

LARPCON

MAGAZIN

GRENZEN WAHREN

Konsens und Übergriffigkeit

WALDECK

Larp-Gelände mit Visionen

OPEN WORLD

Von Rollenspielen profitieren

AUFS MAUL?

Sicheres Konfliktspiel

LARPCON

2026

Ein zufriedener Rückblick
und ein kleiner Ausblick

INHALT

Die LarpCon 2026 3
Ein zufriedener Rückblick und kleiner Ausblick

Grenzen wahren 9
Konsens und Übergriffigkeit im Larp

Larp-Gelände Waldeck am Edersee 18
Ein Gelände mit Visionen

Die Historica in Kassel 20
Ein Festival, das Geschichte lebendig macht

Schwallenberg-Sauce – Rezept 24

Das Trägerkleid von Haithabu 26
Nähanleitung

Open World Strukturen in Larp 30
Wie moderne Sandbox-Larps von Video- und Pen-&-Paper-Rollenspielen profitieren können

Aufs Maul? 36
Sicheres Konfliktspiel im Larp



Liebe Freunde des Larps,

mit großer Freude präsentieren wir euch die erste Ausgabe des LarpCon Magazins!

Die Artikel in diesem Magazin bieten einen Einblick in die große Vielfalt im Larp und sollen so Lust machen, sich selbst zu verwirklichen, sowie einen Vorgeschmack auf unsere LarpCon bieten.

Freut euch auf spannende Beiträge zu den unterschiedlichsten Themen: vom neuen *Larp-Gelände Waldeck* über *Konsens im Larp* und *Wie moderne Sandbox-Larps von Rollenspielen profitieren können* bis hin zu *Sicherem Konfliktspiel*.

Wenn ihr mehr Larp wollt, dann findet ihr dies auf der LarpCon, der *Larp-Messe am 13. März 2027 in Kassel*.

Auf der LarpCon werden nicht nur zu Beginn der Saison einzigartige Larp-Produkte angeboten, sondern auch die vielfältigen Ideen und Dienstleistungen der deutschen Larp-Szene sichtbar gemacht. Die Messe

VORWORT

schafft außerdem Raum für die Vernetzung von Veranstaltern, Herstellern und Spielenden.

Um das Hobby in all seinen Facetten lebendig werden zu lassen, erweitern wird ständig unser Programm: Verkaufsstände, Workshops, Gesprächsrunden, Vorträge, Präsentationen und Aktionen laden zum Entdecken, Mitmachen und Austauschen ein. Werdet auch ihr Teil der Gemeinschaft, sei es als Mitwirkende oder Gäste!

Wir wünschen euch viel Freude mit diesem Magazin sowie spannende Begegnungen, neue Entdeckungen und unvergessliche Eindrücke auf der nächsten LarpCon!

Bis bald,
Euer LarpCon-Team



LARPCON

MAGAZIN



GRENZEN WAHREN

Konsens und Übergriffigkeit

WALDECK

Larp-Gelände mit Visionen

OPEN WORLD

Von Rollenspielen profitieren

AUFS MAUL?

Sicheres Konfliktspiel

LARPCON

2026

Ein zufriedener Rückblick
und ein kleiner Ausblick

Ritterladen.de

Dein Mittelalter- und Wikingershop



Alles zum Kochen auf offenem Feuer, Tafeln & Lagern

Dein
15%
Gutschein*



LARP Waffen & Rüstung



LARP-Accessoires



Met & Weine



Gewandung

*auf ritterladen.de im Warenkorb unten den Gutscheincode CON26 einlösen.
Gültig bis 31.10.2026 ab 75 € Warenwert (nach Abzug von evtl. Retouren).
Je Kunde einmalig einlösbar, nicht mit anderen Gutscheinen kombinierbar.
Ausgenommen Bücher und Geschenkgutscheine.



Zum Shop



Instagram



Facebook

Kayserstuhl[©]

REENACTMENT ✦ LARP

SORTIMENT

- ✦ Rüstzeug, Helme & Schilde ✦
- ✦ Blankwaffen ✦
- ✦ Hieb- & Stangenwaffen ✦
- ✦ Armbrüste & Bögen ✦
- ✦ Polsterkleidung ✦
- ✦ Gewandungen & Schuhwerk ✦
- ✦ Schmuck, Münzen & Deko ✦
- ✦ Lagerbedarf & Met ✦
- ✦ Zelte & Lagerplanen ✦
- ✦ Fachliteratur ✦

LADENGESCHÄFT

✦ Kayserstuhl GmbH ✦
Bahnhofstraße 29
67256 Weisenheim am Sand
Fon: +49 6353 9594042
WhatsApp: +49 176 47845163
E-Mail: info@kayserstuhl.de
✦ www.kayserstuhl.de ✦
facebook.com/kayserstuhl
instagram.com/kayserstuhl

EST. 2008

GANZ PERSÖNLICH

Wir sind Fachhändler mit einem großen Laden mit toller Auswahl. Auf 300 m² Verkaufsfläche findet ihr alles rund um Mittelalter, Spätantike, HEMA und LARP. Besucht uns oder kontaktiert uns per Telefon oder E-Mail. Übrigens haben wir kostenfreie Parkplätze vor unserer Tür.
Wir freuen uns auf euch!



Homepage



Showroom



Anfahrt





Die

LARP CON

GERMANY

EIN ZUFRIEDENER RÜCKBLICK UND EIN
KLEINER AUSBLICK

2026

© Calle Plantiko

VERANSTALTUNGEN

Ein Meer an positiven Gefühlen und wundervollen Ständen sowie ein vielfältiges Programm erwarteten die Besuchenden auf der diesjährigen *LarpCon*. Die Menschen gingen trotz der teilweise vollen Gänge herzlich miteinander um und freuten sich über das umfangreiche Angebot der rund 130 Aussteller in gleich drei Hallen. Vom Einlass ab 10 Uhr bis zur Öffnung der Hallen um 11 Uhr konnte man schon die Stände auf der Empore belagern, sich über das Programm erkundigen und noch ein Kännchen im Restaurant genießen. Eine Gruppe von Fans verharnte aber gleich von Beginn an vor den Türen der Messehallen, damit sie zur Eröffnung im Eilschritt möglichst als Erste am Stand ihrer Wahl sein konnten. Am Ende des Tages fuhren etwa 2.300 Personen hoffentlich ganz und gar glücklich wieder nach Hause.



© Helheimshots

DIE WURZELN

Vorbild der LarpCon war die *LARPwerker*, die von 2015 bis 2019 stattfand. Ric Sattler von DunkelArt hatte die Idee und setzte sie mit Unterstützung aus den Reihen der Community erfolgreich um. 2020 wurde die *LARPwerker* in die *WELTENwerker* integriert, welche aufgrund der Pandemie nur einmalig stattfand. In den folgenden Jahren wurde immer wieder nach einer weiteren Veranstaltung gefragt, doch leider kam diese nie zustande. 2024 wurde dann mit der Planung für eine Neuauflage begonnen, damit dieses wichtige Veranstaltungskonzept für die deutsche Larp-Szene nicht verschwindet. Die erste LarpCon wurde dann im März 2025

umgesetzt. Gut 2.000 Menschen besuchten knapp 100 Aussteller auf über 4.000 m² Ausstellungsfläche.

DAS ANGEBOT

Über 130 Aussteller rund um das Thema Larp aus sieben Ländern waren auf über 4.200 m² in drei Hallen und auf der Empore verteilt. Es gab Standardprodukte wie Stoffe, Gewandungen, Polsterwaffen, Lederwaren und Schmuck, aber auch außergewöhnliche Kopfbedeckungen, Perücken, Accessoires und Requisiten. Für den täglichen Bedarf kamen Räucherwerk, Keramik und Glas- und Schreibwaren hinzu, und auch Dienstleistungen wurden offeriert,

z.B. in den Bereichen Grafik und Wappen- und Porträtmalerei.

15 Veranstalter präsentierten professionell eine Vielfalt von Cons und Kampagnen, und vier Veranstaltungsorte warben für sich und gaben Einblicke in ihr Gelände. Dieser Artikel wäre viel zu lang, würde man allen Ausstellenden die Aufmerksamkeit zuwenden, die sie verdient haben, denn jeder Stand glänzte durch einzigartige Angebote und Details.

Neben der Empore im ersten Stock liegt der Vortragssaal, in dem es Vorträge, Gesprächsrunden und Lesungen zu diversen Themen gab, wie z.B. *Zwischen Fakt und Fiktion*, *Immersion im Larp* und *Regie und Dramaturgie*, eine Vorstellung des Larp-Kurzfilms *Azukas Reise* und einen Orga-Roundtable. Ebenfalls

im ersten Stock konnte man dem Live-Stream von *Orkenspalter* folgen. Mháire Stritter sprach im Verlauf des Tages mit einer Handvoll Interviewpartnerinnen über *Sicherheit vor Spiel*, *Warum es zu wenige Larps gibt*, *Wie Larp beworben und dargestellt wird*, *Was braucht gutes Larp wirklich?* und *Wie aus Ideen spielbare Abenteuer werden*. Die Gespräche wurden nach der Con auf dem Youtube-Kanal von *Orkenspalter TV* veröffentlicht.

Auch die zahlreichen (Mini-) Workshops sollen an dieser Stelle nicht vergessen werden: Von Kronen über Glasperlen und magischen Amuletten bis hin zu selbst bemalter Keramik konnten sich die Besuchenden am handwerklichen Aspekt des Hobbys versuchen.

Die kleinen Larper wurden am Einlass zu einem Messe-Spiel eingeladen. Ziel war es, mit anderen Besuchern Papierstreifen in sechs verschiedenen Farben zu tauschen und die Kollektion dann gegen eine Belohnung einzutauschen.

Hier und dort gab es für die Kinder Questen an den Ständen der Aussteller. Auch wurde regelmäßig unter Anleitung Schwertkampf in der Arena unterrichtet. Für die Großen gab es die Möglichkeit, sich Schwertkampfvorführungen anzuschauen oder sich im Rahmen eines Workshops zu beteiligen.

Auf der ersten LarpCon 2025 ergab sich ein zufälliges Treffen einer Handvoll begeisterter Larp-Fotografen, das nicht ohne Konsequenz bleiben sollte. Das damals entstandene und weiter gewachsene *Kollektiv Larpfotografie* ist ein loser Bund unterschiedlicher Fotografen, die beschlossen haben, dass sich Professionalität nicht nur auf die Qualität der Bilder beschränken muss. Mit dem Ziel, die Fotografie in allen Bereichen wie Organisation, Planung, Rechtlichem oder Budgetierung zu professionalisieren und Larp-Orgas dabei zu unterstützen, das bestmögliche Ergebnis einer Larp-Dokumentation zu erzielen, steht dieser Bund bereit, sich zukünftig

im Larp zu engagieren. Dieses Jahr gab es einen Stand des Kollektivs mit *Calle von The Art of Larp*, Karsten aka *The Kelric View* und Paddy aka *Lighthouse Photography*. Vor Ort konnte man sich über Larp-Fotografie informieren oder bei einer der Shootingsessions ablichten lassen.

Auch für das leibliche Wohl wurde gesorgt: Einige Stände verkauften Met und andere Spirituosen, aber auch Süßigkeiten und Eis wurden angeboten. Aufgrund des windigen Wetters wurde der Flammkuchen-Stand in die Halle verlegt. Dort gab es auch weitere Angebote für Herzhaftes und Süßes. Im Foyer standen außerdem das Restaurant und das Café-Fahrrad zur Auswahl.

Auf der Bühne wurde unter der charmant-humervollen Moderation von *Falke und Wolf* eine Reihe an wundervollen Darbietungen zum Träumen, Mitsingen und Tanzen eingeladen. So konnte man den Abenteuern von *Jesse dem Spielmann* lauschen, *Kaspar* zuhören und sich





von *Jacek von Cidar* verzaubern oder vom *Pirol* zu Tränen rühren lassen. Mit den *Silbernen Setzlingen* konnte man den ein oder anderen Tanz erlernen und gemeinsam das Tanzbein schwingen.

Auf der Bühne gab es aber nicht nur Musik, sondern den Charakterwettbewerb unter der Leitung von *Mia Shinda*. 10 Personen stellten ihren Charakter vor, präsentierten ihre Gewandungen und verzauberten das Publikum mit ihrem Charme.

Ein neuer und gut rezipierter Programmpunkt waren die Bardenrunden. Während dieser fand auf der Bühne kein Programm statt, sondern die ganze Halle wurde zur Bühne der Spielleute. Ganz ohne Verstärker ließen sie ihre Instrumente und Stimmen erklingen und sorgten für echtes Larp-Feeling. Insgesamt zwei Stunden haben das *Trio MER*, *Bellaria*, *Melody*, *Lyria Visadis*, *Kilian Strakegard* und einige andere die Hallen mit ihren Liedern gefüllt, ob auf dem Platz vor der Bühne, in der Taverne oder an der Arena. Das Feedback spricht für sich: Die Bardenrunden kehren zurück!

DIE PLÄNE

Die Grundlage für Veränderungen auf der LarpCon sind die Umfragen, die zum Ende der Veranstaltung an Aussteller und Besucher verschickt werden. Auf ihrer Basis wird auch diskutiert, ob die Messe auf zwei Tage erweitert werden soll. Dies macht jedoch nur Sinn, wenn die Nachfrage dafür deutlich steigt und für die Aussteller ein stabiler Umsatz an beiden Tagen gewährleistet werden kann. Nächstes Jahr wird die LarpCon jedenfalls nur einen Tag stattfinden. Für den 13. März 2027 wird mit 150 Ausstellern in drei Hallen und fast 7.000 m² geplant. Schon jetzt besteht großes Interesse aus dem europäischen Ausland, doch den meisten Ausstellern ist die Anfahrt für nur einen Tag zu aufwendig. Es gibt trotzdem Anstrengungen, mehr internationale Aussteller zu gewinnen, da Produkte aus dem Ausland die Vielfalt für die Besucher erhöhen.

Neben den Beiträgen im Vortragssaal und den Talks soll auch das Angebot der Workshops ausgeweitet werden. Zusätzlich sollen anwesende Orgas und Interessierte

schon ab Freitag die Möglichkeit erhalten, sich zu relevanten Themen bei Vorträgen, Workshops und Diskussionen auszutauschen. Entsprechende Konzepte zu Neuerungen und Verbesserungen werden im Vorfeld der LarpCon von den Veranstaltern und den Unterstützern ausgearbeitet.

DIE VISION

Die Grundidee für die LarpCon ist nicht nur der Verkauf von einzigartigen Produkten für das Rollenspiel Hobby zu Beginn der Saison, sondern auch die Sichtbarmachung der vielfältigen Produkte und Dienstleistungen der deutschen Larp-Szene. Weiter soll die Messe einen Ort für *Austausch und Vernetzung* zwischen Orgas, Herstellern und Spielenden bieten. Es ist ein Ort für die Förderung von Nachwuchs, sowohl für erwachsene Einsteiger als auch für Kinder und Jugendliche. Dazu soll das Angebot an Verkaufsständen, Workshops, Gesprächsrunden, Vorträgen, Präsentationen, Mitmachaktionen und Diskussionsrunden

stetig erweitert werden. So können die zahlreichen Facetten des Hobbys dargestellt und mit neuen Interessierten geteilt werden.

DAS GEHEIMNIS DES ERFOLGS

Die Organisation der Larp-Messe ist in dieser Form nur durch die Arbeit des Kernteams von einem halben Dutzend Menschen und den gut zwei Dutzend Helferinnen möglich. Nicht zu vergessen, das Engagement der Community. Besonderer Dank gilt für die Unterstützung bei der allgemeinen Organisation und Durchführung dem FiS und YetiProductions, der Gesellschaft für Liverollenspiel e.V. für die Vorträge, den Walddrittern für viele

Materialien und Ideen und der Legende Orga für die Realisierung der Taverne. Auch die Zusammenarbeit mit der Messe Kassel trägt zum Erfolg bei, da unkompliziert auf Wünsche eingegangen und enthusiastisch Werbung gemacht wird, während die Community einen merklich positiven Eindruck hinterlassen hat.

Das bunte Angebot wird durch eine Vielzahl an engagierten und kreativen Ausstellenden gewährleistet und von Jahr zu Jahr erweitert. Wer selbst mitwirken möchte, kann sich mit einem Angebot bei der Orga der LarpCon melden – sei es als Aussteller oder mit einem Beitrag zum Programm.

Text: Tara Moritzen
Fotos: Helheimshots
und Calle Plantiko



LarpCon Germany

13. März 2027

Messe Kassel

150 Aussteller auf fast 7.000 m²

www.larp-con.de

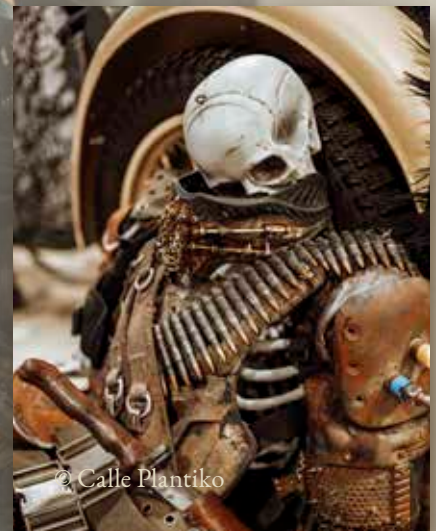
orga@larp-con.de



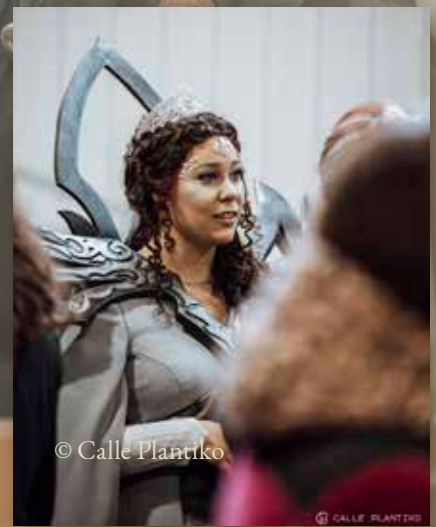
© Helheimshots



© Helheimshots



© Calle Plantiko



© Calle Plantiko

© CALLE PLANTIKO

ERLEBE FANTASTISCHE ABENTEUER

Spektakulus



AKADEMIE VON GREIFENWALD

27. JULI – 2. AUGUST 2026

ORKLANTIKA – VERGELTUNG

18. – 20. SEPTEMBER 2026

KRYPTA DER UNTOTEN – LICHT UND SCHATTEN (16+)

30. OKTOBER – 1. NOVEMBER 2026

MARDERHÖHLE

22. AUGUST 2026 | 3. OKTOBER 2026

HEXENTURM

5. SEPTEMBER 2026

**VORMERKEN FÜR NÄCHSTES JAHR
ZWISCHEN FREUNDEN UND FEINDEN
6. – 9. MAI 2027**

**LIVEROLLENSPIELE FÜR
KINDER, JUGENDLICHE UND FAMILIEN.**

**VERANTWORTUNGSVOLL DURCHGEFÜHRT DURCH
PÄDAGOGEN UND FACHKRÄFTE MIT MEHR
ALS 20 JAHREN ERFAHRUNG IN DER JUGENDARBEIT.**

WWW.SPEKTAKULUS.DE



GRENZEN WAHREN

KONSENS UND ÜBERGRIFFIGKEIT IM LARP

Larp ist ein soziales Hobby, bei dem viele Menschen diversen Alters und Geschlechts sowie aus den unterschiedlichsten sozialen Hintergründen zusammenkommen. Diese Aufeinandertreffen sind in vielen Fällen sehr bereichernd, führen manchmal allerdings auch zu Konflikten, etwa wenn verschiedene Meinungen aufeinanderprallen oder persönliche Grenzen überschritten werden. Letzteres kann sowohl verbal als auch körperlich geschehen und sollte in allen Fällen ernst genommen werden, denn auch wenn eine Grenzüberschreitung versehentlich geschieht, sollte sie besprochen werden. So werden unangenehme Situationen künftig vermieden und Larp bleibt ein sicherer Ort zum Spielen für jeden.

GRUNDLEGENDES

Eine Grenzüberschreitung kann viele Formen annehmen. Neben unpassenden Berührungen können die persönlichen Grenzen auch in Form von aufdringlichem Verhalten oder Kommentaren mit sexuellem Unterton überschritten werden. Wenn kein beidseitiger Konsens besteht, sind auch solche Fälle unangemessen. Das ist im Allgemeinen den meisten Menschen auch bewusst, doch werden solche Kommentare leider gelegentlich ins Larp übertragen. Dabei sind Gedankenansätze wie „Im Mittelalter war das halt so“ oder „Ist doch nur gespielt!“ mehr schlechte als rechte Ausreden. Denn auch vermeintlich IT gemeinte Interaktionen können unangenehme Gefühle hervorrufen und sind nicht immer gutes Spiel für alle Beteiligten. Um solche Situationen zu vermeiden, gilt es ein paar Dinge zu beachten.

Übergriffiges Verhalten oder sexuelle Belästigung werden von jedem anders wahrgenommen. Wo für die eine Person eine überraschende Umarmung sehr willkommen ist, kann diese für den Nächsten schon unangenehm sein. Hinzu kommt die zwischenmenschliche Beziehung. Eine Umarmung von Freunden ist für die meisten angenehmer als die von einem Fremden. Zu guter Letzt spielen auch bisherige Erfahrungen eine große Rolle. Wer bisher wenig oder keine sexuelle Belästigung erlebt hat, wird vermutlich auf manche Situationen weniger empfindlich reagieren als jemand, der bereits schlechte Erfahrungen machen musste. Da man nie wissen kann, welche Erfahrungen jemand in dieser Hinsicht gemacht hat, sollte man diese Möglichkeit immer im Hinterkopf behalten.

Wichtig ist auch, sich bewusst zu machen, dass sexuelle Belästigung von jedem Geschlecht ausgehen und jedes Geschlecht treffen kann. Häufig wird davon ausgegangen, dass männliche Personen Täter und weibliche Opfer sind. Dabei werden unerwünschte Annäherungen und Übergriffe von Frauen als weniger problematisch wahrgenommen oder sogar verharmlost. Das sollten sie aber nicht, denn unerwünschte Berührungen oder unangemessene Äußerungen sind in jedem Fall falsch und sollten unterlassen werden.

VERBALE ANNÄHERUNGSVERSUCHE

Eine im Larp nicht unübliche, zwischenmenschliche Interaktion ist das Flirten. Bei Feuerschein und kreisenden Flaschen kommen sich die ein oder anderen Menschen näher und tauschen freche Blicke und Sprüche aus. Dabei ist allerdings nicht immer klar, ob diese Annäherungsversuche IT oder OT gemeint sind. Schon diese Unklarheit kann zu Situationen führen, in denen sich eine Person unwohl fühlt, etwa wenn die eine Person Absichten außerhalb des Spiels hegt, während die andere sich nur innerhalb des Spiels auf den Spaß

eingelassen hat. Das allein ist nur ein unangenehmes Missverständnis, sofern alle Parteien sich bei der Aufklärung der Missdeutung einig werden und die Grenzen der anderen respektieren.

Schwieriger wird es hingegen, wenn jemand die Sicherheit von „Ist ja nur IT gemeint“ bewusst ausnutzt, um sich einer Person anzunähern, die dafür außerhalb des Spiels vielleicht gar nicht offen wäre. Ist Flirtspiel mit detailliert sexuellen Beschreibungen verbunden oder baut es viel Druck auf, etwa indem dem Gegenüber ein schlechtes Gewissen gemacht oder eine Machtposition ausgenutzt wird, ist es kein Spielangebot mehr, sondern grenzüberschreitend. Vor allem unter Einfluss von Alkohol oder anderen Substanzen kann es schwerfallen, die Grenzen des Anderen zu erkennen, wenn man nicht explizit danach fragt. Klare Kommunikation ist daher immer der beste Weg zur Prävention unangenehmer Situationen. Wer lieber einmal zu oft nachfragt, geht sicher, dass persönliche Grenzen gewahrt werden. Eine solide Faustregel ist dabei: Wenn das Gegenüber den Annäherungsversuch nicht erwidert, sollte man es lassen.

Das bedeutet nicht, dass im Larp auf unschuldige Liebelien verzichtet werden muss. Gutes Flirten kann für viel amüsantes Spiel sorgen. Beispielsweise, wenn sich die Dorfbewohner über eine skandalöse Affäre aufregen oder der hübsche Abenteurer bei seiner Angebeteten auf Granit beißt und sich furchtbar blamiert. Dazu sollte das Spiel allerdings immer ein Angebot sein. Entweder indem es zuvor OT abgesprochen wurde oder durch gut formulierte Gesprächseinstiege. Zum Beispiel klingt „Hey Hübsche, setz dich mal zu mir!“ aufdringlicher als „Guten Abend schöne Dame, wenn Ihr mögt, könnt Ihr Euch zu mir gesellen“. Das Gegenüber sollte immer die Möglichkeit haben, sich aktiv für eine Interaktion zu entscheiden, anstatt sich aktiv dagegen aussprechen zu müssen. Noch besser ist es, wenn ein potenzieller Ausweg gleich mitgegeben wird, zum Beispiel: „Sollte es Euch allerdings zu einem anderen Ort ziehen, dann lasst Euch nicht aufhalten!“.

Die Basis für jeden Annäherungsversuch sind Komplimente. Diese sollten nicht zu sehr auf körperliche Merkmale der OT-Person bezogen oder sexuell geladen sein, da sie unangenehme Gefühle hervorrufen können und kein gutes Spiel bringen. Besser geeignet sind hingegen anerkennende Äußerungen, die sich eindeutig auf den Charakter beziehen und somit spielfördernd sind. Beispielsweise könnte eine am Tag vollbrachte Heldentat gelobt, der überaus gepflegte Bart eines Zwerges bewundert oder die hübsch dekorierten Ohren einer Elfe komplimentiert werden. Auch unterhaltsame Komplimente können das Eis brechen und ein Gespräch anstoßen. Dabei ist man immer auf der sicheren Seite,



wenn man eher Kleidung und Stil statt körperlicher Merkmale komplimentiert. Beispielsweise mag „Mon dieu! Niemand kann einen Hut so anmutig tragen wie Ihr!“ zunächst seltsam klingen, doch wird dieses Kompliment sicherlich im Gedächtnis bleiben!

Wer ganz sichergehen möchte, dass ein Annäherungsversuch für das Gegenüber nicht aufdringlich wirkt, kann es auch aus der Ferne versuchen. Einen Barden für ein Minnelied zu engagieren oder einen Boten für einen überbrachten Liebesbrief zu bezahlen, bringt nicht nur dem oder der Angebeteten schönes Spiel, sondern bezieht auch andere Spielende mit ein.

KÖRPERLICHE INTERAKTIONEN

Der Gedanke, Interaktionen als Angebot zu formulieren, lässt sich auch auf Körperkontakt übertragen. Fremde Menschen ungefragt anzufassen, ist schon OT ein No-Go und sollte im Larp ebenfalls mit Vorsicht behandelt werden. Doch auch bei Interaktionen mit Bekannten sollte man sensibel für ihre persönlichen Grenzen bleiben. Anstatt beispielsweise eine traurig oder gestresst wirkende Person einfach zu umarmen – und sei es mit den besten Absichten –, könnte man zunächst fragen, ob dieser Körperkontakt gerade überhaupt erwünscht ist. In stark emotionalen Momenten hilft jedem etwas anderes. Manche brauchen eine Umarmung, andere liebe Worte und wieder andere Raum und Ruhe. Davon auszugehen, dass jeder Mensch in solchen Momenten das Gleiche benötigt wie man selbst, kann zu unangenehmen Situationen für alle Beteiligten führen.

Ebenfalls aus der Kategorie „Gut gemeint, aber potenziell kritisch“: Massagen. Da sitzt der oder die Angebetete gut gelaunt am Lagerfeuer und man möchte seine Künste als Privatmasseur unter Beweis stellen. Doch halt! Möchte die Person gerade überhaupt angefasst werden? Ist sie offen für eine Massage? Oder könnte eine Massage sogar gesundheitliche Risiken mit sich bringen? Eine kurze Nachfrage vermeidet unangenehme Gefühle auf allen Seiten.

„Hey, die Rüstung, die du heute getragen hast, sah echt schwer aus, brauchst du eine Nackenmassage?“ – Das Gegenüber kann jetzt zustimmen oder freundlich verneinen, ohne unhöflich zu erscheinen.

NEIN HEISST NEIN.

Denn da liegt eines der zahlreichen Probleme bei dieser heiklen Thematik: dem Nein-Sagen. Die heteronormative Sozialisierung in jungen Jahren wirkt sich

auch später im Leben sowohl auf männliche als auch weibliche Personen aus und hinterlässt ihre Spuren auch bei denen, die eine Geschlechtsangleichung durchlaufen haben. Gerade Frauen werden meist so sozialisiert, dass sie ungern Nein sagen, vor allem in den Generationen, die jetzt über 25 Jahre alt sind. Kinder sollen stets höflich sein, der Tante einen Kuss geben, sich artig bei Opa für das Geschenk bedanken, auch wenn sie es gar nicht mögen, und sich immer gut benehmen.

Viele jugendliche Frauen lernen weiterhin schnell, dass ein Nein negative Konsequenzen mit sich bringen kann. „Ach, sei doch nicht so langweilig!“, „Okay, ich finde dich eh hässlich!“ oder „Was ist denn jetzt dein Problem?“ sind Sätze, die viele sicherlich schon gehört haben. Und es gibt gemeinere und auch gefährlichere Reaktionen auf Ablehnung, die von Beleidigungen über gestreute Gerüchte bis hin zu körperlicher Gewalt reichen können. Außerdem sinkt die soziale Anerkennung. Wer unbequem ist, wird zur Außenseiterin. Denn Ablehnung fühlt sich unbequem an und Mädchen sollen cool, nicht unbequem sein. Nein zu sagen, kann also verständlicherweise sehr schwerfallen.

Jugendliche Männer wiederum haben vielleicht Sätze wie „Jetzt benimm dich doch mal!“ oder sogar „Hä? Sei doch froh, dass eine was von dir will!“ gehört, was ihre



eigenen Gefühle und Bedürfnisse invalidiert. Grenzüberschreitungen und sexuelle Belästigung können jeden treffen und von jedem ausgehen.

Umso wichtiger ist es, ein Nein – egal in welcher Form – sofort und ohne Diskussionen zu akzeptieren. Möchte man sein weiteres Interesse bekunden, kann auch das in Form eines Angebots formuliert werden: „Alles klar, aber falls du dich anders entscheidest, kannst du dich gerne melden.“ So äußert man sein ehrliches Interesse, ohne sein Gegenüber unter Druck zu setzen.

PROBLEMATISCHE KONZEPTE

Schon beim Konzipieren eines neuen Charakters kann darauf geachtet werden, potenziell problematische Situationen zu vermeiden. Möchte man beispielsweise einen schmierigen, sexistischen Mann in der Taverne spielen, dann ist das Konzept erstens wenig originell und zweitens nicht gerade spielfördernd. Welche spannenden Szenen können aus einem solchen Konzept entstehen, die nicht nur unangenehm an die Realität erinnern? Interessanter hingegen wird es, wenn man dem Charakter eine große Schwäche gibt. Vielleicht hat er ja eigentlich Angst vor Frauen und knickt in einem Konflikt mit ihnen schnell ein oder blamiert sich. Schon

ist ein potenziell kritischer Charakter zur unterhaltsamen Karikatur geworden, mit der andere bereicherndes Spiel erleben können.

Ebenfalls problematisch können schnell auch Dynamiken innerhalb einer Spielergruppe werden. Macht beispielsweise ein Geschlecht einen überwiegenden Teil der Gruppe aus, können sich Personen des anderen Geschlechts dazu verleitet fühlen, dem Rest der Gruppe durch bestimmte Verhaltensweisen gefallen zu wollen. Dabei kann gegebenenfalls in Kauf genommen werden, dass eigene Grenzen überschritten werden oder eine ungesunde Konkurrenz mit anderen des eigenen Geschlechts entsteht. Natürlich können solchen Dynamiken auch unabhängig vom Geschlecht durch fiktive Machtgefälle entstehen – die Anfälligkeit für grenzüberschreitendes Verhalten bleibt bestehen.

Der konzentrierte Blick nach innen kann solchen Situationen vorbeugen. „Welches Rollenspiel möchte ich betreiben?“, „Möchte ich das gerade wirklich?“ oder „Verletze ich gerade jemanden durch mein Verhalten?“ sind in jeder Situation hilfreiche Fragen.

Von diesen grundsätzlich problematischen Ansätzen abgesehen, gibt es ein paar Rollenkonzepte, die für grenzüberschreitendes Verhalten besonders anfällig sind und daher mit umso mehr Achtsamkeit behandelt werden sollten.

EINE HÜBSCHE ZUNFT?

Die wohl offensichtlichste Rolle, die einem beim Thema Sexualität im Larp einfällt, ist die der Prostituierten, auch schön umschreibend Hübschlerinnen genannt. Natürlich sind ihre Körper nicht wirklich für Spielgeld zu kaufen – man geht in ein Hinterzimmer oder hübsch dekoriertes Zelt, spielt Karten, erhält eine Massage oder unterhält sich eine Weile und kann hinterher von einer heißen Liebesnacht erzählen. Ein harmloser Spaß, bei dem die Grenzen von der Hübschlerin selbst gewählt werden. Tatsächlich wird mit Hübschlerinnen oder Hübschlern in dieser Hinsicht oftmals achtsamer umgegangen, da durch die Hervorhebung des Themas schon ein kritischer Blick dafür gegeben ist.

Dennoch bietet diese Rolle viel Raum für grenzüberschreitende Annäherungen, die unter dem Vorwand von „Ist doch nur gespielt!“ oder „Du hast dir das doch ausgesucht“ an die entsprechende Person herangetragen werden. Das Spielangebot enthemmt und lädt zu Interaktionen ein, die an anderer Stelle als unangemessen wahrgenommen werden würden.

Es empfiehlt sich, beim Bespielen einer solchen Rolle nicht allein zu spielen, sondern als Teil einer Gruppe oder Zunft zu agieren. So kann man sich über Situationen austauschen oder gegebenenfalls auch innerhalb des Spiels zur Hilfe holen, um zu deeskalieren.

SKLAVEN

Nicht in jedem Setting gern gesehen, doch den meisten Larpenden nicht unbekannt sind Sklaven. Sie können dem Spiel eine düstere Note verleihen und sozialen Ständen eine größere Fallhöhe geben. Doch das Spiel um die Sklaven selbst ist zurecht umstritten. Sie legen ihr Spielerlebnis in die Hände ihrer Mitspielenden und müssen darauf vertrauen, dass sich an Absprachen gehalten wird. Dabei können Fesseln, Beleidigungen und das Zuteilen von potenziell unangenehmen Aufgaben Teil des Spiels sein, die wiederum zu einer Entmenschlichung des Sklaven oder der Sklavin führen können, wenn nicht alle Spielenden stark auf die OT-Bedürfnisse des Spielenden hinter der Rolle achten.

Um zu vermeiden, dass das Spiel eine Form annimmt, die für den Spielenden in der Sklavenrolle unangenehm wird, ist es wichtig, sich vor Time-in gründlich zu besprechen und Grenzen abzustecken. Code-Wörter wie „Oh Mutter“ oder „wirklich, wirklich“ können im Spiel genutzt werden, um reelle Bedürfnisse zu kommunizieren, bevor eine Situation eskaliert.

15%

15% RABATT
MIT CODE LARPCON15



gültig bis 11.4.



MYTHOLON.COM



DIE SACHE MIT DEM HEILEN

Ein integraler Teil in jedem Larp, bei dem sich Körperkontakt kaum vermeiden lässt, ist das Heilerspiel. Der Puls wird gemessen, Wunden werden desinfiziert oder Verbände angelegt und das im Eifer des Gefechts, in dem selten nach Konsens gefragt wird. In den meisten Fällen ist das auch völlig in Ordnung, schließlich sind die Intentionen rein spielerischer Natur und gespielte Wunden werden über der Kleidung versorgt. Dennoch bietet es sich auch hier an, vor dem Heilerspiel kurz zu fragen, ob es auch erwünscht ist. Ein kurzes „Kann ich dir helfen?“ oder „Darf ich?“ bricht nicht die Immersion und sorgt auf allen Seiten für Sicherheit.

Leider bietet das Heilerspiel durch die vielen physischen Kontaktpunkte zahlreiche Gelegenheiten, die Grenzen seiner Mitspielenden zu überschreiten. Dabei können kritische Situationen sowohl von der Seite des Heilenden als auch des Verletzten ausgehen.

Eine Situation, die gerade auf größeren Veranstaltungen vorkommen kann, ist das Ausnutzen der Unerfahrenheit junger Spielender. Diese spielen zum ersten Mal einen Heiler oder eine Heilerin und wollen ihre Aufgabe gewissenhaft ausführen – niemandem das Spiel verderben. Wenn ein älterer, erfahrener Spielender dann allerdings Verletzungen an unangemessenen

Körperbereichen aufweist oder darauf besteht, bei der Behandlung seine Kleidung abzulegen, entsteht ein Machtgefälle, bei dem unerfahrene Heiler sich trotz Unwohlsein oftmals nicht trauen, das Spiel abubrechen. Auch emotionales Unter-Druck-Setzen mit Sätzen wie „Wenn du mich nicht behandelst, werde ich verbluten!“ oder „Möchtest du etwa, dass ich leide?“ ist unangemessen und sollte umgehend zurückgewiesen werden. Wenn sich jemand OT unwohl fühlt, endet das Spiel!

Doch auch andersherum können unangenehme Situationen entstehen, etwa wenn ein Heiler unverhältnismäßige Behandlungsmethoden anwendet, um einen Patienten möglichst viel zu berühren, und dabei eine vermeintliche Hilflosigkeit des anderen Spielenden ausnutzt. In solchen Fällen gilt die Opferregel: Der Spielende entscheidet, wie schwer sein Charakter tatsächlich verletzt ist, und darf sich aus der Situation zurückziehen.

DER BLICK AUF NSCS

Eine besondere, aber unvermeidbare Rolle nehmen NSCs ein. Gerade wenn eine NSC-Rolle über mehrere Veranstaltungen gespielt wird und an Popularität gewinnt,



Der Stoffdealer

HOCHWERTIGE NATURSTOFFE
FÜR HANDWERK & TRADITION

NATURSTOFFE FÜR DEINE WELT

Hochwertige Stoffe für Mittelalter, LARP,
Reenactment, Gewandung & Handwerk.



LEINEN



WOLLE



SEIDE



ZUBEHÖR

JETZT ENTDECKEN: WWW.DER-STOFFDEALER.DE



NATÜRLICH
NACHHALTIG



FÜR HANDWERK
MIT LEIDENSCHAFT



GEPRÜFTE QUALITÄT
FAIR AUSGEWÄHLT



INSPIRATION
FÜR DEINE PROJEKTE

DEIN PARTNER FÜR
GEWANDUNG,
LARP &
REENACTMENT

können die Menschen dahinter als Objekt der Öffentlichkeit gesehen werden. Ähnlich wie bei Prominenten der realen Welt wird dann die Person mit der Rolle vermischt und es entsteht ein verklärtes Bild, bei dem die Privatsphäre und die individuellen Bedürfnisse des Menschen in Vergessenheit geraten. In den Köpfen mancher Spielender entstehen Fantasien, es werden Vorwände gesucht, um mit der Person allein zu sein oder diese zu berühren, oder es werden Nacktdarstellungen gezeichnet und als „Motivationskärtchen“ verteilt – häufig ohne Zustimmung. In einigen Fällen kann es sogar dazu kommen, dass diese NSCs zu unangemessenen Zeitpunkten beobachtet werden, etwa beim Duschen oder im Zuber.

Dazu sollte klar gesagt werden, dass NSCs dem Spielen der Rolle, nicht der unfreiwilligen Sexualisierung zugestimmt haben. Auch hier gilt: Ohne ausdrückliche Zustimmung sind solche Annäherungsversuche grenzüberschreitend und sollten der Spielleitung oder der NSC-Koordination gemeldet werden.

MÖGLICHE AUSLÖSER

Das Problem der sexuellen Belästigung beginnt in der ungewollten Sexualisierung und Objektifizierung einer anderen Person: Das „Ich will aber!“-Denken, mit dem sich über die Bedürfnisse des Gegenübers hinweggesetzt wird. Ob das bewusst oder unbewusst passiert, ist für Betroffene dabei unerheblich.

Auslöser für unzureichend kommunizierte Grenzen ist in vielen Fällen die unterschiedliche Sozialisierung, mit der heteronormativ aufgewachsene Männer und Frauen für gewöhnlich auf Themen wie Sexualität und Konsens blicken. Frauen nehmen Übergriffigkeit in der Regel schneller wahr als

Männer, trauen sich aber häufig nicht, ihre Grenzen deutlich zu kommunizieren. Männer wiederum finden Übergriffe an sich selbst meist eher harmlos, auch wenn sie sich unwohl fühlen. Dabei haben auch gesellschaftliche Strukturen wie Sexarbeit und die stereotype Rollenverteilung der Geschlechter in einer Beziehung Einfluss auf das Machtgefälle zwischen den Geschlechtern, welches das Bild von Sexualität prägt.

Im Larp gibt es bestimmte Rollen, die diese gesellschaftlichen Strukturen entweder hervorheben oder zumindest in Erinnerung rufen, sodass sie in den Gedanken mancher Spielender zu übergriffigem Verhalten verleiten. Gerade auf großen Veranstaltungen gehen problematische Verhaltensweisen oft unter, da die Täter und Täterinnen in der Menge verschwinden und unbekannt bleiben. Deswegen ist es besonders

wichtig, auf seine Mitspielenden achtzugeben und Anfängern vorab zu erklären, welche Spielangebote unangemessen sind und dass OT-Grenzen jederzeit kommuniziert werden dürfen.

Ist eine Grenzüberschreitung vorgefallen, ergibt sich oft ein weiteres Problem: Vorfälle von sexueller Belästigung werden nicht besprochen oder der Spielleitung gemeldet, da sich die betroffene Person nicht als Opfer sehen möchte. Doch solche Situationen im Nachhinein aus Selbstschutz zu normalisieren, kann dazu führen, dass sie auch in dem Moment des Übergriffs verharmlost und geduldet werden. Schlimmer noch: Sie können verharmlost werden, wenn eine betroffene Person sich jemandem anvertraut, was den Kreislauf von Verharmlosung, Duldung und somit Täterschutz vertieft und den Raum für weitere Übergriffe eröffnet. Es darf nicht



vergessen werden, dass die Spielleitung dazu da ist, in solchen Situationen einzuschreiten und Betroffene zu schützen, indem Täterinnen oder Täter der Veranstaltung verwiesen werden.

MÖGLICHE LÖSUNGEN

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, wie das Problem behandelt werden kann – sowohl in der Prävention als auch im Umgang mit Betroffenen.

Wichtig ist es vor allem, sich selbst und seine Gefühle ernst zu nehmen, wenn man sich in einer Situation unwohl fühlt, und das klar zu kommunizieren. Dabei ist „Nein, das möchte ich nicht“ genauso valide wie „Nee, vielleicht später“, und es bedarf keiner Erklärung. Sollte die Ablehnung schwerfallen, kann auch eine Vertrauensperson oder die Spielleitung aufgesucht werden. Vielen Menschen fällt es leichter, für andere Nein zu sagen, als für sich selbst Grenzen zu setzen.

Wenn eine Situation seltsam erscheint, auch von außen, darf darüber geredet werden. Ein solcher Austausch kann dabei helfen, Muster zu erkennen und Mitspielende zu warnen. Ist eine Person beispielsweise schon dafür bekannt, Grenzen bestimmter Menschen auszureizen, kann der Kontakt vermieden werden oder von der Spielleitung ein genaues Auge auf das Verhalten geworfen werden. Dabei sollte jedoch die Möglichkeit in Betracht gezogen werden, dass es sich um ein Missverständnis handelt, und gegebenenfalls die Spielleitung als Mediator hinzugezogen werden. Gerüchte können sich schnell verselbstständigen und einen angeblichen Täter schnell selbst zum Opfer werden lassen.

Wichtig ist auch, nicht nur für eigene Situationen, sondern auch für die von anderen sensibel zu sein. Wer eine Interaktion bemerkt, bei der sich jemand unwohl zu fühlen scheint, kann nachfragen. Bestenfalls wird Schlimmerem vorgebeugt, schlimmstenfalls ist das frische Paar peinlich berührt. Die meisten Paare empfinden in einer solchen Situation keinen Ärger über die Nachfrage, sondern sind im Gegenteil froh über die Achtsamkeit ihrer Mitspielenden. Denn da sind sich die meisten einig: OT-Sicherheit geht immer vor!

Um sicherzugehen, dass man nicht selbst unwissentlich die Grenzen seiner Mitspielenden überschreitet, hilft eine einfache Faustregel: Würde man diese Interaktion auch mit einem Arbeitskollegen oder einer Kollegin durchführen? Wenn die Antwort Nein lautet, sollte nach Konsens gefragt werden, sofern diese bestimmte

Grenze nicht schon zuvor eindeutig besprochen wurde. Zusätzlich hilft das Formulieren von Angeboten im Gegensatz zu Forderungen, um den Konsens des Gegenübers einzuholen.

FAZIT

Die Themen Achtsamkeit und Konsens sind aktuell ein viel besprochenes Thema in der Gesellschaft und sie sind auch im Larp sehr relevant. Durch die zusätzliche Ebene des Rollenspiels verschwimmen Grenzen zwischen OT-Bedürfnissen und Spiel schnell, was eine klare Kommunikation umso wichtiger macht. Doch durch die zunehmende Sichtbarkeit dieser Themen und die Bemühungen von Orgas, dedizierte Ansprechpersonen für sensible Problematiken zu stellen, werden sichere Räume geschaffen, die dafür sorgen, dass sich im Larp alle wohlfühlen und sich auf sorgenfreies Spiel konzentrieren können.

Text: Michaela Frank
Bilder: Micha Heilmarsdottir



CODE-WÖRTER

Oh Mutter – Code-Wort für OT-Bedürfnisse.
z. B.: „Oh Mutter, ich möchte jetzt gehen!“

Wirklich, wirklich – Code-Wort für OT-Bedürfnisse. z. B.: „Das wird mir jetzt wirklich, wirklich zu viel!“

Ist Louisa da? – Frage, um zu signalisieren, dass man sich (sexuell) bedrängt fühlt und Hilfe braucht

Stopp! – Unterbricht sofort das Spiel, beispielsweise in Gefahrensituationen oder bei klaren Grenzüberschreitungen

Handinnenfläche zeigen, Daumen in die Handinnenfläche legen, Faust darum machen – stilles Zeichen für akute Hilfsbedürftigkeit, z. B. bei häuslicher Gewalt oder Bedrohung. Sucht euch ggf. Unterstützung und helft dieser Person!





Das Drachenfest

27.07. - 01.08.2027

auf dem

Larpgelände Waldeck am Edersee

www.drachenfest-ticketshop.info

LARP-GELÄNDE WALDECK AM EDERSEE

EIN GELÄNDE MIT VISIONEN

Manche Zufälle schaffen die perfekte Gelegenheit. So beginnt die Geschichte der neuen Location Waldeck in Nordhessen. Auf der Suche nach einem neuen Veranstaltungsgelände wurde die DrachenFest-Orga auf das beschauliche und wunderschön gelegene Waldeck am Edersee hingewiesen. Dort könne man sich um die Pacht eines Golfplatzes bewerben, hieß es. Gesagt, getan! In kurzer Zeit wurde ein umfangreiches Konzept entworfen und den verantwortlichen Behörden vorgestellt. Dafür wurden zahllose Arbeitsstunden investiert, da sich nicht nur die Möglichkeit bot, für das DrachenFest eine neue Heimat für die nächsten 30 Jahre zu finden, sondern ein Larp-Gelände mit Visionen und Ideen für zahlreiche Projekte zu schaffen.

EIN LANGATMIGER START

Über den seit 2006 genutzten Veranstaltungsort in Diemelstadt wurde 2024 bekannt, dass das DrachenFest den Quast für eine PV-Anlage räumen muss, womit der Verlust des Geländes nur noch eine Frage der Zeit war. Der Druck war hoch, ein geeignetes Gelände zu finden. Es boten sich ein paar interessante Möglichkeiten, doch der Jackpot war die Chance, die Pacht eines Golfplatzes in der Gemeinde Waldeck zu übernehmen.

Auch wenn der Golfplatz seit etwa 30 Jahren von einem Verein gepachtet ist, kann es bei einer Pachtverlängerung zu Änderungen kommen. Aufgrund der wirtschaftlichen Lage des Golfclubs war der Pachtzins von der Waldeckischen Domänialverwaltung auch verringert worden. Zur weiteren Nutzung des Geländes wurde sowohl dem DrachenFest als auch dem Vorstand des Golfclubs die Möglichkeit gegeben, ein Konzept für die Nutzung des Geländes einzureichen. Während die DrachenFest-Orga den Vorgaben der Ausschreibung

gefolgt sind, hat der Golfclub Waldeck am Edersee e.V. es verpasst, rechtzeitig ein entsprechendes Konzeptpapier abzugeben. Das Konzept eines Larp-Geländes ist für die Gemeinde wirtschaftlich interessant: In Zukunft werden jährlich über 10.000 Live-Rollenspieler in Waldeck erwartet, und die Aussichten, dass Besuchende im Anschluss für einen kleinen Urlaub am Edersee bleiben, sind vielversprechend. Gerade für Larp-Familien ist dies eine interessante Möglichkeit.

DAS NEUE GELÄNDE

Fast 100 Hektar können für zunächst 30 Jahre gepachtet werden. Davon sind etwa 65 ha als Larp-Gelände beispielbar. Die naturgetreuen Gegebenheiten mit zahlreichen hohen Hecken und Baumgruppen, kleinen Tälern und Hügeln sind ein Traum für Waldläufer und hervorragend für zufällige Scharmützel und spontane Schlachten nutzbar. Weitläufige Wiesen, kleine Seen und Plätze mit Aussicht auf das Schloss Waldeck laden zu immersivem Rollenspiel ein. Nach dem Ausbau der Infrastruktur wird dieser Platz Raum für bis zu 10.000 Teilnehmende bieten.

Die DrachenFest UG scheut keine Mühen und Kosten, um ihren Traum wahr werden zu lassen: Für die neue Infrastruktur wird zunächst eine siebenstelligen Summe investiert, wobei in den künftigen Jahren mit einer weiteren ähnlichen Summe zu rechnen ist. Allein in diesem Jahr wurden 400 Lkw-Ladungen Schotter auf das Gelände gebracht, um rund 3 Kilometer mobile Straßen auszuschütten, damit die Befahrbarkeit der Lager auch bei regnerischem Wetter gewährleistet ist. Mobil müssen sie sein, damit sie rückbaubar sind, da der Bebauungsplan für das Gelände frühestens Ende 2027 geändert werden kann. Danach können feste Straßen gebaut werden. Des Weiteren werden über 3 Kilometer neue

Wasserleitungen verlegt, die die Veranstaltung versorgen werden. Die Hauptwasserleitung soll dann bis zu 50.000 Liter pro Stunde auf das Gelände leiten. Zum Vergleich: In Diemelstadt hatte das DrachenFest nur 12.000 bis 15.000 Liter pro Stunde zur Verfügung, wovon etwa die Hälfte per Lkw auf das Gelände gebracht werden musste. Mit diesen neuen Wasserleitungen werden dann auch die sanitären Anlagen betrieben. Diese werden vorerst mobil sein, sollen aber in Zukunft fest verbaut werden. Strom wird natürlich auch verlegt, wobei es zu diesem nicht überall auf dem Gelände Zugang geben wird, sodass bei Bedarf gegebenenfalls auf leise Stromgeneratoren zurückgegriffen werden muss.

DIE ZUKUNFT

Langfristig sollen an besonders schönen Landmarken feste Bauten entstehen. Weitere feste Gebäude, wie z. B. im kanadischen Bicolline, gehören ebenfalls zu den zukünftigen Plänen. Auch die Container-Bauweise der beispielbaren Westernstadt Lingelcreek wird diskutiert, bietet sie doch ein rasches und günstiges Grundgerüst, und die Anlagen gelten als „fliegende Bauten“, was die bürokratischen Hürden reduziert. Was und wo gebaut werden kann, ist abhängig vom zukünftigen Bebauungsplan. Gebäude dürfen dann gegebenenfalls auch von Vereinen und Spielergruppen auf dem Gelände gebaut werden. Hierzu bedarf es aber entsprechender Vorgespräche sowie eines Vertrags zur Nutzung, zur Pflege und zum gegebenenfalls notwendigen Rückbau nach Ende des Pachtvertrages. Das alles sind Fragen, die rechtlich geklärt werden müssen und auch frühestens mit dem Bebauungsplan näher diskutiert werden könnten. Motivierte DrachenFest-Fans müssen sich also noch bis voraussichtlich 2029 gedulden.

DIE ANGEBOTE

Die größte geplante Veranstaltung auf dem Gelände mit voraussichtlich 6.500 Teilnehmenden ist im Jahr 2026 das DrachenFest. Nach dem Ausbau der Infrastruktur hat die Großcon Raum, sich auf bis zu 10.000 Teilnehmer zu vergrößern. Der Markt wird gut befahrbar am Rand des Geländes liegen, wo sich dann die IT-Stadt Aldradach anschließt. In diesem Teil sind später Bauten geplant. Auf dem DrachenFest 2026 wird der Markt von Donnerstag bis Samstag auch für die Waldecker geöffnet sein, damit sie die Welt des Larps kennenlernen können. Im Übergang zur IT-Stadt wird in diesen Tagen die Security/Stadtwache darauf achten, dass keine Besucher das Spielgelände betreten. Die Lager befinden sich dann

auf dem restlichen Gelände. Erst wenn vor Ort alles steht, wird deutlich werden, wie sich die vielen Tausend Zelte optisch verteilen.

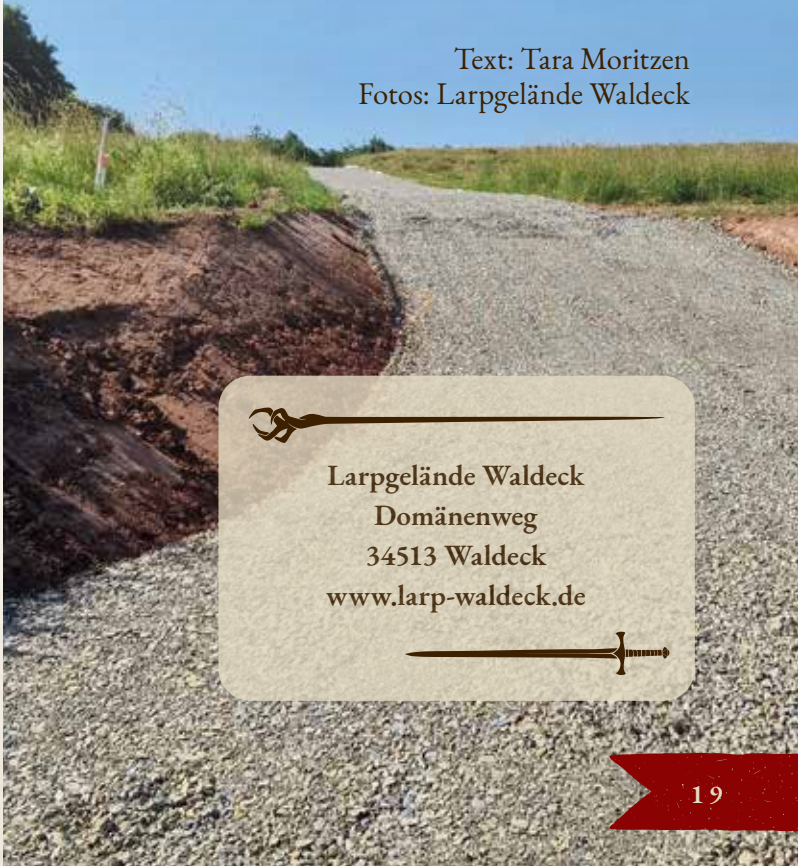
Das Gelände soll darüber hinaus in Zukunft auch anderen Orgas für ihre Larps zur Verfügung gestellt werden, damit Waldeck ganzjährig genutzt werden kann. Zu den Konditionen und Regeln und zu einem Zeitraum zum Start dieser zu Verfügungstellung gibt es jedoch noch keine konkreten Aussagen.

Ein weiterer Ansatz ist Larp als pädagogisches Konzept. Das Larp-Gelände Waldeck soll laut der DrachenFest UG in Zukunft ein Lern- und Erlebnisort werden, in dem Fantasie, Natur und Gemeinschaft zusammenkommen. Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene dürfen Geschichten nicht nur hören, sie dürfen sie leben. Die Umsetzung dieses Konzeptes ist vielfältig geplant, z.B. als Tagesprojekt, als mehrtägiges Schulprojekt, als Ferien-Larp-Camp oder auch in regelmäßig stattfindenden Mini-Larps für Kinder- und Jugendgruppen.

FAZIT

Das Larp-Gelände Waldeck bringt das Live-Rollenspiel in Deutschland einen großen Schritt weiter, da es nun mit Bexbach zwei wirklich große Veranstaltungsgelände gibt, welche die Möglichkeit bieten, sie ganzjährig zu gestalten. Das bietet viel Raum nicht nur für Rollenspiel, sondern auch für pädagogische Konzepte, die neue, junge Spielende für das Hobby begeistern und anderen zeigen, wie bereichernd Larp sein kann.

Text: Tara Moritzen
Fotos: Larpgelände Waldeck



Larpgelände Waldeck
Domänenweg
34513 Waldeck
www.larp-waldeck.de

Die Historica in Kassel

EIN FESTIVAL,
DAS GESCHICHTE
LEBENDIG MACHT

Nachdem der Umzug der Reenactor-Messe von Minden nach Kassel im Jahr 2025 von der Community positiv aufgenommen wurde, konnte die Veranstaltung unter dem neuen Namen *Historica Festival* am neuen Standort bereits rund 4.500 Besucher begeistern, und für 2026 werden 6.000 Besucher erwartet. Mit 150 Ausstellern und einem umfangreichen Programm – inklusive Vorträgen, Talks und Workshops – will sich die Historica als eines der größten Treffen für Geschichtsinteressierte, Reenactors und Familien behaupten. Allerdings gab es auch lautstarke Kritik an der Waffenbehörde, die für Diskussionen sorgte.

WIE ES WAR

Die Historica ist *mehr als nur ein Markt*: Sie ist ein echtes Festival, das Geschichte auf vielfältige Weise erlebbar macht. Auf über 5.000 Quadratmetern präsentierten im vergangenen Jahr etwa 100 Aussteller ihre Waren und Köstlichkeiten. Das Programm bot ein breites Spektrum an historischen Darbietungen – von Schwertkämpfen, Präsentationen und Musik über Kontaktjonglage, Handwerksvorführungen, Feuershows und Falknerei bis hin zu Mitmachaktionen für Kinder wie Bogenschießen und Schwertkampf.

Besucher lobten besonders die Vielfalt der Aussteller aus ganz Europa, die eine beeindruckende Auswahl an historischen Waren und Handwerkskunst präsentierten. Die Atmosphäre wurde als lebendig und authentisch beschrieben, geprägt vom Engagement und dem Herzblut der Darsteller.

Die Historica erfreute sich bei Ausstellern und Besuchern gleichermaßen großer Beliebtheit. Mit ihrer Mischung aus Markt, Unterhaltung und Bildung ist die Veranstaltung ein ideales Ziel für alle, die lebendige

Geschichte erleben möchten. Dies gilt für Fachbesucher, Interessierte und Familien.

Doch es gab auch Kritik aus den Reihen der Besucher und Aussteller gegenüber den Auflagen der Stadt Kassel und des hohen Personaleinsatzes vor Ort. Über die Hintergründe einiger der Auflagen kann nur spekuliert werden. Die Stadt Kassel hatte mehrfach versucht, die Waffenmesse WBK International zu verbieten, welche 2021 dann die Stadt verlassen hat. Das Historica Festival ist zwar keine Waffenmesse, wurde aber dennoch mit strengen Auflagen versehen. Leidtragende der Auflagen sind Menschen, Gruppen und Vereine, welche das Brauchtum als lebendige Geschichte pflegen wollen.

WAS DIE ZUKUNFT BRINGT

Aufgrund der Herausforderungen mit den Behörden wird ein Wechsel des Veranstaltungsortes geprüft. Da dies jedoch Zeit benötigt, wird die

Historica auch 2026 wieder in Kassel stattfinden. Die erste Veranstaltung unter neuem Namen wurde recht kurzfristig umgesetzt, sodass das Veranstaltungskonzept der Reenactormesse Minden einfach übernommen wurde. Für dieses Jahr wird es aber weiterentwickelt. Dazu gehören der Ausbau des Marktes und die Erweiterung des Rahmenprogramms, Kooperationen mit regionalen und internationalen Institutionen sowie die Einbindung von Bildungseinrichtungen.

Neben der Suche nach Ausstellern aus Epochen außerhalb des Mittelalters werden Aussteller aus den Bereichen Literatur, historische Spielthemen und Reenactment Larp erwartet. Die Erweiterung wird der Veranstaltung neue Impulse geben, welche sich zum Teil im Rahmenprogramm widerspiegeln dürften. Ziel ist es, dem Publikum ein möglichst vielseitiges Angebot an historischen Themen anzubieten, welches Lust auf mehr macht. Ein besonderes Augenmerk soll auf Workshops gelegt werden, in denen vermittelt werden soll, wie durch historisches Handwerk Dinge selbst erschaffen werden können.

Es werden auch Veranstaltungsorte für historische Bildung, Übernachtung und Veranstaltungen sowie entsprechende Veranstalter eingeladen, sich auf der Historica zu präsentieren. Das Kinderprogramm wurde schon 2025 von den kleinen Besuchern gelobt und soll noch abwechslungsreicher gestaltet werden.





**20%
Rabatt**
mit dem Code*
BW-SPAREN-26
gültig bis 31.12.2026





BEERENWEINE

**FRUCHT- & BEERENWEINE,
METSORTEN, SPIRITUOSEN,
ALKOHOLFREIE WEINE,
TRINKZUBEHÖR UVM.**

WWW.BEERENWEINE.EU
Auenweg 45 - 32425 Minden
Öffnungszeiten: Mo-Fr 8:00 - 16:00 Uhr

Ein besonderer **TROPFEN**
für **BESONDERE** *Menschen!*

*Der Gutscheincode ist nicht mit anderen Codes kombinierbar.

WAS ES GEBEN WIRD

Für das Rahmenprogramm sind wieder historische Musiker, Fechtgruppen, Handwerksvorführungen und weitere Darbietungen geplant. Neu sind aber Workshops, Vorträge und Talks. Andrej Pfeiffer-Perkuhn von Geschichtsfenster wird sich an beiden Tagen mit ausgewählten Gästen zu verschiedenen Themen austauschen. Interessierte können den Gesprächen vor Ort zuhören oder diese auch online live zu Hause mitverfolgen.

Ein weiteres Angebot wird das *Auditorium* im 1. Stock zwischen den Hallen 2/3 sein. Dort wird es Vorträge, Diskussionsrunden und vielleicht auch Lesungen geben, betreut vom *Geschichtsverein Kassel*. Die Auswahl der Referenten und Themen läuft noch bis August 2026.

Die Workshops laden Kleine und Große ein, sich auszuprobieren oder auch ihr Wissen zu vertiefen. Die Dauer der Workshops variiert je nach Thema zwischen 30 und 120 Minuten. Geplant sind beispielsweise *Glasperlen machen* und *Schnittmuster erstellen*.

Für die Kinder soll der Spaß schon am Eingang starten. So kann jeder an einer kleinen Aufgabe versuchen, die ihn

mit anderen Abenteurern zusammenbringt. Neben der klassischen Strohpuppe soll es wieder Polsterschwertkampf und Bogenschießen geben. Es warten aber auch historische Spiele und weitere Brett- und Kartenspiele darauf, ausprobiert zu werden. Die Erwachsenen werden explizit eingeladen, sich den Kindern anzuschließen.

Neben dem Musik- und Animationsprogramm auf der Bühne und in den Gassen sind täglich zwei Zeitfenster für interessierte Künstler freigehalten, die sich für diese bewerben dürfen. Zu den Auftritten werden teilnehmende Veranstalter eingeladen, um potentielle Künstler für ihre eigenen Veranstaltungen zu finden. So können Veranstalter und Akteure direkt vor Ort persönlich Kontakt knüpfen.

Am Sonntag werden Vertreter von Veranstaltungsunternehmen und Veranstaltungsorten zu einem Branchentreffen eingeladen, um sich über verschiedene Themen auszutauschen.

Da die Historica nur mit Unterstützung der Reenactment Community etwas für die Community erschaffen kann, sind Ideen zu Ausstellern, Themen und



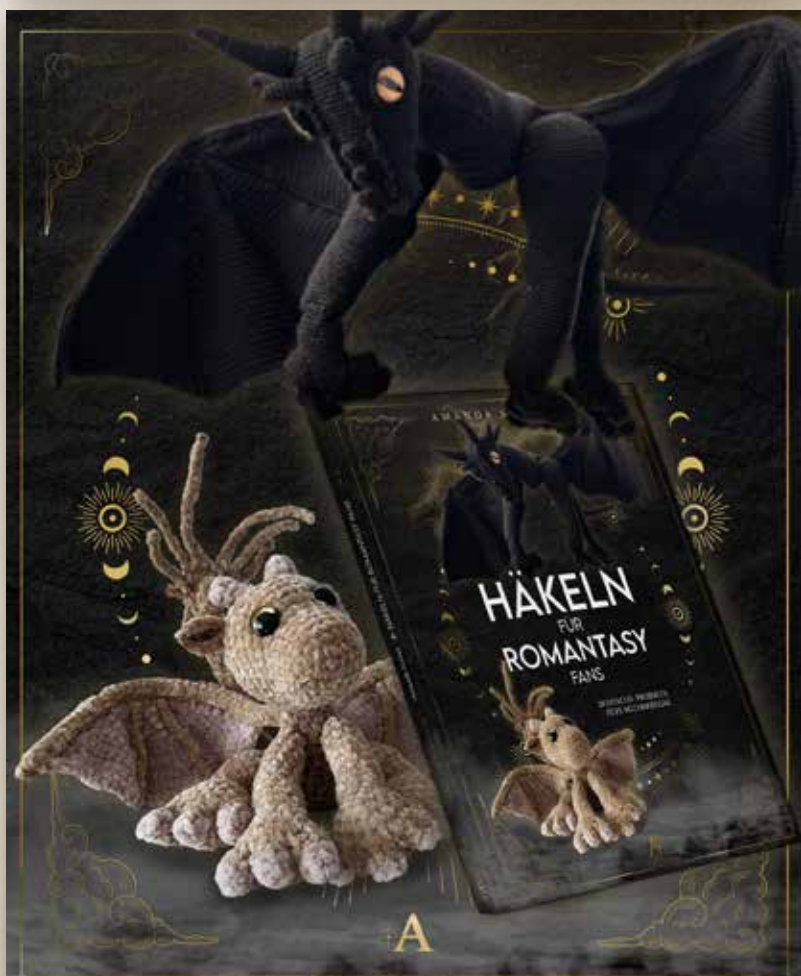
DIE HISTORICA IN KASSEL

Referenten erwünscht. Beispielsweise soll es auf Wunsch der Community einen Bring & Buy Stand geben, an dem gebrauchte Stücke zum Verkauf abgegeben werden können. Die Erlöse aus der Provision für die Verkäufe werden an den Waldritter Lahn-Dill e.V. für den Aufbau von Kinder- und Jugendangeboten gespendet.

Text: Tara Moritzen
Bilder: ApHV



Historica Festival
17./18. Oktober 2026
Messe Kassel
www.historica-festival.de



HÄKELN FÜR ROMANTASY-FANS

20 epische Projekte fürs Bücherregal
Amanda Sennett

144 Seiten, 21 x 26 cm · Hardcover mit

Lesebändchen · ISBN 978-3-69300-000-7

EVT Oktober 2026

JETZT VERSANDKOSTENFREI VORBESTELLEN UNTER SHOP.AVENYRA.DE

SCHWALLEN- BERG- SAUCE

Aus der Vielzahl der Rezepte zunächst der Originaltext aus einem Nachdruck des ersten handgeschriebenen Kochmanuskripts in deutscher Sprache: Daz buoch von guoter spise. Es ist das 49. Rezept in dieser Sammlung und überschrieben mit „Ein guot salse“:

Die wörtliche Übertragung lautet:

Eine gute Sauce.

Nimm Wein und Honigseim setze das auf das Feuer und las es sieden. Und tue dazu gestoßenen Ingwer mehr als Pfeffer stoß Knoblauch doch nicht allzu viel und mach es stark und rühre mit einer Schienen laß es sieden bis das es zu bräunen beginne. Das soll man essen bei kaltem Wetter und heiß Swallenberges Sauce.

Wenn man den Text so weit übertragen hat, muss man sich die Bedeutung einzelner Begriffe klar machen.

- Wein: Nimmt man Weiß- oder Rotwein?
- Honigsaum oder -seim: Das ist ungeklärter Honig, den man durch Aufkochen läutern muss.
- „mach es stark“ bedeutet eindicken, fest werden lassen. Das wurde damals durch Zugabe von geriebenem Brot, in unserem Fall sicher Weißbrot oder Herrenbrot bewerkstelligt.
- Schienen: Darunter verstand man einen langen Löffel aus Holz.
- „essen bei kaltem Wetter“: diese Aussage bezieht sich auf die mittelalterliche Gesundheitslehre, welche den Speisen bestimmte Eigenschaften zuordnet.
- Swallenberg: Wer allerdings dieser „swallenberg“ war, nach dem diese Sauce benannt wurde, wissen wir heute nicht mehr. Vielleicht war es der Koch, der sie erfunden hat?

Über die Mengen gibt es, und das ist selten, eine wichtige Aussage: Man soll mehr Ingwer als Pfeffer nehmen und nicht zu viel Knoblauch. Es handelt sich also um eine süß-scharfe Sauce, die deutlich nach Ingwer und auch Pfeffer schmecken soll, mit einer deutlichen, aber schwächeren Knoblauchnote. Über das Verhältnis zwischen dem Wein, dem Honig und den Gewürzen erhält man keine Aussage. Vergleicht man aber mit anderen mittelalterlichen Rezepten, sollte man viel Honig nehmen und auch mit den Gewürzen nicht sparen. Deshalb schlage ich auf einen Liter Wein (Weißwein) ein Glas Honig, also 500 g vor.



HERRENSPEIS & BAUERN SPEIS Peter Lutz

*Herrenspeis und Bauernspeis entführt
in die mittelalterliche Küche:
historische Anekdoten aus der Küche
der Ronneburg und praxistaugliche
Rezepte – von deftiger Bauernkost
bis zu raffinierten Herrenspeisen.*

ca. 160 Seiten, 21 x 26 cm
Hardcover mit Lesebändchen
ISBN: 978-3-69300-003-8 · EVT Oktober 2026

**JETZT VERSANDKOSTENFREI
VORBESTELLEN UNTER
SHOP.AVENYRA.DE**





ZUTATEN FÜR EINEN TOPF AUS DER BURG

- 1 Glas Honig
- 1 l Weißwein
- 50 g frischer Ingwer
- 1–2 Knoblauchzehen
- 4–5 Scheiben Weißbrot ohne Rinde
- 2 EL schwarzer Pfeffer, frisch gestoßen

ZUTATEN FÜR 4 PERSONEN

- 50 g Honig
- 100 ml Weißwein
- 5 g frischer Ingwer
- 1 Knoblauchzehe
- 1 Scheibe Weißbrot ohne Rinde
- schwarzer Pfeffer, frisch gestoßen

ZUBEREITUNG

Den Honig im Weißwein auflösen und erhitzen. Ingwer schälen und in kleine Stücke scheiden. Knoblauchzehe pressen. Brot fein würfeln und mit den anderen Zutaten mitkochen lassen. Weiterkochen und eindicken lassen. Eventuell durch ein Sieb streichen.

Verwendet wurden diese Saucen, wie schon beschrieben, als eine wichtige Beilage zum Fleisch.





DAS TRÄGER- KLEID VON HAITHABU

AUS DER SCHNEIDERWERKSTATT
VON ADEL UND VOLK

Zwischen der Eisenzeit und dem Ende der Wikingerzeit vollzog sich im nordeuropäischen Raum ein fundamentaler Wandel in der Mode und der Herstellung von Kleidung. Diese Entwicklung ergab sich aus technischen Fortschritten sowie aus der ästhetischen Vorstellung, dass die Kleidung den Körper stärker betonen sollte.

In der Eisenzeit war Kleidung in erster Linie funktional geprägt. Der Zuschnitt orientierte sich an den Eigenschaften des gewebten Stoffes und den technischen Grenzen der damaligen Webstühle. Da die Stoffbreiten vergleichsweise schmal waren, setzte sich Kleidung überwiegend aus rechteckigen Stoffbahnen zusammen. Später wurden diese mit Keilen erweitert, um an den benötigten Stellen mehr Bewegungsfreiheit zu erhalten. Stoffbahnen wurden möglichst komplett genutzt, um den Verschnitt gering zu halten. Die Kleidung fiel weit und locker und wurde mit Gürteln oder Fibeln in Form gebracht.

Während zunächst noch rechteckige, an die eingeschränkten Stoffbreiten der frühen Webstühle angepassten Schnittformen die Form der Kleidung bestimmten,

veränderte sich die Herstellung langsam aber deutlich. Die Kleidung wurde zunehmend körpernäher gearbeitet. Kleider und Tuniken erhielten Taillierungen, Ärmel wurden schmaler und Schulterpartien eingerückt. Stoffe wurden jetzt gezielt in Formen geschnitten und nicht mehr nur in Bahnen verwendet.

Keile und eingesetzte Bahnen blieben weiterhin Bestandteil vieler Kleidungsstücke, wurden jedoch zunehmend so eingesetzt, dass sie nicht nur Material effizient nutzten, sondern auch die Körperform betonten.

Neben handwerklichen Innovationen spielten kulturelle Kontakte eine entscheidende Rolle. Textilien aus den britischen Inseln, dem Frankenreich, Byzanz sowie aus dem arabischen und osteuropäischen Raum gelangten als Handels- oder Beutegüter nach Skandinavien. Mit ihnen verbreiteten sich neue Materialien, Muster und Schnitttechniken, die vor allem in wohlhabenden und urbanen Milieus aufgegriffen wurden.

Diese Entwicklungen bestimmen die europäische Mode bis heute und haben für ein neues Verständnis für Schnittführung und Passform gesorgt.

DAS TRÄGERKLEID VON HAITHABU

Das hier vorgestellte Schnittmuster für ein Trägerkleid orientiert sich an Textilfunden aus dem Hafen von Haithabu sowie an einem Grabfund aus Köstrup auf der dänischen Insel Fünen. In beiden Fällen wurden Stofffragmente entdeckt, die wahrscheinlich zu Trägerkleidern gehörten.

Die Funde aus Haithabu (H14a und H14b) weisen kleine Einstichlöcher entlang der Seitenkanten auf, die auf Verbindungsnähte zwischen mehreren Stoffteilen hindeuten. Auch wenn die einzelnen Fragmente unterschiedliche Details zeigen, lassen sie auf eine vergleichbare Grundkonstruktion schließen.

Auffällig ist, dass einige Kanten leicht gebogen verlaufen. Dies spricht dafür, dass die Kleidungsstücke nicht mehr ausschließlich aus

geraden Stoffbahnen bestanden, sondern bereits an die Körperform angepasst und leicht tailliert geschnitten waren.

Die rekonstruierte Form basiert auf mindestens sechs Einzelteilen: einem Vorder- und einem Rückenteil sowie vier seitlichen Bahnen. Diese Seitenteile sind leicht tailliert geschnitten und erweitern sich nach unten, wodurch zusätzliche Rockweite entsteht und die Bewegungsfreiheit verbessert wird.

Im Ursprung hat das Kleid vermutlich vier Trägerschlaufen, die im Brustbereich jeweils paarweise mit einer Fibel verbunden werden, besessen.

Wenn das Kleid ohne Fibeln getragen werden soll, zum Beispiel für die Darstellung einer sozial niedrigen Schicht, können stattdessen auch fest angenähte Träger verwendet werden. Für das Trägerkleid in dieser Nähanleitung werden

fest vernähte Träger benutzt, da das Trägerkleid so sowohl mit als auch ohne Fibeln getragen werden kann.

Als Dekoration wurde ein außenliegender Besatz aus einem andersfarbigen Stoff sowie eine Brettchenborte hinzugefügt.

Die genaue Länge und Weite der historischen Kleider ist nicht überliefert. Für dieses Schnittmuster wurde daher eine praktische Rekonstruktion gewählt. Das Kleid hat eine moderate Weite und ist ungefähr wadenlang.

Für die Anfertigung eignen sich leichte bis mittelschwere Wollstoffe. Der Stoff sollte möglichst etwas dehnbar sein, damit das Kleid bequem sitzt. Je enger das Kleid genäht werden soll, desto dehnbarer sollte der Stoff sein.



**ABVERKAUF
UNSERER
EIGENMARKE**



Sichert euch jetzt eure
Lieblingsstücke bis 2027.

Kostüme und Gewandungen mit Herz aus der Hauptstadt des Karneval

ANLEITUNG

Schwierigkeitsgrad: Fortgeschrittene

ZUSCHNITT:

- 1 x Vorderteil Mitte
- 1 x Rückenteil Mitte
- 4 x Seitenteil
- 2 x Bindebänder 6 x 50 cm
- 1 x Besatz Brustweite des zusammenge nähten Kleides x ca. 8 cm
- Brettchenborte

GRÖSSENTABELLE

Größe	Schulterbreite	Tailenumfang	Brustumfang	Armlänge
S	38 cm	65 cm	85 cm	59 cm
M	39 cm	75 cm	95 cm	60 cm
L	41 cm	85 cm	105 cm	61 cm
XL	42 cm	95 cm	115 cm	62 cm
XXL	43 cm	105 cm	125 cm	63 cm

MASSTABELLE

Größe	A	B	C	D	E	F
S	90 cm	18 cm	13 cm	30 cm	15 cm	4 cm
M	95 cm	19 cm	15 cm	32 cm	15 cm	4 cm
L	100 cm	20 cm	17 cm	34 cm	15 cm	4 cm
XL	105 cm	21 cm	19 cm	36 cm	15 cm	4 cm
XXL	110 cm	22 cm	21 cm	38 cm	15 cm	4 cm

ANFERTIGUNG:

Sucht aus der Größentabelle die Größe heraus, deren Maße am besten mit euren Maßen zusammenpassen.

Fertigt zunächst einen Papierschnitt in der gewünschten Größe nach der Maßtabelle an. Berücksichtigt dabei individuelle Abweichungen von euren Körpermaßen und eure Körpergröße. Das Maß E kennzeichnet die gerade Kante des Seitenteils. Ab dem Ende von Maß E beginnt die Schräge des Rockes.

Die angegebenen Maße enthalten keine Nahtzugaben. Da die Nahtzugabe von der gewählten Naht abhängig ist, muss sie individuell hinzugefügt werden. Vorderteil und Rückenteil sind identisch, daher wird nur ein Papierschnitt benötigt.

Legt den Papierschnitt auf den Stoff und schneidet die benötigten Teile zu.

Näht anschließend die sechs Teile jeweils an den langen Seiten zusammen, sodass die Rockbahn entsteht. Die rechteckigen Teile sind jeweils vorne und hinten mittig. Die geschwungenen Seitenteile werden mit den geraden Seiten an die geraden Seiten der Mittelteile angenäht.

Schneidet danach den Besatz für die obere Kante des Kleides in der passenden Länge zu. Die Länge richtet sich nach dem Umfang der oberen Kante des zusammenge nähten Rocks.

Faltet die beiden Längsseiten des Stoffbandes für einen der Träger jeweils zur Mitte hin. Anschließend wird der Streifen der Länge nach mittig zusammengeklappt, sodass die offenen Kanten innen liegen. Näht die gefalteten Kanten mit einem möglichst unauffälligen Stich zusammen. Um den Träger stabiler zu machen, kann vor dem Zusammennähen eine Kordel oder ein



DAS TRÄGERKLEID VON HAITHABU

Schnürsenkel in passender Länge in das Band eingelegt werden. Verfährt ebenso mit dem zweiten Träger.

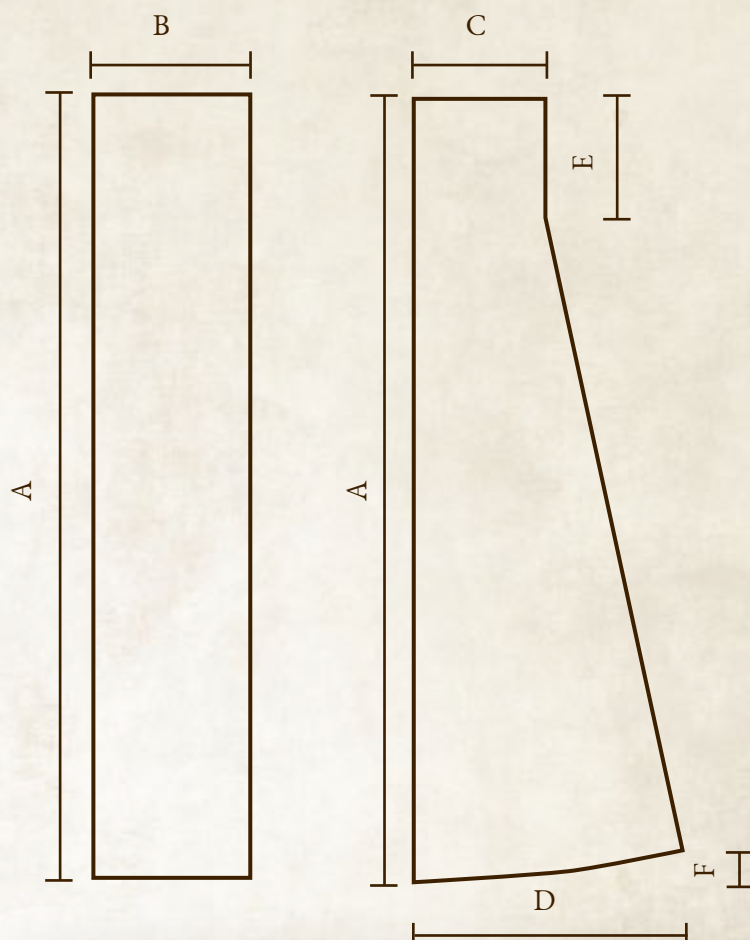
Steckt die fertigen Träger auf der linken Stoffseite des Rückenteils neben der mittleren Bahn fest. Der Träger zeigt dabei nach unten, während seine obere Kante auf gleicher Höhe mit der oberen Kante des Kleides auf Brusthöhe liegt. Fixiert die Träger zunächst mit einer kurzen Naht.

Probiert das Kleid anschließend an. Führt die Träger nach vorne und steckt sie ebenso wie am Rücken auf der Vorderseite in der gewünschten Länge fest. Wenn die Position stimmt, werden auch diese Enden mit einer Naht fixiert.

Näht nun den Besatz rechts auf links an die obere Kante des Trägerrocks. Dabei werden die Träger zwischen Rock und Besatz mitgefasst. Anschließend wird der Besatz nach außen gewendet, sodass die Naht innen liegt. Die Träger zeigen nun nach oben und der Besatz liegt außen am Kleid.

Der Besatz kann schmal eingeschlagen und festgenäht werden. Alternativ kann er auch beim späteren Annähen einer Brettchenborte mit eingefasst werden.

Zum Abschluss wird die untere Kante des Kleides abgesteckt und gesäumt.



Die Anleitung ist aus dem neuen Buch
Kleidung der Wikingerzeit von Carola
Adler und erscheint im Oktober 2026.

ca. 192 Seiten, 21 x 26 cm, Hardcover mit
Lesebändchen, ISBN 978-3-69300-004-5

**JETZT VERSANDKOSTENFREI
VORBESTELLEN UNTER
SHOP.AVENYRA.DE**



TuchundStoff.Shop
Quality for *Action!*

Stoffmuster gratis
anfordern!

Open World Strukturen im LARP



**WIE MODERNE
SANDBOX-LARPS VON
VIDEO- UND PEN-&-
PAPER-ROLLENSPIELEN
PROFITIEREN KÖNNEN**

Das Live-Rollenspiel in Deutschland hat sich in den letzten Jahren stark verändert. Während klassische Fantasy-Cons nach dem Prinzip einer großen gemeinsamen Quest mit abschließender Endschlacht funktionieren, orientieren sich viele moderne Veranstaltungen zunehmend an Erzählstrukturen aus Open-World-Videopielen und Pen-&-Paper-Rollenspielen. Statt einer einzigen linearen Handlung entstehen dabei viele kleine Geschichten gleichzeitig – getragen von Fraktionen, persönlichen Konflikten, moralischen Entscheidungen und einer Welt, die den Eindruck vermittelt, sie würde auch ohne die Spielenden existieren.

ZWISCHEN ENDSCHLACHT UND ENTSCHEIDUNGSFREIHEIT – DER „KLASSIKER“

Orgas von „klassischen“ Fantasycons beginnen ihre Plotplanung häufig mit der Frage, welche Geschichte sie den Spielenden erzählen möchten. Dabei folgen viele Veranstaltungen der vertrauten Abenteuerstruktur: Die Spielenden stoßen auf ein Problem, verbringen den Großteil der Con damit, Hinweise, Zutaten oder Artefakte zu sammeln, und wehren sich dabei gegen wiederkehrende Angreifer. Am Ende wird ein großes Ritual durchgeführt oder ein Gegner in einer finalen Schlacht besiegt, bevor sich die siegreichen Helden abends in der Taverne zum Feiern treffen.

An dieser Struktur ist aus erzählerischer Perspektive grundsätzlich nichts auszusetzen, nicht umsonst prägt sie Fantasygeschichten seit Jahrzehnten. Doch im Larp geraten die sorgfältig geplanten Abläufe schnell ins Wanken, sobald Spielende unerwartete Entscheidungen treffen oder kreative Lösungsansätze finden, auf die die Orga nicht vorbereitet war. Nicht ohne Grund heißt es im Larp: „Kein Plot überlebt den Erstkontakt mit den Spielenden.“

Hinzu kommt, dass klassische Plotstrukturen oft wenig Raum für nuanciertes *Charaktenspiel* lassen. Alle Beteiligten müssen gemeinsam auf dasselbe Ziel hinarbeiten, wodurch Konflikte zwischen Spielcharakteren, persönliche Interessen oder moralische Grauzonen häufig zugunsten der „richtigen Lösung“ in den Hintergrund treten. Die vorhersehbare Struktur kann Szenen dadurch jene Intensität nehmen, die bleibende Erinnerungen schafft.

Um das zu vermeiden, könnte sich die Orga stattdessen fragen, wie sie eine Welt erschaffen kann, in der Geschichten von ganz alleine entstehen. Wie erschafft man flexible Szenarien, angetrieben von den Ideen und Entscheidungen der Spielenden?

VON VIDEOSPIELEN LERNEN: OFFENE WELTEN STATT QUESTKETTEN

Genau an diesem Punkt setzen moderne Sandbox-Larps an. Sie orientieren sich stark an Open-World-Videospielen, wie **The Witcher**, **Skyrim** oder **Red Dead Redemption**, in denen nicht eine zentrale Hauptquest im Mittelpunkt steht, sondern viele parallel laufende Konflikte, Fraktionen und Geheimnisse das Geschehen beeinflussen. Spielende entscheiden selbst, welchen Problemen sie nachgehen, welchen Charakteren sie vertrauen und welche Geschichten sie dadurch erleben.

Videospiele liefern dabei nicht nur Inspiration für Settings, sondern auch konkrete narrative Werkzeuge, wie beispielsweise offene Weltstrukturen, moralische Entscheidungen, non-lineare Erzählstrukturen sowie insbesondere sogenanntes *Environmental Storytelling*. Environmental Storytelling beschreibt eine narrative Technik, bei der Geschichten nicht direkt erzählt, sondern über die Umgebung vermittelt werden. Verlassene Lager, Schreine, Tagebücher, seltsame Artefakte oder ungewöhnliche Fundstücke erzählen Bruchstücke einer größeren Geschichte, die von den Spielenden selbst zusammengesetzt werden müssen. Nicht die Ursachen, sondern ihre Konsequenzen werden gezeigt und können richtig oder falsch interpretiert werden. All diese Dinge erfordern zwar viel Aufwand in der Vorbereitung, müssen aber je nach Mittel im Verlauf der Veranstaltung weniger intensiv von der Orga betreut werden als vorgegebene Erzählstrukturen, bei denen die Spielenden immer wieder auf den beabsichtigten Pfad gelenkt werden müssen.

Besonders Horror- und Mysteryspiele arbeiten intensiv mit dieser Technik, und auch im modernen Sandbox-Larp gewinnt dieser Ansatz zunehmend an Bedeutung. Statt Plot ausschließlich über NSCs zu vermitteln, erzählen Orte und Atmosphäre selbst Geschichten. Die Welt wird dadurch glaubwürdiger und lädt zur aktiven Erkundung ein.



DUNWICKS
HUDSON BAY RUM
Finest Maple Flavoured Rum
CRAFTED IN KASSEL

Schmecke das Abenteuer!
Reise zurück ins 18. Jahrhundert mit dem Hudson Bay Rum!

Du findest uns auf der Larpcon 2027.

hudson-bay-rum.de

Dunwick's Manufaktur · Jordanstraße 5 · 34117 Kassel

PEN-&PAPER ALS VORBILD FÜR GEMEINSAMES ERZÄHLEN

Während Videospiele vor allem Struktur und Welten-design beeinflussen, stammen viele soziale und narrative Elemente moderner Sandbox-Larps aus *Pen-&Paper-Rollenspielen*. Zentral für die dortige Handlung sind Fraktionen, persönliche Charaktergeschichten, Heldenmomente, moralische Dilemmata und vor allem Entscheidungen. Denn die Freiheit, den Verlauf der Geschichte durch eigene Entscheidungen beeinflussen zu können, schafft ein immersives Erlebnis, bei dem sich ein hart erarbeiteter persönlicher Spielmoment belohnender anfühlen kann, als ein epischer Sieg auf dem Schlachtfeld.

Um solch individuelle Spielmomente zu schaffen, ist dabei die Erkenntnis wichtig, dass unterschiedliche Charaktertypen unterschiedliche Arten von Spiel benötigen. Kämpfende suchen Bedrohungen und Konfrontation, Diplomaten hingegen politische oder soziale Konflikte. Gelehrte wollen altes Wissen austauschen und neue Geheimnisse aufdecken, während spirituelle Charaktere Rituale, Visionen oder metaphysische Erfahrungen suchen.

Aus diesen Bedürfnissen kann eine Fülle an Plotsträngen entstehen, an denen unterschiedliche Spielende gemeinsam oder im Konflikt miteinander teilnehmen können. Bedrohungsszenarien für Kampf- oder Monsterplots, Mystery und Rätsel, Fraktionsspiel, Abenteuer und persönliche Charakterplots – die Möglichkeiten sind vielseitig. Gerade persönliche Charaktergeschichten spielen im modernen Sandbox-Larp eine zunehmend wichtige Rolle. Statt ausschließlich „die Welt zu retten“, möchten viele Spielende intensive, individuelle Geschichten erleben, die ihren Charakter emotional betreffen und langfristig prägen.

Hierbei kann auch das Scheitern eine wichtige – nicht immer negative Rolle – spielen. Fehlt eine kundige Person für das „alles lösende“ Ritual, dann wird dieses Ritual nicht stattfinden oder scheitern, woraus weiteres Spiel entstehen kann, anstatt dass Spielende zugunsten der Geschichte ein Ritual durchführen, für das ihr Charakter vielleicht gar nicht bereit wäre. Seine Spielenden scheitern zu lassen, bedeutet nicht das Ende einer Geschichte, sondern eröffnet neue Wege einer Geschichte, die von den Spielenden selbst geprägt ist.

EINE WELT VOLLER URSACHEN, FOLGEN UND ENTSCHEIDUNGEN

Ein Hintergrund, der diese breite Variation an Plots ermöglicht, erfordert ein *systemisches Plotdesign*, was bedeutet, dass Konflikte und Probleme nicht isoliert, sondern als Teil eines größeren Systems aus Ursachen und Folgen betrachtet werden. Beispielsweise führt ein vergangener Krieg zu hilfsbedürftigen Flüchtlingen, Toden die Monster anziehen oder sozialer Not, die Verbrechen fördert und neue hilfsbedürftige Opfer schafft. Probleme entstehen logisch aus den Umständen der Spielwelt und weisen genau so logisch verschiedene Lösungsmöglichkeiten auf, die ihrerseits zu neuen Konflikten führen können. Die Welt funktioniert dadurch wie ein *zusammenhängendes Ökosystem*.

Ein bewährtes Prinzip, das sich gut in so dynamische Konzepte einbinden lässt, sind selbststartende Plots, die von einzelnen NSCs angestoßen werden. Ein Gelehrter auf der Suche nach einem seltenen Artefakt, ein um Hilfe bittender Flüchtling oder ein Monster, welches das Lager angreift, bieten einen direkten Einstieg in einen der Plotstränge und ermöglichen emergentes Spiel – also



OPEN WORLD STRUKTUREN IM LARP

Geschichten, die nicht vollständig vorbereitet wurden, sondern erst durch die *Entscheidungen der Spielenden* entstehen. Darauf können zahlreiche Wendungen wie Intrigen, lückenhafte Informationen oder eine Kreuzung der Plotstränge folgen, die Spielende unterschiedlicher Bereiche miteinander vernetzen und die Welt weiter organisch gestalten. Durch die vielschichtigen und non-linear vermittelten Geschichtsstücke werden Spielende dazu ermutigt, die Spielwelt frei zu erkunden, Hinweise zusammenzutragen und selbstständig Entscheidungen zu treffen. Denn das Ziel moderner Sandbox-Larps ist nicht mehr der Sieg der Helden, sondern es sind intensives Charakterspiel, persönliche Entscheidungen und die gemeinsame Entdeckung einer komplexen Welt. Damit das funktioniert, müssen Spielende allerdings bereit sein, aktiv zu werden, und die Orga muss sie durch entsprechende Anreize ermutigen. Der Gedanke von Larp als Konsumgut mit einem klaren Drehbuch und garantiertem Sieg weicht zunehmend einer neugierigen, explorativen Spielweise, bei der Ungewissheit, Interpretation und Eigeninitiative Teil des Erlebnisses sind.

ZWISCHEN MONSTERN UND MENSCHEN

Besonders deutlich zeigt sich diese Entwicklung im Witcher-Larp. Basierend auf der Witcher Romanreihe von Andrej Sapkowski und bekannt durch die gleichnamige Videospiel-Reihe von CD Project Red, bietet die Welt ideale Voraussetzungen für vielschichtige Sandbox-Strukturen. Der Kontinent ist durch Krieg zwischen verschiedenen Fraktionen gespalten und von komplexen Bündnissen durchzogen. Forscher, Magier und Archäologen stoßen auf ihrer Suche nach neuem

Dein Spezialist für Larp, Cosplay & Reenactment

ARRR FANTASY



- Lederrüstungen
- Accessoires
- Individuelle Lederarbeiten
- Kleidung
- Besucht aus auf

Instagram & Facebook

WWW.ARRRFANTASY.NL

Kitab al Azif
**Das Nekronomicon
des Abdul al Hazred**

Das Nekronomicon des Abdul al Hazred aus H.P. Lovecrafts Cthulhu Zyklus. Aus dem Arabischen übersetzt von Donald Tyson. Die Spurensuche nach dem verfluchten Buch, das Wahnsinn und Tod bringt.

260 Seiten, 17 x 24 cm, Hardcover, ISBN 978-3-945314-66-1, 35 Euro

Jetzt versandkostenfrei bestellen unter Shop.Avenyra.de

AVENYRA

FACTORY
OF
Insanity

- » (IT-) Flyer & Visitenkarten
- » PnP-Equipment & (RP)-Buchsatz
- » Setting Fluff & Briefpapier
- » Logos, Grafiken, Wappen u.v.m



fabrikleitung@factory-of-insanity.de Facebook Instagram factory_of_insanity

Wissen immer wieder auf Geheimnisse, die besser verborgen geblieben wären, und hinter vielen Monstern verbergen sich tragische Geschichten. Denn im Witcher-Larp steckt hinter einem Monsterproblem oft in Wahrheit ein Menschenproblem. Vielleicht ist das Monster ein verfluchter Mensch. Vielleicht wurde es durch Krieg, Ausgrenzung oder Experimente erschaffen. Oder vielleicht wird es von Menschen bewusst gelenkt oder instrumentalisiert.

Dadurch verschiebt sich der Fokus der Geschichte. Es geht nicht mehr nur darum, „das Böse“ zu besiegen, sondern herauszufinden, wer *Verantwortung* trägt und welche *Konsequenzen* eine Entscheidung haben wird. Die Spielenden müssen selbst entscheiden – glauben sie den Aussagen eines NSCs? Vertrauen sie den Hinweisen, die sie gefunden haben? Oder lassen sie sich von persönlichen Erfahrungen und Vorurteilen leiten? Moralische Grauzonen schaffen Anreiz für Konflikte und persönliches Wachstum der Charaktere. Der Ausgang der Geschichte bleibt bis zuletzt offen, und ob die Spielenden am Ende die „richtigen“ Entscheidungen getroffen haben, offenbart sich vielleicht erst auf der nächsten Con ...

DIE SZENE IM WANDEL

In über 30 Jahren deutscher Live-Rollenspiel-Geschichte haben sich unzählige Genres, Spielstile und Regelwerke entwickelt. Eine richtige Art zu larpen gibt es nicht, und der Erfolg einer Veranstaltung hängt stark vom individuellen Erleben und Geschmack der Beteiligten ab. Dennoch ist deutlich zu beobachten, dass Einflüsse aus anderen Medien das moderne Larp zunehmend prägen. Videospiele beeinflussen Weltendesign, Erzählstrukturen und Atmosphäre. Pen-&-Paper-Rollenspiele fördern improvisiertes Charakterspiel und gemeinschaftliches Storytelling. Gleichzeitig sorgen soziale Medien und Larp-Fotografie dafür, dass individuelle Charaktere mehr in den Fokus rücken und das Bedürfnis nach ebenso individuellen Geschichten steigt. Moderne Sandbox-Larps verbinden diese Entwicklungen miteinander. Sie verstehen Spielende nicht nur als Konsumenten vorbereiteter Inhalte, sondern als aktive Mitgestalter einer lebendigen Welt. Wer also auf seiner Con eine solche Welt gestalten möchte, wird im Open-World-Konzept sicherlich die passenden Anreize finden.

Text: Michaela Frank und Dr. Dana Plantiko
Fotos: Calle Plantiko – Legenden von Toussaint 2





die neuen Klingen sind da!

SEE YOU AT CONQUEST



Aufs Maul?

SICHERES KONFLIKTSPIEL IM LARP

Im Larp ist nicht immer alles rosig – schließlich braucht es einen Wettstreit, mysteriöse Rätsel oder epische Schlachten, um die Geschichte wahrer Helden erzählen zu können, und dazu einen oder mehrere Antagonisten unter den NSCs. Doch was passiert, wenn Konflikt unter den Spielercharakteren entsteht, und warum ist das manchmal sogar gut?

KONFLIKTSPIEL BEREICHERT ROLLENSPIEL!

Gutes Konfliktspiel kann nicht nur das Rollenspiel an sich, sondern auch die Erfahrung der Spielenden bereichern. Innerhalb des Spiels wird durch Konflikte zwischen verschiedenen Fraktionen das Setting der Spielwelt dargestellt, beispielsweise durch Abneigung gegen Fremdassen oder den Streit von Anhängern unterschiedlicher Glaubensrichtungen. Dabei werden die *moralischen Grauzonen* der Welt hervorgehoben und den Charakteren darin wird mehr Tiefe verliehen. Auch die Entwicklung eines Charakters kann durch solche Konflikte gezeigt werden, etwa durch neu gewonnene moralische Ansichten oder langsam verschwindende Vorurteile.

Innerhalb von Spielergruppen bieten sich noch weitere Möglichkeiten. Die Identität einer Gruppe kann im Kontrast zu anderen besser verdeutlicht werden, denn kulturelle Unterschiede oder politische Ansichten im Setting der Spielwelt werden stärker hervorgehoben, wenn sie von außen infrage gestellt oder gar angegriffen werden. Auch innerhalb der Gruppe kann es zu spielfördernden Konflikten kommen, etwa zwischen den sozialen Schichten bei Adeligen mit ihrem Gefolge, wodurch diese nicht mehr nur durch ihre Kleidung, sondern auch durch ihr Verhalten kontrastiert werden.

Eine Spielwelt wirkt durch Konflikt lebendiger, wodurch eine tiefere Immersion für die Spielenden möglich ist. Doch auch darüber hinaus hat Konfliktspiel Vorteile: Es ermöglicht *persönliche Grenzerfahrungen*, indem man sich innerhalb eines sicheren Umfelds seinen Ängsten stellt oder Neues ausprobiert. Darüber hinaus kann es das Verständnis von sozialen Strukturen vertiefen, beispielsweise wie Mobdynamiken und politischer Extremismus entstehen oder wie sich Rassismus und Ausgrenzung sowohl für Betroffene als auch für die Gegenseite anfühlen. Dies kann die eigenen moralischen Ansichten herausfordern und bei der *Persönlichkeitsentwicklung* helfen, ohne dass jemand dabei wirklich zu Schaden kommt.

SICHERHEIT GEHT VOR!

Damit die negativen Gefühle eines Konflikts im Spiel bleiben und bei physischen Auseinandersetzungen keine Verletzungsgefahr besteht, sind *klare Regeln* und ein aufmerksamer Umgang miteinander besonders wichtig. Allem voran sollten Spielende bei intensiven Konfliktsituationen *bei klarem Verstand sein*, um die Reaktion des Gegenübers richtig einschätzen zu können. Wer unter starkem Einfluss von Alkohol oder anderen Drogen steht, hat in einer Tavernenschlägerei nichts zu suchen!

Bei spontanen Konflikten, die über eine kleine Pöbelei hinausgehen, sollte durch Code-Wörter oder Phrasen nach klarem *Konsens* gefragt werden. Diese werden vor oder spätestens zu Beginn einer Con von der Orga angekündigt und erklärt. Zwar gelten auf jeder Con leicht unterschiedliche solcher Codes, doch gerade **Oh Mutter!, wirklich, wirklich** oder **Stopp!** sind in der deutschen Larp-Szene etablierte Codes, die OT-Bedürfnisse oder den sofortigen Abbruch einer Szene ausdrücken. Auf einigen Cons gibt es zudem Spiel intensivierende Codes, die ausdrücken, dass sich eine Aussage eindeutig auf das Spiel bezieht und klaren Konsens zur weiteren Eskalation geben, darunter **Oh Vater, Bei den Göttern, War das schon alles?** oder **Aufs Maul?** als Frage nach einer körperlichen Auseinandersetzung.

Manche Cons nutzen außerdem ein *Ampelsystem*, um das Befinden oder die Konfliktbereitschaft von Spielenden zu erfragen. Somit kann verbal zwischen **Grün = alles super, gerne mehr, Gelb = genau richtig so** und **Rot = zu viel, Konflikt beenden!** abgefragt werden, ohne den Spielfluss zu stören. Visuelle Markierungen wie bunte Armbänder können hingegen direkt zeigen, zu welcher Konfliktintensität ein Spielender grundsätzlich bereit ist. Da diese Regeln je nach Orga und Setting stark variieren, ist es wichtig, sich vor Time-in mit den Regeln der Con vertraut zu machen!

Wer schon vor Beginn des Spiels oder im Verlauf einer Con richtig Lust auf Konflikt mit einer anderen Person oder Gruppe hat, kann dieses *Konfliktspiel planen*. Dies ermöglicht meist intensivere Szenen, da Wünsche, Bedürfnisse und klare Grenzen vorab besprochen werden und so innerhalb des Spiels weniger Hemmungen bestehen. Bei einer Besprechung vorab können nicht

nur Spielansätze wie „Beleidige meinen Bart, dann wird mein Charakter richtig sauer!“ oder „Hey, du kannst mich ruhig auf den Boden schmeißen!“, sondern auch zu vermeidende Themen kommuniziert werden. Generell sollte bei jeder Interaktion mit anderen Spielenden auf bekannte Trigger und Traumata Rücksicht genommen werden. Etwaige Tabuthemen werden meist vor Spielbeginn von der Orga angekündigt.

SEI KEIN ARSCHLOCH!

Ein Konflikt sollte immer erst einmal verbal anfangen, um ein Gefühl für sein Gegenüber zu bekommen und die Situation je nach Konfliktbereitschaft des Gegenübers eskalieren oder deeskalieren zu können. Dabei sollte auch auf den Handlungsrahmen der Charaktere Rücksicht genommen werden, denn ein von Beginn an zu hohes Machtgefälle bietet wenig Raum für einen ausgeglichenen Schlagabtausch. Ein richtig gutes Spielangebot ist es, wenn man jemanden anpöbelt, dem man selbst unterlegen ist. So gibt man dem Gegenüber ein sicheres Gefühl, weil es viel Kontrolle über die Situation hat. Weniger Spiel fördernd hingegen ist es, ohne Absprache stark unterlegene Charaktere zu beleidigen, da diese wenig Möglichkeit haben, sich dagegen zu wehren.

Grundsätzlich gibt es besser und schlechter geeignete Auslöser für Konflikte und Beleidigungen.

Gute Beleidigungen beziehen sich auf Merkmale, die sich Spielende selbst für ihren Charakter ausgewählt haben, z.B. die Rasse, Fraktion oder Kleidung, den sozialen Stand oder den Beruf. Weniger gut geeignet sind hingegen Merkmale, die man nicht frei wählen kann, z.B. Körperbau, Aussehen, körperliche oder geistige

DAS ORIGINAL VOM WELTMARKTFÜHRER

MADE IN GERMANY



LARP-PFEILE
LARP-BOLZEN
LARP-BÖGEN
ARMBRUSTE
ERSATZTEILE
SCHUTZAUSRÜSTUNG
SONDERPOSTEN
U.V.M.



idv
ENGINEERING

IM LARP-HANDEL ODER UNTER

WWW.ARROW-SHOP.DE

Einschränkungen oder das Geschlecht – sofern vom Setting nicht eindeutig anders vorgesehen. Besonders gute und Spiel fördernde Auslöser beziehen sich auf das Setting oder den Plot der Con. Über die perfekte Durchführung eines Rituals lässt sich beispielsweise wunderbar hitzig streiten, ohne den Spielenden hinter dem Charakter zu verletzen.

KOMMUNIKATION IST WICHTIG!

Ist ein schöner Konflikt angefangen, muss darauf geachtet werden, dass dieser auch eindeutig IT bleibt und der Härtegrad des Konflikts an das Gegenüber angepasst ist, um kein unangenehmes oder unsicheres Gefühl auszulösen. Dazu sollte bei einer *verbalen Auseinandersetzung* eindeutig IT gemeintes Vokabular genutzt werden, das gut zum Setting passt, wie beispielsweise „Hundsfoth“, „Schlammbhut“ oder „du rädiger Sohn einer Hündin!“. Harte OT-Beleidigungen hingegen stören nicht nur die Immersion, sondern machen es für Beteiligte und Umstehende schwieriger, die Situation hinsichtlich einer realen Gefahr einzuschätzen.

Verläuft der verbale Konflikt im Spiel zunehmend hitzig, ist der nächste Schritt der *körperliche Konflikt*. Dieser sollte auf keinen Fall ohne *eindeutigen Konsens aller Parteien* verlaufen und idealerweise zuvor OT abgesprochen werden. Bei spontan entstehenden Konflikten helfen die bereits erwähnten Codes, ein klarer Blickkontakt mit zustimmendem Nicken oder ein kurz geflüstertes Einverständnis. Dabei gilt wie immer im Larp: Sicherheit geht vor! Vollkontakt mit mehr als nur angedeuteten Schlägen sollte vorher gründlich besprochen werden, um die Verletzungsgefahr zu senken. Selbiges gilt auch für andere kämpferische Situationen wie Faustkämpfe, in denen Erfahrung, Fähigkeiten und körperliche Einschränkungen aller Beteiligten im Vorfeld bekannt sein sollten.

Eine wichtige Basis für intensives Konfliktspiel sind *Vertrauen und bekannte Grenzen*. Wer sich besser kennt, kann dabei tendenziell härteren Konflikt bespielen, da er auf die guten Absichten seines Gegenübers vertrauen kann und weiß, welche Themen (nicht) angesprochen werden sollen. Andere Spielende für eine kurze Absprache aus dem Spiel zu nehmen, ist nicht störend, sondern für weiteren Spielspaß und Sicherheit wichtig!

Atelier GoldTraum

by Thomas Sparrer



Wir sind Goldschmiede und fertigen all unsere Schmuckstücke in unserer eigenen Werkstatt.

Eine unsere größten Stärke ist es, dass wir auf deine Wünsche eingehen können.

Sei es dein individuelles Schmuckstück, einzigartige Verlobungsringe oder auch Eheringe.

Wir besprechen und gestalten online gemeinsam mit dir, egal wo du wohnst. Wir zeichnen und suchen Edelsteine gemeinsam aus. Dabei darfst du jederzeit deine Ideen einbringen und Fragen stellen.

Uns ist wichtig, dass du ein gutes Bauchgefühl hast.

Schreib uns und lass deine Reise beginnen.

Email: kontakt@atelier-goldtraum.de
www.atelier-goldtraum.de





© Helheimshots – GeddesVIII

FAZIT

Eine *Nachbesprechung* ist nicht immer zwingend erforderlich, kann aber nach besonders intensiven Szenen sinnvoll sein, um unangenehmes Bleeding aufzufangen. Diese sollte in einem ruhigen OT-Bereich stattfinden, um andere nicht zu stören und selbst nicht abgelenkt zu werden. Bei einem solchen Gespräch können eigene Bedürfnisse, ehrliches Feedback und Wünsche für den weiteren Spielverlauf kommuniziert werden. Auch ungelöste IT-Konflikte können von potenziellem OT-Frust getrennt werden, indem man sich gemeinsam eine Lösung für den Konflikt überlegt, der für beide Parteien spülfördernd ist.

Nach körperlichen Konflikten sollte immer zumindest kurz geprüft werden, ob bei jedem alles in Ordnung ist, sei es durch Blickkontakt mit Lächeln, ein Daumenhoch oder ein kurzes „Alles gut? Hat Spaß gemacht!“. Konfliktspiel ist nur dann bereichernd, wenn niemand zu Schaden kommt und jeder am Ende eine gute Geschichte zu erzählen hat.

Konfliktspiel kann sehr viel Spaß machen, das Rollenspiel bereichern und sogar bei der Persönlichkeitsentwicklung helfen, wenn es gut gemacht ist. Dazu müssen Bedürfnisse und Grenzen klar kommuniziert werden und involvierte Spielende empfindsam miteinander umgehen. Spontane Konflikte zwischen Fremden können zwar zu unerwarteten, guten Szenen führen, doch meistens ist ein zugrunde liegendes Vertrauensverhältnis außerhalb des Spiels die beste Grundlage, um sich im Spiel richtig in einen Streit oder sogar einen Kampf fallen lassen zu können. Konflikte können dabei nicht nur für die Involvierten, sondern auch für Außenstehende interessant sein, da durch den Inhalt des Konflikts die Spielwelt immersiver und die Charaktere intensiver dargestellt werden können.

Text: Michaela Frank und
Helena Oldenburg-Nordmeier
Bilder: Calle Plantiko, Helheimshots



HISTORISCHE BUCH-NEUHEITEN IM OKTOBER!




AVENYRA

JETZT VERSANDKOSTENFREI VORBESTELLEN
UNTER [SHOP.AVENYRA.DE](https://shop.avenyra.de)



IMPRESSUM

Herausgeber & Verlag

Avenyra GmbH
Zum Köhlerberg 11
35641 Schöffengrund

info@avenyra.de · www.avenyra.de



Redaktion

Tara Moritzen (V.i.S.d.P.), Michaela Frank

Lektorat

Michaela Frank, Stephan Naguschewski

Mitarbeiter, Autoren und Fotografen dieser Ausgabe

Carola Adler, Devitha, Michaela Frank, Helheimshots,
Peter Lutz, Tara Moritzen, Helena Oldenburg-
Nordmeier, Dr. Dana Plantiko, Calle Plantiko

Layout & Gestaltung

Jennifer Herold

Titelbild

Das Titelbild zeigt Mazókka die Bluthexe der Baj' Kirr
Rash, gespielt von Leroy McMayham, fotografiert von
Devitha. Das alternative Titelbild zeigt Heinrich von
Rechenberg, gespielt von Julien Reschke, fotografiert von
Devitha auf dem Orks vs. Krone III des Wagenburg e.V.

Druck, Verarbeitung

Strube Druck & Medien GmbH, Felsberg

Vertrieb

Veranstaltungen, ausgesuchte Fachhändler

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Illustrationen übernimmt die Redaktion keine Haftung. Eine Rücksendung erfolgt nur nach vorheriger Absprache.

Mit Namen gekennzeichnete Beiträge geben nicht zwangsläufig die Meinung von Redaktion oder Verlag wieder.

Mit der Einsendung von Text- und Bildmaterial bestätigt der Absender, über sämtliche erforderlichen Nutzungsrechte zu verfügen. Der Verlag erhält das Recht zur Veröffentlichung im Print-, Digital- und Onlinebereich sowie zur archivierten

Wiederveröffentlichung, sofern keine abweichende Vereinbarung getroffen wurde.

Honorare können ausschließlich nach vorheriger Vereinbarung gezahlt werden. Redaktionelle Überarbeitungen und Kürzungen bleiben vorbehalten.

Die Zeitschrift einschließlich aller Beiträge, Abbildungen und gestalteten Anzeigen ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der gesetzlichen Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages bzw. der jeweiligen Rechteinhaber.

Trotz sorgfältiger Prüfung übernimmt der Verlag keine Haftung für Inhalte externer Verweise. Für den Inhalt verlinkter Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

Bei Ausfall oder Nichterscheinen infolge höherer Gewalt oder anderer vom Verlag nicht zu vertretender Umstände bestehen keine Ansprüche gegenüber Verlag oder Redaktion.

Personenbezogene Daten werden ausschließlich im Rahmen der geltenden Datenschutzbestimmungen verarbeitet. Weitere Informationen finden sich in der Datenschutzerklärung auf unserer Webseite.



Stephan Blöf
Geliebte Erinnerungen
Freier Redner (IHK)

Von der Planung bis zur Durchführung bin ich
Euer Zeremonienmeister für Eure Freie
Trauung oder Familienfeierlichkeit.
Ein gelebter Moment, der zu einer geliebten
Erinnerung wird.

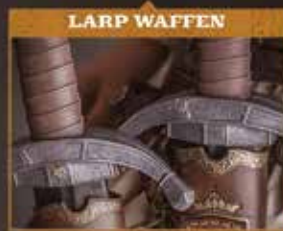
Gerhart-Hauptmann-Straße 4
38723 Seesen
0171 / 511 58 54

 www.geliebte-erinnerungen.com
 info@geliebte-erinnerungen.com
 [geliebte.erinnerungen](https://www.instagram.com/geliebte.erinnerungen)



100%
MADE
IN EU

BESUCHE UNS!



LARP WAFFEN



LEDERRÜSTUNGEN

INSTAGRAM

@elmarqueslarpshop

MAGICCON

MARTINI HOTEL BONN

02.10. - 04.10.2026



DAVID WENHAM



STEPHEN MOYER



DAS „MC-TEAM“



SYLVESTER MCCOY



MARK FERGUSON



CRAIG PARKER



DUNCAN LACROIX



GRAHAM MCTAVISH



JOHN BELL



RICHARD RANKIN

FREU DICH AUF WEITERE STARGÄSTE!


FedCon Events

TICKETS, STARS, PROGRAMM: [MAGICCON.DE](https://magiccon.de)



HISTORICA FESTIVAL

17.-18. Oktober 2026 · Messe Kassel

- 150 Krämer & Gewerke der vergangenen Epochen
- Reenactment-Gruppen & Walking Acts
- Vorträge, Talks & Workshops
- Mittelalterliche Musik
- Vorführungen historischer Kampfkünste
- Historisches Schlemmen
- Kinderprogramm mit Armbrustschießen, Polsterwaffen, historische Kinderspiele, etc.
- kostenfreie Parkplätze
- Anbindung mit Bus & Bahn

