

REGELWERK  
DIE CHRONIKEN  
DES PHOENIX



WÄNDER-LARP 2021



## WILLKOMMEN BEI DEINER ERSTEN QUEST DAS „TUTORIAL“

Mit dem Lesen dieses Regelwerks, sofern du des Lesens mächtig bist, erschließt du dir Möglichkeit dich selbstständig und selbstsicher in der Welt des LARP zu bewegen. Unser Regelwerk basiert auf eigenen Erfahrungen und ist für unsere Cons eine Grundlage, auf die sich alle berufen können. Es soll dir ein Leitfaden sein, der dich auf deiner Reise begleitet. Bereits jetzt ist zu sagen, dass es Situationen geben wird, in denen du dich fragen wirst: „Darf man das?“. Diese Regeln sollen dir eine Hilfe sein diese Entscheidung selbst treffen zu können, denn es geht immer um deine Entscheidung!

Das Grundverständnis unserer Veranstaltungen ist es gemeinsam in einer fantastischen Welt Dinge zu erleben und zu ermöglichen, von denen wir gar nicht wussten, dass das in uns steckt. Wir bieten nur den Rahmen, eine sogenannte „Sandbox“ voller Möglichkeiten, den du und andere Spieler\*innen gestalten könnt.

Allgemein gilt bei uns „Du kannst was du darstellen kannst“ (=DKWDDK). In unserer Anleitung zur Charaktererstellung wird das näher erläutert.

Sei mutig und lese das ganze Regelwerk!

Wir freuen uns dich als Spielerin oder als Teil der Crew dabei zu haben!

Das Feuer des Phoenix brenne in dir.

Eure ORGA

*Robert Dembinski*

*Martin Härtl*

Eure SL

*Teresa Ploch*

*Vanessa Leonhardt*

*Reto Lindner*



# INHALTSVERZEICHNIS

|   |    |
|---|----|
| Übersicht Begriffe im LARP .....              | 4  |
| Rahmen der CON - Wanderlarp.....              | 5  |
| Befehle unserer ORGA .....                    | 6  |
| IT-Befehle & Codes unserer SL .....           | 7  |
| Begriffsdefinition.....                       | 8  |
| Flora & Fauna - Umgang mit Natur im LARP..... | 9  |
| Kodex – 8 Gebote der Chroniken .....          | 9  |
| IT Regeln.....                                | 10 |
| Kampf.....                                    | 11 |
| <b>Dieben</b> .....                           | 13 |
| Tränke & Gifte .....                          | 13 |
| Magie .....                                   | 13 |
| Wissen im LARP .....                          | 14 |
| FAQ .....                                     | 15 |

Zur sprachlichen Verständlichkeit verwenden wir in diesem Regelwerk nur die weibliche Form.



## ÜBERSICHT BEGRIFFE IM LARP

### **CON (Convention)**

So nennt sich die Art der Veranstaltung. Der Begriff hat sich in der internationalen LARP Szene etabliert. Wir sprechen daher von einzelnen Veranstaltungen von CONS und nicht von LARPs!

### **OT (Out time)**

Beschreibt den Zeitraum, indem alle Spielerinnen und Mitarbeiterinnen in der Realität sie selbst als Person sind.

### **IT (In time)**

Beschreibt den Zeitraum, indem alle Spielerinnen und Mitarbeiterinnen in der Spielwelt als ihr Charakter aktiv sind.

### **TN (Spielerin / Teilnehmerin)**

Die Teilnehmerin die OT angesprochen wird. Realer Name und Identität.

### **SC (Spielercharakter)**

Die geschriebene und ausgestaltete Figur der IT-Welt, die durch eine Teilnehmerin gespielt wird.

### **ORGA**

Abkürzung für das Organisationsteam, welches als Veranstalter die Verantwortung und die Organisation trägt. Ihren Anweisungen ist auf dem CON IMMER Folge zu leisten.

### **SL (Spielleitung)**

Die Spielleitung trägt die Verantwortung für die Spielwelt und alles, was das Spiel selbst betrifft. Sie schreibt die Geschichte, erstellen das Regelwerk und sind Ansprechpartnerinnen für alle Themen, welche die Spielwelt und das Spiel selbst betreffen. Ihren Anweisungen ist auf dem CON IMMER Folge zu leisten.

### **Crew**

Alle Mitarbeiterinnen der CON sind durch ihr Aufgabenfeld in sog. Crews aufgeteilt. ORGA-, SL-, Logistik-, Küche-, NSC-, Technik

### **NSC (Nichtspielercharakter)**

Die NSCs sind Komparsen, die im Auftrag der SL konkrete Aufgaben in der Spielwelt erledigen und den SC Möglichkeiten der Interaktion anbieten. Sie spielen häufig die Gegnerinnen oder Helferinnen in der Spielwelt.

### **Ausspielen**

Das Herzstück des Liverollenspiels ist es sich gegenseitig unvergessliche Erlebnisse zu schenken. Das „Ausspielen“ bedeutet, Aktionen in der Spielwelt, wie im Improvisationstheater, so auszuführen, als hätten sie in der Realität entsprechende Auswirkungen. Das bietet Bühne zum Zusehen, Möglichkeit für Aktion und lädt als Appell andere Spielerinnen ein mit einem zu agieren.



## RAHMEN DER CON - WANDERLARP

### **Zeitlicher Rahmen**

Das Vortreffen etwa einen Monat vor Veranstaltungstag ist ein etwa dreistündiges wichtiges Treffen am Abend mit der ORGA, SL und der ganzen Spielerinnenschaft. Hier bekommst du einen Vorgeschmack was dich erwartet und dich mit allem wichtigen auszustatten. Es werden Besonderheiten dieser CON erklärt und auch Fragen zur Spielwelt und dem gesamten Ablauf besprochen.

Am Samstagvormittag ist Anreise zum vereinbarten Ort, wobei die persönlichen Vorbereitungen gesamt abgeschlossen sind. Als erstes meldet du dich beim Check In, wo der Teilnahmebeitrag in bar bezahlt wird. Du bekommst weitere Instruktionen wo sich deine Gruppe trifft und ihr nach einer Einführung IT gehen werdet.

Die Veranstaltung geht bis in den späten Nachmittag, sodass mit dem Ende der Veranstaltung vor Ort gegen 18 Uhr gerechnet wird. Abweichungen im Zeitablauf möglich!

Am Sonntagmorgen treffen wir uns aufgrund der Pandemie nur online wieder für eine Reflexion des Spieltages. Dabei hast du die Gelegenheit deinen SC aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten und aus ihren Erfahrungen für dich und deinen Alltag neue Erkenntnisse zu ziehen. Du entscheidest was dir wichtig ist!

Zum Abschluss bitten wir dich uns Feedback zu geben, damit wir uns als Crew und dieses Format verbessern können. Nach einem gemeinsamen Abschluss geht es „Nach Hause“ und in die weite Welt, die auf Heldinnen wie dich warten!

### **Örtlicher Rahmen**

Die Veranstaltungsorte sind so gewählt, dass du möglichst ungestört von der „Außenwelt“ spielen kannst. Das Verlassen des Geländes, als auch unangekündigte Besuche von Externen, ist ohne Absprache mit der ORGA nicht gestattet!

### **Verpflegung auf dem Con**

Aufgrund der Corona Pandemie können wir keine Vollverpflegung gewährleisten. Es besteht also Selbstversorgung, wobei die ORGA an bestimmten Punkten Getränke bereitstellt.

### **Eigenes Equipment**

Es ist erwünscht, dass Spielerinnen mit eigener Ausrüstung und Equipment das Ambiente bereichern! Aufgrund der Größe der Gruppe ist jedoch klar formuliert, dass die ORGA und SL



für selbst mitgebrachte Requisite keine Haftung übernehmen können. Es besteht leider immer die Gefahr von Verlust und Schäden, was jede Teilnehmerin selbst beurteilen muss.

Verschiedene Gegenstände sind aber aus sicherheitstechnischen Gründen nicht erlaubt/erwünscht:

- Echte Waffen des Mittelalters! Nicht zum Schau stellen, geschweige denn zum Nutzen.
- Glasflaschen (Alternative Plastik, besser Edelstahl oder einen Trinkschlauch)
- Spitze metallische Gegenstände als Schmuck am Gürtel (Schnitzmesser oder Hörner am Gürtel können bei Sturz sehr gefährlich werden!)

Solltest du unsicher sein, frage gerne die SL oder ORGA. Wir schätzen Kreativität und lieben abgefahrene Ausrüstungen! Beim Thema Sicherheit gehen wir immer auf Nummer sicher.

## **Alkohol und Rauschgift im LARP**

Auf dieser Jugendbildungsmaßnahme ist kein echter Alkohol oder andere Mittel erlaubt! Wir machen Jugendarbeit und legen Wert auf den Schutz unserer Teilnehmerninnen. Diese OT-Einflüsse werden auch für die IT Darstellbarkeit nicht benötigt.

## **Bei nicht Einhaltung der Regeln**

Die ORGA behält sich das Recht vor bei groben Verstößen Teilnehmerinnen der Veranstaltung auszuschließen. Teilnehmerinnenbeiträge werden dabei nicht zurückerstattet.

## **BEFEHLE UNSERER ORGA**

**Diese Begriffe muss jeder auf dem Gelände kennen, um im Notfall richtig agieren zu können! Die folgenden Begriffe sind wichtig, um zwischen IT und OT zu unterscheiden.**

### **Time IN**

Der Moment, indem alle in ihre SC Rolle gehen und das Spiel (wieder)startet.

### **Time OUT/STOP**

Der Moment, indem alle aus ihrem Spielcharakter rausgehen und wieder Teilnehmer\*in sind. Wird meistens wie das klassische „Spielstopp“ verwendet.

### **OT Versammlung**

Betreffen alle Spielerinnen und die Crew. Wird mit Megafon ausgerufen wo sich alle sammeln sollen.



## IT-BEFEHLE & CODES UNSERER SL

Um den Spielfluss nicht zu stören und den SC ein immersiveres Spielerlebnis zu schaffen, verwenden wir altbekannte Spielmechaniken. Bei Nichteinhaltung besteht SPOILERGEFAHR für dich als SC selbst.

*Generell gilt...*

***Wir achten auf einander und respektieren einander!!!***

***Keine IT-Situation rechtfertigt eine reale Gefährdung von Personen!!!***

### **Gekreuzte Arme**

Eine Person mit gekreuzten Armen ist OT und wird von IT-Charakteren nicht wahrgenommen. Diese Spielmechanik darf nicht ausgenutzt werden, um sich Vorteile zu verschaffen!

### **Freeze/ Freeze Out**

Wenn SC von der SL mit diesem Ausruf angesprochen werden, verfallen sie in eine Art Trance. Sie schließen die Augen und „träumen“ für einen Moment.

In solchen Situationen übernimmt die SL die Führung und sagt an, was gerade passiert und was zu tun ist. SC, die nicht angesprochen werden und in der Situation verwickelt sind, ignorieren die Situation und spielen ohne diese Einflüsse weiter.

Bei „Freeze Out“ kommen alle wieder in die Situation zurück und machen nahtlos weiter.

### **Tafelrunde**

Spielerinnen wissen, dass sie sich an diesem Gespräch nicht beteiligen sollen, weil OT Instruktionen in den Crews besprochen werden.

### **STOPP**

Es gilt für alle in Hörweite jetzt besonders aufmerksam zu sein wo eine Gefahr droht! SL und SC können das STOPP nutzen, um Situationen zu klären.

z.B.: Eine Kampfsituation war etwas heftiger als erwartet und wird danach (oder sogar währenddessen) durch ein kurzes „Timeout/Stop! Alles okay bei dir?“ sofort geklärt. So können Missverständnisse schnell und einfach geklärt werden ohne ein Klärungsgespräch mit der SL.



## BEGRIFFSDEFINITION

Du bist in einer fiktiven Welt, wobei Einflüsse aus der realen Welt schnell den Spielspaß nehmen können. Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen gibt es Begriffe die eine genauere Definition brauchen:

### **Diebstahl (OT)**

Ist ein juristischer Begriff und beschreibt die unrechtmäßige Entwendung mobiler Gegenstände. Sollte es zu Diebstahl kommen ist das mit der ORGA und der SL zu besprechen und wird im Falle zur Anzeige gebracht.

### **Dieben (IT)**

Der IT-Begriff für den IT „Diebstahl“. Es macht für manche SC den Reiz im Spiel aus, sich auch mal unrechtmäßig zu bereichern, doch hat das auch IT Grenzen und Folgen! Die Rechtsprechung der Spielwelt wird, sollten die Täterinnen erwischt werden, entsprechend harte Strafen ausüben.

### **Sanitäter/ Sani (OT)**

Sollte die Gesundheit von Personen OT gefährdet sein oder bereits jemand Schaden genommen haben, ist ein Sani zu rufen. Nehmt dazu Kontakt zur ORGA & SL auf. **Kümmert euch um die verletzte Person bis die organisierte Hilfskette anläuft.**

### **Heiler (IT)**

Sollte die Gesundheit eines SC gefährdet sein oder bereits Trefferpunkte erlitten haben, kann eine Heilerin gerufen werden. IT könnte euer Charakter jedoch selbst mal versuchen, ob dieser zur Wunderheilerin geboren wurde! Wird schon werden...





## FLORA & FAUNA - UMGANG MIT NATUR IM LARP

Du bist fast die gesamte Zeit in der freien Natur und sollst diese auch gesund halten. Da du Gast des Waldes bist, solltest du dich auch so verhalten. Von allen Teilnehmerinnen wird erwartet entsprechend achtsam mit der Natur umzugehen!

- Keinen Müll in die Natur werfen und im Falle einer Müllentdeckung diese bitte selbstständig entsorgen.
- Die Pflanzen nicht unnötig verletzen, ausrupfen von Pflanzen oder mutwilliges Abbrechen gesunder Äste, ist für das Spiel nicht notwendig
- Solltest du auf Tiere treffen, lass diese in Ruhe und halte Abstand. Die Tiere waren schließlich zuerst da. (Bäume, Nester, etc.)
- Bitte nutze die Sanitäreinrichtungen für deine Notdurft und pinkle nicht in den Wald. Du kannst nicht wissen, ob du später an genau jener Stelle im Wald ohnmächtig am Boden liegen musst!
- Nicht nur IT ist die Welt heilig! Unser CON soll die Umwelt nicht zerstören oder belasten. Bedenke also bereits vor dem Spiel die Wahl deines Materials, um wenig Müll zu produzieren!
- Verwende ausschließlich die Feuerstellen, die von der ORGA und SL als solche vorgesehen sind.
- Eigene Feuerstellen sind nicht erlaubt!

## KODEX – 8 GEBOTE DER CHRONIKEN

### **1. Du sollst achtsam und respektvoll sein!**

Es handelt sich um ein gemeinsames Spiel worauf sich alle gemeinsam einlassen. Sei achtsam was noch Spiel ist oder zu weit geht. Hinter jedem Charakter befindet sich ein realer Mensch. Macht und Gewalt im LARP darf die gemeinsame Grenze nicht überschreiten. Kläre im Zweifel lieber kurz OT ab, statt nichts zu sagen.

### **2. Du sollst fair mit anderen Spielerinnen umgehen!**

Manche Rollen sollen mal stur und „extremer“ in eine bestimmte Richtung auftreten dürfen, jedoch nicht dauerhaft. Bietet anderen Spielerinnen Raum euch zu überzeugen und bietet Angriffsflächen. Perfekte Charaktere gibt es nicht!

### **3. Du sollst Erlebnisse und Gegenstände teilen!**

Nein nicht auf Social Media! Findest du Gegenstände, die möglicherweise plotrelevant sind, zeig sie anderen Charakteren, um Spiel zu ermöglichen, denn alleine wirst du den Plot nicht bewältigen können bzw. kannst das gemeinsame Spiel verhindern.

### **4. Du sollst die OT Blase meiden!**



Es kann sein, dass du mal aus der Rolle fällst vor Begeisterung oder Unmut. Denke daran, dass andere noch IT sind und du nicht 100% ausgeblendet werden kannst. Sei achtsam und gönne uns allen das bestmögliche IT-Erlebnis. Nimm dir lieber eine richtige Pause bevor du weiter machst.

**5. Du sollst tun was du tun kannst!**

Es gibt sehr viele Möglichkeiten die Welt zu beeinflussen und es liegt an dir wie sich das Spiel gestaltet. Denk daran, dass man manchmal auch das Abenteuer suchen muss, wenn man etwas erleben will und manchmal selbst anfangen muss zu singen, wenn man gemeinsames ein Lied hören will. Ergreife Initiative!

**6. Du sollst alles Kreative dürfen!**

Die Regeln sind uns allen klar. Probiere aus und sehe was geschieht. Sollte die Spielwelt mit der Idee nicht zusammenpassen, werden SC entsprechend reagieren und im äußersten Fall die SL sich diskret melden. SEI MUTIG!

**7. Du sollst mal blind und taub sein!**

Dein Charakter hat viele Fähigkeiten und andere besitzen diese auch. An manchen Stellen wirst du OT Hinweise bewusst ignorieren müssen, da dein Charakter sie IT nicht sieht/versteht. Zu wissen, dass du gerade IT beim Handel übers Ohr gehauen wurdest, aber dein Charakterkonzept es nicht checken würde, erfordert

**8. Du sollst keinen anderen Gott neben der SL haben.**

Ohne blasphemisch zu sein – Die SL hält die Spielwelt und alles was in ihr passiert mit ihren Entscheidungen zusammen. Du vertraust, dass die Entscheidungen der SL im Sinne des Spiels passieren, daher Zweifel nicht zu lautstark an ihr. Kläre was dir unklar ist in einem OT Rahmen, aber vertraue der SL deinen Charakter und die anderen zu leiten.

## IT REGELN

### Lebenspunkte

**3 Lebenspunkte:** Kerngesund

**2 Lebenspunkte:** leichte Verletzung wie ein blauer Fleck, Prellung oder Schnitt

**1 Lebenspunkt:** große Verletzung mit deutlichen Spuren, starke Einschränkungen in der Bewegungsfreiheit

**0 Lebenspunkte:** Bewusstlosigkeit –  
Lebenspunkte können geheilt werden, brauchen aber Versorgung und vor allem Zeit.

Die Einwirkung von **Schaden jeglicher Art wird Trefferpunkt** bezeichnet!

**Mehr Trefferpunkte erhalten als Lebenspunkte vorhanden = Tod?**



Ein leichtfertiger Charaktertod ist nie erstrebenswert und sollte im normalen Spielverlauf vermieden werden.

Sollten die Trefferpunkte auf 0 fallen, ist der SC bewusstlos und liegt im Sterben. Um diesen zu retten können andere SC die verletzte Person stabilisieren und verpflegen so es geht.

Sollten die Mittel dafür nicht ausreichen müssen sie schnell Handeln und den Phönix um seinen Beistand anbeten! Der Phoenix, als Wächter zwischen Leben und Tod, kann durch das Ascheritual als letzte Instanz gebeten werden, den Charakter vor dem endgültigen Tod zu bewahren.

Ihr habt nur ein Leben, fordert den Phoenix also nicht heraus!

### **Tod meines Charakters**

Sollte der Charakter sterben, bleibt dieser tot. Die Gefahr einen Charaktertod zu erleben ist elementares Spielelement und soll die Entscheidungen der Charaktere nicht leichtfertig werden lassen. Der Gedanke „die SL lässt mich eh nicht sterben“, wird eine einmalige und endliche Erfahrung des Charakters sein

## **KAMPF**

**Trefferzone:** Torso, Arme und Beine  
**Anwendung von Larp Waffen:** Keine Stechen, kein „draufprügeln“

**Treffer im Bereich Kopf, Hals und Unterleib sind tabu und gelten auch nicht als Treffer. Verletzt sich jemand OT wird der Kampf sofort unterbrochen und Sani gerufen.**

Es gibt keine Rüstungsboni, welche zusätzlich auf die Lebenspunkte addiert werden, aber es kann passieren, dass Gegner aufgrund ihres Charakters mehr Lebenspunkte haben bzw. mehr resistieren.

### **Kampf mit Nahkampfwaffen**

Alles was hierunter aufgelistet ist, ist keine Waffe welche geworfen werden darf.

Schwerter/Äxte/Lanzen/Schilde

Per se zählt ein Treffer als 1 Schadenspunkt; 1 Schadenspunkt zieht 1 Lebenspunkt ab, bis zu einer Behandlung durch eine Heiler wird der Schaden erhalten bleiben.

Waffen sind keine Staubwedel und es sollte versucht werden diese in angemessener realistischer Weise zu führen/schwingen und je nach der Waffe auch Treffer dementsprechend auszuspielen.



Beispiel: ein Treffer mit einem großen Hammer hat natürlich mehr Wucht und wirft die getroffene Person weiter zurück als ein Dolch, wirkt jedoch unglaublich wenn der Hammer geschwungen wird wie ein leichter Stock.

## **Kampf mit Fernkampfaffen**

Jeder holt seine Pfeile/Bolzen/Wurfaffen, da sie wertvolles Gut sind (IT wie auch OT) Werden sie scheinbar herrenlos von euch im Gelände gefunden, bringt sie zurück ins Lager/zur Taverne auch wenn ihr sie nicht verschossen habt.

### **Bögen und Armbrüsten**

1 Treffer mit dem Bogen = 1 Schadenspunkt.

*Da der Bogen - und auch die Armbrust - ein ausgewähltes Jagdgerät ist wird seine Nutzung als hohe Kunst betrachtet und nur den würdigsten wird die Ehre zuteil einen Bogen mit sich zu führen.*

### **Wurfspeere**

1 Treffer mit dem Wurfspeer = 1 Schadenspunkt.

*[...] Wie bereits beim Bogen erwähnt ist diese Waffe eine selten genutzte Waffe geworden. Der Umgang mit ihr darf nicht leichtfertig geschehen!*

### **Wurfmesser/Wurfaxt/Larp-Bierkrug etc.**

Diese Gegenstände ohne Kernstab dürfen geworfen werden und verursachen 1 Schadenspunkt.

## **Schleichangriff**

Ein Treffer in den Rücken = 1 Schadenspunkt

- Auch wenn sich Dolche und Messer dafür eignen gilt auch hier: Ein "Kehle-Durchschneiden" ist tabu, ein K.O. Schlag auf den Kopf ist tabu.

## **Kampf ohne Waffen**

- *Nur einem wilden Tier würde in den Sinn kommen, ohne die hohe Kunst unserer Waffen einen Menschen herauszufordern. So eine Tat ist undenkbar und unzulässig.*
- Gibt es Personen, welche IT einen Kampf inszenieren wollen, müssen sie es mit der SL absprechen und absegnen lassen!

## **Kampf mit Magie**



Wurfzauber die treffen = 1 Schadenspunkt.  
Große Wurfzauber die treffen = 2 Schadenspunkte.

- Wurfzauber werden durch Bälle dargestellt, welche ausschließlich von der SL ausgegeben werden. Andere Bälle als Wurfzauber zu deklarieren ist unzulässig.
- *Die Kunst der Angriffszauber wirkt einfach, doch hat seine Tücken. Besonders die mächtigen Zauber sind aufwendig vorzubereiten und keines Falls ungefährlich. Wir empfehlen es keinem Neuling der Magie auszuprobieren.*

## DIEBEN

Diebbare Gegenstände sind durch ein **grünes Band** gekennzeichnet!

### Diebbare Gegenstände:

- Ingame Währung (Münzen, Edelsteine, Pergamente)
- Questgegenstände (Spielerisch ersichtlich)
- NSC Loot (mit dem NSC abzusprechen)
- Inhalt von IT-Truhen (durch Spielschlösser ersichtlich)

*Auf dem Wanderlarp gelten etwas andere Regeln beim **Dieben** als auf den anderen Cons!  
Das Dieben von NSC wird nur mit deren kurzen Fürsprache erfolgreich sein können, da diese logistisch bereits für weitere Einsätze ausgestattet sein werden.*

Wir sind als Gruppe nie zweimal am selben Ort, daher ist die Gefahr des OT Verlusts deutlich größer. Wir bitten daher SC mit diesem Handwerk sich eng mit der SL abzusprechen was ihr vor habt.

## TRANKE & GIFTE

Aufgrund der Pandemie ist das Ausspielen von Alchemie und das Untermischen von Giften während des Wanderlarp erschwert.

**Unter Einhaltung der Hygienemaßnahmen wird ein Einbinden dieser Möglichkeit ausschließlich mit der SL passieren können.**

## MAGIE

Magie ist bis zu einem gewissen Grad von jedem spürbar, doch das aktive Anwenden von magischen Sprüchen oder Anrufungen bedarf mindestens einer kurzen Anleitung in diese Bereiche.

Es gilt das Prinzip: Simple Anrufungen haben kleine Wirkungen und gelingen relativ sicher;



Komplizierte und selbst gestaltete Anrufungen können phantastische Dinge bewirken sind aber unvorhersehbar in ihren Auswirkungen.

Ausgespielt werden magische Effekte bei Wurfzauber (siehe Kampf mit Magie) und Zaubersprüche und Anrufungen , deren Effekt auf einem blauen Zettel notiert ist, dessen Siegel bei Benutzung gebrochen wird. Der Zettel kann vom Magie-Wirker oder von der SL an den Betroffenen überreicht werden.

Der Magie-Wirker muss sich in Sichtweite des Betroffenen befinden.

Nicht für jedes Ritual braucht es einen Magier, da alle den Lebensfunken des Phönix tragen. Bei einigen Ritualen reicht es, wenn Laien es ausführen, andere Anrufungen hingegen werden nur gelingen wenn sie von einer in Magie ausgebildeten Person angeleitet werden.

*Schlussendlich bleibt das Feld der Magie ein gefährliches und unstetes und all seine Wunder sind letztlich vom Willen des allmächtigen Phönix abhängig. Niemand sollte ihn herausfordern, indem man sich an Zaubern versucht, welche weit über das eigene Vermögen streben, doch wer sich diesem Thema mit Leidenschaft widmet der wird so manches mal belohnt.*

## WISSEN IM LARP

Folgende Bereiche werden unter anderem am Spieltag erlernbar sein: Gerüchte und Hörensagen, Umgang mit Larp-Waffen

Folgende Bereiche sind über den Charakterbogen im Vorhinein "erlernt":

- |                               |  |
|-------------------------------|--|
| <b>Rechnen:</b>               | Wer Rechnen kann, kann es. Wer es nicht kann, dessen Verständnis für Zahlen ist auf 5 begrenzt.  |
| <b>Lesen &amp; Schreiben:</b> | Die Runenschrift wird die einzige Schrift sein, welche IT vorkommt. Wer sie beherrscht, hat höchstens einen Spickzettel dabei. Wer diese Fähigkeit nicht hat, kann auch mit einem Spickzettel oder einer schriftlichen Übersetzung nichts anfangen!  |
| <b>Sagen und Legenden:</b>    | Tiefgreifendes bzw. exaktes wissen über Geschichten  |
| <b>Schlösser knacken:</b>     | Eine Markierung an den Schlössern wird ihren Schwierigkeitsgrad kennzeichnen. Nur mit dieser Fähigkeit wird es möglich sein auch (IT) verschlossene Truhen zu öffnen. Ist eine Kiste ohne Markierung ODER verschlossen ist sie nicht IT aufzumachen. |
| <b>Spurenlesen:</b>           | Es wird verschiedene Markierungen auch im Gelände oder an Gegenständen geben, welche nur von Spurenleserinnen korrekt gedeutet werden können (sofern sie diese entdecken).   |



**Kräuterkunde:** Beschreibung und Nutzen und damit gefahrloser Umgang von Pflanzen

**Fallen stellen:** Stellen und Entschärfen von Fallen

**Variante 1:** Netzfall - hält ihre Beute gefangen bis jemand sie befreit

**Variante 2:** Bärenfalle - verletzt ihre Beute, wenn sie wegläuft um 2 Punkte und verletzt ihr Beute um 1 Punkt, wenn sie professionell entschärft wird.

Die Art und Weise wie man Fallen erkennt, bauen und entschärfen kann spricht die SL mit entsprechenden Spielerinnen ab.

## FAQ

*Was muss ich mitbringen?*

Neugierde, Zeit, den Willen aus dem gängigen Denken auszubrechen und Mut dir etwas ganz neues zuzutrauen. Unser LARP Ansatz ist nur die Methode und die Spielwelt ist dein Spielplatz.

*Ich meine doch was muss ich an Ausrüstung mitbringen?*

Unser Anspruch an die Optik ist nicht so hoch, da das Erlebnis und Aggieren im Fokus steht. Du brauchst festes Schuhwerk (egal wie es aussieht), eine Hose und ein Oberteil, welche nicht zu modern aussehen bzw. schlicht sind. Alte T-Shirts oder löchrige Jeans mit Naturfarben reichen da. Wechselkleidung für danach, sollten wir richtig nass werden.

*Wo bekomme ich das „Zeug“ her?*

Melde dich gerne bei uns was du schon hast und wir unterstützen dich die noch notwendige Ausrüstung zu bekommen. Weniger ist oft mehr, von dem her lasse dich ruhig aufs Spiel ein schraube die Erwartungen ans Aussehen etwas runter. Denn “Zeug” will keiner rumschleppen müssen.

*Wie funktioniert Charakterentwicklung?*

Du hast im Vorfeld bereits einen Charakter erstellt und dir konkrete Gedanken gemacht. Am Spieltag wirst du aber feststellen, dass so manche Vorstellung nicht so einfach umzusetzen ist oder nicht so funktioniert wie geplant. Nun muss dein Charakter “intuitiv” reagieren und dazu lernen! Unsere Regel „Du kannst was du darstellen kannst“ (Kurz: DKWDDK), soll dir alle Freiheiten bieten deinen SC am Tag selbst gestalten zu können. Lass dich auch spontan darauf ein dir von anderen SC oder NSC etwas neues beibringen zu lassen. Damit erweitert sich dein Handlungsrepertoire. Konzentriere dich auf eines, denn die Spielzeit ist nur begrenzt. Am Ende des Tages wirst du in der Rückschau sehen, was dein SC neues entdeckt hat!



*Ich habe eine ultra geile Larp-Rüstung von einem Freund, kann ich die anziehen?*

Ja sofern sie sich in das Setting eines germanischen Dorfes denken lässt. Ist eine eiserne Armschiene dabei? Okay dann ist es vielleicht noch ein altes Erbstück und etwas besonderes, aber der Rest wird aus Fell, Leder und Wolle bestehen.

*Ich schnitze gerne am Lagerfeuer oder würde das auch gerne IT machen - ich hab auch ein cooles mittelalterliches Messer.*

Wir bitten dich das Messer daheim zu lassen, da wir eine Jugendveranstaltung sind und an entsprechende Richtlinien halten müssen. Auch wenn das Messer/Dolch/Schwert einem Drachenhort würdig wäre und aus einer Zwergenschmiede stammt... bitte nimm keine Waffen außer Larp-Waffen mit. Wir müssten es beim Materialcheck abnehmen.

*Aber ich hätte da auch noch eine Pfeife...*

Supercoole Sache für dich, aber bitte rauche nicht IT im Wald. Ja es mag atmosphärisch sein, aber auch hier greifen die Jugenschutzmaßnahmen und Brandschutzbestimmungen.

*Ich besitze leider gar nichts in Richtung Mittelalter und will mir auch nicht extra für eine Veranstaltung etwas besorgen*

Musst du nicht! Wir haben ein paar Kooperationspartner, welche uns mit Larpwaffen und Gewandung aushelfen. Melde dich was du unbedingt von uns gestellt bräuchtest und überlege was und wie einfach du vlt. aus einem alten Hemd oder einer schwarzen Stoffhose, die schon bessere Tage gesehen hat, eine passable Gewandung machst. Wir gestalten dieses Con extra für Einsteiger und keiner ist verpflichtet in einer authentischen Gewandung aufzutreten.

*Ich bin wirklich überfordert mit den ganzen Regeln und der Charaktererstellung*

Melde dich bei der SL! Wir helfen dir gerne und wollen auf keinen Fall, dass jemand von all den Infos überrollt wird - wenn das der Fall ist müssen wir etwas ändern und wir freuen uns über Feedback diesbezüglich!