

Waltrop, 12.1997

Bardensang & Schwerterklang



3

Die Lärhgozeitung

LM

Inhalt

Seite 3 - 5 Die Geschichte von Estaba Elaion

Seite 6 Der lathgotische Herrschild

Seite 7 - 8 Auf nach Mitteleerde

~~Seite 9 - 10 Des Hauptes schimmernde Zier-
Bauanleitung zum Spangenhelm~~

Seite 11 - 13 Ishtar - Die wahre Geschichte

Seite 14 Die Bücherecke

Seite 15 - 16 Vermischtes

Seite 17 Die Lathgoregeln in Kürze

Seite 18 Zum Guten Schluß
und Impressum

Die nächste
Bardensang & Schwerterklang
erscheint am 31.06.1998

Dies ist die Geschichte von Estabar Elaion

Er war schon ein seltsamer Anblick. Hinter einem großem Schild verbarg sich eine Gestalt in einem glänzendem Brustpanzer. In der linken Hand führte er einen angst einflößenden Morgenstern, an seinem Gürtel hingen zwei wuchtige Klingen. Ein wahrlich stattlicher Krieger, dachte man.

Nur die zwei auffälligen, spitzen Ohren wiesen darauf hin, das Estabar Elaion von der edlen Rasse der Elfen stammte. Ja, er hat sich fabelhaft an das Leben in der menschlichen Gemeinschaft angepasst. Doch hat er viel Eleganz und Zier der Elfen verloren.

So erschien er in einem einsamen Gasthaus in dem Elfenwald. Auffallend war vor allem seine unersättlicher Teedurst.



Nachdem Estabar sich mit seiner Umgebung vertraut gemacht hatte, legte er seinen schweren, eisern glänzend schimmernden, alles überstrahlenden - ach nee, doch nicht - belchernen Panzer ab. Genüßlich wollte er sich mit dem nächsten Tee genüßlich die Zunge verbrennen, als von draußen ein Kampfgetöse erschallte. Innerhalb von Sekunden quetschten sich alle versammelten Helden (12 Ganze) gleichzeitig durch das rund 80 cm breite, wie hohe Fenster. Nach dem Sammen, welches et-

wa 15 min in 'Anspruch nahm bekämpften sie gemeinsam eine kleine Gruppe fliehender Orks (einer).

In der Schenke klapperte Metall. Der Wirt stand am Herd und schaute seinem letzten Gast (alle Gäste waren Helden) beim ankleiden zu. Estabar Elaion hatte sichtliche Probleme seine Rüstung in der Kürze der Zeit anzulegen. Doch schließlich lag die Rüstung an seinem Körper an und Estabar ergriff seinen Schild und seine Waffe und begab sich ins Freie.

Verwundete schrien, tote Orks bedeckten den Waldboden, ein gefangener Berserker wurde ausgefragt. Der Kampf war längst vorbei und Estabar Elaion hatte ihn überlebt, ohne auch nur geringsten Schaden zu nehmen.

Am nächsten Tag schritt Estabar stolzen Hauptes mit einer Gruppe von 5 Elfen durch den Wald und suchte nach dem Amulett, welches den Namen des Thronfolgers, des kürzlich verstorbenen Königs von Larhgo, tragen sollte.

Scheinbar waren auch noch andere Gruppen an diesem magischen Amulett interessiert. Nicht alle waren von freundlicher Gesinnung und so kam es auch zu der ein oder

anderen (verbalen) Auseinandersetzung.

Bei einem Gefecht mit einer Räuberbande fügte Estabar seinem Gegner schwere Wunden zu. Bevor er den Wegelagerer durch einen weiteren Schlag niederstrecken konnte, schlug ein Gruppenmitglied rücklings auf den Widersacher ein und streckte ihn kaltblütig nieder.

Der nächste Kampf verlief weniger glorreich. Eine zahlenmäßig überlegene Barbarenhorde stürmte auf die kleine Gruppe um Estabar Elaion zu. Tapfer und vor Stärke protzend entschloß man sich zur wilden Flucht. Schon bald sah sich Estabar weit von seiner Gruppe abgeschlagen. Schließlich waren die anderen durch ihre nicht vorhandene Rüstung weniger belastet. Und so entschloß sich Estabar allein gegen die 13 Barbaren vorzugehen. Stolz stellte er sein Schild gegen den Feind und schwang seinen Morgenstern. Dann geschah das Unerwartete, es wurde plötzlich dunkel. Einer der Mitstreiter Estabars hatte auf magische Weise diese Dunkelheit hervorgerufen. So gelang es dem Elfen doch noch sich vor der Barbarenhorde zu retten.

Schon bald war es abend geworden, man versammelte sich bei der Schenke und erhellte die Umgebung mit einem Fackelkreis.

Außerhalb dieses Kreises lauer-
ten Orks und Barbaren. Nun
suchte sich Estabar Elaion drei
mutige Recken, um diese Horde zu
vertreiben.

Der Elf verließ den Feuerschein.
Es geschah nichts. Langsam be-
wegte er sich in den dunklen Wald
hinein.

Plötzlich sprangen 3 wilde Bar-
baren hinter den Bäumen hervor.
Estabar verstand sofort das es
besser sei sich umzudrehen und
mit den drei mutigen Recken fort-
zulaufen. Doch was war das.
Kaum hatte er sich umgedreht,
sah er nochmals drei Wilde auf
sich zu eilen. Schnell war er nie-
dergestreckt.

Dies ist die Geschichte vom mu-
tigen Estabar Elaion, der in die
Welt der Menschen hinauszog
und bei seinem ersten Abenteuer
sein Leben lies.

Und die Moral von der Ge-
schicht: Elf verlasse deinen
Wald nur nicht!

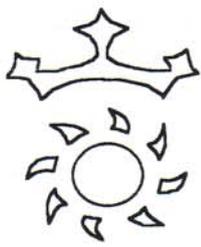
MC DG

HALLO,
HIER
KÖNNTE
DEIN
BREIF,
BEITRAG,
ARTIKEL,
UND, UND, ODER
STEHEN.

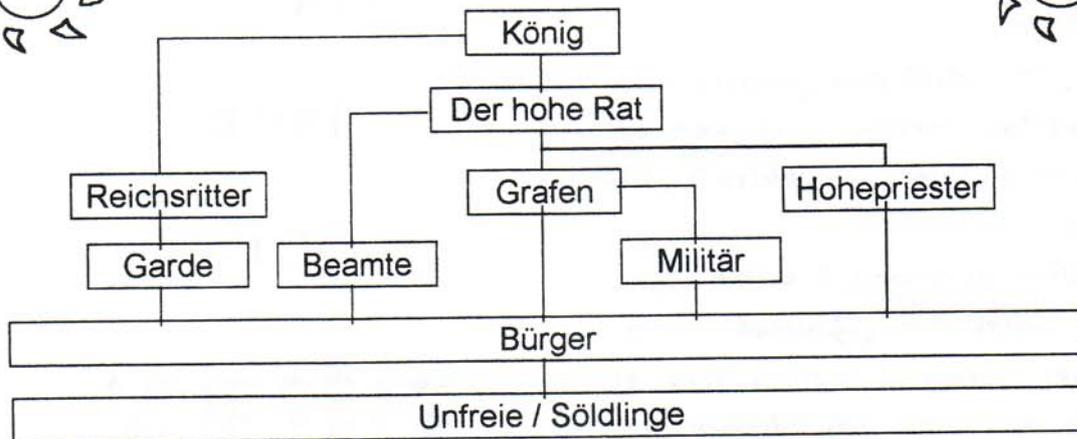
SENDE IHN EINFACH AUF
DISK. AN:

BARDENSING & SCHWERTER-
KLANG

Domenico Gill
In der Baut 17
45731 Waltrop



Larhgotische Heerschildordnung



- König:** König Derakall zu Larhgo, von den Göttern gesegnet, vom eigenem Volke inthronisiert
- Rat:** Mojus, Volks-, Spaß-, Innen-, Außen und Scherzminister
Astralus, Münzmeister
Faromir III, Kriegsminister
der Kanzler (Name entfallen!)
- Reichsritter:** Hersir Argon Ranvik von Hornwall, I Reichsritter zu Larhgo
Archill, Reichsritter
Mira, Reichsritter
Mirai Reichsritter
- Grafen:** Graf Boltar,
Graf Skiltar,
Graf Ludwigstein
- Hohepriester:** Roderik, Hohepriester des Cron

Die Heerschildordnung gliedert den Staat, sie definiert die Stände und deren Unterstellungsverhältnisse. Dieser Heerschild erhebt keineswegs den Anspruch auf Vollständigkeit, vielmehr soll er als Basis zur Erstellung weiterer Gliederungen der einzelnen Stände dienen.



Auf nach Mittelland!

-oder lieber doch nicht?

Ich finde es erstaunlich und recht ermutigend, daß sich fast alle Liverolenspiele oder Spielsysteme zu einer gemeinsamen Kampagne zusammen-



schließen.

So ist auf der Karte der Mittelland Kampagne bewußt ein Freiraum für die nordischen Spiele offen geblieben und da sollte man sich fragen ob nicht auch Lathgo, Kiliross, Ho-pland und wie sie alle heißen in dieser Karte auftauchen sollten.

Wie man gesehen hat können Verbindungen zu anderen Spielen das Larp nur bereichern, denke man nur an die Kriegserklärungen zwischen Lathgo und Kaotien, dem Handelsvertrag Hochwaldens mit Hornwall aus welchem später sogar die Vermählung des Ritter Treulof und Persephone resul-

tierte oder der zahlreichen lathgotischen Gesandtschaften, die aller Herrenländer bereisten. Eben jene Gesandtschaften und die Kriegserklärung von Kaotien binden Lathgo und damit auch jene anderen, um oder parallel entstandenen Larps schon jetzt in dieses Umfeld ein.

Sicher, der Eine oder Andere mag Bedenken oder Befürchtungen gegenüber einer solchen Verknüpfung hegen und es bleibt abzuwägen, wie und in welchem Umfang ein Beteudigung an Mitteleerde erfolgt. Doch denke ich, daß sich alle Bremer Spiele und damit auch deren Spielleitungen daran beteidigen sollten.

Das größte Problem, welches entstehen würde wäre wohl jenes der neuen Landkarten, doch dazu ist zu sagen, daß mittlerweile sowieso mit unterschiedlichen Karten gespielt wird. Jene die aus Spielen kommen welche der Mittellandkampagne angeschlossen sind versuchen immer diese Karte einzubringen, zum Zweiten gibt es da noch die Karte von J. Nieling (siehe BS-S-1) in der Lathgo zusammen mit Kyle und Co. dargestellt ist und zum Dritten ist da noch die Karte der Lathgospielleitung (zu finden im Lathgo Regelheft) welche von Lathgo als einem Kontinent ausgeht.

Doch ist es Zeit für eine Einigung über das Gesicht von Lathgo. Es wäre mehr als schade wenn durch eine Blockade, alle andern Spiele und damit auch all die Bereicherungen und neuen Anreize außen vor bleiben müßten.

D:G:

Des Hauptes schimmernde Zier

Eine gute Sitte der Lathgoten ist es, Ausrüstung nicht zu kaufen, sondern selbst anzufertigen und gegebenenfalls die eigenen Erzeugnisse gegen Dinge anderer Spezialisten zu tauschen. Jedem Held sein Handwerk! Den Helden übrigens auch.

Mir ist nicht erst seit Lathgo VIII aufgefallen, daß es den Lathgoten an Kopfbedeckungen mangelt. Dabei sind gerade diese etwas, das einen Charakter komplettiert. Macht Euch Mützen, Kappen, Schleierhauben¹ und Helme. Ich gebe zu, daß ein Helm, obwohl kleidsam für jeden Krieger, nicht leicht zu fertigen ist. Doch hier einige Hinweise und Erfahrungen.

Material: Blech, 0,7 - 1,5 mm (Fe, Cu, Me)
oder dickes Leder
ca. 100 Nieten 3mm
Wollmütze, Leder,
Klebeband

Für einen 6-Spangenhelm säge die Teile des Schnittmusters aus und entgrate sie. Die T-förmigen Spangen sollten aus dickerem Blech bestehen als die ovalen Füllfelder, wenn vorhanden. Es gibt einen guten Effekt, verschiedenen Metalle zu kombinieren. Bei den fränkischen Originalen des 6. Jh. n. Chr. war dies auch so. Sie galten wahrscheinlich als hohe Rangszeichen.

Um sicher zu gehen, daß der Helm nachher gut paßt, fertige vorher ein Papiermodell und bedenke auch die Innenpolsterung. Bohre nun die Löcher in die Spangen, nicht in die Füllfelder. Schläge mit einem kleinen Flachmeißel eine Furche längs der gestrichelten Linien in die Spangen. Lege ein Holz unter und sie beginnen sich zu wölben. Wölbe mit der Fingerrücken des Hammers auch die Querstücke der Spangen und fixiere das Grundgerüst des Helmes mit Klebeband. Wenn es gut über den Kopf paßt, nimm alles

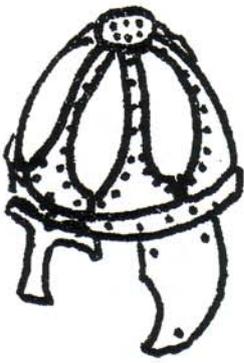
wieder auseinander und niete zwei Spangen mit jeweils einer Niete an der Spitze an den gewölbten Abschlußkreis auf der Kalotte des Helmes. Treibe nun ein ovales Füllblech mit dem Kugelhammer zuerst auf einem flachen Holzklötz, dann in einer Mulde, bis es ohne Druck oder Gewalt zwischen die Spangen paßt. Beginne das Hämmern vom Rand her, und laß die Lasche zur Befestigung des Helmrandes aus. Bohre durch die Spangenzlöcher die Nietlöcher in das Füllblech, und verziehe zuerst an der Spitze des Helmes und am Rand. Fahre fort, bis vier Spangen und drei Felder zusammengefügt sind. Den Rest baue getrennt zusammen, um möglichst lange nicht im geschlossenen Helm verziehen zu müssen. Niete dann beide Hälften zusammen und letztlich den Helmrand auf die Laschen. Säge nun einen Nasenschutz aus, wenn Du willst, wölbe und niete. (Dieser ist archäologisch nicht erhalten, kann aber vermutet werden und sieht verdammt gut aus.) Zuletzt säge die Wangenklappen, und wölbe auch diese. Beklebe sie von innen mit Leder, und niete sie mit einer überstehenden Ledertasche an den Helmrand. Genauso laß am unteren Ende jeder Klappe eine längere Lasche als Kinnriemen. Als Nackenschutz bietet sich Kettengeflecht oder Filz an. Damit oder mit einer alten Wollmütze läßt sich auch der Helm polstern. Hast Du alles geschafft, was zehn Tage dauern wird, pflege den Helm gut gegen Rost, auf daß wir alle lange daran Freude haben.

P.S: Der Trick beim Nieten besteht darin, den Nietstift kürzer als seinen Durchmesser über den zu verbindenden Blechen ab zu kratzen. Dann droht man nicht, die Niete krumm zu schlagen. Der Kugelhammer geht besonders gut, um den Nietstift breit zu schlagen. Nimm Eisen zur Unterlage für festen Gegenhalt oder Blei, um die Nietköpfe zu schonen.

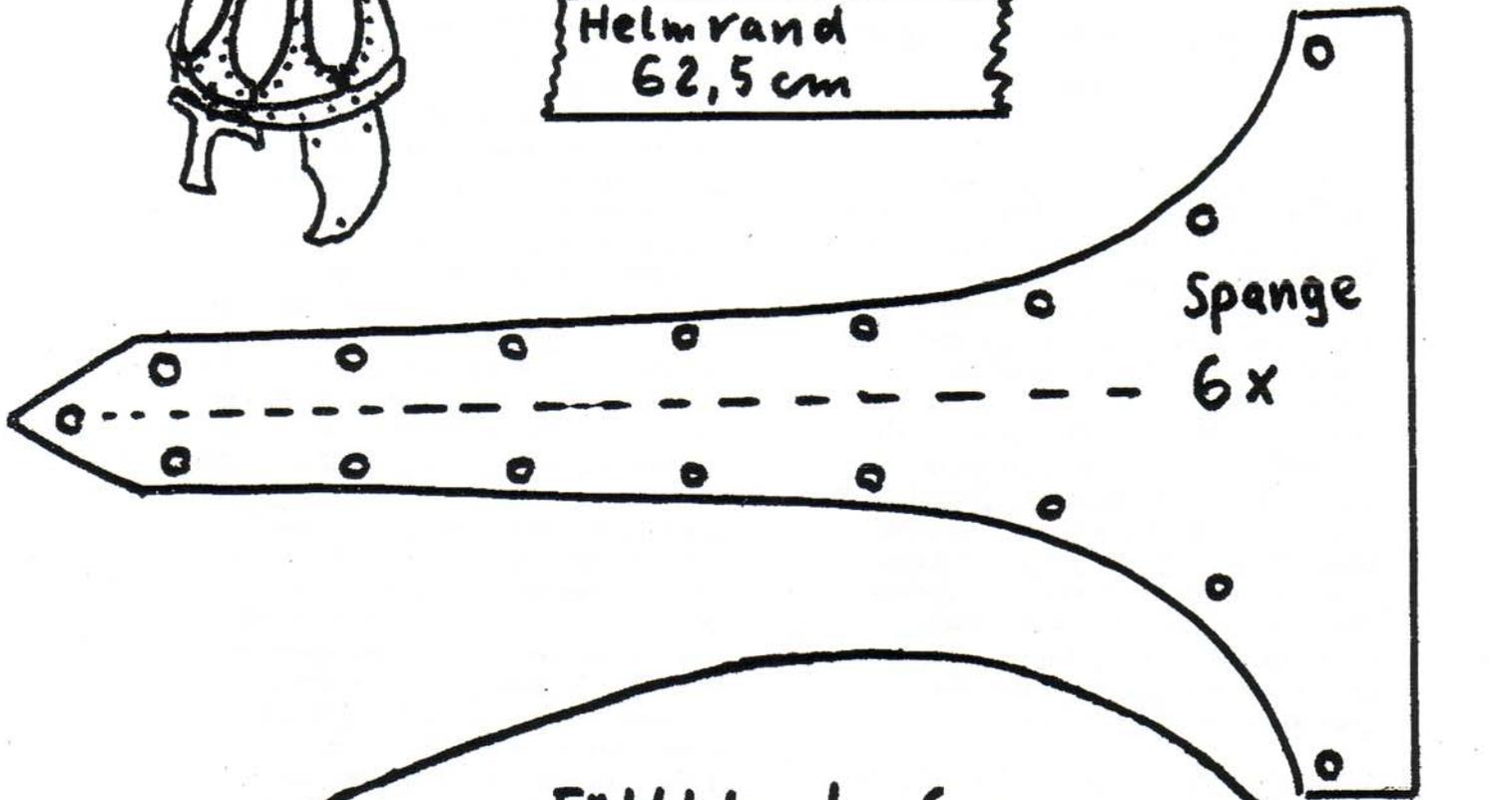
Für verzweifelte Anrufe während des Bauens stehe ich gerne zur Verfügung.
Jens Nieling

¹ Auch ich freue mich über den Anblick offener, langen Haares.

NORDLANDSONHELM



Helmrand
62,5 cm



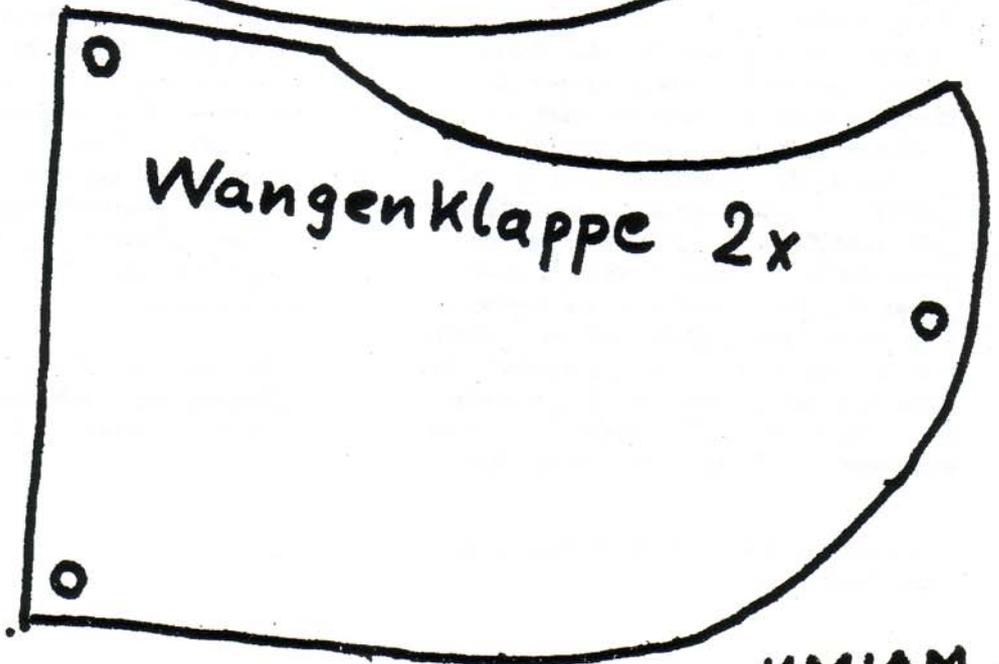
Spange
6x



Füllblech 6x



Abschluß
1x



Wangenklappe 2x

ISHTAR

, DIE WAHRE GESCHICHTE

Nach langen Jahren des Verweilens bei seinem Stamm, den Grauelben, genannt Sindar, machte sich Garonil, Sohn des Bar Khan D'or, auf Abenteuer zu erleben und zog in die Ferne. Bald freundete er sich mit einem Priester namens Bator an, der ihn auf seinen Reisen fortan begleitete. An einem schwülen Nachmittag fanden die beiden einen Verletzten, der dem Tode nahe war. Es war Andor aus dem Sonnental, der von einigen jener brutalen und rücksichtslosen Wesen, genannt Orks, aus seinem Dorf vertrieben wurde. Zu dritt zogen sie nun durch die Lande bis sie in ein Land namens Lathgo kamen.

Dort erlebte er sein bisher größtes Abenteuer und setzte sich mit guten Vorsätzen für das Reich und einen neuen König ein. Doch in einer Auseinandersetzung mit einem rebellierenden Räuberhauptmann verlor er sein rechtes Ohr, was ihm seinen neuen Beinamen einbrachte.

Nachdem der Räuberhauptmann festgenommen war und vom inzwischen neue elektierten König bestraft werden sollte, bat Garonil

den König, selbst Hand an die Bestrafung des Hauptmanns legen zu dürfen. Doch der König ignorierte diese Bitte und setzte den Hauptmann einer Strafe aus, die Garonil für alles andere als angemessen für dessen Schandtaten hielt.

So griff Garonil noch bei der Abführung des Räubers zur Selbstjustiz und meuchelte den Hauptmann. Doch leider verlor er bei diesem Versuch seine Ehre wiederherzustellen sein eigenes Leben durch die Hinterlist eines Dritten.

In der Nacht wiedererweckt von einer dunklen Priesterin fühlte Garonil sich fortan voller Haß und Wut. Erst am Morgen entdeckte er seine grau gewordenen Schläfen und seine einzigen Wünsche waren es, fortan gegen den Zwerg, den man König nannte und der Garonil nicht gerecht geworden war, anzukämpfen. Zusammen mit vier Verbündeten schlich Garonil zurück nach Lathgo, um seine finsternen Pläne zu verwirklichen.

Die neuen Freunde Garonils waren Anhänger eines Gottes Namens Ishtar, dem Gott des To-

des und der Rache. Schnell fühlte er sich der Hohepriesterin Egraine, die auch seine Auferstehung gewirkt hatte, verbunden und dankte Ishtar für seine zweite Chance. Zusammen mit ihr, Gorahl und Raven den Priestern und Fantrance dem Schamanen Ishtars unterwanderte Garonil das gemeine Volk Larhgos, und das zu einem Zeitpunkt, zu welchem sich Larhgo in einem labilen Zustand befand, da der König nicht anwesend war, weil er Grenzschwierigkeiten im Norden beseitigen mußte, und der Hof Ludwigs aufgrund anstehender Festivitäten unübersichtlich war.

Der Rache erster Teil sollte das Zunichtemachen der Hochzeit des Skalden Galdors sein. Mit einigen Söldnern brannten Garonil und seine Freunde die Burg Hanstein nieder und entführten die Tochter des dortigen Herzogs, die Braut des Skalden Gnervt, um sie ihrem Gott zu opfern. Geplant - getan! Doch just in dem Moment, in dem die Tochter von Hanstein in Ishtars Reich eingehen sollte, stürten die Mannen des Verräters Galdor die Zeremonie und die zahlenmäßig unterlegenen Anhänger Ishtars sahen keinen anderen Ausweg als unverrichteter Dinge zu fliehen. Doch im Schutz der Dunkelheit waren sie



nicht erkannt worden und konnten so ungehindert wieder nach Larhgo zurückkehren.

Gleich am nächsten Tag bot sich Garonil und seinen Verbündeten eine erneute Chance Unheil zu stiften : die Stadtwachen hatten drei Männer verhaftet, angeklagt und öffentlich zur Schau gestellt. Mit Hilfe einiger kleiner Tricks schafften es Garonil und Raven die Gefangenen auf dem vollen Turnierplatz am hellen Tage zu befreien und mit ihnen in den dichtgelegenen Wald zu fliehen. Dort bauten sich die Gefährten ein Versteck, das man nicht einmal in der hellsten Mittagssonne finden konnte. Kein Wanderer wagte mehr den Wald zu betreten und mit der Zeit sammelten sich um Garonil und seine Freunde viele Mannen, die sich von Galdor und seinem Reich enttäuscht sahen, und denen Ishtar neue Perspektiven bieten konnte .

So bahnte sich dann ein erster großer Sieg Ishtars an.

Um ihren Gott gnädig zu stimmen und um seine Unterstützung im Kampf zu erlangen, wollten die Gefährten noch eine Jungfrau Larghos opfern. Am Abend entführt und in den Wald verschleppt wurde die Jungfrau an den Boden gefesselt und Zeuge der letzten Zeremonie ihres Lebens : ihrer Totenfeier!

Doch Garonil und seine Freunde hatten aus ihren Fehlern gelernt

und versteckten ihre Männer in mehreren Mulden um den Opferplatz herum. Und es kam so, wie es geplant war .

Kaum war die Jungfrau in Ishtars Reich eingegangen, tauchten auch schon Galdors Mannen auf, diesmal jedoch zu spät .

Zu spät war es jedoch nicht nur für die Mädchen, sondern auch für die Männer Galdors! Auf ein Zeichen hin sprangen die Kämpfer Ishtars aus ihrem Versteck und erschlugen das Gefolge des Verräters ohne auch nur einen einzigen Mann zu verlieren. Nun war der Weg zur Burg Ludwigstein frei und alles, was den Gefährten entgegengestellt wurde, fand den Tod .

Nur ein mächtiger Schutzzauber, der auf der Feste ruhte vermochte die heiligen Krieger Ishtars davon abzuhalten die Burg einzunehmen.

So kam der Vormarsch am Burgtor zum stoppen und die Gefährten mußten sich mit der Belagerung Ludwigsteins zufriedengeben.

Garonil , der Einohrige

Bücherecke

Für alle die Spaß an Wikinger, Nordmannen und rauen Gesellen haben. Hier einige Buchvorschläge.

Zum einen haben wir da die Kategorie der Kinderbücher, diese sind besonders sinnvoll aufgrund ihrer Reichen Illustrationen und ihrer kurzen und auf wesentliche beschränkten Texte, also das ideale Orkbuch.

Ich war dabei - Wikinger,
Tessloff Verlag

ISBN 3-7886-0904-4

Ein reich mit Fotos ausgestattetes Buch, doch sehr arm an Text. An Vorlagenbuch für diverse Kleidungsstücke vom Wams bis zum Kleid oder für Rüstungen und Waffen bestens geeignet. Doch der Einblick in die nordische Kultur ist allenfalls oberflächlich. Aber toller Wikinger Bildband!

Sehen-Staunen-Wissen
Wikinger

Gerstenberg Verlag
ISBN 3-8067-4454-8
Preis 24,90 DM

Einzelne doppelseitige Kollagen zu je einem Themenbereich mit Abbildungen von Rekonstruktionen als auch der archäologischen Fundstücke sowie Zeichnungen geben da schon einen tieferen Eindruck in die Materie, doch es bleibt ein Kinderbuch.

Wer einen guten Gesamtüberblick erhalten möchte ist mit dem

Bildatlas der Weltkulturen
Die Wikinger
Brechttermünz Verlag
ISBN 3-86047-789-7

besser beraten. Allerdings ist dieser Wälzer auch erheblich teurer und nicht so reich bebildert wie die zuvor genannten, also kein Vorlagenbuch.

Als viertes möchte ich noch das meiner Meinung nach für die Zwecke des Liverollenspiel am besten geeignete Buch mit dem doch recht ausgefallenen Titel

Die Wikinger
VS-Books Verlag
ISBN 3-932077-01-6
Preis 34,- DM

erwähnen. Diese Bildband mit seinen Detailaufnahmen, Einzelbildern von Helmen (gleich 17 Helme auf vier Seiten), Rüstungsteilen und Werkzeugen sowie Schlacht- und Kampfszenen liefert ein recht komplexes Bild der Nordmänner. Ach der Text ist auf den praktischen Gebrauch des Buches ausgelegt und so ist dieses Buch gerade für Livis bestens geeignet.

Mittelalterlich Kochen

Ja so haben sie geschlemmt - die alten Pittersleut.

Mit über 100 köstlichen Rezepten, ich habe davon rund 30 ausprobiert und einem Preis von knapp 15,- DM ist es ein preiswerter und guter Einstieg in die Küchengewölbe einer vielleicht doch nicht längst vergangenen Zeit. Das Kochbuch umfasst Fleisch, Fisch, Geflügel, Beilagen und nicht zu vergessen Pasteten und Getränke.

Wie man eyn teutesches Mannsbild bey Kräften hält.

Orbis Verlag
ISBN 3-572-00660-0

Viel Spaß beim Kochen, Lesen, Staunen.
Domenice Gill

Hermisches

Gesucht

königliches Herz

Aufgrund eines dummen Zufalls und
wiedriegster Umstände verlor ein
mächtiger und ruhmreicher König im achten
Monat dieses Jahres sein
königliches Herz.

Selbiges kann gegen hohe Belohnung bei
jeder lathgotischen Regierungsstelle
abgegeben werden.

AUCH

HIER

IST

NOCH

PLATZ

FÜR

DEINE

KOSTEN-
LOSE

ANZEIGE!

„Strahlend und edel vor den Augen der Götter,
dieser Stern der Gerechten“



In ewigem Gedenken an

Sir A Coron
Reichsritter zu Lathgo,

welcher in den letzten Tagen des achten Mondes sein
Leben für Lathgo gab.

Die Redaktion

Der Herold

Informationen zum Liberollenspiel LORUM

Extrablatt

Einladung zum Liberollenspiel

Vom 13. - 15.02.1998



Es gibt keine Magie ...

... oder was wird jetzt aus
meinem Magier ?

Da **LORUM** ein historisches Spiel werden soll, haben wir uns entschlossen auf Magie im weitesten Sinne zu verzichten. Das heißt: Magie gibt es nur noch im NSC - Bereich - in Form von Ritualen und Prozessionen, basierend auf historischen Vorlagen. Dennoch hat der Spieler die Möglichkeit einen Heiler, Druiden oder Schamanen zu spielen. Was diese Charaktere bewirken können, solltet Ihr bei Interesse mit der Spielleitung abklären und im **LORUM** Regelwerk nachlesen.

Der Kampf findet weiterhin mit Polsterwaffen statt. Die Kampfregeln ähneln, wie viele andere der Regeln denen LARHO's - man kann halt seine Wurzeln nicht verleugnen. Für die geübten Kämpfer unter Euch bieten wir die Gelegenheit unter fachkundiger Aufsicht und nur gut gerüstet, an Schaukämpfen teilzunehmen.

Das Regelwerk kostet 12,- DM
Bestellung: siehe links

Es soll Markt
gehalten werden

LORUM/Galcerney

Anlässlich der Schwertleite seines Sohnes William ruft - Sir Miles von Galcerney, Kastellan des Kastells von Galcerney im Dienste des Eroberers von **LORUM**

Handwerker, Hölzerer und Händler auf, sich vom 13. bis 15. des Monats Hornung im Kastell Galcerney einzufinden um Markt zu halten.

Ein jeder Handwerker, der sein Handwerk redlich versuche und jeder Hölzerer und Händler, der es auf trefflichste verstehe seine Waren wohlfeil zu bieten, sei hiermit Gelegenheit geboten dieses zu tun. Falls einer von diesen angesprochenen Gewerke nicht einen Stand sein Eigen nennen sollte, so könnte ihm der Marktmeister einen zur freien Verfügung stellen. Vorausgesetzt, er tut dieses rechtzeitig kundtun. Doch bedenket: Es soll gelten die Marktordnung, die zur Markteröffnung verlesen wird und denkt an den Zehnten, der zur rechten Zeit zu entrichten sei.

Im Klartext:

Wir möchten während des Spieles gerne einen Markt abhalten.

Wer also Lust hat (NSC) Handwerker, wie zum Beispiel Schmied, Hölzerer oder Händler spielen möchte, sei herzlich willkommen. Falls Ihr keinen eigenen stivollen Stand besitzt, stellen wir Euch gerne Zelte oder ähnliches zur Verfügung. Dafür brauchen wir nur rechtzeitig - also am Besten mit der Anmeldung Eure Angaben, Waren, Werkzeug oder andere Ausrüstung müßt Ihr allerdings mitbringen.

Seid begrüßt,

die einmalige Chance nutzend im Schwertklang & Bardensang - Werbung machen zu dürfen, nutze ich die Gelegenheit und möchte Euch auf's Trefflichste zu **LORUM** einladen. Das Ganze findet in Fallingb. statt und kostet 25,- DM für NSC, 85,- DM für Spieler und 35,- DM für "Fulltime" NSC's. Darin enthalten sind: warme Quartiere (Steinhäuser), 3 warme Mahlzeiten, Öschen und WC's, eine nichtschließenwollende Taverne, so wie allerlei Gedöns der Fogelvrei-Produktion und Musiz vom Feinsten (WitSurria zeugt auf)!

Außerdem gibt es am Samstag Abend ein großes Fest mit dem Wettstreit der Spielleute, sowie eine Jagd und eine Frühmesse. Und, und und und ...

Infos gibt es bei :

LORUM

Stalde Vikariat





Regeln Kurzfassung

Hier findest Du nocheinmal einige wichtige Regeln für's Spiel. Diese Regeln sind allerdings mit Sicherheit nicht vollständig, daher ist es immer besser das – fast – gesamte Regelwerk studiert zu haben. Falls Du aber keine Zeit dafür hast oder etwas ver-geßlich bist, kannst Du hier einige Regeln finden, die Du auf jeden Fall zum Spielen auf Larhgo brauchst...

Stopp (von Seite 7)

Stopp sagst Du, wenn irgendetwas schiefgeht oder schiefgegangen ist. Auch wenn z.B. Gefahr in Verzug ist, oder wenn Du Angst hast (Alles Real gesehen!) etc. Rufe allerdings wirklich nur „Stopp“ wenn es nicht anders geht, denn es reißt einen sofort aus der Atmosphäre. Bei einer Regelunklarheit braucht man nicht Stopp zu rufen.

Diebereien (von Seite 9)

Es darf Dir fast alles geklaut werden, mit Ausnahme von Deiner Kleidung und Dingen die Du „privat“ bei Dir tragen mußt. Trage also am besten nichts mit Dir herum, was Du nicht hergeben möchtest.

Die Weiße Binde (von Seite 10)

Eine Weiße Binde mußt Du tragen, wenn Du gestorben bist und nicht mehr Wiederbelebt werden kannst. Trage Deine Weiße Binde nur dann. Suche Dir als Toter anschließend einen Spielleiter.

Rüstung (von Seite 11)

Rüstung schützt wie folgt:
 TORSO: Leder 1 · Kette 3 · Platte 5
 GLIEDER: Leder 1 · Kette 2 · Platte 3
 Rüstung schützt Dich nur dort wo sie getragen wird. Kaputte Rüstungsteile müßen repariert werden. Hierzu lese bitte auf Seite 11 genau nach.

Charaktertypen & Völker (ab Seite 18)

Spielst Du einen Charaktertypen und/oder ein Volk/Rasse aus dem Regelwerk, so mußt Du Dich auch an die dort beschriebenen Vorgaben halten, plus Deine eigenen Vorstellungen! Pro Larhgo kannst Du maximal 4 Charaktere spielen (Nacheinander!)

Kampf (von Seite 30)

Kämpfe nicht wie ein Beklopter!!!
 RUMPFSTREFFER: Du verlierst einen Lebenspunkt, wenn Deine Rüstung nicht mehr schützt oder Du eh keine dort hast.
 ARMTREFFER: Der getroffene Armteil wird unbrauchbar. Alles muß fallengelassen werden. Der Arm muß schlaff „getragen“ werden oder nach hinten zu nehmen. Ein Handtreffer macht noch nicht den gesamten Arm unbrauchbar. Ober- und Unterarm kann noch benutzt werden.
 BEINTREFFER: Das getroffene Bein wird unbrauchbar, wenn die Rüstung nicht mehr schützt. Ein unbrauchbares Bein ist zu schleifen oder still zu halten. Sind beide Beine getroffen, mußt Du Dich hinlegen. Mit einem unbrauchbaren Bein darf man nicht rennen. Und vergesse das Schleifen nicht!

Waffen (von Seite 31)

Alle normalen Waffen richten EINEN Schadenspunkt an. Stichwaffen werden auf Larhgo nicht zum Stechen verwendet, denn Stechen ist nich!! Wer Sticht, war das letzte mal auf Larhgo. Waffen über 110 cm müßen zweihändig geführt werden. Sonst richten sie keinen Schaden an! Magier können keine größeren Klingenwaffen benutzen.

Meucheln (von Seite 31)

Meucheln ist anzudeuten. Ein Streich ist zu vollziehen. Ein Schlag gilt nicht als Meuchelaktion. Ein Meuchelangriff kann abgewehrt werden, wenn er früh genug erkannt wird.

Lebenspunkte (von Seite 31)

Kämpfer und besondere Wesen (siehe Völker & Rassen) besitzen ZWEI Lebenspunkte. Alle anderen haben EINEN LP. Vampire haben 0 LP. Hast Du einmal 0 LP, so mußt Du Dich innerhalb einer halben Stunde heilen oder verbinden lassen, sonst bist Du tot. Bist Du versorgt, kannst Du eingeschränkt mit 0 LP leben.

Verletzungen (von Seite 32)

Mit 0 LP giltst Du als Schwerverletzter. Je nach Grund für die Verletzung mußt Du Dich auch dementsprechen verhalten. Auch die Behandlung muß zum Grund für die Verletzung passen. Es nützt nichts, wenn man Vergiftet ist, und einem das Bein geschieht wird... Als frisch Schwerverletzter mußt Du liegen bleiben.

Die Rote Binde (von Seite 32)

Trage die Rote Binde immer wenn Du schwerverletzt bist. Also immer wenn Du nur noch 0 Lebenspunkte hast.

Regeneration (von Seite 32)

Durch FÜNF Stunden Schlaf regenerierst Du EINEN Lebenspunkt. Mehr als einen Lebenspunkt kann man nicht durch Schlaf regenerieren. Die Wunde muß allerdings vor dem Zubettgehen versorgt werden.

Tod (von Seite 32)

Tod bist Du wenn Du weniger als 0 Lebenspunkte auf Deinem Konto hast. Du kannst einmal Wiederbelebt werden. Stehst Du allerdings auf und wandelst umher, kannst Du nicht mehr Wiederbelebt werden. Der Priester muß also direkt zu Dir kommen, oder Du mußt hingetragen werden. Bist Du völlig Tod, so Binde Dir die weiße Binde um und suche einen Spielleiter. Trage die Weiße Binde NUR wenn Du tot bist.

Magie (von Seite 34)

Sorge als Magier dafür, das die Auswirkung Deines Zaubers klar für alle Beteiligten herrauszuhören ist. Beachte Deine Magiepunkte.

Time-freeze

Bei Time-Out schließe die Augen und summe vor Dich hin. Bei Time-Inn kannst Du die Augen wieder öffnen. Time-Freeze wird nur von der Spielleitung angewandt.

fernkampfswaffen

Jede Fernkampfswaffe richtet EINEN Schadenspunkt an. Bitte Sorge für die Sicherheit der Pfeile.

Sonstiges (von Seite 1 bis Seite 52)

Lese Dir einfach das Regelwerk ganz durch und markiere Dir eventuell wichtige Regeln für's Spiel, sodaß Du sie schnell wiederfindest. Ansonsten gilt: Hab Spaß bei der Sache und tuhe nichts was anderen Schaden könnte. Und versuche Dich an die Regel zu halten... Dankeschön!!

Zum Guten Schluß

Na ja, eigentlich ist der Untertitel 'Larhgozeitung' nicht ganz so glücklich gewählt, denn nicht nur Larhgo sondern auch alle anderen Larp's aus diesem Umfeld sollen bei 'Bardensang & Schwerterklang' ihren gebührenden Platz erhalten. So wäre es denn auch geradezu überwältigend wenn dann pünktlich zum Redaktionsschluß, dem 15.06.1998 auch Beiträge von dieser Seite zu einem Runden Bild und vor allem zu mehr Information beitragen würden. Auch wird B & S nun regelmäßig zu festen Zeiten erscheinen, und zwar im Januar und im Juli, als halbjährlich.

Freud Euch drauf!

Das Team von

Bardensang & Schwerterklang

Impressum

Beiträge:

Martin Claus
Jens Nieling
Andreas Jene
Domenice Gill

Titelbild:

Ingmar Meth

Bezugquellen:

Domenice Gill

Preis:

3,- DM