

TEILNEHMER INFORMATION 2023

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	4
Spielkonzept.....	5
Antretende Lager	6
Essenzen der Macht.....	6
Leitfaden.....	9
Frühanreise / Spätabreise	9
Spontan zu Inseln der Macht	9
Eintrittskarten.....	9
Anreise	10
Karte.....	11
Anreise mit Bus und Bahn.....	13
Parken	13
Autos auf dem Platz	14
Platzpfand und Check-In.....	14
ORGÄ und S _b (Spilleitung)	15
Time-In.....	15
Zigaretten	15
Abfall	15
Check-Out.....	15
Zelte und Übernachtung.....	16
Feuer, Brennholz und Wasser	16
Taverne in der Stadt	17
Verpflegung.....	17
Alkohol und Kampf.....	17
Drogen und Straftaten.....	17
Sanitäre Anlagen	17
Hunde/Haustiere auf dem Con	18
Sicherheit	19
Stopp-Befehl	19
Waffencheck.....	19
LARP-Waffen	19
Wurf / Schusswaffen	19
Stechen.....	19
Waffenloser Kampf.....	19
Hand-, Kopf-, Hals- und Intim-treffer.....	20
Sanitäter	20
Wettstreitregeln.....	21
Seelen und das Reich der Asche	21
Schlachtenregeln.....	22
Das Torhaus	22
Kampf innerhalb der Feste.....	22
Lazarett der Feste.....	23
Die Endschlacht	23
Welchen Nutzen hat ein Banner außerhalb der Schlacht?.....	23
Dieben von Bannern.....	23

Inseln der Macht 4 – Quantum

Dieben vs. Diebstahl.....	24
Spielregeln	25
Wichtiges zum Abschluss	25
Unerwünschte Spielinhalte	25
Ein gutes Spiel... Nimm es nicht so ernst!.....	25
Schlusswort	26

Einleitung

In der vorliegenden **Teilnehmerinformation** haben wir alle **Informationen** zusammengefasst, die für dich als Teilnehmer der LARP-Veranstaltung „Inseln der Macht 4 – Quantum“ wichtig und sinnvoll sind. Dabei wünschen wir uns bei der Nutzung und Auslegung der allgemeinen Informationen und Regeln von dir und allen Anderen, dass du mit **gesundem Menschenverstand** und einem **positiven Ansatz** vorgehst: Mag zwar dein Charakter den Wettstreit gewinnen wollen und dabei über Leichen gehen, so sollte für jeden Teilnehmer aber immer der **Spielspaß für alle Beteiligten** im Vordergrund stehen! Wenn wir das alle berücksichtigen, dann werden wir auch am Ende alle Spaß am Spiel haben.

Die Teilnehmerinformation ist in vier Kapitel aufgeteilt:

Spielkonzept: Allgemeine **In-Time**-Informationen über unsere Spielwelt, die Inseln, deren Bewohner und den Wettstreit. Dies alles kann dein Charakter wissen, wenn er auf den Inseln angekommen ist. Muss er aber auch nicht wissen, wenn du dich stattdessen überraschen lassen willst.

Leitfaden: Wichtige **Out-Time**-Informationen über die Veranstaltung, die du dir durchlesen und verstehen solltest. (Kartenkauf, Gelände, Anreise, Parken, Spielzeit, Zelt- und Müllpfand, usw.)

Sicherheit: Sehr wichtige **Out-Time**-Informationen über die **Sicherheit** bei der Veranstaltung, die du dir unbedingt durchlesen und verstehen sollst. (LARP-Waffen, STOPP, Kopftreffer, Sanitäter.)

Wettstreitregeln: Hier sind besondere Regeln für den Wettstreit vermerkt. Was bringen Banner, wie funktionieren Schlachten usw.

Spielregeln: Wir spielen nach **DKWDK-Regeln** mit einer Anlehnung an Thats Live 9 und 10. Detail zum Durchlesen, Mitnehmen und Nachschlagen. (Kampf- und Magiesystem, Heilung, Gifte und Alchemie, Dieben, uvm.)

Spielkonzept

Hier sind allgemeine In-Time-Informationen über unsere Spielwelt, die Inseln, deren Bewohner und den Wettstreit. Dies alles kann dein Charakter wissen, wenn er auf den Inseln angekommen ist. Muss er aber auch nicht wissen, wenn du dich stattdessen überraschen lassen willst. Entscheide selbst, ob dein Charakter also Folgendes mitbekommen hat oder nicht:

*Seit Monaten reisen die Brüder und Schwestern des Phönix des Ostens und einige Episteme mit ihren Schiffen an die Küsten der Südländer sowie ins Landesinnere und besuchen die großen Ansiedlungen und Städte. Sie berichten von einem großen Inselreich im Nordwesten der Südländer, welches nun nach hunderten von Jahren wie von Zauberhand aus dem **Nebel der Unwissenheit** wiedererschienen ist. Wesen, die tausend Jahre alt sind, haben möglicherweise von den Inseln und ihre eigentümliche Anordnung als Spirale gehört. Auch in Bibliotheken können sehr alte Bücher gefunden werden, die darüber berichten, wobei sie meist unter „Sagen und Legenden“ abgelegt wurden.*

*Sie erzählen davon, dass noch vor Ende dieses Sommers dort ein weiterer großer Wettstreit um die Herrschaft der nächsten Insel stattfindet. Alle zwei Jahren wird sich dies auf den folgenden Inseln wiederholen, bis am Ende der Gesamtsieger gefunden wurde, der die Hauptinsel für 1000 Jahre beherrschen darf. Sie schwärmen von großem Reichtum der Sieger, mächtiger Magie und alten Kulturen und Schätzen und neuen Möglichkeiten, welche die Inseln der Macht bieten. Der **Wettstreit** um die Inseln folgt alten Regeln, welche schon seit Anbeginn der Zeit angewendet werden und schon viele Sieger gefunden hat.*

*Auf der vierten Insel startet der Wettstreit auf der **Insel der Quanten** – dem Volk des Bergbaus.*

*Auf den Inseln leben die Anhänger vieler Gemeinschaften: Das sind einerseits die Brüder und Schwestern des „**Phönix des Südens**“, welche die Aufgabe haben, als Schiedsrichter und Beobachter den Wettstreit durchzuführen und auf die Einhaltung der Regeln zu achten, sowie ihre Brüder und Schwestern des „Phönix des Nordens“ und „Phönix des Westens“, die sich um den Erhalt allen Lebens auf den Inseln kümmern und mit der Heilung von großem Unheil auf den Inseln beschäftigen. Eine weitere Gemeinschaft sind die „**Episteme**“, deren Aufgabe es ist, als Geschichtsschreiber die Geschehnisse auf den Inseln festzuhalten.*

*Da die Begegnungen im Wettstreit oft schwierig und gefährlich – ja sogar tödlich sind, wurde vorgesorgt, dass der Tod auf den Inseln der Macht nicht endgültig ist. Mit Hilfe der Gemeinschaft des „**Phönix der Asche**“ werden die Seelen der Getöteten aufbewahrt und nach einer mehr oder weniger schweren Prüfung wieder in den – inzwischen hoffentlich gereinigten und geheilten – Körper zurückgebracht.*

*Der Wettstreit wird **nicht** zwischen Reichen der Südländer ausgeführt, sondern zwischen den **Bagern** von vielen **Häusern**, deren Streiter sich eine gemeinsame Philosophie teilen.*

Antretende Lager

Als Lager treten dieses Jahr an:

- Die Bruderschaft der Urkraft
- Der Zirkel der Dunkelheit
- Die Liga der Freiheit
- Die Union der Ordnung
- Die Legion der Ewigkeit
- Das Konglomerat der Gier

Zu Beginn war keines der Lager mit einem anderen verbündet. Dies hat sich jedoch schon im ersten Jahr entwickelt und so wurden einige Bündnisse geschmiedet und wieder verworfen. Welche Bündnisse bis zu diesem Wettstreit hielten, wird einzig der Wettstreit zeigen.

Essenzen der Macht

Im Laufe des Wettstreits können die Lager - aber auch deren Streiter - „Essenzen der Macht“ erhalten, mit denen sowohl Vorteile errungen werden können als auch der Sieg für jenes Lager, das die meisten „Essenzen der Macht“ beim Phönix des Südens gegen Siegpunkte eintauscht.

Die „Essenzen der Macht“ kann man auf vielen verschiedenen Wegen erhalten:

- Jeder bekommt 2 Essenzen beim Check-In. Diese habt ihr bei der Anreise errungen.
- gewonnene **Turniere** (Einzel- oder Gruppen-Turniere) diese finden dieses Jahr am Samstag und Sonntag von 09:00 – 11:30 Uhr und von 18:00 – 22:30 Uhr sowie am Montag von 10:00 – 12:00 Uhr statt
- Lösen von Aufgaben der Aeonen und Unterstützung der Quanten (**Plots**)
- Aufstellen des Banners im eigenen Lager
- Dieben eines fremden Banners und Abgabe dieses beim Phönix des Südens
- **Erstürmen und Halten der Feste (Schlachtenzeit ist von Samstag & Sonntag 13:00 Uhr – 18:00 Uhr, sowie zur Endschlacht am Montagabend)**

Insgesamt gibt es zirka **13.000 Essenzen der Macht** (also rein rechnerisch ca. 2126 pro Lager oder ca. 75 pro Person). Essenzen der Macht sind **magische Gegenstände** aber durchaus physisch vorhanden. Sie können gediebt werden. Sie werden nur von beseelter Person zu beseelter Person übergeben. Diese Person besitzt diese dann persönlich, kann darüber frei verfügen und sie können nicht nur als **Lager-Siegpunkte** oder Zahlungsmittel dienen.

Essenzen der Macht **verschwinden umgehend**, wenn sie nicht in der Nähe von beseelten oder mächtigen Wesenheiten getragen werden oder an speziellen magischen Orten liegen. Essenzen **dürfen nicht abgelegt oder versteckt werden**. Wenn ein NSC oder eine S**S** einsame Essenzen findet, werden die Essenzen mitgenommen. Essenzen können **nicht** durch das Reich der Asche mitgenommen werden. Stirbt ein Teilnehmer des Wettstreites, so wird er seine Essenzen der Macht im **Reich der Asche** zurücklassen.

Manche der Episteme sprechen davon, dass man die Essenzen im Wettstreit für **mächtige Rituale** verwenden kann, um sich in den Schlachten Vorteile zu verschaffen. Gewaltige **Golems** oder die

Ausstattung eines **Ersten Streiters** oder anderer **Mysterien** für jedes Lager können für **Essenzen** erworben werden.

Auch von der Möglichkeit eines **Aufbewahrungsortes** der **Essenzen** für jedes Lager wird erzählt, welcher gegen **Diebstahl** hilft.

Die in einem Lager gesammelten **Essenzen** können im **Essenzhort** des **Phönix des Südens** in **150er Staffeln** (150 **Essenzen** = ein **Siegpunkt**) abgegeben werden, **maximal aber 750 pro Lager und Tag**. Im **Essenzhort** sind sie sicher und können weder gestohlen noch zurückgegeben werden. (**Essenzen** können mit einer **SB** 24 Stunden täglich eingezahlt werden!)

Alle Teilnehmer des Lagers, welches am **Ende des Wettstreits** die meisten **Essenzen** der **Macht** im **Essenzhort** abgegeben hat, beherrschen nun die jeweilige **Insel** und erhalten den Titel **Primus der Quanten**.

Die **Stimmen der Häuser** der drei siegreichen Lager erhalten zusätzlich **Trophäen des Sieges** – der **Sieger** erhält eine Goldene, der **Zweitplatzierte** eine Silberne und der **Drittplatzierte** eine kupferne **Trophäe**.

- Das **erstplatzierte Siegerlager** erhält **3/6** dieser **Insel** für ihre **Mitstreiter**.
- Das **zweitplatzierte Siegerlager** erhält **2/6** dieser **Insel** für ihre **Mitstreiter**.
- Das **drittplatzierte Siegerlager** erhält **1/6** dieser **Insel** für ihre **Mitstreiter**.

Für den Fall, dass es zwei zweite Sieger geben sollte, ändert sich die **Aufteilung** dementsprechend.

Die gesammelten **Trophäen** dienen nach dem **Wettstreit-Zyklus** dazu, den **Sieger** über alle **Inseln**, den **Regenten der Inseln der Macht**, auf **Lebenszeit** zu bestimmen.

Glossar

Zuletzt noch ein paar **Begriffe**, die bei den **Gesprächen** mit den **Epistemen** oder mit dem **Phönix** des **Ostens** gefallen sein können und einige **OT-Begriffe**:

Begriff	Beschreibung
Banner	Jedes Lager bekommt vom Phönix das Banner seines Hauses, dass in den Schlachten und im eigenen Lager verteidigt werden soll.
Die wandernde Stadt	Der Name für die Ansammlung von Händlern und Gilden , die von Wettstreit zu Wettstreit ziehen, um den Wettstreit mit ihren Gewerken zu bereichern.
Die letzte Schlacht des Wettstreits	Die Endschlacht , die entscheidende Schlacht am Montag , an der alle Lager teilnehmen können.
Episteme	Orden der Schreiber der Geschichte , deren Aufgabe es ist, die Geschehnisse auf den Inseln festzuhalten und den Kontakt mit anderen Reichen zu Zeiten des Wettstreits aufrechtzuerhalten. Sie sind Anhänger des Hauses der Weisheit , welches entschieden hat, nicht an den Wettkämpfen teilzunehmen.
Erster Streiter	Ein vom Haus gesegneter Streiter des Lagers. Jedes Lager hat noch zusätzlich Titel , z.B. Legat , Paladin

Inseln der Macht 4 – Quantum

Essenzen der Macht	Magische Gegenstände, die an einzelne Personen ausgegeben werden. Sie dienen als Siegpunkte für den Wettstreit und andere Dinge. Sie sind Seelengebunden.
Essenzenhort	Ort, an dem der Phönix die Essenzen lagert und in Siegpunkte umwandelt, um den Sieger des Wettstreits zu ermitteln.
Geist des Gleichgewichts	Die gottgleiche Wesenheit des Gleichgewichts, welches die Inseln erschaffen hat.
Haus / Häuser	Ideologie und deren Anhänger.
Insel	Das Spielgebiet eines Jahres. Die Inseln des Wettstreits sind spiralförmig angeordnet. Es gibt weitere Inseln in der Nähe, auf denen die Orden der Phönix beheimatet sind oder die Episteme leben.
Lager	Abgegrenzter Bereich, in dem ein aktives Haus seine Beute versammelt hat.
Lagerphönix	Ein Vertreter eines Ordens der Phönix, der nur für ein wettstreitendes Lager abgestellt wurde.
Nebel der Unwissenheit	Ein magischer Nebel, welcher die Inseln für 1.000 Jahre vor dem Rest der Welt verhüllt und das Wissen von Innen und Außen trennt.
Phönix des Südens, Phönix des Nordens	Schiedsrichter zwischen den Lagern, die für einen reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe sorgen. Sie sind Schiedsrichter bei den Turnieren und den Schlachten, sorgen für die Einhaltung des Stadtfriedens, die Wahrung des Gleichgewichtes und das Gelingen des Wettstreites als Ganzes.
Regent der Inseln der Macht	Titel des Siegers über alle Wettstreite der Inseln und oberster Herrscher aller Inseln für die nächsten 1000 Jahre.
Reich der Asche	So nennt der Orden des Phönix den Ort, wo die Seelen der Getöteten aufbewahrt und nach einer mehr oder weniger schweren Prüfung wieder in den Körper zurückgebracht werden.
Schutz des Phönix	Der Stadtfrieden, den der Phönix der wandernden Stadt geschenkt hat, auf dass die Gewerke sicher sind. Kämpfen in der Stadt ist daher verboten.
Stimme des <Hauses>	Titel des Ansprechpartners eines Lagers für die Ordensmitglieder des Phönix des Südens, Nordens und Westens. Für den Phönix ist diese Person der Sprecher des Hauses. Er spricht und handelt daher im Namen seines Lagers.
Trank der Menschlichkeit	Ist ein Trank, der vom Phönix des Südens ausgegeben wird, damit alle Wettstreiter auf derselben Kraftstufe am Wettstreit teilnehmen können und der Wettstreit gerecht durchgeführt werden kann. Jeder Besucher der Insel hat diesen Trank getrunken, das heißt alle übermächtigen Fähigkeiten und Zauber sind auf den Inseln nicht existent!
Trophäe des Sieges	Siegesbelohnung eines Jahres – wichtig für den Gesamtsieg in allen Jahren.
Uth	Das Volk der Uth sind die Bewohner der ersten Insel
Mapori	Das Volk der Mapori sind die Bewohner der zweiten Insel
Triileu	Das Volk der Triileu sind die Bewohner der dritten Insel
Quanten	Das Volk der Quanten sind die Bewohner der vierten Insel
Weisheit	Das Haus der Weisheit, dem die Episteme folgen, ist nur ein weiteres Haus, welches sich aber nicht am Wettbewerb beteiligt.

Leitfaden

Frühreise / Spätabreise

Wir ermöglichen es allen Teilnehmern früher auf das Gelände zu kommen. Dazu sind sogenannte Extratage bei eurer Anmeldung notwendig.

Für alle Teilnehmer ist dies ab Di. den 08.08. – 17.08. möglich (€ 15,- pro Tag Aufpreis)

Spontan zu Inseln der Macht

Es ist überhaupt kein Problem, **spontan** auf Inseln der Macht zu kommen. Voraussetzung ist, wir haben noch Plätze frei. Bitte informiere dich vorher unter anmeldung@inseln-der-macht.de
Komm dann zur HQ (Sternwarte) und melde dich vor Ort an!

Es kostet 196,- € für SCs also 15,- € mehr als in der höchsten Kategorie.

Bei NSCs sind leider komplett ausverkauft aber wir suchen noch Veranstaltungshelfer.

Wer nach dem 08.08.2023 überwiesen hat, muss damit rechnen, dass er auf Inseln der Macht noch einmal zahlen muss (196,- €), weil wir ab einem bestimmten Zeitpunkt auf dem Gelände sind und dort keinen Einblick mehr auf unser Konto haben. Also im Zweifelsfalle immer einen Kontoauszug mitbringen oder Bar / mit Karte auf Inseln der Macht zahlen.

Eintrittskarten

Du hast deine Eintrittskarte **per Email** zugeschickt bekommen. Diese wird am Check-In gescannt und dann gegen dein **Einlassband** getauscht.

Achtung: Das Ticket ist **nicht übertragbar** und nur in Verbindung mit einem **Ausweis oder Führerschein** gültig.

Das Bändchen musst du über den gesamten Veranstaltungszeitraum tragen. Sollte dein Band kaputt oder verloren gehen, dann lasse es am **HQ (Headquarter)** gegen ein Neues austauschen. Sonst könnte dich eine SL, die dich ohne Band erwischt, vom Platz verweisen!

Solltest du kein Ticket oder eine Bestätigungsemail bekommen haben, hat das meist folgende Gründe:

Du hast den Teilnehmerbeitrag **nicht überwiesen**, oder es gab **Komplikationen**/Unklarheiten bei Anmeldung.

Bitte melde dich in diesem Fall so schnell wie möglich, spätestens jedoch bis zum Montag, den 07.08.2023 unter anmeldung@inseln-der-macht.de

Um ganz sicher zu gehen, kannst du deinen **Kontoauszug** mit zum Check-In bringen.

Anreise

Wir spielen auf der **Jugendsiedlung Hochland, Rothmühle 1 bei 82549 Königsdorf** (Bayern) von Freitag, 11.08. bis *Dienstag*, 15.08.2023.

Routenplanung für den PKW mit [Google Maps](#)

Infos zum Gelände: [Homepage der Jugendsiedlung mit Anfahrt](#)

Karte



Abbildung 1: Übersicht des Spielgebietes

Inseln der Macht 4 – Quantum

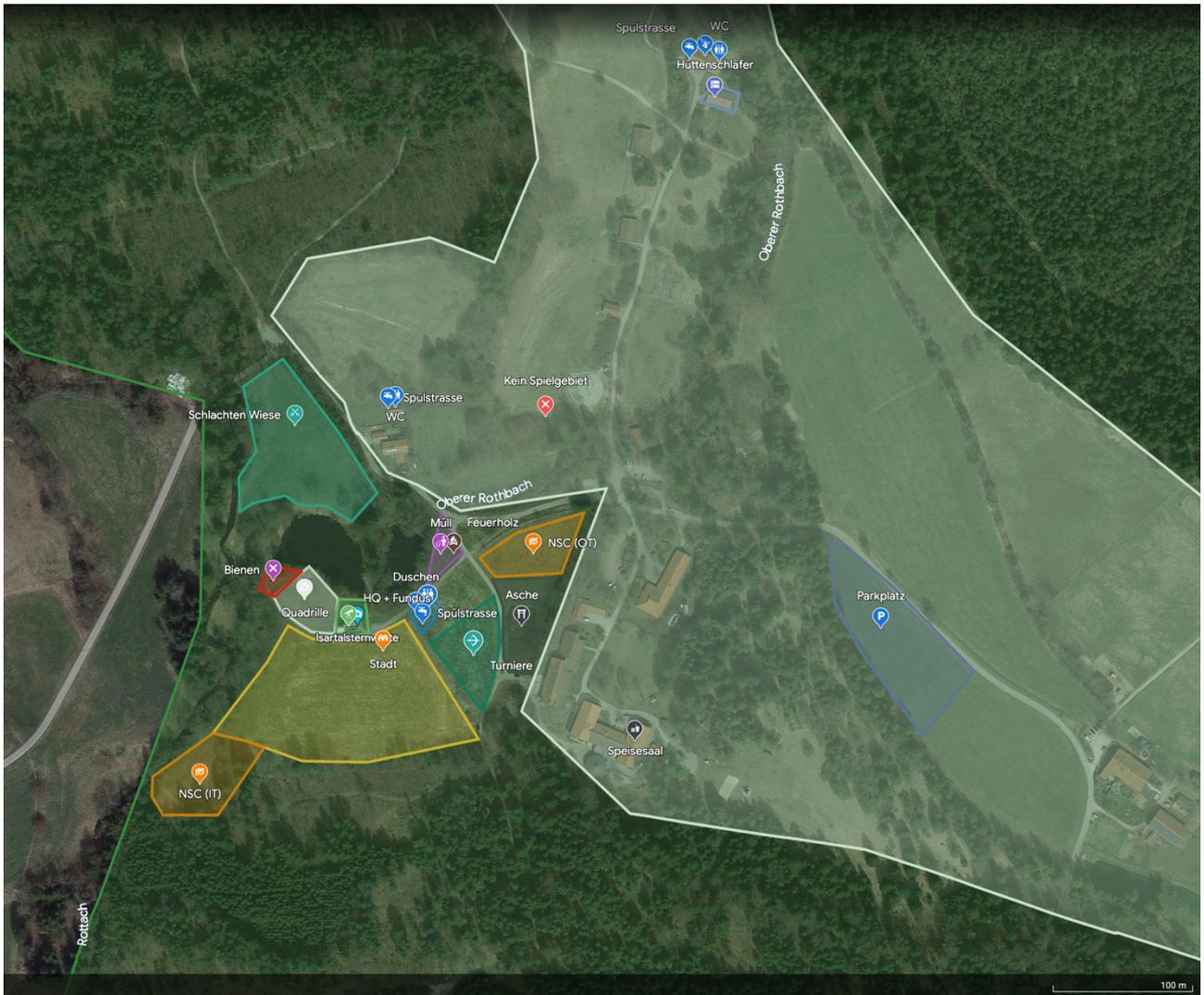


Abbildung 2: Lagerübersicht grob



Abbildung 3: Lagerübersicht fein

Anreise mit Bus und Bahn

Da der RVÖ mittlerweile direkt vor die Tür unseres Geländes fährt, shutteln wir euch nicht mehr ab Wolfratshausen oder Bad Tölz. Bitte nehmt hierfür den Bus 379 nach Rothmühle. Dieser fährt sowohl von Wolfratshausen als auch von Bad Tölz insgesamt 15-mal am Tag. Das ist wesentlich mehr als wir mit unseren Kapazitäten bisher hinbekommen haben.

Parken

Außerhalb des Geländes gibt es ausgewiesene Parkflächen, auf denen du dein Auto während der Veranstaltung stehen lassen kannst. Es werden **keine** Parkplatzgebühren erhoben und du kannst dein Auto natürlich jederzeit holen, um damit einkaufen zu fahren. Das Befahren der ausgewiesenen Parkflächen ist auf eigene Gefahr. **Der Veranstalter übernimmt keine Haftung.** Die Parkflächen werden nicht überwacht.

Autos auf dem Platz

Generell sind Autos auf dem Platz verboten! Eine sogenannte Einfuhrkarte gibt es nicht! Dieses Jahr könnt ihr aber direkt bis zur Zeltplatzwiese fahren. Sollte das Wetter es zulassen, werden wir eine Einbahnstraße machen. Sollte das Wetter es nicht zulassen, müssen wir mit einer Ampelregelung arbeiten.

Generell muss die Straße aber für den öffentlichen Verkehr (Busse), Rettungsdienste usw. jederzeit weiter befahrbar sein!

Achtung: Der Platzbesitzer verlangt von uns pro Fahrzeug, dass sich widerrechtlich auf dem Gelände befindet, eine Pauschale von 25,- €. Diese werden wir von euch einziehen und weitergeben. Des Weiteren behalten wir uns vor, euch von der Veranstaltung zu verweisen. Selbst wenn ihr auf das Gelände fahren dürft, darf auf dem Gelände ausschließlich den **Schildern** folgend auf der dafür vorgesehenen Einbahnstraße bis zur **Abladezone** der Lager oder Stadt gefahren werden. Die **Abladezeit** beträgt **20 Minuten**, um Stau und Wartezeiten zu vermeiden. Danach muss das Fahrzeug auf dem Parkplatz abgestellt werden. Wir behalten uns vor, Fahrzeuge, die länger als 20 Minuten in der Abladezone oder außerhalb der erlaubten Flächen parken, kostenpflichtig abschleppen zu lassen.

Platzpfand und Check-In

Jeder hat beim Check-In **€ 10,- Platzpfand** zu entrichten (bitte passend mitbringen).

Das Platzpfand bekommst du vollständig bei der Platzabnahme für deine **Pfandkarte** zurück.

Wir haben auf Inseln der Macht diesmal die **Müllentsorgung komplett** übernommen. Dein Müll muss jedoch selbstständig zur Sammelstation gebracht werden. Ihr muss dieser nach dem Tölzer Konzept in Papier, Kunststoffe und Verpackungen, Kompost, Essensreste, Wertstoffe und Restmüll sortiert werden. Näheres unter Müll.

Jeder muss sich beim Check-In anmelden. Der Check-In wird in zwei verschiedene Stationen untergliedert:

Parken:

Parke dein Auto auf dem Parkplatz und komme zum Check-In. Einfahrt aufs Gelände erhältst du erst nach dem Check-In.

Check-In:

Bitte das **Ticket** oder die **Bestätigungsemail** griffbereit halten! Wer kein Ticket und keine E-Mail vorzeigen kann, muss von uns manuell rausgesucht werden und das dauert!

Kein Ticket / Keine Mail = HQ (Sternwarte)

Anschließend gehst du mit deinem Gepäck oder deinem Auto in Richtung Stadt und von dort aus in dein Lager.

Lager:

Danach begibst du dich zu deinem Lager (oder NSC-Sammelpunkt), wo du von den deiner Lager SL / NSC-SL deinen **Zeltplatz / Hüttenplatz** bekommst und dir die Begebenheiten gezeigt werden (Holz, Lagerfeuer, Hauptzelte, Toiletten, usw.)

ORGA und SL (Spilleitung)

Wir haben ca. 45 Organisatoren, Spielleitungen und Helfer auf dem Gelände. Damit du sie jederzeit findest, haben sie eine **SL-Taschen, SL-Karten, SL und Team Shirts usw.** an, wenn sie im Dienst sind. Natürlich kannst du wichtige Themen auch dann bei ihnen loswerden, wenn sie gerade mal eine Pause machen.

Die SL hat das Recht, im Falle von **Zu widerhandlungen** (fehlendes Einlassband, PKW auf dem Platz, usw.), strafbarem Verhalten (Sachbeschädigung, Körperverletzung, Drogenmissbrauch, usw.) ein temporäres Spielverbot oder einen Platz- oder Veranstaltungsverweis auszusprechen. Letzteres wird immer mit dem Veranstalter (Robert Banniza als Vertreter des Illusion-Larp e.V.) geklärt.

Time-In

Geplant ist der Time-In für **Freitag ab 20 Uhr** und wir werden den Montag komplett In-Time bleiben.

Zigaretten

Das Gelände ist ein Naturschutzgebiet und ein Jugendlager. Daher ist auf dem ganzen Gelände das Rauchen verboten. Keinesfalls dürfen Zigarettenkippen liegen gelassen werden.

Abfall

Auf Inseln der Macht fahren wir ein striktes Konzept beim Thema Müll. Wer kennt das nicht: Du bist 5 Tage auf einem LARP und sollst danach deinen Müll mitnehmen? Das funktioniert meistens nicht.

Bitte bring deinen Müll an den Anfang des Geländes und schmeiße ihn eigenständig in die dafür vorgesehenen Container/Tonnen. Du musst deinen Müll nach dem Tölzer Konzept trennen (<https://wgv-quarzbichl.de/ueber-uns/http-wgv-quarzbichl-de-toelzer-konzept/>).

Die unterschiedlichen Gruppen sind: *Papier und Pappe, Verpackungen, Kompost, Wertstoffe und Restmüll*. Die Müllcontainer werden morgens von 09 – 10 Uhr und abends von 19 - 20 Uhr sowie während der Check-In und Check-Out Zeit geöffnet sein. Wir übernehmen die vollen Kosten für die Entsorgung.

Check-Out

Wenn du abreisen möchtest, muss dein **Zeltplatz sauber sein! Stroh und Holz** muss zu den markierten Sammelstellen in der Nähe des Lagers gebracht werden. Der restliche Müll muss in den **Müllcontainern / Tonnen** entsorgt werden. (siehe oben)

Wenn dein Zeltplatz sauber ist, suchst du dir eine **SL**, die den Platz abnimmt. Nach der Platzabnahme bekommst du von der SL einen **Bestätigungsstempel** auf deine **Pfandkarte**. Dann hilfst du die allgemein genutzte Lagerfläche abzubauen und bekommst hierfür von deiner Lager **SL einen zweiten Stempel** auf deine **Pfandkarte**. Nach Erhalt der Bestätigungen kannst du dein Gepäck zur Badezone transportieren und in dein Auto laden. Erst nachdem du alles im Auto hast, kannst du dieses wieder auf den Parkplatz stellen und Auschecken kommen.

Kurz und knapp:

- Zeltplatz aufräumen
 - Stroh und Holz zu unseren Sammelpunkten bringen
 - Müll in den Container/Tonne
 - **Bestätigungsstempel** von der Lager-SL abholen für einen sauberen Zeltplatz
 - Hilf in deinem Lager mit abzubauen und bekomme hier den **zweiten Bestätigungsstempel von einer SL**
 - Gepäck zur Ladezone transportieren
 - Auto holen und einladen und wieder auf dem Parkplatz abstellen
 - Pfandkarte mit zwei Stempeln im HQ gegen 10 € Platzpfand zurücktauschen
- Gute Heimfahrt und bis zum nächsten Mal!

Zelte und Übernachtung

Die Unterbringung erfolgt generell in selbst mitgebrachten **Ambiente-Zelten**. Wenn du kein mittelalterlich aussehendes Zelt hast, dann sprich mit deinen Lager-Leitern, wie du es mit Stoffen oder Netzen tarnen kannst. Solltest du unter den Teilnehmern sein, die einen Hüttenplatz gebucht haben, so befindet sich dieser in der Hütte **Herzogstand**. Ihr müsst für die Hütte eigene Bettwäsche (Bettlaken, Kissen- und Deckenbezüge / Schlafsack) mitbringen.

Andere Schlafplätze können wir leider nicht mehr anbieten, jedoch haben die letzten Jahre gezeigt, dass sich sehr viele Spieler über unseren Chat zu **Gemeinschaftszelten** organisieren, also frage dort nach. Am besten in den Kanälen deines Lagers.

Wir legen hierbei sehr viel Wert auf **Ambiente**. Ein schönes Lager lebt von seinen Zelten. Bitte beachte in deiner Lagerplanung, dass wir pro Teilnehmer maximal **15 Quadratmeter** Zeltplatzfläche berechnen. Daraus errechnet sich die Gesamtfläche eines Lagers.

Feuer, Brennholz und Wasser

Brennholz wird für alle Teilnehmer *erwerbbar* vorhanden sein. Wenn du etwas Größeres vorhast, gib uns Bescheid. Du kannst *Feuerholz* in der HQ erwerben und dieses zu den Zeiten an denen du den Müll wegbringen kannst, abholen. Diese Zeiten sind: *Morgens von 09 – 10 Uhr und Abends von 19 - 20 Uhr, sowie während der Check-In und Check-Out Zeiten.*

Du kannst aber gerne auch selbst Feuerholz mitbringen.

Bitte beachtet beim Einsatz von Motorsägen alle Auflagen und Gefahrenhinweise und verwendet Schutzkleidung! Natürlich dürfen Motorsägen **nicht** In-Time verwendet werden.

Auf dem Gelände darf in ausgewiesenen Feuerstellen oder in selbst mitgebrachten erhöhten Feuerschalen (**nicht** direkt auf dem Boden), in ausreichender Entfernung zum Wald, Büschen oder Zelten Feuer gemacht werden. Diese Regelung kann je nach Brand- bzw. Trockenheitsstufe des Gebietes im Sommer noch verändert werden.

Bitte bringe nur **erhöhte** Feuerschalen mit. Ein bisschen **Sand** unter den Schalen verhindert auch, dass Gras anbrennt.

Achtung: Das Ausheben von **Wassergräben** ist strengstens verboten.

Taverne in der Stadt

In der wandernden Stadt werden wir einen *Kioskbetrieb* anbieten, der euch mit kühlem Bier, Met, Kaffee aber auch Softdrinks versorgt. Wir bieten euch lieblichen oder feinherben Met flaschenweise zum Kauf an. Essen wird keines angeboten.

Verpflegung

Es handelt sich hier um ein **Selbstversorger** LARP. Das bedeutet, du kochst selbst mitgebrachtes Essen ganz authentisch über dem offenen **Lagerfeuer**.

Helfer, NSCs & SLs hatten bei der Anmeldung die Möglichkeit, sich der Vollverpflegung durch die Jugendsiedlung Hochland anzuschließen. Diese findet während den Auf- und Abbautagen im Speisesaal der Jugendsiedlung und während der Veranstaltung in der Sternwarte (HQ) statt. Ihr erhaltet pro Mahlzeit beim Check-In einen Gutschein, den ihr bitte bei der Verpflegung abgibt.

Alkohol und Kampf

Wenn du etwas Alkoholisches getrunken hast, darfst du nicht mehr am Kampf teilnehmen. Wir kontrollieren hier nicht, ob es ein, zwei Bier, Wein oder Met waren. Haben wir aber das Gefühl, dass du alkoholisiert bist, werden wir dich **vom Schlachtfeld verweisen**. Zuwiderhandlungen werden mit Sperrung von der Aktion bis hin zu Verweisen von der Veranstaltung geahndet.

Wichtig: Jede SL oder Orga hat das Recht, jeden Teilnehmer wegen Alkoholkonsums einer Kampfzone und bei Nichtbeachtung komplett von der Veranstaltung zu verweisen und ggf. eine Anzeige zu erstatten.

Drogen und Straftaten

...sind gesetzlich verboten. **Alle deutschen Gesetze gelten auch auf unserer Veranstaltung!** Jeder Verstoß führt automatisch zum Verweis der Veranstaltung und wird sofort zur Anzeige gebracht. Jede Spielleitung ist befugt, den Verweis auszusprechen. Bitte beachtet auch dringend das **Jugendschutzgesetz** im Zusammenhang mit Alkohol, Tabak und Öffnungszeiten der Taverne!

Sanitäre Anlagen

Die Jugendsiedlung Hochland verfügt über einige stationäre sanitäre Anlagen. Neben diesen haben wir auf am Rande der Spielerlager extra Dusch- und Toiletten-Container sowie ein Spülzelt, um euch weite Wege zu ersparen. Es gibt also für alle ausreichend **Toiletten, Duschen** und Möglichkeiten, Sachen abzuwaschen. Neben den **Spülstraßen** stehen Mülltüten, in die ihr bitte eure Essensreste entsorgt, bevor das Geschirr gespült wird. Das soll verhindern, dass wir verstopfte Abflüsse bekommen.

Achtung: Aus hygienischen Gründen ist das Abspülen in den Toiletten und den Duschen verboten, bitte macht dies ausschließlich in den **Spülstraßen**.

Das Leitungswasser in der Jugendsiedlung Hochland ist Trinkwasser.

Empfehlenswert ist, bei jedem Gang zu den Toiletten an **Klopapier** zu denken. Wir füllen zwar einmal täglich auf, können aber nicht garantieren, dass es den ganzen Tag hält. Bitte nehmt eine „Notfall-Rolle“ mit.

Hunde/Haustiere auf dem Con

Die Jugendsiedlung Hochland untersagt leider das Mitbringen von **Haustieren jeglicher Art**.
Lasst daher bitte eure vierbeinigen Freunde, aber auch alle anderen Haustiere bitte zuhause. Wir
dürfen euch mit einem Haustier nicht auf den Platz lassen!

Sicherheit

Stopp-Befehl

Es gibt den **Stopp-Befehl** auf unserer Veranstaltung. Spielleitungen haben dafür auch eine **Trillerpfeife**. Sobald entweder Stopp oder die Trillerpfeife ertönt, handelt es sich um ein **Out-Time Problem**, dass ein sofortiges Stoppen des Spiels nötig macht.

Waffencheck

Es wird auf unseren Spielen **keinen** Waffencheck geben. Jeder ist **selbst** für die Sicherheit seiner Waffen verantwortlich. Waffen können **jederzeit** von jeder S**B** und Orga aus dem Spiel entfernt werden, wenn diese es für angebracht hält. Bei Unsicherheit, ob eine Waffe sicher ist, kannst du diese auch gern beim Check-In oder einer S**B** überprüfen lassen.

LARP-Waffen

Folgende Waffen werden wir nicht zulassen:

- Waffen und Belagerungsgeräte, die zum Abfeuern **Schwarzpulver** o.ä. verwenden.
- Waffen und Belagerungsgeräte, die ein dünnes **Rohr** (ähnlich einem Lauf) benutzen, um Projektile abzufeuern.
- Belagerungsgeräte, die Projektile abfeuern, die **einen festen Kern** besitzen.
- Holzschilde, die nicht oder unzureichende gepolstert sind.

Bei Nichtbeachtung der Auflagen sehen wir uns gezwungen, die Waffen aus dem Spiel zu nehmen und den Verstoß mit einem Veranstaltungs-Verbot zu ahnden.

Wurf / Schusswaffen

Wie allgemein üblich sind Schusswaffen bis zu **25 Pfund** erlaubt. Wurfwaffen und Geschosse müssen entweder seriell gefertigt worden sein (z.B. IDV Pfeile) oder sie dürfen keinen Kernstab und **keine** anderen harten Elemente besitzen. Geschosse müssen **faustgroß** sein, damit sie nicht die Augenhöhle verletzen.

Nicht zugelassen werden Selbstbaupfeile, die nicht über ausreichenden Durchschlagschutz oder einen Druckverteiler verfügen (dünnes Leder ist weder ausreichender Durchschlagschutz noch ein Druckverteiler!).

Stechen

Stechen ist lediglich mit **kernstablosen** Gegenständen gestattet. Die Gegenstände müssen **faustgroß** sein, damit sie nicht die Augenhöhle verletzen.

Waffenloser Kampf

Waffenloser Kampf ist generell verboten. Einzige Ausnahme ist, du kennst deinen Kampfgegner und hast es vorher mit ihm **und** der jeweiligen S**B** abgestimmt.

Hand-, Kopf-, Hals- und Intim-treffer

Alle Treffer in diesen Zonen zählen innerhalb des Spiels nicht! Es ist euch ebenso untersagt gezielt auf diese Zonen zu schlagen. **Anmerkung:** Bei Tabu-Zonen gibt es immer wieder – gerade in Schlachten – unnötige Probleme und Diskussionen. Daher handle einfach nach deinem **gesunden Menschenverstand** und denke wie ein Spieler und nicht wie dein Charakter.

Sanitäter

Wir haben während der Veranstaltung und teilweise bereits zum Aufbau angemeldete Sanitäter und Ärzte unter den Teilnehmern. Jedoch sind wir viel zu klein, als dass wir ein stehendes RTW vor Ort haben können. **Wir danken an dieser Stelle für den Einsatz der freiwilligen Helfer auf unserer Veranstaltung.**

Scheue dich generell nicht sie bei **gesundheitlichen Problemen** - wie z.B. Wespenstiche - aufzusuchen. Bringe aber bitte eigene Medikamente, die du benötigst, selbst mit. Bei Notfällen hilft dir auch immer jede **Orga/SL**, die sich sofort darum kümmert, dass die Sanitäter zu dir gelangen.

Bitte sei dir auch bewusst, dass jede Fahrt vom Krankenhaus zurück oder bei kleineren Verletzungen vom Eventgelände zum Krankenhaus von jedem **selbst organisiert** werden muss. Wir helfen dir im Notfall, den Rettungsdienst zu kontaktieren.

Wettstreitregeln

Seelen und das Reich der Asche

Da die Begegnungen im Wettstreit oft schwierig und gefährlich - ja sogar tödlich - sind, wurde vorgesorgt, dass der Tod auf den Inseln der Macht während des Wettstreits nicht endgültig ist. Mit Hilfe der Gemeinschaft des „**Phönix der Asche**“ werden die Seelen der Getöteten vor dem Übergang ins jeweilige Totenreich aufgefangen und nach einer mehr oder weniger schweren Prüfung wieder in den - inzwischen hoffentlich gereinigten und geheilten Körper zurückgebracht.

Während dieser Prüfungen werden die Seelen in das **Reich der Lebenden** zurückgesendet, um dort Aufgaben zu erfüllen. Sie sind durch **graue Kutten mit grauen Hauben** und einem dünnen Stoff über dem Gesicht gekennzeichnet und werden von Lebenden nicht gesehen, erzeugen aber oft einen kalten Schauer.

Seelen, die durch das Reich der Asche gerettet wurden, erinnern sich nicht daran, was im Reich der Asche geschehen ist.

Es gibt einige Wege, die auch lebendig in die Asche führen.

Schlachtenregeln

Schlachten sind einer der Wege, um Essenzen der Macht zu erhalten und daher wichtig für den Sieg. Aus diesem Grund müssen sie fair ausgeführt werden. Natürlich wollen wir bei den Schlachten Verletzungen und Beschädigungen so niedrig wie möglich halten. Das Kämpfen zwischen den Zelten im Lager ist nicht zugelassen. Für Schlachten gibt es eine Feste auf der Schlachtenwiese, die einzunehmen und zu verteidigen ist. Wir spielen hierbei nach dem „King of the Hill“-Prinzip. Der King ist in unserem Fall das jeweilige Lagerbanner, das ab dem Moment, in dem es im Bannerständer der Feste (Hill), steckt, Essenzen und direkte Siegpunkte bringt. Der Bannerständer der Feste ist am Samstag und Sonntag von 13:00 Uhr – 18:00 Uhr sowie zur Endschlacht aktiv. Er bringt euch 80 Essenzen und einen direkten Siegpunkt pro Stunde, die er in der Feste steht. Auch kürzere Zeiten werden gezählt, jedoch werden nur ganze Essenzen und Siegpunkte ausbezahlt.

Das Torhaus

Ist das Torhaus offen, so könnt ihr einfach hindurch gehen.

Ist das Torhaus geschlossen, so müsst ihr versuchen es zu durchbrechen. Die Effektivität des jeweiligen Angriffes bewertet immer die S.B. (zwischen 10 – 20 min) Ein Rammbock benötigt beispielsweise ca. 15 Minuten für das Durchbrechen eines handelsüblichen Tores.

Währenddessen haben die Verteidiger Zeit, ihr Tor durch Ballisten, (IT) Öl, Armbrüste, Bogen, Stangenwaffen usw. zu verteidigen.

Die S.B. hisst währenddessen drei Fahnen:

- grün, wenn das Tor kaum beschädigt ist
- gelb, wenn das Tor beschädigt ist
- rot, wenn das Tor durchbrochen ist

Wenn das Tor durchbrochen ist, öffnet die S.B. das Tor und befestigen die Türen, erst dann ist der Durchgang möglich.

Kampf innerhalb der Feste

Wichtig: Direkt im, um und auf dem Tor darf aus Sicherheitsgründen nicht gekämpft werden!

Daher ziehen die Verteidiger sich sofort in den Kampfbereich zurück (z.B. mit dem Befehl: „Verteidigungsstellung“).

Die Angreifer laufen durch das Tor und greifen an. Wir unterbrechen den Kampf nicht mit einem Time-Out, sondern wir erhoffen uns von euch, dass die Verteidigungsposition zügig eingenommen wird und die Angreifer erst dann stürmen.

Ziel des Angreifers ist es, das gegnerische Banner zu entfernen, sein Banner in den Ständer der Feste zu hissen und dieses nun zu halten.

Anmerkung: Banner sind grundsätzlich unzerstörbar. Die Schlachten enden um 18:00 Uhr.

Lazarett der Feste

Innerhalb der Feste ist ein Lazarett aufgebaut, das von Quantaten und freiwilligen Neutralen betrieben wird. Diese heilen jeden, der zu ihnen gebracht wird, verbitten sich jedoch, dass innerhalb des Lazaretts gekämpft wird oder dieses in die Taktiken mit involviert wird.

Kommt für euch jede Hilfe zu spät, so geht eure Seele durch die Asche, während die Heiler des Lazaretts euren geschundenen Körper versorgen. Eure Seele kehrt zu dem Ort zurück, an dem sich euer Körper nach der Prüfung in der Asche befindet. Meldet euch bei der Schlacht-SB hinter dem Lazarett auf der Schlachtenwiese.

Die Endschlacht

Am Montagnachmittag findet die Endschlacht aller Lager statt. Zuvor erhält ein Lager eine Verstärkung in Form einer Armee der Quanten.

Alle Lager können mit ihrem Banner auf zuvor markierte Startplätze aufmarschieren und kämpfen gegeneinander oder in Bündnissen. Die Startplätze können über die ganze Veranstaltung besichtigt und bei der Quadrille erspielt werden.

Die Endschlacht dauert genau 2 Stunden. Das Lager des Banners, das am längsten im Bannerständer der Feste stand, gewinnt die Endschlacht und erhält 5 Siegpunkte.

Welchen Nutzen hat ein Banner außerhalb der Schlacht?

Euer Aeon belohnt durch den Phönix des Südens den Besitz und das Aufstellen eures eigenen Banners in eurem Lager. Euer Banner ist das Schönste und ihr solltet es in Ehren halten und jedem zeigen.

Jedes Lager bekommt **pro Stunde fünf** Essenzen der Macht für **ihr eigenes** Banner, welches im Bannerständer ausgestellt wird.

Der Standort des Bannerständers kann nicht verlegt werden.

Dieben von Bannern

Dieben von Banner ist immer möglich, aber das OT verstecken eines Bannes gilt als Diebstahl. Wie du ins Lager kommst, ist deinem Spiel überlassen.

Dabei ist OT nicht erlaubt: vor allem Zeltklettern, Feuerlegen, Zerstörung von fremden Eigentum, Löcher oder Gräben buddeln, etc.

Generell ist alles, was in Deutschland nicht erlaubt ist, auf unserer Veranstaltung auch nicht erlaubt!

Der Phönix des Südens entlohnt euch für jedes gediebte Banner, dass ihr bei ihm abgibt, mit 30 Essenzen. Er wird das Banner eine Stunde verwahren und es dem jeweiligen Lager dann

aushändigen. Jedes Lager kann sein eigenes Lager mit 40 Essenzen durch seine Stimme sofort beim Phönix wieder auslösen.

Dieben vs. Diebstahl

Gediebt werden darf ausschließlich das unter anderem **von der S_L ausgegebene Spielgeld** (Essenzen, Münzen, Batzen, Steine, Glasperlen usw.).

Auch Plotgegenstände (z.B. Banner, Mysterien des Altars usw.) dürfen in Absprache mit der S_L gediebt werden.

Ohne Absprache erlaubt:

- Essenzen der Macht, die von **lebenden** Personen mitgeführt werden.
- Pinke oder Magentafarbene Gegenstände, die im Spiel existieren und die von der Orga / S_L ausgegeben wurde (Diebessäckchen, Amulette und vieles mehr)



Nur nach Absprache mit der S_L erlaubt:

- Gebäudeteile
- Aufbauten
- Statuen
- usw.

Alles Weitere zählt als Diebstahl und wird mit dem Verweis von allen IDM-Veranstaltungen und einer Anzeige geahndet.

Bei Unsicherheit fragt **vor dem Dieben** bei der S_L nach. Merkt euch aber: **Alles, was jemandem privat gehört ist tabu!**

Spielregeln

Wir spielen auf dem Wettstreit nach DKWDDK. Das bedeutet nicht, dass wir ohne Regeln spielen!
Du findest unsere DKWDDK Regeln auf folgendem Link:

<https://www.inseln-der-macht.de/veranstaltung/generell/das-regelwerk.html>

DKWDDK ist ein Regelwerk für erfahrene Liverollenspieler, die bereits das Leveling aus anderen Regelwerken her kennen.

Wir empfehlen allen Anfängern sich eher an That's Live 10 zur richten.

https://www.inseln-der-macht.de/images/2023/idm4-quantum/regelwerke/Thats_Live_X.pdf

Wir danken hierbei den Autoren von That's Live 10: Duesterbrook Erben, Gestaltung & Layout: Augburger Spiele Schmiede (Karl-Heinz Zapf) und dem Lektorat: Marion Krank, Karl-Heinz Zapf

Ein Charakterbogen kann zum Erstellen ebenfalls hilfreich sein.

https://www.inseln-der-macht.de/images/2023/idm4-quantum/regelwerke/Thats_Live_X-Charakterbogen.pdf

Wichtiges zum Abschluss

Unerwünschte Spielinhalte

Es gibt Spielinhalte, die in unseren Augen nichts auf unseren Veranstaltungen zu suchen haben. Dazu zählen vor allem alle Handlungen, die gegen das deutsche Recht und die guten Sitten verstoßen! Zu einem Verstoß gegen die guten Sitten zählen wir unter anderem die Darstellung sexueller Gewalt, Folter oder übertriebenes Machtspiel.

Ebenfalls unerwünscht sind sämtliche real politische sowie real religiöse Inhalte.

Denkt bitte daran, dass wir nicht allein auf dem Gelände der Jugendsiedlung Hochland sind. Ebenso sind unsere Teilnehmer aus verschiedensten Ländern und Religionsgemeinschaften und es sind ebenfalls minderjährige Teilnehmer anwesend.

Bei Unsicherheit **bitte im Vorfeld mit der SL besprechen!**

Macht hier bitte eine klare Trennung zwischen In- und Out-Time.

Ein gutes Spiel... Nimm es nicht so ernst!

Es ist dein Spiel, DU hast dafür bezahlt zu spielen, also mach was draus!

Ein gutes Spiel ist wichtiger als das Gewinnen!

Und wenn eine Spielszene mal nicht so perfekt gelaufen ist, nimm es nicht so ernst.

Schlusswort

Wir freuen uns schon wie die Rennschnitzel, wenn's schneit und hoffen, dass du ebenso neugierig bist, wie die Geschichte weiter geht. Falls noch Unklarheiten bestehen, frag einfach die Sb deines Vertrauens.

Auf geht's!

Das Spiel kann beginnen!

Deine Orga und Spielleitung von Inseln der Macht 4 - Quantum

info@inseln-der-macht.de