www.LARPzeit.de

Sommer 2016

Sonderausgabe

LARPzeit

Das Live-Rollenspiel-Magazin

Einstieg in ein phantastisches Hobby

Larp

Späher, Wildhüter und Vaganten

Charaktertyp Waldläufer

Nähstübchen

Waldläufergewandung

Larp im Theaterunterricht

Lasst uns spielen!

Monstermacher und Plotplaner

Der Farmion e. V.

Alternative Larp-Formen

Mehr als Fantasy

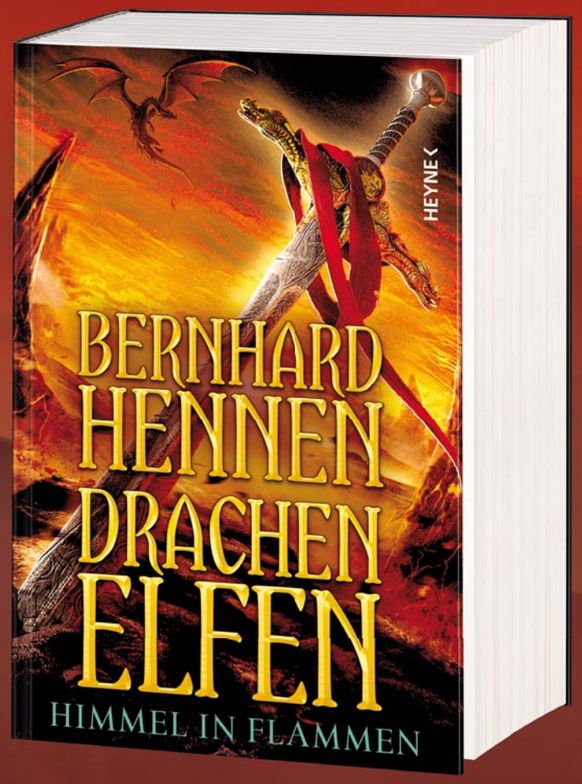
u.v.m.

LARP MACHT SCHULE

ZAUBERFEDER

Intrigen, verzweifelte Liebe und die alles entscheidende Schlacht am Ende der Zeiten

DER ATEMBERAUBENDE ABSCHLUSS DER DRACHENELFEN-SAGA



»Bernhard Hennens Elfen-Romane gehören zum besten, was die Fantasy je hervorgebracht hat.« *Wolfgang Hohlbein*

»Ein Fantasy-Großereignis!« *Bild am Sonntag*

1.104 Seiten · € 18,99 [D] · ISBN 978-3-453-26889-0
Auch als E-Book und als Hörbuch-Download

Bislang erschienen:

€ 17,99 [D] · ISBN 978-3-453-26658-2

€ 17,99 [D] · ISBN 978-3-453-53345-5

€ 17,99 [D] · ISBN 978-3-453-53346-2

€ 17,99 [D] · ISBN 978-3-453-27001-5

Alle Bände auch als E-Book und Hörbuch · Lese- und Hörproben unter heyne.de

TIPPS & INFOS

News & Infos . . . 2

Einleitung . . . 3
Larp – Einstieg in ein phantastisches Hobby

Marktgeflüster . . . 6

Sinnesvöllerey . . . 7
Robin Hood und Co. – Waldläufer in Literatur, Geschichte und Film

Charaktertyp . . . 12
Charaktertyp Waldläufer – „Man muss auch schlechtem Wetter trotzen können“

Monstermacher . . . 43
Der Farmion e.V. – Aufbruch in eine neue Welt

DO IT YOURSELF

Nähstübchen . . . 17
Waldläufergewandung

Rüstkammer . . . 27
Armschienen selbst anfertigen – Thermoplaste als Werkstoff für Rüstungen

Mini-Larp . . . 36
Falsch verbunden! – Protest auf den Gleisen

KONZEPTE & BERICHTE

Larp-Konzept . . . 23
Lasst uns spielen! – Alieninvasion im Theaterunterricht

Veranstaltungen . . . 25
Larpkalender – Cons für Jugendliche

Veranstaltung . . . 32
Mit dem Spielmann durch die Zeiten – Archäologie trifft Musik

Larp-Konzept . . . 33
Room Escape – Spaß an temporärer Gefangenschaft

Spielecke . . . 39
Das Gift der Rivalen – Krimispiel für Schulen

Larp-Konzept . . . 46
Mehr als Fantasy – Alternative Larp-Formen

Impressum

Herausgeber und Verlag
ZauberFeder GmbH
Witzlebenstraße 2, 38116 Braunschweig
info@larpzeit.de, www.larpzeit.de

Chefredakteur
Karsten Dombrowski (V.i.S.d.P.)

Redaktion
Anja Grevener

Art Director
Christian Schmal

Satz
Heike Philipp, Christian Schmal

Autoren dieser Ausgabe
Robert Albrecht, Theresa Angebrandt, Ina Dahm, Karsten Dombrowski, Anja Grevener, Patricia Kahle, Tara Moritzen, Thorsten Rath, Laura Richter, Martina Ryssel

Titelbild
Das Titelbild zeigt Fabian Schwarze, fotografiert von Hartmund Liebhold.

Druck, Verarbeitung
Strube Druck & Medien OHG, Felsberg

Vertriebsbetreuung
SI special-interest MD & M Pressevertrieb GmbH & Co. KG, Mörfelden-Walldorf

Redaktionsschluss
31.12.2016 für die Schul-Sonderausgabe 2017

Abonnement-Vertrieb
IP Internationale Presse direct GmbH
Nordendstraße 2
64546 Mörfelden-Walldorf
www.internationale-presse.com

Telefon (06105) 9 15 70 00 02
Fax (06105) 9 75 06 91
E-Mail: abo@larpzeit.de

Bankverbindung
IP Internationale Presse direct GmbH
Konto 404 315 401, BLZ 500 400 00
Commerzbank
IBAN DE19 5004 0000 0404 3154 01
BIC (S.W.I.F.T.) COBADEFF

Rechtliche Hinweise

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

Manuskripte und Bilder werden gerne von der Redaktion entgegengenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon einmal veröffentlicht worden sein, so muss dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser/Ersteller die Zustimmung zur Veröffentlichung und späterer Wiederveröffentlichung. Des weiteren erwirbt der Verlag an einmal veröffentlichten Texten, Fotos und anderen grafischen Vorlagen etc. das Recht auf Wiederholungsabdruck. 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 können Honorare nur nach vorheriger Vereinbarung gezahlt werden. Der Verlag behält sich Kürzungen und ausschnittsweise Veröffentlichung des eingeschickten Materials vor.

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

Die Zeitschrift und alle in ihr enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Nachdruck oder Kopie, auch auszugsweise, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt. Bei Zuwiderhandlungen behält sich der Verlag in jedem Fall Rechtsschritte vor. Das Speichern auf Datenträger, das Kopieren oder das Einstellen von urheberrechtlich geschützten Daten ins Internet wird strafrechtlich verfolgt.

Bei Nichterscheinen oder Nichtbelieferung ohne Verschulden des Verlages oder infolge höherer Gewalt bestehen gegenüber Verlag und Redaktion keine Ansprüche.

Ein Anspruch auf Belegexemplare oder Freiexemplare kann nicht geltend gemacht werden.

Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyright-Verletzung dar.

Larpwriter Summer School
Sommerkurs

Sechs Tage intensiver Sommerkurs rund um das Schreiben von eigenen Larps, mit Spielen, Workshops, Vorträgen und Präsentationen ... und das Ganze auch noch ohne Teilnahmegebühr – das bietet vom 3. bis zum 8. Juli die *Larpwriter Summer School* in Litauen. Entstanden ist diese außergewöhnliche Sommerschule aus der Kooperation einer norwegischen und einer weißrussischen Nichtregierungsorganisation. Sie findet in einem Sommercamp nahe der litauischen Hauptstadt Vilnius statt. Das Programm richtet sich an Teilnehmer zwischen 16 und 35 Jahren mit wenig Larp- und Organisationserfahrung. Kosten entstehen nur für An- und Abreise. Unterkunft und Verpflegung während der Veranstaltung sowie den Transport zwischen Vilnius und dem Veranstaltungsort übernehmen die Veranstalter. Die Plätze sind allerdings begrenzt. Informationen zur Larpwriter Summer School findet Ihr unter **www.larpschool.blogspot.de**.

Politiker als Flüchtlinge
Rollenwechsel

Beim Weltwirtschaftsforum in Davos ging es um die aktuelle Flüchtlingspolitik. Dabei gab es unter anderem einen Programmpunkt, der darauf abzielte, den Gipfelteilnehmern zu ermöglichen, sich besser in die Situation von Flüchtlingen einzufühlen. Im Rahmen eines mehrstündigen Live-Rollenspiels konnten die Teilnehmer hautnah typische Fluchtsituationen erleben.

Infos dazu gibt es beim Veranstalter unter **www.refugee-run.org**. Zudem hat das ZDF einen Beitrag zu dieser Veranstaltung produziert, den Ihr in der *ZDF-Mediathek* unter **www.zdf.de** finden könnt.

Rollenspiel-Messe
RPC 2016

Die *Role Play Convention* (RPC) geht am 28. und 29. Mai 2016 in Köln in die zehnte Runde. Zu entdecken gibt es erneut Neuheiten und Klassiker verschiedener Spieleverlage, die Ihr auf großzügigen Spielflächen oft gleich ausprobieren dürft, und aufwändige Präsentationen von Fantasy-Computerspielen. Auch Lesungen bekannter Fantasy-Autoren sowie ein umfangreiches Workshop-Programm mit vielfältigen Themen stehen wieder auf dem Programm. Auf dem Außengelände wartet darüber hinaus ein phantastischer Markt mit Ständen, Bühnenprogramm und vielen Darstellern auf die Besucher. Neben dem *Deutschen Liverollenspiel-Verband* werden wieder zahlreiche Larp-Händler mit Angeboten und Aktionen vertreten sein.

Mehr Informationen zur diesjährigen RPC gibt es unter **www.rpc-germany.de**.

Festival
Drama Games

Drama Games oder auch *Mini-Larps* sind kurze Live-Rollenspiele, die sich durch einen hohen Emotionalisierungsgrad auszeichnen. Mit ihnen können in wenigen Stunden komplexe (Bildungs-)Inhalte vermittelt werden. Beim *Drama Games Festival* vom 7.10. bis zum 9.10. in Hamm (59073) werden verschiedene Spiele im schönen Schloss Oberwerries gespielt, und Ihr könnt frei entscheiden, bei welchen Spielen Ihr mitspielen wollt. Das Mindestalter zur Teilnahme beträgt 16 Jahre. Informationen gibt es unter **www.drama-games.de**.

Flohmarkt in Hamburg
Krakenfest

Am 21. Mai lädt Larp-Ausstatter *Freyhand* wieder zum *Krakenfest* auf dem eigenen Firmengelände ein (Neugrabener Dorf 41, 21147 Hamburg). Unter dem Motto *Schafft Platz in Eurem Fundus!* gibt es einen großen Larp-Flohmarkt. Gerade Einsteiger können hier bestimmt das eine oder andere Schnäppchen machen. Außerdem erwarten die Besucher allerlei krakenhafte Snacks, ein Freyhand-Stand, nette Leute und vieles mehr. An der Krakentheke wird es bis zum Schluss der Feier verschiedene Getränke geben. Informationen gibt es unter **www.freyhand.com**.

International
Jugend-Larpprojekt

Vom 27.11. bis 4.12. findet in Poppenhausen eine internationale Jugendbegegnung unter dem Titel *New Challenges for Europe – Refugees, Clash of Cultures and Coherence* statt. Jugendliche aus verschiedenen europäischen Ländern kommen zusammen, um sich Gedanken über die Zukunft Europas zu machen. Die sogenannte *Flüchtlingskrise* stellt Europa derzeit vor eine neuartige Herausforderung und droht gleichzeitig zur Zerreißprobe zu werden. Nach ausführlichem Kennenlernen erarbeiten sich die Teilnehmer zuerst aktuelle Informationen zum Thema und bringen sich gemeinsam auf den gleichen Wissensstand. Anschließend wird die Methode der *Drama Games*, beziehungsweise *Mini-Larps* genutzt, um sich auf empathische und emotionale Weise der Thematik zu nähern. Im Rahmen des Projekts entwickeln die Teilnehmer eigene Drama Games, Mini-Larps und andere Spiele.

Interessierte Jugendliche aus Deutschland zwischen 13 und 18 Jahren können sich mit einer E-Mail an **info@waldritter.de** auf die Interessentenliste eintragen lassen und weitere Details erfragen.

Fairweather Manor
Dokumentation

Im November 2015 fand auf einem polnischen Schloss das *Fairweather Manor* statt – ein Larp inspiriert von der britischen Fernsehserie *Downton Abbey*. Ganz wie in der Vorlage ging es dabei um Leben, Liebe, Drama und das Spannungsverhältnis zwischen Herrschaften und Dienern im Haushalt einer englischen Adelsfamilie am Anfang des 20. Jahrhunderts. Nun haben die Veranstalter zu diesem Spiel eine achtzehnminütige Videodokumentation veröffentlicht, die unter anderem die beeindruckende visuelle Umsetzung des Themas zeigt. Ihr findet die Dokumentation sowie Infos zu Folgeveranstaltungen auf der Homepage des Larps unter **www.fmlarp.com**.

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

LARP
EINSTIEG IN EIN PHANTASTISCHES HOBBY

Wer hat nicht schon einmal davon geträumt, wie die Helden in Filmen, Büchern oder Spielen durch dunkle Gänge oder einen unheimlichen Wald zu schleichen, heldenhaft gegen Monster zu kämpfen und anschließend am Lagerfeuer von den erlebten Abenteuern zu berichten? Einen Weg, diesen Träumereien etwas näher zu kommen, bietet das Hobby Live-Rollenspiel, auch *Larp* genannt *(Live Action Role Playing)*. Aber worum geht es bei diesem Spiel? Wo finden Larps statt? Und: Was soll ich bloß anziehen? All das sind Fragen, die einen Neuling (zu Recht) beschäftigen. Antworten auf diese und weitere Fragen gibt Ina Dahm in ihrem Buch *Larp – Einstieg in ein phantastisches Hobby*. Das Buch soll Einsteigern beim Start in die faszinierende Welt des Hobbys helfen, aber auch dazu anregen, später, mit etwas Erfahrung, einen ganz eigenen Spielstil zu finden. Dabei erhebt die Autorin bewusst keinerlei Anspruch auf Allgemeingültigkeit ihrer zahlreichen Tipps, sondern versteht sie vielmehr als Vorschläge und Anregungen. Hier findet Ihr einige Auszüge.

Live-Rollenspiel? Sind das nicht diese Ritterspiele? Ist das nicht so eine Art *Räuber und Gendarm*, nur mit *Herr der Ringe*? Welcher Live-Rollenspieler hat sie noch nicht gehört – die Fragen und Vermutungen von Außenstehenden, die der ganzen Angelegenheit teils interessiert, teils jedoch auch skeptisch gegenüberstehen? Und welcher Live-Rollenspieler hat sie noch nicht gegeben, die Antwort aller Antworten: *Live-Rollenspiel ist Improvisationstheater ohne Zuschauer. Wer anwesend ist, der muss auch mitspielen!*

Diese Beschreibung bringt zwar auf den Punkt, was man beim Live-Rollenspiel tut, zeigt aber nicht ansatzweise auf, wie es sich anfühlt! Wie soll man auch die Vielfalt, den Spaß, die Atmosphäre, den Nervenkitzel und all die Abenteuer, die ein gutes Live-Rollenspiel bietet, in ein paar Sätzen vermitteln? Live-Rollenspiel ist ein phantastisches Gesellschaftsspiel, Krimi und Geschichtsstunde in einem, es kann sportliche Herausforderung bieten und Rätselstunde sein, es fühlt sich an wie eine Mischung aus Campingurlaub und Zeitreise, mal ist es, als würde man in seinem Lieblingsfilm mitspielen, dann wieder als wäre man auf einem Mittelaltermarkt – ganz ohne Touristen.

LARP-GLOSSAR

Larp – Abk. Live Action Role Play/Live-Rollenspiel
Con – Abk. Convention, Larp-Veranstaltung
Plot – Spielhandlung (von SL oder Teilnehmer geplant)
Charakter – gespielte Rolle eines Teilnehmers
Hand-out – Schriftstück über Hintergründe (Plot, Charakter etc.)
Gewandung – Kostüm (passend zur jeweiligen Veranstaltung)
Location – Veranstaltungsort eines Larp-Cons
Veranstalter – Orga und SL
Orga – Abk. Organisations-Team (plant Location, Kosten, SL-Einsatz etc.)
SL – Abk. Spiel-Leitung (koordiniert Plot, Spielablauf, NSC-Einsatz etc.)
Teilnehmer – alle SCs und NSCs
SC – Abk. Spieler-Charakter (frei spielender Teilnehmer)
NSC – Abk. Nicht-Spieler-Charakter (von SL gezielt eingesetzte Teilnehmer)
Springer-NSC – Teilnehmer mit wechselnden NSC-Rollen
In-time – Aktion/Gespräch im Spiel befindlich (Fantasie-Welt)
Out-time – Aktion/Gespräch außerhalb des Spiels (Real-Welt)
Out-time-Blase – störende Out-time-Gesprächsrunde
Sani – Out-time-Ruf nach realer medizinischer Hilfe
Stopp – Not-Spielstopp aufgrund einer realen Gefahr
Time-Freeze – Spielstopp in-time: Augen zu und summen
Time-out – Spielunterbrechung oder Ende der Veranstaltung
Time-in – Spielbeginn (auch nach Stopp, Time-out oder Time-Freeze)
DKWDDK – Regelphilosophie Du kannst, was Du darstellen kannst
DKWDK – Regelphilosophie Du kannst, was Du kannst

Ablauf eines Live-Rollenspiels

Bei einem Live-Rollenspiel denkt sich eine Gruppe (die *Spielleitung*, kurz *SL*) eine Geschichte (den sogenannten *Plot*) aus. Es könnte zum Beispiel darum gehen, dass Räuber eine Prinzessin entführen und der König tapfere Recken sucht, um die Prinzessin zu befreien. Diese tapferen Recken findet die SL in den *Spielercharakteren* (kurz *SCs*), die anreisen, um die Räuber zu stellen und die Prinzessin zu retten – gespielt von Euch. Prinzessin, König und Räuber spielen Personen, die als *Nicht-Spielercharaktere* (kurz *NSCs*) bezeichnet werden.

Tipps voller Durchblick

Einblicke in das Hobby Live-Rollenspiel bieten unter anderem:

www.larpzeit.de

Die Larpzeit, eine Zeitschrift rund um das Hobby Live-Rollenspiel

www.larpwiki.de

Ein großes Informationsportal zum Thema Larp

www.larpkalender.de

(Fast) Alle Larp-Veranstaltungen, die es in Deutschland gibt.

Und damit kann man sich ein ganzes Wochenende beschäftigen? Oh ja, man kann. Denn die SL wird alles tun, um das Spiel spannend und unterhaltsam zu gestalten. Ein Wald voller Mysterien und Geister, ein Räuberversteck voller Fallen und Geheimtüren, unerwartete Schwierigkeiten, die nur im ehrenhaften Duell *Mann gegen Mann* zu überwinden sind ... Das Spiel besteht in der Regel aus weit mehr, als auf den ersten Blick zu erwarten ist: Abenteuer neben der Haupthandlung, die Darstellung interessanter Charaktere, die ihre eigene Geschichte zu erzählen vermögen und mitunter auch ein dunkles Geheimnis verbergen, oder ein faszinierendes Ambiente, das man einfach nur genießen möchte.

Die Vorbereitung einer solchen Veranstaltung durch die SL dauert oft Monate. Und wenn alle diese Überraschungen bravourös gemeistert sind, dann (und nur dann!) wird der König am Ende wieder die Prinzessin in Empfang nehmen können, und auf die Spieler wartet eine feine Belohnung.

Regeln

Viele Regelwerke haben eines gemeinsam: Sie nutzen sogenannte Erfahrungspunkte zur Darstellung der Weiterentwicklung der Spielfigur und als Mittel für ein gewisses Gleichgewicht im Spiel. Nach jedem Larp, das der Charakter überlebt hat, bekommt er Erfahrungspunkte. Diese Erfahrungspunkte können genutzt werden, um neue Fertigkeiten zu erwerben, oder gespart werden, um sie später gegen eine etwas teurere Fertigkeit einzutauschen. Ein Beispiel: *Lina Schmidt möchte die Zwergin* Alana Donnerschlag *spielen. Sie hat sich überlegt, dass Alana den Beruf einer Schmiedin ausüben soll. Außerdem soll sie sich auf den Kampf mit der Axt verstehen und fähig sein, Runen zu schreiben und zu lesen. Also kauft Lina für Alana von ihren Grundpunkten diese Fähigkeiten ein und schreibt sie auf Alanas Charakterbogen (die Kosten sind im jeweiligen Regelwerk zu finden). Wenn sie demnächst auf einem Live-Rollenspiel geheimnisvolle Runen entdeckt, darf sie zur Spielleitung gehen und bekommt Informationen darüber.*

Andere Spielleitungen und Orgas verzichten vollständig auf Regelwerke. Sie spielen nach DKWDDK, was die Abkürzung ist für: *Du kannst, was Du darstellen kannst.* Das heißt im Klartext: Jeder bringt die Fertigkeiten, die er sich für seinen Charakter ausgedacht hat, so überzeugend wie möglich rüber, ohne dafür mit Punkten zu bezahlen.

Magie

Die herausforderndste Rolle im Live-Rollenspiel ist wohl die des Zauberkundigen. Dass es keine echte Zauberei gibt, ist uns ja allen bekannt – aber wie soll man sie simulieren?

Um den Mitspielern ein möglichst gutes Rollenspiel zu bieten, empfiehlt es sich, das Zaubern als eine Art kleine Show zu verstehen: Große Gesten, eine ansprechende Formulierung des Zauberspruchs, passende Rhetorik und (wenn es eine ganz besondere Magie sein soll) noch ein Überraschungseffekt – fertig ist die Zaubershow.

Am besten darstellbar sind solche Zauber, bei denen man sich möglichst wenig vorstellen muss. Magie, die den Geist beeinflusst – beispielsweise eine gespielte Hypnose –, lässt sich sehr gut darstellen. Ein Monster, welches *Angst* und *Panik* verbreitet, ist ebenfalls sehr gut darstellbar. Der feurige Atem eines Drachen hingegen ist ziemlich schwer darzustellen – vor allem ohne jemanden ernsthaft zu verletzen. Für eine schöne Darstellung sollte man sich daher gut überlegen, ob man zugunsten einer überzeugenden Darstellbarkeit vielleicht auf einen anderen Zauber ausweicht.

Kampf

Der Kampf im Larp ist für viele ein äußerst reizvoller und spannender Aspekt des Live-Rollenspiels. Er kombiniert auf einzigartige Weise Schauspiel, Sport, Strategie, Taktik und vor allem: Adrenalin! Einen solchen Kampf kann man sich gut als sportlichen Wettbewerb vorstellen. Mit der eigenen Polsterwaffe muss man versuchen, den Gegner zu treffen – und sich selbst gegen die einprasselnden Hiebe verteidigen (sie parieren).

Die wichtigste Regel im Kampf lautet: Niemand darf real verletzt werden. Deshalb kann, darf und muss eine Kampfsituation unterbrochen werden, sobald eine gefährliche Situation entsteht.

Im Live-Rollenspiel kämpft man mit sogenannten *Polsterwaffen*. Diese besitzen einen Kern (typischerweise aus splitterfreier Glasfaser), eine Hülle aus gut polsterndem Schaumstoff sowie einen schützenden Überzug aus farbigem Latex.

Warum spielt man Larp?

Larp ist ein Gemeinschaftsspiel. Man spielt nicht, um zu gewinnen, sondern um gemeinsam eine schöne, spannende Zeit zu verbringen. Daher sollte sich jeder stets so viel Mühe wie möglich geben, die selbst dargestellte Figur authentisch zu verkörpern, um eine dichte Atmosphäre zu erreichen. Das oberste Ziel des Spiels lautet *Spielspaß für alle.*

Wenn man nach einem Larp-Wochenende nach Hause fährt und bei den Erinnerungen an die vergangenen Tage ein zufriedenes Lächeln auf dem Gesicht hat – dann ist das Ziel des Spiels erreicht.

Natürlich ist es erhebend, zu *gewinnen*, indem man die vielen kleinen Rätsel löst, Codes knackt, einen Gegner im Zweikampf besiegt oder ein Geheimnis lüftet. Ein Larp kann durch ein schönes, siegreiches Ende zufriedenstellend und unvergesslich werden, genauso kann aber auch ein trauriges oder dramatisches Ende für immer im Gedächtnis bleiben.

Spielbedingt lernt man beim Larp sehr schnell viele Leute kennen, die im Regelfall recht aufgeschlossen und kommunikativ sind. Viele Kontakte ergeben sich auch ganz ungezwungen durch das Spiel, weil man möglicherweise durch seinen Charakterhintergrund oder wegen bestimmter Fertigkeiten *gezwungen* ist, mit Leuten zu spielen, die man vorher noch nicht kannte.

Sich selbst ausprobieren

Rollenspiele können auch dazu dienen, sich selbst weiterzuentwickeln, eigene Verhaltensweisen zu reflektieren und Neues zu erproben. Ohne Konsequenzen fürchten zu müssen, kann man sich in einer sicheren Umgebung an neue Verhaltensweisen heranwagen. So kann man im Larp trotz Schüchternheit versuchen, selbstbewusst neue Kontakte zu knüpfen, laut die eigene Meinung zu äußern oder eine Gruppe anzuführen – wenn es die selbst gewählte Rolle hergibt.

Ina Dahm
LARP · Einstieg in ein phantastisches Hobby
80 Seiten, ISBN 978-3-938922-38-5, 19,90 Euro
www.zauberfeder-verlag.de

marktgeflüster

Der Marketender

Im beschaulichen Elze, fast direkt in der Mitte zwischen Hannover, Hameln und Hildesheim findet man das Ladengeschäft von Stefanie und Holger Haupt. Seit Anfang der 90er Jahre bietet *Der Marketender* ein umfangreiches Angebot für das Hobby Mittelalter und Live-Rollenspiel. Neben den Gewandungen, Waffen, Rüstungen, Lederwaren und Literatur gibt es auch ein großes Angebot an Materialien zum Selberbau von Polsterwaffen und anderen Utensilien. Ein weiterer Schwerpunkt ist die Möglichkeit, Lederwaren individuell anfertigen zu lassen oder sogar einen Workshop zur Arbeit mit Leder zu besuchen.

Vom Bahnhof Elze sind es etwa 800 Meter bis zum Ladengeschäft, welches Dienstag bis Freitag von 10.00 bis 17.30 Uhr geöffnet hat. Nach Rücksprache ist es auch möglich, am Montag, Samstag oder später am Abend vorbeizukommen.

Der Marketender
Löwentorstraße 30
31008 Elze
Telefon: (0 50 68) 75 64 10
www.marketender.de

elze

Die Engelsschmiede

In der Nähe des Rheins in Köln ist die *Engelsschmiede* zu finden, in der es von Gewandungen über Polsterwaffen und Rüstungen bis hin zu Ambiente-Accessoires (fast) alles gibt, was das Larper-Herz begehrt. Die Betreiber Mathias Conrad und Thorsten Otto sind alte Hasen, die 2004 mit der Herstellung von Leder- und Stahlrüstungen angefangen haben. Auch heute noch haben sie ihr Ohr eng am Puls der Larp-Szene und unterstützen verschiedenen Orgas bei der Durchführung von Veranstaltungen. Von der U-Bahn-Station *Severinstraße* sind es 200 Meter bis zur Engelsschmiede, welche Montag bis Samstag von 12.00 bis 19.00 Uhr geöffnet hat. Von Zeit zu Zeit gibt es bei der Engelsschmiede übrigens auch Gewinnspiele, Tombolas oder Versteigerungen, nicht selten mit einem kleinen, leckeren Buffet.

Die Engelsschmiede
Im Dau 1
50678 Köln
Telefon: (02 21) 78 95 58 06
www.engelsschmiede.de
www.facebook.com/engelsschmiede

köln

Robin Hood und Co.

Waldläufer in Literatur, Geschichte und Film

Bild: Warner Bros.

Plötzlich merkte Frodo, dass ein ungewöhnlich aussehender, wettergegerbter Mann, der im Dunkeln an der Wand saß, ebenfalls sehr aufmerksam der Hobbit-Unterhaltung lauschte. Er hatte einen hohen Bierkrug vor sich und rauchte aus einer seltsam geschnitzten langstieligen Pfeife. Seine Beine hatte er ausgestreckt, sie steckten in hohen Stiefeln aus weichem Leder, die ihm wie angegossen saßen, aber sehr abgetragen und jetzt schmutzverkrustet waren. Er hatte einen fleckigen Mantel aus schwerem, dunkelgrünen Tuch übergeworfen und trug trotz der Hitze im Raum eine Kapuze, die sein Gesicht beschattete; aber seine Augen sah man funkeln, als er die Hobbits beobachtete.

„Wer ist denn das?“, fragte Frodo, als er Gelegenheit hatte, mit Herrn Butterblume zu flüstern. „Den habt Ihr, glaube ich, nicht vorgestellt.“

Bild: New Line Cinema

„Der?“, fragte der Wirt und schielte zu ihm hinüber, ohne den Kopf zu drehen. „Das weiß ich selbst nicht genau. Er ist einer von dem wandernden Volk – Waldläufer nennen wir sie. Er redet selten, es sei denn, er erzählt, wenn ihm der Sinn danach steht, eine ungewöhnliche Geschichte. Mal verschwindet er für einen Monat oder ein Jahr, und dann taucht er plötzlich wieder auf. Im Frühjahr war er ziemlich oft hier; aber in letzter Zeit hat er sich nicht mehr sehen lassen. Seinen richtigen Namen habe ich nie gehört; aber hier in der Gegend ist er als Streicher bekannt. Er holt gut aus mit seinen langen Beinen; obwohl er niemandem sagt, aus welchem Grunde er sich so eilt. Aber es gibt keine Erklärung für Ost und West, wie wir in Bree sagen, womit die Waldläufer und die Leute im Auenland gemeint sind, bitte um Vergebung ...“

Diese Beschreibung eines Fantasy-Charakters kennt wahrscheinlich jeder Fan des Genres – zumindest ihre filmische Umsetzung in den Szenen der *Der Herr Ringe*-Trilogie von Peter Jackson mit Viggo Mortensen als Streicher alias Aragorn. Mysteriös funkeln Augen in der rötlichen Glut einer Pfeife, ansonsten bleibt der Charakter zunächst einmal mit den Schatten verbunden. Er ist schwer lesbar, düster, hat einen schlechten Ruf, kleidet sich selbst in einen rätselhaften und zugleich unauffälligen Mantel. Streicher verschmilzt mit seiner Umgebung, ob es nun ein Gasthaus ist oder die Wildnis, durch die er die Hobbits zu ihrem Ziel führt.

Streicher ist das Waldläufer-Ich eines Königs ohne Thron, der sich in den Wäldern verstecken muss, bis er sein Erbe antreten und für das Gute kämpfen kann. Wie sein angestammtes Schwert zersplittert er zuerst an der Macht des Bösen, dem er am Ende noch einmal gegenübertreten muss, um sein Schicksal zu erfüllen.

Wie fast alles im Tolkien-Universum ist auch dieser einfach erscheinende Waldläufercharakter mit einer komplexen Hintergrundgeschichte ausgestattet, die zudem sein ganzes Volk über drei Zeitalter Mittelerdes mit einschließt. Die Waldläufer sind dabei ein wenig wie die Elfen, dem Archetyp eines Edlen Wilden entsprechend, mit der Natur verbunden und an ein Leben mit und in ihr angepasst.

Der klassische Waldläufer-Hintergrund

Aragorn selbst ist bei den Elfen groß geworden, spricht ihre Sprache und teilt ihre Weisheit. Der Ursprung seines Volkes liegt in den *Dúnedain* oder *Dúnedan*, was in der Sprache der Elben *Menschen des Westens* bedeutet. Die *Edain*, ihre Vorfahren, überlebten im Ersten Zeitalter Mittelerdes den Krieg gegen *Morgoth dem Feind* und wurden für ihre Verdienste mit der Insel *Elenna* in der westlichen See belohnt, wohin die meisten von ihnen zu Beginn des Zweiten Zeitalters segelten. Sie nannten diese Insel *Númenor – Herz des Westens* und wurden von den Elben fortan Dúnedain genannt. Die Elben schätzte sie als edelste Rasse der Menschen und es kam zu Vermischungen von Elben und Edain. Noch im Dritten Zeitalter konnte diese Verbindung durch die grauen Augen der Dúnedain, ihr dunkles Haar und die Gaben der Weisheit und Vorausschau erkannt werden – wie bei Aragorn, der aus der Linie der Könige Gondors abstammte. Viele Dúnedain sprachen auch *Sindarin* und *Quenya*, die Sprachen der Elben.

Einige Númenorer kehrten jedoch nach Mittelerde zurück und sahen sich mit einem neuen Feind konfrontiert, der sie letztlich straucheln und fallen ließ. Sie versagten im Angesicht Saurons und ihrer Angst vor dem Tod und ergingen sich in falschem Stolz. Nur wenige Überlebende konnten sich in Mittelerde halten. Einzig Gondor, das südliche Dúnedain-Königreich, blieb bestehen, auch wenn es schwächer wurde. Das nördliche Königreich fiel in langen Kriegen gegen Sauron und die Dúnedain wurden zu verstreuten Waldläufern, die im Geheimen gegen die Spione Saurons kämpften und das Land Eriador schützten. Die königliche Linie, die Erben Isildurs, der den Einen Ring von Saurons Finger geschnitten hatte, verschwand im Schatten.

Aragorn wuchs, um ihn vor Sauron zu schützen, bei den Elben und ihrem Herrn Elrond in Rivendell auf, bekam den Namen *Estel* – Hoffnung – und erst an seinem zwanzigsten Geburtstag erfuhr er seine Geschichte und erhielt sein Erbe: das zerbrochene Schwert *Narsil* und den Ring von Barahir. Aragorn kleidete sich auch nach dieser Enthüllung wie ein Waldläufer des Nordens und verbarg seine wahre Identität bis zu dem Tag, an dem er dem Feind seiner Familie entgegentreten und seinen Thron beanspruchen konnte. Auf seinen Reisen machte er sich als Streicher einen Namen, sammelte Weisheit und gute Freunde, darunter etwa Gandalf der Graue, schien aber immer trauriger und auch grimmiger zu werden, da er durch seinen Eid gezwungen war, das schwere Erbe Isildurs anzutreten, der daran zerbrochen war.

Dies ist nur ein kurzer Abriss der Geschichte, die Tolkien hinter diesen zuerst so einfach erscheinenden Waldläufer gestellt hat. Er wählte aber ein klassisches Motiv: ein einfacher Mann aus dem Wald stellt sich gegen den (bösen) Herrscher, um diesen zu stürzen. Er versteckt seine edle Herkunft und agiert klug aus den Schatten heraus, die ihm Sicherheit geben, bis er stark genug ist, sich seiner Nemesis zu stellen. Dazu nutzt er die Umgebung, die seinem Feind am fremdesten ist und die er durch seine Verbündeten – die Elben – gut kennt. In Saurons Fall, der alles mit einer Art frühindustrieller Kultur voller Dampf und Feuer überzieht, ist dies die Wildnis, der Wald, den Aragorn zu seinem Vorteil nutzt. Er kennt sich mit Kräutern aus, weiß, wie man jagt, kämpft und sich unauffällig fortbewegen kann. (Hier erkennt man deutlich Anklänge an das Motiv der Edlen Wilden wie etwa den Indianerstämmen Nordamerikas, die als naturverbunden und mit einer tiefen Weisheit und Ruhe ausgestattet gelten.) Dennoch ist Aragorn tief in seinem Inneren auch mit seinem anderen Ich beschäftigt, dem Erben des Throns, der sein Schicksal aus dem Wald herausholen muss, um sich der großen Aufgabe seines Lebens zu stellen.

Motive, die Tolkien nicht erfunden, aber in diesem Charakter gebündelt hat. Werfen wir einen Blick auf ein paar von Aragorns literarischen und historischen Vorbildern.

Helden in Strumpfhosen

Warum überdauert in Literatur und Film ein Charakter, der ganz unmännlich in grüne Strumpfhosen gekleidet durch die Wälder Englands hüpft? Was ist das besondere gerade an diesem Waldläufercharakter, der neben Streicher wahrscheinlich *das* Vorbild für die meisten modernen Interpretationen dieses Charaktertyps ist?

Die Frage nach diesem Ruhm haben sich bereits zahlreiche Autoren und Wissenschaftler gestellt und sind bis heute zu keiner eindeutigen Antwort gekommen.

In der Literatur ist er das Urbild des Waldläufers und sicherlich eine Inspiration für Autor Tolkien gewesen: *Robin Hood*. Der Rächer der Enterbten. Waldmensch. Outlaw und Geißel des Sheriffs von Nottingham.

Es ist bis heute nicht eindeutig geklärt, ob diese Figur, die in jeder Epoche des Films von einem berühmten Schauspieler, angefangen bei Erroll Flynn bis hin zu Russell Crowe (und sogar von einem *Disney*-Fuchs), verkörpert wurde, reale Hintergründe hat. Ursprünge der Legende Robin Hood finden sich im Mittelalter. Vor allem jedoch im Elizabethanischen Zeitalter gab es einen regelrechten Kult um Robin Hood mit Festen, Bogenturnieren und Aufführungen. Es gibt einige mittelalterliche Quellen, die den Namen Robin Hood in Zusammenhang mit Gesetzlosen nennen, ungeklärt ist jedoch, ob es sich um eine reale Person oder ein Synonym für Gesetzlose handelte, da es zu dieser Zeit noch nicht die Tradition der Nachnamensgebung gab. Es könnte aber dennoch sein, dass es einen realen Räuber gab, der zum Vorbild für die Legenden um Robin Hood geworden ist. Elemente der Geschichte wie die Liebesbeziehung zu Maid Marian oder

Ob Kevin Costner als König der Diebe ... Bild: Warner Bros.

... Errol Flynn als Held in Strumpfhosen ... Bild: Warner Bros.

.., oder Disney-Zeichentrickfuchs, der Mythos Robin Hood wurde oft verfilmt. Bild: Disney

weitere Charaktere wie Little John (durchaus ein gängiger Name der Zeit), Bruder Tuck oder Will Scarlett kamen später hinzu und bereicherten das Geschichtengut um den Mann, der gegen Ungerechtigkeit, Willkür der Obrigkeit und für die Geknechteten eintrat.

Was zeichnet diesen edlen Räuber als Waldläufer-Charakter aus? Natürlich zuerst einmal sein Versteck in einem der größten Waldgebiete, die England zu bieten hatte, dem Sherwood Forrest, von dem heute nur noch klägliche Reste erhalten sind. Im Mittelalter war dieser Wald jedoch ein riesiges bewaldetes Labyrinth, kaum berührt von den Menschen, die innerhalb der akzeptierten Gesellschaft leben konnten – und ihnen unheimlich. Reisen war zu dieser Zeit durch schlechte Straßen nicht nur kräftezehrend, sondern durch die potenzielle Anwesenheit von Straßenräubern auch eine Angelegenheit, die schnell zur letzten Reise des Lebens werden konnte. Gerade in dicht bewaldeten Gebieten sammelten sich Gesetzlose und andere wenig oder gar nicht akzeptierte Gruppen, Ausgestoßene der Gesellschaft, die durchaus bereits ein gewisses kriminelles Potenzial mitbrachten und auch für ihr Auskommen sorgen mussten. Wegelagerei und Räuberei bot sich als Lebensgrundlage an, der Wald unterstützte dieses Leben mit Schlupfwinkeln und zahlreichen Möglichkeiten, Fallen zu stellen und den Opfern aufzulauern. Kein Wunder also, dass eine Reise durch einen Wald immer ein ungutes Gefühl im Magen der Kaufleute, Steuereintreiber und anderer Reisender hinterließ (Es gab in England sogar Verordnungen, wie weit an den großen Alleen die Bäume auseinander stehen mussten, damit man zwischen ihnen keinen Hinterhalt legen konnte). Ständig ging von den Schatten zwischen den Bäumen, aus dem dichten Unterholz oder durch umgestürzte Baumriesen Gefahr aus, die Warnglocken in den Köpfen der Reisenden dürften geschrillt, die Hände am Griff der Waffen gelegen haben. Gefahr für Leib und Leben – und den eigenen Geldbeutel. Hinzu kamen natürlich die Vorstellungen, dass im Chaos der ungezähmten Natur auch die Kräfte des Teufels besonders wirken konnten und die Geschichten aus alter Zeit über heimtückische Naturgeister taten ihr Übriges, um den Menschen Angst einzujagen. Die Waldmenschen übernahmen für sich diesen Nimbus der Unheimlichkeit und machten ihn sich zu Eigen.

Anders als in älteren Verfilmungen zieht Regisseur Ridley Scott im neuesten Robin Hood aus dem Jahr 2010 zuerst eine strikte Trennlinie zwischen den Waldmenschen – in diesem Fall die verstoßenen Jungen aus den Dörfern – und den einfachen Streitern mit den Herzen aus Gold, die für ein gerechtes Königtum eintreten. Die Waldmenschen sind fast wie Schemen oder Geister angelegt, tauchen im Zwielicht von Nebel oder Dämmerung auf und tragen archaische Masken, um ihre Unheimlichkeit zu unterstreichen. Mit ihren fast primitiven Speeren und ihrem Jagdgeheul greifen sie das Bild der unheimlichen Wilden auf, die den zivilisierten Menschen fremd sind und einen Schauer über den Rücken jagen.

In älteren Verfilmungen schließt sich Robin Hood mit den Waldleuten zusammen, die außerhalb der Gesellschaft leben müssen, da sie sich etwas zu schulden haben kommen lassen (Natürlich als zu Unrecht durch die Obrigkeit geknechtete Seelen). *In Robin Hood – König der Diebe* (1991) basteln diese Outlaws sogar Windspiele, um die Schergen des Sheriffs und alle anderen Wanderer, die in ihr Territorium vordringen, in Angst und Schrecken zu versetzen und den Glauben an die Geister des Waldes zu forcieren, um ungestört leben zu können. Sie spielen regelrecht mit den Ängsten der Standesgesellschaft vor denjenigen, die außerhalb ihrer Grenzen leben.

Auch die Verbindung der Robin Hood-Legende mit der Adelsfamilie Locksley wird in diesem Film besonders aufgegriffen. Robin Hood (Kevin Costner) ist der verschollene Spross dieser Familie und muss nicht nur dafür kämpfen, dass König Richard Löwenherz (Sean Connery) seinen durch seinen Bruder John besetzten Thron wieder besteigen kann, sondern er muss auch den Ruf seiner Familie retten und seine Ländereien zurückerobern, die ihm der Sheriff von Nottingham (Alan Rickman) gestohlen hat – auch hier findet sich im Waldmenschen Robin wieder der edle Kern, der danach schreit, erlittenes Unrecht durch das Böse zu sühnen und zu alter Glorie aufzusteigen und der im Namen eines Königs und der Gerechtigkeit in den Kampf zieht. Gerade diese Hollywood-Version Robin Hoods muss jedoch zuerst charakterlich vom arroganten Adligen zum charismatisch-bescheidenen Anführer geläutert werden und Alles in den Gefängnissen der Moslems verlieren, bevor er sein Happy-End erleben darf. Das Leben unter einfachen Leuten und der Druck der äußeren Gefahr zwingen ihn zum Umdenken.

Noch ein tapferes Herz für den König

In Schottland gibt es einen Mann, der in seinem Tun und Streben dem Robin Hood Englands sehr nahesteht, auch wenn ihn die Wenigsten als Waldläufer identifizieren würden: Widerstandskämpfer William Wallace, genannt *Braveheart*.

Braveheart ein Waldläufer? Warum wird ein schottischer Freiheitskämpfer in diese Liste der Waldläufer aufgenommen?

Der Mann, dem Mel Gibson im Jahr 1995 ein filmisches Denkmal setzte, passt in der Tat sehr gut in das Schema eines Waldläufers und vor allem zur Figur von Robin Hood.

William Wallace – auf den ersten Blick kein typischer Vetreter der Waldläuferzunft. Bild: Paramount Pictures

Wer einwenden will, dass Schottland doch ein eher karges Land ohne große Wälder ist, betrachtet nur das aktuelle Aussehen der Highlands. Noch im Mittelalter durchzogen vor allem die Grenzregionen zum Nachbarn England dichte und weitläufige Wälder wie der Ettrick und der Selkirk Forrest, die den Engländern das Fürchten lehrten. Ähnlich wie Robin Hoods Heimat, der Sherwood Forrest, fielen diese Urwälder den Äxten der Bewohner nach und nach zum Opfer. In Schottland ist es tatsächlich bis heute ein ökologisches Problem, die windgepeitschten und von Schafen kahl gefressenen Hügel wieder aufzuforsten.

Diese Wälder in Grenznähe boten in Zeiten des Konflikts mit England (die nicht eben selten waren) gute Versteckmöglichkeiten für die Schotten. Diese führten eher in Guerillataktik gegen den hochgerüsteten Feind Krieg und griffen aus dem Hinterhalt jene englischen Heereszüge an, die von Süden her kommend an verschiedenen Engpässen im Wald die Grenze überquerten. Die Schotten nutzten dabei häufig das unwegsame, ihnen aber wohl bekannte Terrain zu ihrem Vorteil – ganz ähnlich wie auch Robin Hood es tat. Nicht nur der aus einfacheren Verhältnissen stammende William Wallace (geboren um 1270 in Elderslie, hingerichtet auf dem Smithfield in London 1305) führte so seinen Krieg, sondern durchaus auch Adlige aus einflussreicheren Familien wie der spätere Heldenkönig Robert the Bruce (1274-1329), der ebenfalls in *Braveheart* als wankelmütige Seele seinen Auftritt hat. Wie der fiktive Aragorn nutzten William Wallace und später Robert the Bruce ihr Land, um sich vor ihren Feinden zu verstecken und sie aus Hinterhalten heraus anzugreifen. Sie campierten monate- und sogar jahrelang im Freien, um nicht von den Engländern aufgegriffen zu werden, trainierten ihre Männer für einen Krieg der Nadelstiche im Wald – kleinere Angriffe ohne offene Feldschlachten, in denen sie keine Chance gehabt hätten. Zudem verfolgten sie, wie Robin Hood angeblich auch, ein Ziel, nämlich den rechtmäßigen König (wieder) einzusetzen. Sein Leben lang setzte sich William Wallace, zuerst als Widerstandskämpfer, später auch in seiner Rolle als *Guardian of Scotland* ein, dass der vom englischen König abgesetzte und gedemütigte König John Balliol aus dem Exil zurück auf den Thron kommen sollte. Er soll bis Rom gereist sein, um für die Sache seines Königs zu werben.

Durch Klugheit und taktisches Geschick überlistete er immer wieder die Engländer und brachte ihnen aus dem Hinterhalt heraus eine ihrer größten Niederlage an der Brücke von Stirling (1297) bei (Anmerkung zur historischen Genauigkeit des Films *Braveheart*: Regisseur Gibson störte das zentrale Element dieses Meilensteins, die Brücke, in seiner Dramaturgie, sodass seine Schlacht auf einer ebenen Wiese stattfindet ...). Wallace nutzte nicht die ritterliche Kampfweise hochgerüstet zu Pferd, sondern die Gegebenheiten des Schlachtfeldes. Seine Truppen hielt er im Wald versteckt, bis die Engländer samt schwerer Kavallerie das Nadelöhr zu seinen Füßen – die Brücke über den Fluss Forth – erreichten und einzeln überqueren mussten. In diesem Moment griff Wallace mit seinen Speerträgern an und vernichtete das überlegene englische Heer Stückchen für Stückchen. Der Mann aus einfachen Verhältnissen stieg – durchaus unüblich für seine Zeit – in den Adelsstand auf und übernahm die Regierung in Abwesenheit des Königs. Nach seiner Niederlage in der Schlacht von Falkirk sank sein Stern aber so schnell, wie er aufgestiegen war, und Wallace musste in die Wälder fliehen. 1305 ging er den verhassten Engländern ins Netz und wurde als Hochverräter grausam hingerichtet.

Kein Wunder also, dass die Geschichten um Robin Hood und William Wallace schon früh verbunden wurden und sich in einigen Passagen sogar sehr ähneln. Beide Männer sind aus englischer Perspektive betrachtet die Gesetzlosen und Aufständischen, die eine Bedrohung für die etablierte Gesellschaft darstellen. Ein weiteres Beispiel für eine Übereinstimmung dieser Verbindung ist der Name der Damen der Herzen der Helden: die holden Angebeteten beider Outlaws hießen Marian. Des Weiteren gibt es einige kleinere Anekdoten zu beiden Figuren, die sich in ihren Grundzügen sehr stark ähneln.

William Wallace hat sich auch nicht, wie Mel Gibson es darstellt, in einen Kilt, beziehungsweise dessen Vorgänger, das *Belted Plaid*, gewickelt. Er trug wie die meisten Schotten zu dieser Zeit normannisch beeinflusste Mode, die sich mit Beinlingen, Tunika und Mantel selbst im schottischen Wetter bewährt hatte. Allerdings bietet gerade dieses traditionelle schottische Kleidungsstück eine interessante Alternative zum Lederwams-Tunika-Outfit vieler Waldläufercharaktere und neue Hintergründe für Charakterideen.

Ein Blick in deutsche Wälder

Gerne wird auch einem Mann aus dem Hunsrück das Prädikat *Deutscher Robin Hood* angeheftet. Johannes Bückler (1779-1803), auch bekannt unter dem Namen *Schöner Hans* und später *Schinderhannes*. Dieser Mann gilt bis heute in vielen Köpfen als Widerstandskämpfer à la Braveheart und Robin Hood – allerdings eine These, die kaum noch Bestand hat, betrachtet man die aktuelle Forschung. Aber auch Deutschland brauchte vielleicht eine solche Identifikationsfigur in einer Zeit, als wieder einmal ein Teil Deutschlands von ausländischen Truppen (in diesem Fall unter Napoleon) besetzt worden war (1794-1813) und langsam ein Bewusstsein für die eigene Nation entwickelte.

Johannes Bückler stammte aus einer *unehrlichen* Familie – nicht weil sie als Lügner bekannt waren, sondern weil sein Vater einem als unehrlich geltenden Beruf nachging. Er arbeitete als Abdecker und Helfer des Scharfrichters. Später wurde der Vater Soldat, desertierte aber, schlug sich mit seiner Familie als Tagelöhner durch und zog in den Hunsrück in den Wohnort von Johannes' Großvater. Johannes begann drei Male eine Ausbildung zum Abdecker, doch schon kurze Zeit später verübte er mit einigen Spießgesellen erste Viehdiebstähle, einen Einbruch, Totschlag und einen ersten Mord. Sein *Arbeitsbereich* erstreckte sich zwischen Lahn, Main und Neckar im Rechtsrheinischen und über Mosel und Südpfalz links des Rheins. 1799 wurde er zum ersten Mal gefangengenommen und eingesperrt. Er konnte jedoch fliehen und hielt sich längere Zeit im rechtsrheinischen Gebiet auf. Ab November dieses Jahres verübte er bis zu seiner Festnahme 1802 über 70 Straftaten, von Raub über Erpressung bis hin zum vorsätzlichen Mord. In Wolfenhausen wurde er am 31. Mai 1802 verhaftet, nach Frankfurt transportiert und später nach Mainz überstellt. Dort kam es im Oktober 1803 zur Gerichtsverhandlung, die für Bückler und 19 seiner Spießgesellen am 21. November 1803 mit der Hinrichtung endete. Insgesamt können dem Schinderhannes die Beteiligung an 130 Straftaten nachgewiesen werden. Einige Quellen sprechen von seiner extremen Grausamkeit seinen Opfern gegenüber. Vor allem gegen jüdische Familien richtete sich seine Gewalt, aber auch Christen wurden von ihm drangsaliert. Sein Treiben wurde so berüchtigt und für die betroffenen Regionen so schwerwiegend, dass viele Menschen, vor allem jüdische Familien, abwanderten.

Schinderhannes – ein gewalttätiger Räuber, der im Volksbewusstsein zu einer Art deutschem Robin Hood wurde.

Schinderhannes war nicht der einzige Räuber, der die Straßen in dieser Zeit unsicher machte – und nach heutigem Stand tatsächlich auch zuerst ein kleineres Licht in einem Netz von europaweit agierenden, kommerziellen Räuberbanden. Bekanntere Räuber seiner Zeit waren etwa der *Fetzer* oder der *Schwarze Jonas*, die sich aber auch des Namens Schinderhannes bedienten, um eigene Beteiligungen an Straftaten zu verschleiern. Offenbar haben auch weniger bedeutende Kriminelle diesen Namen zur Tarnung benutzt. Der Ruf des Schinderhannes' wuchs dadurch und er wurde für die Regierung zu einem gefürchteten Räuberhauptmann, dem man unbedingt Einhalt gebieten musste. Sowohl die französische Besatzungsregierung wie auch die preußische begannen mit der Suche nach dem Kopf der Räuberbande, es wurde sogar eine *Immediat Kommission* gebildet (eine Kommission, die unmittelbar der Landesregierung unterstand), um den Räuber dingfest machen zu können.

Der Ruf des Schinderhannes' wurde schon zu seinen Lebzeiten künstlich aufgeblasen, hinzu kamen noch zur Zeit seiner Verhaftung erscheinende Biografien, die zum großen Teil frei erfunden waren und in der Folgezeit zahlreiche Schriftsteller wie etwa Carl Zuckmayer beeinflussten. Die historische Figur des Mordbrenners und grausamen Straßenräubers verschwand allmählich im Licht der Räuberromantik hinter dem Bild eines revoltierenden Mannes, eines Kämpfers gegen den Erzfeind Frankreich im Angesicht einer Besatzungsmacht. Der Schinderhannes avancierte zur Ikone, zum edlen und missverstandenen Räuber, dem ähnlich wie Robin Hood letztlich sogar 1958 mit dem damaligen Idol Curd Jürgens ein filmisches Denkmal gesetzt wurde.

Der Schinderhannes ist sicherlich ein düsteres und grausameres Abbild eines Waldläufers, zeigt die Schattenseiten eines Lebens außerhalb der Gesellschaft, den Kampf ums Überleben in der Wildnis und in schweren Zeiten – und kann auch aus diesem Grund sicherlich genug Nahrung für einen schwermütigeren Charakterweg bieten.

Text: Anja Grevener

Lesetipps

Natürlich *Der Herr der Ringe* in diversen Ausgaben
E.G. Spitzer: *Wallace* (Trilogie um den schottischen Freiheitskämpfer)
Bettina Szrama: *Die Hure und der Meisterdieb* (Roman zum Räuber Nickel List)
Carl Zuckmayer: *Schinderhannes*
Angus Donald: *Der Barde* und *Der Kreuzfahrer* (Zwei Romane um das Leben Robin Hoods)

Ritterladen.de
Dein Shop für Mittelalter und LARP
Gewandungen für Sie
Gewandungen für Ihn
Masken + Schminke
TRUSTED SHOPS Kundenbewertung
SEHR GUT 4.92/5.00
10 € GUTSCHEIN
Code: LZSCHULE16
Code auf ritterladen.de im Warenkorb unten eintragen und auf „Absenden" klicken! Gültig bis 31.08.2016. Mindestbestellwert 50 €, nicht kombinierbar, je Kunde nur 1 x einlösbar.
LARP-Rüstkammer
Taschen + Gürtel
Schmuck
Traumkleider
facebook.com/ritterladen

Charaktertyp Waldläufer

Bild: Nabil Hanano

„Man muss auch schlechtem Wetter trotzen können"

Sich durch dornige Büsche schlagen, als leicht gerüstete Plänkler vor schwer gepanzerten Gegnern weglaufen, bei Matsch und Regen durch den Wald streifen, wenn der Rest der Spieler in der Taverne feiert – eigentlich scheint *Waldläufer* kein so furchtbar attraktives Charakterkonzept zu sein – oder doch?

Drei erfahrene Waldläuferspieler berichten über ihre Motivation zum Spiel dieses Charaktertyps und geben Tipps und Tricks zur Umsetzung. Das Interview führte Karsten Dombrowski.

LARPzeit: Wie seid Ihr zum ersten Mal mit dem Archetyp des Waldläufers in Kontakt gekommen? Warum habt Ihr angefangen, einen solchen Charakter im Larp zu spielen?

Fabian Schwarze: In Kontakt mit dem Waldläufer-Archetypen bin ich durch *Der Herr der Ringe* und den dort beschriebenen *Dúnedain* gekommen. Ich hatte großes Interesse daran, genau so etwas zu spielen. Dann informierte ich mich auch im LARPwiki über Waldläufer, fing an, mir Gewandung und Ausrüstung zu kaufen, und besuchte mein erstes Con.

Maren Schillo: Über das Pen&Paper-Rollenspiel *Dungeons and Dragons* und den darauf basierenden Computerspielen *(Baldur's Gate)* bin ich auf die spielbare Klasse der Waldläufer gestoßen. Später hatte dann *Der Herr der Ringe* großen Einfluss. Angefangen habe ich, weil ein guter Freund auch einen Waldläufer darstellte und wir etwas zusammen machen wollten. Klassischer Gruppenzwang ...

Gregor Hoch: Der klassische Waldläufer, den wir alle bespielen, steht Aragorn aus dem *Herrn der Ringe* sehr nahe. Ich habe das Buch mit 14 Jahren gelesen, und die Figur hat mich begeistert. Außerdem kennt jeder die Robin Hood-Geschichten. Eigentlich ist jeder, der aus irgendeinem Grund in den Wald vertrieben wurde, auch ein Waldläufer. Der Archetyp ist also weit verbreitet und bietet eine ziemliche Breite an: Soldaten, Späher, druidenähnliche Kräuterkundige und vieles mehr.

Mich interessieren das Outdoor-Thema und das Bogenschießen auch abseits vom Larp. Ich denke, es ist wichtig, gleichgültig welchen Charakter man spielt, ein paar konkrete Momente im Kopf zu haben, wann der Charakter glänzen kann. Das waren für mich das Aufspüren von Geheimnissen im Wald, das Lesen einer Fährte und das Anschleichen und Ausspähen. Damit war der Weg zum Waldläufer klar. Mein Waldläufercharakter war mein erster Charakter und ist bis heute derjenige, den ich mit Abstand am meisten spiele.

LZ: Was fasziniert Euch an diesem Charakterkonzept?

Maren: Ich mag das Konzept, weil ich damit aktiv im Gelände rumflitzen kann, viel mitbekomme und es mir zahlreiche Spielmöglichkeiten bietet.

Gregor: Man muss mit wenig auskommen und viel improvisieren, was den Charakter so vielseitig macht. Außerdem bin ich häufig alleine auf Cons gefahren und für *Einzelgängerspiel* eignet sich der Waldläufer ganz hervorragend. Es ist dennoch leicht, auch anderen damit Spiel zu bieten, indem man zum Beispiel über Fährten, Pflanzen oder das Schützen der Natur diskutiert oder berichtet, was man im Wald gefunden hat.

Fabian: Man hat die Möglichkeit, sich in die Plots zu stürzen oder in die Schlachten. Sogar die Taverne ist nicht ausgeschlossen. Man kann Soldat, Lehrling, Anführer und Begleiter sein und trotzdem das Klischee des Waldläufers bedienen.

Gregor: Man kann mit echten Dingen spielen: Fährten, die wirklich da sind, Pflanzen, die wirklich wachsen ... das hat man bei vielen anderen Charakterkonzepten nicht. Wir versuchen, diesen Minimalismus sehr ausgeprägt zu spielen, und verwenden nur, was wir selbst getragen haben. Das bedeutet den Verzicht auf Zelt und Schlafsack, wir nutzen deshalb Wolldecke und Unterstand. Dadurch sind wir bei Cons im November schon ziemlich an unsere Grenzen gestoßen, aber es macht einfach großen Spaß, so nah an der Natur zu spielen.

LZ: Wie würdet Ihr Euren Charakter beschreiben? Gab es bestimmte Vorbilder?

Maren: Mein Charakter *Rían* ist angelehnt an die Waldläufer von Ithilien aus dem *Herrn der Ringe*. Sie ist eine ehemalige Soldatin mit entsprechendem Kriegstrauma. Kameradschaft ist ihr wichtig, sie ist aber auch unstet und fühlt sich in Gesellschaft von vielen Menschen oft unwohl, weswegen sie die Natur und Einsamkeit vorzieht.

Gregor: Ich spiele den Anführer der Waldläufer der *Zusammenkunft*, einem Lager auf dem *Epic Empires*: Skaldi *der Fuchs* Schneeläufer. Mein Charakter ist ein freundlicher, aber sehr pragmatischer Charakter, der mir recht ähnlich ist. Ich versuche, viel jagd- und naturspezifische Dinge in alle anderen Bereiche des Spiels einfließen zu lassen und es einfach, bodenständig und gradlinig zu spielen. Allein der Akzent – ich bin Österreicher – gibt ihm für viele schon einen naturverbundenen und bodenständigen Touch. Ich denke, dass Aragorn, Robin Hood und mittlerweile auch die Nachtwache aus *Game of Thrones* für 95 Prozent der Waldläufer die Vorlage bieten – und so war es auch bei mir.

Fabian: Meinen Charakter würde ich einerseits als sehr offen und andererseits auch als autoritär bezeichnen, vielleicht etwas ungewöhnlich für den *typischen* Waldläufer. Ich bespiele allerdings einen Waldläufer, der Anführer einer 30 Mann starken Grenzwache, meiner Spielergruppe, ist. Entsprechend ist der Charakter militärisch angelegt. Außerdem ist er viel als Jäger unterwegs und hat sich auf's Bogenschießen, Spähen und das Spurensuchen spezialisiert.

Direkte Vorbilder habe ich nicht, wobei ich ihn bei einigen Details auch an die *Dúnedain* angelehnt habe. Ansonsten sind mein Hintergrund und der meiner Gruppe frei aus unserer Fantasie entstanden.

LZ: Wenn Ihr auf einem Fantasy-Larp als Waldläufer unterwegs seid, wünscht Ihr Euch einen eigenen Waldläuferplot oder könnt Euch auch mit dem Hauptplot selbst beschäftigen?

Maren: Auf *normalen* Fantasy-Larps bin ich gar nicht so häufig. Ich kann mich für gewöhnlich selbst beschäftigen, durch das Zusammenspiel mit meiner Gruppe oder durch einfache Aufgaben wie das Sammeln von Feuerholz oder Beeren. Allerdings freue ich mich als Waldläufer, wenn es im Wald etwas zu entdecken gibt.

Fabian: Meine Waldläufergruppe und ich können uns zwar gut mit einem Hauptplot beschäftigen, allerdings wären mehr Plots, die auf unser Charakterkonzept eingehen würden, sehr schön. Dies gilt besonders für Großcons, da ich der Meinung bin, dass man hier als Waldläufer oft zu wenige Möglichkeiten hat, im Wald zu spielen. Eine Ausnahme bildet das Epic Empires.

Bei kleineren Cons muss man überlegen, auf welches man geht. Meistens wird in einem Teaser schon grob gesagt, worum es geht.

Gregor: Im Allgemeinen gehe ich auf Cons, bei denen es zumindest einen Wald gibt. Ansonsten konnte ich bisher immer dem Hauptplot folgen und es gab auch immer genug zu tun. Auf unseren eigenen Cons ist der Waldläuferplot natürlich immer sehr stark präsent. Je nach Spieleranzahl kann

man mehr oder weniger Nebenfähigkeiten ausspielen. Wenn es zum Beispiel keinen Heiler oder Kräuterkundigen gibt, aber einer gebraucht würde, kann man als Waldläufer diese Bereiche übernehmen. Wenn entsprechende Spezialisten da sind, sollte man allerdings nicht in deren Gebieten *wildern*. Ansonsten sind Kämpfe für einen Waldläufer insbesondere dann lustig, wenn er flankieren oder einen Hinterhalt legen kann. Ein eigener Waldläuferplot ist nett, aber man ist letzten Endes immer für seinen eigenen Spaß verantwortlich und kann nicht damit rechnen, dass man einen charakterspezifischen Plot auf dem Silbertablett serviert bekommt.

LZ: Wie viel out-time Wildniskenntnis braucht so ein Charakter, um glaubwürdig zu wirken? Reicht es, grob Laub- von Nadelbäumen unterscheiden zu können?

Fabian: Ich bin der Meinung, dass man mit der Zeit immer mehr out-time Wildkenntnisse erwerben sollte. Diese können natürlich unterschiedlich ausfallen oder unterschiedliche Schwerpunkte haben. Es gibt einfach nichts Besseres, als anderen Spielern die echten Spuren der Feinde im Wald zu zeigen und lesen zu können. Es ist auch hilfreich, wenn man als Waldläufer weiß, wo man welches Heilkraut finden kann.

Maren: Dass man 15 Arten von Kerbel auseinanderhalten kann, ist eher nicht notwendig. Aber zu wissen, welche Pflanze man wofür benutzen und welche man

Bild: Sarah Loewe

Bild: Hartmund Liebhold

als Giftpflanzen besser meiden sollte, wie man ein Feuer ohne einen halben Liter Grillanzünder entzünden kann oder welches Tier welche Spuren hinterlässt, halte ich für wichtig bei einem Charakter, der die meiste Zeit seines Lebens in der Natur verbringt.

LZ: Wie aufwändig ist es, sich ein wildnistaugliches Kostüm herzustellen? Was braucht man als Basisausrüstung?

Maren: Der Aufwand hält sich in Grenzen, wenn man selbst nähen kann. Man sollte darauf achten, dass Arme und Beine bedeckt sind, man gute Schuhe und eine Kopfbedeckung hat und dass man belastbare Materialien wie Wolle – speziell Walkstoffe wie Loden – und Leder verwendet. Richtiges Leder, keinen Wild- oder Spaltledermist! Wenn man ohne Blessuren mit den Sachen durch ein mannshohes Brombeer- und Brennessel-Dickicht kommt, hat man es richtig gemacht. Ansonsten sollte man auf Funktionalität achten. Die Kopfbedeckung sollte nicht runterfallen, wenn man rennt oder durch ein Gebüsch kriecht, und lange Mäntel oder andere flatterige Kleidungsstücke sind häufig unpraktisch. Die grundlegenden Regeln des guten Kostümbaus haben natürlich weiterhin Gültigkeit, darüber gibt es im LARPwiki viel Lesestoff.

Als Basisausrüstung würde ich neben der Kleidung noch Dinge des täglichen Gebrauchs empfehlen: ein Set zum Feuermachen, eine kleine Tasche, um Gesammeltes tragen zu können, ein paar persönliche Schmuckstücke oder andere Gegenstände. Abgesehen davon ist eine handliche Waffe wie ein Haumesser oder kleine Axt passend, die in einer ordentlichen Scheide oder Aufhängung ihren Platz haben sollte. Pfeil und Bogen sind für den Anfang kein Muss, aber später sind sie natürlich das Markenzeichen eines Waldläufers.

Fabian: Als gute Basisausrüstung benötigt man unbedingt sicheres Schuhwerk. Damit man sich gut im Wald bewegen kann, sind Beinwickel, hohe Stiefel oder Beinschienen und ein Lederwaffenrock oder anderer Körperschutz aus Leder oder dickem Stoff empfehlenswert. Armschutz und Handschuhe sind ebenfalls wichtig, besonders für die Bogenschützen und als Schutz vor Dornen.

Gregor: Ein robustes Set an Basisklamotten in Grün- und Brauntönen, nichts allzu Aufwändiges. Da die Kleidungsstücke einfach sind, kann man sie leicht selbst anfertigen. Vorlagen gibt es reichlich. Es ist klüger, sich an historisch getragenen Kleidern zu orientieren, denn Fantasyausrüstung ist oft nicht sehr praktisch. Man wird öfter im Dreck liegen, nass werden oder auf andere Art seine Ausrüstung beanspruchen – da wird auch schon einmal etwas schmutzig oder geht kaputt. Generell ist weniger mehr, denn man wird körperlich mitunter stark beansprucht und muss auch schlechtem Wetter trotzen können. Ein Waldläufer, der bei Regen nicht rausgeht, ist unglaubwürdig.

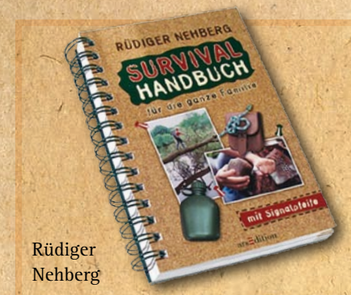
LZ: Was für Tipps habt Ihr für jemanden, der zum ersten Mal als Waldläufer auf ein Larp fahren will?

Maren: Er sollte sich im Vorfeld Gedanken machen, warum der Charakter *Waldläufer* ist: Ist er ein militärischer Späher, Stammeskrieger, Wilderer, Jagdmeister, eremitischer Selbstversorger ...?

Dementsprechend kann man den Charakter ausformen und ausrüsten. Vor dem Con sollte man die Ausrüstung auf ein paar ausgedehnten Ausflügen in den Wald testen, ruhig auch im Matsch und bei Regen.

Fabian: Das Wichtigste ist, dass man Spaß daran hat, viel zu laufen und sich im Wald und auf Wiesen zu bewegen, denn es heißt nicht umsonst Wald*läufer*! Es ist auch wichtig, ein paar Klischees zu erfüllen. Also bitte nicht krachend, laut und unbeholfen durch den Wald stolpern, sondern sich möglichst leise und geschickt fortbewegen! Dies könnt Ihr gut vorher üben, sei es im Park, Garten oder im nahe gelegenen Wäldchen. Falls Ihr einen Bogen mitnehmen wollt, solltet Ihr auch das Schießen damit üben – zu Eurer eigenen Sicherheit und der Eurer Mitspieler.

Gregor: Zuerst einmal irgendein naturnahes Fachgebiet raussuchen und sich ein wenig einlesen: Wild, Survival, Fallenstellen, Kräuter oder irgendetwas anderes. Ansonsten sollte man *einfach* anfangen, also jemanden spielen, der aus ganz profanen Gründen im Wald lebten muss, nicht sofort den Anführer einer Spezialeinheit. Es hilft immer, wenn man – trotz aller Eignung zum einzelgängerischen Charakter – eine Gruppe hat, an die man sich anschließen kann.



Rüdiger Nehberg

Survival-Handbuch für die ganze Familie

ArsEd., München: 2008.
ISBN 978-3-7607-3498-9

Wer Tipps zum Thema *Survival* sucht, sollte sich die bei einem Profi holen, beispielsweise bei *Sir Vival* Rüdiger Nehberg. Das vorgestellte Buch hat zwar keinen direkten Bezug zum Larp, wenn man den Waldläufer aber als wildniskundigen Naturburschen darstellen möchte, bietet es viele wertvolle Anregungen.

Es richtet sich an Familien mit Kindern und vermittelt das nötige Wissen auf spielerische Art und Weise. Dieses Wissen wird in kleinen Portionen angeboten und ist gut umsetzbar. Nicht alle Tipps wird man als Larper übernehmen können, so wird man die oft verwendete Kunststoffplane meiden müssen. Dennoch bietet das Buch genügend Ansätze und Tipps, die man auch im Larp beherzigen kann.

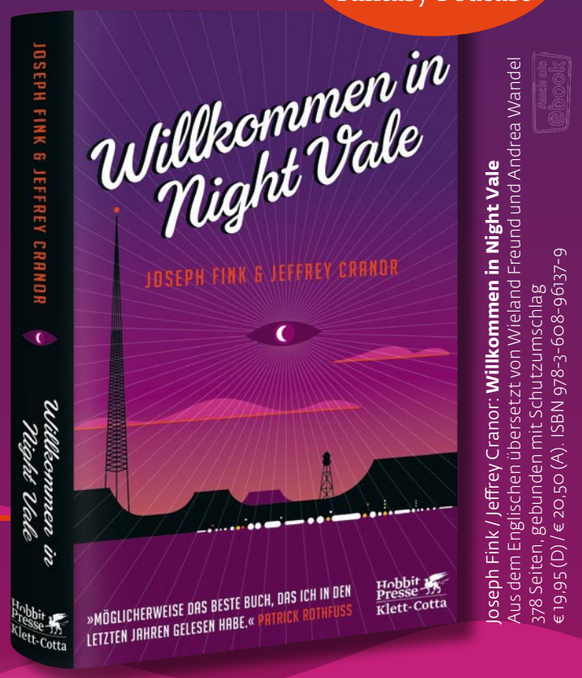
Jan Vanvlodorp

Bild: Nabil Hanano

www.willkommen-in-night-vale.de

»Ganz ehrlich, das Buch ist so gut, dass ich etwas angepisst bin.«
Patrick Rothfuss

Das Buch zum weltweit erfolgreichsten Fantasy-Podcast



Joseph Fink / Jeffrey Cranor: **Willkommen in Night Vale**
Aus dem Englischen übersetzt von Wieland Freund und Andrea Wandel
378 Seiten, gebunden mit Schutzumschlag
€ 19,95 (D) / € 20,50 (A). ISBN 978-3-608-96137-9

Night Vale, ein Städtchen in der Wüste. Irgendwo in der Weite des amerikanischen Südwestens. Geister, Engel, Aliens oder ein Haus, das nachdenkt, gehören hier zum Alltag. Night Vale ist völlig anders als alle anderen Städte, die ihr kennt – und doch seltsam vertraut.

Illustration: © Rob Wilson

Alles rund um unsere Fantasy-Titel und Autoren: facebook.com/HobbitPresse

Hobbit Presse
Klett-Cotta

Wir bieten auch Sonderkonditionen für Schulen - info@Cast4Art.de

Facebook
/Cast4Art

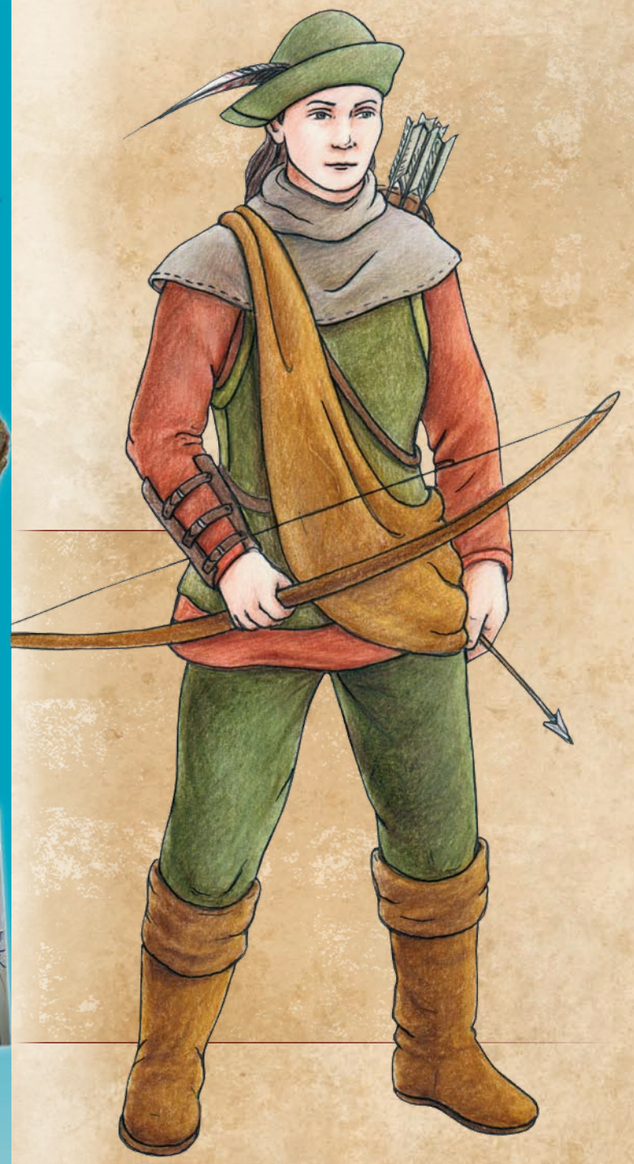
Website
www.Cast4Art.de

EMail Kontakt
info@Cast4Art.de

Webshop Link
www.Cast4Art.de

Waldläufergewandung

Auf den folgenden Seiten zeigen wir Euch, wie Ihr Euch selbst eine einfache Waldläufer-Grundgewandung erstellen könnt. Die Nähanleitungen stammen aus dem Buch *Das Larp-Gewandungsbuch – Tipps und Anleitungen für Live-Rollenspieler* von Robert Albrecht.



Einfache Hose

Dies ist eine Basishose einfachster Machart. Sie ist weitestgehend problemlos herzustellen und kann mit wenig Aufwand in verschiedenste Varianten verwandelt werden. Hosen in solcher und ähnlicher Machart wurden von keltischen wie germanischen Stämmen getragen und waren durch die Spätantike und bis in das frühe Mittelalter verbreitet.

In etwas weiterer Form unter dem Knie abgeschnitten und geschnürt tauchen sie dann ab dem 17. Jahrhundert wieder auf und halten sich in leichten Varianten bis zur Französischen Revolution. Ab da werden Hosen zunehmend wieder lang getragen. Daher stammt auch die Bezeichnung *Sansculottes*, von französisch *ohne Kniebundhose (Culotte)* für Arbeiter und Kleinbürger in der Zeit, die im Gegensatz zu Adel und Klerus lange Hosen trugen. In Drei-Viertel- beziehungsweise Vier-Fünftel-Länge eignen sie sich zur Hobbitdarstellung.

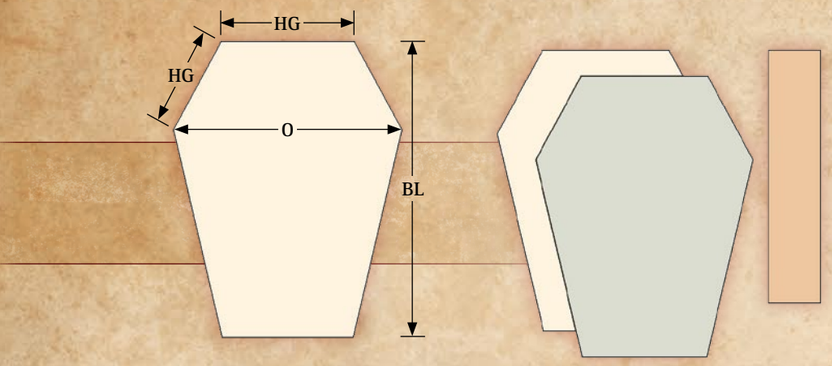
MATERIAL: 1–1,5 m Stoff
SCHWIERIGKEIT: einfach bis mittel
ZEITAUFWAND: zwei Abende

Schritt für Schritt

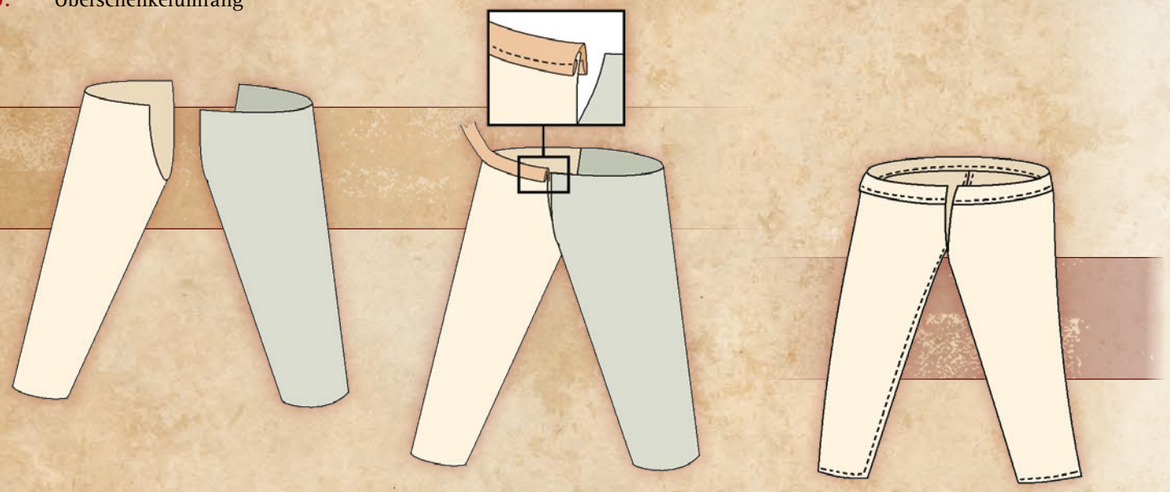
Ihr braucht zwei längliche Trapeze als Hosenbeine. Die breiteste Stelle der Trapeze sollte mit etwas Luft einmal an der dicksten Stelle um Euren Oberschenkel passen. Die Gesamtlänge entspricht der Beinlänge von Gürtel bis Boden. Die beiden Oberkanten zusammen sind so lang wie Euer Gürtelumfang zuzüglich etwas Puffer, damit Ihr das Ding über den Hintern bekommt. Die kurzen schrägen Linien darunter bilden zusammen die Schrittlänge vom Gürtel vorne zwischen den Beinen durch bis zum Gürtel hinten.

Zuerst verbindet Ihr an den langen schrägen Kanten die beiden Hosenbeine zu je einer Röhre. Beide Röhren wiederum werden an den kurzen schrägen Kanten zur Hose zusammengefügt.

Um den oberen Hosenbund könnt Ihr entweder, wie hier gezeigt, einen langen Stoffstreifen als Umbörtelung für einen Tunnelzug legen oder wie bei einer modernen Hose viele kleine Schlaufen für einen Gürtel anbringen.



BL: Beinlänge (Gürtel bis Knöchel)
HG: Halber Gürtelumfang
O: Oberschenkelumfang



Tunika und Leibhemd

Die Tunika ist ein ebenso grundlegendes wie einfaches und nützliches Kleidungsstück. Ich wage sogar zu sagen, dass die Tunika das gängigste Larp-Kleidungsstück überhaupt ist. Ein Leibhemd ist vom Schnitt nichts anderes als eine Tunika. Aus einfachem leichtem Tuch gefertigt, eignet es sich als universales Unterhemd unter so ziemlich jeder Gewandung. Aus Leinen und Hanf ist das Leibhemd kochfest. Man kann es beliebig voll- und durchschwitzen. Dies schützt die Obergewandung. Eine Tunika, die ich über dem Leibhemd trage, darf gerne aus ordentlicher Wolle sein.

Wer Erfahrung hat, kann leicht variieren und beispielsweise einen Schnürausschnitt einsetzen, die Ärmel bauschen oder den Schnitt für ein Nachthemd verlängern. Bei dieser einfachen Variante wird im Grunde nur ein großes „T“ ausgeschnitten, die Ärmel werden mit einem Stoffstreifen verlängert und unter den Armen wird je ein Zwickel zur besseren Beweglichkeit eingesetzt.

Mögliche Problemfelder liegen im Übergang zwischen Torso und Armen. Ist der Armausschnitt zu eng, zwickt es unter der Achsel. Ist der Torso zwischen den Armansätzen nicht breit genug, wird es schwierig, das Hemd über den Kopf zu ziehen. Also im Zweifel immer etwas Weite zugeben und nicht zu knapp schneiden.

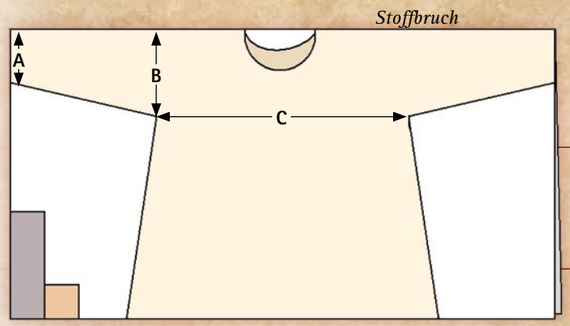
Material: 2 m Stoff
Schwierigkeit: einfach
Zeitaufwand: zwei Abende

Schritt für Schritt

Als Erstes den Stoff auslegen und dabei mittig falten, sodass er doppelt liegt. Oben habe ich jetzt die Falzkante, rechts und links doppelt die Webkante und unten, ebenfalls doppelt, die Schnittkante.

Tipp: Wenn ich die beiden Beinröhren zur Hose verbinde, lasse ich vorne einen Eingriff frei. Erstens erleichtert das zumindest männlichen Trägern die eine oder andere Verrichtung. Zweitens müsst Ihr dann den Bund oben nicht so weit machen, um die Hose beim Anziehen über den Po zu kriegen.

Der Knackpunkt bei Hosen ist der Schritt. Sitzt er zu weit unten, reißt die Hose, wenn Ihr in die Grätsche geht, was in dieser Gegend immer etwas peinlich ist. Sitzt er zu weit oben, kneift es zwischen den Beinen. Auch nicht gut. Deswegen erst die Stücke weit zuschneiden, dann zusammenstecken, anprobieren und anpassen und im Zweifel einen *Zwickel* einfügen.



Beim Schnitt zeichne ich ein großes „T“ auf den Stoff. Die Breite der Ärmelöffnung (A) entspricht der Hälfte (der Stoff liegt ja doppelt) des Handgelenkumfanges, dazu kommt etwas Bequemlichkeitszuschlag, damit später die Hand durchpasst. Nach innen in Richtung Torso weiten sich die Ärmel. 20–30 cm Tiefe des Ärmelansatzes (B) sind ein guter Richtwert. Im Zweifel orientiert Euch einfach an Eurem Lieblingsschlabberpullover.

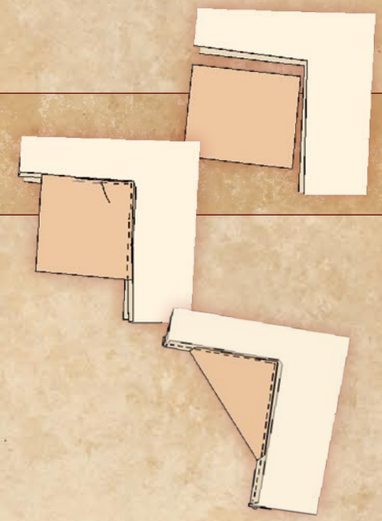
Die Torsobreite unter dem Arm (C) entspricht dem halben Brustumfang, wenn Ihr tief eingeatmet habt, dazu kommt ein Beweglichkeitszuschlag. Nach unten weitet sich der Torso A-förmig. Dass ein Kopfloch zum Kopf passen sollte, erklärt sich von selbst.

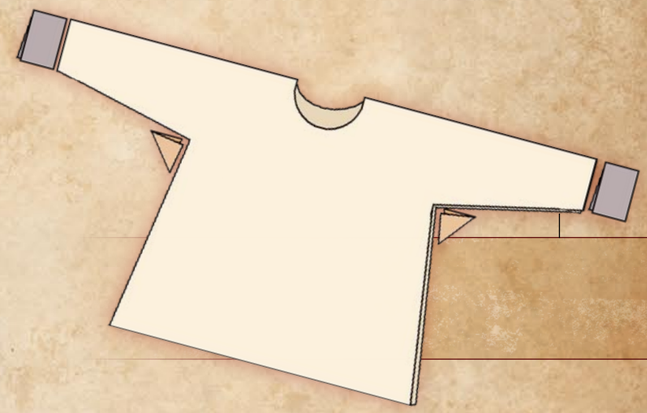
Aus den Resten des Zuschnittes werden noch ein paar Teile geschnitten. Die Zwickel sind zwei kleine Quadrate mit circa 10 cm Kantenlänge. Zwei längliche Rechtecke werden zur Ärmelverlängerung. Ihre Länge entspricht der Ärmelöffnung (irgendwie logisch) und die Breite richtet sich nach Eurer persönlichen Flügelspannweite. Beide Ärmelverlängerungen plus die Breite des Hauptstückes von Webkante zu Webkante sollten zusammen die Breite von Handgelenk zu Handgelenk ergeben.

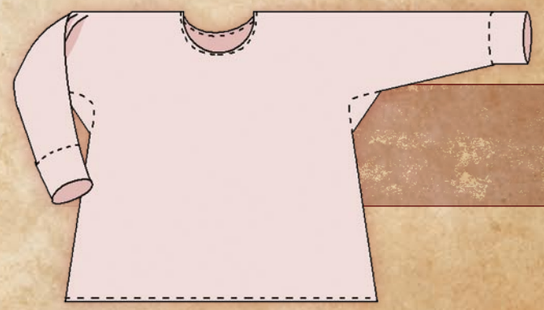
Nun geht es ans Zusammensetzen. Alle Näharbeiten werden auf der späteren Innenseite des Stoffes durchgeführt. Die Teile werden also auf links gedreht, zusammengenäht und zurückgewendet, sodass die wenig ansehnlichen Nähte innen liegen.

Ich nähe als Allererstes die Verlängerungen an die Ärmelöffnungen. Dann setze ich die Zwickel in die nicht zusammengenähten Seiten unter die Achsel. Als Drittes schließe ich die Naht unter dem Arm und an der Seite. Der letzte Schritt ist das Versäubern aller offenen Schnittkanten und das „Wegfädeln“ und Abschneiden überstehender Fäden.

Tipp: Hier eine Detailskizze zum Thema Zwickel. Das kleine Stoffquadrat wird im Winkel der Achsel erst an das Vorderteil des Torsos angenäht. Die beiden freien Seiten werden nach hinten gefaltet und dann an das Hinterteil genäht. Dann werden Vorder- und Hinterteil an der langen Seitennaht und unter dem Arm verbunden. Ein Zwickel hat die Funktion einer Dehnfuge. Er verbessert die Beweglichkeit unter dem Arm (bei Hosen beispielsweise im Schritt) erheblich.





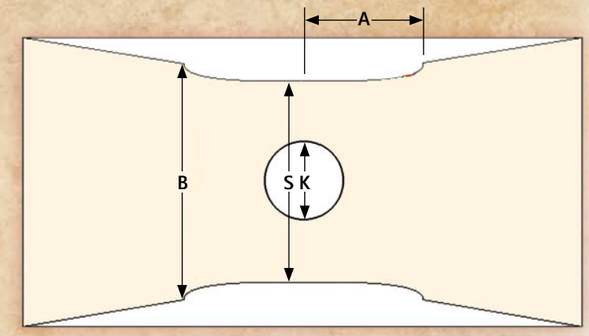


Ärmelloses Wams

Das hier vorgestellte Wams hat seine moderne Entsprechung im Pullunder. Relativ kurz, ohne Ärmel und zum Reinschlüpfen von unten. Es ist ein nettes, einfaches Ding für den typischen Abend der Übergangszeit, der sich nicht entscheiden kann, ob er wirklich kalt ist oder nur kühl.

Das Wams ist leicht aus wenig Stoff zu machen und lässt sich beispielsweise durch Armlinge je nach Witterung schrittweise erweitern.

Material: 1 m Stoff
Schwierigkeit: einfach
Zeitaufwand: ein Abend



Schritt für Schritt

Diese Variante wird aus einem Stück geschnitten. Natürlich geht es ebenso mit getrennten Vorder- und Rückenteilen. Das hätte den Vorteil, dass man die Schultern anschrägen und so die Passform erhöhen kann. Dafür habt Ihr etwas mehr Arbeit.

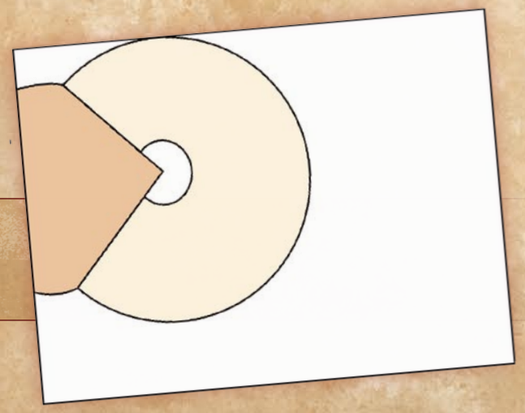
Diese Variante geht so: S ist die Schulterbreite und B der halbe Brustumfang (zuzüglich etwas Puffer). K ist der Durchmesser des Kopfloches (meist etwas um die 20 cm) und A ist die Tiefe des Armausschnittes von der Schulter an (meist bis auf Höhe der Brust circa 25–30 cm).

Die Gesamtlänge ist reine Geschmackssache. Mein Wams ist ein wenig länger als von der Schulter bis zum Gürtel. Die Breite weitet sich von der Brust zum unteren Saum hin etwas, sodass Ihr gut von unten reinschlüpfen könnt (abhängig vom Bauchumfang).

Habt Ihr alles ausgeschnitten, müsst Ihr zuletzt die Seitennähte schließen und die Kanten versäubern.

Gugel

Der Begriff *Gugel* stammt aus dem Lateinischen („Cuculla“) und wird als „Kapuze“ übersetzt. Sie ist gleichzeitig Kopfbedeckung, Schal und Mantel und vielleicht eines der nützlichsten Kleidungsstücke, das jemals aus der Mode gekommen sind.

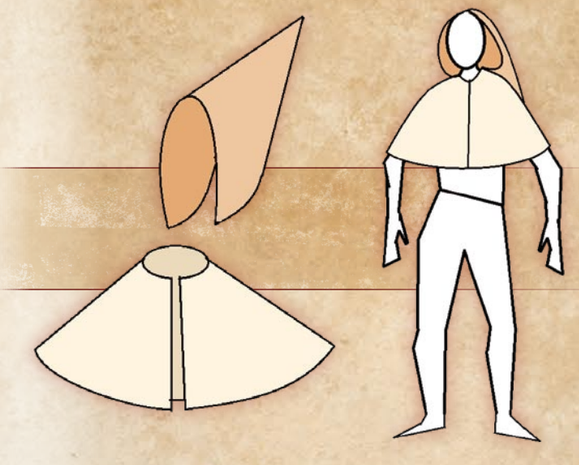


Ich habe mich für die Grundform des Dreiviertelkreises entschieden, welche ich für die einfachste Form halte. Zudem hat sie den Vorteil, dass weder auf der Schulter noch auf dem Kopf Nähte sind. Nähte sind selbst bei wasserabweisenden Stoffen immer Stellen, an denen Regen eindringen kann. Die vorgestellte Variante ist deswegen einigermaßen wetterfest, wenn Ihr vernünftiges Material verwendet.

Material: 1–1,5 m (je nach Größe), am besten dichter Wollstoff (Mantelvelours oder schwerer Walkloden)
Schwierigkeit: mittel
Zeitaufwand: ein bis zwei Abende

Schritt für Schritt

Zuerst wird die Form mit Kreide auf die Stoffbahn übertragen und ausgeschnitten. Die Gugel sollte als Durchmesser mindestens die Schulterbreite haben, vorzugsweise etwas mehr.



Beim Kopfausschnitt ist darauf zu achten, dass er weit genug ist, über den Kopf zu passen, wenn ein Viertel des Kreises ausgeschnitten wurde.

Die Kapuzenteile (▢) haben eine beliebige Länge. Der Halsansatz des Kapuzenteils sollte logischerweise in der Länge dem Kopfausschnitt des Hauptteils entsprechen. In der Breite muss die Kapuze mindestens von einer Schulter über den Kopf zur anderen Schulter gehen, besser mit etwas Luft dazu. Die Kapuzenteile gewinnt man Stoff sparend entweder aus dem übrig gebliebenen Viertelkreissegment oder aus zwei zusammenzunähenden Randstücken.

Die zwei Teile, Dreiviertelkreis beziehungsweise -oval und Kapuze, müssen noch zusammengenäht und auf links gedreht werden und die Sache ist fertig.

Jagdhut

Das ist der Hut von Robin Hood! Wenn es etwas gab, das die Helden in Strumpfhosen auszeichnete, dann eben Strumpfhosen und Hüte wie dieser. Tatsächlich war diese Hutform nicht allein, aber besonders auf der Jagd beliebt. Die vorne spitz vorragende Form beschattet die Augen und lässt Gesichtsfeld und Ohren frei und unbeschränkt. Eine solche Kopfbedeckung passt gut zu Adeligen, Wildhütern und Waldläufern.

Material: Stoffreste circa 50 x 60 cm
Schwierigkeit: einfach
Zeitaufwand: ein bis zwei Stunden

Schritt für Schritt

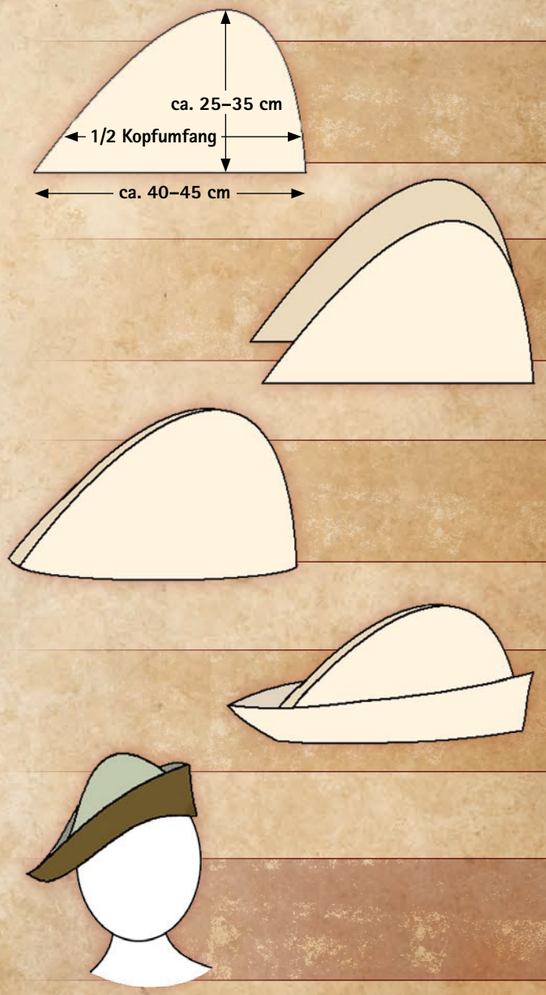
Es braucht nur zwei Teile (mit Futter vier), um diese Kopfbedeckung umzusetzen. Beide Teile ähneln in der Form einem längs halbierten und auf die Schnittkante gelegten Tropfen. Unten habt Ihr eine gerade Kante von circa 40–45 cm Kantenlänge. Etwas oberhalb der geraden Kante (wie weit, hängt davon ab, wie breit später die Krempe sein soll) reduziert sich die Länge dann auf den halben Kopfumfang.

Die Höhe nach oben ist frei wählbar und hängt davon ab, wie hoch oder flach der Hut später werden soll. 25–35 cm sind ein guter Erfahrungswert.

Die beiden Teile werden nun längs der gewölbten Außenkanten zusammengenäht. Der untere gerade Rand wird nach oben umgeschlagen, und zwar so weit, bis der Hut bequem auf den Kopf passt. Und damit ist er fertig.

Die umgeschlagene Krempe wirkt besonders gut, wenn ihr den Hut mit einem andersfarbigen Stoff füttert. Außerdem ist es ratsam, einen möglichst steifen, festen Stoff (Filz oder eingebügelte Vlieseline) zu nehmen. Dadurch stellt Ihr sicher, dass die Spitze des Hutes schön nach vorne ragt und nicht schlaff herunterhängt.

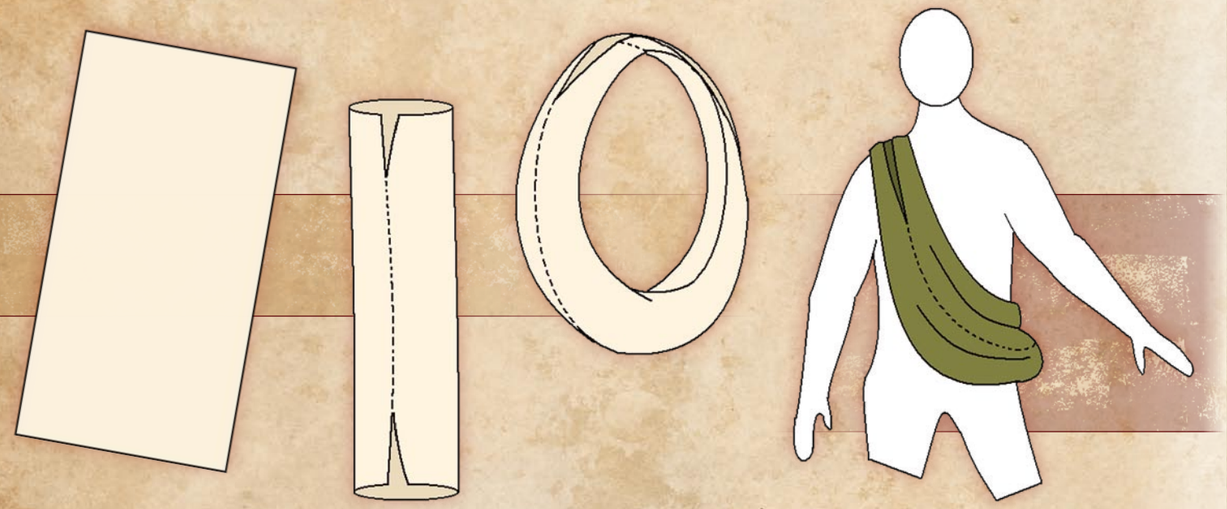
Die umgeschlagene Krempe bietet sich für Verzierungen aller Art an. Passend zu einem Jagdhut könntet Ihr Blätter aus dünnem Filz ausschneiden und aufnähen, mit einem Schlingenstich Ranken sticken oder mit einer Brosche und ein paar Stichen ein paar lange Federn anbringen.



Schlauchtasche

Für eine *Schlauchtasche* braucht ihr einen 1,5–2 m langen und 0,5–1 m breiten rechteckigen Streifen.

Diesen Streifen näht Ihr zu einer Röhre. Die letzten 10–20 cm der Längsnaht an beiden Enden lasst Ihr offen. Die Röhre legt Ihr zu einem langen Schlauch und vernäht die beiden Enden der Röhre miteinander. Jetzt alles umstülpen, sodass die Nähte innen liegen. Das Ergebnis ist ein ringförmiger Schlauch mit einer schlitzartigen Öffnung. Einen Schlauchbeutel hängt Ihr Euch einfach über die Schulter (Schlitz nach oben, versteht sich) und lasst bequem Eure Sachen hineinplumpsen. Ein wahres Raumwunder, dieses Ding.



Das Larp-Gewandungsbuch

Nähen kann nicht jeder. Aber jeder kann es lernen! Dieser Ansicht ist jedenfalls Robert Albrecht, Autor von *Das Larp-Gewandungsbuch – Tipps und Anleitungen für Live-Rollenspieler*. Die in seinem Buch enthaltenen Nähanleitungen bieten eine Übersicht über Kleidungstypen zu verschiedenen Epochen und Genres. Schrittweise Erläuterungen und detaillierte Skizzen führen durch den Herstellungsprozess. Dabei werden handwerkliche Grundlagen und verschiedene Variationsmöglichkeiten gezeigt. Der Schwerpunkt der vorgestellten Gewandungsstücke liegt auf der mittelalterlichen Phantastik, welche den Hintergrund der meisten Live-Rollenspiele bildet.

Ein Überblicks- und Nachschlagewerk und eine umfangreiche Anleitung zu selbst gemachten Gewandungen – für Einsteiger und erfahrene Spieler gleichermaßen.

Das 160-seitige Buch kostet 29,90 Euro und ist unter der *ISBN 978-3-938922-60-6* erschienen. Es ist im Buch- und Fachhandel und unter **www.zauberfeder-shop.de** erhältlich.

Lasst uns spielen!

Alieninvasion im Theaterunterricht

Kann man mit einer ganzen Schulklasse ein Larp spielen? Was sagen die Lehrer zu einem derartigen Experiment? Und welche Schwierigkeiten müssen überwunden werden? Theresa Angebrandt, langjährige Larperin und Lehrerin an einer Stadtteilschule im Hamburger Westen berichtet von ihren Erfahrungen.

Die Stadtteilschule Rissen döste träge in der Mittagssonne. 11:50 Uhr, fünfte Stunde. Auf der Bühne der Aula traf sich wie jede Woche der Theaterkurs DSP 9 und begann mit einem einfachen Warm-up. Plötzlich bekam ein Schüler einen Hustenanfall, brach zusammen, röchelte, spuckte Blut und starb elendig im Schoß einer entsetzten Mitschülerin, die Augen verdreht, das blonde Haar verklebt mit roter Flüssigkeit, die aus seinem Mund und Ohren tropfte (und ein bisschen nach Sirup roch). Die Schulsanitäter waren schnell zur Stelle, konnten aber nur noch den Tod feststellen. Doch was ist das an seinem Ohr? Sieht aus wie ein Wurm …?

Fast zwei Stunden dauerte die wilde Jagd auf dem Schulgelände, am Ende konnte der böse Endgegner in einer vernebelten, dunklen Kammer gestellt und vernichtet werden.

Alles fing vor einem Jahr mit einer Blutkapsel im Theaterunterricht an. *Frau Angebrandt, wie schmeckt eigentlich Kunstblut? Klebt das? Muss man sich da übergeben?* – Neugier muss meiner Meinung nach belohnt werden. *Na gut, ich bringe euch Blutkapseln mit, dann könnt ihr das probieren.* Eine Woche später saß der gesamte Theaterkurs der neunten Klasse der Stadtteilschule Rissen mit blutverschmierten Mündern und zufriedenem Grinsen auf der Bühnenkante und lauschte gespannt der neuen Projektidee: *Ihr Lieben, wer von euch hat schon einmal den Begriff* Larp *gehört?*

Die Idee, die mir zu dem Zeitpunkt im Kopf herumspukte, ist schnell erklärt: Mein Theaterkurs schreibt und inszeniert ein kleines Minicon für seine Mitschüler.

Dazu wurde der Kurs geteilt: Gruppe A wurde zu Orga, SL und NSCs, während Gruppe B als SCs den ersten Probelauf spielen sollte und von den Planungen natürlich ausgeschlossen wurde.

Zunächst herrschte heillose Begeisterung im Orgateam – Blutkapselflatrate! – und tatsächlich war schnell eine Plotidee geboren oder geklaut ... Der Film *The Faculty – trau keinem Lehrer* (1998, mit *Frodo* Elijah Wood, den damals fast keiner kannte) bildete die Vorlage und ist schnell erklärt: Schüler (NSCs) mit Alien-Parasiten infiziert, SCs müssen Gegenmittel finden und einsetzen, Endboss am Schluss, Welt gerettet, hurra!

Es ist reizvoll, bei einem Con, das in-time und out-time auf einem Schulgelände spielt, möglichst viele out-time Schulorte in-time einzubinden und zum Beispiel Lehrer als NSCs einzusetzen. Drei Bio-Fachlehrer konnten die Schüler für die Erforschung der Parasiten und das Herstellen des Antiserums gewinnen, außerdem den Leiter der Schulbibliothek für die Recherche. Alle vier brachten sich voller Motivation ein: Hey, *ich habe einen echt coolen Versuch, den die Schüler machen könnten. Da verfärbt sich was!*

Besonders wichtig bei schulinternen Cons ist das rechtzeitige Informieren so ziemlich aller im Lebensraum *Schule* existierender Wesen. Aller! Schulleitung, Kollegium, Schüler, Schulsanitäter, Eltern, Hausmeister. Ein Anruf bei der Polizei schadet ebenfalls nicht, denn die Gefahr einen Fehlalarm auszulösen, ist hoch. Einem Trupp eiligst heran gestürmter Rettungssanitäter zu erklären, dass das alles *nur Spaß* ist, gehört sicherlich nicht zu den angenehmsten Erfahrungen.

Unser eingangs beschriebener erster Testlauf hat im Großen und Ganzen gut funktioniert, es lief aber bei Weitem noch nicht alles rund. Während der zweistündigen Quest gingen einige Spieler verloren – nicht nur an die Aliens. Das größte Problem schien vor allem die Hemmschwelle beim Spielen zu sein. Die Teilnehmer waren viel zu sehr darauf fokussiert, Rätsel logisch und nüchtern zu lösen oder den Plot voranzutreiben, worunter Atmosphäre und Spannung gelitten haben. Dadurch entstand zu viel Distanz zum Geschehen und Langeweile kam schneller auf, vor allem dann, wenn nicht alle Schüler gleichermaßen bei der Lösung einer Aufgabe mitwirken konnten und zum Zuschauen gezwungen waren. Vermeintlich riskante oder gefährliche Spielsituationen wurden nicht als solche wahrgenommen, und die Wirkung einer dichten und emotional herausfordernden Szene verpuffte. Somit brachten sich einige der Spieler um einen wichtigen – wenn nicht sogar den wichtigsten und schönsten – Aspekt des Rollenspiels.

Um dem in Zukunft vorzubeugen, könnte es helfen, im Vorfeld einige Vorübungen und Warm-ups aus dem Theaterbereich durchzuführen. Diese dienen dazu Vertrauen zu bilden, Scham, Angst und Hemmungen vor einem konsequenten Ausspielen zu nehmen und eine Identifikation mit der Rolle anzubahnen.

In unserem Fall spielten die Schüler der SC-Gruppe sich selber. Im Nachhinein betrachtet war dies eine unglückliche Ausgangssituation, da die Schüler in ihrer Alltagsrolle verhaftet blieben. Lösungsansätze wären entweder im Vorfeld Rollen von den Spielern erstellen zu lassen oder sie ihnen vorzugeben. Gute Vorübungen dazu sind der *Heiße Stuhl*[1] oder kurze improvisierte Spielszenen. Generell lag unser Fokus zu stark auf der Erarbeitung des Plots und nicht auf der Ausgestaltung der Rollen und der Förderung des eigentlichen Rollenspiels. Es gab also einige Hausaufgaben ...

Mittlerweile ist unser Projekt in der Beta-Phase. Die Kids sind jetzt stolze Zehntklässler, und unsere neuen Testspieler kommen aus der siebten Klasse. Schon bei den Vorübungen wird ein enormer Unterschied deutlich: Die Siebtklässler haben keine Angst vorm Spiel! Sie stürzen sich in Rollen und Abenteuer, lieben große Gesten und starke Emotionen. Und ja – wir freuen uns und sind voller Spannung, wenn demnächst mal wieder bei einem Warm-up plötzlich ein Schüler hustend zusammenbrechen wird ...

Text und Bilder: Theresa Angebrandt

1 Eine Aufwärmübung im Improvisationstheater. Ein Spieler setzt sich auf einen Stuhl vor die Mitspieler. Diese stellen ihm Fragen, die er spontan beantworten muss – in seiner Rolle (z.B. Wie heißt du? Was ist Deine Lieblingsfarbe? Welche politische Partei würdest Du wählen?) Dadurch soll allmählich ein immer detailreicherer Charakter entstehen. Gut ist es, wenn sich der Befragte dabei auch emotional allmählich in die Figur einfühlt.

Larpkalender

Cons für Jugendliche

Eine kleine Auswahl von Spielen, die speziell für Jugendliche gestaltet werden, stellen wir Euch hier vor. Weitere Con-Termine findet Ihr beispielsweise im Artikel *Der Farmion e.V. – Aufbruch in eine neue Welt* auf Seite 43 oder online in *Thilo Wagners LARP-Kalender* unter **www.larpkalender.de**.

Junktown 2

Datum: 28.5.2016
Ort: 45659 Recklinghausen
Teilnehmeralter: 12 bis 18 Jahre
Homepage: http://waldritter.org/termin/junktown-ii/

Die Welt, wie wir sie jetzt kennen, ist zerstört. Nuklearer Fallout macht das Leben ohne Rad-X unerträglich. Verschiedene Fraktionen kämpfen um ihre Interessen, jeder schachert um die letzten Kronkorken und ohne Waffe traut sich kaum noch jemand aus dem Haus.

So in etwa lautet der Rahmenplot des Endzeit-Larps *Junktown II* in der Zeche Blumenthal in Recklinghausen. Das komplette Spiel wird von Jugendlichen im Alter von 14 bis 18 Jahren organisiert, unterstützt vom *Waldritter e.V.*

Spektakulus IX – Drachenlande

Datum: 5.5. bis 8.5.2016
Ort: 27308 Kirchlinteln
Teilnehmeralter: 7 bis 15 Jahre
Homepage: www.spektakulus.de

Noch immer ist König Hawkmirez gefangen im Schattenland. Um ihn zu befreien, müssen Helden die alten Kontinente des einst vereinten Königreiches bereisen: die Vergessenen Welten. Die mächtige Energie aller vier Kristalle der alten Reiseportale wird benötigt, um ein Portal in das Schattenland zu öffnen. Vereint Euch im königlichen Heer! Macht Euch auf die Reise zum westlichen Kontinent, entdeckt die Drachenlande!

Silvanische Wälder 8 und 9

Datum: 14.5. bis 16.5.2016
30.9. bis 1.10.2016
Ort: 56459 Rotenhain (Silvanische Wälder 8)
66978 Clausen (Silvanische Wälder 9)
Teilnehmeralter: 10 bis 18 Jahre
Homepage: www.waldritter-suedwest.de

Unter dem Namen *Silvanische Wälder* organisiert der *Waldritter-Südwest e.V.* eine Live-Rollenspiel-Kampagne für Jugendliche. Diese hat es sich als ehrgeiziges Ziel gesetzt, es Euch zu ermöglichen, Live-Rollenspiel so zu erleben, wie es auch Erwachsene können – mit Selbstverantwortung, aber auch viel Abenteuer und Spiel.

Schlacht um Saya 11

Datum: 3.6. bis 5.6.2016
Ort: 27777 Ganderkesee
Teilnehmeralter: 8 bis 14 Jahre (NSCs ab 14 Jahre)
Homepage: www.drachen-hoehle.de

In der Veranstaltungsreihe *Schlacht um Saya* geht es um den Kampf der freien Völker Sayas gegen die *Schwarze Meute*, die ins Land eingefallen ist. Schließt Euch dem Wind- oder Waldvolk an, erlebt spannende Schlachten, löst knifflige Rätsel und befreit das Königreich Saya von der Schwarzen Meute.

Natur, Fantasy, Mittelalter I und II

Datum: 17.7. bis 23.7.2016
8.8. bis 14.8.2016
Ort: 61279 Grävenwiesbach
Teilnehmeralter: 9 bis 14 Jahre
Homepage: www.waldritter.de

Innerhalb einer Woche lernt Ihr das Hobby Live-Rollenspiel ausführlich kennen. Ihr entwickelt eigene Charaktere, bastelt Euch selbst Ausrüstung und organisiert Eure eigenen Spiele – begleitet vom erfahrenen und spielbegeisterten Team der Waldritter. Es wird gemeinsam am Lagerfeuer gesungen, und es gibt einige spannende Ausflüge in den Wald. Schauspielübungen zur perfekten Darstellung einer Spielfigur runden die Freizeit ab.

Mittelalter-Zeitreise

Datum: 17.7. bis 30.7.2016
Ort: 57258 Freudenberg
Teilnehmeralter: 8 bis 15 Jahre
Homepage: www.waldritter.de

Ein mittelalterliches Zeltlager bietet Euch die Möglichkeit, für 14 Tage in eine spannende Abenteuerwelt einzutauchen. Dabei erlebt Ihr nicht nur die Vielseitigkeit des Lagerlebens, mit Kochen, Natur erleben und Liedern am Lagerfeuer, sondern nehmt gleichzeitig auch als Heldenfigur an einem fortlaufenden Live-Rollenspiel teil. Dazu entwickelt Ihr gemeinsam verschiedene Rollen, die im Verlauf des Spiels schwierige Herausforderungen meistern werden, gegen finstere Mächte antreten oder kühn das Unbekannte erforschen ...

Welche Figur Ihr darstellen wollt – eine wilde Kriegerin, einen schüchternen Magier oder einen bärbeißigen Zwergen – bleibt Euch überlassen.

Gemeinsam plant Ihr das Live-Rollenspiel, stellt dafür benötigte Requisiten und Kostüme her und verabredet einige Rahmenbedingungen. Wie das Spiel sich dann entwickelt, hängt später nur noch von Euren Ideen, von spontaner Improvisation und gutem Schauspiel ab. Egal, wie das Spiel ausgeht: Am letzten Tag winkt allen ein mittelalterliches Festbankett!

Felder der Ehre

Datum: 19.7. bis 24.7.2016
9.8. bis 14.8.2016
Ort: 91327 Morschreuth
Teilnehmeralter: 11 bis 27 Jahren
Homepage: www.ecw-event.de

Felder der Ehre ist ein Einsteiger-Larp auf Fantasy-Basis, das in diesem Jahr gleich zweimal stattfindet. Beide Events dauern jeweils sechs Tage und im Mittelpunkt steht die Vermittlung von wichtigem Wissen rund um das Hobby.

Die Teilnehmer müssen nichts mitbringen außer Schlafsack und Isomatte. Unterbringung, Verpflegung und sogar Larp-Ausrüstung bekommen sie auf dem Event gestellt und lernen, diese selbst herzustellen. Die Teilnehmer bauen eine Larp-Übungswaffe, müssen ihren Wappenrock selbst schneidern und lernen, andere Teile ihrer Ausrüstung selbst herzustellen.

Neben Inhalten wie Larp-Kampf, Fallschule, Spruchzauberei oder Fallenstellen erwartet die Spieler noch viel mehr: Camping- und Outdoor-Kenntnisse, historische Kenntnisse und die für alle Veranstaltungen des *Ellodan Creative Works Jugendbildung e.V.* prägende Werteorientierung mit Softskills in Teamplay, Zivilcourage, Verantwortungsbewusstsein, Fehlermanagement und Eigenorganisation.

Natur, Action, Mittelalter

Datum: 8.8. bis 21.8.2016
Ort: 66978 Clausen
Teilnehmeralter: 10 bis 16 Jahre
Homepage: www.waldritter-suedwest.de

Die Veranstaltungsreihe *Natur, Action, Mittelalter* ist nicht nur einfach eine Larp-Freizeit, sie will darüber hinaus Kinder und Jugendliche mit den notwendigen Kenntnissen und Fähigkeiten ausstatten, um selbst mit ihren Freunden Live-Rollenspiele veranstalten zu können.

Zunächst erfahrt Ihr in einer ausführlichen Einleitung, was Euch beim Thema Live-Rollenspiel eigentlich erwartet. Anschließend werden verschiedene Rollen wie Diebin, Heiler, Kämpferin, Magier und Co. vorgestellt, die Ihr im Laufe der ersten Woche entwickeln und ausstatten könnt. In der zweiten Woche der Freizeit werdet Ihr dann selbst zu Spielleitung, SCs oder NSCs. Ihr übernehmt Verantwortung für ein eigenes Live-Rollenspiel und könnt Eurer Kreativität freien Lauf lassen. Dabei ist jeder einmal SC oder NSC.

Spektakulus – Vergessene Welten

Datum: 26.8. bis 28.8.2016
Ort: 27308 Kirchlinteln
Teilnehmeralter: 7 bis 15 Jahre
Homepage: www.spektakulus.de

Vor fast einem Jahrhundert regierte König Rotbart I. über vier gewaltige, zu einem einzigen Reich vereinte Königreiche. In seinem Kampf mit dem dunklen Magier Xedroh verlor der König den südlichen, westlichen und den östlichen Kontinent. Ihm blieb nur das Nördliche Königreich. Heute, viele Jahre später, regiert Königin Tarí über das Nördliche Königreich. Doch was verbirgt sich auf den vergessenen Kontinenten? Findet es heraus!

Taores Fest

Datum: 2.9. bis 4.9.2016
Ort: 27777 Ganderkesee
Teilnehmeralter: 8 bis 14 Jahre (NSCs ab 16 Jahre)
Homepage: www.drachen-hoehle.de

Das Taores-Fest ist ein Fest zu Ehren eines großen Helden und wird in Form eines spannenden Turniers zwischen vier Gruppen von mutigen Helden und Heldinnen abgehalten. Tragt Euch ein, stellt Euch verschiedenen Wettkämpfen und führt Eure Gruppe zum glorreichen Sieg.

Spektakulus – Burgtunier

Datum: 16.9. bis 18.9.2016
Ort: 27308 Kirchlinteln
Teilnehmeralter: 7 bis 15 Jahren
Homepage: www.spektakulus.de

Königin Tarí lädt alle tapferen Ritter und Helden des Landes ein, ihr Können in der Arena und bei einem Ritterturnier zu messen. Außerdem erwarten Euch fantastische Künstler, wohlklingende Barden, ehrliche Gauner, exotische Bauchtänzerinnen, freundliche Händler und jede Menge Abenteurer bei der größten Festlichkeit des Jahres.

Anschienen selbst anfertigen

Thermoplaste als Werkstoff für Rüstungen

Die Rüstung ist ein wichtiges Requisit zur Darstellung von kämpfenden Charakteren im Fantasy-Larp. Ihr könnt sie Euch bei verschiedenen Mittelalter- oder Larp-Händlern kaufen ... oder Ihr lernt, wie man sie selbst anfertigt.

Vielleicht habt Ihr von *thermoplastischen Werkstoffen* (oder kurz Thermoplaste) gehört. Dieses Material kann man mit einem Heißluftfön verformen und bearbeiten. Das Tolle an diesem Material ist, dass man Fehler durch erneutes Erhitzen und Verformen ausbügeln kann.

Thermoplastische Werkstoffe bekommt Ihr zum Beispiel im Onlineshop von **www.mycostumes.de**. Außerdem könnt Ihr mir Fragen auf meiner Facebook-Seite stellen: **www.facebook.de/Naruvien**

Material

- *Worbla's Black Art (WBA)*
- Moosgummi
- Heißluftfön (auch Heißluftpistole genannt)[1]
- Schere
- Schleifpapier oder besser: ein kleiner Handschleifer *(Dremel)*
- Acrylfarben und Pinsel
- Backpapier als Unterlage
- Frischhaltefolie
- Malertape (o. ä.)
- Kleber (z. B. Uhustift)
- Wasserfeste Stifte
- Lineal
- Lochzange

Patricia larpt seit zehn Jahren und wurde durch ihren Freundeskreis in das Hobby gebracht. Seit einem Jahr experimentiert sie mit Thermoplasten, nachdem sie durch einen Facebook-Eintrag auf das Thema aufmerksam wurde. Sie entwickelte schnell eine Leidenschaft zu diesem vielseitigen Material und baut mittlerweile alles Mögliche aus diesem Werkstoff: Stäbe, kampftaugliche Larp-Rüstungen und Rüstteile und auch Dekogegenstände und Schmuck für das normale Leben, die sie unter anderem auch in ihrem eigenen Online-Shop vertreibt.

Weitere Infos findet Ihr unter **www.facebook.de/naruvien** oder **www.naruvien.de**.

Material für D/AT/CH: **www.cast4art.de** oder **www.mycostumes.de**

1 Derartige Heißluftföhne sind im Baumarkt zum Teil für unter 20,- Euro erhältlich. Ein normaler Föhn reicht leider nicht aus, da dieser nicht heiß genug wird.

Schöner Larpen

1: Um ein Schnittmuster in der eigenen Größe anzufertigen, braucht Ihr für nahezu jedes Projekt, das am Körper angepasst sein soll, Frischhaltefolie und Malertape, also auch für die geplante Armschiene.

2: Umwickelt den Arm zunächst mit der Frischhaltefolie, dann mit dem Malertape. So erhaltet Ihr eine Fläche, auf der Ihr malen könnt. Malt Eure Ideen zur Armschiene mit wasserfesten Stiften, wie einem Edding oder Kugelschreiber, auf das Malertape. Ihr müsst lediglich die Konturen aufzeichnen.

3 und **4**: Jetzt wird das Schnittmuster ausgeschnitten. Arbeitet dabei möglichst sauber.

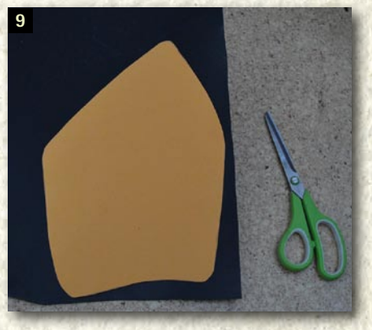
5: Solltet Ihr mit der Endform noch nicht zufrieden sein, könnt Ihr mit etwas Papier und Malertape Teile hinzufügen. Bringt diese Ergänzungen stabil genug an, um damit weiterarbeiten zu können.

6: Jetzt übertragt Ihr Euer Schnittmuster auf Eure Zwischenlage (hier Moosgummi). Ihr könnt auch Leder verwenden. Stoff könnt Ihr auch benutzen, dieser könnte sich aber bei der weiteren Verarbeitung verziehen und ist schwerer zu handhaben.

7 und **8**: Wenn Ihr zwei gleich große, gleich geformte Armschienen haben wollt, übertragt Euer Schnittmuster einfach zweimal. Schneidet beide Formen sauber aus und verwahrt größere Reste des Moosgummis. Diese eignen sich gut für Verzierungen.

9 und **10**: Jetzt wird es Zeit, Euch mit der Beschichtung aus *Worbla's Black Art* zu beschäftigen. Dazu nutzt Ihr Eure Zwischenlage aus Moosgummi als Vorlage, zeichnet aber rundherum zusätzlich einen Zentimeter Zugabe ein. Für zwei Armschienen müsst Ihr insgesamt vier Beschichtungslagen (je zweimal die Innen- und Außenseite) ausschneiden.

11 und **12**: Nun werden die Beschichtungslagen mit den Zwischenlagen verbunden und die Armschiene wird in Form gebracht. Beginnt mit der Innenseite. Erhitzt das WBA auf der glänzenden Seite, bis sie sich leicht verbiegen lässt. Legt dann das Moosgummi passgenau darauf und drückt es fest an. Ihr werdet merken, dass es hervorragend haften bleibt.



13: Passt den Armschienen-Rohling anschließend an Euren Arm an. Behaltet ihn so lange am Arm, bis das Thermoplast erkaltet ist.

Achtung: Das Material ist heiß! Geht beim Anpassen vorsichtig vor. Wickelt die entsprechenden Hautstellen zur Sicherheit vorher in Alufolie oder tragt ein dünnes Oberteil, damit Ihr Euch nicht verbrennt.

Schneidet überschüssiges WBA bis rund 0,5 Zentimeter vor der Moosgummikante ab. Den Rest benötigt Ihr später noch, um Innen- und Außenseite der Armschiene miteinander zu verbinden.

14 und **15**: Nehmt einen Stift und ein Lineal und zeichnet dort Punkte an, wo die Löcher für die Bindung angebracht werden sollen. Um die Löcher in Moosgummi und Thermoplast-Schicht zu bekommen, benötigt Ihr eine Lochzange. Lasst Euch notfalls helfen, sollte es zu schwer gehen. Nehmt ruhig die größte Stanze der Lochzange.

16: Erhitzt die zweite Thermoplast-Hälfte und rollt passgenau Euren Armschienen-Rohling über das erhitzte, weiche Material.

17 und **18**: Sollte das Material anschließend nicht mehr warm genug sein, um mit der ersten Thermoplast-Seite verbunden zu werden, erhitzt beide Kanten abermals und drückt dann vorsichtig beide Seiten zusammen, so dass das Moosgummi nicht mehr zu sehen ist.

19: Schneidet vorsichtig das überschüssige Material weg. Man kann eine Nagelschere benutzen, solange das WBA weich ist.

LARPzeit

20

21

22

23

24

20 und **21**: Nehmt wieder die Lochzange zur Hand und setzt sie in den bereits gestanzten Löchern an, um die neue Thermoplast-Schicht zu durchstoßen.

22 und **23**: Damit die Armschienen angenehm zu tragen sind, benötigen sie ein Innenfutter. Ich benutze gerne Filzstoff, da dieser an den Seiten nicht ausfranst. Rollt Eure Armschiene langsam über den Stoff und schneidet mit oder malt die Form auf und schneidet sie dann aus. Zu viel ist besser als zu wenig, da Ihr am Ende an den Kanten der Armschiene überschüssiges Material wegschneiden könnt. Klebt den Filzstoff dann mit dem Heißkleber in das WBA ein.

24 und **25**: Jetzt beginnt die Dremel- oder Schleifarbeit, um scharfe Kanten oder unerwünschte Beulen auszugleichen. Stellt einen Staubsauger bereit, da diese Prozedur viel Dreck erzeugen wird.

26 bis **27**: Ihr könnt weitere Details aufbringen. Schön sind Ornamente oder Runen, die Ihr vorher aufmalt und dann mit einem Perlen-Gelstift nachzeichnet. Das ergibt schöne, hervorgehobene Details. In diesem Fall nutze ich die Reste des WBA, um es in *Würsten* aufzubringen und eine Art Rindeneffekt zu erzeugen.

25

26

27

Thermoplastische Werkstoffe im Larp

Bonbonbunte Charaktere aus Manga und Anime, detailgetreue Umsetzungen von Computerspielfiguren – die Vertreter der Cosplay-Szene tummeln sich auf vielen Messen und Conventions. Bei der Umsetzung ihrer Kostüme kommen häufig Werkstoffe zum Einsatz, die in der Larp-Szene bisher eher ein Nischendasein führen, sogenannte *Thermoplaste*. Mit ihnen lassen sich phantastische Rüstungen und vielfältige Gegenstände und Accessoires umsetzen, ohne dass die Erbauer fundierte Kenntnisse in Holz-, Leder- oder Metallverarbeitung haben müssen. Auch eine gut ausgestattete Werkstatt ist nicht unbedingt nötig.

Doch was sind eigentlich Thermoplaste? Thermoplaste, auch *Plastomere* genannt, sind Kunststoffe, die in einem bestimmten Temperaturbereich (thermoplastisch) formbar und durch Erkalten wieder starr werden. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

So lassen sich hervorragend phantastische Gegenstände oder Rüstteile herstellen. Mit Ofen, Heißluftfön (eine Art Industriefön) oder Fön (ab circa 90 Grad Celsius und bei WTA ab etwa 120 Grad Celsius) kann man das Material in die Form bringen, die man sich vorstellt. Alle Materialien können durch Hitze immer wieder aktiviert und verändert werden.

Die gängigsten Materialien, die im Cosplay Anwendung finden, sind *Worbla's Finest Art* (WFA), *Worbla's Deco Art* (WDA), *Worbla's Transpa Art* (WTA) und das neue *Worbla's Black Art* (WBA). Diese Kunststoffe sind lösungsmittelfrei und können sogar für Zahnaufsätze (z.B. Orkhauer) verwendet werden. Außerdem ist es möglich, sie als eine Art Modelliermasse zu verwenden, sie also in Formen zu drücken (z.B. Silikonformen oder Eiswürfelformen) oder Abdrücke von Gegenständen zu machen (z.B. Schädel, Dekogegenstände und Ornamente).

28

29

30

31

28 bis **30**: Da ich noch einen Kristall anbringen will, lege ich diesen auf, zeichne mit einem Bleistift drum herum. Dann baue ich, ebenfalls aus den Thermoplast-Würsten, eine Art Fassung.

31 und **32**: Wenn beide Armschienen fertig bearbeitet sind und Ihr den Rindeneffekt hervorheben wollt, nehmt wieder den Handschleifer und schleift die Kanten der kleinen Thermoplast-Würste an, damit das Ergebnis kantiger aussieht.

33 und **34**: Jetzt könnt Ihr Eure Armschienen bemalen. Je nachdem wie sie aussehen sollen, sollte von dunkel nach hell gearbeitet werden. Bearbeitet erst die Rillen mit einem dunklen Ton und dann mit helleren Farben die Kanten. Mit Acrylfarben könnt Ihr immer wieder drüber malen. Passt am Ende noch den Kristall mit Sekundenkleber oder Heißkleber ein und bewundert Euer Werk!

Text: Patricia Kahle
(Naruvien Art&Design)

32 33 34

1 Derartige Heißluftföhne sind im Baumarkt zum Teil für unter 20,- Euro erhältlich. Ein normaler Föhn reicht leider nicht aus, da dieser nicht heiß genug wird.

Mit dem Spielmann durch die Zeiten

Musikalische Zeitreise durchs Museum

Eine Museumsführung hat sicherlich (fast) jeder schon mitgemacht. Abhängig von Thema und erzählerischer Qualität des Vortragenden kann das Erlebnis hochgradig spannend oder auch todlangweilig sein. Eine ganz besondere Geschichtstour gibt es zweimal jährlich im *LWL-Museum für Archäologie* (Landschaftsverband Westfalen Lippe) in Herne, wenn *Spielmann Michel* zu seiner musikalischen Führung durch die Ausstellung einlädt.

Es ist eine bunte Reise durch die Musikgeschichte, die dem Besucher geboten wird. Von der ersten Station bei den Neandertalern und den ersten Musikinstrumenten führt der Weg durch die Zeiten, bis er am Ende beim Zweiten Weltkrieg und dem *Moorsoldatenlied* landet, das von politischen Gefangenen in einem Konzentrationslager geschrieben wurde. Dazwischen trägt er vielfältiges Liedgut vor, darunter eine schon dem griechischen Philosophen Pythagoras zugeschriebene Obertonreihe, das *Palästinalied* von Walther von der Vogelweide oder den *Papageno* aus Mozarts *Zauberflöte.*

Im ersten Moment scheinen die dargebotenen Lieder nicht immer zeitlich zu den Ausstellungsstücken zu passen, doch Spielmann Michel schafft durch eine Geschichte oder Anekdote jedes Mal einen Zusammenhang. Er selbst bezeichnet die Führung als *Konzert in Bewegung*, ein Konzert, bei dem die Zuhörer gerne mitmachen können.

Im bürgerlichen Leben heißt der Spielmann Michael Völkel. Seit seinem 17. Lebensjahr begleitet ihn die Musik. 2008 machte der Sozialarbeiter sein Hobby zum Beruf und bestreitet seitdem seinen Lebensunterhalt mit Konzerten und Unterricht an der Musikschule. Mehrere CDs mit seiner Musik hat er bereits veröffentlicht (siehe z.B. die Rezension zu *Rattenplage* in LARPzeit #50)

Neben der Musik beschäftigt sich Spielmann Michel seit vielen Jahren mit Geschichte. Sein Programm im Museum bietet ihm die Gelegenheit, beide Interessen in Einklang zu bringen und den interessierten Besuchern eine Auswahl seiner musikalisch-historischen Fundstücke zu präsentieren.

Die Idee zu dieser besonderen Form von Museumsführung entstand 2011. Im Rahmen einer Sonderausstellung hatte die stellvertretende Museumsleiterin Susanne Jülich den Einfall, das Ganze musikalisch begleiten zu lassen. Spielmann Michel war zu diesem Zeitpunkt für das Museum kein Unbekannter, da er bereits bei *Auf-Ruhr 1225!,* einer Mittelalterausstellung, aufgetreten war. Dadurch kam es zu einer erneuten Kooperation, die den Besuchern so gut gefiel, dass sie zweimal jährlich bei der Dauerausstellung weitergeführt wird. Die inhaltliche Absprache und die Versorgung mit Anekdoten übernahm Michael Lagers, der Leiter der Museumspädagogik.

Das Publikum setzt sich aus einer Mischung aus regulären Museumsbesuchern und eigens für die Musik kommenden Gästen zusammen. Manchmal sind auch Kinder dabei, aber die musikalische Führung ist eher für Erwachsene ausgelegt – das eine oder andere Lied ist nicht ganz jugendfrei, was den Spielmann aber nicht daran hindert, es trotzdem zu singen, wenn die Eltern ihr Einverständnis geben.

Informationen zu Spielmann Michel gibt es unter **www.michaelvoelkel.de**. Wissenswertes zur Ausstellung findet Ihr unter **www.lwl-landesmuseum-herne.de.**

Text: Stephanie Rudnik
Bilder: Jörg Schmidt

Das Museum

Im LWL-Museum für Archäologie wartet eine 3000 Quadratmeter große unterirdische Grabungslandschaft auf Besucher und ermöglicht auf den Spuren der Archäologen die Erforschung der Geschichte Westfalens. Über 10.000 Funde enthüllen die Menschheitsgeschichte dieser Region: vom Faustkeil aus Mammutknochen bis zum Puppenkopf aus dem Bombenschutt des Zweiten Weltkrieges, von den Spuren erster Siedlungen über Funde aus Burgen und Schlössern bis zur Industriearchäologie der *Metropole Ruhr.*

Room Escape

Spaß an temporärer Gefangenschaft

Als Kind schloss ich mich erfolgreich im Klo im Haus meiner Oma ein. Nicht schön, aber Links und Rechts auseinanderzuhalten ist schon eine Herausforderung für manche Sechsjährige. Einige Jahre nach diesem Schreck fand ich mich in einem Fahrstuhl meiner Uni wieder. Zwischen dem siebten und achten Stockwerk. Die Menschen, die ich über den Hilfeknopf erreichte, erklärten mir, dass der Haustechniker sich bereits auf dem Heimweg befände. Es dauerte gute 30 Minuten, bis ich mich durch die aufgestemmte Tür des Fahrstuhls quetschen durfte. Danach trainierte ich für die Europameisterschaften im Treppensteigen. Jeden Tag. Warum sollte ausgerechnet ich mich also irgendwann einmal freiwillig in einen Raum einsperren lassen? Nun, weil es im Rahmen eines Room Escape*-Spiels richtig Spaß machen kann (und ich gleich drei Freunde an meiner Seite wusste).*

Das war knapp! Wenige Sekunden vor Ablauf der Zeit waren alle Rätsel gelöst.

In digitalen Spielen ist das Prinzip des Room Escapes schon lange ein beliebtes Thema. Diese sind teilweise in wenigen Minuten geknackt, aber auch Spiele mit stundenlanger Story erfreuen Spieler vor dem Rechner, etwa das geniale Point-and-Click-Adventure *Edna bricht aus.* Das Spielprinzip ist oft sehr ähnlich: Meist müssen Gegenstände miteinander oder mit Objekten im Raum kombiniert, Codes geknackt und Geduldspiele gelöst werden. Hängt man fest, besteht immer die Möglichkeit, im Internet nach der Lösung zu suchen ... oder den PC einfach auszuschalten.

Bei *Live Room Escape*-Spielen ist das Entkommen dagegen nicht ganz so einfach. Dabei werden kleine Gruppen gemeinsam in einen Raum (oder sogar in mehrere Räume) eingesperrt und müssen diesem Gefängnis innerhalb einer vorgegebenen Zeit mithilfe der darin versteckten Hinweise und

Jedes Möbelstück ...

... wurde genau unter die Lupe genommen.

Gegenstände entkommen. Ein großer Reiz liegt dabei in der direkten Interaktion mit den Mitspielern und im Stress, der durch die Zeitknappheit erzeugt wird.

Diese Spielform findet seit einigen Jahren in aller Welt immer mehr begeisterte Anhänger, und auch in mehreren deutschen Städten gibt es mittlerweile Umsetzungen.

Unser Testspiel fand bei *Locked* in Bochum statt. Knappe sechs Monate haben die Betreiber, die sich schon aus Schule und Unizeiten kennen, benötigt, um aus dem ehemaligen Ladenlokal an der Viktoriastraße die Spielräume zu erstellen. Sie trieben Möbel auf, entwickelten die Plots und setzten Freunde in Testrunden ein. Diese sind wichtig, denn, so einer der Betreiber: *Es ist bedeutend einfacher, Rätsel leichter zu machen als schwerer!* Die studierten Maschinenbauer träumten schon lange von der Selbstständigkeit und fanden ihre Inspiration bei einer verregneten Reise nach London. Dort besuchten sie selbst ein Live Room Escape und haben die Geschäftsidee nach Bochum importiert.

Ist dieses Schachbrett relevant für die Lösung oder nur eine gemeine Ablenkung?

Deko oder Hinweis?

Im *Locked* wird den Spielern seit Mai dieses Jahres einiges geboten. Im Vorraum laden gemütliche Sitzgruppen zum Verweilen ein, sodass die Vorerklärungen in einem entspannten Ambiente stattfanden. Unsere Spielergruppe bestand aus Mitgliedern mit Rollenspiel- und Larperfahrung und Menschen, die jede Runde *Cluedo* gewinnen oder schlicht neugierig und begeisterungsfähig waren. Wir wurden von einem der drei Inhaber freundlich empfangen, der das Spielprinzip, die Hintergrundgeschichte und alle drängenden Fragen kompetent und umfassend beantwortete. Nachdem geklärt worden war, dass keine Möbel verrückt oder Bilder von den Wänden abgehängt werden mussten, ansonsten aber alle Gegenstände explizit auseinandergenommen werden durften, wurden wir in unseren Raum geführt.

Er trug den klangvollen Namen *Vier Morde, eine Chance* und war thematisch im England des frühen 20. Jahrhunderts angesiedelt. Der berühmte Detektiv Benedict Nicols war verschwunden, gerade als er einem der meist gefürchteten Serientäter Englands auf die Spur gekommen war. Dieser hatte unter dem Pseudonym *Der Chemiker* bereits vier grausame Morde begangen und die fünfte Tat stand kurz bevor. Unsere Aufgabe war es also, die von Nicols gesammelten Indizien zu finden und miteinander zu kombinieren. Nur so würde es uns gelingen, den Fall zu lösen und den bevorstehenden Mord zu verhindern.

Es folgte der Hinweis, dass wir nur eine Stunde Zeit hätten, den Schlüssel für die nächste Tür zu finden. Gelänge uns dies, hätten wir als Team gewonnen. Für Klaustrophobiker gab es eine stets offene Tür. Überwacht wurden wir über eine Kamera, Hilfe gab es über den Monitor, der erbarmungslos den Countdown herunterrasselte. Wir verteilten uns im Raum und nach wenigen Sekunden war Bochum vergessen, war das Jahr 2015 vergessen, war die absurde Situation vergessen, in der wir uns befanden. Die Aufmerksamkeit aller galt nur noch dem Auffinden des Tatorts des bevorstehenden Mordes. Wie? Durch das Finden von Codes, Durchwühlen von Möbelstücken, die Kombination von Hinweisen und den regen Austausch innerhalb der Gruppe. Wir hatten am Ende noch 37 Sekunden, dann drehte sich der ersehnte Schlüssel im Schloss.

Das Konzept hat nicht nur uns restlos begeistert, sondern auch bereits viele andere. Das Publikum in Bochum zeigt nach Angaben der Betreiber einen Querschnitt durch die Gesellschaft. Es kämen *alle*, zu früheren Tagesstunden besonders gerne Firmenangehörige, die das Spiel als Teambildungsmaßnahme wahrnehmen.

Das Team von *Locked* hat noch viel vor und vier Kunden auf jeden Fall sicher – denn es gibt zwei weitere Räume, aus denen wir noch nicht entkommen sind ...

Text und Bilder: Laura Richter

Locked Bochum

Locked ist der erste Anbieter für Live Escape Games in Bochum. Gruppen von bis zu sechs Personen können sich an insgesamt drei unterschiedlichen Themenräumen versuchen.

www.locked-bochum.de

Mini-Larp

Falsch verbunden!

Protest auf den Gleisen – leider an der falschen Stelle ...

Falsch verbunden! ist ein Spiel über eine Gruppe von Freunden, die sich entschlossen haben, gegen einen Atommüll-Transport im *Castor* zu protestieren, indem sie sich an die Gleise ketten. Leider haben sie sich nicht gut genug informiert und sitzen nun fest gekettet auf den falschen Gleisen. Das Spiel erzählt ihre Geschichte unter anderem in Rückblenden und *Was wäre wenn?*-Szenen.

Das Spiel stellt eine absurde Situation dar und deshalb soll die Stimmung absurd und skurril sein. Es kann zwar als Lernspiel zum Thema *Atomkraft* oder als hochdramatisches Spiel verstanden werden (und hat in jeder Form Elemente von beidem), es geht jedoch eher um das Darstellen, Fühlen und Erleben des Absurden. Ebenso geht es um das Beziehungsspiel bei eingeschränkter Interaktion. Wie spielt man Beziehungen oder Emotionen, wenn man mit den Rücken zueinander sitzt? Wie, wenn jeder alles hört und es keine Möglichkeit zur Flucht gibt?

Aufbau

Das Spiel ist in vier Phasen unterteilt:

- Charaktererschaffung
- Vorspiel
- Hauptspiel
- Abschluss

Insgesamt dauert das Spiel rund zwei Stunden. Es ist für etwa fünf bis acht Spieler ausgelegt, kann aber mit wenigen Einschränkungen mit mehr oder weniger Spielern gespielt werden.

Charaktererschaffung

Zu Beginn werden Charaktere und deren Beziehungen untereinander erschaffen und verteilt. Dazu erhalten alle Teilnehmer einen Stereotypen zugewiesen – entweder nach eigenen Vorlieben oder zufällig verteilt. Dann bekommt jeder eine Beziehungskarte und eine Nummernkarte, die den Stereotypen zugeordnet sind. Das heißt, jeder hat eine Beziehung, zum Beispiel *heimliche Affäre, neidisch auf, ...* mit einem zugelosten Charakter und eine weitere, die von einem anderen gezogen wurde (sofern sich nicht zwei Personen gegenseitig ziehen).

Einen Überblick zu den Stereotypen, Beziehungs- und Nummernkarten findet Ihr rechts.

Es folgt eine Phase von rund zehn bis 20 Minuten, in der alle Gelegenheit haben, sich aus den Stereotypen und den Beziehungen zueinander gemeinsam ihre Charaktere zu entwickeln.

Vorspiel

Zum Aufwärmen und zum Abbau von Berührungsängsten wird das *Knotenspiel* gespielt (**https://de.wikipedia.org/wiki/Gordischer_Knoten_(Spiel)**). Ziel ist nicht nur, die Gruppe miteinander vertraut zu machen, sondern auch die Sitzordnung für das Hauptspiel festzulegen. Die Gruppe muss sich also merken, wer am Ende neben wem stand.

Erste Szene

Als erste Szene zum Einspielen wird die Sitzung gespielt, in der die Gruppe sich findet. Ob es eine Gruppe für den Umweltschutz, gegen Atomkraft, gegen Globalisierung oder mit einem anderen Schwerpunkt ist, wird sich in dieser Szene herausstellen. In jedem Fall muss der Protest gegen Castortransporte eine dem Ziel entsprechende Aktion sein.

Die Szene soll dazu dienen, sich gegenseitig vorzustellen und kennenzulernen, da kein Charakter alle anderen kennt. An dieser Szene soll auch die Stimmung festgelegt werden: ist man eher radikal oder pazifistisch unterwegs? Aggressiv oder gemäßigt? Natürlich kann es schon Konfliktpotenzial geben – es muss nicht jeder die gleiche Richtung einschlagen wollen.

Hauptspiel

Als Rahmen und Haupthandlung wird das Sitzen auf den Gleisen gespielt. Dabei sitzen die Spieler je nach Wunsch entweder auf dem Boden, auf Decken oder auf Stühlen im Kreis mit dem Rücken zueinander und sind auf irgendeine Art und Weise untergehakt und verbunden. Die Sitzordnung wurde im Vorspiel (Gordischer Knoten) ausgemacht.

Die Rahmenhandlung findet in mehreren Teilen statt, die jeweils von Zwischenepisoden unterbrochen werden. Die Rahmenhandlungsteile sind jeweils fünf bis zehn Minuten lang. Bei einer größeren Spielerzahl empfiehlt es sich, etwas kürzere Episodenzeiten zu wählen, damit das Spiel sich nicht zu sehr zieht. Das Ende jeden Teils wird mit dem Sound eines vorbeifahrenden Zuges angekündigt. Vorbeifahrend bedeutet,

Stereotypen

1 die Anführerin	**2** der Mitläufer	**3** die Idealistin	**4** der PR-Experte
5 die Naive	**6** der Nerd	**7** die Informierte	**8** der Friedensstifter
9 die Alternative	**10** der Skeptiker	**11** die Begeisterte	**12** der Radikale

Beziehungen

Heimlich/ unglücklich verliebt ...	In einer Beziehung mit ...	Neidisch auf ...	„Sidekick“ von ...
In Konkurrenz mit ...	Bester Freund von ...	Steht in der Schuld bei ...	Kennt ein Geheimnis von ...
Verheimlicht etwas vor ...	Ist nur wegen ... hier	Ist nie einer Meinung mit ...	Auseinander-gelebter Sandkas-tenkumpel von ...

Beziehungszuordnung

1	**2**	**3**	**4**
5	**6**	**7**	**8**
9	**10**	**11**	**12**

IDV ENGINEERING

10 Jahre LARP-Pfeile von IDV engineering

Weltweit die Nummer 1

Das Original mit 4 Jahren Garantie.

100% Made in Germany

Neue Farben und Farbkombinationen in 2015.
Sonderfarben für Spielergruppen auf Anfrage.

LARP-Pfeile, LARP-Bolzen, LARP-Bögen, LARP-Armbruste, und Zubehör
Sonderwerkzeugbau (auch) für LARP-Waffenhersteller, 5-Achs-CNC-Zerspanung und Ingenieurdienstleistung

IDV engineering Dipl.-Ing. Norbert Fleck
Stefan-Flötzl-Straße 26, 83342 Tacherting / Bayern
Tel. 08621 / 90 345-40 Fax: 08621 / 90 345-44
info@idv-engineering.de
www.LARP-Pfeil.de

dass der Zug irgendwo vor den Spielern eine Weiche genommen hat und nicht die Strecke befährt, auf denen diese angekettet sind. Je nach Geschmack und Färbung der Spielstimmung kann beim letzten Zug ein Zusammenstoß-Geräusch verwendet werden.

Es gibt keine weitere Vorgabe über die Rahmenhandlungsteile, außer dass eine Eskalation von Episode zu Episode empfehlenswert ist. Es ist völlig in Ordnung, wenn eine *Durststrecke* entsteht, und ein paar Minuten Stille oder Langeweile herrscht. Dies zu erkunden, ist Teil des Spiels.

Zwischenepisoden

Die Rahmenhandlung wird von ebenso vielen Zwischenepisoden unterbrochen, wie Spieler teilnehmen. Jeder Teilnehmer darf sich seine eigene Episode ausdenken oder man wählt eine der vorgegebenen Episoden – in jedem Fall ist es empfehlenswert, diese vorgegebenen Episoden zu spielen.

Die vorgegebenen Episoden sind:

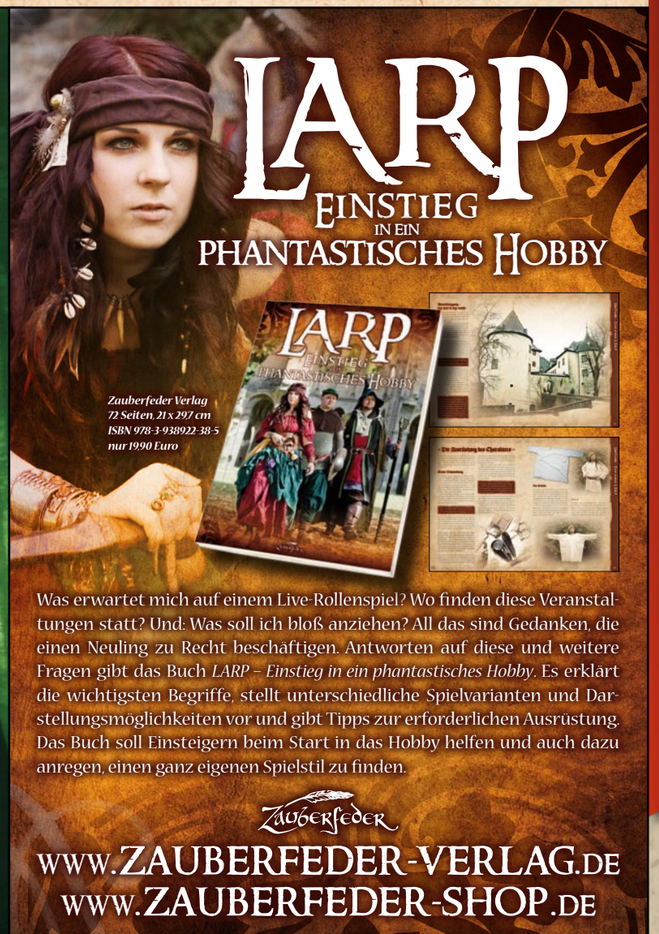
- Die Planung der Aktion Castorblockade
- Einige Gruppenmitglieder besuchen und stören eine politische Veranstaltung zum Thema Atomkraft.
- Eine *Was wäre wenn?*-Episode, in der die Gruppe an der richtigen Stelle sitzt und von Polizisten und Reportern umgeben ist.

Bei jeder Unterbrechung wählt einer der Spieler das Thema der Zwischenepisode. Diese Episode darf dazu dienen, den eigenen Charakter weiterzuentwickeln oder ein Gruppenerlebnis darzustellen. Es kann eine Rückblende sein, eine *Was wäre wenn?*-Geschichte, eine Allegorie oder was immer sonst gewünscht ist. Die Spieler entscheiden gemeinsam, welche Charaktere in der Szene vorkommen und welche Personen die anderen Spieler darstellen. Dabei sollten möglichst immer alle beschäftigt sein, müssen aber nicht notwendigerweise reale Personen spielen. Beispielsweise könnten einige Spieler das Gewissen der anderen Charaktere darstellen.

Die Entscheidung für eine Episode und die Rollenzuweisung sollten relativ zügig ablaufen. Die Zwischenepisoden sollten fünf bis zehn Minuten dauern. Dessen sollten sich alle Teilnehmer bewusst sein, damit sie sich auf diese kurzen Zeiten einstellen können.

Abschluss

Nach dem letzten Rahmenhandlungsteil endet das Hauptspiel. Keiner weiß, ob die Charaktere noch befreit werden konnten, auf den Gleisen verhungert sind oder überfahren wurden. Zum Abschluss bekommen alle ein Blatt Papier, um eine Pressemitteilung über die Ereignisse zu schreiben – wie auch immer diese aussehen mag. Auf diese Weise kann jeder das Spiel nach seiner Vorstellung zum Abschluss bringen. Die Berichte können vorgelesen werden oder auch nicht, ganz nach Belieben.



Das Gift der Rivalen

Krimispiel für Schulen

Eigentlich sollte nach der Mittagspause das große Casting der Schauspiel AG stattfinden, bei dem über die Besetzung der weiblichen Hauptrolle in *Romeo und Julia* entschieden werden sollte. Plötzlich jedoch fährt ein Krankenwagen vor und bringt Marie, eine der Favoritinnen für diese Rolle, ins Krankenhaus. Was ist geschehen? Wer hat die plötzlichen Erkrankung Maries verursacht? Und warum? War es eine ihrer Rivalinnen um die Hauptrolle? Ihr Freund? Der mürrische Hausmeister? Oder gar Frau Hartmann, die Deutschlehrerin und Leiterin der Schauspiel AG?

Zum Glück handelt es sich bei *Das Gift der Rivalen* nur um ein Krimispiel des Verlags *Krimi total*, in dem zehn bis sechzehn Teilnehmer in vorgegebene Rollen schlüpfen, einander hinterher schnüffeln und ein Verbrechen aufklären – eine Mischung aus *Cluedo*, Tisch- und Live-Rollenspiel.

Die Spielmaterialien enthalten alles, was Ihr für eine spannende Krimirunde braucht. Neben der Spielanleitung finden sich darin Rollenbeschreibungen für alle Teilnehmer und zusätzliche Hinweise, die Ihr erst im Verlauf Spiels lesen dürft.

Neben der Frage, wer denn nun der Täter ist, stehen auch die geheimen Ziele Eurer Charaktere im Mittelpunkt des Spiels. Zuviel von der Handlung soll an dieser Stelle nicht verraten werden, aber im Spielverlauf kommt sicherlich das eine oder andere dunkle Geheimnis rund um Mobbing, Liebe und Konkurrenz unter Schülern ans Licht. Am Ende des Spiels gibt es eine Aufklärungsrunde, in der jeder von Euch die Person, die er für den Schuldigen hält, benennt.

Die Spieldauer ist im Vorfeld schwer abzuschätzen. Je mehr Ihr Euch in Eure Rollen hineinversetzt und untereinander Rollenspiel betreibt, desto länger dauert der Spaß. Ihr solltet aber auf jeden Fall zwei bis drei Stunden einplanen.

Wenn sich alle Mitspieler auf das Spiel einlassen, könnt Ihr Euch auf wüste Anschuldigungen, empörte Verteidigungsreden und überraschende Wendungen freuen – da ist es fast zweitrangig, ob am Ende wirklich der richtige Täter ermittelt wird.

Übrigens: Schulen und andere Bildungseinrichtungen können eine Lizenz für *Das Gift der Rivalen* erwerben, so dass es dann beliebig oft von unterschiedlichen Schülern gespielt und von Lehrern zur Unterrichtsgestaltung eingesetzt werden kann.

Infos zum Spiel gibt es unter **www.krimitotal.de.**

Text: Karsten Dombrowski
Bilder: Krimi total

Das Opfer

Marie Lang (13):
Die sehr gute Schülerin der Klasse 7c ist seit der 5. Klasse Mitglied in der Schauspiel AG und die größte Favoritin für die Hauptrolle.

Die Verdächtigen

Meike Schwarz (13):
Meikes schulische Leistungen lassen sehr zu wünschen übrig. Sie versucht daher ihr Glück in der Schauspiel AG.

Antonia Mascarpone (13):
Maries beste Freundin und Klassenkameradin Antonia ist eine fleißige und schüchterne Schülerin.

Anna-Sophie Sommerfeld (14):
Anna-Sophie ist sehr hübsch und viele Jungen haben ein Auge auf sie geworfen.

Andi Lang (15):
Andi, der ältere Bruder von Marie, ist immer cool unterwegs. Für ihn ist die Schule nicht das Wichtigste im Leben.

Tim Haas (15):
Tim ist der beste Freund von Andi. Man sieht die beiden meist gemeinsam, auch wenn Tim sich gerne bei den jüngeren Mädchen aufhält.

Christina von Reinberg (13):
Die fröhliche und sportliche Christina ist ebenfalls scharf auf die Hauptrolle.

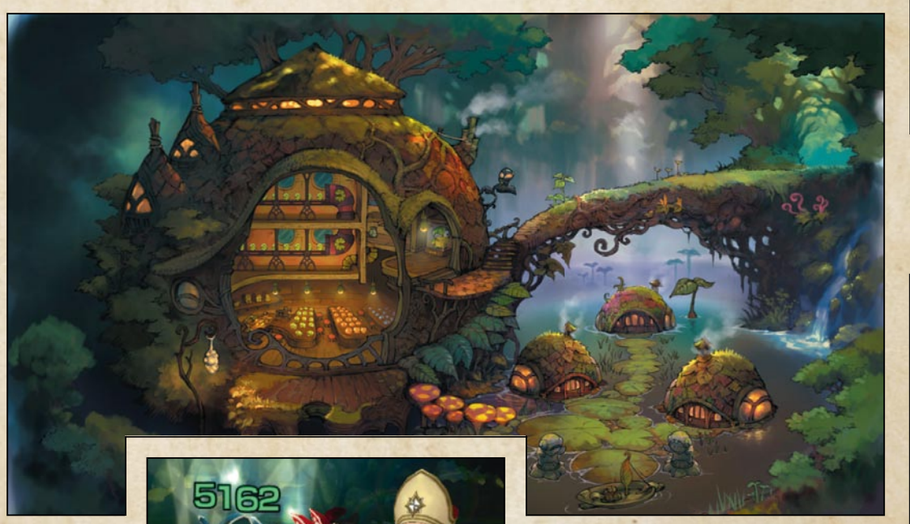
Kevin Wagner (15):
Kevin ist seit über einem Jahr mit Marie zusammen. Der smarte, freundliche Junge ist vor allem bei den Mädchen beliebt.

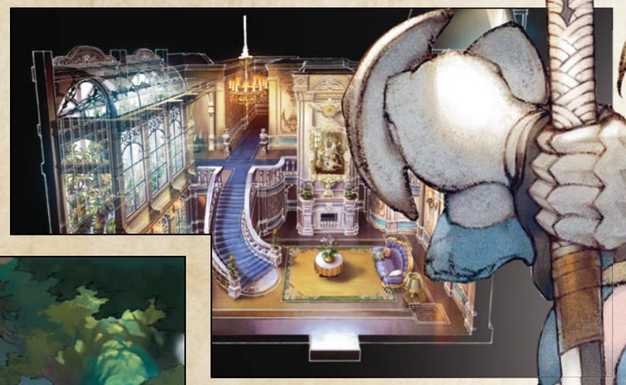
Herr Eberhard (47):
Herr Eberhard ist der mürrische Hausmeister der Schule.

Frau Hartmann (39):
Die Deutschlehrerin und Leiterin der Schauspiel AG an der Schule ist eine Lehrerin, die für ihren Beruf lebt.

anzeige

Kehre mit **Bravely Second: End Layer** zurück in die märchenhafte Fantasy-Welt von **Luxendarc** und befreie Päpstin **Agnés Oblige** aus den Klauen des Dunklen Kaisers! Erlebe die Fortsetzung des preisgekrönten **Bravely Default** und ein **Rollenspiel**-Abenteuer in höchster Vollendung.





Auch für "Bravely Second" wurden wieder handgezeichnete Grafiken mit 3D-Elementen kombiniert. Das Ergebnis sind märchenhaft schöne, räumlich wirkende Dioramen.

JAPANISCHE ROLLENSPIEL KUNST

Als "Bravely Default" im Dezember 2013 für den Nintendo 3DS erscheint, da geht eine Welle der Begeisterung durch die Rollenspieler-Gemeinde: Endlich mal wieder ein Rollenspiel der klassischen Schule – sympathische Helden, rundenbasierte Kämpfe, eine echte Weltkarte, ein spannendes Klassensystem, das zum Experimentieren einlädt, ein epischer Soundtrack und nicht zuletzt auch wundervolle Grafik – ein märchenhaftes Szenario, das durch eine virtuose Kombination von 3D- und handgezeichneter 2D-Grafik erreicht wird.

Als Resultat gehören die Figuren und Hintergründe von "Bravely Default" zum Schönsten, was der 3DS bis heute zu bieten hat. Da ist es kein Wunder, dass die Erwartungen an den Nachfolger ausgesprochen hoch sind. Aber auf Entwickler Silicon Studios ist Verlass: "Bravely Second: End Layer" bietet alles, was den ersten Teil bereits ausgezeichnet hat – tatsächlich hat das hochgelobte Team von Rollenspiel-Spezialist Square Enix noch weiter zugelegt: Der zweite Teil beschreitet elegant den schmalen Grat zwischen sensationellem, filmreifem Effekt-Bombast und der Sorte stilbewusstem Feinsinn, für den bereits der Vorgänger berühmt war.

Alte Bekannte und neue Freunde: Front-Figur Yew stellt eine bunte Truppe auf die Beine, um Päpstin Agnés zu befreien.

Die wie gewohnt mit viel Charme erzählte Handlung setzt zwei Jahre nach dem Ende des Erstlings ein: Agnés Oblige (bekannt aus dem Vorgänger) ist drauf und dran, die ganze Welt Luxendarc in eine friedliche Zukunft zu führen… da wird sie aus heiterem Himmel vom übermächtigen Kaiser Verheer entführt. Leibwächter Yew Geneolgia muss machtlos zusehen – den Kräften des Bösewichts ist er einfach nicht gewachsen. Trotzdem macht er sich nach der Niederlage flux auf dieTreter, um seine Herrin zu befreien. Und schon bald ist er mit Arche Magnolia – einer geheimnisvollen jungen Frau vom Mond – und zwei Veteranen des ersten Teils unterwegs: Gemeinsam mit Tiz Arrior, dem Helden des Erstlings und der blonden Generalstochter Edea Lee stellt sich Protagonist Yew dem fiesen Kaiser und seinem in einer fliegenden Festung residierenden Imperium.

Der Schlüssel zum Erfolg sind einmal mehr die zahlreichen Job-Klassen: Immer wenn Ihr einen mächtigen Bossgegner besiegt, dann bekommt Ihr dessen Asterisk – einen magischen Stein, in dem eine neue Klasse schlummert. Darunter wackere Kämpfer und Zauberer – aber auch neue Berufe wie der hochgerüstete Wächter, der elegante Exorzist oder edle Bischof, der verletzte Figuren wieder zusammenflickt. Weil die Jobs jederzeit gewechselt werden dürfen, ist das Charakter-System hochflexibel – hier gestaltet jeder seinen eigenen Spielstil! Neu ist dabei außerdem die Möglichkeit, ganze Job-Sets zu speichern – damit Euer Lieblings-Spielstil nicht verloren geht, während Ihr weiter mit 30 Job-Klassen und über 300 Talenten herumexperimentiert.

Auch die rundenweise ablaufenden Gefechten erlauben viel taktische Freiheit und Finesse: Mit Hilfe der beiden Features "Brave" und "Default" können Aktionen aufgespart und später auf einen Schlag abgerufen werden. Dann lässt der aktive Held eine ganze Serie aus Attacken auf den Feind niederprasseln! Außerdem dürft Ihr ab sofort mehrere Gefechte aneinanderreihen – wer bei diesem Kampf-Marathon durchhält, den erwarten am Ende noch größere Belohnungen!

BRAVELY SECOND™
END LAYER

© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All rights reserved.
Trademarks are property of their respective owners.
New Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

Verkaufsstellen der LARPzeit

Die LARPzeit bekommt Ihr im Bahnhofsbuchhandel, in unserem Shop (www.zauberfeder-shop.de) oder bei einem der hier aufgeführten Fachhändler.

PLZ 0...

01099 Dresden
ReckenEcke
Martin Luther Str. 24
www.reckenecke.de

PLZ 1...

10243 Berlin
FUNtainment
Game Center Berlin
Revaler Str. 1

PLZ 2...

22041 Hamburg
Mytholon
Mühlenstieg 17a
www.mytholon.com

22041 Hamburg
Goblinstadt
Wandsbeker Zollstraße 25–29
(Eingang Wendemuthstraße)

22177 Hamburg
Drachenlabyrinth
Chaussee 1–3 (EKZ Zebra)

23552 Lübeck
Gandalph
Wahmstraße 30

24103 Kiel
Fantasy Reich
Lange Reihe 22-24

23858 Reinfeld
FARMION e.V.
(Auf den Veranstaltungen des Verein)
www.farmion.de

PLZ 3...

31008 Elze
Der Marketender
Löwentorstraße 30
www.marketender.de

31515 Wunstorf
Buchhandlung Wortspiel
Nordstraße 12
www.buchhandlung-wortspiel.de

34117 Kassel
Comic-Galerie
Opernstraße 15

34117 Kassel
Spiele-Kontor
Neue Fahrt 2

35037 Marburg
Game IT Marburg
Biegenstraße 37

35394 Gießen
Fachhandlung im Philosophikum
Otto-Behaghel-Straße 10a

36341 Lauterbach
Goldhammer
Rodenbacher Hof
www.goldhammershop.com

38440 Wolfsburg
Kai's Welt der Spiele
Schillerstraße 41

PLZ 4...

40217 Düsseldorf
Mittelalterlive
Talstraße 54
www.mittelalterlive.de

41539 Dormagen
CITY-Buchhandlung
Kölner Straße 58

44787 Bochum
Highlander Games Bochum
Südring 21
www.highlander-games.de

45127 Essen
Leo Store GmbH
Viehoferstraße 58

49477 Ibbenbüren
Mythos-Aera
Am Birkenwäldchen 18
www.mythos-aera.de

PLZ 5...

50678 Köln
Engelsschmiede
Im Dau 1

53111 Bonn
Bonner Comicladen
Oxfordstraße 17
www.comicshop.de

53113 Bonn
Voyager – Spiele-Café & Fantasy-Pub
Rheingasse 7
www.voyager-bonn.de

50678 Köln
Zeughaus
Annostraße 55
(Ecke Buschgasse)
www.zeughaus.info

56068 Koblenz
Tempora Historica
Görresstraße 10
www.temporahistorica.de

56068 Koblenz
Zeitgeist
Bahnhofstraße 21

PLZ 6...

60313 Frankfurt
Agatay Media
U-Bahn-Station
Hauptwache (B-Ebene 7)

63584 Gründau-Lieblos
Ritterladen
Robert-Bosch-Straße 16b
www.ritterladen.de

61203 Reichelsheim
Die Gewandschneider von Avalon
Florstädter Str. 28
www.diegewandschneidervonavalon.de

64283 Darmstadt
Paladins Place
Kirchstraße 21

65232 Taunusstein
Leuengold
Adolfstraße 1a
www.leuengold.de

65529 Waldems
F-Shop
Industriestraße 11
www.f-shop.de

67251 Freinsheim
Mercator Mediaevalis
Bärengasse 1
www.mercator-mediaevalis.de

66763 Dillingen
Drachenwinkel
Beckingerstraße 1
www.drachenwinkel.de

PLZ 8...

87435 Kempten
Heldenschmiede
Bäckerstraße 15
www.heldenschmiede.eu

88131 Lindau
Comic-Fantasy
Dammstergasse 4–6
www.comic-fantasy.de

89073 Ulm
Imp's Shop
Herrenkellergasse 20
www.impsshop.de

PLZ 9...

90402 Nürnberg
Ultra ComicX GmbH
Vordere Sterngasse 2
www.projektsieben.de

91207 Lauf
Der Nordländer
Weigmannstraße 35
www.der-nordlaender.de

93055 Regensburg
Epic Armoury Germany
Lagerstraße 10
www.epicarmoury.de

Österreich

1210 Wien
Hephaistos
Angererstraße 2–6 UG1
www.fantasyflagship.at

4600 Wels
Drachenblut
Traungasse 7

Farmion e.V.

Aufbruch in eine neue Welt

1994 gründeten sechs junge Rollenspieler im Alter von 12 bis 14 Jahren einen kleinen Club – die Geburtsstunde des *Farmion e.V.*, dessen Mitglieder sich auch mehr als zwanzig Jahre später noch voller Begeisterung ihren phantastischen Hobbys widmen. Seit dem Jahr 2000 ist der ehemalige Club ein eingetragener Verein, hat sich die Gemeinnützigkeit und schließlich sogar die Anerkennung als Träger der freien Jugendhilfe erarbeitet. Neben zahlreichen anderen Aktivitäten rund um Rollenspiel, Tabletop und Trading Card Games bietet Farmion e.V. Live-Rollenspiele speziell für die Altersgruppe von 12 bis 17 Jahre an. Im Folgenden stellt Gründungsmitglied und 1. Vorsitzender Thorsten Rath das Larp-Konzept der Gruppe vor.

Monstermacher und Plotplaner

Awarnor, unsere Welt, wird von allen Seiten bedroht. Arkasha die Schattenweberin greift nach der Herrschaft über die Ländereien der freien Völker. Ihr Waffenmeister Mordrak setzt ihren Willen unerbittlich um und erobert Siedlungen, Dörfer und Städte. Die Schattenkultisten unterwerfen sich ihrer Macht und bekämpfen den Widerstand aus den Reihen der Helden Awarnors, wo immer sie aufeinandertreffen. Immer mehr Freiwillige schließen sich den Schatten an.

Zeitgleich tobt der Geschwisterkrieg der Feengötter aus Ronramar auf unserer Welt. Uneins, wer der wahre Anführer ist, tragen sie ihren Kampf mitten unter uns aus, ohne Rücksicht auf die Völker zu nehmen, deren Ursprung unsere schöne Heimat ist.

Ein Bündnis von Handwerkern, Kaufleuten, Bauern, Adligen, Abenteurern und Helden Awarnors bricht nun auf, um neue Länder und Frieden jenseits der südlichen See zu finden. Gerüchte um ein neues, unentdecktes Land sind laut geworden. Schließe auch Du Dich der Überfahrt an und erkunde das neue, unerforschte Land, in das wir all unsere Hoffnung legen. Brich auf in ein Abenteuer, wie Du es nie zuvor erlebt hast!

Seit 1999 bespielt unser Verein seine eigene Larp-Welt, den Kontinent *Awarnor*, auf dem Länder wie das *Farmionische Großreich, Wanagard, der Bund von Myranmar* oder *die Nebelreiche* liegen. Jedes dieser Länder hat seine ganz eigene Geschichte. Zudem zieht es einige der Helden und Abenteurer gen Süden, wo es jenseits des Meeres einen neuen Kontinent zu entdecken gibt.

Die Fantasiewelt ist an die Geschichten Tolkiens angelehnt. Viele Elemente, die etwa aus *Der Herr der Ringe* oder *Der Hobbit* bekannt sind, werden sich in Awarnor wiederfinden lassen. Die Welt bewegt sich inzwischen in ihrem 4. Zeitalter und bietet aktuell zwei laufende Kampagnen. Als Hauptkampagne wird derzeit die *Schattensaga* bespielt, in der die Schattenweberin Arkasha die Welt Awarnor durch ihre Schatten und deren Kult bedroht. Es ist ihr gelungen, weite Teile des Kontinents unter ihre Kontrolle zu bringen und selbst den Kaiser des Großreichs ihrem Willen zu unterwerfen. Doch auch die mutigen Helden des Bundes von Awarnor, die ihr tapfer entgegenstehen, haben mit dem Tod Turins, des Anführers des Schattenkultes, und dem Schmieden eines mächtigen Amulettes große Erfolge zu verzeichnen.

Zusätzlich wird die Welt im Zuge der *Ronramarkampagne* durch einen mächtigen Dämon aus einer anderen Welt und dessen zu großer Macht aufgestiegenen Verbündeten bedroht. Beide Kampagnen laufen zwar bereits einige Jahre, alle einzelnen Cons sind aber so angelegt, dass man jederzeit sowohl als erprobter Larper als auch als Einsteiger problemlos teilnehmen und durchstarten kann.

In diesem Jahr beginnt der epische Kampf über das Himmelfahrtswochenende in Lütjensee, etwas nördlich von Hamburg, mit einer weiteren Kampagne mit dem Titel *Eine neue Hoffnung*, die aktuell auf acht Jahre ausgelegt ist. Spieler zwischen zehn und 17 Jahren haben die Möglichkeit, sich zu diesem Con über die Kampagnen-Homepage **www.eine-neue-hoffnung.de** anzumelden. Hier finden auch interessierte NSCs, die mindestens 16 Jahre alt sein müssen, Informationen über die noch freien Fraktionen, die belegt werden können. Die Unterbringung für die Spieler erfolgt in durch den Verein gestellten Zelten. NSCs werden im Jugendgästehaus untergebracht.

Unser Verein legt Wert auf die Vollverpflegung aller Teilnehmer, die bereits im Teilnehmerbeitrag inbegriffen ist. Das eigene, achtköpfige Küchenteam stellt sicher, dass nicht nur Nudeln mit Tomatensoße oder eine aufgewärmte Gulaschsuppe aus der Dose auf den Tisch kommen. Gemüse und Obst werden frisch vom Großhandel bezogen und vor Ort zubereitet. Selbstverständlich wird auch immer eine leckere Alternative für Vegetarier, Veganer und Allergiker geboten. Laktosefreie Milch gehört zum Beispiel schon seit Jahren zum Standard. Alle Teilnehmer haben bereits bei der Anmeldung die Möglichkeit, Besonderheiten anzugeben, auf die sich Orga und Küche vorbereiten.

Der Farmion e.V. hält nicht nur den Standard in der Verpflegung hoch, wir sorgen mit einem umfangreichen Fundus auch dafür, dass neue Helden nicht in Jeans oder Jogginghose herumlaufen müssen. So wird auf alle Fälle sichergestellt, dass jeder ohne größere Kosten in das Hobby Larp eintauchen kann, ohne das Spielambiente zu stören.

Ein Con lebt aber nicht nur von den teilnehmenden Charakteren und deren Gewandung, sondern auch vom Gelände und wie dieses genutzt wird. Das Basteltеam unseres Vereins, welches eigens für die neue Kampagne erste Bauten fertig gestellt hat und noch an kleinen Details und Locations für das Gelände werkelt, unterstreicht das Ambiente.

Unser Plotteam hat sich mehrere Hauptstränge für den Start in die Kampagne im ersten Jahr überlegt, aus denen sich bereits 2016 Entwicklungen und neue Möglichkeiten für die folgenden Jahre erahnen und erspielen lassen. Hinzu kommen natürlich viele kleine Nebenaufgaben, Rätsel und Bedrohungen für die Kämpfer. Der Kontinent mag unerforscht sein, aber er wird sicher nicht unbewohnt sein. Für Abenteuer und Action ist also gesorgt.

Umfangreiche Informationen bekommt Ihr auf der Homepage des Vereins **www.farmion.de** oder Ihr folgt dem Farmion e.V. auf *Facebook* oder *YouTube*. Dort finden sich inzwischen viele kleine Trailer zu den einzelnen Cons und Teaser zur neuen Kampagne. Infos und Anmeldemöglichkeiten findet Ihr speziell auf **www.eine-neue-hoffnung.de.**

Text: Thorsten Rath
Bilder: Farmion e.V.

Termine 2016

Das Erbe Ronramars I – Aufstieg der Puppenspieler
15.4. bis 17.4.2016, Jugendferienheim Tannenhöhe in 23701 Süsel

Eine Neue Hoffnung – Jahr 1, Die Ankunft
4.5. bis 8.5.2016, Jugendgästehaus in 22952 Lütjensee

Schattenweben III – Die Letzte Aufgabe
3.6. bis 5.6.2016, Jugendzeltplatz in 23829 Wittenborn

Im Auge Salazars
24.6. bis 26.6.2016, Freizeitheim in 23883 Dargow

Das Erbe Ronramars II – Der Schlüssel
16.9. bis 18.9.2016, Freizeitheim in 23883 Dargow

Schattenseiten des Verstandes
30.9. bis 3.10.2016, Jugendferienheim Tannenhöhe in 23701 Süsel

LARP-Konzept

Mehr als Fantasy

Alternative Larp-Formen

Elfen, Orks und Zauberer findet Ihr langweilig? Dann ist es vielleicht Zeit, mal etwas anderes auszuprobieren ...

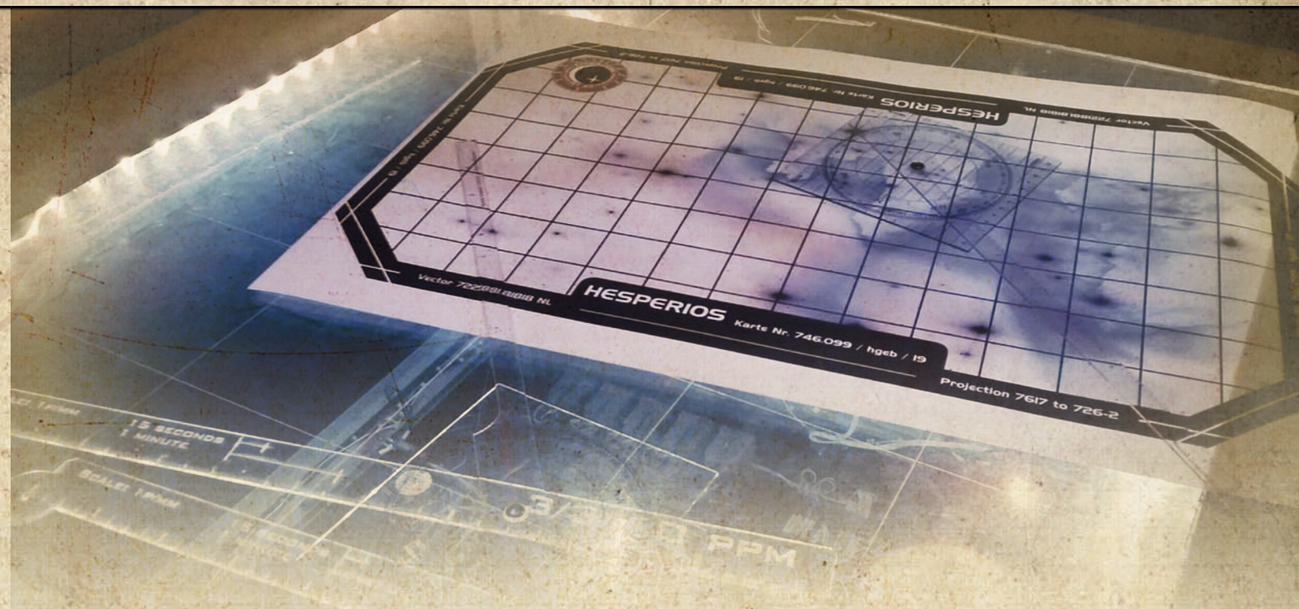
Wie wäre es zum Beispiel mit einem historischen Larp, zum Beispiel als Kreuzritter, Texas-Marschall oder Mafiagangster à la Al Capone? Statt Schwerterschwingen und Monsterjagen steht in diesen Spielen meist das Zusammenspiel der Charaktere im Mittelpunkt, oft in Form von Konflikten und Intrigen mit den Mitspielern.

Außerdem sind die Geschichten häufig etwas bodenständiger. Mal gilt es im Wilden Westen einen Postkutschenüberfall zu verhindern, im mittelalterlichen England den bösen Steuereintreiber des Königs zu überlisten oder in der feinen Gesellschaft der 20er Jahre einen Diamantendiebstahl aufzuklären. Typische Fantasy-Elemente gibt es selten, schließlich wirken Elfen und Zwerge in einem historischen Umfeld eher unpassend. Trotzdem haben *übernatürliche Phänomene* auch hier ihren Platz, beispielsweise in Spielen, die an Bram Stokers *Dracula* oder H. P. Lovecrafts *Cthulhu-Mythos* angelehnt sind.

Nich ganz historisch, aber historisch angelehnt sind *Steampunk*-Settings. Dabei handelt es sich um eine Mischung aus viktorianischem oder wilhelminischem Zeitalter und Science-Fiction, wie man sie sich zu dieser Zeit vermutlich vorgestellt hätte. Eine alternative Welt in der Zeit von Sherlock Holmes und Jack the Ripper, voll mit phantastischer, dampfbetriebener Technologie, bis hin zu Computern und Raumschiffen. Die Steampunk-Idee hat gerade in den letzten Jahren eine wachsende Fangemeinde gefunden, die mit viel Kreativität detailreiche Kostüme und Accessoires bastelt. Insofern war es gewissermaßen nur eine Frage der Zeit, bis Steampunk auch im Larp Einzug hielt. Obwohl es in Deutschland noch ein relativ junges Larp-Genre ist, hat es bereits zahlreiche Fans.

Vampire und Alternate Reality-Larps

Auch in unserer heutigen Zeit können Larps spielen. Das neben Fantasy-Larp am meisten bespielte Larp-Genre in Deutschland dürfte *Vampire Live* sein, bei dem die Spieler die Rollen von Vampiren übernehmen. Sie müssen sich in einer düsteren Version unserer heutigen Welt durchs Unleben schlagen, in deren Schatten Vampire, Werwölfe, Geister und ähnliche Kreaturen lauern. Dabei liegt ein großer Reiz in der Auseinandersetzung mit den Mitspielern. Bündnisse werden geschmiedet und wieder gebrochen, Treue geschworen und Verrat geübt. Ein großer Vorteil: Der Einstieg ist für Interessierte etwas leichter als bei anderen Larps. Statt aufwändiger Kostüme braucht man eigentlich nur düstere *normale* Kleidung. Außerdem werden die meisten Spiele mitten in der Stadt veranstaltet und laufen nur jeweils einen Abend.



Eine weitere Spielart des Jetztzeit-Larps sind sogenannte *Alternate Reality-Larps*, bei denen die Organisatoren versuchen, die Grenzen zwischen fiktiver und realer Welt zu verwischen. Hier spielen die Teilnehmer – im Unterschied zum normalen Live-Rollenspiel – keine fremden Rollen, sondern sich selbst. Meist geht es um finstere Verschwörungen, in die die Teilnehmer verwickelt werden. Wie im Agentenfilm beschatten die Spieler verdächtige Personen, treffen Informanten, schütteln Verfolger ab und holen geheime Sendungen aus Schließfächern. Um mit den Spielern zu kommunizieren, greifen die Spielleiter in der Regel auf verschiedene Medien der realen Welt zurück, beispielsweise E-Mails, Blogs, Briefe und auch Telefonanrufe.

Endzeit und Science-Fiction

Bei Endzeit-Spielen im Stil von *Mad Max* geht es um das Überleben in einer zerstörten Welt und den Kampf um Ressourcen. Abgerissene Kostüme und moderne Waffen dominieren diese Spiele. Als Spielstätten dienen alte Lagerhallen, Industriegebiete und ehemalige Militärgelände. Echte Helden gibt es hier nicht, Misstrauen und Verrat sind an der Tagesordnung. Die Spieler versuchen, in einer düsteren Zukunft zu überleben, in der sich jeder selbst der Nächste ist.

Ob Erkundungsmissionen in ferne Galaxien, Außenmissionen auf fremde Planeten oder Feuergefechte mit fiesen Aliens – wer Schwert und Rüstung gegen Laserpistole und Tricorder eintauschen will, findet ebenfalls ein umfangreiches Spielangebot. Von klassischen Hintergründen wie *Star Wars* und *Star Trek* bis hin zu neuen Szenarien im Stil von *Battlestar Galactica, Stargate* oder *Firefly* gibt es alles, was das Larper-Herz begehrt. Hier lassen sich auch elektronische Spielereien und Multimedia hervorragend ins Spiel einbauen, beispielsweise in Flugsimulationen. Wirklich enthusiastische Veranstalter basteln als Kulisse sogar ganze Raumschiffbrücken nach.

Mini-Larps

Unter *Mini-Larps* versteht man Rollenspiel-Szenarien ohne Zuschauer, bei denen alle Aktionen ausgespielt werden. Üblicherweise kommen diese Szenarien ohne große Requisite oder Kostümierung aus und dauern zwischen einer und vier Stunden. Es gibt viele unterschiedliche Konzepte und Genres, die auch unter den Begriffen *Psychodrama, Chamber-Game, Drama Game, Freeform* oder *Jeep-Form* laufen. Sie werden in Seminaren und Trainings eingesetzt, im Unterricht oder rein zur Unterhaltung gespielt.

Ein Beispiel für ein solches Mini-Larp, das alle notwendigen Infos enthält um es selbst zu spielen, findet Ihr ab Seite 36.

Text: Karsten Dombrowski

DER FRÜHLING NAHT

Aventurische Münzen

Phex' Notgroschen
25 aventurische Münzen im Beutel (10 Heller und 15 Kreuzer) für € **9,90**
LARPzeit-Abo Sonderpreis nur € **7,90**

Stoerrebrandts Börse
52 aventurische Münzen im Beutel (5 Silbertaler, 17 Heller und 30 Kreuzer) für € **21,90**
LARPzeit-Abo Sonderpreis nur € **17,90**

Shafirs Schatzsäcklein
83 aventurische Münzen im Beutel (1 Dukat in 24 Karat Feingold umhüllt, 7 Silbertaler, 25 Heller und 50 Kreuzer) für € **39,90**
LARPzeit-Abo Sonderpreis nur € **31,90**

Shakes & Fidget

Standardauflage
80 Seiten
21 x 29,7 cm, veredeltes Hardcover
ISBN 978-3-938922-48-4
nur € **19,90**

Limitierte Sonderauflage
96 Seiten + Poster
21 x 29,7 cm, veredeltes Hardcover
ISBN 978-3-938922-47-7
nur € **24,90**

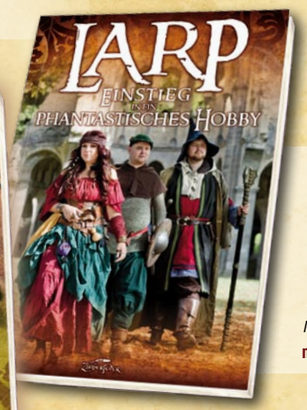
Mein Pfeil- & Bogenbuch

Mein Pfeil- & Bogenbuch
Bogenbau für Kinder und Jugendliche
200 Seiten
21 x 21 cm, Hardcover
nur € **29,80**

Das Larp-Gewandungsbuch

Das LARP Gewandungsbuch
160 Seiten
21 x 29,7 cm, veredelte Klappenbroschur
ISBN 978-3-938922-60-6
nur € **29,90**

Larp - Einstieg in ein phantastisches Hobby



LARP – Einstieg in ein phantastisches Hobby
72 Seiten, veredelte Klappenbroschur
ISBN 978-3-938922-38-5
nur € **19,90**

Jugger Das Praxisbuch

Jugger – Das Praxisbuch
80 Seiten, 29,7 x 21 cm, Hardcover
ISBN 978-3-938922-37-8
nur € **24,90**

FÜR UNSERE KOMPLETTE AUSWAHL BESUCHT UNSEREN WEBSHOP UNTER

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

OB HELD ODER SCHURKE: LARPZEIT INFORMIERT

LARPzeit frei Haus

Alle drei Monate bietet die LARPzeit jede Menge Infos rund um das Hobby Live-Rollenspiel: News, Berichte, Interviews, Do-it-yourself-Anleitungen und vieles mehr.

Ein LARPzeit-Abo kostet nur 19,90 Euro pro vier Ausgaben (bzw. 24,90 Euro im europäischen Ausland) und kann auf www.larpzeit.de unter *Mein LARPzeit-Abo* bestellt werden.

Weitere Prämien unter www.larpzeit.de!

Starterset mit Schwert & Tunika

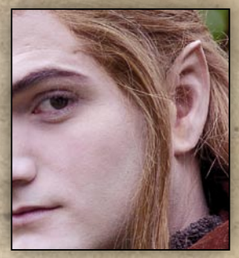
Dieses Starterset eignet sich hervorragend für den Einstieg in das Hobby Larp. Das Einsteigerschwert** hat eine Länge von etwa 74 Zentimetern, einen flexiblen Kern und ist mit weichem Schaumstoff gepolstert. Die Tunika** (50 % Baumwolle, 50 % Polyester) gibt es in den Größen S und M.

** Für die Lieferung an Adressen außerhalb von Deutschland kommen einmalig 10,– Euro Versandkosten hinzu.*
*** Achtung: Produkte können von der Abbildung abweichen, da die Einsteigerschwerter und Tuniken in Handarbeit hergestellt werden. Die Einsteigerschwerter werden gold- oder silberfarben mit unterschiedlichen Griffledererfarben ausgeliefert. Die Einsteigerschwerter und Tuniken der Marke* Epic Armoury *stammen von der Firma* Iron Fortress *und sind als zweite Wahl deklariert. Sie haben gegebenenfalls leichte farbliche Ungenauigkeiten oder Webfehler.*

ZUZAHLUNG 29,90 EURO*

unterstützt von EPICARMOURY

Elfenohren von Fantasieprodukte



Elfenohren aus Naturlatex, für Elfen, Elben und alle Fabelwesen mit spitzen Ohren – Die Ohren passen auf nahezu jedes Ohr und sehen absolut echt aus, da sie auf einem Original-Ohrabdruck modelliert wurden. Mit ausführlicher, bebilderter Anleitung, Klebstoff und einer wiederverschließbaren Klappbox.

** Für die Lieferung an Adressen außerhalb von Deutschland kommen noch einmalig 3,– Euro Versandkosten hinzu. Nur solange der Vorrat reicht. Das Produkt kann von der Abbildung leicht abweichen. Die Auslieferung erfolgt unabhängig von der Zeitschrift. Zum Zweck der Auslieferung werden die Adressdaten an Fantasieprodukte weitergegeben.*

OHNE ZUZAHLUNG*

unterstützt von www.Fantasieprodukte.de

Live-Rollenspiel-Einsteiger-Paket

Für denjenigen, der schon immer einmal in das spannende Hobby Larp hineinschnuppern wollte, haben wir ein tolles Starterset geschnürt!

- das informative *LARP – Einstieg in ein phantastisches Hobby*
- das aktuelle *DragonSys*-Regelwerk
- ein schickes *DragonSys*-Lesezeichen
- fünf frühere *LARPzeit*-Ausgaben zum Schmökern
- der beliebte *Spiel's aus Du Sau*-Aufkleber
- 10 Kupfermünzen im Säckchen

** Für die Lieferung an Adressen außerhalb von Deutschland kommen einmalig 10,– Euro Versandkosten hinzu.*

ZUZAHLUNG 29,80 EURO*

Alle Abo-Geschenke solange der Vorrat reicht.
Die Auslieferung erfolgt unabhängig von der Zeitschrift. Zum Zweck der Auslieferung werden die Adressdaten an die Kooperationspartner weitergegeben.

WWW.LARPZEIT.DE

WWW.FACEBOOK.COM/MYTHOLONSTORE
LARP ZUM TASCHENGELDPREIS
RÜSTUNGEN
POLSTERWAFFEN
KOSTÜME
ZUBEHÖR
Coole Ausrüstung für wenig Geld!
Stöbert beim Experten!
20 JAHRE MYTHOLON
Schaut nach den Jubiläumsschnäppchen!
Alles zum Start ins neue Hobby!
MYTHOLON
SINCE 1996
WWW.MYTHOLON.COM
Großer Kamp 11 - 22885 Barsbüttel / Hamburg
SUPPORT@MYTHOLON.COM
040 / 35 71 51 31