



Tales&Legends

REGELWERK

Spielregeln, Richtlinien und Ideen für unser gemeinsames Abenteuer

Weitere Informationen zu all unseren Events:

[talesandlegends.org]

Willkommen

Schön, dass du da bist! Auf den folgenden Seiten findest du einen kompakten Überblick über die Regeln, Leitlinien und Spielideen, die unser Treffen auf Tales & Legends zusammenhalten. Vollständig ist dieses Heft nie – und das soll es auch gar nicht sein. Wo etwas offenbleibt oder sich widerspricht, füll die Lücke bitte mit gesundem Menschenverstand, gutem Willen und der Annahme, dass alle hier dasselbe möchten: gemeinsam eine glaubwürdige, lebendige Fantasiewelt erschaffen.

Versteh dieses Heft also weniger als Gesetzbuch denn als ausgestreckte Hand. Nimm sie, spiel mit uns – und lass uns zusammen eine Geschichte bauen, an die wir uns noch lange erinnern.

Wir freuen uns auf dich und dein Spiel!

Ein kleines Wörterbuch

Bevor es losgeht, ein paar Begriffe, die im Heft immer wieder auftauchen. Wer sie kennt, findet sich auf dem Platz schneller zurecht.

LARP	Live Action Role Play – das Rollenspiel, das wir gemeinsam verkörpern.
IT	„In-Time“: alles, was innerhalb der Spielwelt geschieht.
OT	„Out-Time“: alles außerhalb des Spiels, also die echte Welt.
Charakter	Die Rolle, die du verkörperst.
Plot	Die Geschichten und Handlungsstränge, die im Spiel erzählt werden.
Spielleitung (SL)	Das Team, das Spiel ermöglicht und lenkt; erkennbar an der Teamfarbe.
NSC	Nichtspielercharaktere – vom Team gespielte Rollen: Gegner, Verbündete, Begegnungen.
Heroldsposten	Zentrale Anlaufstelle für OT-Fragen und IT-Botschaften samt Funk.
In-Fight	Ein eng abgesprochener, körpernaher Kampf mit Berührung.
Meucheln	Ein überraschender, tödlicher Angriff aus dem Verborgenen.
Dieben	Das IT-Wort fürs Stehlen – stets mit OT-Einverständnis der Beteiligten.
Sanitäter	Medizinisches OT-Fachpersonal; den Begriff vermeidet man im IT.
Ruheraum	Geschützter OT-Ort ganz ohne Spiel.

Spielleitung & Team

Das Team von Tales & Legends ist für dich da. Wir helfen dir, dich auf dem Gelände zurechtzufinden, beantworten Fragen und sorgen dafür, dass möglichst alle ein schönes Erlebnis haben. Damit das gelingt, ist das Team weisungsbefugt: Wenn etwas aus dem Ruder läuft oder Regeln missachtet werden, dürfen und sollen Teammitglieder eingreifen. Das ist kein Tadel, sondern Teil unseres gemeinsamen Versprechens, dass dieses Treffen für alle gut bleibt.

Du erkennst das Team an der Teamfarbe – an Bändern, Schärpen, Tüchern oder Taschen (auf Tales & Legends: Gelb). Manche Teammitglieder sind in einer Rolle mitten unter euch unterwegs, andere treten kurz aus dem Spiel heraus, um zu helfen. Sprich sie ruhig an.

Eine besondere Rolle spielen die Herolde am Heroldsposten. Diesen findest du an festen, zentralen Orten. Die Herolde haben Funk, helfen bei OT-Fragen und in Notfällen und nehmen kurze IT-Botschaften entgegen, die sie als Brief weitertragen. Eine solche Nachricht kann einen anderen Heroldsposten – und damit vielleicht eine ganz andere Spielgruppe – erreichen, oder sie geht an das Team weiter, das darauf reagieren kann.

Wir geben unser Bestes, ein freundliches und kompetentes Team zu sein. Sollte einmal jemand eine Antwort nicht parat haben oder gerade keine Zeit, weist die Person dich in die richtige Richtung oder fragt über Funk nach. Hab also keine Scheu.

So spielen wir miteinander

Drei einfache Grundsätze tragen fast unser ganzes Spiel:

1. Wirst du angespielt, zeig eine Reaktion. Nimm Spielangebote an – irgendeine Antwort ist immer besser als gar keine.
2. Spielst du selbst jemanden an, erwarte keine bestimmte Reaktion. Was auch immer zurückkommt, ist richtig und gehört zum Spiel.
3. Sei OT freundlich zu deinen Mitspielenden, und geh davon aus, dass dein Gegenüber es genauso meint. Ihr seid alle großartige Menschen – sonst wärt ihr nicht hier.

Play to lift – einander eine Bühne bauen

Wir verstehen LARP als kooperatives Spiel. OT spielen wir miteinander und füreinander, auch wenn unsere Charaktere IT erbittert gegeneinander stehen. „Liften“ heißt, die Rolle, das Spiel oder die Szene einer anderen Person zu tragen und größer zu machen. Schon ein wenig Ehrfurcht vor der mächtigen Magierin, ein Schauer vor dem Untoten oder ein höflicher Gruß an die hohe Dame liftet. Manchmal bedeutet es auch, den Schurken seine Drohrede zu Ende halten zu lassen, damit die große Geschichte für alle weitergehen kann.

Wer andere liftet, ist nicht nur ein angenehmer Mensch zum Spielen, sondern darf auch hoffen, selbst geliftet zu werden. Lies die Stimmung einer Szene und versuch, sie eher zu bereichern als zu stören. IT darf es trotzdem heiß hergehen – und ruhig auch mal richtig gegeneinander.

Play to struggle – Mut zur Fahrt ins Ungewisse

Ein Spiel, das deinen Charakter durch Höhen und Tiefen führt, schenkt vielen die Chance auf große Momente. Stell dir eine Fahrt über die offene See vor: Es gibt ruhige Stunden und plötzliche Stürme, Glück und Pech, Triumph und Niederlage – und am Ende läuft das Schiff doch sicher in den Hafen ein. Genau dieses Auf und Ab macht die Reise erst spannend.

Trau dich, etwas zu wagen, das deinem Charakter Angst machen darf, ohne dass dir OT je echte Gefahr droht. Verlier mal, scheiter mal, fürchte dich mal – und genieße OT das Kribbeln, das daraus entsteht. Im Kern geht es um das Gefühl, für ein paar Tage die Hauptfigur der eigenen Geschichte zu sein.

Die Opferregel – du entscheidest über deinen Charakter

Ob dein Charakter im Spiel endgültig stirbt oder eine Szene schwer verletzt überlebt, entscheidest am Ende immer nur du selbst. Niemand sonst kann das über deinen Charakter bestimmen.

Diese Freiheit ist kein Freibrief: Wer sie ausnutzt, um unverwundbar zu sein und anderen das Spiel zu verderben, ist schlicht kein guter Mitspieler. Entscheidest du dich fürs Überleben, ist es feiner Stil, die schwere Wunde anschließend auch wirklich auszuspielen – und das Wissen, wer dich beinahe getötet hätte, nur OT zu behalten, statt es IT gegen die Person zu verwenden. Eine Erinnerungslücke oder eine ernste Verletzung erklären ganz nebenbei, warum dein Charakter die Angreiferin vergessen hat.

Auch der Ausgang einer IT-Gerichtsverhandlung oder einer Hinrichtung fällt unter diese Regel und sollte vorab kurz OT mit den Betroffenen abgesprochen werden. IT-Konflikte sind ausdrücklich erwünscht – sie fühlen sich nur deutlich besser an, wenn sie OT einvernehmlich sind.

Und eine Faustregel, die fast immer hilft: OT-Probleme löst man OT. Berühren sich IT und OT, lohnt sich ein ruhiges Gespräch.

Verantwortung – für dich und für andere

Wir als Veranstalter setzen alles daran, die Con so sicher wie möglich zu machen. Es gibt Systeme, Ansprechpersonen und Rückzugsorte, damit du dich vertrauensvoll bewegen kannst, und wir nehmen diese Aufgabe ernst. Trotzdem bleibt jede und jeder zuerst für das eigene körperliche und seelische Wohl verantwortlich.

Fühlst du dich in einer Situation unwohl, geh in den Ruheraum. Hast du dich verletzt, geh zu den Sanitätern. Und ganz grundsätzlich: Geh rücksichtsvoll miteinander um und versuch, dich in dein Gegenüber hineinzusetzen. Denk aber daran, dass niemand in deinen Kopf sehen kann. Wenn dich etwas stört oder du etwas brauchst, sprich es an – wenn nötig auch OT. LARP ist ein Hobby für aufmerksame, verantwortungsvolle Menschen. Sei eine solche, dann sind es die anderen auch.

Im Spiel bleiben

Das Spiel lebt von Immersion – dem Gefühl, das entsteht, wenn alle gerade ganz in der Geschichte sind und nichts ablenkt. Immersion ist ein bisschen wie Schlafen und Träumen: Bricht man das Spiel ohne Grund, „wacht man auf“. Passiert das zu oft, „schläft man schlecht“ und nimmt das eigene Erlebnis am Ende als schwächer wahr, als es eigentlich war.

Bei echter Gefahr brichst du das Spiel natürlich sofort. Dafür gibt es klare Sicherheitsworte:

- **„Stopp“** – alle in der Nähe halten sofort inne, bleiben OT stehen und warten ab, bis die Lage geklärt ist. Wiederhole den Ruf nur dann laut weiter, wenn du den Grund selbst sehen kannst, und halte ihn räumlich begrenzt.
- **„Weiter“** – hebt den Stopp wieder auf, das Spiel geht normal weiter.

Ansonsten gilt: Bricht das Spiel so selten und so unauffällig wie möglich, und hilf dir und anderen, schnell wieder einzutauchen. Dafür bist du hier.

Kleine Wünsche, ohne das Spiel zu sprengen

Manchmal möchtest du etwas OT loswerden, das aber nicht wichtig genug ist, um das Spiel ganz zu unterbrechen. Dafür haben wir zwei sanfte Werkzeuge:

- **Die Wirklich-Wirklich-Regel:** Du flichtst deinen echten Wunsch direkt ins Spiel ein. „Mir ist wirklich wirklich kalt und ich brauche eine Decke“
- **Die Oh-Mutter-Regel:** Du verpackst deinen Wunsch in eine kleine IT-Formel. „Oh Mutter, mir ist so kalt!“

So bleibt die Szene erhalten, und dein Anliegen kommt trotzdem an.

Wir nehmen die Welt ernst

Wir möchten gemeinsam eine glaubwürdige, spannende, magische Welt erschaffen. Das heißt schlicht: Erwachsene haben beschlossen, miteinander ein Spiel zu spielen, das ihren Ansprüchen genügt – und für ein paar Tage in eine andere Wirklichkeit einzutauchen.

Dazu lassen wir uns auf die „Suspension of Disbelief“ ein, das willentliche Aussetzen des Unglaubens. Wir folgen der gemeinsam erzählten Geschichte, auch wenn nicht jedes Detail zu hundert Prozent stimmig ist, und stellen kleine Fehler nicht sofort bloß – nicht laut und am besten nicht einmal in Gedanken. Wir geben der Geschichte eine Chance.

Übertriebene Albernheit, ständige Immersionsbrüche oder „Quatsch-Charaktere“ helfen dabei nicht. Wir nehmen die Handlung ernst und spielen nach der Logik und den Naturgesetzen dieser Welt. Tales & Legends ist mittelalterlich-phantastisch geprägt; halte dich grob an diese Stimmung. Wer ein Gefühl dafür sucht, denke an Vorbilder wie „Der Herr der Ringe“, die Sagen um König Artus oder ähnliche Geschichten voller Schwerter, Magie und alter Mächte.

Du kannst, was du darstellen kannst (DKWDDK)

Dein Charakter kann das, was du verkörpern kannst und willst. Wie sehr andere deine Fähigkeiten mittragen und mit dir ausspielen, hängt oft davon ab, wie überzeugend du sie darstellst. Gib dir also Mühe – in dem, was du tust, sagst und trägst.

Aber hab keine Sorge und trau dich einfach: Mit jeder Veranstaltung lernst du neue Darstellungs- und Basteltricks, gewinnst Selbstvertrauen und triffst neue Lieblingsmitspielende. Du machst das schon richtig und gut.

Dieses Heft folgt einem punktefreien Ansatz: Es gibt keine Lebens-, Treffer- oder Machtpunkte. Jede und jeder entscheidet selbst, wie gut und wie oft der eigene Charakter etwas kann. Wer aus anderen Regelwerken Punktesysteme gewohnt ist, darf für sich gern damit weiterspielen – sollte aber damit rechnen, dass andere nicht zwingend darauf eingehen.

Mut zur Lücke

Auch wenn dein Charakter theoretisch alles könnte – es lohnt sich, bewusst auch Schwächen zu zeigen. Eine Figur, die alles beherrscht, ist meist langweilig und lädt andere kaum zum Mitspielen ein. Spannend wird es dort, wo man sofort sieht, wie man zusammen spielen kann.

Nicht lesen zu können, ein Schloss nur mit fremder Hilfe zu öffnen, sich vor etwas zu fürchten: Solche Lücken erzeugen Spiel. Denk daran, wie sich klassische Abenteuergruppen ergänzen oder wie Figuren in Geschichten ohne einander nicht auskommen. Erschaffe deinen Charakter am besten so, dass er Hilfe geben kann – und Hilfe braucht.

Eine Anleitung dazu findest du in der Charakterbiographie am Ende dieses Hefts. Du musst diese Fragen nicht beantworten, aber sie verbessern das Spielerlebnis spürbar.

Teile dein Geheimnis

Bring Geheimnisse und pikante Details deines Charakters ins Spiel. Schreib einen heimlichen Brief und verlier ihn. Erzähl in einem schwachen Moment IT zu viel und bitte am nächsten Tag verschwörerisch darum, das Gespräch zu „vergessen“. Oder bitte deine Mitspielenden OT, dir zu helfen, ein Gerücht zu streuen.

Warum das alles? Im LARP gibt es keine Kamera, keine Musik und keine Romanseite, die deine verborgene Geschichte enthüllt – nur dich. Was niemand weiß, ist im Spiel schlicht nicht vorhanden, und das wäre jammerschade. Also trau dich. Frei nach dem Motto: Ist es überhaupt ein Geheimnis, wenn niemand davon ahnt?

Spiel rund ums Verbrechen

IT-Verbrechen zu spielen ist erlaubt – aber nur abgesprochen. Auf Tales & Legends kümmert sich darum der **Schattenbund**, der dieses Spiel als Teil des Teams begleitet. Melde dich vorab im Lager-HQ oder beim Schattenbund, dann bekommst du die Regeln und Werkzeuge erklärt, die solche Geschichten auf einer großen Veranstaltung erst spielbar und für alle bereichernd machen.

IT-Schmuggel, Schlösser knacken, „Dieben“ (das IT-Wort fürs Stehlen), Taschendiebstahl, gefälschte Dokumente oder ein Anschlag im Auftrag sind nur einige der Spielangebote, die dort auf dich warten.

Eines ist dabei felsenfest: Jedes OT-Verbrechen bleibt ein OT-Verbrechen. Es wird als solches behandelt und entsprechend geahndet.

Diebstahl im Spiel

Damit Stehlen schönes Spiel wird statt echtem Ärger, regeln wir es klar:

- **Taschendiebstahl:** Du darfst selbstgebastelte, gekennzeichnete Beutel mit dir tragen, um den IT-Dieben ein Spielangebot zu machen. Nur was so markiert ist, darf „gediebt“ werden. Genaueres erfährst du beim Schattenbund.
- **„Ladendiebstahl“:** Im Lager kannst du tagsüber kleine, eigens markierte Gegenstände in den Auslagen der Händler entdecken. Wer einen davon unbemerkt entwendet und beim Heroldsposten abgibt, macht mit etwas Glück IT den Schattenbund auf sich aufmerksam.
- **Besonders markiertes Diebesgut:** Manche Gegenstände tragen ein OT-Kennzeichen, das sie als wertvolle Beute ausweist. Sie dürfen nur mit direktem Auftrag des Schattenbunds entwendet werden – und den Kontakt dorthin musst du dir erst erspielen. Das Kennzeichen ist reine OT-Markierung; im Spiel erkennt nicht jeder ihren Wert.

Meucheln & Betäuben

Meucheln und Betäuben sind überraschende Angriffe – also Aktionen, mit denen das Opfer nicht rechnet. Weil sie heikel sind, gelten ein paar feste Regeln. Wichtig vorab: Das Ziel darf sich nicht gerade in einem Schlagabtausch befinden. Erlaubt sind solche Angriffe etwa, wenn jemand sich im Kampf neu orientiert oder in der zweiten Reihe steht.

Meucheln

Ein Meuchelangriff wird ausschließlich mit einer weichen, kernlosen Waffe ausgeführt. Du trittst überraschend oder ungesehen an die Person heran, legst ihr eine Hand auf die Schulter und sagst deutlich: „Gemeuchelt“ (oder „Backstab“). Das markiert den erfolgreichen Versuch. Erst danach stellst du den Stich spielerisch dar, indem die kernlose Waffe die gewählte Stelle (Achsel, Nierengegend o. Ä.) berührt. Hals und Kehle werden aus Sicherheitsgründen niemals berührt – einen Kehlenschnitt deutest du an, indem du die Waffe über den oberen Brustbereich ziehst.

Danach folgt das umsichtige Ausspielen des Fallens. Ein Meuchelangriff endet nach kurzem „Verbluten“ mit dem Tod – wobei auch hier die Opferregel gilt. Entscheidest du dich fürs Überleben, soll das der meuchelnden Person nicht zum Nachteil werden; gemeuchelt wurde ja erfolgreich. Eine Erinnerungslücke oder schwere Wunde erklärt IT ganz logisch, warum dein Charakter die Angreiferin vergessen hat.

Betäuben

Auch das IT-Niederschlagen wird mit einer kernlosen Waffe ausgeführt. Wieder legst du überraschend eine Hand auf die Schulter und sagst „Pompf“ (oder „Knockout“). Treffer am Kopf sind verboten; der Schlag wird nur im Schulterbereich angedeutet. Danach spielst du das Fallen umsichtig aus. Anschließend ist der Charakter IT bewusstlos – wie lange, entscheidest du selbst. Wer einen Richtwert möchte, nimmt etwa fünf Minuten.

Kämpfe, Treffer & Schlachten

Auf Tales & Legends gibt es keine echten Kämpfe. Alles, was nach Kampf aussieht, ist eine gespielte, simulierte Szene. Es findet kein echter Wettstreit darüber statt, wer schneller oder härter zuschlägt. Das war im LARP schon immer so – wir betonen es nur gern noch einmal.

Waffen

Wir kämpfen mit Polsterwaffen. Jede Polsterwaffe muss ausreichend dick gepolstert sein, hat in der Regel einen GFK-Kernstab und braucht an beiden Enden des Kerns eine Sticksicherung (Kevlar, Leder o. Ä.). So sind LARP-Waffen aus dem Fachhandel üblicherweise gebaut. Jede Waffe wird von ihrer Trägerin oder ihrem Träger selbst geprüft und verantwortet.

Stechen ist nur mit kernlosen Waffen erlaubt oder mit einem stichsicheren, etwa 20 cm langen, flexiblen „wabbeligen“ Ende. Dann darf ein Stich langsam und vorsichtig auf die Körpermitte angedeutet werden. Verbotene Trefferzonen sind der Kopf sowie primäre und sekundäre Geschlechtsteile.

Pfeile, Bolzen & Belagerungswaffen

LARP-Pfeile und -Bolzen dürfen aus Bögen mit höchstens 27 lbs Zugkraft verschossen werden. Jeder Pfeil wird vor jedem Schuss von der Schützin oder dem Schützen selbst kontrolliert: Sitzt der Kopf fest, ist der Schaft heil, ist alles in Ordnung? LARP-sichere Pfeile und Bolzen bekommst du im Fachhandel. Stichproben durch das Team sind jederzeit möglich.

Belagerungswaffen müssen vorab vom Team freigegeben und vor Ort vorgeführt werden. Schreib uns dazu rechtzeitig an [orga@talesandlegends.org].

Treffer ausspielen

Spiel deine Treffer möglichst alle aus und zeig auch im Kampf schönes Spiel. Wer einen Richtwert braucht: Ungerüstet hält man etwa drei bis fünf Treffer aus, bevor man Heilung oder eine Pause braucht – Wurf- und Fernwaffentreffer zählen mit. Treffer ignorieren kann man zwar, aber es macht niemandem Freude. Belohne stattdessen das Spielangebot deiner Gegnerin durch auffälliges

Ausspielen. Auch Heilende und andere unterstützende Rollen freuen sich über schöne Szenen – jede Rolle trägt zum großen Ganzen bei.

Bleib nach einem Kampf eine angemessene Zeit fern, um deine IT-Wunden zu heilen. Wie lange das dauert, entscheidest du selbst. Wurdest du unglücklich zu fest oder an einer schlechten Stelle getroffen, geh kurz unauffällig zur Seite, entschuldige dich OT und frag, ob du helfen kannst, ohne das Spiel der anderen unnötig zu stoppen. Und wenn dir ein Kampf besonders gefallen hat, sag es deinem Gegenüber hinterher ruhig kurz. Seid OT nett zueinander!

Sicherheit auf dem Schlachtfeld

Das körperliche Einschränken anderer (Umarmen, Festhalten der Waffe und Ähnliches) ist – wie der In-Fight – nur nach vorheriger Absprache erlaubt.

Die Darstellung eines Kampfes ist mit gewissem Körperkontakt und Risiko verbunden, ähnlich wie ein Ballsport. Wer das auf keinen Fall möchte oder aus einem besonderen Grund nicht riskieren kann, nimmt an Kampfdarstellungen einfach nicht teil. Alkoholisierte oder anderweitig berauschte Personen haben auf dem Schlachtfeld nichts verloren.

Im seltenen Fall einer Verletzung oder eines anderen Problems lass die Spielleitung und die Schlachtenmeister ihre Arbeit tun und sei rücksichtsvoll. Folge auch hier den Anweisungen des Teams. Einen automatischen „Down“-Befehl (das Abknien aller Umstehenden) gibt es bei uns nicht: Sanitäter berichten, dass dabei häufiger Knieverletzungen passieren – damit wäre niemandem geholfen. Sollte in einem extrem seltenen Fall doch ein „Down“ nötig sein, ruft es ausschließlich die Spielleitung aus.

Duelle & In-Fight

Möchtest du ein Duell, zeigt ihr mit den Waffen aufeinander und fragst: „Duell?“ Die Antwort ist „Duell – ja!“ oder „Duell – nein!“. Bei einem Ja kann es losgehen.

Für einen In-Fight geht ihr aufeinander zu, zeigt aufeinander und ruft „In-Fight?“. Die Antwort lautet „In-Fight – ja!“ oder „In-Fight – nein!“. Bei einem Ja kommt ihr kurz zusammen, denn ein In-Fight wird genauer besprochen – auch sein gewünschter Ausgang. Erst danach wird er ausgeführt.

Siehst du andere im Duell oder In-Fight, misch dich nicht ein. Lass ihnen ihre Szene.

Echtes Chargen – also das Anstürmen auf eine Person oder Gruppe mit vollem Körpereinsatz – ist immer vorher abgesprochen. Wo du es siehst, war es das auch. Ohne Absprache, weder Duell noch In-Fight noch Charge, darfst du solche Handlungen weder voraussetzen noch ausführen. Wer es trotzdem tut und dabei erwischt wird, wird vom Feld genommen.

Vermeide es, Wasserträger anzugreifen. Dasselbe gilt für Bannerträger: Ihre Banner sind nicht zu entwenden, es sei denn, man bietet es dir an. Und steht jemand vom Team in der Schlachtreihe und greift dich als Teil des Spiels an, darfst du natürlich antworten – ansonsten lass Teammitglieder in Ruhe, die anderswo auf dem Feld arbeiten.

Magie & Alchemie

Auch Magie und Alchemie wollen geliefert werden: glaubwürdig, eindrucksvoll und für alle sichtbar. Stell beides ausführlich dar, sei dabei aber umsichtig und bewirf niemanden mit Komponenten, die dafür nicht ausdrücklich geeignet sind. Denk bei Rauch- und Feuereffekten an die Waldbrandgefahr und zeig sie vor dem Einsatz einem Teammitglied.

Tränke werden nur IT getrunken. OT schüttetest du sie weg oder markierst sie als verbraucht, ohne sie tatsächlich zu dir zu nehmen – es sei denn, du weißt genau, was darin ist, und möchtest es trinken.

Spiel die Kosten der Magie freiwillig aus, um ihre Besonderheit zu zeigen. Diese Kosten sind kein Hindernis, sondern eine Einladung: Geht ein Zauber daneben, beginnt oft erst das schöne Spiel – Heilerspiel, Beratung in der Magiergilde, ein neuer Plan. Geh OT am besten davon aus, dass deine Zauber scheitern, und freu dich umso mehr, wenn es doch klappt. So bleibt Magie das, was sie in jeder guten Geschichte ist: etwas Wildes, Wertvolles und letztlich nicht ganz Beherrschbares.

Was Magie kostet

Alles, was mit Magie zu tun hat, kostet IT – auf drei Ebenen:

- **Den Körper der Wirkenden.** Magie durch den eigenen Leib zu leiten zehrt an den Kräften und kann verletzen: Nasenbluten, Kopfschmerz, Schwäche. Werde ruhig kreativ und beziehe Heiler mit ein.
- **Den Magiespeicher (Manapool).** Er begrenzt, wie viel du wirken kannst, und lädt sich erst über Nacht oder durch aufwändige, langwierige Rituale wieder auf. Als Richtwert lassen sich je nach Übung etwa fünf bis zehn Zauber wirken, bevor das Mana erschöpft ist.
- **Die Umwelt.** Jeder Zauber kostet auch die Welt um dich herum – mag er noch so klein sein. Vielleicht verdorrt Gras, vielleicht löst sich nur eine Wolke auf, je nach Können, Erfahrung, Absicht und Ort. Achte auf das IT-Gleichgewicht.

All diese Kosten sollen das Spiel bereichern, nicht beenden. Hör IT nicht auf zu zaubern, nur weil es etwas kostet – zeig stattdessen den Preis, um zu betonen, wie besonders und manchmal gefährlich Magie ist. Jede Lösung für diese Kosten

ist immer nur vorübergehend oder schwach wirksam und soll das Spiel mit den Kosten nicht auflösen. Wie stark du die Kosten ausspielst, bleibt am Ende dir überlassen. Lass dich mit uns darauf ein!

Magie auf dem Schlachtfeld

Im Getümmel einer Schlacht funktioniert Magie nur, wenn sich mindestens drei Wirkende zusammenschließen und ihren Zauber laut und auffällig ankündigen oder ritualisieren – damit die NSC überhaupt eine Chance haben, ihn mitzubekommen. Nur dann kann ein Zauber gelingen. IT liegt das daran, dass auf dem Feld zu viel ablenkt: Erst mehrere Wirkende bauen gemeinsam genug Fokus auf und stützen einander. Rechne trotzdem damit, dass auch das scheitern kann – aus welchem Grund auch immer.

Magie untersuchen

Eine selbst mitgebrachte Schwarzlichtlampe hilft dir, magische Gegenstände auf verborgene Runen zu untersuchen. Was diese Runen bedeuten, erfährst du im Spiel – zum Beispiel bei der Magiergilde.

Ist gerade keine Spielleitung in der Nähe und kennst du die Runen selbst, kannst du schon ungefähr deuten, was es mit einem Artefakt auf sich haben könnte. Für eine ausführliche, gespielte Analyse ziehst du eine Spielleitung hinzu; manchmal gibt es dazu auch eine leise geflüsterte OT-Ansage. Triffst du auf Spielende, die sich selbst mit Runen bemalen und behaupten, daraus Macht zu ziehen, entscheidest du selbst, ob du das mitspielst. Veranstaltungsgegenstände mit Runen zu bemalen ist verboten.

Rituale

Rituale sollen intensiv, eindrucksvoll und spannend sein – und lieber kürzer als länger (höchstens 30 bis 45 Minuten). An einem Ritual nehmen nur teil, die das auch möchten, und niemand stört es OT durch alberne Zwischenrufe. Möchtest du, dass die Welt, ein Plot oder ein NSC auf dein Ritual oder deine Arbeit an einem Artefakt reagiert, meld es IT wie OT beim Heroldsposten an. Schreib dazu einen kurzen, klaren Brief an einen erdachten Lehrmeister – so steigt die Chance, dass das Team reagieren kann. Manchmal gibt es allerdings keine Reaktion oder eben nicht die, die du dir erhofft hast.

Dekoration, Requisiten & Beutegut

Bau Dekoration nicht ab und zerstöre sie nicht – genieß den Anblick und die Atmosphäre. Ist ein Ort IT „böse“, lass ihn als Warnung für andere stehen oder finde einen IT-Grund, warum sich der Abbau gerade nicht lohnt.

Gegenstände werden grundsätzlich nicht mitgenommen. Ausnahmen: Ein NSC bietet es dir an, oder eine Spielleitung erlaubt es ausdrücklich für kurze Zeit. In letzterem Fall gilt: Die Spielleitung kommt zum Gegenstand, nicht der Gegenstand zur Spielleitung.

Benutze Dinge, die zum Benutzen da sind, vor Ort und öffentlich, damit möglichst viele etwas davon haben. Versteck nichts OT in deinem Zelt oder sonst wo Unzugänglichem, was eigentlich ins Spiel oder zu einem Plot gehört – selbst wenn es IT „logisch“ wäre. Trag wichtige Gegenstände ruhig oft von A nach B; das schafft Gelegenheiten für Spiel und schöne Szenen.

Hast du IT-Schriften oder andere Requisiten erbeutet, gib sie am Ende OT bitte wieder beim Team ab, damit sie auch künftig andere erfreuen.

Umgang mit NSC

NSC sind großartige Menschen, die für dich spielen. Pass besonders in den Schlachtsimulationen aufeinander auf, und versichert einander zwischendurch, dass alles in Ordnung ist – ihr seid IT Feinde und hoffentlich bald OT Freunde.

Lass NSC trinken und sich neu formieren, damit sie weiter schönes Spiel für dich machen können. NSC-Pfeile sind besonders gekennzeichnet; hilf, sie einzusammeln, und leg sie dorthin, wo deine IT-Gegner sie gut erreichen.

Den Respawn der NSC vorzeitig zu zerstören bedeutet ein früheres Ende der Schlacht – und damit vielleicht weniger Spaß für alle. Sei dir dessen bewusst. Das NSC-Lager zu stürmen, zu besetzen oder OT abzubauen zerstört Spiel; tu das bitte nicht und finde IT-Gründe, warum es keine Lösung ist. Im IT-Lager der NSC gilt besonders: nur schauen und erleben, nichts mitnehmen oder kaputtmachen. Meinst du, ein Gegenstand müsse aus Plotgründen doch mit, hol eine Spielleitung zu diesem Gegenstand und frag nach.

Fallen NSC und haben sie Beute dabei, bieten sie sie dir an – du musst nicht danach fragen. Lass NSC in ihren Rollen glaubwürdig wirken: Zeig Angst, Respekt oder Ehrfurcht, je nachdem, was die Rolle vor dir braucht. Nur so wird aus dem netten Menschen im Kostüm ein echter Teil der Geschichte, die wir alle zusammen erleben.

Sanitäter & Ruheraum

Die Sanitäter sind ausgebildetes medizinisches Fachpersonal und für dich da, falls du dich einmal verletzt. Auch kleinere Anliegen – ein Wespenstich, ein Kratzer – kannst du dort ansprechen.

Der Ruheraum ist ein Ort, an dem ganz klar kein Spiel herrscht. Hier findest du Unterstützung bei allem aus dem seelischen und zwischenmenschlichen Bereich: ein OT-Streit in der Gruppe, eine herausfordernde Szene, die du nachbesprechen möchtest, oder Triggerpunkte, die dir im Spiel begegnen, wenn du psychisch erkrankt bist. Der Ruheraum ist außerdem die Anlaufstelle bei sexueller Belästigung und bei anderen OT-gewaltvollen oder OT-unangenehmen Situationen.

Respekt & Grenzen

OT distanzieren wir uns von jeder Form von Sexismus, Rassismus, Diskriminierung, Gewalt und Unterdrückung. Wir möchten, dass erwachsene Menschen miteinander ein vielschichtiges Spiel spielen, und gehen davon aus, dass alle sich an die Regeln halten wollen. Dazu gehört ein achtsamer, freundlicher Umgang außerhalb des Spiels. Wer gegen diese Grundsätze oder gegen geltendes Recht verstößt, wird von der Veranstaltung entfernt.

Hast du Fragen, wende dich jederzeit gern an uns:
[orga@talesandlegends.org].

Charakterbiographie

Diese Fragen sind ein Angebot, kein Muss. Sie helfen, schönes und spannendes „Play to struggle“-Spiel zu ermöglichen. Bau ruhig Stärken und Schwächen ein und schaffe Anknüpfungspunkte für deine Mitspielenden. Auch für lang bestehende Charaktere lohnt sich die Beantwortung. Viel Freude beim Erschaffen – und beim Mut zur Lücke!

Name und Beiname?

z. B. Vorname, Familienname, Spitzname

Spezies?

z. B. Mensch, Elf, Ork, Zwerg ...

Beruf und Erfahrungsstufe?

z. B. Anfänger, Lehrling, alter Hase, Meisterschaft ...

Gesellschaftlicher Stand?

z. B. Gosse, Unterschicht, Mittelschicht, Oberschicht, Adel ...

Lebenseinstellung?

z. B. optimistisch, pessimistisch, nüchtern ...

Woran glaubst du?

z. B. Religion, Ahnenkult, Naturgeister, Aberglaube ...

Fünf Eigenschaften, die deinen Charakter beschreiben?

z. B. ängstlich, misstrauisch, tapfer, loyal, jähzornig ...

Warum bist du unterwegs?

z. B. Suche nach Arbeit, ein Artefakt, eine Familienfehde, Flucht ...

Wie war dein Leben bisher?

z. B. Eltern? Geschwister? glücklich? liebevoll? beschwerlich? schlimm?

Wem oder was gilt deine Treue, Liebe oder dein Wohlwollen?

z. B. dem Land, einem Herrscher, Freunden, der Familie, einer bestimmten Person ...

Wem oder was gilt dein Hass oder Misstrauen?

z. B. den Ausgestoßenen, der Obrigkeit, dem Pöbel ...

Welches einschneidende Erlebnis hat dich geprägt?

z. B. ein Sturz von der Klippe, ein Brand, ein Verrat, ein Verlust ...

Was weiß jeder über dich?

z. B. dass ich ein Dieb bin, rechtschaffen bin, ängstlich bin, das Geld liebe ...

Welches dunkle Geheimnis kennt niemand?

z. B. ein versehentlicher Tod, eine Adoption, ein verlorenes Erbstück ...

Wovor hast du Angst?

z. B. Spinnen, Magie, dem Verhungern, einem Verwandten ...

Was kannst du besonders gut?

z. B. kämpfen, lügen, Reden halten, heilen ...

Was ist dein nächstes Ziel?

z. B. ein bestimmter Ort, die Heimreise, jemanden finden ...

Was ist dein Ziel im Leben?

z. B. Ritter werden, reich werden, einem Orden beitreten ...

Wobei kann dir ein anderer Charakter helfen?

z. B. ein Problem lösen, ein Artefakt finden, Rache nehmen, eine Liebe vereinen ...

TALES & LEGENDS

Wir freuen uns auf dein Abenteuer.

Weitere Informationen & Tickets:

[talesandlegends.org]

© 2026 Tales&Legend gUG