

Spuren des Chaos

- Designdokument



*Gesucht was nicht gesucht werden wollte
Gefunden was verborgen blieb
Erkannt im Chaos
Vergessen in der Zeit*

Was: Abenteuercon hinter feindlichen Linien

Ihr wurdet vom Orden von Schwert und Kelch nach Terra Nigra gerufen. Ein verwüstetes Land, dessen letzter Bürgerkrieg nur Vertriebene und Flüchtende zurückgelassen hat, angetrieben vom ungeteilten Chaos. Ein uraltes Land, voll von alten Ruinen und längst vergessenen Geheimnissen. Auch ein gefährliches Land, denn die Grenze zu Torog Nai ist nicht fern und seine Truppen sind dabei, das Land zu erobern. Was werdet ihr suchen und was werdet ihr finden?

Wann: 15.08.2024 (18.30 Uhr) - 18.08.2024 (09.00 Uhr)

Wo: Pfadfinderhaus Kastl, 92280 Kastl bei Amberg

Kosten: alle Preise inkl. 19% MwSt.

- ▶ 99 € SC (Zelt, Selbstverpflegung)
- ▶ 129 € SC (Hütte, Selbstverpflegung)
- ▶ 69 € GSC Bärenclan (Zelt, Selbstverpflegung)
- ▶ 50 € NSC (Zelt, Teilverpflegung)
- ▶ 60 € NSC (Hütte, Teilverpflegung)
- ▶ 40 € NSC Aufbauhelfer ab Mi. (Hütte, Vollverpflegung)
- ▶ Conzahleraufschlag ab 05.08.2024 + € 20,--

Anmeldung: <https://form.jotform.com/232701743897060>

Veranstalter: Q`lon Orga

Was erwartet Dich?

- Ein düsteres, tristes hinter den feindlichen-Linien-Ambiente
- Tiefgründige NSC
- Play to struggle (menschliche Abgründe)
- Play to lift (hilf das dein Gegenüber besser da steht)
- Play to drama (Zusammen könnt ihr es schaffen)

Was erwartet Dich nicht!

- Play to win
- Permanente Bespaßung durch die Orga
- Weltrettungsszenarien

Themen des Larps

(Triggerwarnung)

- Gewalt, Krieg
- Hass
- Liebe
- Verzweiflung
- Angst
- Gier
- Verlust
- mittelländische Geschichte
- Flucht

Hinweise:

- ▶ Link auf den Podcast: www.torognai.de
- ▶ Torog Nai SC Discord: <https://discord.gg/F4DpxXtVyW>
- ▶ Trawonien Discord: <https://discord.gg/bSchZdypns>
- ▶ Du bist neu im Larp und kennst eine Abkürzung noch nicht? Dann schau einfach hier nach: [LarpGlossar - LarpWiki](#)

Inhaltsverzeichnis:

Setting	2
Einladungsbrief	3
Welt	4
Organisatorisches	5
Anmeldung und Teilnehmerbeitrag	5
Zeitplan	5
Unterkunft und Anfahrt	5
Verpflegung	7
Packliste	8
Fotografie	8
Veranstalter	8
Spielgrundlagen	9
DKWDDK und Thats-Life 10-Regelwerk	9
Sonderregeln	9
Kampf	12
Metamechaniken	13
Grundsätzliches	14
Spielmechanismen:	16
Spielprinzipien	16
Kommunikation	17
Intimität/ Sexualität	18
Rassismus	18

Setting

Einladungsbrief

Das fünfte Schwertbanner des Odem Bahamuths meldet sich seit einigen Wochen nicht mehr aus dem Kriegsgebiet zu Terra Nigra!

Frater Anselm von Lichtenwehr sendete bisher regelmäßig Berichte aus dem Grenzgebiet des Bärenclans (Clanslande) zum Gebiet der ehemaligen Provinz Boynton des Königreichs Terra Nigra zur Stammfeste Prahtanperk des Ordens von Schwert und Kelch.

Die letzte Kommunikation, die wir von Anselm erhielten, handelte von einem durch Kundschafter der Clanslande entdeckten Ort, der von den Einheimischen eines nahegelegenen Dorfes als Wald der Gesichter bezeichnet wird. Sie sprachen außerdem von Überresten einer großen Kultstätte, auf der ein Auge mit abfließenden Strahlen zu sehen gewesen sei.

Auch seien im Wald und auf den nahen Feldern düstere, außersphärische Melodien zu hören gewesen. Am Besorgnis erregendsten sind allerdings die Berichte über aufgefundene Spuren dunkler Opferungen, die vor allem aber nicht nur als Opferungen zu Ehren des schwarzen Drachen identifiziert werden konnten.

Ebenso fanden die Kundschafter eine Höhle, in der sich anscheinend Überlebende des Terra Nigranischen Bürgerkriegs seit Monaten vor ihren Feinden versteckt gehalten haben. Dabei handelt es sich vermutlich um Bahamuthgläubige Einwohner der Provinz Boynton, die nicht in der Lage waren, die Reise in ein sicheres Gebiet auf sich zu nehmen.

Der Bericht der Kundschafter des Bärenclans erreichte das fünfte Schwertbanner des Odem Bahamuths während seines Einsatzes im Grenzgebiet zu Terra Nigra. Nach Absprache zwischen Frater Anselm und dem Rittmeister Hylberd von Daisnach beschlossen sie gemeinsam, das fünfte Schwertbanner im Eilmarsch zu den Überlebenden zu führen und diese in Sicherheit zu bringen. Seit ihrem Abmarsch am 12.04.530 n.d.C. haben wir nunmehr nichts vom fünften Schwertbanner gehört und entsenden nun in Absprache mit dem Kronrat und den Großmeistern Truppen, um dieses zu suchen und ihm im Notfall Entsatz zu bringen.

Da das Königreich Trawonien in diesen Tagen weiterhin aktiv im Krieg mit Torog Nai gebunden ist, rufen wir die Verbündeten des Reiches auf, Truppen zu entsenden, um uns bei der Suche zu unterstützen. Neben einigen Männern des Ordens von Schwert und Kelch werden auch einige Archäologen der Universität von Eroglin den Einsatz begleiten, um die vor Ort entdeckten Ruinen zu untersuchen und historisch einzuordnen.

Wir gehen davon aus, dass das Gebiet fest in dunkler Hand liegt. Es ist nicht möglich abzuschätzen, auf welche Mannstärke der Trupp dort oben treffen wird. Der Auftrag ist allerdings klar: es gilt den Verbleib des fünften Schwertbanners zu klären, etwaige Überlebende und Flüchtlinge aufzuspüren und in Sicherheit zu bringen und die dort gefundenen Ruinen zu untersuchen.

Möge Bahamuth seine schützenden Schwingen über das fünfte Schwertbanner gelegt haben und möge es Euch allen den Weg zeigen, dieses zu finden.

- Ritter Bahathian von Prahtanperk gegeben am 10.06.530 n.d.C.

Genre

Wir bespielen ein düsteres High-Fantasy Setting. Das Spiel ist inspiriert von Fantasy-Filmen wie Herr der Ringe, Ehre unter Dieben, Bram Stoker's Dracula, The Green Knight und stellt eine romantisierte und nicht ganz authentische Seite des Charmes dieses Genres dar.

Welt

Torog Nai, Terra Nigra und Trawonien liegen in den Mittellanden. Auch die verbündeten Länder Trawoniens sind dort verortet.



Wenn du mehr über die verschiedenen Länder wissen willst, gibt es:

- ▶ die Trawonische Homepage mit Hintergrundinfos: www.trawonien.info
- ▶ viele schöne Dokumente: [Tod und Lüge – IT Dokumente – Torog Nai](#)
- ▶ einen eigenen Podcast: [Tod und Lüge – Podcast – Torog Nai](#)

Organisatorisches

Anmeldung und Teilnehmerbeitrag

Anmeldung: <https://form.jotform.com/232701743897060>

Kosten: alle Preise inkl. 19% MwSt.

- ▶ 99 € SC (Zelt, Selbstverpflegung)
- ▶ 129 € SC (Hütte, Selbstverpflegung und nur nach Absprache mit der Orga)
- ▶ 69 € GSC Bärenclan (Zelt, Selbstverpflegung)
- ▶ 55 € NSC (Zelt, Frühstück+Abendessen)
- ▶ 65 € NSC (Hütte, Frühstück und Abendessen)
- ▶ 45 € NSC Aufbauhelfer ab Mi. (Hütte, Frühstück und Abendessen)
- ▶ Conzahleraufschlag ab 05.08.2024 + € 20,--

Die Anmeldung ist erst nach der Überweisung und der erfolgten Bestätigung des Zahlungseinganges verbindlich! Bitte überweist zeitnah!

Wir behalten uns das Recht vor, Anmeldungen zu stornieren, die nicht durch Geldeingang 14 Tage nach Anmeldung abgeschlossen worden sind.

Überweisung auf folgendes Konto:

Thomas Girbig

IBAN: DE07 1203 0000 1065 9020 64

BIC: BYLADEM1001

Zeitplan

Beginn: Do 15.08.2024

- ▶ NSC Anreise: ab Mittwoch nachmittag möglich
- ▶ Check-In: am Donnerstag ab 14 Uhr bis 18.30 Uhr
- ▶ SL-Ansprache und Time-In: Zwischen 19 und 21 Uhr
- ▶ Time-Out: Nacht von Samstag auf Sonntag

Ende: So 18.08.2024

- ▶ Zimmer verlassen bis: 10:00 Uhr
- ▶ Abreise bis: 12:00 Uhr

Unterkunft und Anfahrt

Ort: Pfadfinderhaus Kastl, 92280 Kastl bei Amberg

Parken: Werden ausgeschildert und in der letzten Info-Mail bekannt gegeben: auf dem Parkplatz im Dorf, beim Friedhof und es gibt einige Parkmöglichkeiten nahe des Geländes an der Straße

(Im Discord-Server könnt ihr gerne eine Mitfahrgelegenheit suchen/anbieten)

Unterbringung SCs:

SCs werden in eigenen Zelten untergebracht.

Eine kleine Anzahl an Betten steht für SCs in den Häusern nach Absprache zur Verfügung. Im Haus herrscht Hausschuhpflicht. Überzieher gehen auch!

Der Zeltplatz ist zwar groß, sollte ihr unsicher sein, ob ihr alle eure Zelte mitbringen sollt, fragt nochmal nach.

Unterbringung NSCs:

Unterbringung in eigenen Zelten, evt. ein Gruppen-Schlafzelt bei Bedarf. Bitte sprecht uns darauf an.

Eine kleine Anzahl an Betten steht für NSCs in den Häusern nach Absprache zur Verfügung. Im Haus herrscht Hausschuhpflicht. Überzieher gehen auch!

Im Haus werden Schlafsack, Bettlaken und Bettzeug benötigt

Infos zu Gelände, Feuer, Müll

Gelände:

Ruhezeiten gelten von 22 bis 6 Uhr. Hier bitte nicht mehr in lautester Art und Weise musizieren oder langanhaltend herumschreien. Im Wald hatten wir mit dem Lärm bisher noch keine Probleme.

Der weiß markierte Bereich im Pfadfinderpark FlurNr.1303/0 stellt ein Biotop dar. Für dieses Biotop liegt ein Betretungsverbot vor, welches unbedingt beachtet werden muss.



Feuer:

Offenes Feuer darf nur unter besonderer Sorgfalt und nur in den genehmigten, ausgewiesenen befestigten Feuerstellen angezündet werden. Die behördlichen Vorschriften sind zwingend und genauestens einzuhalten.

Grills nicht auf das Gras stellen, sondern nur auf Stein oder eine andere geeignete Unterlage.

Müll:

Der Müll muss auf dem Gelände getrennt werden. Bitte nehmt diesen nach Möglichkeit selbst mit nach Hause oder entsorgt ihn vor Ort entsprechend.

Es gilt:

Restmülltonne: Nur für Abfälle, die nicht verwertbar sind.

Papiertonne: Nur für Papier und Kartons.

Müllbeutel Ständer mit neutralen blauen Säcken: Nur für gereinigte

Kunststoffverpackungen, Milch-/Getränkekartons.

Altglascontainer stehen am Friedhof in der Nähe zur Auffahrt nach Mennersberg.

Allgemeines:

Die Küche ist von SCs nicht benutzbar. Kochen müsst ihr bei euren Zelten.

Sanitäreinrichtungen sind vorhanden. Vor der Abreise muss überall mit

Reinigungsmittel nass aufgewischt werden im Flur, Bad, Küche, Aufenthaltsraum und Schlafräume. Alle Waschbecken, Duschen und Spiegel müssen gereinigt werden. Im Toilettenwagen ebenfalls!

Tiere auf dem Gelände:

Vom Mieter/Besucher mitgebrachte Tiere, auch Haustiere, dürfen im Regelfall weder auf das Grundstück noch ins Pfadfinderhaus mitgenommen werden. Ausnahmen sind in Einzelfällen mit der Parkverwaltung abzustimmen, unter Beachtung geltender Hygienevorschriften.

Verpflegung

Verpflegung SCs: Selbstverpflegung

Verpflegung für NSC:

- ▶ Mittwoch: Mit den SLs verpflegt
- ▶ Donnerstag: Abendessen
- ▶ Freitag: Frühstück, Abendessen
- ▶ Samstag: Frühstück, Abendessen
- ▶ (Sonntag früh: was übrig ist)

Getränke für Alle: Wasser, Tee, Kaffee sind im Preis enthalten
Taverne und die Karte gibt es erst später

Packliste

- ▶ Taschenlampe
- ▶ Festes Schuhwerk
- ▶ IT taugliches Trinkgefäß (mind. 0,5 l)
- ▶ Geld für Getränkekarte
- ▶ IT-taugliches Essgeschirr
- ▶ Zelt und alles dazugehörige
- ▶ Bettlaken und Bettzeug/Schlafsack für Hütten-NSCs
- ▶ Larp Gewandung / Larp Waffen
- ▶ persönliche Medikamente
- ▶ Gute Laune

Fotografie

Die Infos zur Fotografie veröffentlichen wir auf unserer HP www.torognai.de.

Veranstalter

Unter dem Banner der Q'lon Orga haben sich einige alte und neue Spielleitungen zusammengefunden, um euch gemeinsam eine neue Kampagne gegen das Dunkle Reich zu präsentieren! Mit dabei als Spielleitung sind bisher: Wilder Wald, Slogodd, Trawonien, Clanslande, Nachtenstein.

Kontakt:

Discord-Server: <https://discord.gg/F4DpxXtVyW>

E-Mail allgemein: orga@trawonien.de

E-Mail Anmeldung: trawonienanmeldung@gmail.com

HP: www.trawonien.info

HP: www.torognai.de

FB: facebook.com/Trawonien

An alle Larp-Neulinge: Schreibt uns an, wir unterstützen Euch gerne bei Eurem Einstieg ins Hobby!

Spielgrundlagen

DKWDDK und Thats-Life 10-Regelwerk

Wir spielen nach DKWDDK auf Grundlage vom Thats Live-Regelwerk (Version 10). Dieses unterscheidet sich in einigen Bereichen stark von DragonSys oder Silbermond. Doch denkt daran: Uns geht es weniger um Regelfuchserie als um ein schönes Zusammenspiel und Ausspielen.

- Das komplette Regelwerk: [Thats Live 10/4.0 \(torognai.de\)](http://torognai.de)

Sonderregeln

Hinweis: Du brauchst nur das zu lesen, was dich konkret betrifft.

Nachfolgend werden die wichtigsten Regeln erläutert, die sich bei uns von anderen Veranstaltungen unterscheiden.

Magie

Der größte Unterschied von TL10 zu DragonSys oder Silbermond ist das Magieniveau. Die Magie auf einem Larp mit dem Landeshintergrund Trawonien/Torog Nai/Mortem/Amatyrill ist nicht so mächtig, wie in anderen Teilen der Mittellande. Obwohl wir einen High Fantasy Hintergrund bespielen, haben wir uns selbst einige Auflagen gemacht bezüglich Zaubern, die es bei uns nicht gibt oder nur in einer abgeschwächten Form funktionieren.

Grundsätzlich finden wir schön ausgespielte Zauber/Rituale/Gebete wichtig, um auch dem vom Zauber/Ritual/Gebet Betroffenen zu zeigen, dass man sich Gedanken gemacht hat, wie man die Magie darstellt.

Rüstung/Kampfschutz/Segen/Mag.Schutz etc.

Nach TL10 gibt es nur einen Rüstungszauber (Name: Rüstung).

Dieser gibt zwei Rüstungspunkte für die nächsten 30 Minuten oder bis die kaputt gemacht wurde. Er kann nicht mit Metallrüstungen jeglicher Art kombiniert werden. Komponente: blaue Schärpe.

Energiefelder/Energiewall

Nach TL10 gibt es nur einen stationären, nicht transportablen Schutzkreis.

Einmal errichtet steht er an einem Ort, solange er aufrecht erhalten wird. Man kann ihn an jemandem im Schutzkreis verankern, aber sobald der Magiewirker den Schutzkreis verlässt, bricht dieser zusammen. Der Magiewirker kann jederzeit Leute/Hilfesuchende in den Schutzkreis aufnehmen, er muss sie nur an der Hand nehmen und hineinziehen.

Magische Angriffszauber

Nach TL10 gibt es nur das Magische Geschoss 1-4.

Dies macht je nach Stufe direkten Schaden in Höhe der Stufe.

Komponente: Softball/Wurfgeschoss

Lichte klerikale Charaktere können diesen Zauber als heiliges Geschoss wirken. *Dann funktioniert es nicht mehr gegen normale Menschen wie es das Magische Geschoss tut, dafür aber gegen böse Wesenheiten, Untote und Dämonen und richtet dort doppelten Schaden an. (Bsp: Heiliges Geschoss 4 trifft Dämon und richtet 8 direkten Schaden an.) Menschen aus Torog Nai zählen nicht als böse Wesenheiten, solange sie Menschen sind.*

Es gibt aber auch: Windstoß, Angstzauber, Wahnsinn, Schildbrecher, Lähmung, Blindheit, Schlaf, Verwirrung, Schmerz, Metall erhitzen.

Skalierbare Zauber

Eine Besonderheit im TL10 ist, dass fast jeder Zauber skalierbar ist, wie man bei den magischen Angriffszaubern gemerkt hat. Dadurch kann man Spezialisierungen in einzelnen Zaubergebieten besser darstellen.

Ein Antimagiezauber ist bis Stufe 15 erlernbar, wenn einen Lehrmeister dafür findet. *Antimagie funktioniert recht einfach im TL10. Eine Antimagie 4 bricht einen Zauber der Stufe 1-3. Ist der zu brechende Zauber aber Stufe 5, so versagt die Antimagie. Beispiel: Stufen ergeben sich aus den Erfahrungspunkte Kosten, die zum Lernen gebraucht werden. Stufe 1 = 5 EP, Stufe 2 = 10 EP, Stufe 3 = 15 EP etc. Wenn ihr euch unsicher seid, wie mächtig der gegnerische Zauber ist: Setzt den Zauber immer etwas mächtiger an! Ansonsten gelten immer die beiden Regeln (siehe Spielprinzipien).*

Astralraum

Ein fertig ausgebildeter Arkaner-Magier ist befähigt, in den Astralraum zu reisen. (Es steht aber jedem Arkanen-Magier frei, dies nicht zu können, wenn ihr das wollt!) *Astralreisende tragen auf jeden Fall eine gelbe Schärpe (wer keine gelbe Schärpe trägt, ist nicht Astral!) und , wenn sie wollen, eine schwarze Kapuzenrobe und eine Maske, um nicht erkannt zu werden. Sie sind, wenn sie unterwegs sind, für andere Spieler außerhalb des Astralraums nicht wahrnehmbar.*

Der Magier kann keine Begleiter mitnehmen, der die Kunst der Astralreise nicht beherrschen. Der Magier kann sich so viele Minuten im Astralraum aufhalten, wie er im Augenblick Magie hat. (Volle Magie ca. 30 Min., halbe Magie 15 Min. etc.) Unter Umständen kann sich diese Zeitspanne aber auch weiter verkürzen.

Wenn der Magier seinen Körper verlässt, um in der astralen Sphäre zu reisen, bleibt er durch einen Lebensfaden mit ihm verbunden. Reißt dieser Faden während des

Ausflugs, wird die Seele ins Totenreich gezogen und der Körper fällt ins Koma und stirbt dann nach einer Weile.

Im Astralraum:

- ▶ *Im Astralraum ist für den Reisenden nur Magie erkennbar.*
- ▶ *Der Magier kann im Astralraum Zauber und magische Artefakte anwenden.*
- ▶ *Er selbst wird von allen Astralwesen sofort deutlich wahrgenommen und kann auch von ihnen angegriffen werden. Dabei entspricht die Menge seiner Magie seinen astralen Lebenspunkten. Ein Verlust von Lebenspunkten verkürzt seine Aufenthaltsdauer im Astralraum.*
- ▶ *Dem Astralreisenden ist es nicht möglich, magische Barrieren zu durchschreiten.*
- ▶ *Es ist nicht möglich, Gegenstände im Astralraum zu bewegen, die nicht von sich aus magisch sind oder jedwede Gegenstände aus dem Astralraum mitzunehmen.*
- ▶ *Es ist möglich, magische Schriften im Astralraum zu lesen, sofern das reale Buch oder die Schriftrolle geöffnet ist.*

verbotene Zauber

In Trawonien nach dem Lex Trawonia verbotene Zaubergebiete:

Geistesbeeinflussung, Beherrschung, Dämonologie, Nekromantie, schwarze Magie, Beschwörungen extraplanarer Wesenheiten (Elementaristik erlaubt), Chimärologie, Golembau

Von der Orga nicht gerne gesehene Zauber:

Aura spüren, Gesinnungscheck, Wahrheitszauber, Kendermagie

Klerikal

Die drei Kategorien der Klerikalen werden mit einigen Ausnahmen wie normale Magiekundige mit 2 LP behandelt. Regeneration von Magiepunkten ist nicht durch Schlaf möglich. Stattdessen sollte eine entsprechend lange Zeremonie zu Ehren des jeweiligen Gottes stattfinden.

Priester:

Hat sich einem Gott verschrieben. Ist in erster Linie Verkünder und nicht Kämpfer. Er bezieht seine Macht ausschließlich von seinem Gott. Entsprechung zur Ritualmagie ist eine Zeremonie zu Ehren des Gottes. Ein Priester kann an Magieritualen nur in unterstützender Form mitwirken.

Schamane:

Befasst sich statt mit Göttern mit Geistern der Natur. Im Gegensatz zum Priester kann der Schamane an Magieritualen teilnehmen.

Paladin

Der Paladin hat drei Körperpunkte und zahlt für Waffenfähigkeiten wie ein Kampfkundiger. Er darf volle Rüstung tragen und kann trotzdem göttliche Wunder wirken (gleiche Wirkung wie Zaubersprüche, aber statt Sprüchen ein entsprechend langes Gebet). Der Paladin zahlt für Sprüche wie ein MK. Die Entsprechung zu Ritualmagie ist eine Zeremonie zu Ehren des Gottes.

Achtung:

Priestern, Paladinen, Schamanen und anderen religiösen „Magiern“, die sich in den Augen ihres Gottes oder Geistes falsch verhalten, z.B. den Richtlinien ihres Glaubens zuwiderhandeln oder gar ihren Gott (außer in der Charakterbeschreibung) tagelang nicht erwähnen, können all ihre Kräfte verlieren.

Spurensuchen

Wir haben uns entschieden, die SC, die sich mit Spurensuche aktiv beschäftigen, mehr in den Fokus zu rücken und haben ein spezielles System dafür. Wenn ihr einen solchen Spurensuchenden darstellt, sagt das bitte beim Check-In! Ihr bekommt dort ein Handout mit den wichtigsten Informationen (und keine Angst, das dauert nicht lang).

Alchemie und Kräuter

Genauere Infos folgen auf der Homepage.

Kampf

Sicherheit

Eure OT-Sicherheit geht vor. Achtet bitte auf euren Gegenüber und euch. Ihr seid selbst für den ordnungsgemäßen Zustand eurer Waffen verantwortlich. Kämpft bei unwegsamem Gelände oder Dunkelheit lieber langsamer. Verboten sind Kopftreffer.

Der EPIC-EMPIRES-Aufs-Maul-Codex (AMC)

Der Aufs-Maul-Codex dient dazu, um sicherzustellen, dass beide Parteien einen Infight wollen. Ansonsten findet kein Infight statt!

Vereinbart werden kann der Aufs-Maul-Codex (AMC) auf zweierlei Arten – verbal oder nonverbal:

- ▶ *Verbal: Der Anbietende sucht Augenkontakt mit seinem Gegenüber und ruft „Aufs Maul?“. Nimmt das Gegenüber das Angebot an, antwortet es mit „Aufs Maul!“*
- ▶ *Nonverbal: Der Anbietende sucht Augenkontakt mit seinem Gegenüber und tippt sich kurz mehrfach mit seiner Waffe an seinen Helm. Nimmt das Gegenüber das Angebot an, bestätigt es dies unter Augenkontakt seinerseits durch mehrfaches Tippen mit seiner Waffe an seinen Helm.*

In beiden Fällen haben beide vereinbart, nach dem Aufs-Maul-Codex zu kämpfen. Beide wissen nach einer, nur einen kurzen Augenblick dauernden Absprache, worauf sie sich einlassen.

Wird der AMC vereinbart, treffen die beteiligten Spieler folgende Absprache:

Erlaubt:

- ▶ *Alles was nach den Grundsatzregeln erlaubt ist*
- ▶ *Es darf mit geschobenen Tritten, mit der Fußsohle voran, gegen Schilde und den Torso oberhalb der Gürtellinie getreten werden*
- ▶ *Es darf mit der Schildkante (Schaumstoffschilde) gegen den Torso und die Arme geschlagen werden.*

Verboten:

- ▶ *Es dürfen keine Schläge gegen den Kopf geführt werden.*
- ▶ *Es darf nicht auf die Genitalien geschlagen oder gestochen werden.*
- ▶ *Es darf nicht gegen den Kopf gestochen werden.*
- ▶ *Es darf nicht gegen die Beine oder Arme getreten werden.*
- ▶ *Es darf nicht mit Spann oder Schienbein getreten werden.*
- ▶ *Es darf nicht mit der Schildkante gegen Kopf oder Beine geschlagen werden, außer die Schilde sind kernlos und vollständig aus entsprechendem Schaumstoff.*

Metamechaniken

Schärpen

- ▶ **Rote** Schärpe (nachts grünes Knicklicht): Nichtkämpfer
(Träger darf unter keinen Umständen in Kämpfe involviert werden! Keine Attentate, keine körperlichen Angriffe!)
- ▶ **Blaue** Schärpe: magische Rüstung
(Träger hat eine magische Rüstung, die maximal 30 Minuten hält und maximal 2 Treffer abfangen kann.)
- ▶ **Gelbe** Schärpe: Astralraum
(Träger befindet sich im Astralraum und kann auch nur von anderen Personen im Astralraum gesehen werden.)
- ▶ **Weiß**e Schärpe: Geistwesen
(Träger ist ein Geistwesen und kann von jedem gesehen, aber nicht berührt werden. Es kann aber passieren, dass Geistwesen mit der Zeit stofflicher werden und dann mit der Welt interagieren können.)

- ▶ **Lila Schärpe: Geist**
(Träger ist ein Geist und kann nur von bestimmten Personen gesehen werden, z.B. Totensehende oder Ähnliches.)

Regiekarten

Es gibt Regieanweisung über kleine Karten in Visitenkartengröße. Diese werden wir benutzen, um ohne Telling Spielhinweise geben zu können. (z.B. Emotionen, Schmerzen, Gerüche, etc.).

Die Karten werden euch beim Check-In ausgehändigt. Seht ihr eine SL, die ein Symbol zeigt, findet ihr auf euren Karten eine entsprechende Erklärung und seid eingeladen, entsprechend zu reagieren.

Ampelsystemkarten für Visionen/Träume

Wenn ihr in eine geschlossene Traumsequenz oder Vision geholt werdet, bekommt ihr eine rote, eine gelbe und eine grüne Karte. Sie sind ein Instrument, um euch die Möglichkeit zu geben, gesondert eure Bedürfnisse deutlich machen zu können.

- ▶ **Grün** heißt alles in Ordnung.
- ▶ **Gelb** heißt, das ist aktuell genau meine Grenze, mehr muss es nicht sein.
- ▶ **Rot** heißt, das ist mir zu viel und ich muss hier raus. (Wenn ihr das aufzeigt, werdet ihr sofort nach erkennen aus der Sequenz geholt)

Grundsätzliches

SL

Ihr erkennt die SL an den schwarz-grünen T-Shirts. Wenn ihr irgendwelche IT oder OT Probleme, Fragen zu Regeln, Spielsituationen oder sonstige Anliegen habt (z.B. ist euch seit einem Tag langweilig, die NSCs haben toll gekämpft, ihr habt ein Fundstück gefunden,...) kommt gerne auf uns zu und wir versuchen gemeinsam eine Lösung zu finden.

NSC

Es wird eine gewisse Anzahl an NSCs auf der Veranstaltung geben. Angestrebt wird jedoch, dass die Eskalation des Spiels aus dem Bedrohungsszenario selbst entsteht und nur zum Teil aus unendlichen Horden von Feinden.

NSC sollen und können jederzeit angespielt werden.

Aber denkt an die Larp-Regel: "Never kill the cook".

Wir behalten uns vor, die anwesenden Gruppen während der Veranstaltung zu bitten uns für eine Szene als NSC zu unterstützen.

Wir behalten uns ebenfalls vor, interessierten SC die Möglichkeit zum Phasenspiel zu geben, um so das Bedrohungsszenario hochzuschrauben.

Wir werden am Check-In wieder Dankesmarken an Spieler ausgeben. Diese können an NSCs gegeben werden, mit denen ihr schönes Spiel hattet.

IT-Time

Die Veranstaltung ist auf 24h In-Time ausgelegt. Bitte seid rücksichtsvoll zu Euren Mitspielenden. Vermeidet OT-Blasen bitte so gut wie möglich und versucht damit niemanden zu stören. Seid immer anspielbar, wenn es möglich ist.

OT Bereiche sind natürlich in eurem Zelt und wenn ihr das wollt, die Waschräume und der Weg dorthin.

Ruhezeiten sind von 22 Uhr bis 6 Uhr. Ab dann ist die Lautstärke auf dem Zeltplatz zu vermindern. Normales Spiel und vereinzelt Angriffe sind weiter möglich, aber Großangriffe mit Musikuntermalung wird es sicher nicht geben. Auch im Wald kann weiter gekämpft werden.

Organisation Lager

Auf dieser Veranstaltung wird das SC-Lager durch von uns gestellte NSCs geleitet. Das soll dabei helfen, die Organisation und den Austausch zwischen den Gruppen zu fördern. Versucht aber auch selbst so gut wie möglich dabei mitzuwirken (z.B. verschließt keine Informationen, bindet andere Spieler:innen mit ein und geht auf andere Gruppen zu).

Du kannst jederzeit IT zur Lagerführung bei IT Fragen oder Leerlauf gehen, doch fühle dich auch für dein Spiel und das der anderen verantwortlich. Suche dir Spiel und warte nicht darauf und am besten erschaffe mit Spielangeboten neues Spiel. (Bei OT Problemen wende dich aber bitte an eine SL)

Insgesamt wünschen wir uns ein schönes gemeinsames, respektvolles und gegenseitig bereicherndes Spiel.



Spielmechanismen:

“Spuren des Chaos” bedient sich überwiegend der Spielmechanismen des sog. Nordic Larps sowie den gängigen Praxen des Fantasy-Larps. Sie sollen die Grundlage für ein schönes gemeinsames und sicheres Spiel bieten. Die für “Spuren des Chaos” wichtigsten Regeln bzw. Hausregeln werden hier aufgeführt.

Spielprinzipien

Die zwei Grundregeln des Larps

1 Wenn Du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel bitte.

2 Wenn Du jemanden anspielst, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber draus macht.

Die Opferregel

Wir spielen mit der Opferregel. Das heißt, jeder Spieler entscheidet selbst über seinen Charaktertod. Wer nicht möchte, dass er auf dem Schlachtfeld verblutet oder durch ein Missgeschick aus dem Leben scheidet, so sei ihm das erlaubt! Allerdings ist das kein Freibrief, sich in offensichtlich gefährliche Situationen zu bringen. In Gefangenschaft seinem Peiniger ins Gesicht zu spucken, sich mit einem Dunklen zu duellieren, wenn es um Sieg oder Niederlage des ganzen Einsatzes geht oder anderes selbstmörderisches Verhalten kann und wird zu Konsequenzen führen. Unsere NSCs werden aber keine Todesstöße setzen oder bewusst Spieler endgültig töten.

Play to struggle - menschliche Abgründe

Kern des Play to Struggle ist der innere und äußere Konflikt. Der Charakter hat einen oder in den meisten Fällen sogar mehrere Konflikte, die ihn antreiben und Spiel generieren sollen. Spielende gehen in jede Auseinandersetzung mit dem Wissen, aber nicht dem absoluten Ziel, diese verlieren zu können. Ziel ist es ebenfalls, möglichst viele Spielende an den Konflikten teilhaben zu lassen.

Play to drama und play to lift - Zusammen könnt ihr es schaffen

Gemeinsam könnt ihr eine Spielszene schaffen. Hilf mit, dass dein Gegenüber als die strahlende Held:in dasteht. Als Gruppe könnt ihr schwere Aufgaben lösen, wo eine einzelne Person, egal, wie alt und mächtig sie ist, versagen würde.

Kommunikation

STOP-Befehl

Sollte es zu einer brenzigen OT-Situation kommen, dann bitte laut und deutlich für alle STOP! rufen. Bitte dann ALLE Spieler sofort innehalten und nicht mehr weiter bewegen, bis die gefährliche Situation behoben ist. Wichtig: Nur die Orga beendet einen ausgerufenen Spiel-Stopp auch wieder.

Möchtest du dagegen IT jemanden anhalten, nutze z.B. das Wort "Halt".

Sani(täter)

Ist jemand OT schwer verletzt, kannst du nach einem "Sani" rufen. Ansonsten kannst du auch bei der SL immer eine erste medizinische Versorgung finden.

Möchtest du IT geheilt werden, dann rufe "Heiler:in".

„Oh Mutter“

Nutzt die Worte "Oh Mutter" in Verbindung mit einer beschwichtigenden Geste als Situationsentschärfer. Wird dir eine Spielsituation zu hart oder intensiv, nutze dies, um die Situation "herunterzukühlen". Respektiert den "Cool down"- Mechanismus geht aus der aktuellen Spielsituation heraus und seid weniger aggressiv.

„Ist das alles“ Beleidigung

Nutzt die Worte "Ist das alles" oder benutzt Beleidigungen als Spielanheizer, wenn ihr möchtet, dass die aktuelle Spielsituation weiter eskaliert. Wichtig: Deine Spielpartner:innen können darauf eingehen, müssen es aber nicht.

„Wirklich wirklich“

Nutzt die Worte "Wirklich wirklich", wenn ihr ein OT-Bedürfnis ausdrücken wollt, ohne den Spielfluss zu stören. Zum Beispiel: Euer Charakter würde jeden Befehl eurer Ritterin ausführen, doch wenn ihr gerade dringend aufs Klo müsst, sagt ihr: "Ich muss gerade wirklich wirklich auf den Abort". Dann weiß die Ritterin, dass euer Charakter sich gerade nicht faul rausredet, sondern ihr gerade OT wirklich nicht könnt. Es gibt dann auch keine IT-Konsequenzen für euren Charakter.

Regelung für Diebstahl und Loot

Wenn ihr einen Dieb spielt, gebt das bitte vorab beim Check-in bekannt. Ihr erhaltet dann von uns einige Bänder, die ihr an gediebnen Gegenständen befestigen könnt. Das unerlaubte Mitnehmen von fremdem Eigentum ist verboten. Meldet einen Diebstahl bei der SL, wir kümmern uns dann darum. Bitte vermeidet das Stehlen von Bannern, Kerzenständern und anderen Gegenständen, die eigentlich keinen Wert

haben. Die wird IT keiner suchen und führt nicht zu mehr Spiel. Die Soldkasse dagegen schon.

Einzigste Ausnahme: Plotgegenstände dürfen gestohlen werden.

Intimität/ Sexualität

Sexualisierte Gewalt wird auf unseren Veranstaltungen nicht thematisiert und wir bitten alle Teilnehmer, sich daran zu halten. Rollenspiele als Mantel für sexuelle Übergriffligkeiten zu nutzen und es auf die Rolle zu schieben, werden wir als Orga nicht tolerieren. **Dies führt zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung!**

Rassismus

Rassismus jedweder Art wird auf unseren Veranstaltungen nicht geduldet und führt zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.

