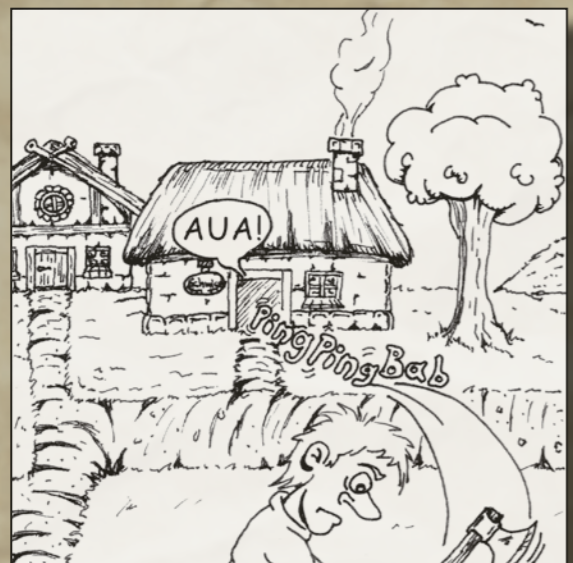
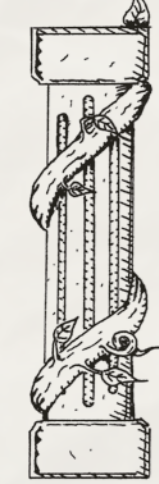
Sehr schön wirkt es, wenn man mit dem Patienten, der Spritze und dem Kräuterwasser in ein Zelt geht, wo der zu behandelnde laut jammert und stöhnt. Der Medicus kommt nach angemessener Zeit mit einem vorher präparierten Eimer heraus, in dem sich eine braune Brühe (zum Beispiel ein Gemisch aus Wasser und Erde) befindet.

Heike Philipp



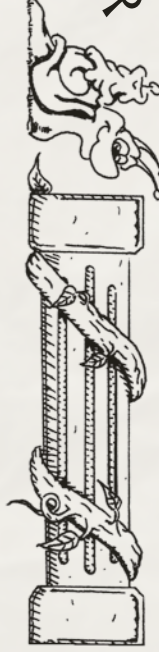
ANSGARS ABENTEVER

Hochmut kommt vor dem Fall



ANSGARS ABENTEVER

Hochmut kommt vor dem Fall



Der steinige Weg zum eigenen Con

Viele Veranstalter sind auf der Suche nach der perfekten Con-Planung. Es gibt aber leider keinen Königsweg, der jedes Con zu einem gelungenen machen würde. Wenn am Samstagabend während der Endschlacht die NSCs abdackeln, um irgendein Fußballspiel zu gucken, spielt es keine Rolle mehr, wie gut das Con geplant wurde (na ja, vielleicht falscher Termin?). Mit viel Glück kann dagegen auch ein „Wer kommt, der kommt halt“-Con ohne Plot auf irgend einem Zeltplatz ein voller Erfolg werden.

Die Wahrscheinlichkeit auf ein gutes Con ist jedoch deutlich höher, wenn richtig geplant wird. Weil die Qualität von Cons und der Spaß am Live-Rollenspiel wohl das wichtigste Anliegen der LARPzeit ist, werden in den nachfolgenden Ausgaben Tipps für Veranstalter gegeben. Dafür konnte Carsten Thureau gewonnen werden, der die wohl größte Con-Planungsseite im Internet anbietet.

Die vier Hauptvoraussetzungen

Egal ob Fantasy-, Vampire- oder sonstiges Con, die vier grundlegenden Dinge sind:

- die Idee, was man überhaupt machen möchte
- das Team für die Organisation
- die Location (Live-Rollenspieler kennen den Begriff „Ort“ nicht)
- die Finanzplanung

Die Reihenfolge ist dabei nicht vorgegeben. Mit der Zeit können sich Dinge ändern. Bei der Finanzplanung kann sich herausstellen, dass eine andere Location billiger geworden ist. Oder die Idee kann sich durch die Kreativität der Orga so verändern, dass sie später kaum wieder zu erkennen ist. Über die vier Bedingungen muss vor dem Buchen der Location und dem Herausgeben der Einladung entschieden sein, und irgendwie muss alles zusammen passen. Zum Beispiel ist eine Hofhaltung in einem alten Bergwerk wohl eher unsinnig, wenn es sich nicht gerade um Zwerge handelt.

Die Idee

Die Idee für das Con muss anfangs noch gar nicht ausformuliert sein:

„Der Charakter Hubert von Kleineburg soll seine Hochzeit feiern. Dabei wird die Braut von Orks entführt. Die wollen eigentlich nur einen Knochen haben, den der Hofhund geklaut hat. Das ganze soll mehr den Charakter einer Hofhaltung haben. Kämpfe sollten eher weniger vorkommen.“

Wenn alle ein Bild davon haben, was das bedeutet, reicht das völlig aus. Genauere Plotlinien, Nebenplots und mehr sind zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht nötig. Wichtig ist nur, dass alle Ideen aufgeschrieben wer-

den, auch wenn sie diesmal gar nicht verwendet werden. Vielleicht später bei einem anderen Con?

Das Team

Cons sollte man grundsätzlich nicht alleine veranstalten. In einem funktionierenden Team macht es nicht nur mehr Spaß, sondern es wird auch kreativer und wirkungsvoller gearbeitet. Dabei sollten die Aufgaben sinnvoll verteilt werden. Wer nicht rechnen kann, sollte möglichst nicht die Finanzplanung durchführen. Folgende Positionen sollten besetzt sein:

- **Finanzverwalter:** Sammelt alle Belege, um jederzeit einen Überblick für die Kalkulation zu haben.
- **Anmeldungssammler:** Dessen Adresse wird auf der Einladung angegeben. Er hat die wunderschöne Aufgabe, die wichtigsten Spielerdaten in eine Excel-Liste oder ähnliches zu tippen.
- **Fundusverwalter:** Wird nicht nur vor, sondern auch auf dem Con benötigt. Spätestens, wenn die NSC-Wappenröcke verschwunden sind, wird das wohl jedem klar.
- **Fähigkeiten-Kontrollierer:** Darf den Hyper-Charakteren ein paar Fähigkeiten streichen.
- **Kontaktperson für Spieler:** Vor und während des Cons hat er jederzeit ein offenes Ohr für SCs.
- **Kontaktperson und Koordinator für NSCs:** Vor und während des Cons ist er für Fragen der NSCs zuständig und koordiniert die NSCs für die Plots.
- **Kontaktperson nach Außen:** Braucht Einfühlungsvermögen für Kontakte mit Jugendherbergen, Getränkehandel, Polizei, Förster und sonstige Außenkontakte.
- **Einkäufer:** Ist zuständig für den Einkauf von Lebensmitteln, Putzmitteln und sonstigen Accessoires für das Con.

- **Einchecker:** Führt auf dem Con das Check-In durch.
- **Protokollant:** Ist nicht nur für das Mitschreiben bei Con-Sitzungen verantwortlich, sondern auch für den Informationsfluss an die nicht anwesenden Team-Mitglieder. Hierfür empfiehlt sich natürlich das Internet.
- **Besorger auf dem Con:** Hat auf dem Con alles unter Kontrolle. Er weiß, wo neues Klopapier, wo die Bettwäsche für Vergessliche und wo der Biernachschub lagert.
- **Aufräum-Organisator:** Das Aufräumen dauert bei vielen Cons deswegen solange, weil es keiner organisiert.
- **Mitfahrzentrale:** Es ist immer schön, wenn sich jemand darum kümmert, dass alle Spieler möglichst einfach die Location erreichen. Aufgabe ist es, den Leuten Tipps zu geben, wer aus der selben Richtung anreist. Die Telefonate, ob, wo und wann man sich trifft, sollten die Spieler jedoch selbst in die Hand nehmen.
- **Kutscher:** Holt die Spieler ohne Pkw vom Bahnhof ab und kutschiert sie am Endtag auch wieder dorthin. Das kann im Notfall auch ein NSC oder SC sein.
- **Plotschreiber:** Ist der Kreativling, der den Plot plant und beim Con auch im Blick hat.
- **Koordinator-SL:** Bei ihm sollten alle Informationen während des Cons zusammen laufen.
- **Running SL:** Der „Dumme“, der von einem Plot zum nächsten läuft, um sich da um die Spieler zu kümmern.
- **Magie-SL:** Nimmt die Rituale ab und ist für alle Magiefragen zuständig.

Wie man sieht, muss wohl jeder mehrere Aufgaben übernehmen. Die Möglichkeiten für eine Spezialisierung sind gewaltig, die Redaktion nimmt hierzu gern weitere Vorschläge entgegen. Die Rollen müssen auch nicht einfach belegt sein. Es ist sogar zu empfehlen, die meisten Posten in zweier-Teams zu erledigen. Das macht mehr Spaß und sorgt auch für Ausfälle auf dem Con vor.

Außerdem sollte sich niemand zu sehr an seiner Aufgaben klammern. Bei allen Teilaufgaben, insbesondere der Plotplanung, sollte jeder die Möglichkeit haben, mitzuwirken. Auch wenn ein anderer für die Außenkontakte zuständig ist: Wenn ein Polizist im Orga-Team ist, sollte besser dieser die örtliche Polizei darüber informieren, dass da ein Haufen Irrer herum laufen wird.



Die Location

Wenige Orgas buchen Locations, ohne sie vorher anzusehen. Davon ist dringendst abzuraten, da einen dann so manche Überraschung erwarten kann: Die Autobahn nebenan, der Zeltplatz zwischen Dauercampern und Anwohner in 100 Metern Entfernung. Der Besichtigungstermin kann auch dazu genutzt werden, mit den Herbergseltern oder den Zeltplatzbesitzern zu sprechen oder mit wem auch immer einige Fragen zu klären:

- **Kosten der Burg:** Dabei kann auch gleich auf Sonderangebote wie Festmähler oder Ähnliches angesprochen werden. Das Ergebnis geht dann natürlich umgehend an die Finanzabteilung. Bei einigen Locations ist Vorsicht geboten, was versteckte Kosten betrifft (Strom oder Zuschläge bei Minderbelegung).
- **Verhaltensregeln:** Die 22 Uhr-Nachtruhe wehrt den Untotenangriff gleich im Voraus ab. Manchmal sind solche Verhaltensregel auch verhandelbar, wenn der Herbergsvater ein Auge zu drückt. Manchmal aber auch nicht, weil die Anwohner im angrenzenden Ort gar keinen Spaß verstehen. Vor allem sollte auf Verbote für Alkohol und Zigaretten geachtet werden.
- **Essen:** Manche Jugendherbergen halten Fisch noch immer für vegetarisches Essen und die dort üblichen Kinderportionen für Live-Rollenspieler-tauglich. Auch die begrenzten Zeiträume für den Essenseinwurf sollten angepasst werden können.
- **Umgebung:** Ein beschaulicher Wald OHNE Spaziergänger-Rudel ist ein angenehmerer Nachbar als das örtliche Klärwerk oder das Autobahn-Dreieck.
- **Sanitäre Anlagen:** Schimmel auf der Klobrille und mit Fäkalien überschwemmte Fußböden können sogar Live-Rollenspieler abschrecken.
- **Parkplätze:** Es sollten unbedingt ausreichend Stellplätze vorhanden sein, um den schönen Ambiente-Zeltplatz nicht zuparken zu müssen. Die Location sollte auch bei schlechtem Wetter wie Schneefall erreichbar sein oder zumindest Ausweichmöglichkeiten bieten.
- **Betroffene Anwohner:** Wer könnte sich vom Con gestört fühlen, und wer sollte vorher benachrichtigt werden? Da gibt es nicht nur den Bauern, der um seine Milch besorgt ist, wenn die Plattenpanzer zu laut klappern, sondern auch den örtlichen Förster, der mit

der Flinte droht, weil sein Wald zertrampelt wird.

Auch der **Zeitpunkt der Veranstaltung** kann ein wichtiger Faktor sein. Im eisigen Winter könnte es doch tatsächlich schneien, so dass der Fundus-Lkw den Burgberg nicht bezwingen kann. Und im Herbst fallen manchmal die Blätter, so dass die im Sommer noch dichten Bäume und Büsche keinen Sichtschutz mehr gegen einen überraschenden NSC-Angriff bieten.

Wenn die vier Voraussetzungen geklärt sind, muss die Location sicher gestellt werden. Dafür ist der schriftliche Vertrag am besten. Die meisten Jugendherbergen haben dafür einen Vordruck. Dabei ist unbedingt auf das Kleingedruckte zu achten! Und Sondervereinbarungen wie das Festmahl für 6 Euro müssen auch schriftlich festgehalten werden. Mündliche Absprachen werden öfter mal vergessen.

Die Finanzplanung

Finanzen sind eigentlich eine einfache Sache: niemals mehr ausgegeben, als eingenommen wird! Leider klappt das schon außerhalb des LARPs nur bei wenigen. Mit LARP-Cons haben sich schon viele Veranstalter in Schulden vierstelliger Höhe gestürzt. Es ist also allergrößte Vorsicht geboten. Um größere Fehler zu verhin-



dern, werden dazu zwei Dinge benötigt: die Kalkulation und der jeweils aktuelle Stand der Finanzen.

Die Kalkulation enthält eine grobe Schätzung über die Ausgaben und Einnahmen. Der Stand der Finanzen zeigt an, welche Geldbeträge bereits geflossen sind. Damit kann immer wieder untersucht werden, ob die Kalkulation überhaupt noch realistisch ist. Nachfolgend wird auf die Kalkulation eingegangen.

Die Einnahmen sind nicht so weit gefächert. Hierzu zählen meist nur die Teilnehmerbeiträge und die Ein-

nahmen der Taverne.

Die Ausgaben dagegen sind meist vielfältiger als erwartet. Hier werden nur die wichtigsten aufgeführt:

- **Platzmiete oder Übernachtungsgebühren**
- **Miete für Zelte und ähnliches**, falls erforderlich (Taverne, NSCs, SCs ohne Zelt)
- **Kosten für Essen und Getränke**
- **Versicherung:** Es sollte unbedingt eine Veranstalter-Haftpflichtversicherung abgeschlossen werden. Im Ernstfall ist wohl jeder froh darüber, wenn die Versicherung die 5.000 Euro bezahlt, weil irgendwas Unvorhergesehenes passiert ist.
- **Porto, Kopien und Telefongeld:** Besonders bei Einladungen und Bestätigungen kann viel Geld gespart werden, wenn auch über das Internet mit E-Mails gearbeitet wird.
- **Requisiten, Kostüme und Fundus:** Am günstigsten ist es meist, sich einiges von anderen Veranstaltern zu leihen. Dies gilt insbesondere für Polsterwaffen.
- **Special Effects und Technik:** Neben Nebelmaschinen, CD-Playern und teuren Pyroeffekten gehören auch Funkgeräte dazu, die die SL-Kommunikation sichern. Auch hier ist leihen billiger.
- **Verbrauchsmaterialien:** Dazu gehören unter anderem Kerzen, Batterien, Tape, Schminke, Putzmittel, Klopapier und Sanitärmaterial. Letzteres bringen einige Sanitäter selbst mit und rechnen zum Schluss den Verbrauch ab.
- **Spezielle Anforderungen:** Dazu können Dixi-Toiletten und Duschen für Zelt-Cons gehören.
- **Benzingeld** und Leihgebühren für Lkw, falls ein größerer Fundus benötigt wird.
- **Kontoführungsgebühren:** Manche Banken geben an Vereine oder Studenten kostenlose Konten.
- **Steuern:** Tatsächlich müssen auch Steuern gezahlt werden. Für kleine Cons können diese mit etwas Glück entfallen, wenn sie über einen Verein organisiert werden. Das 200 Mann-Con über Ostern auf einer Jugendherberge mit 25.000 Euro Umsatz kann aber zu einem bösen Erwachen führen, wenn sich niemand um die Steuerrelevanz gekümmert hat.
- **Sicherheit:** 5 % der kalkulierten Einnahmen sollten immer als Sicherheit für nicht erwartete Ausgaben eingeplant werden.

In einer wirklichen Kalkulation würde die volle Auslastung stehen: 65 Spieler bei einer vollen Burg zu je 65 Euro. Was ist aber, wenn nur 55 Spieler kommen? Es ist daher nicht sinnvoll, mit einer Vollaustattung zu rechnen. Bei einem großen Ausfall an Spielern ist nachzurechnen, ob man mit derartigen Fehleinnahmen noch

mit einem blauen Auge davon kommen kann.

Das weitere Vorgehen vor dem Con

Das nachfolgende Kapitel besteht aus weiteren Dingen, die in der Vorbereitungsphase für das Con erledigt werden sollten.

Nachdem die Grundvoraussetzungen abgeklärt wurden, sollte als nächstes die Einladung geschrieben und unter das Volk gebracht werden. Die besten Möglichkeiten hierfür sind E-Mails und das Verteilen auf Cons. Beim E-Mail-Versand sollte davon Abstand genommen werden, gleich mehrere 100 KB loszuschicken, da es einige Live-Rollenspieler gibt, die große Einladungen sofort löschen. Natürlich können per E-Mail oder auf Cons nicht alle erreicht werden. Für den Rest hilft nur der Postweg. Im Planungsverlauf sind einige Entscheidungen für das Spiel notwendig, wie zum Beispiel die Bekanntgabe des Regelsystems.

Nur Einladungen reichen jedoch leider nicht aus. Für besondere Teilnehmer ist mehr Zeit und Mühe erforderlich. Mit etwas Glück können sich unter den angemeldeten Spielern Sanitäter befinden. Für Schminker, für Tavernenpersonal und bei Vollverpflegung auch für Köche sind Überzeugungskraft und schlagende Argumente wichtig („kostet nix“). Das gleiche gilt generell für NSCs und besonders für NSCs, die für ganz besondere Rollen vorgesehen sind.

Die Liste der Gegenstände, die besorgt oder gebastelt werden müssen, ist genauso offen wie die Richterskala: es gibt immer noch mehr, was man brauchen könnte. Es muss bereits früh klar gestellt werden, was das Wichtigste ist und was bis zum Con noch irgendwie fertig werden kann. Die meisten Sachen wie Fundus und Kostüme wurden bereits bei den Finanzen aufgelistet. Besonders früh sollten die Veranstalter-Haftpflichtversicherung abgeschlossen und das Con-Konto eingerichtet werden. Das erledigt sich leider nicht von selbst.

Neben den Vermietern der Location wollen auch andere Einrichtungen und Personen bereits vor dem Con kontaktiert werden. Der Bauer nebenan würde sich schon über eine Vorab-Nachricht freuen, dass die Endschlacht auf seinem Acker statt findet. Vielleicht könnte er sogar etwas dagegen haben. Auch die Polizei ist gern informiert, warum komisch gekleidete Menschen mit Waffen aufeinander einprügeln und die Anwohner in Angst und Schrecken versetzen. Der Förster sorgt sich um seine nistenden Waschbären. Der Getränkehändler würde gerne vorher wissen, dass er 200 Liter Bier mehr verkaufen kann, die in einem kleinen Kaff sonst nicht vorrätig sind. Außerdem kann die Information über das nächstgelegene Krankenhaus und über die Öffnungszeiten des örtlichen Supermarkts sehr von Nutzen sein.

Irgendwann kommt dann die Zeit, in der man sich um die Spieler kümmern kann. Zunächst sollten zur Vereinfachung die Anmeldungen und Charakterbögen alphabetisch in einen großen Ordner einsortiert werden. Die wichtigsten Daten (Adressen, Unterbringungswünsche etc.) kommen in eine Liste. Zu empfehlen sind einfache Tabellenkalkulationsprogramme und Datenbanken. Manche Spieler machen dann auch noch richtig Arbeit. Sie haben Fragen, führen lästige lange Telefongespräche, lassen den Charakterbogen ins Regelsystem konvertieren und schicken skurrile Charakterbögen mit „Burgvernichtender Feuerball, Stufe 3“. Und einige wollen dann auch noch eine Anmeldebestätigung einschließlich Wegbeschreibung.

Die NSCs brauchen neben ihrer Anmeldebestätigung auch noch Infos darüber, was sie spielen werden und vor allem, was sie dafür mitbringen müssen: „Ein Ork? Jetzt habe ich nur höfische Gewandung mit...“. Dabei wiederum muss der Plot noch einmal überdacht werden, da viele Spielleitungen mittlerweile dazu übergegangen sind, nicht nur einen allumgreifenden Plot zu fahren, sondern auch mehrere kleine Plots einzuwerfen, die häufig unabhängig voneinander laufen. Diese sollten auch ein wenig durchdacht werden. Dabei lohnt es sich, vorher zu überlegen, was passieren kann, um einen ungefähren Rahmenplan zu besitzen. Dieser sollte nicht zu genau sein: Statt „18 Uhr Endschlacht“ lieber „abends die Endschlacht nach dem großen Ritual“.

Auch der geplante Plot-Verlauf muss nicht exakt eingehalten werden. Wenn die Ritter sich mit den Orks verbündern und statt dessen den Paladin erschlagen, entfällt eben die große Schlacht.

Carsten Thureau

Ein kleiner Ausblick

Dies war nur ein kleiner Auszug aus Carstens umfangreichem Werk. Nach dieser Einführung über die Planung geht in der zweiten Ausgabe der LARPzeit mit dem Con selbst weiter. In der Zukunft werden verschiedene Facetten der Con-Planung genauer beleuchtet. Zu den wichtigsten gehören dabei die Finanzplanung und die Anmeldungen.

Wer noch mehr wissen möchte, findet viele Links im Internet auf der Seite www.larp-planung.de unter Services. Zum Beispiel gibt es dort Location-Listen. Eine Datenbank zur Spielerverwaltung findet ihr unter www.fractsurf.de/larson2.

Für weitere Fragen und Verbesserungsvorschläge schreibt bitte einfach eine E-Mail an thurau@larpzeit.de.



LARPzeit Con-Umfrage

Ooops 3 IM LANDE IMAL

Vom 20. bis 22. Juni 2003 hat die LARPzeit Haiko Schulze als Umfrage-Boten zum Ooops 3 ausgesandt. Auf dem wunderschönen Zeltplatz Weickartshain bei Grünberg (nähe Gießen) haben Oliver Knöpfel und Dirk Weber als Haupt-SLs ein Zelt-Con ab 18 Jahren organisiert. Auf die etwa 140 Ange-reisten warteten unter anderem 12 Spielleiter, ein Dungeon, eine In-Time-Taverne und viele Untote.

Zwischen den äußerst fairen Spielern und NSCs gab es schöne Kämpfe und derer genug. Und wer zur Abwechslung mal einen gut organisierten Dungeon testen wollte, kam ganz auf seine Kosten. Einige mussten zwar lange Wartezeiten in Kauf nehmen, doch warteten auf jede Gruppe neue Rätsel, Schätze, Fallen und Gegner.

Außerhalb des Dungeons blieb der spannende Plot mit Rätseln und grandiosem Abschluss jedoch aus. Die vielen Untoten schafften es,

die Helden derart nieder zu ringen, dass die Samstag-Abend-Endschlacht sinnvoller Weise entfiel. Auf Wunsch vieler Spieler schaffte es die Spielleitung, am Sonntag morgen eine Horde NSCs zu mobilisieren, um das Plot-Ende nachzuholen.

Alles in allem war Ooops ein Con auf schönem Gelände, mit zahlreichen fairen Kämpfen, eher wenig Plot, kaum inszeniertem Ambiente und sehr guten Spielern. Sehr zu empfehlen für Spieler, die gerne, viel und fair kämpfen und es schaffen, als erste im Dungeon zu sein. Eher weniger zu empfehlen für Spieler, denen ein optisches und von NSCs gespieltes Ambiente wichtig ist und denen ein besonders gut geplanter und abgeschlossener Plot am Herzen liegt.

Die SL betont, dass der Plot den Ansprüchen und Forderungen der Spieler angepasst wurde. Allen kann man es eben nie Recht machen. Bei einem Teilnehmerbeitrag von etwa 40 Euro für Spieler und 5 Euro für NSCs bei Selbstverpflegung konnte sich jedenfalls niemand über den Preis beklagen.

Torsten Buchmann
Haiko Schulze



Bewertungsnoten* aus der Con-Umfrage

- Kampf** (Häufigkeit, Spannung, Sicherheit) **„**
- Rätsel** (Anzahl, Spannung, Anspruch) **„**
- Plots** (Anzahl, Anspruch, Teilnehmer, Abschluss) **„**
- SCs/NSCs** (Fairness, Spiel) **)**
- SL und Orga** (In-Time, Check-In, Anwesenheit) **„**
- Regelwerk** (Spielbarkeit Kampf und Magie) **„**
- Ambiente** (vorhandenes Gelände, organisiertes Ambiente) **„**
- Verpflegung** (Menge, Qualität, Preis) **„**
- Abort und Waschzuber** (Qualität) **„**
- Preis/Leistung** **„**
- Gesamturteil aus dem Bauch heraus** **„**
- LARPzeit Gesamturteil** **„**

Diese Beurteilung basiert auf 26 ausgefüllten Fragebögen

*Bewertungsnoten entsprechend Schulnotensystem. Die Herleitung der Benotung kann demnächst auf unserer Homepage www.larpzeit.de abgerufen werden

TRADITIONELL BOGENSCHIESSEN

Das Magazin für Langbogen & Recurve

www.bogenschiessen.de

Probeheft für 5,- € bei Verlag Angelika Hörnig
Postfach 25 02 45 (L)
D-67034 Ludwigshafen
Tel. 0621 - 68 94 41
Fax 0621 - 68 94 42

www.Leonardo-Carbone.com
Gewandung

38,46 € Leinen
23,07 € Baumwolle
11 €
75 €
110 €

Leonardo Carbone
Waldschmidtstr. 52
60316 Frankfurt

Tel/Fax: 069 448101
email: Carbones@t-online.de

Händleranfragen willkommen

DER MARKETENDER

KURIOSITÄTEN - LARP - MITTELALTER

Kontakt:
Holger Haupt
Goethestrasse 5
31162 Bad Salzdetfurth
Tel.: 05063 - 969 914
FAX: 05063 - 960 913
E-Mail: holger@marketender.de

Web Shop unter www.marketender.de
oder Katalog-CD gegen 5,- Schutzgebühr

Alles für Larp und Mittelalter, von Alchemie über Münzen bis Ziernieten.

DAS Standardwerk für Re-enactment, living history und Histotainment

ISBN 3-935616-03-1
25,- €

Komplett überarbeitet und mit noch mehr Adressen

Neue Rubriken: Napoleonik, Antike und Re-enactment-Darsteller

Neu: Großer Europa-Adress-Teil

Auflage 2004/05 in Vorbereitung: JETZT EINTRAGEN: www.karfunkel.de/a-z

Von A-Z: Die Adressen von Handwerkern und Gauklern, Spielern und Rittergruppen, von Veranaltern und Veranstaltungsorten.

A - Z, 2002/03
Die Adressen von Handwerkern und Gauklern, Spielern und Rittergruppen, von Veranaltern und Veranstaltungsorten. Nicht nur überarbeitete Neuauflage des Nachschlagewerkes mit den Adressen von Handwerkern, Marktschreibern, Musikern, Gauklern, Ritzern und vielen anderen, die aktiv im Bereich lebendiger Geschichte tätig sind. Rund 2000 Adress-Einträge.
Im guten Buchhandel oder unter www.karfunkel.de

Kleinanzeigen

Gruppe sucht Spieler

Ave Recke, Seyd begrüßt Wanderer durch Raum und Zeit. Du suchst Anschluss an eine namhafte Gruppe, du suchst Macht und Reichtum, eine Heimat oder die Herausforderung. Dann werde Teil der Schwarzen Rose, Bund für Handel, Diplomatie und Politik. Wohl der mächtigste Handelsbund der Mittellande. Sende Deine Brieftaube nach www.dsr-larp.de

Du kannst nicht trommeln, machst es aber trotzdem? Du „spielst gern aus“ und legst Wert auf Ambiente? Du hast Interesse an Nomaden und Barbaren? Die Bruth-Gorh freuen sich über engagierte Mitspieler (wir sind aus dem Raum Braunschweig & Düsseldorf)
Kontakt: thromev@web.de

Grüße

Arach Suliss – Die Drow der Mittellande: „Vendui Ilythirii, Lloth tlu malla, Arach Suliss Ultrin! L'elamshin d'lil lythiiri zhah ulu har'luth jal.“
Kyorl: www.drow-larp.de

www.kampfkuetze.de wünscht LARPzeit für die erste Ausgabe viel Glück

Für Eure kostenlosen Kleinanzeigen verwendet bitte die Postkarte hinten im Heft oder schaltet den Auftrag direkt online auf www.larpzeit.de. Ihr habt die Wahl unter folgenden

Kategorien

- Biete/Suche LARP-Ausrüstung
- Biete/Suche LARP-Gewandung
- Biete/Suche LARP-Zubehör
- Gruppe sucht Spieler
- Spieler sucht Gruppe
- Zwerg sucht Elfe
- Elfe sucht Zwerg
- Sonstige Kontakte
- Grüße
- Stammtische

Gewerbliche Kleinanz.

Fantasy/Mittelaltergeschäft in Bremen umständehalber zu verkaufen (Incl. Marktstand etc.) Tel 0421/504858 Mail: peter@hoekerer.de

KETTENHEMDEN
AB 75,00 EURO
WWW.AUS-OMAS-TRUHE.DE



WWW.HOEKERER.DE

DER HÖKERER

Der Ausrüster für Liverollenspieler und Mittelalterfreaks
Schwerter, Trinkhörner, Met und mehr

Der Hökerer
Lahnstrasse 24
28199 Bremen

Tel: 0421/504858
0171/1204000
eMail: Peter@Hoekerer.de



www.LARP-armoury.de

Wo geht's live in die Welt von Mittelalter und Fantasy?

Tretet ein unter der magischen Formel:
www.larp-armoury.de
oder neu: www.larp.biz

Aktuell im August:
Leinen-Tunika (in 5 Farben)
nur € 33,00



DragonSys — das ist LARP

L (ife) • A (ction) • R (ole) • P (laying)

Mittelalter selbst erleben

CLASSIC
Das erste LARP System, klassisches DKWDK System

2nd EDITION
Das größte LARP System

NEUES ZEITALTER
Das modernste LARP System

Infos, Neuigkeiten, Webshop:
www.dragonsys-larp.de
eMail: vertrieb@gus-verlag.de
oder
Im Buch- und Fachhandel



BattleHeat Schlachtfeldbedarf

Die Rüstungsschmiede für Individualisten

Blanke, brünierte, polierte und gebläute Rüstungen, Rüstzeug aus Stahl, Leder und Kettengeflecht
Maßarbeiten und Sonderanfertigungen

Rüstungen für Paladine, Krieger, Könige, Amazonen, Chaos-Ritter, Söldner, ...

Du verkörperst einen außergewöhnlichen Charakter, und genau so außergewöhnlich soll auch deine Rüstung sein?
Wir schmieden deine Traumrüstung nach deinen Maßen und Vorlagen!

BattleHeat Schlachtfeldbedarf
Stahlvision OHG - Hattinger Str. 10-12 - 58332 Schwelm
Tel.: 02336/470 890 - Fax: 02336/470 891
www.battleheat.com - info@battleheat.com

Katalog 5,50 Euro

Chaos-Rüstung "Demon's Blood"




www.Der-Nordlaender.de

Dein Laden rund ums Liverollenspiel
Waffen - Rüstungen - Gewandungen - u.v.m.

Laden und Versand: Weigmannstr. 35 91207 Lauf Tel.: 09123/990235



Du!

- ... hast Fotos von Cons oder andere schöne In-Time- oder Charakter-Bilder?
- ... hast das unbändige Bedürfnis, Deine journalistischen Werke der Öffentlichkeit zu präsentieren?
- ... willst die Ausrüstung Deines leider verstorbenen Charakters feilbieten?
- ... veranstaltest Cons und möchtest diese im LARPzeit-Timer erwähnt finden?
- ... betreibst ein Gewerbe, zu dessen Zielgruppe Live-Rollenspieler gehören, und willst werben?

... bist ein Barde, der seine Lieder und Gedichte gern auch anderen Gleichgesinnten zugänglich machen möchte?

Dann sende uns Deine Unterlagen oder schreib uns Deine Wünsche, denn LARPzeit soll Euch auch als Forum für Veröffentlichungen dienen.

Einsendungen und Anfragen bitte an info@larpzeit.de oder LARPzeit, Witzlebenstraße 2, 38116 Braunschweig

Manuskripte und Bilder werden gern von der Redaktion entgegen genommen. 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. Mit der Einsendung von Texten, Fotos und anderen grafischen Vorlagen etc. garantiert der Absender dafür, dass er sämtliche Copyrights am eingeschickten Material besitzt und mit der Veröffentlichung des eingesandten Materials einverstanden ist. Hierfür werden Honorare nur nach vorangegangener Vereinbarung gezahlt. Der Verlag behält sich Kürzungen und ausschnittsweise Veröffentlichung des eingeschickten Materials vor.

Der große LARPzeit-Fotowettbewerb in Kooperation mit Goldhammer

Sendet uns Eure schönsten LARP-/Gewandungs- oder Ambiente-Fotos zu und gewinnt tolle Preise!

Ihr könnt Fotoabzüge, Dias oder Digitalfotos schicken. Genaueres erfährt Ihr unter www.larpzeit.de

Einsendeschluss ist der 15.11.2003

Die Sieger werden in LARPzeit #3 bekanntgegeben.

1. Preis: „Dabs“ im Wert von 110,- Euro
2. Preis: „Orkömbel“ im Wert von 70,- Euro
3. Preis: „Essmesser“ mit Scheide im Wert von 30,- Euro
- 4.-6. Preis: Jahres-Abo LARPzeit im Wert von 15,50 Euro
- 7.-10. Preis: Ein Set „Feuereisen mit Stein“



Die LARPzeit-Visitenkarte

Tilo Andreas Lübbecke

Hier seht ihr den jungen Mann, der nach der Aufforderung: „Hier, mach mal!“ sofort zum Tuschestift greift und die inhaltlichen Ergüsse der Redaktion mit treffenden Illustrationen untermalt.

Er zählt 27 Lenze und widmet sich beruflich dem Tischlerhandwerk. In seiner Freizeit beschäftigt er sich mit Holzschnitzen, Möbelrestauration und Zeichnen. Seine derzeitige Hauptbeschäftigung ist jedoch das ungeduldige Warten auf die Geburt seines Knappen.

Tilo spielt als engagierter SC und NSC seit nunmehr zehn Jahren LARP und frönt nebenher noch dem Tisch-Rollenspiel.

LARPzeit Abonnement

Gutschein für Abonnenten

Alle, die bis zum 31.10.2003 ein LARPzeit Jahres-Abo bestellen, erhalten einen Gutschein über 5 % Ermäßigung für eine Bestellung bei der **edition Drachenschmiede**.



Besonderes Angebot für Gruppen und Vereine

Bei Bestellung von 5 Jahres-Abos über eine Adresse erhaltet Ihr 1 Jahres-Abo gratis dazu!

LARPzeit #2

Für die zweite Ausgabe beabsichtigen wir eine Erweiterung des Umfangs um 16 Seiten!

- **Der steinige Weg zum eigenen Con, Teil 2**
Organisation während des Cons
- **Themenschwerpunkt: Die Phönix Carta**
Kampagne, Cons, Vereine, Regeln und vieles mehr – mit großer farbiger Phönix-Weltkarte zum herausnehmen
- **LARPzeit Waffen-Check**
Abenteurerschwerter im Test
- **LARPzeit Kochecke**
Rezepte fürs LARP-Con
- **LARPzeit Con-Berichte**
New Order und Fantastika-Festival
- **Die Waffenschmiede**
Das Abenteurerschwert zum selber bauen
- **Die Rüstkammer**
Plattenrüstung: Geschichte, Beschreibung, Bedeutung im LARP
- **Einführung in LARP-Regelwerke**
- **Außerdem**
Der Wegweiser, LARPzeit-Timer, Der Medicus, Comic, In-Time-Anzeigen und Kleinanzeigen, ...



Die Schatzkammer in Köln



Große Auswahl an hochwertigen Latexwaffen von der Axt bis zum Zweihänder



Latexmasken, Elfenohren und Schminkartikel

Larp-Regelwerke

Euer Laden für Fantasy, Larp und Reenactment

SCHATZKAMMER



Stahlschwerter und Dekowaffen, Armbrüste, Pfeile und Bögen

Rüstungen von Kopf bis Fuß in Leder, Kette und Platte



Diverse Metsorten

Alles rund um Gewandung aus Stoff und Leder und jede Menge Accessoires



... und noch Lagerausstattung, Eßgeschirr, Zelte, mittelalterliche Musik und vieles mehr.

Die Schatzkammer in Köln
Inh. Fabian Schlump

Im Dau 11, 50678 Köln

Öffnungszeiten:
Mo.-Fr. 11 - 20 Uhr
Sa. 12 - 16 Uhr

Tel. 0221-3101881 (Mo.-Fr. 13-16 Uhr)
Fax 0221-3101883

info@schatzkammer.de