

LARP

Zeit

Das Live-Rollenspiel-Magazin

Chaos

Feinde der Ordnung
Chaos spielen

Chaos-Spiel nach *Warhammer*
Fluch oder Segen?

Norse-Gruppenkonzept
Skorturs Zorn

Dekoplatte als Chaos-Hintergrund
Kulissenbau

Esoterik und Kalter Krieg
Hotel Stalin

Battlestar Galactica als Edu-LARP
Projekt Exodus

Filmfest mit der Mafia
Stummfilm-Rollenspiel

u.v.m.



4 196232 105906

Aldea I

Eine neue Ordnung

Eine Geschichte, erzählt von einem Flüchtling, geht um in den Tavernen an der Küste. Seit einhundert Jahren ist das Land Aldea von der Außenwelt abgeschnitten, beherrscht von der grausamen Hand Orrs, des selbst ernannten Gottes. Können die Zustände dort wirklich so schlimm sein? Ob getrieben von Pflichtbewusstsein, dem Wunsch zu helfen oder um Missstände umzukehren, reisen ein paar Dutzend Fremde vorsichtig ins Land ...

Termin 12.9. bis 14.9.2014
 Ort... Alter Bahnhof Mülheim, bei Blankenheim
 Veranstalter Epulum e.V.
 Homepage www.epulum-larp.de
 Genre Fantasy
 Unterbringung Zelte (Haus optional)
 Verpflegung Selbstverpflegung (Vollverpflegung optional), Festmahl am Sonntag
 Teilnehmer, Kosten 40 SCs ab 55,- Euro
 20 NSCs ab 30,- Euro
 Regelwerk Modifiziertes DragonSys 3



Das erste Wochenend-LARP des Vereins Epulum e.V. sollte der Auftakt zu einer geplanten längeren Reihe sein, mit Aldea I – Eine neue Ordnung wurde die Bühne bereitet für zukünftige Cons im geplagten Land Aldea.

Die Spieler hatten sich zu Beginn bei ihrer in-time Anreise in das kleine Dörfchen Terul geschlichen. Dort fand ein Fest zu Ehren Orrs statt und die weinselige Bevölkerung lud die Reisenden zum Trinken ein. Auch der erste Priester und der erste Ritter Orrs für diese Provinz, blauhäutige Wesen der Rasse der Al'mor, waren zu-

bissen – und vergeblich – gegen die Anhänger Orrs wehrten und sich vor diesen versteckten. Doch auch die Al'mor wurden auf die Reisenden aufmerksam, da sich einige Magier unter ihnen befanden und Magie verboten war.



gegen. Am nächsten Tag sollte ein Turnier stattfinden, und die Dorfbewohner nahmen an, dass die Reisenden zu diesem herbeigeeilt waren. Noch in der Nacht knüpften einige Spieler Verbindungen zu Widerstandskämpfern im Wald, welche sich bereits seit fast hundert Jahren hier ver-

Während die Dorfbewohner am nächsten Tag ihrem Tagewerk nachgingen, wurde in der Spielerschaft erregt diskutiert, was von den Zuständen in diesem Land zu halten war. Erst eine öffentliche, brutale Auspeitschung eines Abweichlers und das nachgewiesene Rauben von Kindern durch die Orr-Priester sorgten für klare Verhältnisse.

Ein Sympathisant der Widerstandskämpfer im Dorf führte einige Abenteurer zu einer Krypta, in der man sich Hinweise auf eine Waffe erhoffte, die sich gegen die Al'mor einsetzen ließe und die vor langer



Vor der Küste der Mittellande gelegen, ist das Land Aldea seit 111 Jahren durch Magiestürme sehr unzugänglich. Nur selten verirren sich Besucher oder Händler hierher. Die örtliche Bevölkerung folgt dem großen und gütigen Gott Orr, der durch seine Priesterschaft, die blauhäutigen Al'mor, das Land beherrscht. In seiner Weisheit hat Orr Magie verboten. Doch ein Flüchtling erzählte in den Tavernen der Küstenstädte von Unterdrückung, grausamen Riten und Gewalt. Abenteurer aus verschiedenen Ländern betreten im Jahr 112 nach Orr das Land, um es vorsichtig zu erkunden und Bericht in die Mittellande zu tragen.

Zeit vom damals noch großflächig organisierten Widerstand nach einer verheerenden Niederlage versteckt wurde. Der folgende Dungeon enthielt neben zahlreichen Hindernissen, die mit im Spiel erhältlichen Hinweisen und Gegenständen zu lösen waren, auch zahlreiche technische Spielereien. Es gab funktionierende Fallen mit Steinen, die von der Decke fielen, und Rätsel, die mit aufleuchtenden Lichtern, verstellbaren Runenfeldern und ähnlichem nur so gespickt waren.

Durch den mutigen Einsatz einiger Reisender, die sich in den Astralraum Aldeas wagten, dem Zusammenfügen der versteckten Gegenstände und einer Portion Glück gelang es, eine Waffe gegen den Hohepriester des Orr zu nutzen, die ihn besiegte. Dadurch konnten sich die Rebellen aus den Wäldern wagen und die Provinz für sich beanspruchen. Die anderen vier Hohepriester und Orr selbst werden sich diesen Akt der Rebellion jedoch nicht lange gefallen lassen ...

Der gelungene, geradlinige, aber nicht gezwungen wirkende Plot, die zahlreichen Details, engagierte NSCs, die Spielzeit, die tatsächlich bis Sonntagmittag ging, und das anschließende gemeinsame Essen rundeten dieses gelungene erste Con der Epublum-Orga ab. Eine Fortsetzung gibt es im Sommer 2015 und zwar vom 17. bis zum 19. Juli im Wald-Jugendcamp Stadtkyll.

Text: Stefan Meyer
Fotos: Miriam Hübner

2. BIS 6. SEPTEMBER 2015

TULDERON

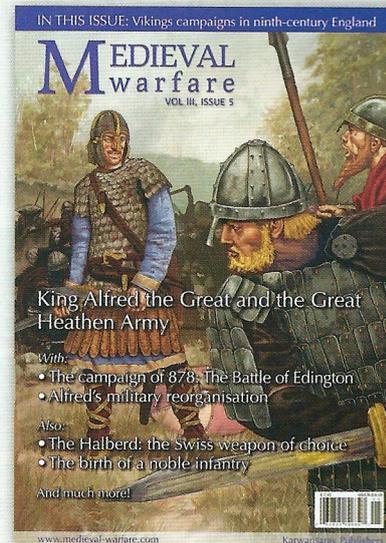
DAS STADTSPIEL

Willkommen in der Stadt des Glücksspiels, des Amusements und der Abenteuer!

- jährlich wiederkehrende Stadtsimulation
- zahlreiche Institutionen, Gilden & Spielangebote - von Spielern, für Spieler!
- Vollverpflegung gegen In-time-Währung

WWW.TULDERON.DE

EXPERIENCE...
1000 YEARS OF EUROPEAN WARFARE



Medieval Warfare is a unique magazine examining military history in the period between 500 - 1500 A.D. Set in the time of warlords and castles, this bi-monthly magazine explores topics both familiar and unconventional. Like its acclaimed predecessor, *Ancient Warfare* magazine, it is beautifully produced and lavishly illustrated with unique maps, drawings and paintings.

TO FIND OUT MORE, VISIT OUR WEBSITE:

www.medieval-warfare.com
or call: +44-20-88168281 (EU) / +1-800-549-4742 (US)