

03. - 07. AUGUST 2022
CONQUEST

REGELWERK 2022

WEITERE INFORMATIONEN ZU ALL UNSEREN EVENTS:

MYTHODEA.DE



Hallo und willkommen zum Regelwerk!

Hier findest Du die sehr kurze Übersicht der Regeln, Richtlinien und Ideen zum Spiel auf Mythodea Veranstaltungen. Natürlich steht hier nicht alles im Detail. Versucht Lücken und Ungenauigkeiten nach bestem Verstand und mit Wohlwollen eigenständig zu füllen. Wir glauben nämlich, dass wir alle gemeinsam eine phantastische Welt erschaffen möchten und können - und haben daher hier eine grobe Hilfestellung dazu zusammengefasst!

Wir freuen uns auf Euch und Euer Spiel!

LARP

Live Action RolePlay,
das Spiel,
welches wir spielen

IT

In-Time - In-Game
(im Spiel)

OT

Out-Time - Out-Game
(Außerhalb des Spiels)

DIEBEN

IT entwenden von Gegenständen mit
OT-Erlaubnis des Eigentümers

ARME KREUZEN ODER WAFFE

UMGEKEHRT ÜBER DEN KOPF HALTEN
diese Person ist OT

PLOT

Geschichte(n)
im Spiel

SL

SpielLeitung - zu erkennen an
gelben Taschen

SPIELMACHER

Betreunde Person einzelner Plots . auch
an gelber Tasche erkennbar

KRÄHENMEISTEREI

IT-Nachrichten und OT Wiesen-HQ
sowie Funkstelle

IN-FIGHT

simulierter
Kampf,
bei dem
man sich
auch berührt

LIVE ADVENTURE

Die Veranstalter
des ConQuest,
die Orga -
die Organisator*innen

SANITÄTER

medizinische OT-Versorgung,
Wort ist IT zu vermeiden

CHARAKTER

Rolle,
die man spielt



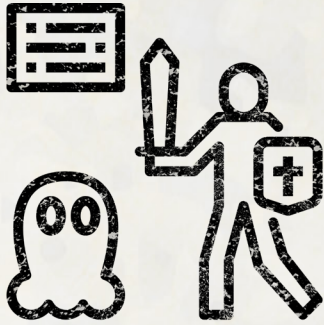
Spielleiter und Teammitglieder

... der Organisation sind dafür da, um Euch zu helfen auf der Veranstaltung orientiert zu sein und Euch bei Fragen zur Seite zu stehen. Ihr Ziel ist es, das bestmögliche Erlebnis für alle zu erschaffen. Sie sind deshalb auch weisungsbefugt, damit sie diese Aufgaben auch wahrnehmen können. Wenn Ihr Euch nicht an Regeln haltet, dann dürfen und sollen sie Euch das auch sagen - das hilft allen, ein tolles Event zu haben. Du erkennst sie an gelben Taschen und Schärpen, gelben Tüchern oder anderen gelben Markierungen. Teammitglieder wie Spielmacher und Spielleiter können in Rolle mitten unter Euch sein, oder sich von außen kurz darzustellen, um zu helfen. Krähenmeister (Wiesen-HQ-Chefs) findet Ihr immer an zentralen Orten,

sie haben immer ein Funkgerät und können Euch sowohl bei OT Fragen und Notfällen helfen, als auch kurze IT Nachrichten durch IT Krähen verschicken. Diese Nachrichten können entweder an einen anderen Krähenmeister und somit vielleicht auch an eine andere Spielergruppe gehen, oder die Orga erreichen.

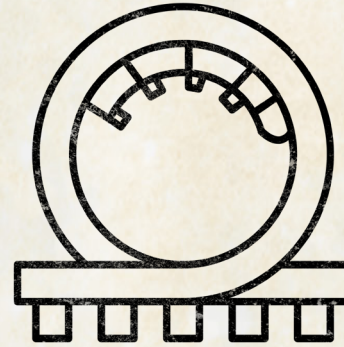


Wir bemühen uns alle, das netteste und kompetenteste Team für Euch zu sein. Wenn mal ein gelbes Team-Mitglied nicht die richtige Antwort weiß oder keine Zeit hat, wird die Person versuchen, Euch in die richtige Richtung zu verweisen oder Euch die nötige Info über den Funk zu erfragen.



Grundlegende Regeln und Ideen zum IT des Live Action Role Play (kurz LARP)

1. Wenn Dich jemand anspielt, zeige irgendeine Reaktion. Nehmt Spielangebote an.
2. Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine (bestimmte) Reaktion. Jede gezeigte Reaktion ist „gut“ so und eben Teil des Spiels.
3. Sei OT nett zu Deinen Mitspielenden (Geh davon aus, dass Dein Gegenüber auch nett ist). Ihr seid beide coole Menschen. Sonst wärt Ihr nicht hier.



Wir spielen LARP als kooperatives Spiel, **Play to lift, Play to struggle - kurz: Play for Achterbahn!**

Das bedeutet, dass wir im OT mit und für das Erlebnis unserer Mitspieler*innen spielen. IT kann es natürlich auch Konflikte und ein Gegeneinander geben. Dies bleibt aber im Spiel und führt nicht zu Animositäten im echten Leben. Wir erschaffen gemeinsam eine Umgebung, in der die Rollen und Darstellungen von allen einen Platz haben und die Spieler und Spielerinnen sich trauen können, gemeinsam das LARP zu erschaffen. **“Play to lift” und “stagen”** : Unterstützt Eure Mitspieler*innen in den Rollen, die sie gewählt haben, dann tun sie Euch denselben Gefallen. Lest OT die Stimmungen einer Szene und versucht OT generell eher zu bereichern

als zu stören oder “dagegen” zu sein. Im IT kann es natürlich trotzdem heiß hergehen und auch mal gegeneinander!

„Liften“ kommt von hochheben, „staging“ kommt von “eine Bühne bieten”. Wer jemanden „liftet“ oder „staged“, der unterstützt die Rolle, das Spiel oder die Szene des anderen. Das ist ganz schön nett von Euch! Wer das für andere tut, der ist zum einen ein*e tolle*r Spieler*in und kann zum anderen hoffen, auch „gestaged“ oder „geliftet“ zu werden - von anderen Mitspieler*innen!

Beispielsweise wäre es schon „liften“, wenn man ein klein wenig Ehrfurcht vor dem Magier mit dem großen Hut hätte, Angst vor dem verrottenden Untoten oder höflich zur hohen Dame spricht! Es kann auch bedeuten, den großen Bösewicht seine Rede zu Ende

erzählen zu lassen oder seine Szene für Euch zu spielen, damit die große Story weitergehen kann für alle!

Play to struggle: Ein Spiel, das IT für die Charaktere einer Achterbahnfahrt gleicht, ist ein Spiel in dem es Heldenmomente für viele geben kann. Damit jede*r dem jeweils anderen auch mal eine Chance geben kann zu glänzen. Wir mögen den Vergleich mit einer Achterbahn, weil hier etwas spannendes gewagt wird, das Schmetterlinge im Bauch hervorruft und einen ein wenig aus der Komfortzone herausbringt, ohne echte Gefahr zu beinhalten. Das auf und ab und alle Turbulenzen machen die Fahrt erst aus und interessant, und am Ende kommt man wieder sicher an. Für den Charakter im Spiel würde das Niederlagen und Erfolge, Glück und Pech,

Verlieren und Gewinnen, sich trauen und auch mal Angst haben, heißen. Es geht um kindliche Freude, den Spaß des Erlebens, das Adrenalin und die Glückshormone, die Heldenmomente oder das "sich fühlen wie die Hauptfigur im eigenen Kopfkino". Vielleicht hilft dieses Bild der Achterbahn in Gedanken dabei, seinen Charakter IT durch alle möglichen Höhen und Tiefen gehen zu lassen - um OT das Kribbeln im Bauch zu verspüren, das dadurch entstehen mag.



Opferregel

Ob Dein Charakter im Spiel endgültig stirbt, entscheidest am Ende immer Du selbst. Ob schwer verletzt oder tot kann niemals von jemand anderem als von Dir selbst entschieden werden. Wenn Du das ausnutzt, um schlechtes Spiel zu fördern - sprich unsterblich zu sein, um anderen auf der Nase herum zu tanzen - dann bist Du... eben nicht sehr nett. Falls Du Dich fürs Überleben entschieden hast, ist es wünschenswert, wenn Du anschließend nur OT weißt, wer Deinen Charakter getötet hätte. Diese Information sollte nicht im Spiel gegen diese Person verwendet werden. Eine sehr schwere Wunde auszuspielen gehört dann zum guten Ton - denn OT soll man immer miteinander und füreinander spielen. Im IT ist Konfliktspiel



natürlich möglich. Auch der Ausgang einer IT Gerichtsverhandlung unterliegt dieser Opfer-Regel und muss mit der betroffenen Person im Vorfeld OT kurz abgesprochen werden.

Tipp: IT Konflikte fühlen sich besser an und sehen besser aus, wenn sie OT einvernehmlich sind. Mittellange Aktionen kann man auch kurz vorher miteinander besprechen (am Besten ein wenig abseits von anderen Spielenden):

„Hey, dann schreie ich Dich richtig fies an, dann kannst Du so tun als würdest du mir in den Bauch schlagen!“

„Oh ja super Idee! Los, lass uns das laut spielen!“

Bonus Weisheit: OT Probleme löst man im OT. Wenn IT und OT Angelegenheiten eine Schnittmenge haben, lohnt es sich miteinander zu reden.

Übernimm Verantwortung für Dich selbst und für Deine Mitspielenden

Wir als Organisatoren von Live Adventure setzen uns, mit allen uns zur Verfügung stehenden Mitteln, dafür ein, die Veranstaltung so sicher wie möglich zu gestalten. Wir sorgen dafür, dass es Systeme und Rahmen gibt, in denen Ihr Euch beruhigt und vertrauensvoll bewegen könnt. Wir nehmen diese Verantwortung sehr ernst. Grundsätzlich ist trotzdem jede*r für das eigene geistige und körperliche Wohl selbst verantwortlich. Wenn Du in eine für Dich unangenehme Situation gekommen bist, und Dich dadurch unwohl fühlst, dann begib Dich in den Outroom. Wenn Du eine Verletzung körperlicher Art erlitten hast, begib Dich zu den Sanitätern. Gleichzeitig gilt: Geht



rücksichtsvoll miteinander um und versetzt Euch in Eure Mitmenschen hinein. Denkt aber daran, niemand ist in Eurem Kopf und weiß genau, was Ihr gerade denkt oder wie Ihr Euch gerade fühlt. Sprecht miteinander, wenn nötig auch OT. LARP ist ein Hobby für aufeinander achtende, verantwortungsvolle Menschen. Verhaltet Euch bitte auch so.

Bleib im Spiel!

IT ist wichtig. **Immersion** (das Gefühl, das entsteht wenn alle gerade am Spiel teilnehmen und es keine Ablenkung gibt) ist wie schlafen und träumen. Man soll nicht ohne Grund das IT brechen, sonst “wacht man auf”. Und wenn das zu oft passiert, dann “schläft man schlecht”. Dann würde man sein Erlebnis also als schlechter wahrnehmen, als es vielleicht war. Natürlich muss man das IT immer brechen, wenn es eine echte Gefahr gibt und dann soll man das auch! Hierzu gibt es den „**Stopp**“ **Befehl** (Alle Umstehenden hören kurz auf mit dem was sie tun und warten OT ab was getan werden soll und die Situation geklärt ist). “Weiter” hebt den Befehl auf. Ansonsten soll man es so selten wie möglich brechen, oder so unauffällig wie möglich.

Versucht Euch selber und Anderen dabei zu helfen, in der phantastischen Welt zu bleiben oder so schnell wie möglich wieder einzutauchen. Dafür seid Ihr hier. Wenn Ihr etwas habt, was Ihr OT braucht oder gerne möchtet, es aber nicht so wichtig ist, dass man das IT direkt komplett brechen muss, so könnt Ihr mit der “wirklich wirklich” Regel oder der “Oh Mutter” Regel Eure Wünsche direkt einfließen lassen und dabei im Spiel bleiben. Beispiele: “Oh Mutter, ich würde gerne im Schatten liegen, während Ihr mich verhört!”, “Ich möchte wirklich wirklich schnell geheilt werden, denn ich muss weiter!”.



Serious Gaming - Nehmt das Spiel und die erschaffene Welt ernst

Wir möchten gemeinsam eine glaubhafte, spannende, coole, magische Welt erschaffen. Das heißt einfach nur: Erwachsene haben sich entschlossen gemeinsam ein Spiel zu spielen, dass ihren Ansprüchen genügen soll. Wir möchten gemeinsam abtauchen und die Realität für einige Tage ein wenig ausblenden. Dazu lassen wir uns auf die "Suspension of Disbelief" ein. Das bedeutet, wir lassen uns auf eine gemeinsam erzählte Geschichte ein, selbst wenn nicht alle Details zu 100% passend sind. Wir lassen also ein wenig unseren "Unglauben" zurück und zeigen nicht gleich aktiv (oder auch nur in unserem Geiste) auf kleine Fehler oder Unstimmigkeiten. Wir möchten der Geschichte folgen und Ihr eine

Chance geben. Zuviel unnötiger Immersions-Bruch, übertriebene Quatsch-Charaktere oder "Kinderspiel" ähnliche Aspekte sind nicht förderlich. Wir nehmen die Story ernst und spielen nach der Logik, den Regeln und "Naturgesetzen" dieser magischen/erschaffenen Welt. Meist ist diese mittelalterlich/phantastisch angehaucht und so sollte sich auch grob verhalten werden. Man denke gerne an die Stimmung von Vorbildern wie "Der Herr der Ringe", "Witcher", "Game of Thrones" oder "König Arthur".



Du-Kannst-Was-Du-Darstellen-Kannst

Wie der Name schon sagt, Euer Charakter kann, was Ihr darstellen könnt und wollt! Ob andere Teilnehmer Eure Darstellung und Fähigkeiten ausspielen und mittragen, kann oftmals mit Eurer Darstellung zusammenhängen!

Gebt Euch in allem was Ihr tut oder bei Euch tragt bitte Mühe. Aber seid unbesorgt und traut Euch, denn Ihr lernt mit jeder LARP Veranstaltungen neue Darstellungs-Tipps, und Basteltricks, gewinnt mehr Selbstbewusstsein dazu und lernt neue Lieblings-Mitspieler*innen kennen! Ihr macht es bestimmt richtig und gut!

Liefere glaubhaftes, cooles und schönes Spiel für alle - und dadurch auch für Dich!

Anmerkung zu Punktespiel (Lebenspunkte, Machtstufen, Trefferpunkte o.ä.): Das Regelwerk, welches Ihr gerade lest, nennt man “Punktefreies Regelwerk”, weil hier jeder selbst für sich entscheiden kann, wie gut oder wie häufig man etwas können möchte. Manche kennen aber noch das Punktespiel von früher oder aus anderen Regelwerken (z.B. Dragonsys) bei dem man wie im Tischrollenspiel Erfahrungs-Punkte auf Fertigkeiten verteilt hat. Auf Mythodea darf man auch mit solchen Punkteregeln spielen, wenn man möchte, muss aber davon ausgehen, dass andere auf diese Art Spiel nicht zwingend eingehen.

Auch wenn man jetzt in der Theorie alles können könnte, was man möchte und darstellen könnte, ist es auch sehr empfehlenswert

“Mut zum Nichtkönnen” zu beweisen. Ein Charakter der alles kann, ist eher langweilig und ruft bei Mitspielenden weniger Freude aus, als solche, wo man direkt klar sieht, wie man “zusammen spielen” kann. Ein Lehrling in seiner Profession zu sein und sich langsam zu steigern bereitet einem selbst auch mehr Möglichkeiten, als direkt vollständig “ausgelernt” einzusteigen. Denkt an die Achterbahn - wenn man ganz am Ende einsteigt, erlebt man weniger von aufregenden Fahrt! Beispielsweise “nicht Lesen” zu können kann viel Spiel erzeugen, wenn man als Charakter dabei Hilfe braucht. Oder vielleicht ein Schloss nicht knacken zu können, ohne einen Schurken? Denkt zur Orientierung daran, wie sich klassische Abenteuer-Gruppen in Tischrollenspielen gegenseitig ergänzen,

oder die Rollen in Serien und Filmen nicht ohne einander auskommen. Erschafft Eure Charaktere am Besten so, dass sie Hilfe geben und Hilfe brauchen!

Hilfestellung zur Charaktererschaffung gibt es in Form der “Charakterbiographie” am Ende dieser Seiten. Man muss diese Fragen nicht beantworten, aber sie sind sehr empfehlenswert um das Spielerlebnis zu verbessern. Auch für lange bestehende Charaktere können diese Fragen gerne beantwortet werden.



Teile dein Geheimnis

Es empfiehlt sich Geheimnisse oder pikante Details Eurer Charaktere ins Spiel zu bringen. Schreibt geheime Briefe und verliert diese, oder erzählt in einem IT "schwachen Moment" davon und bittet dann verschwörerisch am nächsten Tag um "Vergessen" des Gesprächs. Oder bittet OT Eure Mitspieler Euch zu helfen, das Geheimnis zu streuen. Aber warum? Jede spannende Figur hat in Geschichten diese Geheimnisse - aber im LARP ist keine Kamera nah dran, keine Musik verändert sich und keine Buchseite enthüllt diese Dinge über Euch. Nur Ihr selbst. Wenn es niemand weiß, ist es "nicht im Spiel vorhanden" - und das wäre doch sehr schade. Traut Euch! Frei nach dem Motto: Ist es überhaupt ein Geheimnis, wenn niemand davon weiß?



Gilden

... im Spiel helfen LARP-Neulingen und Alten Hasen Charakter-Spezifisches Spiel zu finden und gute Einstiege in die große Storyline. Dort bekommt man auch Tipps und Hilfe zur Darstellung und LARP im allgemeinen. Die meisten Gilden findet man im Tross und sie freuen sich über jede*n, der/die vorbei kommt.



Verbrechens-Spiel

... auf dem Event muss im Tross-HQ angefragt und abgesegnet werden. Die Darstellung eines IT-Verbrechens ist erlaubt, sofern die Verbrechensgilde/Schattengilde darüber OT (als Spielleitung) Bescheid weiß. Man bekommt Regeln und Systeme erklärt, die man braucht, um diese Art von Spiel auf einem Großcon möglich zu machen und dies dabei auch spielbereichernd ist. IT-Drogenhandel, Schlösserknacken, "Dieben" (das IT-Wort für Stehlen), IT-Taschendiebstahl, IT-Dokumente fälschen, Schmuggeln und Meucheln mit Auftrag, sind nur einige Beispiele der Spielangebote, welche Ihr dort findet. Jedes OT Verbrechen ist OT - es wird auch so behandelt und entsprechend geahndet.



Dieben:

Taschendiebstahl: Spielende dürfen selbstgebastelte rote Beutel mitbringen, um den IT-Dieben damit schönes Spiel zu bieten. Mehr Infos dazu findet ihr auf der Facebookseite der Schattengilde oder im Tross-HQ.

Ladendiebstahl: Im Tross kann man tagsüber etwa faustgroße, rote Schaumstoffwürfel in den Händler-Auslagen finden. Wer sie unbemerkt diebt und beim Tross-Krähenmeister abgibt, macht mit etwas Glück im IT die Schattengilde auf sich aufmerksam.

Andere Rot angemalte Gegenstände und Weiteres: Diese Gegenstände darf man nur mit **direktem Auftrag** der Schattengilde stehlen, zu der man sich den Kontakt zuvor erspielen muss. Sie stellen wertvolles IT-Diebesgut dar, dessen Wert nicht jeder erkennt (da die Farbe

ROT hier nur eine OT Markierung ist.).

Meucheln und Pömpfen

... sind für das Opfer überraschende/unvorhergesehene Spiel-Handlungen, also "Überraschungsangriffe". Diese sind Sonderbehandlungen im Spiel und bedürfen daher einer kurzen Erläuterung:

Die Zielperson darf sich dafür nicht selbst in einem Schlagabtausch befinden. Solche Angriffe sind z.B. aber möglich, während sich eine Person im Kampf umorientiert oder in zweiter Reihe steht (o.ä.).



Meucheln

... darf nur mit einer flexiblen, kernstablosen Waffe durchgeführt werden. Der Meucheln-de tritt überraschend oder ungesehen an eine Person heran, legt ihr die Hand auf die Schulter und sagt: "Gemeuchelt/Back Stab". Dies kennzeichnet den erfolgreichen Meuchelversuch. Erst danach wird das Meucheln spielerisch mit der kernstablosen Waffe dargestellt, welche die gewünschte Meuchelstelle (Achsel, Nierengegend o.ä) berührt. Der Hals/die Kehle wird aus Sicherheitsgründen aber niemals berührt, hier wird stattdessen die Meuchelwaffe über die obere Brust gezogen um einen Kehlschnitt zu simulieren. Danach erfolgt das umsichtige Ausspielen des Umfallens/Hinlegens. Meucheln endet nach kurzem "Verbluten" mit dem Tod eines



Charakters. **Allerdings gilt hier auch die Opferregel.** Wird sich hier für das Überleben des Charakters entschieden, so sollte dies dem Attentäter-Spieler*in nicht zum Nachteil gereichen - denn es wurde ja erfolgreich gemeuchelt. Amnesie oder eine schwere Wunde des Meuchel-Opfers helfen IT logisch zu begründen, warum man die Angreifer*in vergessen hat.

Pömpfen

IT Niederschlagen muss ebenfalls mit einer kernstablosen Waffe durchgeführt werden, auch hier muss überraschend eine Hand auf die Schulter gelegt werden und "Gepömpft/Niederschlagen/Knock Out" gesagt werden. Treffer an den Kopf sind auch hier nicht erlaubt, sie werden nur im Schulterbereich angedeutet. Danach erfolgt das umsichtige Ausspielen des Umfallens/Hinlegens. Anschließend ist der Charakter IT "ohnmächtig." Wie lange entscheidest Du selbst - wer einen Richtwert möchte, kann 5 Minuten als Zeitraum wählen.



Kämpfe, Trefferpunkte, Schlachten

Es gibt keine echten Kämpfe auf Mythodea. Alle „Kämpfe“ sind Szenen, in denen Kämpfe gespielt und simuliert werden. Es findet KEIN echter Wettstreit statt, wer schneller und/oder härter zuschlagen kann (Das war schon immer so, wir möchten es nur nochmal betonen).

Im LARP werden Polsterwaffen verwendet. Alle Polsterwaffen im LARP müssen ausreichend dick mit Schaum gepolstert sein meist auch einen GFK Kernstab haben und eine Stich-Sicherung am oberen und unteren Ende des Kernstabs (Kevlar, Leder o.Ä.) aufweisen. Das ist üblich bei LARP-Waffen aus dem Handel. Alle LARP-Waffen müssen von Ihrer*m Träger*in selbst geprüft und verantwortet werden.

LARP-Pfeile und LARP-Bolzen können mit Bögen abgeschossen werden, deren Zugkraft maximal 27lbs betragen darf. **Jeder Pfeil** muss immer und **vor jedem Abschuß** vom Bogenschützen **selbst kontrolliert** werden - ob der Kopf fest sitzt und der Schaft intakt ist und auch sonst alles damit in Ordnung ist. LARP sichere Pfeile und Bolzen gibt es z.B. von der Marke IDV zu kaufen.

Stichproben durch das Live Adventure Team sind jederzeit möglich.

Belagerungswaffen sind im Vorfeld bei der Regie abzusegnen und vor Ort vorzuführen. Ihr könnt dazu eine Mail an REGIE@MYTHODEA.DE senden.

Verbotene Trefferzonen sind der Kopf und primäre- und sekundäre Geschlechtsteile.

Stechen mit LARP-Waffen ist nur erlaubt

wenn die Polsterwaffe keinen Kern hat - also kernlos ist - oder ein stichsicheres Ende hat (ungefähr 20cm kernstabloses flexibles „wabbliges“ Ende). Dann darf langsam und vorsichtig ein Stich auf die Körpermitte angetäuscht werden.

Spielt möglichst alle Treffer aus und zeigt schönes SPIEL, auch im Kampf. Wenn man einen Richtwert möchte, dann kann man ungerüstet ungefähr 3 bis 5 Treffer aushalten, bevor man Heilung oder ähnliches braucht. Auch Wurf- und Fernwaffen-Treffer zählen dazu. „Treffer ignorieren“ kann man zwar, macht aber niemandem Spaß. Belohnt das Schlachten-Spielangebot Eurer Spielpartner*innen durch auffälliges Ausspielen! Auch Heilende und andere unterstützende Rollen freuen sich, wenn Ihr Ihnen schöne Szenen

bietet. Jede Rolle trägt zum großen Ganzen bei. Bleibt eine angemessene Zeit vom Kampf fern, um Eure IT Wunden zu heilen. Wie lange das dauert, entscheidet aber Ihr selbst.

Das körperliche Einschränken einer*s Mitspielenden (Umarmen, LARP-Waffe festhalten, etc.) ist (wie der Infight) nur mit voriger Absprache erlaubt.

Habt Ihr jemanden unglücklich oder aus Versehen zu fest oder an einer schlechten Stelle getroffen, entschuldigt Euch kurz OT und fragt ob Ihr helfen könnt. Geht dazu notfalls kurz unauffällig zur Seite, um das Spiel der Anderen nicht unnötig zu stoppen. Sollte Euch ein Kampf besonders gut gefallen haben, lasst es Eure Mitspieler auch gern kurz im Nachgang (ohne das Spiel zu stören) wissen. Seid OT nett zueinander!



Duelle oder In-Fight

Wenn man ein Duell möchte, dann muss man (mit den LARP-Waffen) aufeinander zeigen und “Duel”? Fragen. Als Antwort muss “Duel yes” oder “Duel no” erfolgen. Dann kann begonnen werden. Wenn man In-Fight möchte, dann muss man aufeinander Zugehen, aufeinander Zeigen und “In-Fight?” rufen. Die Antwort darauf ist “In-Fight yes!” oder “In-Fight no!”. Dann kommt man zusammen, da der In-Fight genauer besprochen werden muss - auch der gewünschte Ausgang des Kampfes. Anschließend darf der In-Fight durchgeführt werden.

Wenn Ihr Duelle oder In-Fights seht, mischt Euch bitte nicht ein. Lasst den Duellanten Ihre Szenen!

Echtes Chargen (dh. Das Einstürmen auf eine

Person oder Gruppe mit eigenem Körpereinsatz) ist immer vorher abgesprochen – wenn man das irgendwo sieht, ist es abgesprochen gewesen. Wenn man dazu möchte, dann kann man sich bei der Heerleitung (gelbe Tasche) melden. Wenn man nichts abgesprochen hat, weder Duell noch In-Fight, darf man diese Handlungen auch nicht als selbstverständlich hinnehmen oder ausführen. Tut man es trotzdem und wird dabei erwischt, wird man vom Feld entfernt.

Versucht es zu vermeiden, Wasserträger anzugreifen. Dasselbe gilt für Bannerträger, deren Banner nicht zu entwenden sind, außer diese bieten es Euch an.

Falls in der Schlachtreihe jemand mit gelber Tasche steht und Euch als Teil des Kampfes-Spiels angreift, könnt Ihr das Spiel natürlich

erwidern, ansonsten vermeidet es Gelbes Team unnötig anzugreifen, wenn dieses irgendwo anders auf dem Schlachtfeld steht und arbeitet.

Generell ist die Darstellung eines Kampfes mit Gefahren und gewissem Körperkontakt verbunden, ähnlich wie bei einer Ballsportart. Wenn man das auf gar keinen Fall möchte - oder es einen anderen Grund gibt, aus dem das besonders schädlich wäre - nehme man nicht an der Darstellung von Kämpfen teil. Alkoholisierte oder anders berauschte Personen sind auf dem Schlachtfeld verboten. Im Falle einer seltenen Verletzung oder eines seltenen anderen Problems, lasst die gelben Spielleitungen und Battlemaster (Schlachten-SLs) ihre Arbeit tun und seid rücksichtsvoll. Weisungen des Teams ist auch hier folge



zu leisten. Stop Befehle sind kurz und lokal (etwa 5 Meter radius) zu behandeln und nur laut zu wiederholen, wenn man den Grund des “Stop” sehen kann. Es gibt keinen “automatischen Down Befehl” (das Abknien aller Umstehenden auf ein Knie) bei uns, denn Sanitäter sagen uns, dass Knieverletzungen nach einem “Down” häufiger vorkommen - und damit wäre ja niemandem geholfen. Sollte also doch mal ein extrem seltenes “Down” ausgerufen werden, so geschieht das immer nur durch eine Spielleitung.

Magie und Alchemie

Liefere glaubhaftes, cooles Spiel für alle. Auch bei Magie und Alchemie - beides sollte umfangreich dargestellt werden. Bitte seid umsichtig dabei und bewerft niemanden direkt mit Komponenten, die dafür nicht extra geeignet sind. Denkt bei Rauch- und Feuer-Effekten an die Waldbrandstufe und zeigt solche, vor Benutzung, einer gelben Tasche. Alle Arten von Tränken sind nur IT zu Trinken, OT sollte man sie wegschütten oder als verbraucht markieren, ohne sie wirklich zu sich zu nehmen (es sei denn, Ihr wisst genau was drin ist und und möchtet dies trinken). Alles sollte immer mit freiwilligen Kosten ausgespielt werden, um die Besonderheit der Magie und Alchemie darzustellen. Die Kosten dienen dazu, dass bei nicht-klappen

des Zaubers tolles Heilerspiel oder Magier-Beratungs-Spiel o.Ä. passieren kann und damit eine Enttäuschung aufgrund des missglückten Spruches immer nur IT ist, niemals OT. Wir glauben, dass bei einem Zauberpatzer das Spiel erst beginnt! Geht am besten OT davon aus, dass Eure Zauber scheitern (aus welchem Grund auch immer) und freut Euch umso mehr, falls es doch klappt. Ganz so, als sei Magie etwas wildes und letztlich unberechenbares, dass man niemals vollständig kontrollieren könnte.



Rituale sollten immer intensiv, cool, spannend oder Ähnliches sein und lieber kürzer als länger sein. (30 - 45 Min max.). Rituale sollten nur von solchen gemacht und besucht werden, die das auch möchten und sollten nicht durch OT (alberne Zwischenrufe o.Ä.) gestört werden. Rituale und Interaktionen mit Artefakten sollten IT (und OT) bei der Krähen-Meisterei angemeldet werden - wenn Ihr wollt dass die Welt, ein Plot oder NSC darauf reagieren. Schreibt dazu einen kurzen, knappen und klaren Brief an einen fiktiven Lehrmeister. Dann steigt die Wahrscheinlichkeit, dass Team Gelb reagieren kann. Manchmal kann es aber auch keine Reaktion geben oder eben nicht die, die Ihr Euch gewünscht habt.



Magie-Analyse

Eine mitgebrachte Schwarzlicht Lampe kann genutzt werden, um Magische Gegenstände auf Runen zu untersuchen. Welche Bedeutung diese Runen haben, könnt Ihr im Spiel und zum Beispiel bei der Magiergilde in Erfahrung bringen.

Solltet Ihr keine SL in der Nähe haben, kann das Runenlesen, wenn Ihr die Runen kennt, Euch schon ungefähr sagen, was es mit dem Artefakt/Gegenstand auf sich haben könnte. Wenn Ihr auf Spieler trifft, die sich mit den Runen selbst bemalen und behaupten, dass sie dadurch Macht haben, dann dürft Ihr selbst entscheiden, ob Ihr das so bespielen wollt, oder nicht.

Eine SL kann für eine IT detaillierte und gespielte Magieanalyse zu Rate gezogen

werden. In manchen Fällen kann es auch eine geflüsterte OT-Ansage dazu geben. Es ist verboten Veranstaltungs-Gegenstände mit Runen zu bemalen.



Magie auf dem Schlachtfeld

... funktioniert so, dass sich immer drei oder mehr Magiewirkende zusammenschließen und laut und auffällig Ihren Zauber ankündigen/ritualisieren (damit die NSC eine Chance haben, dies mitzubekommen). Nur dann KANN ein Zauber funktionieren. IT liegt das daran, dass es auf dem Schlachtfeld viele Ablenkungen gibt und nur mehrere Zauber einen ausreichenden Fokus aufbauen und sich gegenseitig ausreichend unterstützen können. Rechnet trotzdem damit, dass es auch scheitern kann - aus welchem Grund auch immer.

Alles was mit Magie zu tun hat kostet IT:

Den Körper des Wirkenden (Nasenbluten? Kopfschmerzen? Schwäche? Werdet gerne kreativ! Bezieht Heiler mit ein!). Magie durch

den Körper zu leiten kostet viel Kraft und kann auch zu Verletzungen führen!

Den Magiespeicher im Wirkenden (Manapool - dieser begrenzt die mögliche Menge an Zaubern), welcher dann aufgeladen werden muss - über Nacht oder mit sehr komplizierten, zeitintensiven Ritualen. Wer einen Richtwert möchte kann je nach Übungsgrad 5 bis 10 Zauber wirken, bevor das Mana regeneriert werden muss.

Die Magie in der Umwelt (Gras verdorrt? Vögel fallen vom Himmel? NSC werden bewusstlos? Oder nur eine Wolke löst sich möglicherweise auf - je nach Können, Erfahrung, Intention und Ort an dem man zaubert)

- Egal wie wenig, jeder Zauber kostet IMMER auch die Umwelt - hier gilt es das IT Gleichgewicht zu beachten.

All diese Magie-Kosten sollen das Spiel bereichern. Man soll also nicht IT aufhören Magie zu wirken, nur weil es etwas kostet, sondern den Preis der Magie zeigen, um zu betonen, wie besonders und manchmal auch gefährlich das Wirken der Magie ist. Es macht magische Charaktere, als auch die Magie selbst, zu etwas wertvollem und mystischem, zu etwas spannendem - genauso wie diese Kraft das in allen anderen Fantasy-Universen auch ist. Jedwede Lösung für diese IT Kosten, wird immer nur temporär oder wenig wirksam sein und soll das Spiel mit den Kosten nicht auflösen.

Trotzdem ist das Maß des Ausspielens der Kosten freiwillig und darf von jeder und jedem selbst gewählt werden.

Lasst Euch mit uns darauf ein!



Umgang mit Dekoration und Props

Baut Dekoration nicht ab oder zerstört sie. Genießt den Anblick und die Atmosphäre! Sollte es ein "böser" Ort sein, lasst ihn als "Warnung für andere" stehen oder findet andere IT Gründe warum es zu viel Arbeit/unnötig/schädlich wäre, das jetzt abzubauen. Gegenstände dürfen nicht mitgenommen werden, außer ein NSC bietet es Euch an oder eine Spielleitung erlaubt es Euch den Gegenstand kurzfristig mitzunehmen. Bei letzterem ist wichtig, dass die SL zum Gegenstand kommt und nicht der Gegenstand zur SL! Benutzt Gegenstände, die zu benutzen sind, vor Ort und öffentlich, damit möglichst viele Mitspielende etwas davon haben. Versteckt nichts im OT in Eurem Zelt oder sonstwie unzugänglich, was ins IT gehört oder Plot-

relevant ist, auch wenn es "logisch" wäre, es zu verstecken. Tragt wichtige Gegenstände oft von A nach B, um Angriffsmöglichkeiten für Spiel aller Art und tolle Szenen zu ermöglichen.

Wenn Ihr IT-Schriften oder andere Props während des Spiels erbeutet habt, gebt diese bitte am Ende OT wieder bei der Orga ab, damit sie noch andere in der Zukunft erfreuen können.



Umgang mit NSC

NSC's sind tolle Menschen die für Euch spielen. Passt besonders in den Schlachten-Simulationen aufeinander auf. Versichert einander, dass alles gut ist, wo Ihr IT-Feinde seid und hoffentlich schon bald OT-Freunde werdet!

Lasst NSC's auch Wasser trinken oder sich neu formieren, damit sie weiterhin schönes Spiel für Euch machen können.

NSC Pfeile sind gelb gekennzeichnet, bitte helft diese Pfeile für sie zu sammeln und legt sie dort ab, wo sie gut für Eure IT-Gegner zu erreichen sind.

Die Beschwörer (den Respawn) der NSC's vorzeitig zu zerstören bedeutet ein früheres Ende der Schlacht und damit vielleicht weniger Spaß. Seid Euch dessen bewusst.



Das NSC Lager zu stürmen, zu besetzen oder OT abzubauen hindert oder zerstört das Spiel! Macht das bitte nicht, findet IT logische Gründe warum das keine Lösung ist.

Im NSC IT Lager gilt besonders: Nur schauen und erleben, nichts mitnehmen oder kaputt-machen. Solltest Du doch denken, dass einen Gegenstand aus Plot-Gründen mitgenommen werden sollte, so hole eine Gelbe Tasche zu diesem Gegenstand und frage danach. Die Spielleitung muss zum Gegenstand gebracht werden, nicht der Gegenstand zur Spielleitung.

Wenn gefallene NSC Loot (Beute) haben, dann werden sie sie Euch anbieten, Ihr braucht sie nicht danach fragen.

Lasst NSC in Ihren Rollen glaubwürdig wirken und unterstützt sie bei Ihrer Darstellung

durch das zeigen/spielen von Angst oder Respekt oder Ehrfurcht - oder was auch immer die Rolle vor Euch braucht. Nur so kann der nette Mensch vor Euch mehr sein, als jemand im Kostüm - nämlich ein entscheidender Teil der phantastischen Geschichte - die wir alle zusammen erschaffen und erleben!

Sanitäter und Outroom

Sanitäter sind vor Ort, um Euch im seltenen Fall einer körperlichen Verletzung zu helfen. Sie sind ausgebildetes, medizinisches Fachpersonal. Auch kleinere medizinische Anliegen können hier angesprochen werden, wie Wespenstiche, Kratzer oder Ähnliches.



Der **Outroom** ist ein Ort, wo ganz klar kein Spiel herrscht. Alle Fragen und Belastungen aus dem psychosozialen Bereich können hier versorgt werden. Hierzu kann beispielsweise ein OT Streit in der Spielgruppe gehören, aber auch herausfordernde Spielsituationen, welche Ihr nachbesprechen möchtet. Auch wenn Ihr psychisch erkrankt seid und Euch Triggerpunkte im Spiel begegnen, werdet Ihr dort beraten. Des Weiteren ist es eine Anlaufstelle für Unterstützung bei sexueller Belästigung auf Großveranstaltungen. Auch zu anderen Themen aus dem Bereich, die mit OT gewaltvollen oder OT unangenehmen Situationen, die an dieser Stelle nicht konkret aufgezählt werden, können dort angesprochen werden. Das psychologisch ausgebildete Personal dort unterliegt der Schweigepflicht.

OT distanzieren wir uns von jedweder Form von Sexismus, Rassismus, Diskriminierung, Gewalt oder Unterdrückung.

Wir möchten, dass erwachsene Menschen ein komplexes Spiel miteinander spielen und gehen davon aus, dass jede*r sich an die Regeln halten möchte. Dazu gehört ein achtsames und gutes Miteinander außerhalb des Spiels. Jede*r, der/die gegen diese Grundsätze oder gegen geltendes Recht verstößt wird von der Veranstaltung entfernt.

Bei weiteren Fragen,
wendet Euch gerne an uns:
REGIE@MYTHODEA.DE



CHARAKTER-BIOGRAPHIE

(Diese Fragen können helfen, schönes und spannendes Achterbahn-Play to Struggle-Spiel zu ermöglichen. Baut gerne Schwächen und Stärken ein sowie Anknüpfungspunkte für Eure Mitspielenden! Viel Spaß beim Charakter-Erschaffen und beim “Mut zum Nicht-Können”!)

Name?

(Name und Spitzname)

Spezies?

(z.B. Mensch, Elf, Ork, ...)

Profession/Beruf mit Stufe?

(z.B.: Anfänger, Lehrling, Alter Hase, Meisterschaft, ...)

Sozialstatus?

(z.B.: Gosse, Unterschicht, Mittelschicht, Oberschicht, Adel, ...)

Lebenseinstellung?

(z.B. optimistisch, pessimistisch, realistisch, ...)

Bist Du gläubig?

(z.B. Religion, Ahnenkult, Naturgeister, Aberglauben, ...)

5 Adjektive zu Deinem Charakter?

(z.B. ängstlich, misstrauisch, tapfer, ...)

Warum bist Du unterwegs?

(z.B. Suche nach Arbeit, Artefakt, Familienfehde, Flucht, ...)

Wie war Dein Leben bisher?

(z.B. Eltern? Geschwister? Glücklich? Liebevoll? Beschwerlich? Schlimm? ...)

Wem/Was gilt Deine Loyalität/Deine Liebe/Dein Wohlwollen?

(z.B. Land, König, Freunde, Familie, einer bestimmten Person, ...)



Wem/Was gilt Dein Hass /Dein Misstrauen?

(z.B. den Verfeimten, der Obrigkeit, dem Pöbel, ...)

Ein einschneidendes Erlebnis aus Deinem Werdegang?

(Als Dein Bruder Dich von einer Klippe stieß, als Du beinahe von einem Wagen überfahren wurdest,
das Feuer in der Scheune, als Deine Schwester das neue Kleid bekam und Du nicht, ...)

Was weiß jeder über Dich?

(z.B. dass ich ein Dieb bin, - rechtschaffend bin, - ängstlich bin, - Geld liebe, ...)

Was ist ein (dunkles) Geheimnis oder pikantes Detail von Dir, das niemand weiß?

(z.B. dass ich aus Versehen jemanden getötet habe, ich adoptiert bin, ich etwas Wichtiges verloren habe,...)

Wovor hast Du Angst?

(z.B. Spinnen, Magie, zu verhungern, vor dem Bruder, ...)

Was kannst Du besonders gut?

(z.B. kämpfen, Lügen, Reden halten, heilen, ...)

Was ist Dein Ziel in nächster Zeit?

(z.B. der Geisterfelsen, nach Hause segeln, meinen Bruder finden, ...)

Was ist Dein Ziel im Leben?

(z.B. Ritter werden, reich werden, dem Orden des Falken beizutreten, ...)

Wobei kann Dir ein anderer Charakter helfen?

(z.B. Dein Problem zu lösen, das Artefakt zu finden, mit Deiner großen Liebe zusammenzukommen,
Rache an Deinem Feind zu nehmen, ...)

WEITERE INFORMATIONEN ZU ALL UNSEREN EVENTS:

MYTHODEA.DE

SICHERE DIR DEINE TICKETS:

SKALD
Stories to be told.



dein-larp-shop



BURGSCHEIDER™



ZEUGHAUS
— anno 2004 —

© 2022 Live Adventure GmbH