

Waltrop, 23.07.1998

Ausgabe 4

Preis 3,-DM

Bardensang & Schwerterklang

Nicht nur die Larhaozeitung

Bauanleitung:

Bregandine - Plattenrüstung um 1250

Historische Küche:

Wikingersuppe mit Huhn

Larhgo VII,

Ein Bericht von Fuchs

Hneftafel

Das Brett(spiel) für den Kopf

Und noch viel mehr über Larps und Cons

Inhalt

Seite	3	<i>Sneftafel – Das Brett für den Kopf</i>
Seite	5	<i>Die Situation im lathgotischen Reich</i>
Seite	10	<i>Anzeigen</i>
Seite	11	<i>LARHGO VIII – Ein Bericht von Fuchs</i>
Seite	18	<i>Bauanleitung für eine Brigandine</i>
Seite	23	<i>Die Gefahren des Bösen</i>
Seite	25	<i>Von Speis und Trank</i>
Seite	26	<i>Zum Guten Schluß Und Impressum</i>

*Die nächste
Bardensang & Schwerterklang
Erscheint am 31.12.1998*

Anzeigentelefon:

Sneftafl - Das Brett für den Kopf

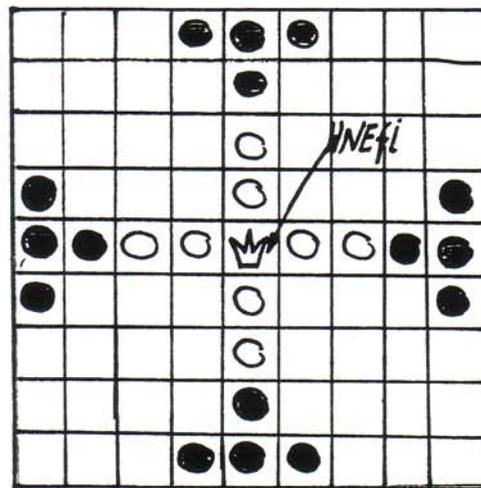
Dieses Brettspiel wurde während der Wikingerzeit viel im Norden gespielt, bis es vom Schach verdrängt wurde.

Die Regeln haben sich allerdings in Lappland als Tablut-Spiel erhalten. In reichen skandinavischen Gräbern sind Spielsteine und Bretter dazu bewahrt geblieben. Hintergrund des Spiels ist die Geschichte des sagenhaften Königs Snefi, der in einer Seeschlacht von Feinden umringt ist. Ein nordisches Rätsel beschreibt das Spiel auch so, daß ein wehrloser Mann von seinen Frauen verteidigt wird.

Dieses historische Spiel sollten die Lathgoten mehr als bisher kennen, ist es doch in den Quellen Teil des Männervergleiches, eines Wettkampfes zur Ermittlung des größten Helden. Außerdem kann es manchen Tavernenabend versüßen. Dies sind die Regeln für ein Spiel mit zwei Spielern (auch NSCs) und 25 Schiffen:

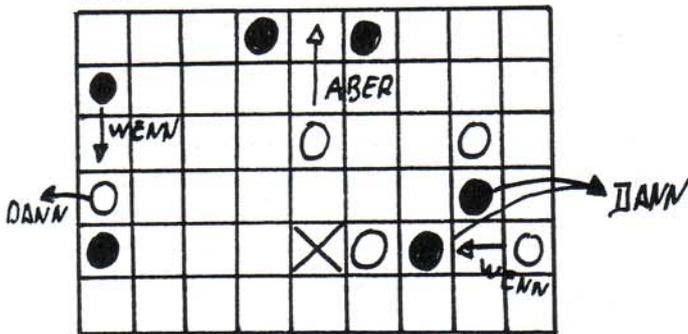
Das Brett hat 9 mal 9 Felder. Man kann auch ein Schachbrett nehmen, muß dann aber auf den Ecken und Rändern

der Felder spielen. Der Spieler des Königs Snefi hat 8 dunkle Steine und einen besonders herausragenden als Königsschiff. Der Angreifer bekommt 16 helle Steine. Die Grundaufstellung ist folgende.



Das Mittelfeld ist gekennzeichnet. Hat Snefi es erst einmal verlassen, darf niemand es mehr betreten auch er nicht. Es ist eine Insel, die mit Schiffen auch nicht überfahren werden kann. Gezogen wird abwechselnd und immer gerade, niemals diagonal, soweit ein Schiff will oder kann. Es darf nicht gesprungen werden und kein Schiff fährt um die Ecke. Erst beim nächsten Zug kann die Richtung gewechselt werden.

Snefi auf dem Königsschiff ist groß und langsam. Er kann nur 2 oder 3 Felder ziehen, nicht eines oder mehr als 3. Der Angreifer beginnt. Ein Schiff wird geschlagen, das heißt aus dem Spiel genommen, wenn es von zwei feindlichen, von gegenüberliegenden Seiten, in die Zange genommen wird. Es hinterläßt eine Lücke. Zieht ein anderes Schiff freiwillig in eine Lücke zwischen zwei Feinden geschieht ihm nichts.



Snefi nimmt nicht am Kampfgeschehen teil. Er kann weder beim Schlagen mitmachen, noch selbst geschlagen werden. Snefi hat gewonnen, wenn er den Rand des Spielfeldes, genauer die äußere Feldreihe erreichen kann. Der Angreifer hat gesiegt, wenn Snefi von allen vier Seiten von Feinden eingemauert ist und nicht mehr ziehen oder freigeschlagen werden kann. Es können auch Schiffe von Snefis Partei miteingeschlossen werden.

Ihr werdet merken, daß das Spiel sehr viel Konzentration erfordert, da man immer in vier Richtungen gleichzeitig denken muß. Doch hier, wie überall macht Übung den Meister. Zeichnet oder schnitzt das Spielfeld auf Stoff, Leder oder Holz und nehmt Mühlsteine oder Münzen als Spielsteine. (Wehe dem, der Lathgömünzen verwendet! Außerhalb des Spieles ist das Münzfrevel.)

Ich wünsche allen, die dies gelesen haben, viel Spaß beim Spiel und fordere jeden zu einem Wettstreit über drei Partien.

Jens Nieling

Die Situation im Larhgotischen Reich

Die Amtszeit von unserem geliebten König Derakall währt nun schon annähernd zehn Jahre. In dieser Zeit ist eine Menge geschehen !

Das Land ist seinen Kinderschuhen entwachsen, die Wirren, unter denen das Volk mit seinen ersten Königen zu leiden hatte, sind größtenteils abgeklungen. Dabei war die Mühe von Derakalls Vorgängern, allen voran König Galdor, die sie sich und ihrem Volke bereiteten erst der Garant für das jetzige Aufblühen des gesamten Landes. Ja, Galdor, unter dem Derakall einst diente, legte den Grundstein für die Herrschaft des unangefochtenen Derakalls.

Galdors letzte Tat war die Zerschlagung der damals sehr aktiven Ishtar-Brut. Seither ist dieses Geschmeiß zur gänzlich unbedeutenden Splittergruppe zerfallen, den Göttern sei Dank ! Aber solange es das Reich Larhgo gibt, solange wird die Gefahr eines erneuten Erwachens des dunklen Gottes und seiner Anhänger latent vorhanden sein. Es ist die Aufgabe eines jeden Königs dieses Reiches, diese Bedrohung allzeit im Auge zu behalten. Und das macht unser König Derakall wohl so konsequent wie kein anderer es zu vermögen könnte.

Aber wenden Wir uns dem larhgotischen Volke zu, denn um diese geht es uns, denn Wir sind dieses Volk !

König Derakall erließ viele Gesetze, die nach einer gewissen Anlaufzeit nun schon seit einiger Zeit im Reich bekannt sind und greifen. Das Land ist sicherer und schöner geworden, weil ein jeder Bürger Larhgos ohne Angst vor jedweder herrschaftlichen Willkür leben kann. Die alleinige Rechtsprechung liegt beim König und den Grafen, die regelmäßige Gerichtstage abhalten. Ebenso werden von den Grafen die Steuern eingesammelt, mit denen die unerläßlichen Dinge des Gemeinwohls finanziert werden.

So zum Beispiel die vortrefflichen Königlichen Schulen, an denen ein jeder lernen und arbeiten kann. Diese Schulen erfreuen sich einer großen Beliebtheit und fördern im hohen Maße die Bildung und das handwerkliche Geschick der Larhgoten. Sie sind weit über die Grenzen des Reiches hinaus bekannt und geschätzt.

Geschützt wird das Reich und das Volk vor allem von unseren kühnen Reichsrittern. Sie stellen wohl eine der größten Errungenschaften der Regentschaft unseres Königs Derakall dar. Die Reichsritter sind mittlerweile sagemwobene Respektspersonen, die von einem Nimbus der Erhabenheit umgeben sind. Die Freundschaft und Treue zwischen dem König Derakall und den Reichsrittern ist sprichwörtlich und so fest, daß nichts sie zu durchbrechen vermag, weder Mensch noch Gott !

Die Reichsritter waren auch für die Sicherheit Larhgos während des Krieges mit Chaotien verantwortlich und haben sich hierbei wiederum prächtig geschlagen. Aber allen voran hat König Derakall sein Volk vor den Verschlagenheiten der Chaotier bewahrt und es geschafft, einen Sieg für unser Reich zu erringen, ohne einen Tropfen larhgotischen Blutes vergießen zu müssen. Aber auch diesbezüglich gilt, wachsam zu sein.

Ansonsten sind die Verbindungen Larhgos zu seinen Nachbarländern günstig. Es gibt mannigfaltige Handelsbeziehungen und Bündnisse, die den Wohlstand von Larhgo wahren und mehren. Ja, Larhgo hat sich zur bedeutendsten Macht dieses Teils der Welt entwickelt, was nicht zuletzt am diplomatischen Geschick seines Königs liegt.

Derakall ist nahezu als Kind der Götter zu titulieren. Nicht nur, daß ihn ein Götterbote der larhgotischen Gottheiten zum König erwählte, nein, auch heute noch tummeln sich die Vertreter der verschiedensten Religionen um unseren weisen König. Da wäre der Reichsminister, ein bekennender Anhänger Irrshins und die Priesterin Ursas, einer Alinā anhängenden Göttin, die vom König einen Tempel errichtet bekommen hat. Der Kanzler des Königs ist bekanntermaßen ein Anhänger von Lorgum. Außerdem bildet die Bruderschaft des Cron eine der wichtigsten Säulen des larhgotischen Reiches, auf die Wir alle niemals verzichten

wollen. Durch ihren Mut und ihren Aufopferungswillen konnte schon so manches Unheil von Larhgo abgewendet werden.

Und das Volk Larhgos ist satt. Die Städte und Dörfer blühen auf, niemand leidet Hunger, die Vorratsspeicher sind voll und die Steuern nicht erdrückend. Das Volk schätzt und unterstützt seine Obrigkeit und würde jederzeit sein Land gegen jeglichen Feind verteidigen. Die dunklen Tage sind in Larhgo gezählt, dafür ist König Derakall unser Garant ! Die Götter baden Uns, unser Land und unseren König in ihr heiliges Licht, auf das Wir gemeinsam den beschrittenen Weg fortsetzen.

Lang lebe König Derakall und mögen die Götter Larhgo behüten !

König Derakall - Eine Bilanz

Seit vier (?) Jahren bin ich jetzt König von Larhgo. Das ist sowohl in Real- als auch in Spielzeit die längste bisherige Amtszeit. Wer hätte das gedacht ... ?

Wie war und wie ist das eigentlich, König zu sein ? Das werden die wenigsten von euch wissen, aber vielleicht interessiert es ja jemanden. Auf der einen Seite ist es im höchsten Maße befriedigend, selbst in der Entscheidungsgewalt zu haben, wie und mit welchen Mitteln gegen welches Problem vorgegangen werden soll. Man ist Anlaufstelle von so unendlich viel Problemchen und Unfug, daß es garantiert nie langweilig wird. Außerdem bedeutet es schon etwas, von Larhgo der König zu sein. Larhgo ist schließlich mehr, als nur an zwei Wochenenden im Jahr Larp. Nein, Larhgo ist nicht mein Lebensinhalt, aber wenn ich mir überlege, wieviel Zeit ich zwischen den Spielen in Larhgo hineinstecke, dann muß ich mir schon überlegen, ob ich mit dem Satz „ist doch nur ein Spiel“ noch zurechtkomme... (Schaut Euch diese Zeitung an und fragt Euch, ob da nicht vielleicht doch gewisse Unterschiede bezüglich der Spielintensität bestehen)

Auf der anderen Seite ... jetzt wird's spannend. Vielleicht hat schon der eine oder die andere auf einem Spiel mitbekommen, daß ich mich teilweise megamäßig aufrege, über Dinge, die ich idiotisch, unverständlich, albern oder einfach scheiße finde. Das ganze ist für mich ziemlich emotional, weswegen mir dann auch von Zeit zu Zeit die Coolnis abhanden kommt (das mußte leider nach Larhgo 8 die Larhgo SL mitbekommen, was mir mittlerweile zum Teil Leid tut ...). Bei Larhgo 8 hätte ich aufgrund von soviel massiert vorgetragener Blödheit schon heulen können, aber das tut jetzt nicht zur Sache.

Aber auch zwischen den Spielen gibt es Gelegenheiten zum Aufregen. Zum Beispiel, wenn ich mal wieder zugetragen bekomme, wer alles was gegen mich hat und wer davon schon soweit ist, daß er/sie was konkret gegen mich unternehmen möchte (neben den etwa zehn Personen, von denen ich das ohnehin weiß ...). Aber nein, das wird weder auf dem Spiel ausgetragen noch liegt der Grund für das Problem im Spiel. Leute, die sich von mir auf den Schlips getreten fühlen, oder mit denen ich nicht ausreichend „gekuschelt“ habe, kann ich nur bitten: versucht mal mit reden ! Oder handelt auf dem nächsten Spiel. Wer z.B. Reichsritter werden möchte, benötigt dazu meines Erachtens anderthalb Spieltage. Aber, wer sich so gar nicht exponiert, der kommt auch nicht drann - dann gilt aber auch kein Gejammer.

Ich möchte etwas zu einigen Personengruppen loswerden:

Die Reichsritter: ich mag euch ! Ich weiß, daß ihr mich nicht mochtet (Vergangenheitsform !). Jetzt, mit dem Ausscheiden des einen oder anderen Kandidaten sehe ich das Verhältnis als gelockert an. Nur, wenn es auf den Spielen nur noch ein bis zwei Reichsritter gibt, dann werden sie über kurz oder lang keine Rolle mehr spielen können. Da kann ich übrigens nichts für.

Das gilt übrigens auch generell: wenn eine starke Gruppe auftaucht und über mehrere Spiele hinweg präsent ist, dann wird sie aller Voraussicht nach eine Rolle spielen, wie z.B. der Cron-Orden. Und wieder höre ich die tumben Neider, die sich über meine Crons aufregen, anstatt zu versuchen, selber etwas auf die Beine zu stellen (und zwar keinen Lorgum-Orden, das wäre mittlerweile allzu simpel).

Der Cron-Orden: ich mag den Orden ! Im Spiel spreche ich von der „heiligen Allianz“. Ich muß mein Wort jetzt nicht an den Orden richten, da zwischen ihm und mir keine Uneinigkeiten existieren (hoffe ich jedenfalls ...). Ich möchte aber nur sagen, daß es eigentlich jedem klar sein müßte, daß ein König auf einem Larp nicht auf so eine große Gruppe verzichten kann, wenn er nichts vergleichbares zur Verfügung hat (wobei nichts so konsequent wertvoll und treu sein kann wie mein Cron-Orden !). Auch hier sitzen die größten Nörgler wieder unter den Leuten, die selber gern König sein würden. Versucht einmal, in einer Minute, wo ihr ein kleines bißchen objektiver und klarer im Kopf seid, euch eure Regentschaft vorzustellen, ohne den Orden sondern nur mit ... nichts an der Seite, außer zwei Reichsrittern und einigen pazifistischen Beratern.

Der Cron-Orden ist spielerisch gesehen ein Lichtblick für Larhgo.

Die Larhgo Spielleitung: ich mag Euch ! Es gab Probleme, es gibt sie nicht mehr. Fertig.

Übrigens gehe ich davon aus, daß 80 % aller Spieler auf einem Larp, an dem auch der König teilnimmt, der König völlig egal ist. 10 % haben mehr oder weniger direkt mit ihm zu tun, als Bedienstete (Quatsch, sowas hab ich noch nie gehabt !), als Wachen oder im Gefolge. Dann gibt es vielleicht ein paar Prozent, die meine Aktionen mitbekommen und verfolgen und schließlich einen gewissen Rest, der über den König nörgelt, gleich, was dieser macht. Aber, wie gesagt, die meisten spielen ihr Spiel, ich spiel mein Spiel und das ist gut so.

Das Problem ist nur folgendes dabei: Ein Bauer, Händler, Söldner, Magier kann auch gut ohne königlichen Beistand spielen. Aber ein König ohne ein Volk, welches ab und zu ein bißchen lieb zu seinem König ist und mit dem Essen wartet, bis auch König was hat und ihn nicht pausenlos unterbricht, ist Mist, weil unrealistisch. Das kann man als König dann eben nur ignorieren, wenn man nicht eine fette Blutspur in seinem Land hinter sich herziehen möchte. Außerdem bräuchte ich dazu noch etwa zwanzig treue Reichsritter zu meiner Verfügung... Nein, ernsthaft, es ist nicht leicht, einen König zu spielen, wenn viele andere Spieler nicht richtig mitspielen. Kann sein, das das auch daran liegt, daß vielen Leuten König Derakall eben so gar nicht zusagt, und sie sich deshalb denken: „Laß doch den Idioten rumlabern, mir doch egal, was der sagt, ich mag Lloyd sowieso nicht und überhaupt spielt der den König ganz blöd !“ Ich kann es nicht jedem recht machen, und mittlerweile versuche ich es auch nicht mehr.

Der Minister (Olaf) hat neulich mal eine nette und leider realistische, fiktive Szene geschildert: „9.30 Uhr: der wichtige (!) Gesandte aus hinter den sieben Bergen tritt auf der Wiese vor dem Zelt des Königs in einen Maulwurfshügel. 9.31 bis 10.15: der Gesandte beschimpft auf der Wiese öffentlich und lautstark den König, der für alles Ungemach verantwortlich zu machen sei. Außerdem schlief er noch, was eine bodenlose Unverschämtheit sei. 10.30: Einige bekannte Aufrührer haben sich dem wichtigen Gesandten angeschlossen und ihn dazu überredet, eine offizielle Protestnote zu schreiben. Die Aufrührer stellen sich als „Bürger Larhgos“ vor, die nur zufällig nicht wissen, wie ihr Graf, ihre Stadt oder ihre Eltern heißen und die gewohnheitsmäßig so schwer bewaffnet herumlümmeln. 11.20: Ein treuer Untergebener des Königs weckt diesen und berichtet, daß sich vor seinem Zelt ein Aufstand formiere. 12.45: Der König tritt vor sein Zelt und bekommt sogleich unter wüsten Beschimpfungen eine Protestnote des wichtigen Gesandten mit dem langen Namen, den sich keiner merken kann, überreicht. Verwundert stellt der König fest, daß ein Großteil seiner Wachen nicht da sind, da sie, wie er erfahren kann, brüskiert waren, derart lange keine Befehle erhalten zu haben, wie mit den Aufrührern zu verfahren sei, und daraufhin in die Taverne

verschwanden. 13.15: Aufgeregt stürmt der König zum Cron-Orden, der aber gerade bei Mc Donalds frühstückt. 13.30: Jemand kommt verschwörerisch zum König und teilt ihm mit, daß die gesamte Aktion von langer Hand von der Spielleitung geplant gewesen sei, um den König abzusetzen...“

Ich könnte ewig so weiterschreiben. (Übrigens stammte nur der Ansatz von Olaf).

Was ich damit zu sagen versuche ist, daß man natürlich als König irgendwie immer zu tun hat und man meistens das Gefühl hat, im Mittelpunkt, zumindest der Kritik, zu stehen. Klar, wenn gerade irgendwo irgendwas nicht läuft, bzw. schief läuft und der Chef vom Ganzen lungert in der Nähe herum, dann liegt es nahe, sich an genau diesen zu wenden. Und zwar mit jedem Müll, den man sich so ausdenken kann.

Seit einiger Zeit, genauer gesagt, seit der Larhgo 8, wo ich versuchte, den König weniger scherzhaft als vielmehr respektswürdig und autoritärer zu spielen, werde ich allerdings weniger angesprochen. Das sagt mir sehr zu, denn ich kann mich mehr um die Dinge kümmern, die ich wichtig finde (zum Beispiel kleine, schwarze Kapuzenmännchen hinrichten lassen ...).

Schwupp, das ist der Übergang zum nächsten Thema: Larhgo 8 und die Schwarzmagier, Ishtar-Anhänger und depperten Kapuzenmännchen. Das lief richtig gut, mit der Säuberung in den ersten anderthalb Tagen. Danach war Ruhe und die vormals bösen fanden sich alle in der Stadtwache wieder. Das nenne ich einen Erfolg ! - An meiner Seite standen damals an aller erster Stelle meine „Cronskis“. Oh, ich habe sie geliebt für ihr kompromißloses Dahinmetzeln von Dunkelelfen und ähnlichem Geschmeiß ! Die Erinnerung an diese Tage lebt heute noch, weshalb der Orden des Cron und der König auch die „heilige Allianz“ bilden (ich glaube, das hatte ich oben schon erwähnt ...). Und ich bin davon überzeugt, daß die allermeisten der guten Spieler froh darüber sind, daß endlich einmal realistisch, hart und schnell durchgegriffen worden ist. Nicht wie es sonst üblich war/ist. Man fährt auf ein Spiel und sieht sofort: das da drüben sind die Bösen, mal sehen, wann sie zuschlagen (wie z.B. immer die Kieler, als sie noch zu Larhgo gingen). Das ist Kinderkacke und läuft auf Larhgo mit einem König Derakall nicht mehr.

Meines Erachtens sollte für jeden Spieler der Realismus oberstes Spielprinzip sein. Das beinhaltet eben auch ein paar Eingeständnisse. Ebenso, wie eine in Spielortnähe befindliche Straße nicht existiert, latscht ein König z. B. nicht mit drei anderen Gestalten durch sein komisches Land. Das wäre unrealistisch, aber geht eben nicht anders. Genauso muß man sich ja auch das larhgotische Volk hauptsächlich vorstellen, da es real auf den Spielen nur äußerst vereinzelt vorkommt. Der nötige Realismus zwingt einen also mitunter zur Abstraktion. Alles andere wäre dann nur ein Spiel für zwölfjährige, die sich nur das vorstellen können, was sie sehen oder anfassen können.

Vielleicht noch eine kurze Prognose von mir, wohin sich Larhgo entwickeln wird: Was man so hört, ist die eigentliche, ursprüngliche Larhgo SL in einer Probier- und Umbruchphase. Larhgo soll sich mehr zum selbstorganisierten Ambientenspiel entwickeln. (Wenn ich „selbstorganisiert“ höre, muß ich an den Asta der Uni Bremen denken, und mir wird schlecht...). Aber ich denke, die machen das schon richtig. Mit unserer Unterstützung.

Vom Inhaltlichen, bezogen auf den König her, weiß ich nicht so recht. In letzter Zeit war ich doch einige Male ziemlich angenervt von der Sache, was an dem ewigen Genörgel und Getratsche liegt. Ich frage mich manchmal, ob ich es mit gleichwertigen Spielern oder mit pubertierenden Windeiern zu tun habe. Das trifft natürlich nur auf einige wenige zu, aber die können es einem wirklich ganz schön vermiesen. Da ich aber weiß, daß sich die Leute am meisten freuen würden, wenn Derakall weg ist, die mich am meisten nerven, werde ich sicherlich nicht freiwillig gehen. Im Gegenteil, gerade zum kommenden Larhgo 10 werde ich versuchen, daß Gefolge des Königs weiter auszubauen und die Organisation des Umfeldes des Königs stärker selber zu organisieren. Das ist offensichtlich nötig, was ich zugegebenermaßen erst allmählich begreife. Denn der König steht und fällt mit seinem Umfeld, daß heißt mit der

Anzahl und der Qualität seines direkten Gefolges. Dazu werde ich dann auch selbsttätig neue Leute (Nicht-Larhgoten !) rekrutieren, was wiederum gewisse andere Leute (Alte Larhgoten !) gar nicht passen wird. Ist mir egal.

Mir fallen aber auch viele Leute ein, die schon oft bei Larhgo und York-Feuer waren, die ich nett und gut finde, aber noch nie direkt mit dem Angebot/ der Drohung konfrontiert habe, was „unter“ dem König zu machen. Übrigens kann mich auch jeder ansprechen, ich rieche nicht.

Ich weiß, daß König Derakall nicht von irgendeinem Ishtar-Seppel oder Meuchelmörder umgebracht wird und schon gar nicht im Krieg o.ä.. Der Dolch an meiner Kehle wird von jemandem aus dem engeren Kreis der „Larhgoten“ stammen, jemandem, dem ich notgedrungen vertrauen muß, da ich sonst früher oder später paranoid werden würde. Ich wünsche dieser Person die Pest an den Hals. Meiner larhgotischen Nachwelt werde ich dann nichts mehr zu sagen haben und sie wird auch nichts mehr von mir hören.

Ich hoffe allerdings, daß nicht alles kaputt gemacht wird, was ich versucht habe aufzubauen, wie z.B. die Gesetze.

Dem Nachfolger meines Nachfolgers wünsche ich viel Glück.

Ich hoffe, mein Statement war weder allzu wirt, noch zu heulig oder gar zu arrogant. Das ist zumindest nicht meine Absicht gewesen. Also, als Schlußwort möchte ich daran erinnern, daß ich auch nur ein Spieler wie im Prinzip jeder andere bin.

Bis zum nächsten Larhgo oder York-Feuer, Euer König.

Nachtrag:

Kurz nachdem ich das hier geschrieben hatte, teilte mir ein alter und guter Bekannter mit, er gedenke, mein Nachfolger zu werden. Er habe viele, viele Leute auf seiner Seite, die ihm alle dazu rieten, endlich den unbeliebten Derakall abzusägen. Dieser „König auf Abruf“ sagte mir allerdings, von seiner Seite aus solle alles mit Sitte und Anstand ablaufen, daß heißt, weder Meuchelaktionen noch Umstürze nach dem Motto: wer mehr Spieler auf einem Larp auf seiner Seite hat, hat gewonnen.

Auf der einen Seite hat mich das überrascht. Das jener Kandidat schon immer König werden wollte, ist allen Eingeweihten bewußt, ich hätte nur angenommen, er würde solange warten, bis mich jemand anderes weghaut. Will er wohl nicht. Das betrübt mich ein wenig. Außerdem möchte ich zu gerne wissen, wer ihm denn so alles zu diesem Vorhaben zugesprochen hat. Von ein paar Personen weiß ich es von ihm schon, es wird für mich aber sicher noch die eine oder andere Überraschung geben. (Für euch übrigens auch). Denn eins ist klar: ich hänge an meinem König und werde darum kämpfen es zu bleiben. Dabei gehe ich natürlich und selbstredend über Leichen, was aber diejenigen ausschließt, die mir ihrerseits Fairneß zusagen. Denn das auf einem Larp im Prinzip jeder jeden umbringen kann, ist unbestritten und von daher wenig originell und scheiße gespielt.

Wenn ich zusammenzähle, wievielen Personen ich uneingeschränkt vertraue, komme ich auf eine Zahl zwischen 3 bis 6. Den anderen wünsche ich viel Glück, denn das werden sie brauchen, unter der Voraussetzung, daß sie fair bleiben. Sonst brauchen sie aus ganz anderen Gründen viel Glück...

Also, versuchts nur ! Als König hat man Erfahrung mit derlei Dingen.

Tschüß

Anzeigen



HMIM:TYAR:HTM:MMR:HMIMM:
FRMMXFR:FNHR:FMCHTMR:MMR:
FRIMM:PRMMY:PFKCRM:
PMMM:TYN:RAXTFRXK:
PRYMT:IMT:FN

*Am dritten Tag nach Jul ward Fredegar erschlagen.
Der Herse der Nordlandsons. Ein Schild war
er dem Heim. Und nicht allein führt er
nach Walkhell. Den Stein setzten die
Freunde in Celtir*

Verleihung der hölzernen

Schöpfkelle

an

Oliver & Silvana

durch Bone und Dom für
erstklassige Verpflegung und riesiges Engagement
bei Logum und Yorkfeuer

Anzeigen sind kostenfrei!



FASSBO VIII



24.-30. August

Ein Bericht von Fuchs

Es ist nun schon fast ein Jahr seit LARSO VIII vergangen, aber nun will ich doch noch einen Bericht von unserem ersten Wochen-LARP schreiben, allein schon der Vollständigkeit halber. Es muß natürlich gesagt werden, daß viele Erinnerungen inzwischen nicht mehr ganz so klar sind, so daß vielleicht das eine oder das andere etwas ungenau oder gar falsch beschrieben werden wird – man möge mir verzeihen. Vieles ist – wie so oft – auch an mir vorbeigegangen (man kann schließlich nicht überall sein), so daß einiges aus dem Munde Dritter hier Eingang findet und wohl noch mehr fehlt. Vielleicht fühlt sich ja mal jemand veranlaßt, meine stets sehr subjektiven Berichte durch eigene Schöpfungen zu ergänzen...? Aber nun zu LARSO VIII:

Recht früh hatten wir mit den Planungen für LARSO VIII angefangen. Als Ort für das Geschehen sollte mal wieder Burg Ludwigstein herhalten, die ja schon bei LARSO I und IV die Kulisse bildete. Nur diesmal würden wir die komplette Burg für eine Woche mieten. Der bereits recht volle Terminkalender der Burg diktierte uns den Zeitraum für das Spiel, den 24. bis 30. August '97.

Als grober Handlungsrahmen war folgendes geplant: König Derakall dachte darüber nach, Burg Ludwigstein zu seiner Hauptstadt zu küren. Hierzu mußte er natürlich den Ort zunächst einmal genauer in Augenschein nehmen. Nun muß man sich zurückerinnern an die Geschehnisse von LARSO IV – die finsternen Anhänger Ishtars hatten es beinahe geschafft, die Burg einzunehmen, und nur der starke Zauber der fünf Weisen konnte das Schlimmste verhindern. Einigen Mutigen aber war es gelungen, aus der Burg zu entkommen und zu König Galdor (Gott hab ihn selig) zu gelangen. Galdor zog natürlich sofort gegen Süden, die Ishtar-Brut auszumerzen.

Doch die Ishtar-Anhänger bekamen Wind von Galdors sich nähernden Truppen und eilten diesen entgegen, um einen besonders günstigen Schlachtplatz zu finden. Burg Ludwigstein lag nun wieder frei da. Die fünf Weisen aber waren sehr neugierig, was sich wohl zutragen würde, wenn Galdor und Ishtars Schergen aufeinanderträfen. So beschlossen sie, Burg Ludwigstein zu verlassen und den davonziehenden Ishtar-Truppen nachzueilen. Doch konnten sie die Burg nicht ohne Schutz zurücklassen. Auf der anderen Seite tat Eile not, und so wirkten die fünf Weisen auf die Schnelle einen eher simplen Schutzzauber. Würde die Burg von einer Gruppe eingenommen werden, so würde der Zauber seine Wirkung entfalten und die endgültige Einnahme der Burg unmöglich machen. Wie sehr die fünf Weisen ihre Weisheit dabei in Stich ließ, daß werden wir im Verlaufe dieser Geschichte erfahren.

Die Weisen zogen nun eilends nach Norden, und was dort geschah, davon künden andere Geschichten, eine davon ist nachzulesen im Bericht zu LARSO V. Auf Burg Ludwigstein merkte man alsbald, daß jener eilig gewirkte Zauber seltsame Wirkung zeigte. Sowohl Wesen von hohem, edlen Charakter konnten die Burg betreten und bewohnen wie auch solche, deren Absichten weniger lauter waren und deren Gott nicht einer der vier mit Namen war. Doch immer mußte es von beiden Wesensarten Vertreter auf der Burg geben.

Daraus resultierte alsbald eine bunte Mischung schillernder Gestalten, die die Burg bevölkerten. Ja es ging sogar noch weiter, der friedliche

Ruf dieses Ortes mit seiner zugleich sehr bunten Mischung von Bewohnern zog mehr und mehr Leute dorthin. Als bald entstand eine kleine Ansiedlung zu Füßen der Burg.

Auf der Burg selbst führte ein Burgverwalter Aufsicht, der zugleich über eine der beiden Tavernen gebot. Eine kleinere Wachmannschaft stand ihm zur Verfügung. Ein etwas zwielichtiger Zwerg führte eine weitere Schänke, ferner gab es eine Bibliothek mit Öffnungszeiten, die nur der Bibliothekar daselbst verstand. Im Turm der Burg fristete der alte Hansteinmagier ein tristes Dasein. Nach seinem frevelhaften Versuch, mit den Geschöpfen der Finsternis den Landstrich einzunehmen (LARSO I), der glücklicherweise scheiterte, setzten ihn die Elben im Turm gefangen. Die ersten Jahre mußte er eingepfercht auf dem engen Dachboden des Turmes zubringen, aber schließlich gestattete man ihm etwas mehr Freiheit, so daß er die oberste Etage bewohnen durfte. Die allerdings konnte er beim besten Willen nicht verlassen, und auch Zauberkräfte standen ihm dort nicht mehr zu Gebote. Im Stockwerk darunter standen zwei unheimliche Wächter, die ein Entkommen unmöglich machten. Der Zugang zum Turm war durch einen Zauber so verändert, daß ein Betrachter glauben mußte, Teile des Turminneren seien eingestürzt. Ein Schild an der Turmtür verbot den Eintritt, da der Turm baufällig sei – zur Sicherheit in Runen und Fraktur geschrieben.

Die "Stadt" zu Füßen der Burg bestand neben einigen Gebäuden aus einer Palisade zum Schutz gegen unliebsame Geschöpfe und einer Arena. Weiter den Berg hinunter gab es ein Lager von eher düsteren Gestalten und ganz am Fuß des Berges eine kleine Herberge, das sogenannte Pumpenhaus. Ein paar bunte Charaktere sollten das ganze bereichern, so etwa ein altersschwacher Vampir, der eigentlich niemandem mehr etwas Böses tat, ein paar ungewöhnliche Bewohner mit seltsamen Hobbies im Bereich finsterner Rituale, der undurchsichtige Tavernenzwerg, der Burgverwalter, Lord Belial mit seinen Leuten – jeder mit eigener Geschichte und Zielen für das Spiel.

Alle kleineren und größeren geplanten Geschichten hier aufzuzählen gelingt mir nicht mehr, denn vieles ist mir entfallen, unter anderem deshalb, weil vieles ganz anders kam. Doch ein paar, später auch recht dominante Geschichten der geplanten Handlung sollen hier erzählt werden.

Da ist eben erwähnter Lord Belial. Der hatte vor, auf Burg Ludwigstein ein Turnier auszurichten, bei dem er dann unauffällig ein paar kräftige Recken (den Sieger?) beiseite schaffen wollte, um sich deren Herzen herauszunehmen. Mit diesen Herzen konnte er einiges anstellen, das ich hier nicht näher erläutern will, denn möglicherweise wird dieser Lord ja noch einmal eine Rolle spielen, wie weiter unten klar wird. Um Vorbereitung, Durchführung und Folgen des Turniers sollten sich allerlei Geschehnisse ranken.

Weiter gab es da eine Gruppe von finsternen Gestalten, die mit Tränken Ungewöhnliches bewirkten. Wer so einen Trank zu sich nahm, würde, sobald er irgendwann einmal gestorben war, von den Tränkemischern in eine Art willenlosen Untoten verwandelt werden, der ihnen dann zu Diensten stehen mußte (Verdammt, diese Story hatte noch einen ziemlich guten Clou, der mir partout nicht einfallen will...).

Auf LARSO I spielten die drei Insignien der Königswürde eine große Rolle, das Mondschwert der Elben, der Schild der Zwerge und das Sonnenbanner der Menschen. Diese, allesamt mit starken guten magischen Eigenschaften ausgestattet, waren auf der Burg versteckt, Hinweise darauf in der Bibliothek zu finden, die eben auch Dokumente über die Geschichte des Landstriches bereithielt.

Und: Über all dem lag nach wie vor der Zauber der fünf Weisen, der eine Verschiebung der Machtverhältnisse zum extrem Guten oder Bösen verhindern würde. Na, das alles klingt jetzt sicher etwas unzusammenhängend, seltsam und unausgewogen, aber das liegt unter anderem daran, daß mir eben viele Details nicht mehr einfallen.



Insgesamt machte die Sache ziemlich viel Sinn. Ziel war es, eine durchaus düster angehauchte Atmosphäre zu schaffen, eine Herausforderung für die Königstreuen, die sich hier vielleicht ihre Hauptstadt wünschten.

Als Aufhänger für die Einladung diente neben dem Besuch des Königs vor allem ein Schreiben jenes gewissen Lord Belials. Dieses Schreiben lud jeden der wollte auf Burg Ludwigstein ein, um dort an einem Turnier teilzunehmen. Neben dem etwas finster anmutenden Namen dieses Lords und dessen unüblichen Titel gaben ein paar finstere Verse auf der Einladung schon Anlaß zum Grübeln. Leider nahmen die Spieler diese Einladung anders als erwartet auf. Wir hatten gehofft, daß die Spieler sich als Charaktere in etwa sowas denken: "Ein Lord, was ist denn das? Und wie kommt der dazu, auf Burg Ludwigstein einzuladen – der Laden gehört ihm doch bestimmt nicht. Und dann noch diese finsternen Andeutungen – na, das schau' ich mir mal genauer an..." Statt dessen war die vorherrschende Reaktion: "Was habt ihr Euch denn dabei gedacht? Einfach so den Titel Lord einführen, sowas blödes, könnt Ihr Euch nicht mit dem König absprechen? Und was soll das überhaupt für ein düsteres LARP werden? Da wollen doch alle nur den König umbringen..."

Und so begann ein Wechselbad von Frust und Freude, von Spaß und Ärger, ein Chaos, das nicht vor dem Ende des Spieles zur Ruhe kommen sollte.

Nachdem die Einladungen verteilt und rausgeschickt waren, tröpfelten die Anmeldungen rein – und wirklich, sie tröpfelten. Hier mal eine, da mal zwei, aber immer wenig. Die Planung bei uns ging voran – insbesondere Sketch sprühte nach seiner längeren Pause vom Live-Rollenspiel vor guten Ideen. Doch als die Zahl der Anmeldungen

nicht so recht steigen wollte, machte sich Sorge breit. Zunächst glaubten wir noch an die übliche Trägheit der Spieler, aber auch als der Termin immer näher rückte, hatte die Zahl der Anmeldungen noch nicht jene magische Grenze durchbrochen, die zur Kostendeckung führen würde. Das machte uns natürlich Sorgen, denn die Burg für eine Woche kostete einen fünfstelligen Betrag, für den auch erste Anzahlungen zu leisten waren. Uns blieb nichts anderes übrig, als mit dem Burgverwalter zu verhandeln, und so gelang es immerhin, die Kosten für die Burg dicht an den kleinstmöglichen fünfstelligen Betrag heranzubringen, aber knapp würde es immer noch werden. Wie auch immer, der Burg gebührt hier für ihr wirklich großes Entgegenkommen ein großes Dankeschön.

Mit dem Fehlen von Geld mußten wir auch einige hochtrabende Pläne zusammenstreichen, die einige Anschaffungen und Basteleien erfordert hätten. Neben dem Geldmangel versetzte die geringe Resonanz auf das Spiel uns auch einen moralischen Dämpfer. Dazu kam: Wie soll man mit so wenig Leuten eine kleine Stadt glaubwürdig darstellen?

Es gab aber auch Lichtblicke. So konnten wir eine Gruppe Schaukämpfer für LARSOO VIII gewinnen, und auch Zeltmaterial konnten wir in großer Zahl aufreiben, so daß wir damit rumpspielen konnten. Eine Woche vor LARSOO würde auf dem Lu das Vinland-Con stattfinden, und dessen Veranstalter versprachen uns, einige Ambiente-Sachen dazulassen. Die Elronder stellten uns netterweise allerlei Fundus zur Verfügung – vielen Dank nochmal.

Nichts desto trotz wick die Planung stellenweise schon etwas dem

Krisenmanagement, wir mußten uns Gedanken machen, wie wir das Essen kostengünstig gestalten konnten, ohne zu wenig anzubieten. In guter Zusammenarbeit mit der Lu-Küche gelang dies schließlich sehr gut – es war ein kleines Wunder, was die Küche aus dem Mangel noch alles zauberte. Doch ich greife vor. Zunächst begannen wir mit der Vorbereitung vorort. Michael, Jana und Brötchen halfen kräftig mit (hab' ich jemanden vergessen? 's ist schon so lange her...), was wirklich klasse war, denn ihre Ideen und Basteleien bereicherten die Sache enorm. Aus Zeltbahnen bauten wir die "Gebäude" der Stadt, ferner eine Arena mit Stroh in der Mitte, die wirklich klasse gelang. Wimpelstangen stellten wir auf, dazu eine große Fahne vor die Burg (tausend Dank, Jana!). Brötchen bastelte an der Palisade (Wow!) und die Tavernen wurden hergerichtet. Der Turm mußte noch etwas warten, nur das Schild vorne dran und der Vermerk über den Zauber. Im Keller des Lu wurden die Werkstätten der Zombiemacher vorbereitet.

Als einen besonderen Aspekt der Vorbereitungen muß ich hier die "special effects" hervorheben. Ich erwähne das deshalb, weil ich vor LARSOO VIII dem Verwenden technischer Geräte fürs LARP eher skeptisch gegenüber stand. Grund dafür waren einige Erlebnisse als Spieler auf anderen LARPs, wo schlecht eingesetzte Technik eher peinlich und störend wirkte. Ausnahme und wohl auch erster Keil in meiner Ablehnung war Tharefa, auf dem mit Nebelmaschinen, Stroboskopblitzen und ähnlichem eine "Zwischendimension" in einem Zelt erschaffen wurde, die wirklich klasse war. Man wußte so recht nicht, wo oben und unten war. Gelungen.

Als die Elronder uns zwei Nebelmaschinen zur Verfügung stellten und auch Sketch privat eine besaß, lag deren Verwendung natürlich schon nahe. Dazu wollten wir mit Klangeffekten arbeiten. Während meine Skepsis gegenüber Nebelmaschinen ja mit besagtem Tharefa schon gemildert war, so hatte ich bezüglich Klangeffekten noch so meine Zweifel, denn mit einer Stereo-Anlage einen Burghof überzeugend mit Ton füllen, das schien mir sehr mutig, hört man doch immer, wieviele Kilowatt auf irgendwelchen Konzerten zum Einsatz kommen. Geplant war zunächst mal das Einspielen von zwölf Glockenschlägen um Mitternacht. Aus dem Turm natürlich. Also, Anlage hochgeschleppt, aufgebaut, Kassette mit zwölf Gongschlägen rein, Lautstärke hoch, ab gehts. Zweifel. Völlig unnötig, die Zweifel. Nach dem "Soundcheck" kam ein Zivi der Burg zu uns und fragte: "Wie habt Ihr denn die Glocke da hoch gekriegt?" Hey, das baute auf! 😊 Sketchs Hartnäckigkeit zu den Effekten hatte sich gelohnt. Schließlich noch mit dem Diaprojektor ein paar finstere Augen an die Wand, das mitten im Nebel, OK, kam auch nicht schlecht.

Nun wurde es ernst – die Spieler kamen. Es war schon etwas seltsam, denn der Frust der letzten Wochen, das knappe Budget, die knappe Zeit, das alles hinterließ in uns das Gefühl, unvorbereitet zu sein. Kein besonders gutes Gefühl für den Spielstart. Aber die übliche Hektik bei der Spielerankunft überdeckte das sehr bald. Zimmer mußten vergeben werden, Fragen geklärt, Zauber absegnen werden. Viel Arbeit. Leider auch ziemlich nervige Arbeit – ich mochte den CheckIn noch nie. Nichts desto trotz war die Sache im Anrollen – und das war gut.

Der Minister für Volk und – äh – verdamm, irgendwann muß ich den Titel doch mal können! – also Olaf halt – nein nicht Olaf, sondern dessen Charakter – also auf jeden Fall richteten die ihr Ministerium ein, denn eine große Volkszählung war angeordnet. Der König zog in den Königsflügel ein, zusammen mit dem Orden des Cron. Lord Belials Leute (Belial selbst war noch nicht da) zogen ebenfalls ein (oder kamen die später? Unerheblich...). Das waren die Schaukampfleute. Mit klappernden Rüstungen und so – das verhielt Gutes. Ferner kamen ein paar Ishtar-Anhänger und noch so allerlei buntes Volk – insgesamt schon eine ganze Menge – die genaue Zahl weiß ich nicht mehr, ich meine es wären etwa 90 gewesen.

Ach ja, immer von Interesse, wurde doch LARSOO mal mit "Lust Auf Regen, Hat Genug Orks" übersetzt:



Das Wetter. Das war fein! Sonne, warm, nur einmal ein (wirklich heftiges) Gewitter – das hat prima geklappt ☺.

Oh je, ich fürchte, spätestens ab hier wird mein Bericht wirklich große Lücken aufweisen. Nun begann die wirklich große Hektik, denn Getränke, Essen, Regelfragen, Neuankommlinge, Beschwerden – das alles stürmte auf uns Spielleiter ein – na, wie halt immer, wenn das Spiel im Gange ist. Dazu kam noch, daß wir weiter aufbauten, der Turm mußte fertig, der Vampirkeller, ein paar Orte im Wald waren noch geplant (dabei blieb es auch...) – die Bibliothek brauchte noch ein paar Dokumente – kurzum, ich bekam nicht mehr alles mit, und so wird es jetzt groooooße Lücken in den Geschichten geben. Doch die Highlights, die sollen natürlich dem geeigneten Leser nicht vorenthalten werden. Man möge mir verzeihen, wenn die Geschehnisse rund um die Bibliothek und den Turm hier überproportional viel Raum einnehmen, aber da ich Bibliothekar und Hansteinmagier dargestellt habe, sind die Erlebnisse um diese Figuren herum halt meine lebendigsten Erinnerungen an **IRKHO VIII**. So, jetzt aber wirklich genug Vorrede!

Die ersten größeren Ereignisse, die zur Spielleitung drangen, waren eigentlich die Massenhinrichtungen. Ja, richtig gelesen. Die erwähnten finsternerer Gestalten wie Ishtar-Anhänger und Tränkemischer sowie einige "unabhängige" Finsterlinge machten aus ihrem Lebensstil so gar keinen Hehl, prahlten gar mit ihrer Boshaftigkeit. Der König, dessen Spieler ziemlich schlechte Laune hatte (weil siehe oben) und eh schon überall die Ishtar-Meuchelmörder fürchtete, ließ diese offensichtlichen Anhänger der falschen Götter mit der Hilfe der Cron-Leute festnehmen und hinrichten. Und das waren nicht wenige, bestimmt über ein Dutzend in den ersten Spielstunden.

Im Nachhinein betrachtet wirklich auch gut gespielt vom König und saudumm von den Betroffenen. Als das Ganze geschah, war der Blickwinkel von uns Spielleitern nicht so objektiv – uns erreichten nämlich die zahllosen Klagen der Dahingegangenen – eh – Dahingegangenen. Der König richte einfach so alle hin, moserten die Spieler. Es gab schon einige Verwirrung und ziemlichen Frust, bevor klar war, daß alles seine Richtigkeit hatte.

Die ganze Aktion hatte aber ihre guten Seiten. Mal abgesehen davon, daß es eh eine gute Aktion war, die auch schon ziemlich viel in Bewegung setzte. Von den Hingerichteten hatten einige bereits von den Tränken der Tränkemischer getrunken, so daß die ihre ersten Versuchskaninchen bekamen. Auch gelang es Belials Leuten, einige der Toten beiseite zu schaffen, so daß auch die ersten Herzen herausoperiert werden konnten (splatter...). Kurzum, die Sache kam schon einigermaßen in Gang.

WAS? Schon Mitternacht? Also, hoch in den Turm gehechtet, Glocken läuten lassen. Puh. Und wieder runter. Weiter gings. Spielleiter kommt an: Wow, die Glocken hört man sogar auf dem Zeltplatz. Klasse. Aber... warum interessiert sich niemand dafür? Na ja, ist ja auch erst die erste Nacht.

Am nächsten Tag begannen dann auch die ersten Vorbereitungen für das Turnier. Jeder konnte sich einschreiben, und Belials Leute warben um Teilnehmer. Probekämpfe zum Üben wurden abgehalten. Die Volkszählung begann. Die war echt gut gemacht. Jeder mußte sich beim Minister melden, Auskunft

über Herkunft, Rasse, Beruf und vieles mehr machen, es gab Sonderverordnungen, so richtig viel Bürokratie.

Auch die Bibliothek öffnete ihre Pforten. Der König besuchte sie höchstpersönlich! Welch eine Ehre. Die Dokumente wurden eingesehen und teilweise auf königliche Anweisung hin unter Verschluss genommen. Das Ministerium erhielt den Auftrag, den Inhalt zu sichten und zu bewerten. Was die Mitarbeiter desselben auch akribisch taten – mit teilweise selbst für die Spielleitung erstaunlichen Resultaten ☺.

Ach ja, neu war auch die Magierakademie. Unter Anleitung eines Meisterzaubers konnten gezielt Ausbildungen zu neuen Zaubern stattfinden. Nebenbei war die Magierakademie ein weiterer Hort des Wissens. Unerwähnt möchte ich auch nicht lassen, daß ein Spieler von **IRKHO I** (Smile) seinen Charakter von damals spielte, so daß auch hier einiges über die Landesgeschichte zu erfahren gewesen wäre. In der Taverne ging es inzwischen auch munter zu. Mehrere Musiker gaben sich im Laufe des Spieles die Ehre – immer wieder ein wichtiger Bestandteil für die Atmosphäre.

Inzwischen hatten auch die Ishtar-Anhänger im ferneren Lager von den Hinrichtungen erfahren. Dort war auch einer der Hohepriester der Ishtar-Anhänger, den wir auch schon auf **IRKHO V** kennenlernen konnten. Ihm zu Gebote stand – oh Graus – das Ishtar-Tuch, mit dessen Hilfe sich unschuldige Leute zu Ishtar zwangskonvertieren ließen. Davon und von seinen Zaubern machte der Ishtar-Oberpriester auch reichlich Gebrauch. Die Folge: Tote, neue Ishtaranhänger, neue Hinrichtungen. Schließlich gelang es dem König, das Ishtar-Tuch zu erbeuten und den Oberpriester zu töten.

Nun wurde es langsam dünn rund um die Anhänger der dunklen Seite. Wir Spielleiter mußten uns also langsam darauf vorbereiten, daß der Fünf-Weisen-Zauber zum Einsatz kam. Doch erst mußte es dunkel werden. So passierte vorher auch noch allerlei. Das Ishtar-Tuch nämlich ist schon bei seiner Berührung gefährlich. Das begann zu ersten Schwierigkeiten zu führen. Man muß noch zugesagen, daß nicht alles immer so glatt lief, wie es hier klingt. So gab es um die Hinrichtungen allerlei Diskussionen mit Spielern, die nicht tot sein wollten, über Fesseln und Einsperren, und vor allem über den Ishtar-Hohepriester, der nach seinem Tod gerne wieder so was spielen wollte. Die Spielleitung sagte Njet, mach was Schwächeres, aber nichts da, er drehte wieder voll auf, und was Stehaufmännchen für eine gute Laune verbreiten, na das wissen wir ja. Nimmt man noch hinzu, daß es noch ein paar weitere kleine Pannen gegeben hatte, so wird man die nun folgenden Szenen und ihre Folgen besser verstehen.

Inzwischen war es nämlich dunkel, und die Spielleitung startete die Szene um den Fünf-Weisen-Zauber. Der bewirkte folgendes: Wenn die Machtverhältnisse auf der Burg sich zu sehr zu verschieben drohten, so würden ein paar seltsame Gestalten aus dem Nichts auftauchen und etwas degegen tun. In diesem Falle hatten wir uns überlegt, würden sie eine Warnung gegenüber dem König aussprechen, vielmehr gegenüber dem Cron-Priester. Wir Spielleiter warfen uns in Schale, starteten vom Turm eine bombastische Musik, zündeten ein Pentagramm auf dem Hof an und tanzten einen Reigen drumherum, um dann in einer Flammengarbe innezuhalten. Klappte soweit auch einigermaßen gut. Daraufhin zogen wir los, den Cron-Priester suchen. Der war aber gerade bei einem Wiederbelebungsritual im Wald. Auf der Suche nach ihm verbreiteten wir einige Verwirrung, denn nichts konnte uns aufhalten, nichts verletzen. Auf der anderen Seite taten wir aber auch niemandem etwas. Wir wurden nebenbei gewahr, daß echt was los sein mußte, denn einige Gruppen hatten sich in ihrem Wohntrakt regelrecht verbarrikadiert... Nett ☺!

In der Arena schließlich blieb uns nichts anderes übrig, als auf den Cron-Priester zu warten. Schließlich kam er auch (jeder wußte inzwischen, daß wir ihn suchten). Wir erteilten dem demütig Daknienden eine Moralpredigt, so von wegen Wehrlose einfach hinrichten (wir wußten von einigen Fällen, wo eben doch ein wenig hart



vorgegangen wurde, unter anderem wurde Gefangenen die Flucht ermöglicht, um sie dann "auf der Flucht zu erwischen", quasi als Schuldeingeständnis...), Ehre und Cron und so, und drohte damit, daß Cron sich abwenden würde, wenn das so weiterginge. Abgang. Verwirrung.

Uns war zunächst gar nicht klar, was wir damit ange richtet hatten. Wir ahnten zwar, daß unser Auftritt verwirrend sein mußte, denn das Wissen um den Zauber der fünf Weisen war noch nicht sehr weit gedungen, und daß wir die Manifestation desselben waren, darauf mußte man auch erstmal kommen (obwohl wir das auf unserer Suche nach dem Priester schon andeuteten). Aber es war schlimmer. Die nicht eben bestgelaunten Königsstreuen faßten unseren Auftritt als eine Kritik der Spielleitung an den Hinrichtungen auf. Dies und der Frust um die Stehaufmännchen der Ishtars ließen sie alles in den falschen Hals kriegen und darüber nachdenken, ob sie nicht als Spieler wegfahren sollten. Uff! Krisensitzung! In längeren Gesprächen gelang es schließlich, etwas Frust abzubauen. Uns wurde nun auch erst wirklich klar, in welcher Situation der König und seine Getreuen waren und wie schlimm die bisherigen Pannen sich ausgewirkt hatten. Glücklicherweise konnte die Abreise der Spieler abgewendet werden. Nichts desto trotz hatte das Spiel hier mit Sicherheit seinen Tiefpunkt. Doch es wurde auch wieder besser, wenn ich auch zu nächst noch eine traurige Szene berichten muß (ich habe gerade das Gefühl, daß die Chronologie meiner Berichterstattung nicht ganz stimmt... aber was solls...).

Il Coron, Reichritter und im Cron-Orden, trug nach den Wirren das Ishtar-Tuch bei sich – mit fatalen Folgen. Mehr und mehr verfiel er dem düsteren Einfluß dieses Undings. Doch die Getreuen des Königs waren gewarnt, zu oft hatte in den letzten Stunden Ishtar unerwartet Besitz von guten Geistern genommen. Der König persönlich bemühte sich eifrig um das Schicksal seines Reichsritters. Dies nicht zuletzt auch, da es innere Unsicherheiten um die uneingeschränkte Loyalität der Cron-Leute gab. Der Meistermagier der Akademie wurde befragt, und tatsächlich warnte er vor einem sich ausbreitenden düsteren Einfluß. Nun gab es aber eine ganze Menge Dinge, die den König ablenkten, und andere, mir nicht bekannte Gründe, warum sich die Maßnahmen des Königs verzögerten. Es hatte wohl auch mit den Belial-Leuten zu tun, die neugierig geworden waren und inzwischen auch immer stärker auftraten.

Das bedauerliche Ende der Geschichte ist leider, daß Il Coron gänzlich dem Ishtar verfiel. Seine Getreuen versuchten verzweifelt, in einem großen Ritual voller Gebete und Opferungen Il Corons Seele zu erretten, doch – ach! – er war unrettbar verloren! Welch Schmerz! So blieb den traurigen, gramgefüllten Freunden nichts weiter übrig, als den Unglücklichen der Macht seines eigentlichen Gottes zu überantworten. Gierig standen Belials Leute im Hintergrund, denn hier sahen sie ein Herz, daß stark war, wenn sie seiner nur habhaft werden konnten! Ein Dolch wurde hervorgeholt, um Il Coron zu töten. Oh Gram! In einem letzten Aufbäumen des Verlorenen rutschte die Klinge von der Kehle Il Corons weg zu seinem Herzen – dort tat sie ihr tödliches Werk – sehr zur Trauer seiner Freunde, sehr zum Ärger der Belial-Leute, denn so war das Herz unbrauchbar.

Was eigentlich die Initiations-

feier für Bambi im Cron-Orden werden sollte, wurde nun die Trauerfeier um den Verschiedenen. Nicht nur die Charaktere, auch die Spieler waren betrübt, denn hier ging ein Charakter dahin, der bereits ein fester Bestandteil des Königsstabes und Larhgos geworden war.

Doch langsam tauchte ein Lichtstreif am Horizont auf. Während die Belial-Leute ihre Vorbereitungen für das Turnier vorantrieben, waren auch die Leute des Ministeriums nicht untätig gewesen und hatten Hinweise herausgearbeitet, daß die Insignien der Königswürde mit all ihrer guten Macht in den Mauern der Burg liegen mußten. Eine Suche sollte sich also lohnen. Dies zu tun, wurde beschlossen. So gelangte nach mehreren Nächten des mitternächtlichen Glockenschlages endlich mal der Turm in das Interesse von Spielern. Es war schon etwas frustrierend, daß sich so gar niemand wunderte, warum in einem zusammengestürzten Turminnern irgendeiner Glocke läutete. Doch es sollte immer noch etwas dauern, bis die ersten Erkundungen im Turm stattfanden; wiederum durch den König und seine Ge treuen.

Zuvor richten wir unseren Blick noch einmal in den Burghof, wo aus irgendwelchen Gründen (die bis heute völlig an mir vorbeigegangen sind) ein Duell um die Ehre eines Burgfräuleins stattfand. Endlich kamen die Rüstungen und Waffen der Schaukämpfer zu voller Geltung. Die Kontrahenten hatten sich in die selbstgebaute Rüstungen gesteckt und hieben nun mit Schaukampfschwertern aufeinander ein. Wow, das sah echt irre aus, wie da Metall auf Metall donnerte! Dementsprechende Zuschauerscharen sammelten sich im Burghof. Schließlich konnte die Ehre des Fräuleins durch ihren Ritter standhaft verteidigt werden.

Doch nun zum Turm, denn inzwischen war es wieder dunkel geworden. Drinnen erwartete einen möglichen Besucher zunächst in der ersten Etage ein Labyrinth, das wir aus überzähligen Zeltbahnen aufgehängt hatten. Eine Etage drüber dann die Wächter, darüber der Hansteinmagier, zu dem die Wächter (die wirklich übel aussahen) stets nur einen Mann (oder eine Frau) hinauffassen würden.

Der Meistermagier der Akademie arbeitete inzwischen eng mit dem König zusammen, der nun angestrengt auf die Suche nach den drei Insignien ging. Eine, nämlich das Sonnenbanner, sollte sich wohl in einem Schrein im Turm befinden. Und so bot sich der Magier an, den Zugang zum Turm zu ermöglichen. Hierzu muß ich wieder etwas ausholen, denn mit dem Magier war abgesprochen, daß er uns kurz Bescheid gibt, wenn jemand in den Turm will, damit wir die Wächter und den Magier postieren konnten. Was aber selbst der Magier nicht wußte war, daß es einen zweiten Zugang zum Turm gab, eine Art "Geheimgang", den nur wir Spielleiter benutzen konnten. So kam denn Michael zu uns und sagte: Der König will in den Turm. Wir sagten also, gut, gib uns zehn Minuten, dann kommt rein. Magier, König und Gefolge gingen nun in die Ministerstube, in der auch der Turmeingang war, um dort zu warten. Wir Spielleiter derweil gewandeten uns um, flitzten durch den Geheimgang, hoch, Nebelmaschine an, Diaprojektor an, Kerzen an, OK, alles bereit. Warten. Nebeln. Warten. Nochmal Nebel. Warten. Nebelnebel. So langsam könnten sie kommen. Nebelnebelnebel-krks-summm... Hä? Mist! Nebelmaschine im Eimer! Aaaaahhh! Warten. Nebel vrzieht sich. Wo bleiben die? OK, ich wieder runter, Gewandung aus, Geheimgang, durch den Burghof, hoch zur Ministerstube, Magier herbeigewinkt: Wo bleibt ihr??? Erstaunter Magier: Aber ihr seid doch noch gar nicht im Turm... Hihihhi – es war zwar irgendwie blöd, daß die deswegen warten mußten, aber innerlich habe ich laut loslachen mögen – Michael wußte nichts vom Geheimgang – grins... Also, sag ich, nochmal fünf Minuten, dann kommt ihr! Ist schon in Ordnung. Vom Geheimgang hab' ich immer noch nix gesagt... Ich also wieder durch den Burghof, Treppe hoch, Geheimgang, Gewandung, Turm hoch (Arg! – dieses Labyrinth...), "Sketch und Bapt, sie kommen", weiter hoch. Schade, kein Nebel. Seufz...



Warten. Aber da, Geräusche! Hihhihi, sie irren im Labyrinth umher. Doch irgendwann waren sie da durch. Staunen über die Wächter. Nun folgte ein groß angelegtes Erkunden der Örtlichkeit. Immer verschiedene Leute (nicht aber der König) kamen einzeln hoch und stellten dem Hansteinmagier Fragen. Besonders schön war dabei das Gesicht von Michael, als er mich im Turm sah und sich so gar nicht erklären konnte, wie ich dort hingekommen bin – grins... Der Hansteinmagier schließlich machte keinen Hehl daraus, daß das Sonnenbanner hier im Schrein sei. Er könne nicht ran, aber gegen ein paar Gefallen würde er helfen können. Was für Gefallen? Nun, ordentliches Essen und Trinken wäre mal nicht schlecht, vielleicht ein williges Weib?

Die Leute machten sich nun echt prima Gedanken, wie sie den Magier bestechen konnten. Sie spielten Spiele mit ihm, beteten mit und für ihn, brachten alkoholische Getränke, um ihn besoffen zu machen, stellten Denksportaufgaben (bekamen auch welche gestellt...), aber die Ausbeute an Informationen war eher spärlich. Schließlich mußten sie sich auf später vertagen, insbesondere als sie rausfanden, daß sie noch ein paar Dinge zur Schreinöffnung benötigten, die erst herbeigeschafft werden mußten.

So kam denn auch der nächste Tag, und damit auch das Turnier, vom dem ich so gut wie gar nix mitbekommen habe. Soll aber gut gewesen sein. Hmmm – wie dumm, mehr kann ich wirklich nicht dazu sagen. Doch, eines muß berichtet werden: Tilmann, der Spieler von Il

Coron, jetzt ja tragischerweise "arbeitslos", bekam von uns die Rolle des Lord Belial. Die verkörperte er auch exzellent und konnte natürlich so auch mit dem König in diplomatische Gespräche eintreten und das Turnier eröffnen und so. Durchführende des Turniers waren, wie gesagt, die Schaukampfleute, die nicht zuletzt wegen ihrer Rüstungen enormen Stimmung in die Sache brachten.

Ach ja, die Rüstungen. Wir Spieler haben unsere Beziehungen zu den Schaukampfleuten dann auch am Abend schamlos ausgenutzt und uns die Rüstungen mal anlegen lassen, um uns ein wenig zu prügeln.

Die Dinger wiegen wohl so zwischen 25 und 35 Kilo, was man aber wirklich nicht merkt. Das Gewicht wird von den Riemen und Einzelteilen so auf den Körper verteilt, daß man doch erstaunlich beweglich ist. Auch durch die Helmvisiere kann man erstaunlich gut gucken – hätt' ich gar nicht gedacht. Der Weg zum Kampfplatz hat mich auf jeden Fall zu der Überzeugung gebracht, daß Schleichen in Vollrüstung unmöglich ist ☺. Quietsch, Rappel, Schepper... Aber dann erst das Kämpfen! Man hat ein Langschwert und einen Schild. Der Gegner ist genauso gut gerüstet. Das heißt: Prügeln, wie es Spaß macht. Und wie es Spaß gemacht hat! Durch das Gewicht des "echten" Schwertes und der Rüstung dauert es eine nennenswerte Zeit, zum Hieb auszuholen und zuzuschlagen. Diese Zeit kann der Gegner hervorragend nutzen, um sein Schild dazwischen zu bringen – Krach! Und wenn man trifft, so ist das nicht schlimmer, als wenn man geschubst wird. Irre! Draufprengeln, was der Arm hergibt! Ohne Reue, ohne Gefahr! Ich glaube, so richtig kann ich die Faszination nicht beschreiben, die das ausübt. Na, wir haben die Sache "Spaß in Dosen" getauft – das sagt es vielleicht am besten ☺. Uff, aber klitschnass geschwitzt waren wir hinterher...

Nach diesem erbaulichen Inter-

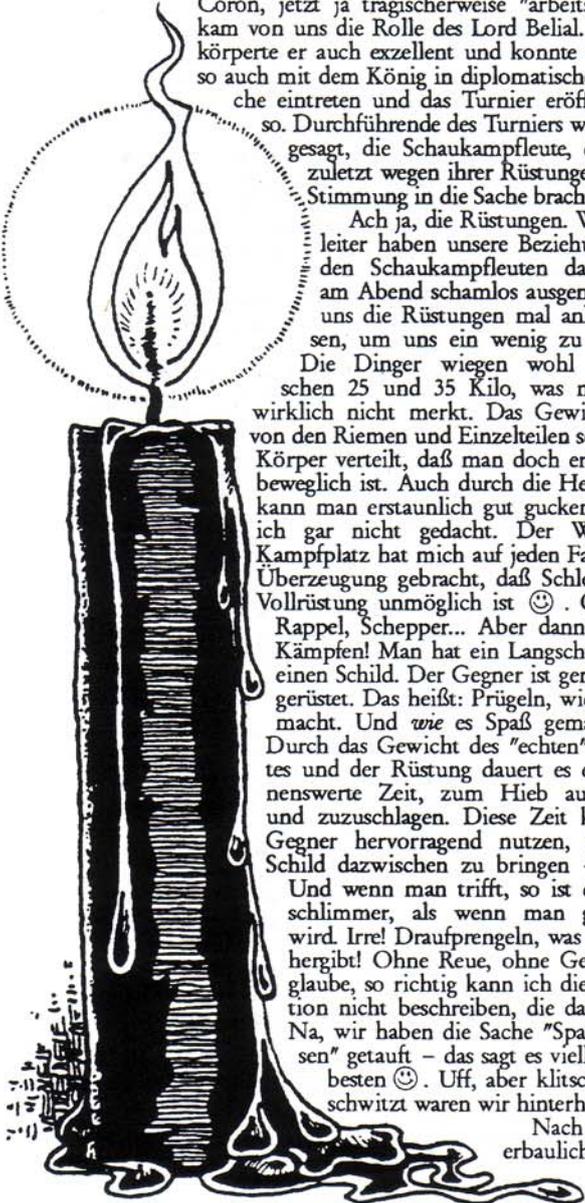
mezzo wenden wir uns wieder den Geschehnissen zu. Die Belial-Leute wurden nun immer aktiver. Sie kamen auf die Idee, daß doch das Herz des Königs sehr erstrebenswert wäre. Es gelang ihnen auch, den ausnahmsweise mal schlecht bewachten König (ansonsten hat die Wache einen guten Job geleistet) zu entführen. Im wurde das Herz entnommen, was aber, das vergaß ich bisher zu erwähnen, nicht zum Tode führte, da Belials Magie dies verhinderte. Details hierüber sind, wie gesagt, noch nicht für die breite Öffentlichkeit bestimmt, denn die Handlung dauert ja quasi bis heute an. So lief also der König nun "herzlos" herum, und seine Untergebenen machten sich Gedanken, wie man Abhilfe schaffen könnte. Mehrere Wege wurden verfolgt, Heilungen, Wunder und einiges mehr. Besonders interessant auch der Zwergenschmied, der inzwischen auf dem Marktplatz seinen Stand aufgeschlagen hatte und dort Schmuck feilbot. Der erbot sich, ein mechanisches Herz zu fertigen, daß nur alle paar Jahre mal aufgezogen werden müßte. Dies wurde dann auch in Auftrag gegeben, jedoch bis heute nicht eingesetzt – auch hier müssen die Gründe wohl vorerst verschwiegen werden.

Auf alle Fälle führte der Streit um das Herz des Königs und dessen Raub zu dem Versuch, das Zimmer der Belial-Leute zu stürmen, was dank dessen strategisch günstiger Lage ziemlich scheiterte, aber eine durchaus reizvolle Szene bot. Lord Belial konnte schließlich dann auch entkommen, wenn auch erst später.

Das Spiel neigte sich nun so langsam dem Ende zu (zählt jetzt bloß nicht anhand meiner Schilderungen die Tage nach – es kommt garantiert was falsches raus – auf jeden Fall war der 29.). Um Kosten zu sparen, hatten wir vereinbart, den Neubaufügel der Burg einen Tag früher zu räumen. Um das im Spiel zu rechtfertigen, haben wir den Flügel einfach abbrennen lassen. So mußten die Bibliothek und der König umziehen, die Bibliothek in den Burghof (erstmal), der König ins Pumpenhaus. Ging auch ganz witzig von statten.

Der König trieb danach aber seine Forschungen weiter, und alsbald hatte er das Gebetsstuch und den Schlüssel für die Schreinöffnung beisammen. Zum Abend hin machte er sich dann wieder zum Turm auf. Dort waren wir inzwischen auch nicht faul gewesen, hatten die Nebelmaschine ersetzt und zudem noch eine finstere Musik rausgesucht. Musik – na ja, so ganz verdient diese Ansammlung düsterer, dumpfer Klänge und zirpender Geräusche, gepaart mit wispernden Stimmen die Bezeichnung nicht, aber das war ja genau das, was wir brauchten. Das Ganze spielten wir dann in Endlosschleife und in mäßiger Lautstärke ab. Dazu endlich ordentlich viel Nebel – viel besser als letzte Nacht.

Das Spielchen von der letzten Nacht ging nun ziemlich nahtlos weiter. Die Leute kamen einzeln hoch, um die Lage zu sondieren, mich weiter zu bestechen – aber mit sichtlich neuem Respekt. Die Effekte taten ihre Wirkung... Immer wieder erwähnte der Hansteinmagier in seinen Reden, daß "Sie" heute besonders stark sei... Er meinte natürlich die Präsenz magischer Energie, die er zwar nicht mehr nutzen, aber doch spüren konnte. Daher wohl auch das Donnern und Wispern, das seltsame Zirpen, die Stimmen... Das Ganze zog sich auf alle Fälle eine Weile hin, da sich innerhalb der Cron-Bruderschaft ein kleiner Zwist abspielte und die beiden Parteien sich nicht ganz über die Vorgehensweise einig werden konnten. Schließlich aber kam er – der König! Sichtlich nervös... grins... Der Hansteinmagier erhebt sich, geht auf den König zu. "Setzt Euch wieder dort hin!" gebietet der König. "Dies ist mein Reich! Hier bestimme ich!" entgegnet der Magier mit seiner vom langen Schweigen so heiseren Stimme. Was soll der König machen? Er läßt den alten Mann gewähren und verfolgt sein eigentliches Ziel. Er breitet des Tuch vor dem Schrein aus. Der Hansteinmagier setzt sich neben den Schrein. Er lächelt. "Glaubt Ihr wirklich, Ihr bekommt ihn auf? Das wird nie klappen..." Der Hansteinmagier ist sich da sehr sicher. Der König läßt sich nicht beirren. Er kniet auf dem Tuch und entrichtet ein stilles Gebet. Der Hansteinmagier lächelt nun abfällig. Der König, er zückt einen Schlüs-



sel. Seine andere Hand umklammert sein Szepter. Er führt den Schlüssel in das Schloß des Schreines. Erste Zweifel regen sich, vom König gänzlich unbemerkt, in den Zügen des Hansteiners. Immer noch tobt entfernt das Donnern und Zirpen. Der König nestelt an der Tür des Schreines. Banges Erwarten spiegelt sich nun in den Zügen des Magiers. Wenn der Schrein sich nun öffnet, so wird für den Magier sein Druckmittel wegfallen, weitere Jahre des Nichtstuns, der Einsamkeit, des Magiespürens aber nicht greifen Könnens stehen ihm dann bevor! Und tatsächlich! Der Schrein, er läßt sich öffnen! Voller Verzweiflung und mit einem markerschütternden "NEIIIIII!" stürzt sich der Magier auf den bis zur Panik erschrockenen König! Der läßt sein Szepter panisch immer und immer wieder auf den Greis niedersausen, bis der sich nicht mehr rührt. Mit Entsetzen im Gesicht greift der König das Sonnenbanner, ja, da ist es, und legt das Ishtar-Tuch in den Schrein. Schrein zu und so schnell es geht weg hier!

Eine Etage tiefer kurze Erzählung, doch plötzlich wird das Donnern und Tosen, das Zirpen und die Stimmen lauter und lauter – um dann plötzlich zu ersterben. "Los, schnell raus hier!" hört man es noch, eiliges Trappeln – Stille. Oh wow, das war die für mich absolut göttlichste Szene im ganzen Spiel. Die sich immer weiter aufstauende Spannung hatte Lloyd wirklich nervös gemacht, das panische Entsetzen, als ich mich auf ihn stürzte, war nicht gespielt. Hat das einen Spaß gemacht! Eine echte Entschädigung für allerlei Frust vorher.

Danach war die Geschichte übrigens keineswegs gegessen. Im Rahmen der Zwigigkeiten innerhalb des Cron-Ordens hatte Bambi (ich weiß seinen Charakternamen nicht mehr...) dem Hansteinmagier gegenüber ein Versprechen abgelegt, daß er ja nun nicht mehr halten konnte – das stürzte ihn in arge Verzweiflung. Er betete im Turm, überlegte, was er nun mit der Leiche anstellen sollte. Weitere Leute waren auf die Turmereignisse aufmerksam geworden, immer wieder kamen sie hoch, störten den Betenden, suchten neugierig herum. Was mochte sich hier wohl zugetragen haben? Ich kriege die Ereignisse nicht mehr so ganz zusammen, aber es dauerte noch Stunden, bevor ich aufhören konnte, Leiche zu sein ☺.

Inzwischen suchte der König weiter nach den Insignien, und endlich hörte er auch auf Smile, den er bisher völlig ignoriert hatte, obwohl der sein Wissen von **LARSO I** geradezu aufdringlich versucht hatte, an den Mann zu bringen. So konnte der König denn auch in der Höhle des Vampirs (klasser Raum!) das Mondschwert finden (auf das auch der Hansteinmagier scharf gewesen war, hätte er damit doch Orks spalten und aus jeder Hälfte wieder einen ganzen Ork machen können), und auch der Schild tauchte auf. Leider war ich vollauf beschäftigt, tot zu sein, so daß ich die Vampirszene, die wohl auch sehr nett gewesen ist, leider leider verpaßt habe.

Ja, nun komme ich langsam zum Ende meines Berichtes. Ein paar Sachen fehlen noch, die ich beim besten Willen nicht mehr in die Chronologie eingeordnet kriege. Da war noch der Minister für Volk und so weiter, der ja – viele werden sich erinnern – ein Anhänger Irrshins ist. Mit einem kleinen Fläschchen voller Irrshin-Elixier brachte er immer mal wieder Leute dazu, irgendetwas Unerwartetes zu tun. So gab z.B. der sonst sehr stille Bibliothekar ein kleines Gesangsstückchen zum besten. Im Zuge der ganzen Gescheh-

nisse ging einer der Untergebenen des Ministers mit irgendetwas zum Hanstein hinüber, um es dort zu optern – ganz alleine – faszinierend. Auch die Tränkemischer waren noch für so manche Splatterszene im modrigen und nebligen Keller verantwortlich – hätte ich auch gerne gesehen. Na ja, man kann nicht alles haben.

Samstag dann Abbauen, Aufräumen usw. – klappte eigentlich ganz gut. erste Manöverkritik ging ein, freundliche und weniger freundliche Abschiede – Heimfahrt – Erschöpfung. Aber so muß es sein, und es hat sich gelohnt.

Jetzt bleibt es mir nur noch, ein spätes Fazit aus **LARSO VIII** zu ziehen. Das wird etwas länger ausfallen, denn es gibt eine Menge Schlüsse zu ziehen.

Da ist zunächst einmal die Teilnehmerzahl – vielmehr unsere falsche Erwartung daran. Woran hat es gelegen? Unsere "Ursachenforschung" ergab eigentlich drei größere Ursachen: Fehler eins: Es war kein volles Wochenende in der Spielzeit. Leute, die in der Woche keinen Urlaub bekamen, hatten so wenig Anreiz, trotzdem ein paar Tage zu kommen. Fehler zwei: Die Ferien waren vielerorts schon vorbei. Fehler drei ist eigentlich kein Fehler, sondern eine Tatsache, die man wohl akzeptieren muß: der Preis. Es ist wohl so, daß für viele Spieler im **LARSO**-Kreis 250 DM eine Menge Geld sind, das sie einfach nicht mal eben übrig haben. Ich selber zähle mich zu diesen Leuten. Das heißt nicht, daß 250 DM bei Vollverpflegung unbedingt teuer sind – man kommt auf ca. 40 DM pro Tag, was Wochenendtreffen durchaus ja auch kosten. Aber soviel Geld auf einmal, plus Anreizekosten etc., haben einfach nicht viele Leute mal eben auf der Naht. Diese Erkenntnis ist vielleicht nicht schlecht, denn sie erspart anderen Gruppen das finanzielle Desaster, das wir nun erleben. Mit mehreren Tausend Mark Miesen ging dieses **LARSO** zu Ende.

Doch eines sei hier gleich gesagt: Dieses Minus haben wir nicht und werden wir nicht auf andere Spiele draufschlagen. Wir können schließlich nicht andere für ein Spiel zahlen lassen, an dem sie möglicherweise nicht teilgenommen haben. Jedoch werden wir bis zum Ausgleich des Minus mit unseren Spielen kein finanzielles Risiko eingehen können. Das heißt, nur Orte nehmen, an denen wir die Übernachtung pro Person zahlen. Außerdem immer einen ausreichenden Sicherheitsbetrag einkalkulieren. Letzteres haben wir eh immer schon gemacht. Wenn der übrig blieb, so wurden Zelte etc. dafür angeschafft – jetzt werden wir ihn zum Ausgleich des Minus nehmen. Ich denke, das ist legitim, denn auch wir als Spielleiter wollen natürlich nicht alleine für dieses Minus aufkommen müssen.

Was bleibt weiter festzuhalten? Wir würden uns wünschen, daß die Spieler offener für das Unerwartete sind. Sich über die Einladung aufzuregen, weil ein unbekannter Titel und ein düsterer Text draufsteht, finden wir unflexibel. Ist es nicht viel reizvoller, im Spiel die Hintergründe dieses Schreibens zu ergründen?

Um Mißverständnisse zu vermeiden: Wir Spielleiter haben auf **LARSO VIII** auch einiges falsch angepackt. Wir sind nicht ganz unschuldig gewesen an dem Frust der ersten Tage. Glücklicherweise wurde das Spiel zum Ende hin immer besser, so daß ich zu hoffen wage, daß es sich für die Spieler schließlich doch gelohnt hat. Ich zumindest bin für alles ausreichend durch großen Spaß entschädigt worden! So schließe ich denn diesen Bericht mit dem guten Gefühl, daß wir ein Wochen-Larp irgendwie dann doch noch ganz gut hinbekommen haben.

Lernen wir aus den Pannen und vergessen dann das Schlechte, erinnern wir uns an das Gelungene!



Bau einer Brigandine

Die Brigandine wurde um 1250 getragen. Sie bestand aus Metallplatten, welche unter Leder genietet waren. Getragen wurde die Brigandine in Verbindung mit einem Kettenhemd, aber auch allein über einem Polsterwams. Später wurde das Kettenhemd durch Arm- und Beinschienen ersetzt.

<u>Material</u>		<u>Werkzeug</u>
1,5m ²	Leder (am Besten an einem Stück)	Lochzange oder Stanzeisen
1 m ²	Metallplatten 0,8 - 1,0 mm stark	Hammer, evtl. Körner
100 Stk..	Hohlknoten oder Schlagknoten	Eisensäge, Feile
100 Stk..	Zierringplättchen oder Unterlegscheiben	Schere oder Messer
2-3 Stk..	Gürtelschnallen 2-3 cm breit	Ledernadel oder Stopfnadel
	ausreichend Dicker Zwirn oder dünne Lederschnur	Filzschreiber Bohrmaschine, Bohrer
(1 m ²	Pappe)	Zollstock, Winkeleisen

In den Abbildungen sind die Maße meiner eigenen Brigandine aufgenommen. Ich bin 1,78m groß und von normaler Statur.

Die Maße für Brigandine müssen so gewählt sein, daß die beiden Seiten und Rückenflächen sich nicht überlappen aber auch nicht zu weit auseinander liegen. Die Gesamtbreite sollte dem Brustumfang entsprechen. Ruhig etwas enger bemessen, da sich das Leder mit der Zeit ein wenig dehnt und durch Schlaufen auf dem Rücken die Weite variiert werden kann.

Für den oberen Teil des Vorderteils sowie für das Rückenteil ist die Schulterbreite zu nehmen. Achtung hier nicht zu großzügig bemessen, da sonst die Armfreiheit eingeschränkt wird.

Die Länge der Brigandine kann sich jeder selbst wählen, üblicher Weise ging sie bis Mitte des Oberschenkels. Unter den Armen reicht die Brigandine bis zum Achselansatz.

Die in der Abbildung 1 gezeigte Grundform wird mit den entsprechenden Maßen und dem Filzschreiber auf die spätere Innenseite des Leders gezeichnet. Dabei ist auf die Einhaltung der Winkel zu achten. Mit einem Winkeleisen erleichtert man sich erheblich das Aufzeichnen.(Das erwähne ich nicht umsonst!! Leider ist Leder nicht kariert.)

Ist das Lederstück nicht ausreichend groß, so kann an der Schulter angenäht werden.

Um eine saubere und bequem sitzende Naht zu erstellen werden die Außenflächen des Leders aufeinandergelegt. Mit der Lochzange oder dem

Stanzeisen werden kleine Löcher in einem Abstand von ca. 0.5 cm gestochen. Mit dem Ringstich (immer von der gleichen Seite die Nadel durchführen) werden die Teile fest vernäht. Nach dem vernähen des Fadens klappt man beide Teile auseinander und klopft die entstandene Naht gerade, bis beide Teile auf Stoß liegen. Vorsicht, ist das Garn zu dünn kann das Leder durchtrennt werden und die Naht reißt auf.

Schnallen und Riemen werden auf den Rückenflächen waagrecht angebracht. Zusätzlich wird eine Schnallen oben, diagonal zur Mitte hin auf einer Rückenfläche, sowie der entsprechende Riemen auf dem Rückenteil, aufgesetzt.

Für die Schnallen schneidet man aus dem Reststücken entsprechend breite und ca. 5 cm lange Lederriemen aus. Zur Verzierung läßt man das Ende verdicken und rundet die Ecken ab. Im oberen drittel wird durch ein gestanztes Loch die Schnalle eingesetzt. Das kürzere Ende wird umgeklappt und entweder vernietet oder vernäht.

Die Riemen werden genauso erstellt wobei diese ca. 10 cm lang sind. Die Naht verläuft am Rand der Lederriemen. Die Löcher werden auf beiden Lederteile gestanzt. Vernäht wird mit einem doppelten Reihenstich (von oben nach unten von unten nach oben und zurück).

Zum zuschneiden der Metallplatten erstellt man sich am Besten zuerst Pappschablonen.

Die in der Abbildung 1 gezeigte Anzahl der Platten wird beibehalten damit ein gutes Verhältnis zwischen Schutz und Bewegungsfreiheit erzielt wird.

Die Metallplatten der Seiten- und Rückenflächen sowie die Bauchplatten reichen bis kurz unter die Gürtellinie. Die Metallplatten am Bauch überlappen ca. 1-2 cm, an den Seiten- und Rückenflächen überlappen sie nicht.

Die drei Brustplatten sind so Breit zu wählen, daß sie bei nach vorn gestreckten Armen zwischen diesen auf dem Brustkorb aufliegen. Durch eine konkave Rundung an den äußeren Platten läßt sich eine größere Fläche schützen.

Für die Schulterteile gibt verschiedene Möglichkeiten. Ich habe halbwegs eiförmige Platten mit zwei Nieten auf der Schulter angebracht.

Die Metallteile lassen sich sehr schnell mit einer Sticksäge mit Metallsägeblatt ausschneiden. Um das Leder und den Wams zu schonen sind die Kanten ordentlich abzufeilen. Die Ecken werden abgerundet.

Je nach Stärke der Nieten werden nun mindestens 5 mm vom Rand entfernt entsprechende Löcher gebohrt. mit einem großen Bohrer lassen sich auf die Lochkanten entgraten.

Die Bauchplatten werden nur mit dem oberen Teil mit einer Nietendreiecke befestigt, diese liegt später unter der Überlappung. Anhand der Abbildung 2 kann man erkennen, daß die Seitenplatten mittig einmal oben und unten sowie zweimal in der Mitte befestigt werden. Diese Art der Befestigung verhindert bei Schlägen auf die Platte daß die andernfalls stärker belasteten Ecknieten aus dem Leder herausreißen. (Die war´ n damals ja nich´ dumm!)

Die fertigen, noch ungebogenen Platten legt man nun innen auf das Leder und zeichnet die Löcher auf dem Leder an. Die Löcher werden mit dem Stanzeisen ausgestochen. Ist kein Stanzeisen vorhanden kann man auch die Lochzange so aufsetzen daß man mit dem Hammer auf den Löcher schlagen kann. Die Lochzange kann man dann auch als Locheisen verwenden, dabei wird aber in der Regel die Lochzange beschädigt.

Nach dem ausstanzen der Löcher müssen die Platten noch auf das Leder genietet werden.

Zum Nieten werden auf der Lederseite Ziernietenplatten oder Unterlegscheiben aufgelegt, die einen Außendurchmesser von ca. 1 cm haben und ein Loch in der Größe des Nietenschaftes aufweisen.

Hohlknoten werden einfach zusammengesteckt und durch einen Hammerschlag vernietet, wobei der Optik wegen immer von innen geschlagen wird.

Schlagknoten müssen so gekürzt werden, daß das Ende ca. 2-3 mm auf der Innenseite übersteht. Nun weitet man mit dem Körner das Ende, danach klopft man die Niete mit dem Hammer breit. Dies ist zwar aufwendiger, aber doch erheblich stabiler.

Zum Schluß müssen nun noch die Bauchplatten rund gebogen werden, so daß sie sich dem Körper anpassen.

Tips:

Rinderleder erhält man in großen Stücken beim Lederer und bei Gerbern für ca. 110,- DM pro m². Das rosa Leder läßt sich schnell mit Sonnenblumenöl dunkel braun färben.

Gürtelschnallen und Steckknoten gibt es beim Lederer oder auch beim Schuster. Schlagknoten findet man beim Baubedarfshandel. Sollte schon ein Fachmarkt sein in Baumärkten findet man Schlagknoten nur selten.

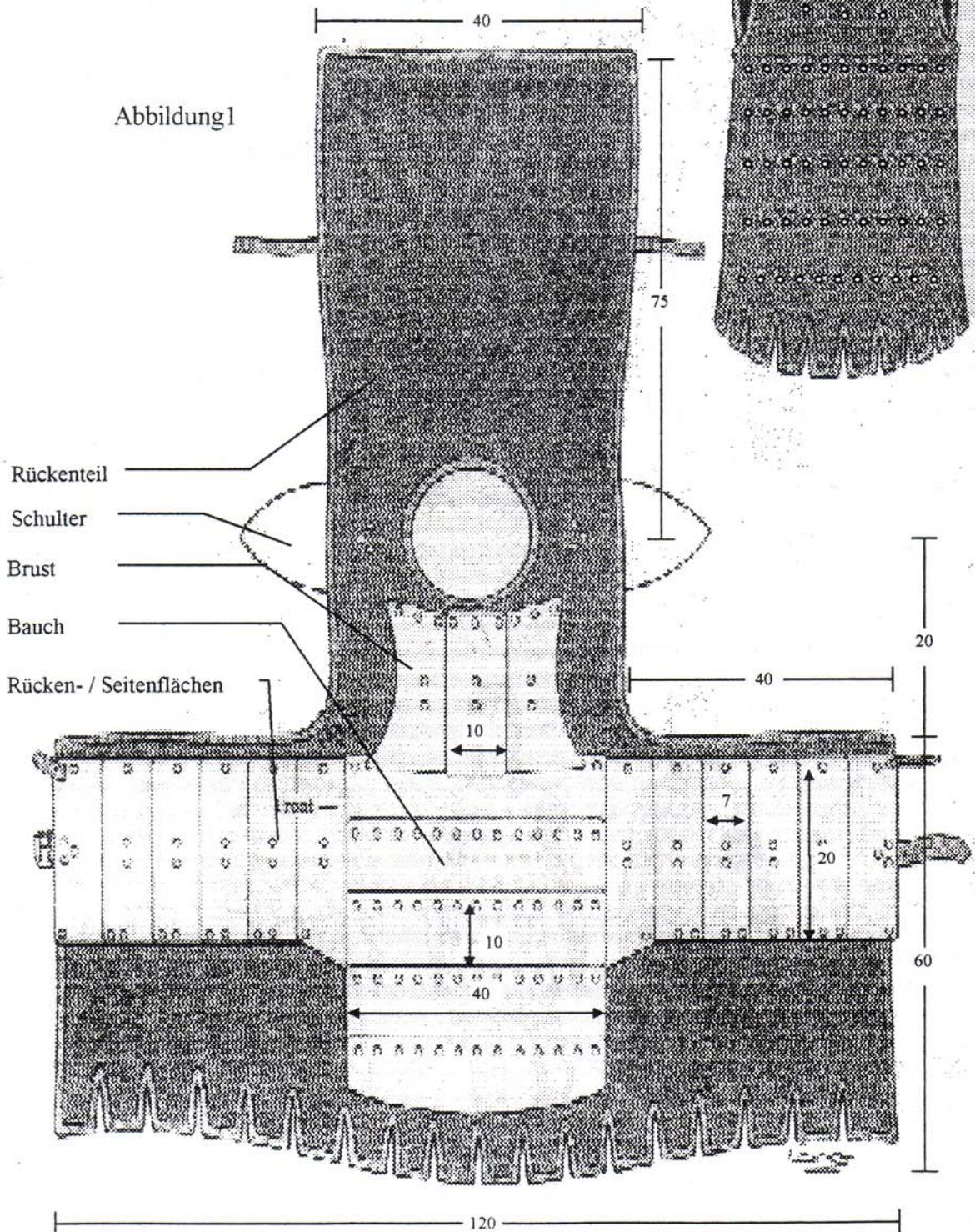
Metallplatten kann man sich auch günstig beim Schrott beschaffen, die Metallstücke sieht hinterher eh keiner mehr. Wer mehr Geld hat erhält sie auch beim Baubedarfshandel.

Viel Spaß mit der neuen Rüstung!

Brötchen

Die Brigandine

Abbildung 2





Seit dem 29.03.97 werden beim **Hökerer** in der Lahnstrasse 24 zu Bremen hochwertigste Waren feilgeboten.

Ob nun Liebhaber und Kenner des lebendigen und erlebten **Mittelalters**, Freunde des **Live-Rollenspiels** oder nette Menschen auf der Suche nach netten, **ausgefallenen Geschenken** für nicht weniger nette Leute. Alle werden überrascht sein, wie sehr der Hökerer Ihren Bedürfnissen entgegen kommt.

Es hat halt ein solcher Laden gefehlt, der Qualität, Preis und Auswahl so trefflich kombiniert, daß kein Wunsch offen bleibt.



Lahnstr. 24

28199 Bremen

Tel. : 0421-50 48 58

Fax : 0421-52 70 13

Ein kleiner Auszug aus dem großen Programm:

Gewandungsteile...

jeglicher Art, Epoche, Aufwendigkeit und Material. Als Mehrfachausführung oder Unikat. Vom einfachen Umhang bis zum edlen Festgewand. Von den frühesten Epochen der zivilisierten (und weniger zivilisierten) Welt, bis hin zu den verwegenen Gewandungen der Edelleute, Ritter, Landsknechte und Musketiere und den bezaubernden Gewändern der edlen Fräulein, Marketenderinnen und Gauklern.

Was wichtig ist: vieles ist schon gleich

vorgefertigt und zum mitnehmen. Was wichtiger ist: Alles kann nach eigenen Wünschen in kurzer Zeit maßgeschneidert und hergestellt werden. Das Wichtigste!!!! Alles zu höchst **erfreulichen Preisen** und zu **erstaunlicher Qualität**.

Ein breites Sortiment erwartet den Abenteurer in den Hallen des Hökerers:

Polsterwaffen... ob nun als Selbstbaukit, Spezialanfertigung oder von der Stange. Eines haben die Polsterwaffen vom Hökerer gemeinsam: sie sind sicher, formschön und haltbar; eben Polsterklingen, die von langjährigen Aktiven ohne Kompromisse gefertigt werden.

Schmucker Schmuck... die Qual der Wahl ist neu erfunden. Fantasy-Schmuck, Gothic-Schmuck, Schmuck aus verschiedenen Epochen, Schmuck der seinesgleichen sucht. Wer sich oder andere schmücken will, der kommt am Hökerer nicht vorbei.

Schaukampfwaffen & Rüstungen... wer an Stabilität und Aussehen seiner Schaukampfwaffen und Rüstungen die höchsten Erwartungen stellt, trotzdem aber finanzielle Grenzen kennt, der sollte einmal die Auswahl des Hökerers bestaunen. Wer ganz eigene Vorstellungen von seinem Kettenhemd, seiner Plattenrüstung, Lederrüstung und seinem Schwert, Dolch, Degen, Streitkolben, Morgenstern, Messer, Bogen, Armbrust besitzt, der kann diese Form annehmen lassen, durch die Bestellung einer Spezialanfertigung von den besten Schmiedern, Plattnern und Rüstschneidern der alten Welt. Wer denkt das dies eine maßlose Übertreibung ist, der sollte sich schnell vom Gegenteil überzeugen lassen. Besucher sind stets willkommen.

Live-Rollenspiel Ausrüstung ... jeglicher Art. Bei der Zusammenstellung unseres Sortiments gehen wir immer von folgendem Leitsatz aus. „Was könnten wir auf einem Live-Con gebrauchen?“ Eine ganze Menge... Ledertaschen und -beutel, Schminke, Masken, Pyromaterial, Spezialeffekte ... und noch mehr. Erforscht die Grenzen unserer Vorstellungskraft einfach bei einer Stippvisite. Und nebenbei...

Met, Met, Met... unglaublich das es scheinbar so schwierig ist einen genehmen Met zu besorgen. Unverschämt, daß der Hökerer gleich mehrere Sorten davon hat. Unvorstellbar, daß der Preis hierfür sogar mit dem Prädikat günstig versehen werden kann.

Also dann: Kommt doch mal vorbei im **Hökerer** und überzeugt Euch selbst ...

Die Gefahren des Bösen (am Beispiel einer königlichen Rübe)

Wie wir alle wissen, lauert das Böse an allen Enden und Ecken: Dämonen hausen in Schwertern und Zauberstäben, Amulette besitzen den bösen Blick, und schließlich kann es durchaus passieren, daß der einfache Tagedieb von nebenan sich als Hohepriester destruktiver Mächte entpuppt; es erhebt sich also die bange Frage: Hat die Finsternis auch im Königshaus schon Einzug gehalten?

Für all jene, die das Tagesgerücht noch nicht erreichte, sei eine Kurzdarstellung der Geschehnisse gegeben:

Als man im schönen Gerland das Jorkfeuer beging, galt es vorzüglich den Götterzorn über einen uralten Elfenfrevel zu versöhnen. Vor Unzeiten beehrte ein listenreicher Elfenkönig die von den Göttern verliehene Krone Larhos, die unglücklicherweise für diese Generation einem anderen Vertreter seiner Rasse zustand. (Was nicht gerade für die kollegiale Zusammenarbeit in der Königsgilde spricht.) Um diesem Zustand abzuhelpen, lockte er den Kronenboten (einen weißen Göttervogel) mit dem eigens zu diesem Zwecke erfundenen Getreide (schon wieder tückisches Grün-

zeug!) an, um ihm die Krone gewaltsam zu entreißen. Dies hatte natürlich den Zorn der Götter zur Folge, der sich in einem Unfruchtbarkeitsfluch Luft machte. Jahrhunderte später wurde diese Schande offenbar, da schwarze Vögel die königlichen Bauern nachhaltig daran hinderten, die Erde umzupflügen. Nachforschungen ergaben, daß ein vegetables Opfer das Pantheon zum Einlenken bringen könnte.

In singulärer Zusammenarbeit verschiedener Priesterschaften wurde die Gabe vorbereitet, und selbstverständlich durfte auch ein Beitrag seiner Majestät nicht fehlen. Ohne Zaudern warf der furchtlose Derakal die königliche Rübe - eine Karotte von makelloser Gestalt - in die Opferschale. Dem Gemüse sollte seitdem ewiger Ruhm beschieden sein, doch nicht etwa, weil es eine besonders gute Figur gemacht hätte. Als sich die Norne Urt - lautstark von den hinlänglich bekannten Ulf Thyrasson angekündigt (seine Stimmbänder hat er Loci sei Dank noch nicht verwettet) - dem fleischlosen Kunstwerk näherte, um es im Namen der Götterschaft entgegenzunehmen, durchfuhr ein kaum merklicher Ruck die rötliche Rübe. Drückendes Schweigen kauerte furchtsam auf der versammelten Kultgesellschaft.

Zittern durchfuhr das fahlgrüne Laub der Karotte, langsam wich das Gemüse zurück. Der Rand der Schale näherte sich bedrohlich, alle Blicke ruhten auf der königlichen Rübe, deren verkrümmte Gestalt sich näher und näher an den Abgrund schmiegte. Wie die Klaue eines Riesen senkte sich die Hand der Norne. Absolute Stille, kein Hauch rührte die Luft, namenloses Entsetzen ergriff die Rübe. Der Mut der Verzweiflung durchfuhr sie wie ein Hammerschlag Thors, die Welt schwamm, ein verzweifelter Sprung, ein harter Aufschlag - ausatmen: Das Gemüse war der Götterhand entgangen...

Das Opfer nahm ungestört seinen Gang und das Volk keine weitere Notiz von der königlichen Karotte. Das weitere Schicksal der Rübe läßt sich in dürren Worte umreißen: Von der Götterhand weder ergriffen noch dem Volke zurückgegeben, verlief sich ihre Spur im Sande und endete laut verbreiteten Gerüchten in einem überaus heldischen Verdauungstrakt.

Wie dem werten Leser unschwer ersichtlich, kann es sich bei den

widerspenstigen Gemüse nur um eine Schattenexistenz finsterer Mächte gehandelt haben - was sonst würde mit solcher Vehemenz vor der Hand der Götter fliehen?

Beängstigend scheint dabei nur, mit welcher Leichtigkeit sich dieses Artefakt dunkler Kräfte in die Hand seiner Majestät schmuggeln konnte, vorbei sowohl an der königlichen Garde und dem magischen Beistand Derakals als auch an der versammelten Priesterschaft.

Jetzt, wo wir also gelernt haben, die Karotte zu fürchten, wie können wir da noch den Äpfeln trauen? Auch die Birne mag ein dunkles Geheimnis bergen, vom Radieschen ganz zu schweigen! Es bleibt uns also nur die Wachsamkeit und das offene Auge. Volk von Lathgo, nehmt euch in Acht und schützt euch vor der Rübe - das Böse lauert nicht nur in dunklen Winkeln und Magierkabäuschen, auch Feld und Wiese bleiben längst nicht mehr verschont!

*D. Pandora Vorudiensis,
Oktagon*

Von allerlei Speiß und Trank

Ein gut und kräftig süpplin wie es wohl vor tausend Jahr von den nordischen zu Syrkat so wohlfein geschätzt wurde.



Zutaten für 4 bis 6 Personen:

- 1 Henne oder Hähnchen
- 1 Zwiebel
- 2 Lassen geschrotetes Weizenmehl (mittel)
- 2 Lassen Wildkräuter
z.B. Löwenzahn, Brennesseln, Weidenröschen,
Fetthänne, . . .
- ½ Weißkohl
- Salz, Wasser

Das Huhn waschen, häuten, zerteilen und mit Salz einreiben. In einen heißen Topf geben und kurz anbraten. Dann das Fleisch vollständig mit Wasser bedecken und mindestens zwei Stunden kochen. In einem anderen Topf die Zwiebel glasig dünsten und dann das geschrotete Weizenmehl, den fein geschnitten Weißkohl sowie die Wildkräuter hinzufügen und eine Stunde kochen.

Das Huhn aus dem Wasser nehmen, das Kochwasser mit dem Gemüse vermengen und mit Salz abschmecken. Das Huhn wird als Beilage gegessen.

Dies ist mit dem Huhn schon ein besonderes und alltägliches Gericht mehr, doch für unsere verwöhnten Geschmäcker eine Besonderheit. Mir hat es recht gut geschmeckt, vor allem der Weizenschrot, welchen ich zuvor nur aus den Ökokochtagen meiner Mutter kannte. Aber damit ist diese **WIKINGERSUPPE** nicht zu vergleichen.

Viel Spaß beim Nachkochen !

Domenice Gill

Zum Guten Schluß

Dieses war der vierte Streich – und der fünfte folgt sogleich!

Aber dazu brauchen wir noch eine ganze Menge Artikel oder Infos, Ihr wißt es ja schon ‚Bardensang & Schwerterklang‘ lebt vom mitmachen. Speziell suchen wir noch Beiträge oder Anregungen zu dem Thema *Schöner Larp*, dies soll eine kleine Serie geben, um unliebsame Überraschungen in der Larp Organisation oder Durchführung vorzubeugen. *Schöner Larp* sollt alle Aspekte, vom richtigen Zeltaufbau über Essen, bis Geländemiete und Abbau umspannen.

So auf denn ans Papier und Schreibt uns Eure Erfahrungen, Ideen oder Meinungen – Wir sind gespannt.

Das Team von

Bardensang & Schwerterklang

Inpressum

Beiträge:

Vera Nieling (D.Pandora Yorudiensis, Oktagon)

Jens Nieling

Martin Claus (Brötchen)

Hauke Foß (Fuchs)

Lloyd Schultz (König Derakall)

Bezugsquellen:

Domenice Gill

Mit freundlicher Unterstützung durch:

Badlands – Bremen

Der Hökerer – Bremen

Preis:

3,- DM