

Wege zum Frieden XV - 20 freudlose Jahre

Design Dokument

Version 1.0 - Stand 28.10.2025

Die Nebel wabern langsam vom sehr, sehr teuren Wald, der den Großteil des Budgets der Orga gefressen hat, in Richtung Burgtor, an dem du gerade mit der Burgwache um Einlass verhandelst. Die Burgwache sieht seltsamerweise genauso aus wie der Graf und Bauer Alrik, mit Ausnahme des Hutes, aber daran hast du dich bei deinen zahlreichen Reisen in diese Lande bereits gewöhnt. Etwas weiter vorne erkennst du einen Barden, der ein allzu stereotypisches und äußerst schlüpfriges Liebeslied der Dame des Tages trällert, dort hinten streiten wieder einmal die beiden Könige von Gemmengor, wer von ihnen denn nun der rechtmäßige sei, Elb und Zwerg streiten sich genauso leidenschaftlich und wieder einmal scheint die Bäckerin ein mächtiges und gefährliches Artefakt gefunden zu haben. Ja, du bist zum fünfzehnten Mal in diesen Landen unterwegs, und dieses Mal wird es euch bestimmt gelingen, den finsternen Nekromanten zu vernichten!

“Wege zum Frieden XV - 20 freudlose Jahre” ist ein Musical Larp von Happy Playce. Dieses Mal führen wir euch in eine Hommage an deutsches Fantasy-Larp, Monty Python’s Spamalot und populärer Fantasykultur. Wie ihr es von uns gewohnt seid, geht es um Happy Ends, Heile Welten und es ist stets alles mit einem Augenzwinkern zu sehen.

Ist dieses Larp etwas für mich?

Bevor du unser gesamtes Designdokument liest, hier eine kurze Übersicht, die dir ermöglicht herauszufinden, ob dieses Larp überhaupt etwas für dich sein könnte:

Dieses Larp ist etwas für dich, wenn du...

... Lust hast auf Nordic Larp

... Lust hast auf eine "klassische Fantasycon" als Setting für ein Nordic Larp

... Spaß daran hast, wenn sich absurde Szenen (z.B. Ritterturnier mit Steckenpferden) und dramatische Charaktermomente abwechseln

... Spaß daran hast, eine liebevolle Persiflage auf einige Klischees unseres Hobbys zu bespielen (z.B. NSC, die nur mit einem anderen Hut einen vollkommen anderen Charakter darstellen)

... Lust hast, die Gefühle deines Charakters in die Welt hinaus zu singen (ja, singen!)

... Lust hast, leicht überzogene Charaktere mit Tiefgang und Beziehungsdrama zu bespielen

... verschiedene, teils abstrakte künstlerische Ansätze genießt

... gerne ein Larp mit Happy End bespielen möchtest

Dieses Larp ist eher nichts für dich, wenn du...

... eigentlich auf ein FantasyLarp möchtest

... es nicht haben kannst, wenn man sich über dein Hobby lustig macht oder unernste Szenen spielt (das ist voll okay! Dann wirst du nur bei uns nicht so viel Spaß haben)

... erwartest, die ganze Zeit mit Plot von der Orga beschäftigt zu sein

... große tragische Momente brauchst

... mit Sexismus oder Queerfeindlichkeit spielen möchtest (Uns ist es egal, wie das "Im Mittelalter" angeblich mal war!)

... dir gar nicht vorstellen kannst, vor anderen Leuten zu singen

... große gesangliche Leistungen erwartest (wir singen weil wir Spaß dran haben, nicht, weil wir es gut können)

... findest, dass Larp ohne Alkohol keinen Spaß macht

Zweck dieses Leitfadens

Dieses Dokument dient denjenigen, die sich für "Wege zum Frieden XV - 20 Freudlose Jahre" interessieren, als Überblick und allen Teilnehmenden als Informationsquelle zu allen Fragen rund um die Teilnahme.

Daher bitten wir darum, und erwarten auch, dass dieses Design Dokument vor dem Ausfüllen des Anmeldebogens vollständig gelesen wurde. Für Rückfragen steht jedes Mitglied des Orga-Teams jederzeit zur Verfügung und beantwortet diese gerne. Idealerweise sollten aber nach Lektüre dieses Leitfadens keine Fragen mehr offen bleiben.

Auch nach Abschluss der Anmeldephase soll dieses Dokument allen Teilnehmenden weiterhin als Nachschlagewerk dienen. Einige Abschnitte werden zur Anmeldung noch fehlen und erst im Verlauf des weiteren Design-Prozesses hinzugefügt, beispielsweise die Hintergrundinformationen zur Kampagne, heißt vergangenen, fiktiven Cons. Daher ist die hier vorliegende Version 1.0 als die Version zu verstehen, die alle Informationen bereithält, die wir für eine Teilnahme für entscheidend halten.

Vorstellung von Happy Playce

Unsere Werte

Unser Name ist auch der Kern unserer Larps. Uns geht es darum, gemeinsam einen Ort zu schaffen, an dem alle sich wohlfühlen – einen richtigen Happy Place also.

Das bedeutet zum einen, dass wir, wie in den meisten Nordic Larps, Metatechniken und Mechaniken einbauen, um ein für alle psychisch und physisch sicheres Spiel zu bieten.

Zum anderen bedeutet das, dass wir uns inhaltlich weniger auf sehr krasse und traumatische Ereignisse, weder als Teil der Charaktere noch als Spielinhalt fokussieren. Wir wollen einen Raum bieten, in dem es zwar Dramen geben kann, aber eben auch und vor allem schöne Momente.

Das Team

Orga - Christian Horsch

ist seit 15 Jahren Larper und seit 13 Jahren auch Orga. Früher Ferrum-Orga, danach Autor von Mini- und Online-Larps und Teil des Design-Teams von Social Season. Besucht am liebsten One-Shots, die im Geiste des Nordic-Larps geschrieben werden.

Orga- Lena Marie Schmitz

ist seit 2015 im Larp aktiv und begann kurz darauf auch Larps zu organisieren, zunächst für Kinder und Jugendliche, dann auch für Erwachsene. Je nach vorhandenem Zeitbudget

findet man sie bei Online-Oneshots, auf Steampunkcons oder auf Nordic Larps, immer öfter aber auch bei netten "Play to cheer"-Veranstaltungen.

Orga - Merle Gottschling

spielt und organisiert Larps seit 2019. Sie war ebenfalls Teil des Design-Teams von Social Season und dort als SL vor Ort. Merle fühlt sich im Nordic-Larp Zuhause und liebt für gewöhnlich das Drama, hat aber in den letzten Jahren Larps mit Happy End sehr zu schätzen gelernt.

Helfer - Mattis Krause

larpt seit 2012 und organisiert seit 2022. Klassischerweise hat er im FantasyLarp begonnen und schon so einige Rituale, Ratssitzungen und Scharmützel sowie drei Weltuntergänge überlebt. Mattis war ebenfalls am Design und der Umsetzung von Social Season beteiligt.

Helfer - Sydney Mikosch

organisiert seit 2014 Larps, schreibt und inszeniert eigene Larp-Formen und packt auch gern als Crew bei anderen Projekten mit an. Mit einem Hintergrund in Theater und Inszenierung bringt Sydney ein Gespür für Dramaturgie, Bühne und Stimmung mit. Deren Hauptfokus im Larp liegt auf Safety und Narration.

Taverne - Miriam Knierim

kam vor mehr als 5 Jahren dank Pen&Paper zum Larp. Nebenher lektoriert sie für Pegasus Cthulhu-Abenteuer und fühlt sich im Bereich des Horrors, sowohl am Tisch als auch beim Larp, zu Hause.

Fotografie - Sarina Hübner

larpt seit 2019 und hat seit 2024 Freude am Organisieren und Fotografieren entdeckt.

Bisherige Cons

Wir haben bisher zwei LARPs organisiert.



Unser erstes Projekt war die “Rote Ros”, welches 2023 im Erzgebirge stattfand und die Teilnehmenden in ein Romantikhotel in den 1960ern entführt hat. Ganz im Stil eines österreichischen Heimatfilms ging es um die kleinen Dramen, wie vertauschte Zimmerreservierungen, gestohlene Perlenohrringe und den potentiellen Verkauf des Hotels, aber auch um großen Herzschmerz. Gespickt wurde das alles mit einem Wellness- und Aktionsprogramm, das

durch die Spielenden der Angestellten durchgeführt wurde und einem Auftritt der anwesenden Rock- bzw. Volksmusiker:innen. In Happy Playce Manier endete das Larp mit einigen geschlossenen Ehen und Verlobungen, gekitteten Freundschaften und gemeinsamen Walzertänzen zu “Our last summer”.



Danach gab es unser erstes internationales Projekt mit Namen “Titanenkinder”. 2024 bespielten wir in Hessen ein Tanzensemble in der Jetzt-Zeit, welches aus den unterschiedlichsten Tänzer*innen aus aller Welt bestand und gemeinsam den Grundstein für das Tanzstück “Titanenkinder” erarbeiten mussten. Hier haben wir uns vor allem an Tanzfilmen und -Serien bedient, mit dem Druck, der auf den Tänzer*innen lastet gespielt,

stundenlang im Tanzsaal geprobt, uns gemeinsam aufgewärmt, Freundschafts- und Familiendramen durchlebt, uns verliebt, getrennt und wieder zusammengefunden. Das Larp endete in einem herzergreifenden Stück, bei dem die Ereignisse rund um den Trojanischen Krieg betanzt wurden. Ein Moment, der sich wahrlich magisch angefühlt hat.

Vorstellung des Konzepts im Detail

Inspirationsquellen

Deutsches FantasyLarp, Spamalot / Monthy Python, Into the Woods, Wicked und weitere Märchen-/Fantasy-Musicals, Herr der Ringe, Helden in Strumpfhosen, klassische Fantasy Literatur, klassische Märchen

Unsere Vorstellung vom Spiel

Das "Wege zum Frieden" ist ein Happy-End-Nordic-Style-Musical-Larp wie unsere vorherigen Larps es auch waren. Das Setting wird dieses Mal allerdings eine "typische Fantasycon" sein. Das heißt die Charaktere sind alles Figuren, die man auch z.B. auf dem Conquest oder einer Abenteuercon finden könnte und auch der "Plot" ist an eine solche angelehnt. Die Söldnerin, der Praiosgeweihte, die historische Wikingerin, aber auch die Bäuer:in aus der Nachbarschaft treffen beim WzF XV - 20 fJ (griffige Abkürzung, oder?) zusammen, um die Welt zu retten und NSC im Schwertkampf zu besiegen.

Dabei schreiben wir euch aber die Charaktere, wie auf einem typischen Nordic-Larp, und auch ihre Hintergrundverwicklungen, die sich in den letzten 14 Teilen der Kampagne entwickelt haben (und auf denen die meisten der Charaktere anwesend waren), werden ähnlich dramatisch sein. So ist Alrik der Schmuckhändler in Bernd den Schmied verliebt und die beiden nähern sich gerade an, allerdings hat Bernd Alriks Mutter bei einem Schwertduell auf WzF III getötet und muss dies Alrik noch schonend mitteilen, weshalb er ihm den Refrain von "Sorry" von Justin Bieber vorsingt. Wir denken, das Prinzip wird klar.

Auf jeden Fall wollen wir, dass die Charaktere sich selbst ernst nehmen, denn dieses Leben ist ihre Lebenswirklichkeit, aber gleichzeitig sind ihre Hintergründe so, als wären sie von Larpern geschrieben und gespielt worden, also ein wenig absurd und überdramatisch.

Sie sollen nicht realistisch sein, sondern haben im Rahmen der Kampagne und auch auf anderen Larps Erfahrungen gemacht, die sie möglicherweise vom originalen Konzept entfremdet haben, oder sie hatten nie ein realistisches Konzept.

Das heißt, obwohl die Charaktere alles sehr ernst nehmen, können die Spielenden durchaus darüber schmunzeln - solange es nicht in Slapstick ausartet. Die Anlehnung an ein wenig klischeehafte Fantasyplot inklusive Abschlussritual und 3 Wellen-NSC für den Endkampf wird dieses liebevolle Schmunzeln über ein Hobby, dass von außen vielleicht weird aussieht, dass wir aber alle sehr lieben, hoffentlich abrunden.

Queerness

Wir akzeptieren keine Diskriminierung aufgrund von Genderidentität, sexuellen Orientierung oder des Beziehungskonzeptes, weder OT noch IT. Homosexualität, Queerness, Genderfluidität etc. ist absolut normal in unserem Setting und kein Grund für Ausgrenzung oder blöde Kommentare. Wenn es eurem Happy End hilft, dürft ihr auch im Polycule enden. Nobody cares.

Romantik ist ein wichtiger Teil unseres Spiels, allerdings nicht so essentiell wie z.B. bei der "Roten Ros". Das heißt, du kannst gerne einen Charakter spielen, der gar keine romantischen Ambitionen hat. Es wäre aber gut, wenn du dies im Anmeldeverfahren angibst, damit wir dir nicht ausversehen einen Charakter geben, dessen großes Ziel es ist, eine romantische Ehe zu führen.

Charaktere werden gestellt

Alle Charaktere werden von uns geschrieben. Es ist nicht möglich, einen Charakter selbst zu schreiben. Die Rollen werden vorgefertigte Verknüpfungen mit anderen Rollen haben, welche entweder aus einer Beziehung (z.B. romantisch, familiär) oder einer Erinnerung, die sich in einem anderen Larp der Kampagne gebildet hat, stammen. Zusätzlich werden einige Charaktere kleine Aufgaben beinhalten, wie "Du hast diesen Anhänger auf dem Weg gefunden und wirst ihn der Gewinner:in des Bardenwettbewerbs geben." Seht dies nicht als Einschränkung eures freien Spiels, sondern als Möglichkeit, Spiel für andere zu generieren.

Euer fertiger Charakter wird euch rechtzeitig vor dem Spiel zur Verfügung gestellt und neben einer Biographie und den Verknüpfungen auch eben diese Erinnerungen enthalten. Erinnerungen sind Szenen, die mehrere Charaktere teilen und euch in Textform vorab zur Verfügung gestellt werden. Sie sind bewusst offen interpretierbar formuliert, sodass alle das hineinlesen können, was sie wollen. Bitte nutzt diese Erinnerungen als Spielanreize. Wenn ihr unklar darüber seid, wie ihr mit anderen Teilnehmenden eine Erinnerung anspielen wollt, nutzt die Kalibrierungsphasen um dies zu klären.

Kostüme

Wir wollen bei den Kostümen bewusst keinen Druck bei den Teilnehmenden aufbauen. Dieses LARP ist kein Kostümwettbewerb. Für uns steht der Schwerpunkt auf dem Spiel miteinander und uns ist bewusst, dass jeder die eigene Rolle nur einmalig bekleiden wird. Daher darfst du gerne so viel Aufwand wie du willst in dein Kostüm stecken, aber erwarte dies bitte nicht von den anderen. Wenn es für dich passend ist, und nicht komplett aus dem Setting fällt (wie es eine Jeans tun würde), darfst du dein Kostüm auch gerne als lustige Hommage an alte Fantasy-Kostüme gestalten, zum Beispiel mit billigem Pannesamt und einem Haarreif mit Katzenohren.

Wir geben keinen Leitfaden an die Hand zu historischer Korrektheit, exakter Abbildung des Fandoms, aus dem der Charakter stammt oder Ähnliches. Tue das, was sich für dich und deinen Charakter gut anfühlt. Um aber eine grobe Richtung vorzugeben, wie ein Kostüm aussehen könnte, haben wir ein Pinterest-Board erstellt.

Unser **Pinterest Board** findest du hier: <https://pin.it/2uyDgdKLo>

Location

Unser Spiel wird dieses Mal auf der Tannenburg in Nentershausen stattfinden. Nentershausen liegt sehr zentral in Deutschland an der Grenze von Hessen zu Thüringen. Die nächsten größeren Städte sind Bebra im Westen und Eisenach im Osten. Nach Eisenach sind es etwa 30 Minuten mit dem Auto. Die nächsten Bahnhöfe sind Sontra, Bebra und Wildeck.



Die Tannenburg ist eine Höhenburg aus dem 14. Jahrhundert. Es gibt einen Wohnturm mit innenliegender Taverne als Haupt- und einziges zu bespielendes Gebäude. Um die Burg herum befinden sich ein Kräutergarten, ein Eselstall, eine Terrasse mit herrlichem Fernblick, mehrere Zeltwiesen, endlose Wälder und ein Kellergewölbe. Zum Ambiente tragen mehrere Werkstätten bei, die aber von uns nicht genutzt werden können.

Die Unterbringung der Teilnehmenden kann auf zwei Arten erfolgen. Im

Wohnturm ist genug Platz für alle. Da aber keine Betten vorhanden sind, müssen alle Teilnehmenden ihre **eigenen Schlafmaterialien mitbringen**, dies bedeutet Feldbetten, Isomatten, Schlafsäcke, Decken, Kissen oder was auch sonst du für deinen Komfort benötigst. Alternativ ist auch das Übernachten in **eigenen Zelten** möglich. Die Zeltwiesen können gerne genutzt werden.

Die Burg verfügt über ausreichend Toiletten, allerdings nur über einen Duschraum. Aus diesem Grund müssen die Duschen von allen gemeinsam genutzt werden. Wir werden Listen aushängen, in die du dich für 15 Minuten eintragen kannst. In dieser Duschzeit kannst du alleine oder mit Personen, mit denen du gerne duschen möchtest, zusammen duschen. Hat sich niemand eingetragen, so handelt es sich um eine offene Duschzeit, in der alle einfach duschen können, wie sie möchten. Die Liste hängt an der Tür zur Dusche.

Mehr Informationen zur Tannenburg findest du unter <https://tannenburg.de/>

Barrierefreiheit

Wir sind bemüht, das Spiel so barrierefrei wie möglich zu gestalten, aber uns sind einige Grenzen durch äußere Gegebenheiten gesetzt, in erster Linie durch die Location.

Die Tannenburg verfügt über steile, schmale und unebene Treppen und ist daher nicht rollstuhlgerecht. Insbesondere die Schlafräume liegen alle oberhalb von Treppen, ebenso die Taverne. Auch mit eingeschränkter Sicht kann es an einigen Stellen im Haus gefährlich werden.

Wir sind bemüht, das Spiel so inklusiv wie möglich zu gestalten. Wenn du Fragen oder Bedürfnisse an die Location oder zur Con hast, fühl dich eingeladen, uns zu kontaktieren.

Verpflegung und Getränke

Alle Teilnehmenden werden durch das Kochteam der Tannenburg verpflegt. Die Küche kocht auf Wunsch vegetarisch oder vegan. Auch auf Intoleranzen kann selbstverständlich Rücksicht genommen werden. Diese Informationen fragen wir bei der Anmeldung ab. Sollten sich deine Präferenzen zu einem späteren Zeitpunkt ändern, kannst du uns gerne so schnell wie möglich informieren.

An Getränken stehen Wasser, Tee und Kaffee kostenlos zur Verfügung. In der Taverne werden wir Getränke zum Hauspreis, der uns von der Tannenburg vorgegeben ist, ausgeben. Dafür wird in der Taverne ein Tavernenbuch hinterlegt, bei dem ihr im Voraus bezahlt und dann so lange trinken könnt, bis euer Budget aufgebraucht ist. Runde Beträge können wir im Nachhinein bei Nicht-Nutzung zurückerstatten, alle Münzbeträge werden wir aufgrund des Aufwandes nicht zurückerstatten.

Eine Preisliste wird ausliegen. Verfügbar sind Malzbier, Cola und Zitronenlimonade sowie Apfelschorle, sofern diese Getränke durch die Tannenburg eingekauft werden können. Zusätzlich gibt es auf der Afterparty Bier, Weine, Fruchtweine und Met.

Das Mitbringen von eigenen Getränken ist seitens der Burg nicht erwünscht.

Alkohol

Dieses Larp ist ein Sober-Larp. Das heißt, dass wir nicht möchten, dass während des Spiels Alkohol konsumiert wird. Wir werden weder Alkohol ausschenken noch möchten wir, dass ihr Mitgebrachten trinkt. Das hat mehrere Gründe, zum einen empfinden wir es als sicherer, nicht nur aufgrund steiler Treppen und Abhänge, sondern auch, weil die eigenen Grenzen und die der anderen Mitspielenden nicht so schnell durch Angeschwipptheit verschoben werden. Zum anderen wird mit Trunkenheit gespielt und wir wollen, dass es ganz klar ist, dass dies nur gespielt ist und die Person nicht wirklich absolut besoffen ist. Wird gegen diese Regel verstoßen, sehen wir uns im Recht, euch von dem Event auszuschließen.

Auf der After-Party dürft ihr gerne trinken. Denkt aber daran, dass die Location nicht möchte, dass ihr selbst Getränke mitbringt. In der Taverne werden alkoholische Getränke zur Verfügung gestellt. Allerdings gilt auch dort, wenn wir merken, dass ihr zu betrunken seid, behalten wir uns das Recht vor euch ins Bett zu schicken, zu eurer eigenen Sicherheit und die der anderen.

Spiel- und Pausenzeiten / Ablauf

Unser Spiel ist in mehrere Akte gegliedert, in denen du selbst die Geschwindigkeit deines Spiels steuern kannst. Zwischen den Akten gibt es jeweils eine Pause, die wir Kalibrierungsphase nennen, in welcher sich die Teilnehmenden absprechen und ihr Spiel in die gewünschte Richtung lenken können, um am Ende ein Happy End zu erreichen.

Das Spiel beginnt mit dem Prolog, dem Ankommen aller Charaktere auf der Burg und der klassischen Einführungen in den Plot durch dort ansässige NSC. Zusätzlich wollen wir diese Zeit nutzen, um gemeinsam weiter die Barrieren, die uns vielleicht noch vom Singen abhalten, abzubauen, sodass wir in den folgenden 48h unbeschwert singen können. In

unseren vorherigen Spielen haben wir dies immer mit einer Karaoke-Party gemacht. Da dies uns reichlich unpassend für dieses Setting erscheint, wird es stattdessen einen Bardenwettbewerb mit Hintergrundmusik und angezeigtem Text (ja, es ist Karaoke) geben. Alle dürfen teilnehmen (und wir ermutigen euch OT sehr, es zu tun), die Gewinner:in steht aber bereits im Vorfeld fest. Es handelt sich um den einzigen Charakter, der eine Bard:in ist. Dies machen wir, da wir nicht euren tatsächlichen Gesang beurteilen wollen, sondern euch zum Singen animieren möchten.

Am Freitag bespielen wir Akt 1 und 2, in denen Lösungen für die dunkle Bedrohung gefunden werden müssen, gleichzeitig aber natürlich auch euer persönliches Charakterdrama langsam anlaufen soll. Hier ist noch Zeit, die Basis für die kommenden Dramen zu legen und den Ist-Zustand der Charaktere zu bespielen.

Samstag finden Akt 3 und 4 statt. Während das Abschlussritual und der Endkampf vorbereitet und durchgeführt werden müssen (inklusive Wellen-NSC!) habt ihr Zeit, eure Beziehungen gegen die Wand zu fahren, die neue große Liebe zu finden oder eurem besten Freund zu eröffnen, dass ihr eigentlich schon immer für die dunkle Bedrohung gearbeitet habt, um dann am Ende nach erfolgreicher Bekämpfung des:der Übeltäter:in auch auf persönlicher Ebene zu einem Happy End zu finden.

Von dort gehen wir Samstagabend in eine OT-Party über, der Sonntag besteht nur noch aus Frühstück und Abreise.

Kurzer Überblick:

Donnerstag: Ankunft, Workshops, Prolog (Bardenwettbewerb)

Freitag: Akt 1 + 2 (Basis für Drama legen, Happy End Wege eröffnen)

Samstag: Akt 3 + 4 (Dramatischer Klimax, Endkampf, Happy End)

Sonntag: Frühstück und Abreise

Vorstellung von Spielmechaniken

Workshops

Unsere Workshops sollen neben einer Übersicht über unsere Sicherheitsmechaniken vor allem dazu dienen, dass Barrieren, die in jedem wohnen, abgebaut werden, damit singen während des Spiels leichter fällt. Wir planen für die Workshops etwa 4h ein.

Eine Teilnahme an den Workshops ist für alle Teilnehmenden verpflichtend. Ohne Teilnahme an den Workshops ist die Teilnahme am Rest des Spiels nicht möglich.

Gesang

Wir nutzen in unseren Musical-Larps die Metatechnik Gesang. Das heißt, dass wir unsere Spielenden ermutigen wollen, die Emotionen und Gedanken ihres Charakters mit Songs auszudrücken. Dabei geht es keinesfalls um die Qualität des Gesangs, sondern um die Gefühle, die damit vermittelt werden.

Gesungen werden kann im Solo, als inneren Monolog, im Duett oder in der Gruppe. Gesang kann spontan entstehen oder vorher geplant werden. Es gibt die Möglichkeit in der Taverne einen Musikwunsch zu äußern. So kann innerhalb des Schankraums auch mit Playback oder instrumentaler Begleitung gesungen werden. Außerhalb der Taverne ist dies nicht möglich. Wenn hier Begleitmusik gewünscht ist, muss dies von den Teilnehmenden selbst organisiert werden. Musikinstrumente sind ausdrücklich erwünscht und können gerne mitgebracht werden.

Wir haben unseren Anspruch erfüllt, wenn am Ende einer Con auch diejenigen sich zu singen getraut haben, die dies normalerweise nie tun würden.

Hier haben wir noch unser kleines allgemeines Sing-FAQ für euch:
https://happy-playce.de/?page_id=82#pll_switcher

Happy End Larp

Wir bieten unseren Spielenden ausdrücklich an, ein Happy End zu bespielen. Das ist für viele, die aus dem Nordic Larp Bereich kommen, erst einmal befremdlich, aber es fühlt sich besser an, als man vielleicht denken mag. Denn auch positive Gefühle wie Liebe, Freude und Glück können überwältigen und unvergessliche Spielereignisse hervorrufen.

Blackbox

Erstens bietet die Tannenburg mit ihren Räumlichkeiten die Möglichkeit, zweitens lädt unser Design uns dazu ein, dieses Mal eine Blackbox anzubieten. In dieser wird in einer bewusst Medienbrechenden modernen Inszenierung für alle Teilnehmenden individuell ein Spielanreiz gesetzt, zu dem wir euch abholen, sobald alles entsprechend vorbereitet ist. Je nach Spielverlauf können einzelne Teilnehmende auch öfter als einmal in die Blackbox geholt werden, um ganz konkret noch neue Strömungen durch uns ins Spiel gebracht zu

werden. Ob wir diese Deus-ex-Machina allerdings so nutzen werden, wird sich erst zu einem späteren Zeitpunkt zeigen.

Sicherheitsmechaniken

Ja heißt ja

Konsent ist die oberste Regel. Sprich mit deinen Mitspielenden und frage aktiv nach Konsent. Egal, ob es darum geht, eine schwierige Beziehung miteinander zu spielen, physische Nähe darzustellen oder einen Kampf auszuführen. Nur ein enthusiastisches Ja ist ein Ja, alles andere ist ein Nein. Diese Regel gilt für IT wie OT gleichermaßen.

Wirklich wirklich

Willst du im Spiel ausdrücken, dass du etwas OT nicht machen kannst oder unbedingt machen musst (wie z.B. schlafen gehen, Wasser trinken, etc.), nutzt du "Wirklich wirklich". So wissen deine Mitspielenden, dass du etwas nicht aus Gründen des Charakters (nicht) machst, sondern aus persönlichen und fragst nicht weiter nach.

Beispiel: Jemand möchte dich überreden zu tanzen, du kannst aber nicht aufgrund eines kaputten Knies und sagst: "Ich möchte wirklich wirklich nicht tanzen.", die Person weiß nun, dass du aus OT-Gründen nicht tanzen möchtest und fragt nicht weiter nach.

Cat-Contact

Oder auch "90-10 Regel" genannt. Dabei kommt eine Person mit einem Angebot für eine Berührung 90% auf die andere Person zu, welche dann entscheiden kann, ob sie der Person 10% entgegenkommt, um die Berührung zuzulassen oder sich wendet, um die Berührung nicht zuzulassen.

Beispiel: Jemand möchte dich umarmen, kommt mit geöffneten Armen auf dich zu, bleibt aber kurz vor dir stehen, um dir die Entscheidung zu lassen, in die Umarmung rein zu gehen oder nicht. Du möchtest gerade gerne umarmt werden, öffnest ebenfalls deine Arme und begibst dich in die Umarmung.

"Auf ein Wort"

Wenn du mit einem Mitspielenden kurz mal OT reden möchtest, um miteinander über euer Spiel miteinander zu kalibrieren, kannst du dies der Person sagen, indem du die Worte "Auf ein Wort" verwendest. Die Person weiß dann, was damit gemeint ist und kann deiner Bitte nachgehen oder auch zu einem späteren Zeitpunkt, wenn es besser passt.

Beispiel: Du möchtest unbedingt mit der Spielerin von Heinrich dem Barbaren reden, weil du Heinrich gerne ein Liebeslied spielen möchtest, bist dir aber nicht sicher, ob die Spielerin das so cool findet, deshalb sagst du zu Heinrich dem Barbaren "Auf ein Wort, Heinrich der Barbar!". Die Spielerin weiß sofort, was gemeint ist, kommt mit dir nach draußen und ihr besprecht euch kurz untereinander.

Gekreuzte Finger

Musst du mal eben OT durch eine Szene, musst kurz verschwinden, sprichst gerade mit jemandem OT? Dann überkreuze deinen Mittel- und Zeigefinger und halte diese über deinen Kopf, um zu vermitteln, dass du gerade nicht im Charakter bist.

Beispiel: Du bist schon ins Bett gegangen, doch musst dringend noch auf die Toilette. Um auf Toilette zu gehen, musst du allerdings durch die Location laufen, in der Leute noch spielen. Du bist müde und möchtest nicht aufgehalten werden bei deinem Vorhaben, also hältst du die gekreuzten Finger über den Kopf, wirst quasi unsichtbar für deine Mitspielenden und somit nicht bei deinem Abendritual gestört.

Ok-Check

Den Ok-Check verwendest du, wenn du ohne Worte fragen möchtest, ob es jemandem OT gut geht. Form hierfür mit deinen Daumen und Zeigefinger einen Kreis und spreize die anderen Finger der Hand ab und halte sie so, dass die andere Person das Zeichen sehen kann. Diese kann dann mit einem Daumen hoch, wenn es ihr gut geht, einen Daumen in der Mitte, wenn sie sich nicht sicher ist, oder einen Daumen nach unten, wenn es ihr nicht gut geht antworten. Bei allen Zeichen bis auf den Daumen nach oben, solltest du der Person helfen, aus der Szene rauszukommen oder jemanden (vorzugsweise die Orga) holen, die der Person hilft (vorausgesetzt die Person möchte das auch).

Beispiel: Du siehst einen Charakter weinen und möchtest wissen, ob es der spielenden Person gut geht. Also zeigst du das OK-Zeichen. Die Person sieht das Zeichen und zeigt weinend den Daumen nach oben. Wunderbar! Die Person scheint gerade den Spaß ihres Lebens zu haben und du gehst weiter deinem Tag nach.

STOPP Befehl

Der STOPP-Befehl wird ausgeführt, wenn eine Szene für alle Anwesenden unterbrochen werden muss, aufgrund von Sicherheitsgefahren oder medizinischen Notfällen. Dafür wird für alle Anwesenden gut hörbar "Stopp" gerufen und die Szene damit gestoppt.

Beispiel: Die holde Maid Margarete ist drauf und dran, rückwärts in ein Feuer reinzulaufen. Du siehst die Gefahr und rufst laut "Stopp". Margarete stoppt sofort und fällt somit nicht den Flammen zum Opfer. Die Gefahr ist gebannt und es kann weiter gespielt werden.

Küsse

Küsse werden im Spiel durch das Berühren von Stirn an Stirn dargestellt. Aber auch hier gilt natürlich Konsens. Ja heißt ja.

Sex

Beschließen eure Charaktere Sex miteinander zu haben, wird dies nicht durch Mechaniken wie Ars Amandi oder ähnliches ausgespielt (nein, auch nicht, wenn alle Beteiligten zustimmen), sondern durch ein Telling. Eure Charaktere können also gemeinsam auf ein Zimmer, in den Garten oder in eine stille Ecke verschwinden und ihr geht dann kurz OT und könnt besprechen, wie es für eure Charaktere war, und wie diese jetzt zueinander stehen. Nach einer Weile kommt ihr dann einfach wieder ins Spiel. Um zu signalisieren, dass eure Charaktere Sex hatten, könnt ihr auch eure Haare verwuscheln, Makeup verschmieren oder

die Kleidung beim reinkommen wieder herrichten. Auch hier gilt der Konsent. **Wir erlauben kein Spiel mit sexualisierten Missbrauch!**

Anmeldeverfahren

Unkostenbeitrag und verschiedene Plätze

Wir benötigen dieses Mal keine Unterstützung für das Team in irgendwelchen Positionen oder NSCs. Daher ist nur eine Teilnahme als Teilnehmende möglich. Dies ermöglichen wir aber in verschiedenen Optionen.

Option 1: Vollzahlende – 260€, 36 Plätze

Alle Vollzahlenden bekommen eine Rolle im Vorfeld, einen Schlafplatz im Turm oder Platz für ihr Zelt und natürlich die Vollverpflegung. Teilnehmende müssen sich selbst um ihr Kostüm, Songs und Tänze kümmern.

Option 2: Springer – 50€, 4 Plätze

Diese Teilnehmenden zahlen deutlich weniger, erhalten aber einen Schlafplatz im Turm und Vollverpflegung. Der reduzierte Preis erklärt sich dadurch, dass diese Teilnehmenden ihre Rolle nicht weit im Vorfeld erhalten, sondern bereit stehen, um bei kurzfristigen Ausfällen die Rollen anderer zu übernehmen. Erfahrungsgemäß gibt es in den letzten 14 Tagen vor der Veranstaltung genügend Absagen, damit alle Springer eine volle Rolle erhalten können. Sollte dies nicht passieren, so erhalten die Springer eine rudimentäre Rolle, welche sie selbst ausgestalten und verknüpfen können und dürfen.

Anmeldezeitraum und Lotterie und Plätze für bestimmte Gruppen

Wir haben einen Anmeldezeitraum, in dem alle Anmeldungen gleich behandelt werden. Es spielt keine Rolle, ob ihr euch heute oder am letzten Tag des Anmeldezeitraums anmeldet, alle haben die gleichen Chancen, an dem Spiel teilzunehmen. Der Anmeldezeitraum endet am **12.10.2025**.

Danach werden wir die Anmeldungen prüfen und die Plätze vergeben. Spätestens zum 01.11.2025 wisst ihr Bescheid, ob ihr einen Platz bekommen habt.

Die Platzvergabe erfolgt unter verschiedenen Aspekten und ist keine reine Lotterie. Beispielsweise würden wir uns wünschen, Anfänger*innen im LARP oder uns Unbekannten die Teilnahme zu ermöglichen, möchten aber gleichzeitig auch erfahrene Spielende dabei haben, deren Spielphilosophie wir kennen und von denen wir davon ausgehen, dass sie das Spiel in eine Richtung steuern, die mit unserer Vision übereinstimmt. Insgesamt sind wir daher darum bemüht, in der initialen Platzvergabe eine unserer Meinung nach gesunde

Mischung zu erzielen. Ausgelost wird dann, wenn wir keinen klaren Vorteil einzelner gegenüber anderen sehen. Üblicherweise betrifft dies etwa 40-50% aller Plätze.

Keinesfalls werden die Faktoren Geschlecht, Alter, Vorerkrankungen, Allergien oder Ernährungsgewohnheiten einen Einfluss auf die Platzvergabe haben. Wir fragen einzelne dieser Faktoren bei der Anmeldung dennoch ab, da diese für die Organisation notwendig sind.

Das Mindestalter zur Teilnahme beträgt 18 Jahre am 10. September 2026.

Link zur Anmeldung: <https://forms.gle/CVyVcu5kaXnb65rr7>

Warteliste

Wenn du keinen Platz in der ersten Vergaberunde erhalten hast und dies wünschst, kannst du dich auf die Warteliste setzen lassen. Erfahrungsgemäß sagen etwa 30-50% der ursprünglich Teilnehmenden wieder ab, sodass auch noch gute Chancen bestehen, an unserem LARP teilzunehmen, wenn du in der ursprünglichen Vergabe kein Glück gehabt hast.

Leider hatten wir in der Vergangenheit große Probleme mit unserer Warteliste, weil sich viele Personen auf die Warteliste schreiben lassen, ohne dass sie Zeit oder Interesse hatten, einen Platz tatsächlich zu nehmen, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Wir sehen es als lästige und nervige Aufgabe an, die Warteliste in mühevoller Arbeit nach und nach anzuschreiben, in der Hoffnung, dass irgendwer noch Zeit hat. Das kostet Nerven, Zeit und verdirbt uns schnell die Laune. Wir finden, dass eine Wartelistenplatz kein "Gefallen" für die Orga ist, sondern ein Geben und Nehmen und erwarten daher, dass wenn jemand keine Zeit mehr hat, dieser jemand dies uns auch mitteilen kann. Aus diesem Grund haben wir beschlossen, ein **Pfand i.H.v. 10€** für die Warteliste zu nehmen.

Du erhältst deinen Pfand vollständig zurück, wenn

- a.) du uns von dir aus Bescheid gibst, dass du kein Interesse oder keine Zeit mehr hast, an unserem LARP teilzunehmen und wir dich von der Warteliste entfernen sollen oder
- b.) wir dir bis 21 Tage vor der Veranstaltung keinen Platz anbieten können.

Wir behalten deinen Pfand ein, wenn

- a.) wir dir einen Platz anbieten und du diesen, egal aus welchen Gründen, nicht annimmst, oder
- b.) wir dich 7 Tage lang nicht per E-Mail erreichen können, wenn wir dir einen Platz anbieten wollen.

Der Pfand wird verrechnet, wenn

wir dir einen Platz anbieten und du dich entscheidest, diesen anzunehmen. In diesem Fall wird der Teilnahmebeitrag um die 10€ Pfand reduziert.

Absagen

Es kann immer mal was dazwischen kommen, dafür haben wir Verständnis. Aber Absagen machen uns viel Arbeit und haben, gerade je näher man zur Con kommt, erstaunlich

zugenommen. Dazu nehmen sie unglaublich viel Zeit in Anspruch, die wir lieber in andere Dinge stecken würden. Wenn ihr also absagen müsst, tut dies bitte so frühzeitig wie möglich.

Unser Spiel ist darauf ausgelegt, dass alle Rollen bespielt werden, sowohl dramaturgisch als auch finanziell. Daher müssen wir einen Ersatz für euch finden. Sobald wir einen Ersatz gefunden haben, und dieser den Unkostenbeitrag bezahlt hat, können wir euch euren geleisteten Beitrag abzgl. einer Stornogebühr von 25€ zurücküberweisen.

Ausnahme: Bei Absagen innerhalb der letzten 21 Tage vor Conbeginn, also nach dem 20.08.2026, kann kein Beitrag zurücküberwiesen werden. In diesem Fall springt ein Springer ein. Gleiches gilt, wenn wir bis zum 20.08.2026 keinen Ersatz für dich finden können.

Vollständige Liste der Charaktere

Disclaimer: Wir haben uns sehr bemüht, die Charaktere genderneutral zu schreiben. Manche Archetypen sind aber gegendert, weil das Klischee, auf dem der Charakter beruht, ein gegendertes ist (klingt kompliziert, Beispiel wäre hier die Nymphe, die in der griechischen Mythologie kein direktes männliches Äquivalent hat). Alle Charaktere sind jedoch als genderneutral zu sehen und dürfen von Personen jeden Geschlechts gespielt und als Personen jeden Geschlechts dargestellt werden.

Bitte beachtet, dass es sich hier nur um Kurzbeschreibungen handelt, die einen Überblick über die Rollen geben sollen. Die vollständigen Rollen sind deutlich umfangreicher als das hier Abgebildete.

Archetyp: Rahja-Geweihte:r

Fraktion: Aventurier:innen

Hintergrund/Fandom: DSA

Kurzbeschreibung: Du kommst aus gutem Hause und bist im Gildenland aufgewachsen. Deine Liebe für alles Rahjagefällige, seien es Musik, Tanz, Wein oder Sex, haben dich früh in die Arme der Kirche der Göttin getrieben. Doch du weißt, dass es viele Regionen der Welt gibt, in denen ihre Freuden weniger angesehen sind. Daher warst du gerne bereit, eine Gruppe im Namen deiner Kirche nach [FANTASYLAND IN DEM LARP SPIELT] zu führen und dort von Rahja und den Vorzügen ihrer Kirche zu predigen, auch wenn du damit vermutlich auf Gegenwehr stoßen wirst.

Archetyp: Alchemist:in

Fraktion: Aventurier:innen

Hintergrund/Fandom: DSA

Kurzbeschreibung: Als Alchemist:in kann man in ganz Aranien ein gutes Auskommen erwirtschaften, vor allem wenn man, wie du, auch mal die Regeln des Legalen dehnt. Leider sehen das die Leute im Horasreich weniger begeistert als du, und als es abends an deine Tür klopfte, hast du schnell alles zusammengerafft und bist durch den Hinterausgang geflohen. Als Begleiter einer Rahja-Geweihten hast du es immerhin aus Aventurien raus geschafft, doch sicher fühlst du dich noch nicht. Außerdem neigt sich deine Reisekasse dem Ende entgegen und du brauchst dringend neue Kundschaft.

Archetyp: Paladin**Fraktion:** Aventurier:innen**Hintergrund/Fandom:** DSA

Kurzbeschreibung: Als Krieger:in des Praios ist es deine Aufgabe, Rechtmäßigkeit und Ordnung in die Welt zu bringen und du bist nur zu gerne bereit dazu. Deine Rüstung ist stets glänzend, dein Schwert frisch poliert und dein Kampfeswille unübertroffen. Als du darum gebeten wurdest, eine Rahja-Priester:in in die Ferne zu begleiten und dabei zu bewachen, wie sie für den Zwölfgötter-Glauben predigt, hast du nicht nur wegen deiner Bewunderung für die entsprechende Priester:in zugesagt. Doch es wurmt dich, dass auch diese halunkige Alchemist:in bei euch ist, welche deiner Meinung nach schon längst im Gefängnis sitzen müsste. Dann hättest du die Priester:in auch endlich für dich alleine.

Archetyp: Wikinger:in**Fraktion:** Bordbesatzung**Hintergrund/Fandom:** Historisch: Wikinger

Kurzbeschreibung: Groß, stark und mächtig. Eine Wikinger:in wie sie im Buche steht, nur keine besonders gute Seefahrer:in. Nachdem deine Mannschaft dich auf einer fast einsamen Insel nach einem verheerenden Fehler ausgesetzt hat, wurdest du von einer bunten Truppe aufgesammelt, mit der du nun die Weltmeere bestreitest, immer auf der Suche nach deiner wahren Bestimmung.

Archetyp: Katzenmensch**Fraktion:** Bordbesatzung**Hintergrund/Fandom:** Skyrim

Kurzbeschreibung: Du bist aufgewachsen in der komplexen Kultur der Khajiit und warst hier Priester:in der Mondgöttin. Dann wolltest du die Welt sehen und irgendwie bist du jetzt nur noch "die Schiffskatze". Deine Herkunft und eure subtilen Bräuche werden vollkommen ignoriert, manche rufen dich einfach Mieze. Das alles macht dich krank, aber du willst noch so viel von der Welt sehen und wer weiß, ob du ein besseres Schiff finden wirst.

Archetyp: Pirat:in**Fraktion:** Bordbesatzung**Hintergrund/Fandom:** Fluch der Karibik

Kurzbeschreibung: Du warst lange Jahre Teil der Crew des furchtbaren Piratencaptains Blackbeard, bis dir ein Diebstahl unterstellt wurde und du auf einer fast einsamen Insel ausgesetzt wurdest. Du wärest dort gestorben, hättest du hier nicht Nympe und Wikinger getroffen. Mit den beiden verbindet dich mittlerweile mehr als Freundschaft, auch wenn du den Pazifismus der Nympe manchmal sehr anstrengend findest und lieber wieder plündern würdest.

Archetyp: Wassernymphe**Fraktion:** Bordbesatzung**Hintergrund/Fandom:** Fluch der Karibik

Kurzbeschreibung: Als Nympe ist es deine Aufgabe verführerisch auszusehen und durch deinen Gesang Seeleute ins Wasser zu locken, um sie dann zu töten. Doch du konntest Blut noch nie sehen und manche der Seeleute waren auch ganz freundlich zu dir. Leider wurden deine Argumente nicht gesehen und du musstest deine Gruppe verlassen. Dafür fandest du auf dem Schiff Anschluss und Liebe.

Archetyp: Bauernkind

Fraktion: Die Geflüchteten

Hintergrund/Fandom: Märchen

Kurzbeschreibung: Du bist der tragische Held jeden Märchens. Deine Eltern, arme Bauern, wurden von Orks erschlagen und dann wurdest du als letzter Überlebender auch noch aus eurer Heimat vertrieben. Die einzige Freude, die du noch hast, sind Gespräche mit den Kaninchen und Vögeln im Wald und dein Versuch, das Herz einer Prinzess:in zu erobern.

Archetyp: Die:der Erstgeborene

Fraktion: Die Geflüchteten

Hintergrund/Fandom: Märchen

Kurzbeschreibung: Aus deinem Königreich vertrieben worden zu sein, war das Schlimmste für dich. Doch du bist der:die Erstgeborene und du wirst dein Land zurückerobern! Auch, damit dein zartes Geschwister wieder den Luxus des adeligen Lebens fühlen kann. Dafür trainierst du jeden Tag hart und versuchst, eine Armee aufzubauen.

Archetyp: Prinzess:in perfect

Fraktion: Die Geflüchteten

Hintergrund/Fandom: Märchen

Kurzbeschreibung: Du bist mit deinem Geschwister aus eurem Land geflohen, auch wenn DER FLUCH die Reise für euch alle schwerer gemacht hat. Doch durch deine liebenswürdige und leicht tollpatschige Art gewinnst du überall Freund:innen und kannst so vielleicht bei der Rückeroberung eures Reiches helfen.

Archetyp: Leibwache

Fraktion: Die Geflüchteten

Hintergrund/Fandom: Märchen

Kurzbeschreibung: Nach dem Attentat auf ihre Eltern bist du alles, was die verzweifelten Königskinder noch haben. Du beschützt sie, du tupfst ihnen die Tränen vom Gesicht und erinnerst sie an ihre Pflicht, adelig zu heiraten. Durch alles, was du verloren hast, weißt du, dass man kämpfen muss, und du stählst jeden Tag deine Muskeln, um allzeit bereit zu sein.

Archetyp: König:in von Gemmengfor

Fraktion: Einzelgänger:innen

Hintergrund/Fandom: Gemmengfor (DIY Hintergrund)

Kurzbeschreibung: Du bist Herrscher:in über dein eigenes Königreich, Monarch:in von Gemmengfor, ein fantastisches Reich, über das du alles weißt! Leider ziehst du ohne Gefolge umher. Die einzige Person, die dir immer wieder begegnet ist der Herrscher:in der Dunkel elfen aus deinem Königreich. Und seitdem du erfahren hast, dass diese:r eine Vision hatte, einen Gral zu finden, der die Herrschaft über Gemmengfor ein für alle Mal regeln wird, bist du nun selbst auf der Suche nach diesem Gral.

Archetyp: König:in der Gemmengfor-Hain Dunkel elfen

Fraktion: Einzelgänger:innen

Hintergrund/Fandom: Gemmengfor (DIY Hintergrund)

Kurzbeschreibung: Die Herrschaft über die Dunkel elf:innen des Gemmengfor-Hain hast du bereits vor etlichen Jahren durch eine Intrige übernommen und bist seitdem stets auf Reisen in ferne Länder gegangen. Dummerweise begegnet dir dabei immer wieder diese Hochstapler:in, ein Mensch, welcher behauptet König:in deines Reiches zu sein! So nervig!!!

Und jetzt ist diese:r auch noch dir gefolgt auf der Suche nach dem Gral, der dir in einer Vision erschienen ist. In dieser hast du erfahren, dass der Gral die Herrschaft von Gemmengfor ein für alle Mal klären wird!

Archetyp: Bäuer:in aus der Nachbarschaft

Fraktion: Einzelgänger:innen

Hintergrund/Fandom: Märchen

Kurzbeschreibung: Deine Felder wuchsen wie von Zauberhand immer schneller und üppiger als die deiner Nachbar:innen. Doch selbst sie konnten dem großen Feuer nicht entgehen, als euer Land angegriffen wurde. Du warst überrascht, wie natürlich du dich an das Elfenvolk anpassen konntest, dass dich nach der Katastrophe aufnahm, dachtest du doch, Bäuer:in sein wäre dein Lebenselixier.

Archetyp: Hexe:r

Fraktion: Einzelgänger:innen

Hintergrund/Fandom: Die Kleine Hexe / Wicked

Kurzbeschreibung: Du bist ständig mit Vorurteilen konfrontiert, die vor allem auf die alten Hexen zurückgehen, mit denen du wahrlich nicht immer einer Meinung bist. Natürlich spielst du Streiche, aber nur, wenn der andere es auch wirklich verdient hat, und das haben böse Menschen eigentlich immer. Du wärst gerne populärer, aber irgendwie scheint dir das unmöglich zu erreichen, außer bei Kindern, bei denen bist du echt der Hit!

Archetyp: Bard:in

Fraktion: Abenteuer:innengruppe

Hintergrund/Fandom: DnD

Kurzbeschreibung: Die Feder am Hut und dein Instrument auf dem Rücken ziehst du umher stets auf der Suche nach Inspiration für dein nächstes Stück - in Form einer Muse! Ob die Tochter des Wirts oder ein goldgelockter Erbe des Herzogs, es gibt niemanden, für den du nicht umgehend brennen würdest. Und dein von den Göttern gegebener Bardencharme sorgt allzu häufig dafür, dass dies auf Beidseitigkeit beruht. Dass deine Eskapaden dich und deine Reisegruppe immer wieder in Schwierigkeiten bringen, ist da nunmal ein unausweichliches Übel.

Archetyp: Elf:en-Mönch

Fraktion: Abenteuer:innengruppe

Hintergrund/Fandom: DnD

Kurzbeschreibung: Deine Eltern haben dich ins Kloster geschickt, damit du lernst, mehr Verantwortung zu übernehmen. Nach Jahren an Training ist deine Leichtmütigkeit zwar nicht signifikant weniger geworden, aber dafür bist du eine fähige Krieger:in des Ordens geworden. Bis die Mauern des Klosters dir zu eng und die Regeln der Mönche zu strikt wurden und du ohne ein Abschiedswort abgehauen bist. Alles war gut, bis du im Wald dummerweise in eine Falle gelaufen bist und gerade noch so gerettet werden konntest von ein paar Abenteurern, die dich hilflos am Baum angeln gesehen haben. Nun bist du mit ihnen unterwegs, in Freiheit aber auch mit dem unangenehmen Gefühl im Nacken, dass du deinen Orden, der dich aufgezogen hat, im Stich gelassen hast.

Archetyp: Feuerzauber:in**Fraktion:** Abenteuer:innengruppe**Hintergrund/Fandom:** DnD

Kurzbeschreibung: Jahrelang hast du Feuermagie studiert, nächtelang Bücher durchwälzt, heimlich in etlichen Tavernekellern geübt (und auch nur zwei mal welche dabei aus Versehen angezündet), um eine echte Magier:in zu werden. Was bei anderen seit ihrer Geburt einfach gegeben ist, hast du dir hart erarbeitet und bist sehr stolz darauf. Natürlich bist du noch nicht perfekt aber das lässt sich ja noch ändern. Wenn du nur nicht immer deine Freund:innen aus BRENNzigen (get it?, haha, brenn) Situationen retten müsstest... Aber für die Leute, die dir am Herzen liegen, würdest du buchstäblich durchs Feuer gehen, auch wenn das bedeutet, weniger Zeit fürs Lernen zu haben.

Archetyp: Babar:in**Fraktion:** Abenteuer:innengruppe**Hintergrund/Fandom:** DnD

Kurzbeschreibung: Seit du als Kind dein erstes Schwert von deiner Großmutter bekommen hast, wusstest du, was du werden möchtest. Als furchteinflößende Krieger:in durch die Welt zu laufen, bekannt für deine Impulsivität und Stärke, Aufträge von mal mehr mal weniger zwielichtigen Gestalten anzunehmen und Monster zu töten, hat dir theoretisch sehr zu gesagt, wenn es nur nicht so schrecklich einsam gewesen wäre. Zum Glück bist du einer Truppe an Abenteuer:innen in die Arme gelaufen. Jetzt ziehst du gemeinsam mit diesen Chaoten durch die Lande, die du lieber gewonnen hast, als du zugeben magst.

Archetyp: Gräfin von Lohra**Fraktion:** Gräfin**Hintergrund/Fandom:** Historisch: Grafschaft Lohra

Kurzbeschreibung: Du bist die regierende Gräfin von Lohra, einer prosperierenden Grafschaft im Norden Thüringens. Du führst dein Land und deine Familie mit strenger, aber gerechter Hand und blickst klug in die Zukunft - was nicht immer Segen, sondern zunehmend auch Fluch für dich ist. Denn immer nur zu delegieren ist auf Dauer für dich ziemlich langweilig geworden und du wünschst, dass du auch mal wieder selbst etwas erleben könntest.

Nun bist du auf Druck deines Partners, der Freifrau:mann von Nordhausen, nach FANTASYLAND WO DIE CON SPIELT aufgebrochen, um deine:r Zweitgeborenen zu helfen. Hoffentlich wird dies ein echtes Abenteuer für dich!

Archetyp: Freifrau:herr von Nordhausen**Fraktion:** Gräfin**Hintergrund/Fandom:** Historisch: Grafschaft Lohra

Kurzbeschreibung: Du bist die Partner:in der regierenden Gräfin von Lohra und in dieser Position wenig mehr als repräsentativ an der Regierung beteiligt. Allerdings hast du oft beratende Funktion im Hintergrund und bist die sanfte Seele, zu der die Leute mit ihren wirklichen Problemen kommen. Auch bist du es oft, die sich zwischen eure Kinder und ihr anderes Elternteil stellt, wenn es zu Konflikten kommt, und so hast du, trotz all der guten Gründe es nicht zu tun, darauf bestanden, dass ihr loszieht, der Zweitgeborenen bei ihren Problemen zur Seite zu stehen. Insgesamt hast du insgeheim öfter den Eindruck, dass du häufig die guten Ideen hast, und dann unnötig viel Energie da rein setzen musst, es so aussehen zu lassen, als kämen sie von deiner Partner:in.

Archetyp: Kräuterfrau:mensch**Fraktion:** Gräfin**Hintergrund/Fandom:** Historisch: Grafschaft Lohra

Kurzbeschreibung: Du hast dein Leben darauf verwendet, die heilende Wirkung der Natur zu studieren und das Wissen deiner Lehrerin, einer alten Frau aus deinem Heimatdorf, zu verfeinern. Als Heiler:in bist du seitdem in Lohra unverzichtbar, so dass die Gräfin dich auch auf diese Mission mitgenommen hat. Es ist allerdings ein offenes Geheimnis, dass du nicht den Gott der Ceriden, sondern die Seelen, die in der Natur leben, anbetest und in Lohra schon die ein oder andere geheilte Person davon überzeugt hast, mit dir die Mondgöttin anzubeten. Solange du dies nicht zu offen machst, stehst du wegen deiner Fähigkeiten unter dem Schutz der Gräfin, doch andere könnten das nicht so entspannt sehen.

Archetyp: Klassische Ritter:in**Fraktion:** Gräfin**Hintergrund/Fandom:** Historisch: Grafschaft Lohra

Kurzbeschreibung: Du hast die höfischen Umgangsformen perfektioniert, kennst alle ritterlichen Tugenden, erziehst deine Knapp:in ordentlich und gewinnst auf jedem Turnier. Was dir zu deinem Glück noch fehlt, ist jemand, bei dem du dich fallen lassen kannst, wenn es mal nicht so gut läuft. Und du hast dir auch schon eine passende Person ausgewählt, doch leider scheint es nicht zu funken zwischen euch. Du stehst nun vor der Entscheidung, ob es sich lohnt, sich weiter um diese Person zu bemühen oder ob du nicht doch eigentlich etwas ganz anderes suchst.

Archetyp: Knapp:in**Fraktion:** Gräfin**Hintergrund/Fandom:** Historisch: Grafschaft Lohra

Kurzbeschreibung: Alles, was du jemals werden wolltest, war Ritter:in, doch alles, was du bisher geworden bist, ist Knappe. Jedes mal wenn du versuchst die Karriereleiter hochzusteigen wirst du davon abgehalten. Langsam reicht es dir, arbeitest du doch härter als jede:r andere. Es wird Zeit, dass die Leute sehen was wirklich in dir steckt, koste es was es wollte.

Archetyp: Magd/Knecht**Fraktion:** Gräfin**Hintergrund/Fandom:** Historisch: Grafschaft Lohra

Kurzbeschreibung: Du arbeitest als Magd/Knecht im Gefolge der Gräfin von Lohra und hast dich hier durch deinen Fleiß und deine Zuverlässigkeit hervorgetan - besonders aber durch deine Verschwiegenheit, wenn die hohen Herren und Damen vor deinen Ohren über Geheimnisse flüsterten. Dadurch ist es dir vergönnt, die Gräfin auf der Reise zu begleiten, wofür du sehr dankbar bist, ist deine große Liebe doch auch hier. Und auch wenn du weißt, dass er:sie dich aufgrund der Standesunterschiede niemals heiraten wird, freust du dich einfach, Zeit mit ihm:ihr zu verbringen. und vielleicht erkennt er:sie auch eines Tages, dass Liebe wichtiger ist als Stand.

Archetyp: Assassin:in**Fraktion:** Klerus**Hintergrund/Fandom:** Assassins Creed

Kurzbeschreibung: Als dein Vater dir beibrachte, dass er in zehnter Generation dem geheimen Orden diene, und dass er von dir erwartete, diese Tradition fortzuführen, hattest du keine Ahnung, welches Opfer dies bedeuten würde. Nun, nach dem Tod deiner gesamten Familie und deines Partners ziehst du umher, immer der Spur der Attentäter folgend. Du spürst dich deinem Ziel nahe. Wäre da nur nicht diese eine Person, die die Erinnerung an deinen Partner immer weiter verblassen und dich den bisherigen Pfad hinterfragen lässt.

Archetyp: Inquisitor:in**Fraktion:** Klerus**Hintergrund/Fandom:** Fantasy: Ceriden

Kurzbeschreibung: Du bist eine Waise, deine Eltern hast du nie kennengelernt. Als du nur wenige Wochen alt warst, haben sie dich in einem ceridischen Kloster abgegeben, damit die Mönche und Nonnen dort dich gottgefällig erziehen könnten, als Ausgleich für "Die Sünden, die wir begangen haben", wie deine Erzieher:innen nicht müde waren, dir unter die Nase zu reiben. Und du wolltest die Sünden deiner Eltern unbedingt wieder gut machen, welche auch immer es waren. Daher bist du in der Kirche aufgestiegen und nun eine ihrer verbissendsten Verteidiger:innen gegen Ungläubige.

Archetyp: Ceridische Priester:in**Fraktion:** Klerus**Hintergrund/Fandom:** Fantasy: Ceriden

Kurzbeschreibung: Als Zweitgeborene:r einer Adelsfamilie war dein Weg ins Kloster schon vor deiner Geburt vorbestimmt. Viel lieber hättest du das Schicksal der Drittgeborenen übernommen und wärst in das Gefolge der Königin eingetreten. Stattdessen musstest du Latein büffeln und konntest von Abenteuern nur träumen. Glücklicherweise sind die braven Mönche und Nonnen blind, wenn man unter ihren Augen romantische Eskapaden sucht und so konntest du zumindest eine Art der Abenteuer ausleben; Doch nun musst du mit der Inquisitor:in reisen und bist sicher, dass sie Verdacht geschöpft haben muss. Daher hast du deine Eltern angefleht, dir zur Seite zu stehen, falls eine Konfrontation nicht ausbleiben kann.

Archetyp: Elb:in**Fraktion:** Reisegesellschaft von Bruchtal**Hintergrund/Fandom:** Herr der Ringe

Kurzbeschreibung: Dein Onkel Elrond hat dich zur Begleitung einer Reisegruppe mitgesandt. Gehorsam, doch innerlich widerwillig bist du fortgezogen, ist doch die Gesellschaft von Zwerg:innen, Halblingen und Menschen eigentlich weit unter deiner Würde. Jetzt steckst du in einer Wette mit der Zwerg:in, und spürst plötzlich Gefühle für ein anderes Nicht-Elbisches Wesen. Wirst du deine Unsterblichkeit für so etwas banales wie einen Menschen aufs Spiel setzen, oder wirst du am Ende das tun, was jeder in deiner Heimat von dir erwartet?

Archetyp: Zwerg:in**Fraktion:** Reisegesellschaft von Bruchtal**Hintergrund/Fandom:** Herr der Ringe

Kurzbeschreibung: Am liebsten stehst du in deiner Schmiede, schlägst mit deinem

Hammer auf Metall ein und grummelst über die Jugend von heute, den Zustand der Welt im Allgemeinen und die Verderbtheit der Elben. Dummerweise gibt es hier weder deine Schmiede, noch irgendetwas anderes, das dich zufrieden macht, außer vielleicht das Bier in den Tavernen, das es aber viel zu selten gibt. Wenn diese dämliche Zauber:in nicht wäre, wärst du nicht hier. Ja, und die blöde Elb:in hat vielleicht auch etwas damit zu tun, wäre da nur nicht diese Wette gewesen...

Archetyp: Hobbit

Fraktion: Reisegesellschaft von Bruchtal

Hintergrund/Fandom: Herr der Ringe

Kurzbeschreibung: Dein kleines Häuschen im Herzen des Auenlands zu verlassen, um deine Begleiter:innen auf ihrer Reise zu unterstützen, war schon schmerzlich für dich. Doch zu merken, dass sie regelmäßig nicht nur das dritte, sondern sogar das zweite Frühstück auslassen, machte das Ganze zu einem wirklichen Alptraum. Es wird Zeit, dass ihr dieses Abenteuer beendet, so oder so, damit du wieder deine Ruhe haben kannst. Aber leider musst du immer noch den Ring des Nekromanten vernichten, der dir bei "Wege zum Frieden 3" übergeben wurde.

Archetyp: Waldläufer:in

Fraktion: Reisegesellschaft von Bruchtal

Hintergrund/Fandom: Herr der Ringe

Kurzbeschreibung: Im Wald sieht man dem Wandel der Welt gelassen entgegen. Seit Äonen kommen und gehen die Jahreszeiten und nach jedem Winter kommt ein neuer Frühling. Du hast unendliche Grausamkeit gesehen und die unschuldige Schönheit des Schnees, der auf ein totes Rehkitz fällt. Diese ganzen Eindrücke mit anderen Menschen zu teilen ist dir fast unmöglich, weshalb du dich auf die Position als stumme Beobachter:in zurückgezogen hast. Das mag auf andere oft mysteriös wirken, doch sehnst du dich nach jemandem, der:die bereit ist, die Auf's und Abs des Lebens in der Natur mit dir gemeinsam zu durchleben.

Archetyp: Zauber:in

Fraktion: Reisegesellschaft von Bruchtal

Hintergrund/Fandom: Herr der Ringe

Kurzbeschreibung: Seit 500 Jahren bist du schon auf der Welt, bereist die Lande, verführst ahnungslose Halblinge zu Abenteuern und verteilst gute Ratschläge, die aber niemand einhält. Und irgendwann ist bei dir der Groschen gefallen. Es reicht, wenn du einfach da bist und, am besten gereimte, Glückskekssprüche vor dich hin murmelst. Die Leute werden schon irgendetwas draus machen. Und wenn nicht, musst du dich immerhin nicht darüber ärgern, dass sie sich zu ihrem Erfolg mal wieder nur selbst im Weg stehen. Langsam haben alle vergessen, dass du eigentlich ein sehr mächtiger Magier bist und halten dich für eine etwas senile Oma:Opa. Und das passt dir so auch ganz gut.

Archetyp: Schmuckhändler:in

Fraktion: Stadt/Handel

Hintergrund/Fandom: Mittelalter

Kurzbeschreibung: Du warst immer eine Kämpfer:in, hast monatelang für die Hand deiner Angebetete:n gearbeitet, ihm:ihr die feinsten Geschmeide zu Füßen gelegt und dann hat er:sie ja gesagt! Doch nach mehreren Jahren Ehe und den ersten Kindern stelltest du fest, dass die Leidenschaft des Anfangs verfliegen war und das der Alltag auch mit ihm:ihr

verdammt anstrengend war. Du brauchtest jemand neuen, eine neue Muse, der du deine schönsten Schmuckstücke schenken könntest, jemanden, der:dem dich die Strapazen der Arbeit vergessen ließ. Also schlosst du dich einem Händler:innentrupp an, der in die Welt ziehen wollte, um hier vielleicht die eine (neue) wahre Liebe zu finden.

Archetyp: Zuckerbäcker:in

Fraktion: Stadt/Handel

Hintergrund/Fandom: DSA

Kurzbeschreibung: Du wolltest immer nur Zuckerbäcker:in sein und die Herzen der Leute mit deinen Süßigkeiten erfreuen. Und wie oft zogst du los, mit dem Bauchladen voller Schlemmereien, und auf einmal musst du die Welt retten. Langsam wird es dir lästig, hält dies dich doch stark von deiner eigentlichen Leidenschaft, dem Backen, ab. Aber du stolperst immer wieder in dieses Problem.

Archetyp: Söldner:in

Fraktion: Stadt/Handel

Hintergrund/Fandom: Game of Thrones

Kurzbeschreibung: Du stammst aus Westeros und hast dort reichlich Erfahrung in Schlachten als Söldner:in gesammelt. Doch ein Schicksalschlag ließ dich den Kontinent verlassen und auf Reisen gehen. Obwohl du doch eigentlich ein ziemlicher Haudegen bist, ziehst du nun umher mit einigen reichen Pfeffersäcken, die dich gut bezahlen und dir wenigstens genug Freiraum lassen, dich in die großen Ereignisse eurer Zeit einzumischen.

Archetyp: Schmied:in

Fraktion: Stadt/Handel

Hintergrund/Fandom: Mittelalter

Kurzbeschreibung: Auf Geheiß deiner Eltern hast du das Schmiedehandwerk erlernt, wie deine Tante, bei der du in der Lehre warst. Du hast dich durch die Ausbildung irgendwie durchgemogelt, aber eigentlich beschäftigst du dich gar nicht so gerne mit dieser eher groben, kraftraubenden Tätigkeit. Viel lieber schreibst du Minnagedichte über den Adel oder malst Gemälde der Blumen am Wegesrand. Die Walz, die du nun unternimmst, gibt dir vielleicht genug Freiraum von zuhause, um auch diese Seite von dir auszuleben.

YAY! Herzlichen Glückwunsch! Hiermit hast du das gesamte Design Dokument gelesen. Wir sind stolz auf dich! Solltest du noch Fragen haben, melde dich entweder bei Chris, Lena oder Merle.

Wir freuen uns auf dich!