



© 2017 RALF HÜLS WWW.KAMERAKATA.DE



Engonien



Mitglied im Deutschen
Liverollenspiel-Verband

Was ist Live-Action-Rollenspiel / LARP

LARP heißt **live action role playing** (game), kurzum es ist ein Rollenspiel, das nicht im Kopf, sondern live, d.h. in der realen Welt, stattfindet. Die wörtliche deutsche Übersetzung des Begriffs "LARP" ist einfach "Live-Rollenspiel". Da sich die Wenigsten darunter auf Antrieb etwas vorstellen können, gibt es einige Umschreibungen wie z.B. "Improvisations-Charakterenspiel" oder "historisches Laientheater".

Der Spieler verkörpert dabei eine Rolle ("Charakter"), indem er sich seiner Spielfigur entsprechend schminkt, kleidet, verhält und mit den anderen Spielern auf der Veranstaltung interagiert. Auf einem bestimmten Gelände bietet ein Veranstalter



den LARPern gegen Entgelt die Möglichkeit, i.d.R. selbst erfundene Charaktere auszuspielen und auszuleben. Der Veranstalter sorgt für einen 'lebendigen' Hintergrund und Plots (d.h. Abenteuer, die erlebt werden können). Eigentlich geht es bei diesem Hobby nur um eines: Spaß! Umstritten ist, ob Larp als Kunstform gilt. Dafür spricht, dass es dem Improvisationstheater ähnlich ist und jedem begeisterten Laiendarsteller die Möglichkeit gibt, sich mit Rollen auseinander zu setzen und die durchgängige Darstellung von Charakteren zu trainieren. Im Unterschied zum Theater bekommen die Spieler Ihre Handlungen nicht vorgegeben, sondern sie sind in ihren Entscheidungen frei. Weiterhin findet die Spielhandlung nicht zur Unterhaltung eines zahlenden, passiven Publikums statt, sondern alle Teilnehmer nehmen aktiv am Spielgeschehen teil.

Es gibt verschiedene Larp-Genres wie z.B. Fantasy, Science-Fiction, Western, Horror, Mantel & Degen, u.a. Da jedoch die meisten Larp-Veranstaltungen in einem Fantasy-Setting stattfinden, ist meistens "Fantasy-Larp" gemeint, wenn jemand von "LARP" spricht. Streng genommen steht der Begriff "Larp" aber weiterhin für das Hobby an sich, was alle Genres mit einschließt.

Quelle: larpwiki.de



Der Engonien e.V.



Den Engonien e.V. gibt es seit Dezember 2000, damals gegründet von einer kleinen Gruppe um das Kaiserreich Engonien zu bespielen, Larp-Cons zu veranstalten und den Hintergrund gemeinsam weiter zu entwickeln.

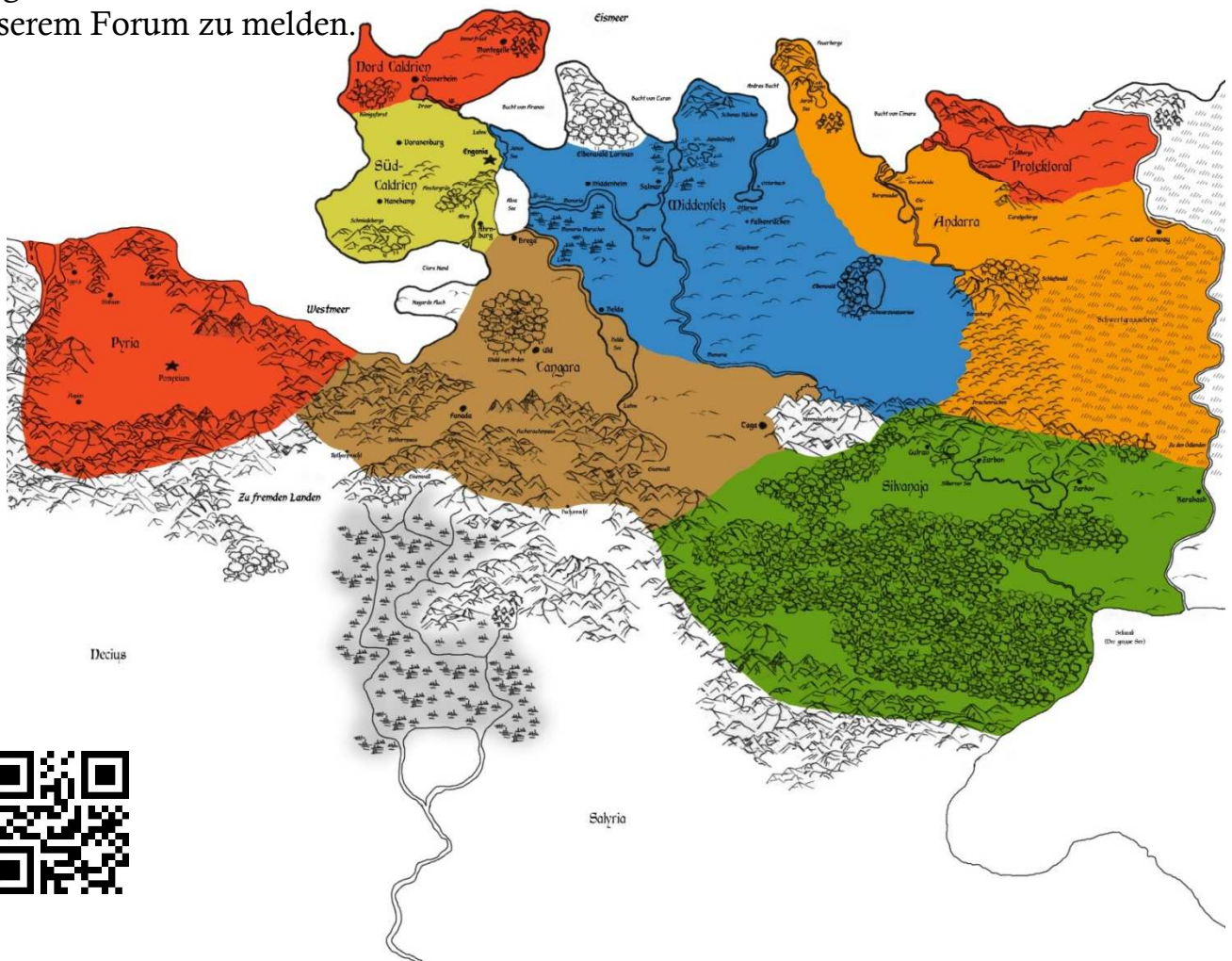
Seither hat sich viel getan in „Engonien“, wir sind auf über 70 Mitglieder angewachsen und unser Einzugsgebiet erstreckt sich vom Großraum Köln-Bonn bis ins Ruhrgebiet.

Wir organisieren übers Jahr eine Vielzahl von Cons, vom kleinen familiären Rahmen bis zur Grenzwacht mit 450 Teilnehmern, haben eine Akademie-Conreihe und bieten immer wieder Anfängerveranstaltungen an.

2010 erschien die Enzyklopaedia Engonia, eine intime nutzbare Sammlung von Berichten und Geschichten zum Landeshintergrund aus der Sicht erdachter und gespielter Charaktere.

Auch in dem von uns bespielten Land ist längst nicht mehr alles wie es vor 17 Jahren erdacht wurde, Engonien hat einen Krieg überstanden, ein falscher Kaiser wurde gestürzt, große Helden hatten ihre Sternstunden und sind manchmal auch tief gefallen.

Wenn ihr uns, unser Hobby und unser Land kennenlernen möchtet, seid ihr herzlich eingeladen zu unserem monatlichen Stammtisch in Köln zu kommen oder euch in unserem Forum zu melden.



Stammtisch

Jeden letzten Montag im Monat treffen sich Engonier und Freunde zum Stammtisch. Dies ist eine gute Gelegenheit, um bekannte Gesichter wiederzusehen oder um uns mal kennenzulernen.

Aktuell treffen wir uns i.d.R. im Herbrands in Köln-Ehrenfeld.

Mittelalterlicher Tanz

Neben den vielen verschiedenen Veranstaltungen bietet der Engonien e.V. auch einmal im Monat ein historisierendes Tanztraining an. Dieses Angebot richtet sich nicht nur an Larper, sondern ist offen für jeden der Spaß an Tanz und Bewegung hat.

Im Gegensatz zu den modernen Tänzen werden die meisten historisierenden Tänze nicht als Paar, sondern in der Gruppe getanzt. Man braucht also keinen festen Partner um teilzunehmen. Neben den altbekannten Tänzen nehmen wir auch immer gerne neue Tänze in unsere Auswahl auf (z.B. Volkstänze, Squaredance und neue Playfords).

Auch Anfänger sind uns jederzeit willkommen und können sofort mit ins Training einsteigen.

WO:

Der ganze Spaß findet im Gemeindezentrum Markuskirche in Köln-Ehrenfeld (Herbigstraße 20, 50825 Köln) statt

WANN:

Das Training findet immer am 3. Dienstag im Monat statt. Beginn ist ab 18:00 Uhr

KOSTEN:

Von den Teilnehmern erhält die Kirchengemeinde an den Trainingsabenden eine Kostenpauschale von 2,00€

HINWEIS:

Schuhe mit genagelten Sohlen dürfen während des Tanztrainings wegen des Parkettbodens nicht getragen werden

Wir freuen uns, demnächst mit dir zu trainieren



Mittelaltertanz



Stammtisch

Das Land Engonien



Der Reisende oder Gelehrte, der meine geliebte Heimat bereisen möchte, hat nur wenige Möglichkeiten. Der Seeweg ist äußerst gefährlich, ist doch der Großteil unserer Küste felsig und ragt steil empor, als wolle sich das Land selbst der tosenden See entgegenwerfen. In den kalten Wintermonaten verhindert das Packeis gar sämtliche Schifffahrt. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass der Landweg sowohl für Händler als auch für andere Reisende den sichersten Weg in meine Heimat darstellt. Doch auch diese Wege sind nicht frei von Unbill. Die südliche Grenze Engoniens markiert der Eisenwall. Nur wenige Pässe führen sicher über diese Gebirgskette zu den Mittellanden, die Engonien von der Westküste bis weit hin in den Osten begrenzt, wo die Ödlande beginnen. Und die

Durchquerung der Ödlande ist voller Strapazen und schrecklicher Gefahren. Erst im Jahre 255 n.J. gelang es einer Expedition eine Route zu finden, die zu den Ostländern führt.

Die bekanntesten Pässe über den Eisenwall sind der Rothornpass und der Fuchsroutenpass. Wiewohl die beiden Pässe vor einigen Jahren traurige Berühmtheit erlangten, als da Räuber ihr Unwesen trieben, sind heuer alle Pässe mit zahlreichen Grenzwatchen der Reichsgarde gesichert, so dass für Reisende und Kaufleute nunmehr jede Sorge vor Überfällen als unbegründet betrachtet werden muss. Wie alle bekannten Pässe über den Eisenwall führen auch der Rothornpass und der Fuchsroutenpass direkt in die Provinz Tangara und praktisch vor die Tore der goldenen Stadt Fanada, die somit zum Hauptknotenpunkt sämtlichen Handels mit dem Ausland geworden ist. Der unkundige Reisende mag zwar denken, der Beiname „goldene Stadt“ sei auf das Glänzen der Dachschildeln im aufgehenden Sonnenlicht zurückzuführen, jedoch, der Bürger Fanadas weiß nicht ganz ohne Stolz zu berichten, dass jene Bezeichnung viel mehr auf die zahlreichen Goldmünzen anspielt, die tagtäglich innerhalb der Stadtmauern auf den zahlreichen Märkten umgesetzt werden. Fanada ist ein, wenn nicht das Zentrum der engonischen Wirtschaft.

Abhandlung des Gelehrten Avernius von Barebury

Engonische Kupfermünze



Vorderseite



Rückseite



2 Euro Münze zum Größenvergleich



Die Grenzwacht

Die Grenzwacht ist eine Ambienteveranstaltung des Engonien e.V., die üblicherweise in der zweiten Frühlingshälfte stattfindet. Als einer der größeren Cons in Deutschland bemühen wir uns darum, für möglichst viele Charaktere eine Spielplattform zu bieten, so haben wir beispielsweise eine Extra-Taverne nur für 'zweilichtiges' Gesindel wie Piraten. Eindeutiges Highlight jeder Grenzwacht ist natürlich das Tjost-Turnier, welches wir auf extra gebauten Holzperden bestreiten. Daneben machen wir eine Reihe kleinerer Turniere, wie bspw. Bogenwettstreit, Fußkämpfe oder Helmholzen (Fantasy-Rugby).

Neben diesen Orga gestützten Elementen nutzen viele Gruppen die Grenzwacht auch als Möglichkeit, eigene Geschichten zu erzählen oder mal in zwangloser Runde Freunde zu treffen. Dabei entstehen auch immer wieder spannende Interaktionen zwischen den inzwischen fast 400 Teilnehmern. Die einzige Einschränkung, die wir machen, ist eine Beschränkung von 'klassischen' Bösewichten, alle anderen Charaktere sind zugelassen.

Abschließend bleibt nur zu sagen, dass wir uns über jeden Teilnehmer freuen, der den Weg zur Grenzwacht findet und mit kreativen Ideen und schönem Rollenspiel diese Veranstaltung bereichert. In diesem Sinne sind natürlich sowohl Händler als auch Schausteller besonders willkommen und erhalten auch besondere Konditionen.



© 2017 RALF HÜLS WWW.KAMERAKATA.DE



© 2017 RALF HÜLS WWW.KAMERAKATA.DE



Bilder: "Grenzwacht 20 - 2016"

Der Schwarze Mond



2008 begann eine neue Conreihe für die Spielwelt Engoniens, die Conreihe "Schwarzer Mond". Diese Reihe zeichnete sich mit ihrem Fortschreiten immer deutlicher durch High-Fantasy Elemente, dramatisches Rollenspiel und anspruchsvolle Kämpfe aus.

Nachdem 2011 die Conreihe mit der Eroberung eines gewaltigen Dungeons zum Abschluss gebracht wurde, steht nun der **Neubeginn** der Ereignisse um die **Wächter des schwarzen Mondes** bevor mit all den Eigenschaften, die die Conreihe bisher ausgemacht hat und einigen Neuerungen.

Entsprechend hoch ist auch der Andrang auf die Spielerplätze und um diesem Andrang gerecht zu werden sucht die Orga noch motivierte NSCs die mit **Hüttenplätzen und Vollverpflegung** versorgt werden, wodurch auch weitere Spielerplätze ermöglicht werden können.

Die Rollen, die von euch hierbei verkörpert werden sollen, können sehr vielseitig sein und wir versuchen bei der Zuteilung so gut es geht auf eure persönlichen Bedürfnisse zu achten.

Haben wir euer Interesse geweckt, bei einem Event rund um die Geschichte des schwarzen Mondes dabei zu sein? Dann schaut auf unserer Homepage vorbei.



Zukünftige Termine 2017

01. bis 03. September 2017
Schwarzer Mond 5 - Jede Prophezeiung endet

15. bis 17. September 2017
Magier tun Dinge 4 - Die Dinge die ich rief

15. bis 17. Dezember 2017
Ayd'Owl

10. bis 13. Mai 2018
Grenzwacht XXII



V.i.S.d.P.

Engonien e.V.
z. Hd. Eleonora Ernst
Breitgen 24
D – 51597 Morsbach
vorstand@engonien.de

Vereins Homepage: engonien.de/

Alle Rechte an den verwendeten Bildern verbleiben bei ihren jeweiligen Urhebern:
Engonien eV, Jens Keller, Pia Jungblut, Ralf Hüls, Sebastian Buchner