



Ayd'Owl

Die Tage des Lernens

Das Design-Dokument zur Veranstaltung des Engonien e.V.



Inhaltsverzeichnis

Alles auf einen Blick:	4
Einleitung, Setting und OT Informationen	4
Der Verein	5
Veranstaltungsort	5
Essen und Getränke	6
Begriffe im LARP	6
LARP	6
IT und OT	6
“Halt” und “Stopp”	6
“Heiler” und “Sani”	7
SC	7
NSC	7
SL	7
Orga	7
Spiel- und Sicherheitsmechaniken	8
Allgemeine Spielmechaniken	8
Kein Punktesystem	8
DKWDDK	8
Jede Reaktion ist besser als keine Reaktion	8
“Yes, and...“	8
Die Opfer-Regel	9
Play to lift	9
Sicherheitsmechaniken	10
Auf ein Wort	10
Magister Abacast	10
Stopp!	10
Das Magiespiel	10
Die Magietheorie	10
Der Zauberspruch	11
Artefakte	12
Alchemie- und Tränkespiel	12
Rituale	12
Gewandung und Ausstattung	13
Accessoires und LARP-Waffen	14
— IT-Informationen —	15
Das Land Engonien	15
Das Land und seine Provinzen:	15
Glaube in Engonien:	16
Besondere Orte in Engonien:	16
Nicht-menschliche Rassen in Engonien:	16
Magie in Engonien	17

Die aktuelle Situation in Engonien	17
Alamar-Inquisition	17
Der Lich Atos	17
Die "Atos-Blümchen"	17
Die Akademie Ayd'Owl	18
Besonderheiten der Ayd'Owl	18
Die Tage des Lernens	19
Vorlesungen	19
Tutorien	19
Der Ball	19

Alles auf einen Blick:

Datum	6.12.2024 - 8.12.2024
Veranstaltungsort	Jugendgästehaus Haus Dalbenden in Urft, Nationalpark Eifel
Verpflegung	Vollverpflegung (inklusive vegetarisch oder vegan) Getränke: Wasser, Kaffee, Tee inklusive Softdrinks und andere Getränke werden in der Tavensa verkauft
Preise	SC 126 € Anmeldung SC NSC 26 € Anmeldung NSC
Orga-Mail	sarah@engonien.de
Bettbezüge	Selber mitbringen (Kissen- und Deckenbezug + Laken) Oder gegen 8 € Gebühr mieten (dann bitte Orga per Mail informieren)

Einleitung, Setting und OT Informationen

Die Ayd'Owl ist eine Magierakademie in einem vom europäischen Mittelalter inspirierten, fiktiven Land namens Engonien. Die Akademie wird bereits seit vielen Jahren bespielt, es ist aber jederzeit möglich, neu einzusteigen. Die Con-Reihe "Ayd'Owl" bespielt die regelmäßig an der Akademie stattfindenden "Tage des Lernens", bei denen Lern- und Lehrwillige, ob magiekundig oder anderweitig interessiert, an die Akademie kommen, um dort an Vorlesungen, Seminaren und dem allgemeinen Wissensaustausch teilzunehmen. Begleitend gibt es kleinere Plots um den Schauplatz der Akademie. Gespielt werden können sowohl Schüler*Innen als auch Lehrpersonen der Ayd'Owl und anderer Akademien. Zauber wollen gelernt und Rituale durchgeführt, Freund- und Feindschaften gepflegt und alte und neue Geschichten in der Tavensa zum Besten gegeben werden. Gewinnt den Respekt einer strengen Lehrmeisterin, bastelt mit einem Freund ein neuartiges Artefakt, brütet über geheimnisvollen Schriftrollen und spricht mit den Geistern der altherwürdigen Hallen. Gleich, ob ihr oder euer Charakter neu dabei oder ihr schon erfahrene Recken seid, wir freuen uns darauf, mit euch die Tage des Lernens zu erleben. In diesem Design-Dokument stellen wir euch sowohl die organisatorischen Grundlagen vor als auch die Welt, in der ihr euch bewegen werdet und welche Charaktere sich in ihr herumtreiben. Wer die Ayd'Owl bereits kennt, dem wird Vieles bekannt vorkommen, aber womöglich nicht alles.

Der Verein

Die "Ayd'Owl" ist eine Veranstaltung des Engonien e.V. - Verein für Live-Rollenspiele (<https://engonien.net/website/>).

Sie unterliegt damit:

- der Satzung (<https://engonien.net/website/satzung/>)
- den Hausregeln (https://engonien.net/engonienwiki/?page_id=1106)
- der Spielphilosophie (<https://engonien.net/website/verein/spielphilosophie-regeln/>)

des Engonien e.V.

Zusätzlich sieht sich die Orga der Ayd'Owl dem Manifest für Sicherheit und Wohlbefinden verpflichtet (https://engonien.net/engonienwiki/?page_id=1488).

Auf unseren Veranstaltungen ist kein Platz für Rassismus, Sexismus, Queerfeindlichkeit oder jedwede anderen Formen von Diskriminierung.

Veranstaltungsort

Die Ayd'Owl findet im Haus Dalbenden statt

(<https://www.schullandheim-haus-dalbenden.de/>). Vor Ort gibt es das große alte Haupthaus und zwei Nebenbauten.

Das Haupthaus besitzt zwei Etagen mit insgesamt 10 Gruppenzimmern (3-6 Personen). Diese sind mit Stockbetten ausgestattet. Die Räume verfügen über keine eigenen Badezimmer, dafür ist auf jeder Etage ein Waschraum und ein Toilettenraum vorhanden. Diese Waschräume sind unisex und mit Einzelkabinen sowohl im Wasch- als auch Toilettenbereich versehen.

Das Haupthaus ist historisch und nicht behindertengerecht. Es gibt viele alte Treppen und keine Aufzüge oder ähnliche Hilfsmittel. Die "Vorlesungsräume" im Erdgeschoss können über eine Außentreppe mit Geländer erreicht werden. Die oberen Etagen sind über ein altes Haupttreppenhaus miteinander verbunden.

Das große Nebengebäude besteht aus Erdgeschoss und erster Etage. Es wurde nach der Flutkatastrophe im Ahrtal komplett neu gestaltet. Die Räume verfügen z.T. über ein eigenes Bad und eigene Duschen. Auch hier gibt es größere Gruppenräume für 2-6 Personen. Außerdem befinden sich in diesem Gebäude ebenfalls zwei Tagungsräume, die modern hergerichtet sind.

Im gesamten Gebäude ist Rauch- und Feuerverbot. Das Haupthaus ist sehr alt und die Feuermelder empfindlich! Jegliche Pyro, Räucherstäbchen oder auch das Rauchen selbst müssen in den Hof verlegt werden.

Bettbezüge müssen mitgebracht werden, oder können gegen eine Gebühr vor Ort geliehen werden. Bitte informiere die Orga, wenn du Bettbezüge ausleihen möchtest.

Essen und Getränke

Essen und Getränke werden von uns als Orga gestellt.

Wir werden sowohl für vegetarische als auch vegane Optionen sorgen und Allergien berücksichtigen, sofern es uns möglich ist.

Wasser, Tee und Kaffee gibt es frei Haus. Limonaden oder auch Alkohol werden in der Tavensa durch die Orga verkauft.

Ihr dürft natürlich auch eure eigenen Getränke mitbringen, allerdings bitten wir euch von großen Mengen vor allem harter Alkoholika abzusehen.

Sollten wir als Orga mitbekommen, dass jemand aufgrund von zu hohem Alkoholkonsum nur noch bedingt zurechnungsfähig ist oder das Spiel der anderen Mitspielenden massiv stört, behalten wir uns vor, geeignete Maßnahmen bis hin zum Ausschluss von der Veranstaltung zu ergreifen.

Begriffe im LARP

LARP

Live Action Role Play; Live-Rollenspiel. Auch: "Larp".

Plot: Die Handlung, die auf einem Larp passiert.

IT und OT

IT, kurz für "in time", beschreibt alle Ereignisse und Handlungen, die von den fiktiven Charakteren ausgeführt werden.

OT, kurz für "out time", beschreibt alle Ereignisse und Handlungen, die von den realen Personen ausgeführt werden, die die Charaktere spielen (den Spielenden).

Beispiel:

IT: Talia, die Magierin, lässt ein magisches Licht in ihrer Hand erstrahlen.

OT: Maria, die Spielerin, schaltet eine LED-Lampe ein, die in ihrer Handfläche verborgen ist.

"Halt" und "Stopp"

Es kann im Spiel potentiell zu gefährlichen Situationen kommen. Zum Beispiel kann jemand stolpern und innerhalb einer Menschengruppe stürzen. In diesem Fall sollte eine Person, der die gefährliche Situation auffällt, sofort "Stopp" rufen. In diesem Fall halten alle Anwesenden inne und die Gefahr kann in Ruhe beseitigt werden. Das Wort ist immer ein klares OT-Signal, auf das mit Ernsthaftigkeit zu reagieren ist.

Handelt es sich aber um eine IT-Gefahr, die also lediglich den Charakteren, nicht aber den Spielenden droht, so ist gegebenenfalls "Halt" zu rufen. Dies ist ein IT-Signal und die Charaktere können so ernst oder leichtsinnig mit der Gefahr umgehen, wie sie wünschen.

“Heiler” und “Sani”

Wenn ein Charakter IT verletzt ist und soeben theatralisch in einer nicht unwesentlichen Menge Kunstblut gebadet wurde, ist nach einem Heiler zu rufen.

Sollte eine Person sich eine tatsächliche Verletzung zugezogen haben (z.B. Verstauchung, Verbrennung, Schnittwunde etc.) ist nach einem Sani zu rufen. Wer diese sind, wird zu Beginn der Veranstaltung deutlich gemacht. Im Zweifelsfall kann eine SL oder Orga Auskunft geben.

Diese Trennung der Begrifflichkeiten dient dazu, OT-Verletzungen direkt mit der nötigen Ernsthaftigkeit zu behandeln.

SC

Kurz für “Spielenden-Charakter” (veraltet auch: “Spieler-Charakter”). Charakter, der im Rahmen des Plots freie Entscheidungen treffen kann. Die Spielenden haben begrenztes bis kein Hintergrundwissen über den Plot.

NSC

Kurz für “Nicht-Spielenden-Charakter” (veraltet auch: “Nicht-Spieler-Charakter”). Diese Rollen haben eine bestimmte Funktion im Plot oder der Welt. Sie können nicht gänzlich frei über ihr Handeln entscheiden, sondern sind bis zu einem gewissen Punkt geskriptet, um die Handlung zu beeinflussen.

SL

Kurz für “Spilleitung”. Kennt den Plot, instruiert NSCs, gibt ggf. Input aus dem OT and SCs oder NSCs.

Orga

Organisiert die Veranstaltung, dazu zählen das Anmieten einer Location und die Essensversorgung. Übernimmt in der Regel auch SL-Aufgaben.

Spiel- und Sicherheitsmechaniken

Damit das gemeinsame Spiel möglichst reibungslos funktioniert, verwenden wir auf der Ayd’Owl verschiedene Mechaniken. Diese sollen zum einen den Spielfluss erleichtern und mit abgesprochenen Signalen verhindern, dass Spielende zu oft für Absprachen OT gehen müssen. Darüber hinaus soll eine für alle Beteiligten schöne Spielerfahrung entstehen, wir wollen uns also ungefähr einig sein, wie und was wir spielen.

Allgemeine Spielmechaniken

Kein Punktesystem

Wir verwenden kein Punktesystem (DragonSys etc.), es gibt also keinen Charakterbogen, auf dem genau vermerkt ist, welchen Wert ein Charakter in einem bestimmten Attribut hat, wie gut ein Zauber beherrscht wird oder wie viel Erfahrung in einer Fähigkeit gemacht wurde. Wir haben zwar einen Blick auf die angemeldeten Charaktere, damit diese in die Welt von Engonien und das Spiel an der Akademie passen, aber wir überlassen es euch, das Spiel für euch und andere interessant zu gestalten. Um das zu erreichen, geben wir euch ein paar Spielgrundsätze und -mechaniken an die Hand.

DKWDDK

“Du kannst, was du darstellen kannst” ist eine im Larp weit verbreitete Spielgrundlage. Es geht dabei nicht darum, alle Fähigkeiten des Charakters tatsächlich auch OT zu beherrschen, sondern darum, diese möglichst glaubwürdig darzustellen. Im Magiespiel sind damit zum Beispiel ausladende Zaubergesten gemeint, oder die Wahl cleverer Worte im Diskurs mit anderen Magiekundigen. Es kann aber auch um das Bereitstellen der richtigen Materialien und Gerätschaften gehen. Ein Ritual benötigt zum Beispiel einen Kreidekreis, Kristalle oder Kunstblut, um glaubhaft dargestellt zu werden.

Jede Reaktion ist besser als keine Reaktion

Wenn du von einem anderen Charakter angespielt wirst, egal ob magisch oder ganz normal, solltest du darauf in irgendeiner Weise reagieren. Im Idealfall bietet deine Reaktion wieder neue Spielansätze für dein Gegenüber. Wir wünschen uns hierzu, dass ihr wertschätzend miteinander umgeht und nicht nur auf das eigene Spiel bedacht seid. Larp funktioniert nicht alleine, sondern nur miteinander.

“Yes, and...”

Auf der Ayd'Owl kommen Charaktere aus vielen verschiedenen Hintergründen zusammen, weshalb es möglich ist, dass sich IT-Wissen, Informationen oder Magiemechaniken widersprechen. Dabei gibt es nicht unbedingt ein “richtig” oder “falsch” und deswegen erst eine SL zu konsultieren, die den Fall für Engonien und die Akademie Ayd'Owl festlegt, ist wenig spielfördernd. Wir empfehlen daher die Spielmethode “yes, and”. Dabei nimmt man das Gesagte des Gegenübers an und baut mit dem eigenen Spiel darauf auf. Die Idee dahinter ist das gemeinsame Erzählen einer Geschichte, nicht der Versuch, sich gegenseitig zu übertrumpfen.

Ein Beispiel:

Ein hochrangiger Elementarist schlägt im Diskurs vor: “Wäre es nicht denkbar, den Feuerelementar mit Aspekten eines Versteinerungszaubers anzureichern...?”

In deiner Magielehre ist das Zusammenfügen einzelner Elemente so nicht möglich. Statt aber einfach ‘nein’ zu sagen, könntest du antworten: “Ja, das wäre ein sehr interessantes

Experiment. Wir sollten dabei natürlich auf die nötigen Sicherheitsmaßnahmen achten, um elementares Chaos bei unerwünschter Verschmelzung zu vermeiden.”
“Sehr richtig, denn ‘Anreicherung’ ist ja nicht gleich ‘Verschmelzung’...!”

Die Opfer-Regel

Wie schwer ein Zauber trifft, wie schmerzhaft ein Schlag war oder wie tödlich eine Schnittwunde ist, entscheidet immer die jeweils getroffene Person. Dies gilt für Konfliktspiel wie zum Beispiel Kämpfe, aber auch für jedes andere Miteinander. Zauber, Artefakte oder Tränke haben oft eine festgelegte Wirkung, aber ihr könnt diese stets für euch selbst abwandeln. Wichtig ist im Sinne des vorherigen Absatzes: reagiert irgendwie. Lasst das Spiel nicht im Sand verlaufen.

Play to lift

“Play to lift” bedeutet, mit seinem eigenen Spiel andere “anzuheben”. Das kommt in einem Akademie-Setting besonders zum Tragen, da es eine bestimmte strukturelle Hierarchie gibt. Diese ist natürlich nur IT gegeben. OT hat euch die Akademie-Leitung nicht mehr zu sagen als eure Mitschüler*innen. Damit es sich trotzdem so anfühlt, als habe man es mit einer einflussreichen Person mit außerordentlichen magischen Fähigkeiten zu tun, braucht es das unterstützende Spiel aller Beteiligten. Es kann auch heißen, vom Lichtzauber einer anderen Person besonders stark geblendet zu sein, wenn diese es gerade schön ausgespielt hat. Dazu gehört auch, in einer Vorlesung mitzuspielen, dass gerade jemand mit großem Fachwissen aus deren Spezialgebiet vorträgt und nicht bei jedem zweiten Satz zu widersprechen, weil man gerade eine gute Idee hat oder weil man diese Magie auf einem anderen Larp anders darstellt. Die Mechanik kann auch bedeuten, für sich selbst einen Nachteil in Kauf zu nehmen, um einen anderen Charakter besser dastehen zu lassen. Im Idealfall machen wir dies für einander, so dass alle, die dies wollen, ihre großen Momente ausspielen können.

Sicherheitsmechaniken

Auf ein Wort

Wenn ihr mit einer Person gerade dringend OT sprechen müsst, diese aber IT in ein Gespräch verwickelt ist, könnt ihr dies mit der Phrase “auf ein Wort” signalisieren. So stört ihr das Spiel der anderen nicht und könnt euer OT-Anliegen abseits vom Spiel klären. Natürlich solltet ihr dies nur nutzen, wenn es wirklich wichtig ist. Gerade um Orga- oder SL-Personen zu sprechen, kann das sehr nützlich sein.

Magister Abacast

Es kann viele Gründe haben, warum ihr eine bestimmte Tätigkeit gerade OT nicht ausführen könnt oder wollt. Diese Gründe gehen letztendlich niemanden etwas an. Egal ob ihr die Stühle nicht umräumen könnt, weil ihr euch letzte Woche das Handgelenk verstaucht habt, oder ob ihr beim Ritual nicht mitmachen wollt, weil euch der Gebrauch des Kunstbluts

unangenehm ist: wenn ihr euch auf Magister Abacast beruft, ist eure Erklärung nicht zu hinterfragen. So kann euer Charakter zum Beispiel sagen: "Ich kann gerade nicht beim Aufräumen helfen, Magister Abacast braucht mich bei einem Forschungsvorhaben!" Das müsst ihr dann natürlich nicht ausspielen. Es geht lediglich darum, den Spielfluss nicht zu brechen, während ihr einen OT-Grund signalisiert. Wenn jemand diese Mechanik nutzt, um sich aus einer Aktivität herauszuziehen, ist ihr*ihm das grundsätzlich nicht negativ auszulegen, es darf später keine IT-Konsequenzen dafür geben.

Stopp!

Das Wort Stopp wird in Situationen genutzt, die entweder gefährlich oder aus anderen Gründen untragbar sind. Hierzu gehören gefährliche Situationen im Kampf (Jemand ist kurz davor einen Abhang beim Rückzug hinunterzustürzen), wie auch im Charakterspiel (z.B. Magister Abacast wird ignoriert oder du willst aus OT-Gründen eine Situation sofort beenden). Das Wort Stopp unterbricht sofort jedes Spiel!

Das Magiespiel

Zur Magie in der Welt von Engonien erfahrt ihr im IT-Teil weiter unten mehr. Hier geht es rein um die Darstellung von Magie im Spiel.

Die Magiethorie

Ein großer Teil des Spiels an einer Magierakademie besteht darin, sich mit anderen Magiekundigen über Magie in der Theorie auszutauschen. Wie bereits erwähnt geht es darum, miteinander zu spielen und Spaß zu haben und nicht darum, in allem besser, toller und klüger zu sein als alle anderen. Unterstützt euch gegenseitig und gebt euch den Raum, eigene Ideen auszuformulieren.

Aber wo kommt das Wissen um die Magiethorie her?

Wir stellen euch kein Kompendium zur Verfügung, auf das ihr euch berufen könnt. Stattdessen steht es euch frei, selbst Dinge einzubringen und mit- und voneinander zu lernen, denn genau darin besteht der Sinn der "Tage des Lernens", die wir bespielen. Spontanes dazudichten von Fakten eurer Magiethorie ist dabei ausdrücklich erwünscht: denkt euch etwas aus und diskutiert darüber, als gäbe es nichts Wichtigeres auf der Welt.

Spontanität hilft, aber ein wenig Vorbereitung ist durchaus sinnvoll. Auch ein Charakter, der seine Magie gerade erst entdeckt hat weiß, wie auf diese zugegriffen wird und als OT-Person hinter dem Charakter solltest du eine Erklärung bereit haben, wie und warum deine Magie funktioniert. Die Theorien könnten sehr verschieden sein, von intuitiv bis wissenschaftlich, emotional bis mathematisch. Diese Überlegungen werden deine eigene Darstellung verbessern und anderen helfen, mit deiner Magie zu interagieren. Natürlich müsst ihr nicht alles auswendig wissen; ihr könnt gerne eigene IT-Magiebücher mitbringen, diese werden von uns nicht kontrolliert.

Der Zauberspruch

Die kleinste Einheit des Magiewirkens ist der Zauber. Die Darstellung kann dabei aus mehreren Teilen bestehen:

- Worte
- Gesten
- Hilfsmittel/Komponenten

Zusammen sollen diese Teile eine Darstellung ergeben, aus der andere erkennen können, was gerade gezaubert wird. OT-Ansagen sind im Zweifelsfall möglich, idealerweise aber zu vermeiden. OT-Hilfsmittel sollten so gestaltet werden, dass sie gut am Körper versteckt und schön in die IT-Zauberhandlung eingebaut werden können. Worte und Gesten dürfen gerne eine kleine Show sein, Magie ist schließlich etwas Beeindruckendes.

Einige Zauberkomponenten haben sich als besonders nützlich erwiesen, da diese Zauber häufig gewirkt werden:

- Kleine Taschenlampe oder LED-Lampe für Lichtzauber
- Komponente für einen Analysezauber, z.B. Pendel, Kristall etc.

Andere Beispiele:

- LED-Kerze für Feuerzauber und Licht
- Wasserfläschchen für Wasserzauber
- Rote Stoffkugel als Feuerball

Wie auch beim allgemeinen Spiel gilt beim Zaubern: Alles ist auszuspielen, auch Immunitäten. Selbst wenn ein Zauber nicht auf dich wirkt, solltest du in irgendeiner Form reagieren, damit die zaubernde Person weiß, dass ihr Zauber angekommen ist und für euch beide schönes Spiel daraus entsteht.

Artefakte

Als Artefakte bezeichnen wir Gegenstände, auf denen ein Zauber liegt. Der Zauber wirkt entweder dauerhaft oder wird durch einen Trigger ausgelöst (z.B. anfassen). Wo es sich anbietet, sollte der Zauber dabei so gut wie möglich durch Effekte wie Leuchten oder Geräusche dargestellt werden. Da ihr aber möglicherweise nicht immer anwesend sein könnt, wenn ein Zauber ausgelöst wird, bitten wir euch, einen OT-Zettel am Artefakt anzubringen, sodass die verzauberte Person weiß, was genau mit ihr passiert. Der Zettel sollte aber nicht das einzige sein, was das Artefakt "magisch" macht. Bitte bemüht euch um eine schöne Darstellung.

Ihr dürft magische Artefakte selbst mitbringen, wir bitten in dem Fall aber darum, dass ihr uns vorher eine Email schreibt, in der ihr das Artefakt beschreibt, und dieses auch beim Check-In noch einmal vorstellt.

Alchemie- und Tränkespiel

Tränke mit magischen Effekten sollten optisch gut aussehen. Passende Effekte können z.B. mit Lebensmittelfarbe und Glitzer erzielt werden. Außerdem könnt ihr eine schicke Glasflasche verwenden.

Bitte bringt an eurer Trankflasche einen Zettel mit OT-Informationen zur Wirkung des Tranks an. Dieser Zettel kann IT aussehen, z.B. als eine Art Etikett. Bedenkt beim Effekt, dass er dem "Opfer" gutes Spiel liefern und nur begrenzt lange anhalten sollte. Beispiele wären:

- Du musst fünf Minuten über alles lachen, was du hörst.
- Du hast Schluckauf, bis jemand deinen Namen sagt, oder du dich erschreckst.

Wie immer gilt: ein Trankeffekt sollte immer ausgespielt werden. Es kann natürlich sein, dass ihr einen Effekt bekommt, den ihr gar nicht ausspielen wollt oder könnt. In diesem Fall könnt ihr den Effekt durch etwas Ähnliches ersetzen und dann nachforschen, warum der Trank auf euch eine so merkwürdige Wirkung hat.

Ihr könnt vor Ort auch selbst Tränke brauen, allerdings ist die Ausstattung dafür selbst mitzubringen. Wenn ihr die Ausrüstung anderer Personen nutzen wollt, fragt diese vorher. Achtet auch hier auf eine schöne Darstellung des Brauvorgangs: Sucht draußen nach Zutaten, erstellt und besprecht die Brauanleitung, beschreibt eure Handlungen, während ihr die Zutaten mischt etc. Echtes Feuer unter dem Trankkessel ist in der Location nicht gestattet; stattdessen können z.B. eine LED-Kerze oder ein Kristall verwendet werden.

Wichtiger Hinweis: Bitte trinkt keine Tränke, wenn ihr nicht absolut sicher seid, dass diese auch trinkbar sind! Als Alternative könnt ihr die Flaschenöffnung mit dem Daumen verschließen und das Trinken so andeuten.

Rituale

Rituale sind eine komplexere Form des Magiewirkens als ein einzelner Zauber. Sie erfordern in der Regel mehr als eine Person und sind somit eine tolle Gelegenheit, mehr Leute ins eigene Spiel einzubinden. Gegebenenfalls können hier auch nicht magisch begabte Charaktere mithelfen.

Wichtiger Hinweis: Rituale müssen vor der Durchführung OT bei der SL angemeldet und IT von einer Vertretung der Akademie genehmigt werden.

Ein jedes Ritual beginnt mit der Planung. Es kann sinnvoll sein, ein Ritual bereits vor der Con in Ruhe OT zu planen, vor allem, wenn man noch nicht viel Erfahrung damit hat. Dies hält euch nicht davon ab, die Planungsphase auch IT auszuspielen. Ihr solltet euch hier Gedanken darum machen, was das Ziel eures Rituals ist und welche Komponenten ihr dazu benötigt. Auch eine vorherige Zeichnung des Ritualkreises kann sich je nach Komplexität anbieten. Außerdem solltet ihr besprechen, welche Aufgaben die jeweiligen Teilnehmenden haben.

Auf Anmeldung und Planung folgt der Aufbau. Sucht euch einen Ort, an dem das Ritual sicher durchgeführt werden kann. Eure Mitspielenden freuen sich, wenn es an einem frei zugänglichen Ort mit Publikum stattfindet. Ritualkreise können aus vielen Materialien gezogen werden. Der Ritualort ist im Anschluss von euch aufzuräumen und zu reinigen. Achtet außerdem darauf, bei Außenritualen keine umweltschädlichen Substanzen zu verwenden. Glitzer ist grundsätzlich zu vermeiden. Bewehrt haben sich u.a. Mehl, Sand und Kreide. Denkbare Komponenten sind außerdem Kristalle, Kunstblut, Knochen, Zeichnungen etc. Zusätzlich könnt ihr LED-Lampen oder Lautsprecher verwenden, um Effekte zu untermalen.

Bei einem Ritual geht es darum, möglichst aufwendig einen Effekt zu erzielen. Bei der Durchführung dürft ihr also ein großes Brimborium veranstalten. Rituale sind eine Show, die ihr nicht nur für euch selbst, sondern vor allem für alle anderen veranstaltet. Sprecht laut, gestikuliert deutlich, nutzt Effekte.

Hinweis: NSCs für Rituale (z.B. für Zombies oder Dämonen) müssen selbst gestellt werden.

Wichtiger Hinweis: Echtes Feuer, Räucherstäbchen, Rauchkugeln oder ähnliches (Pyrotechnik im weitesten Sinne) sind nur im Hof und nach expliziter Absprache mit der Orga gestattet (die Rauchmelder im Haus sind *sehr* empfindlich). Wenn ihr rauchen wollt, bitten wir euch, dies nicht in der Nähe von Fenstern oder Türen zu tun.

Gewandung und Ausstattung

Engonien ist eine Fantasy-Mittelalter-Welt, die verschiedene Kleidungsstile unter sich vereint. Egal ob Ritter:in, mit oder ohne Rüstung, Magier:in, mit oder ohne Hut oder Fee, mit oder ohne Flügel, solange deine Gewandung nach Mittelalter oder Fantasy-Mittelalter aussieht, passt sie vermutlich in unser Setting. Dabei muss es keine hochdekorierte oder ausgefallene Gewandung sein. Eine einfache Tunika mit Hose, ein einfaches Kleid und ein Umhang oder Mantel reichen gerade beim ersten Con-Besuch vollkommen aus. Wenn du möchtest, kannst du deine Gewandung personalisieren oder verzieren, aber wir setzen dies nicht als 'Muss' voraus.

Da wir im Winter spielen, empfehlen wir außerdem festes und warmes Schuhwerk in gedeckten Farben. Rote Turnschuhe passen leider weder zu Mittelalter noch Fantasy-Mittelalter ;). Außerdem hat sich ein Gürtel als Accessoire bewährt. Da Taschen immer empfehlenswert sind, bieten sich zusätzlich Beutel oder Gürteltaschen zum Verstauen von allerlei Dingen an, die man im Larp so sammelt.

Du darfst deine OT-Brille tragen! Kontaktlinsen sind eine persönliche Entscheidung, die wir niemandem vorschreiben werden.

Auch alle anderen Hilfen, die z.B. aus medizinischen Gründen gebraucht werden, sind erlaubt. Hier gilt Gesundheit und Sicherheit vor Immersion! Wenn du möchtest, darfst du dir überlegen, ob und wie du z.B. Gehhilfen (Krücken oder Stöcke) tarnen kannst, wenn du das möchtest.

Hilfreiche Fragen zur Gewandung:

- Wie und als was möchte ich erkannt werden? (z.B. an spitzen Ohren, einer Verzierung oder an den Blutflecken, die mich als Heiler:in kennzeichnen)
- Was kann ich an meiner Gewandung zeigen, wenn mein Charakter als ... erkannt werden soll? (Magierhut, Magierstab, Verbandstasche, Schwert, usw. ...)

Accessoires und LARP-Waffen

Accessoires eignen sich hervorragend, um deinen Charakter zu individualisieren. Gerade bei magischen Charakteren ist dort u.a. der Magierstab beliebt. Ein Magierstab darf aus Holz sein, **sofern er nur zur Dekoration dient!** Sollte der Stab auch zum Kämpfen genutzt werden, muss es sich hierbei um eine LARP-Waffe handeln!

Wenn Kämpfe gewünscht sind, denk daran, eine LARP-Waffe mitzubringen. Allerdings weisen wir an dieser Stelle noch einmal darauf hin, dass die Ayd'Owl keine Kampf-Con ist. Waffen sind beim Check-In vorzuzeigen.

Als Inspiration haben wir hier eine kleine Liste von möglichen Gegenständen aufgelistet, die für das Akademiespiel hilfreich sein können: Papier, Schriftrolle, Notizbuch mit Bleistift, Schreibfeder oder Füller für Notizen und Mitschriften, eine Tasche, um all dies unterzubringen.

Auch für die Darstellung von Magie benötigt ihr vermutlich einige hilfreiche Komponenten. Überlege dir dazu, welche Art Magie dein Charakter auf welche Art wirkt und welche Gegenstände dafür benötigt werden, z.B. ein Kristall oder Amulett für Licht- und Analysezauber, und Kreide oder Sand für Ritualkreise.

— IT-Informationen —

Das Land Engonien

Engonien ist ein Land, das im Fantasy-Mittelalter-Bereich („Fantelalter“) anzusiedeln ist (mittelalterlich angelehnt, mit Fantasy-Elementen).

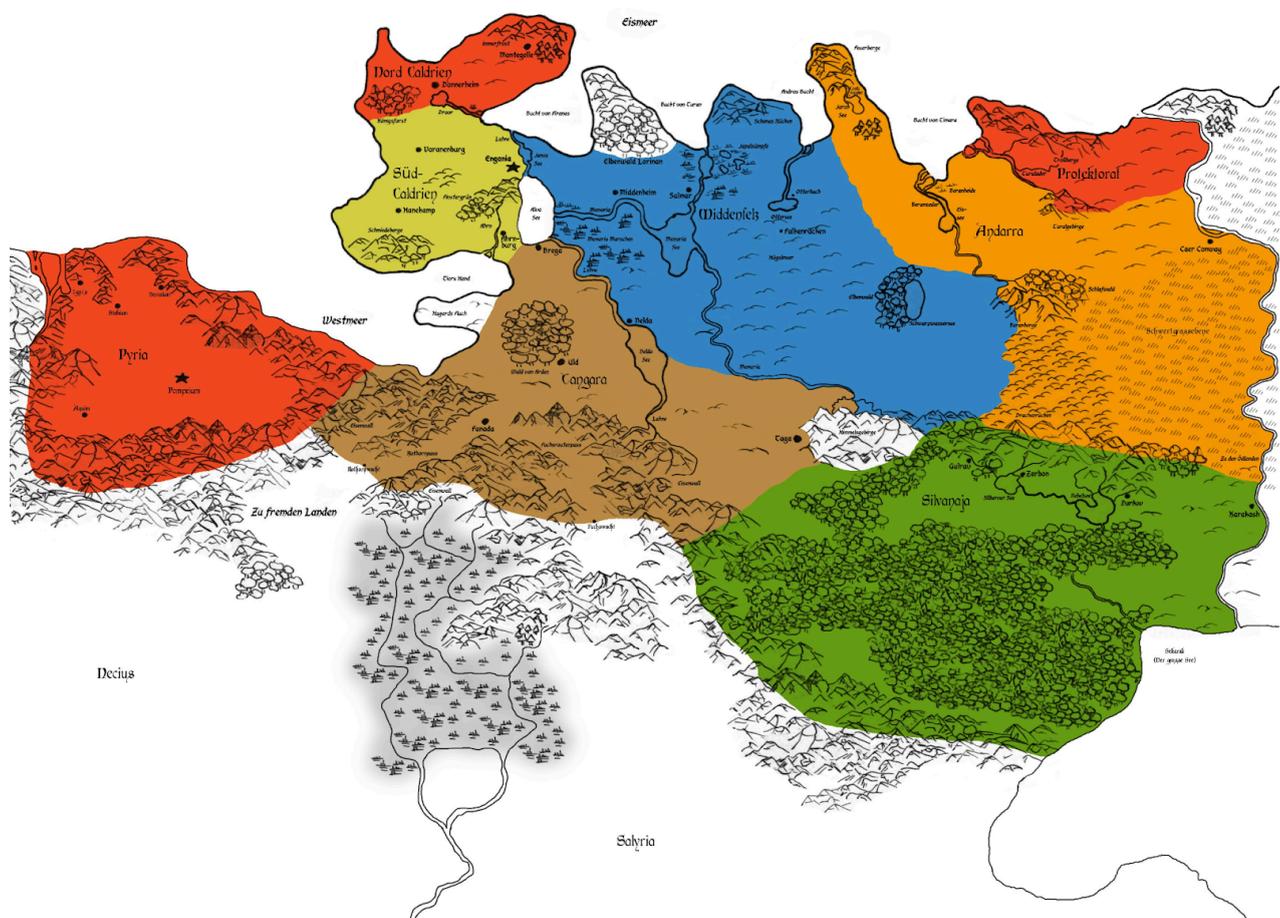
Das Land und seine Provinzen:

Das früher einmal unter Kaiser Jeldrik geeinte Kaiserreich Engonien ist durch mehrere (Bürger-) Kriege gespalten worden und ist heute in sechs verschiedene Provinzen zerfallen, die sich selbst verwalten.

Süd- und Nordcaldrien sowie Middenfelz werden feudal regiert, während in Andarra und Sylvania verschiedene Stämme von freien Völkern die Macht innehaben.

Der Städtebund Tangara (Brega, Nelda, Fanada, Taga und Uld) wird von großen Handelsfamilien und Stadträten beherrscht.

Hier eine Karte für den groben Überblick, nicht alles auf ihr ist spielrelevant. Wichtig ist hier vor allem die Region Tangara und die Stadt Fanada, in der die Akademie Ayd'Owl liegt.



Glaube in Engonien:

Engonien besitzt ein „Sechs-Götter-Pantheon“.

Fünf Götter werden dabei von der Allgemeinheit angebetet: Alamar (Gott des Rechts), Lavinia (Göttin der Liebe), Naduria (Göttin der Natur), Tjor (Gott des Kampfes) und Aine (Göttin der Magie).

Die sechste Gottheit namens Szivar ist der Gott der Hinterlist. Früher wurde er unter anderem auch als Gott des Handels angebetet, mittlerweile gilt er aber als „böse“ Gottheit und wird nur noch im Verborgenen von eher lichtscheuen Individuen verehrt. Daher hört man auch oft die Aussage, Engonien habe nur fünf Gottheiten.

Neben den Hauptgottheiten werden auch noch einige Halbgötter angebetet, wie zum Beispiel Elja (Göttin des Wissens, Tochter von Aine) und Nedra (Göttin der Jagd, Tochter von Naduria).

Andere Glaubensrichtungen von guten oder neutralen Gottheiten, die von außen in das Land hineingetragen werden, werden akzeptiert und mit Respekt behandelt.

Besondere Orte in Engonien:

Wald von Arden - Ein durch und durch böser, von Szivar geschaffener Ort, der von dunklen Kreaturen und Dämonen bevölkert und mit einer Barriere umgeben ist.

Fuchsroutenpass/Rothornpass - Diese Pässe durch die großen Gebirge sind die einzigen normal passierbaren Grenzübergänge über den Landweg.

Taurelilorinan - Der verwunschene Elbenwald, um den sich viele Geschichten ranken.

Nicht-menschliche Rassen in Engonien:

Die klassischen Fantasy-Rassen (Elfen, Zwerge, Halblinge) sind in Engonien bekannt, auch wenn deren Zahl in der überwiegend menschlichen Bevölkerung sehr gering ist. Viele menschliche Bewohner:innen des Landes haben noch nie eine „Fremdrasse“ zu Gesicht bekommen.

Die Stadt Fanada, wo die Akademie Ayd'Owl steht, bildet hierbei eine Ausnahme, da sich dort Menschen und allerlei Nicht-Menschen zusammen aufhalten und Handel betreiben. Es gibt zudem bestimmte Gebiete, die fast ausschließlich von Elfen (der Wald Taurelilorinan) und Zwergen (eine bestimmte Region im Gebirge) bewohnt werden.

Außerdem gibt es jede Menge Rassen und Kreaturen im Wald von Arden, die von den meisten Durchschnittsengoniern klassischerweise als „böse“ angesehen werden, inklusive eines Drow-Underdark unter dem Wald. Diese werden von der allgemeinen Bevölkerung gemieden und teilweise gejagt.

Magie in Engonien

In Engonien gibt es nur sehr wenige Magier:innen in der normalen Bevölkerung. Magie ist zwar etwas Normales, aber nichts Alltägliches. Sie ist den meisten Bewohner:innen des Landes bekannt und wird, auch durch die Göttin Aine, als natürliches Phänomen angesehen. Trotzdem kann es in abgelegenen Regionen durchaus passieren, dass Magiewirkenden mit Aberglauben und Furcht begegnet wird.

Kinder mit einer magischen Begabung werden meistens in einer der drei großen Magierakademien ausgebildet, oder – je nach Herkunft – in einer naturmagischen Gemeinschaft wie einem Druiden-/Hexenzirkel oder bei einem Schamanen.

Magische Artefakte für den alltäglichen Gebrauch gibt es so gut wie gar nicht.

Die aktuelle Situation in Engonien

Alamar-Inquisition

Viele Jahre lang hat die Alamar-Inquisition unter der Führung von Großinquisitor Kelos den Magier:innen des Landes das Leben schwer gemacht. Diese turbulenten Zeiten sind nun aber hoffentlich vorbei. Im Rahmen des Belagerungskrieges um Middenfelz hat sich die Alamarkirche von der Inquisition und Kelos losgesagt und alle, die ihm folgen, für vogelfrei erklärt. Ob die Inquisition sich nun aber auflösen wird oder zum Gegenangriff übergehen wird, ist noch nicht bekannt.

Der Lich Atos

Vor einigen Jahren hat ein mächtiger Lich namens Atos in Engonien sein Unwesen getrieben. Der Kampf gegen ihn hat viele Opfer gefordert und ganze Landstriche verwüstet. Schließlich konnte ein Teil der Phylakter, in denen er seine Seele aufbewahrt hatte, vernichtet und Atos empfindlich geschwächt werden.

Seitdem ist er nicht mehr in Erscheinung getreten, aber diejenigen, die mit ihm zu tun hatten, warten nur auf den Moment, in dem er wieder auftaucht, um sich zu rächen und weiter seine dunkle Magie zu verbreiten. Sein Name wird nur unter vorgehaltener Hand ausgesprochen.

Die “Atos-Blümchen”

Wie einen dunklen Gruß hat Atos eine seiner finsternen Kreationen hinterlassen: eine eher unscheinbare lila Blume, die nach Vanille riecht. Diese Pflanze vermehrt sich rasend schnell und kommt somit immer in großer Zahl vor. Der Kontakt mit ihnen ruft Alpträume hervor, die so tiefgreifend sind, dass viele Menschen in Laviniaspitälern an Körper und Seele geheilt werden mussten. Einige verstarben sogar an den Folgen.

Es gibt immer noch Zonen, in denen diese Blume gedeiht, und die von der Bevölkerung weiträumig gemieden werden, doch scheint sich die Pflanze darüber hinaus nicht weiter auszubreiten.

Die Akademie Ayd'Owl

Die Ayd'Owl befindet sich in der großen Handelsstadt Fanada innerhalb der Provinz Tangara in der Nähe des dort ansässigen Aine-Tempels.

Die Geschichte der Akademie ist sehr bewegt. Die ursprüngliche Ayd'Owl wurde in den ersten Bruderkriegen komplett zerstört. Da in den Wirren des Krieges auch alle Aufzeichnungen verloren gingen, ist heute kaum noch etwas über sie bekannt. Selbst zum ursprünglichen Standort gibt es keine Informationen mehr.

Die aktuelle („neue“) Ayd'Owl wurde im Jahre 250 nach Jeldrik gegründet (also vor etwa 20 Jahren) und bestand zunächst als reisende Akademie aus einem Karren voller Bücher und einer Handvoll Magier:innen. Das einige Zeit später errichtete Schulgebäude steht auf den Überresten der ehemaligen Sehergilde, über die nur sehr wenig bekannt ist. Der Baugrund konnte günstig erworben werden.

Heute beherbergt die Akademie Ayd'Owl eine Vielzahl unterschiedlicher Magier:innen und auch nichtmagische Angestellte. Mehrere Jahrgänge an Schüler:innen werden dort unterrichtet.

Besonders stolz ist die Akademie auf die Vielfalt ihrer Mitglieder. An der Ayd'Owl kann jeder, ganz egal welchen Standes oder welcher Herkunft, einen Platz finden. Auch so mancher Wirrkopf und Querulant hat es dort zum Meistergrad gebracht.

Die Leitung der Akademie hat zurzeit seine Exzellenz Ezekiel Stauffer, Kanzler der Ayd'Owl, inne. Vertreten wird er von der Magierin Rebekka Talessan, die auch die Tavensa der Akademie (eine Mischung aus einer Taverne und einer Mensa und der soziale Mittelpunkt der Akademie) leitet.

Besonderheiten der Ayd'Owl

Durch den besonderen Standort auf den Ruinen der alten Sehergilde hat die Ayd'Owl schon seit ihrem Bau mit einem hohen Geistervorkommen zu kämpfen, wie es nun einmal oft der Fall ist, wenn neue Gebäude auf Friedhöfen errichtet werden. Die meisten Geister sind dabei eher friedlicher Natur und integrieren sich teilweise sogar in den Akademiealltag. Für die Mitglieder der Akademie sind sie ein normaler Anblick, allerdings sind die Meinungen über ihre Anwesenheit geteilt.

Eine der wenigen Überlieferungen der alten Ayd'Owl ist die besondere Zeitrechnung. Die Uhren in der Akademie laufen nicht in den sonst fast überall genutzten Zeitintervallen:

Die Stunden haben hier 45 anstatt 60 Minuten.

Dass neue Mitglieder oder Gäste der Akademie die meiste Zeit zu spät (oder zu früh) zu den Vorlesungen erscheinen, ist also völlig normal.

Einmal im Jahr ruft die Akademie die „Tage des Lernens“ aus, bei denen Gäste in der Akademie zum allgemeinen Wissensaustausch willkommen heißen werden.

Neben der Ayd'Owl gibt es noch zwei andere Magierakademien in Engonien. Das Konzil der geistigen Kraft zu Donnerheim ist eher Magiern von Stand vorbehalten, es wird hauptsächlich von den Kindern der engonischen Adelsfamilien besucht. Die Schattenwall andererseits hat sich auf die Jagd von Dämonen spezialisiert aus.

Die Tage des Lernens

Die "Tage des Lernens" stellen einige Tage im Jahr dar, an denen die Akademie ihre Tore für all jene öffnet, die an einem Aine- und Elja-gefälligen Austausch von Wissen interessiert sind. Magier:innen, Forschende, Heiler:innen und Krieger:innen aus allen Ländern können diese Gelegenheit nutzen, um ihr gesammeltes Wissen mit den anwesenden Schüler:innen und Gästen zu teilen.

Vorlesungen

Vorlesungen stellen Unterrichtsstunden dar, die zu bestimmten Zeitpunkten in einem Raum angeboten werden. Schüler:innen und Gäste nehmen ohne Anmeldung daran teil, stellen Fragen und erfreuen sich am Wissensaustausch mit der Lehrperson. Das Thema wird von der Lehrperson bestimmt und vorbereitet und durch die Akademie genehmigt. Im Rahmen einer Vorlesung steht es der Lehrperson frei, das erworbene Wissen durch Tests zu überprüfen oder weiterführende Hausaufgaben zum Selbststudium zu erteilen.

Tutorien

Tutorien werden von einer oder zwei Personen geleitet. Sie stellen kleinere Lerngruppen dar, in denen bestimmte Themenfelder vertieft behandelt und erprobt werden können. Wie dies geschieht, obliegt den Tutoren der jeweiligen Gruppe. In der Regel sind praktische Übungen das Mittel der Wahl, die es den Schüler:innen und Gästen ermöglichen, ihr Wissen in einem sicheren Lernumfeld zu erproben.

Der Ball

Traditionell werden die "Tage des Lernens" durch einen Tanzball beschlossen. Schüler:innen, Lehrkörper und Gäste werden eingeladen, sich im gesellschaftlichen Umgang zu üben und den Abend auf der Tanzfläche ausklingen zu lassen. Das Mitbringen einer eigens dafür angeschafften Ballkleidung ist nicht vorgeschrieben. Es steht es allen Teilnehmer:innen frei, ihre Kleidung für den Ball zu wählen. Für Tanzneulinge bietet die Ayd'Owl in der Regel kurz vor dem Ball eine kleine Auffrischung in Form eines Tutoriums an.