

Traust du dich eine Welt voller Wunder,
Magie und Zauberei zu betreten?

Komm herein und entdecke
die Kesselgasse





Dies ist der Spielerleitfaden für die Kesselgasse auf dem Epic Empires (Stand 2021).
Lasst euch nicht von seiner Länge oder den Standards abschrecken, wir stehen Neulingen
gern mit Rat und Tat zur Seite und helfen auch alten Hasen bei Veränderungen, falls sie
überhaupt notwendig sein sollten.

Inhalt

1. Was ist die Kesselgasse?
2. Gewandung
3. Beispielbilder
4. T-Spiel
5. Gemeinschaftliches
6. Forum
7. Beteiligung
8. Neueinsteiger
9. Bewerbung

Dear foreigners, if you need help in understanding this guide feel free to e-mail us.

Chers étrangers si vous avez besoin d'aide de comprendre ce guide ne hésitez pas de
nous contacter.

E-mail: orga@kesselgasse.de

1. Was ist die Kesselgasse?

Die Kesselgasse versorgt Neu-Ostringen und Durchreisende mit magischen Gütern und Dienstleistungen aller Art. Sie ist die Heimat von subtileren Gewerbetreibenden wie Trankmischern, Arkanwissenschaftlern und Kuriositätenhändlern. Aber auch Professionen, die man sonst nur zufällig trifft, wie Kräuterweiblein, Wahrsager und Wanderärzte, lassen sich immer wieder in der Gasse nieder.

Bei so vielen Kundigen und Gelehrten ist der wissenschaftliche Austausch nicht fern und somit ist die Kesselgasse eine der besten Anlaufstellen für solche, die Probleme oder Fragen in magischen, (natur)philosophischen oder medizinischen Belangen haben.

Diese Verdichtung an Handwerkern und Gebildeten prägt, was die Kesselgasse zum Neu-Ostringer Zentrum für die Ehrerbietung an die Götter der Magie und der Wissenschaften macht.

Als Zusammenschluss individueller Gewerbetreibender und Händler darf in der Kesselgasse jeder von Stand gleichberechtigt das Wort ergreifen. Doch in der Kesselgasse zählt nicht wer am lautesten seine Meinung kundtut, sondern diese am überzeugendsten vorträgt. Denn Recht und Gesetz werden in der Kesselgasse groß geschrieben und so beherbergt sie auch ausgewiesene Rechtgelehrte der Neu-Ostringer Stadtverfassung.

In den obenstehenden Zeilen steckt schon viel von dem was unser Spiel ausmacht. Als Stadtviertel legen wir mehr Wert auf ambientetaugliche Charaktere, als auf den unbezwingbaren Erzkampfmagus. Einwohner der Kesselgasse müssen nicht "per se" magisch begabt sein, sollten aber durchaus in das Umfeld eines gelehrten oder arkanen Berufes passen.

Beispiele für passende, magisch begabte Charaktere:

- (Akademie) Magier,
- gewöhnlicher Zauberer
- Hexen
- Priestermagier bei passendem Hintergrund

Beispiele für passende nicht/wenig magisch begabte Charaktere:

- Alchemisten, Forscher
- Zauberstab-Schnitzer, Wahrsager
- Leibwächter, Gehilfen

Beispiele für nicht passende, magische Charaktere:

- "unzivilisierte" Charaktere wie Schamanen (wir sind ein Stadtviertel)
- Priester, deren Religion Magie ablehnt
- Chaos-Magier (die sind besser bei den HdC aufgehoben)





Beispiele für unpassende nicht/wenig magisch begabte Charaktere:

- Söldner, Hau-Drauf-Charaktere
- Händler, die mit Alltagsgegenständen handeln
- Fremdrassen wie Feen, Goblins, Halbdämonen

Wichtig: alle Fremdrassen müssen im Vorfeld mit uns abgestimmt werden!

Als High - Fantasy-Viertel haben wir einen gewissen Spielraum, was dies angeht. Um Ärger und unschöne Situationen zu vermeiden muss dies allerdings mit uns (und von uns mit der EE - Orga) abgesprochen werden. Auch wenn ihr für ein zeitlich begrenztes Ritual einen Dämonen, Golem, Feenkönig etc mitbringt. Kommunikation im Vorfeld ist alles. Wir werden gerne Eigeninitiative in der Richtung unterstützen aber wir müssen davon wissen!

Außerdem können wir euch auch gerne Tipps im Vorfeld geben was geeignete Bauweisen, erlaubte Pyro etc. betrifft.

Unser grundsätzliches Ziel ist es den Spielern auf dem EE schönes, magisches Ambiente und Magierspiel jenseits von "Feuerball 10-Ansagen" zu bieten, denn nichts entzaubert Magie im LARP stärker, als eine Phalanx softballwerfender und windstoßfächernder Zauberer in der Schlachtreihe. Derartig profane Magie(darstellung) ist daher nicht erwünscht. Wenn ihr euch nicht sicher seid, was die Darstellung oder die Umsetzung eines Zaubers betrifft, lässt sich das prima im Forum diskutieren und gemeinsam Lösungen finden.



2. Gewandung

Die Kesselgasse bietet Raum für High-Fantasy Konzepte, daher gibt es für die Gewandung wenige Grenzen, solange es magisch, gelehrt oder sonst passend aussieht. Eine gute Ausstattung muss auch nicht teuer sein. Vieles kann man auch leicht selberrmachen. Ein paar Punkte, die wir jenseits der EE-Orga Vorgaben aufstellen möchten:

- Ihr wollt magisch sein, daher gilt: Seid ausgefallen, seid anders oder aber erfüllt das Klischee des Zauberers/Hexe/Gelehrten. Falls ihr Hilfe, Tipps oder Anregungen braucht: Wir helfen gerne
- Ihr braucht "etwas auf dem Kopf". Sei es eine Kopfbedeckung, Kopfschmuck oder etwas angewachsenes. Auch Perücken können sehr passend wirken. Wir möchten allzu viele barhäuptige Charaktere mit modernen Frisuren vermeiden. Und keine Sorge: Auch Kopfbedeckungen lassen sich selbst herstellen, wir haben dazu auch einen WIP im Forum (mit der Zeit werden es hoffentlich noch mehr)
- vermeidet komplett schwarze Gewandungen ohne jegliche Tiefe. Schwarz schluckt vieles an Details. Schwarze Gewandungen sollten daher eher mehr als weniger Details aufweisen und aus hochwertigen Stoffen bestehen. Eine einfache Baumwollkutte in schwarz ist definitiv als Gewandung nicht ausreichend.
- Als Faustregel gilt: Wenn jemand der von LARP noch nie etwas gehört hat, erkennt was ihr darstellt seid ihr auf dem richtigen Weg.
- Ihr braucht IT Schuhe oder müsst eure Schuhe wirklich gut abtarnen



3. Beispielphotos

Als Anregung und um euch zu zeigen wie die Kesselgasse in den letzten Jahren aussah hier ein paar Bilder der letzten Jahre:



4. OT-Spiel

Als oberste Gebote gelten in der Kesselgasse:

1. Du sollst nicht tellen.
2. Gib alles, erwarte nichts.

Was heißt das im Einzelnen?

Alles was Du nicht ohne einen OT Tell darstellen kannst, ist auf dem EE zu unterlassen.

Für alle dargestellten Zauber gilt die "Opferregel": Es gibt keine vorgeschriebenen Reaktionen, sondern es ist IMMER dem OPFER/VERZAUBERTEM überlassen ob oder wie er reagiert.

Magierspiel im DKWDDK ist unfraglich anspruchsvoll, bietet aber auch neue Möglichkeiten.

In der Kesselgasse haben sich folgende Wege des Magiespiels herauskristallisiert:

- Der Gandalf: Wenig Zaubern, erhaben wirken, eher der weiße Berater
- Der Schauspieler: Magie wird "mit" dem Opfer gewirkt, mittels gutem Schauspiel wird der Bezauberte zum Mitspielen animiert.
- Der Techniker: Larpzauberei mit tellingfreien Effekten auf Basis von Pyro, Technik, Tricks etc.

Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob eure Darstellung/Ideen passend sind, können wir gerne über Discord (Zugang auf Anfrage unter orga@kesselgasse.de) Hilfestellung anbieten. Dort findet ihr eine ganze Menge erfahrener und hilfsbereiter EE- Magier.



5. Gemeinschaftliches

Die Kesselgasse ist eine sehr kleine Gemeinschaft, aber trotzdem wunderschön und voller Magie. Um dieses arbeitsintensive Projekt zu stemmen, brauchen wir eure Unterstützung.

Wir möchten an dieser Stelle anmerken, dass die Kesselgasse nur deshalb ihren Zauber hat, weil ausnahmslos alle anpacken. Eine Anreise kurz vor Time – In erzeugt uns allen immensen Streß, daher ist eine Anreise spätestens am Dienstag abend ausdrücklich von euch gewünscht.

Es hat sich gezeigt, dass eine Frühanreise immens hilfreich ist. Wir würden uns riesig freuen, wenn ihr euch ebenfalls dazu entschließen könntet, früher anzureisen und beim Aufbau zu helfen. Nur mithilfe vieler Helfer können wir gemeinsam ein zauberhaftes Projekt stemmen.

Ähnlich verhält es sich mit dem Abbau. In den letzten Jahren hat immer jeder mitgeholfen bis alles abgebaut und verstaut war und so konnten wir immer zur Mittagszeit vom Gelände abreisen. Das soll auch so bleiben, daher ist eine Mithilfe beim Abbau des Gemeinschaftskrams für jeden verpflichtend. Niemand verschwindet ohne weitere Kommunikation, bevor alle fertig sind!



Wir leben von dem was jeder Einzelne besonderes in die Gasse einbringt. Wir freuen uns auf eure Motivation, auf eure Ideen und eure kleinen und großen Projekte. Wir sind die Kesselgasse, wir alle, weil wir sie gemeinsam erschaffen!

Wir freuen uns daher über alles was ihr einbringen könnt:

- Du bastelst gerne? Wunderbar, mehr Deko ist nie verkehrt.
- Du willst mal was richtig verrücktes umsetzen? Bei uns findest du immer ein offenes Ohr und begeisterte Unterstützer!
- Du bist mehr der Theoretiker? Hervorragend! Wir haben ein Buchprojekt laufen dass immer Input in Form von Beiträgen benötigt.
- Du hast unter dem Jahr nicht soviel Zeit, aber beim Aufbau bist du der Fels in der Brandung? Wir brauchen dich!
- Du bist mehr der Techniker und programmieren ist dein Ding? Tobe dich aus bei technisch-magischen Spielereien.



6. Discord

Wir haben ueinen Discord-Server in dem alle möglichen Planungen und Konzepte diskutiert werden. Bitte meldet euch hier an und beteiligt euch! Oft hilft es uns als Orga schon weiter ein kurzes ja/nein als Feedback zu erhalten. Es wäre uns außerdem wichtig, dass ihr euch und euren Charakter vorstellt, damit auch die anderen Mitspieler euch zumindest kurz kennenlernen können. Darüber hinaus haben wir dort einen wöchentlichen Basteltreff.

Die Kesselgasse ist ein Gemeinschaftsprojekt und wir möchten euch nicht alles vorschreiben bzw. an euch vorbei planen. Wir sind klein genug, dass wir auf alle Rücksicht nehmen und auch ausgefallene Projekte integrieren können. Wenn wir nichts davon wissen, wird es aber schwierig.

Nur wenn alle Mitspieler aktiv sind, können wir gut genug in Kontakt bleiben, die Kesselgasse planen und somit unsere und die Erwartung der Mitspieler erfüllen.

Auch könnt ihr dort eure Ideen einbringen und Projekte vorstellen. In der Regel findet sich gerade bei größeren und verrückteren Projekten auch immer die ein oder andere helfende Hand. Wir haben außerdem einen eigenen Bereich für Zaubertricks, vielleicht findet ihr dort noch etwas Passendes für eure Darstellung oder könnt alle anderen an euren Ideen und Tricks teilhaben lassen.

7. Beteiligung

Um ein passendes magisches Ambiente zu schaffen ist mehr notwendig als ambientetaugliche Tische und Stühle im Gemeinschaftszelt. Denkt euch eine Filmkulisse voller wunderlicher, sonderbarer Gegenstände. Merkwürdige Apparate, blubbernde Laboratorien, staubige Bibliotheken voller seltsamer Bücher, Dinge die sich gegen die Physik verhalten, all das baut eine dichte, magisch anmutende Atmosphäre auf.

Um den Zauber der Kesselgasse zu erhalten wünschen wir uns das jeder Spieler eine Beteiligung leistet. Dies kann alles mögliche sein. Etwa ein kleines Bastelprojekt in Form einiger Wimpel oder Fahnen, schöne IT-taugliche Bücher, Flaschen mit merkwürdigem Inhalt. Ein größeres Bastelprojekt wie ein Artefakt, das man auch benutzen kann, ein sonderbares magisches Gerät oder ein Ausstellungsstück . Ein Ladengeschäft, sei es ein Alchemistenlabor, ein Wahrsagerstand oder etwas vollkommen anderes.

Was ihr aber auf jeden Fall im Gepäck haben solltet, ist mindestens ein Spielangebot für Spieler außerhalb der Kesselgasse. Da wir in Zukunft mehr Spielangebote und Plotbeteiligung kreieren möchten, ist es unerlässlich, dass ihr euch Gedanken macht wie ihr Spiel schaffen könnt.





Wer gar keine Zeit findet, einen Beitrag fürs Lager zu basteln, etwas geeignetes zu kaufen oder zu organisieren, bezahlt den "30€-statt-basteln"-Betrag. Der Betrag ist so abgeschätzt, dass man mit dem Selberbasteln günstiger davonkommen kann. Uns sind Bastelbeiträge lieber als der "30€-statt-basteln"-Betrag, wir sehen aber ein, dass für einige das nicht möglich ist. Der Beitrag wird dann dafür verwendet, andere Bastler finanziell zu unterstützen oder entsprechendes Equipment für die Gasse zu organisieren. Wer diese Option nutzen möchte, sollte dies möglichst schon bei der Anmeldung mitteilen, dann kann der Betrag zusammen mit dem Geld für das Ticket überwiesen werden.

8. Neueinsteiger

Wenn du dir jetzt denkst: Das klingt alles ganz toll, aber ich habe noch nie einen Magier (oder vergleichbares) gespielt. Keine Sorge, traue dich ruhig. Auch als Larpanfänger kannst du zu uns kommen. Wir helfen dir gerne deinen Charakter zu entwickeln, finden vielleicht einen Lehrmeister für dich. Da unser Konzept darauf abzielt lieber weniger zu zaubern, brauchst du auch kein besonderes Vorwissen und keine teure Ausstattung für Tricks. Auch eine gute Gewandung muss nicht teuer sein, vieles kann selbst gemacht werden. Wir haben Leute die sich mit Nähen, Lederarbeiten und mit Technik auskennen. Du kannst dir von uns auch einfache Schnittmuster leihen.

Oder du entscheidest dich für eine Kooperation: Du bekommst eine Basis-Gewandung (einfache Robe, evt. Weste, Kopfbedeckung) geliehen und wirst Kesselgassen-Lehrling. Für dich heißt das dass du Sonntags anreist, für den Aufbau zur Verfügung stehst und während des Spiels verschiedenen Spielern zugeteilt wirst, sowie kleine Hilfsarbeiten übernehmen musst. Dadurch kannst du viele verschiedene Spielstile kennenlernen und überall mal hineinschnuppern. Dieses Angebot machen wir dieses Jahr zum ersten Mal, daher können wir gerne die Details im Gespräch an eure Wünsche und Möglichkeiten anpassen.



9. Bewerbung

Wenn Du also Interesse daran hast in der Kesselgasse mitzuspielen, nutze bitte doch das Anmeldedings und schicke deine Bewerbung an orga@kesselgasse.de
Wir freuen uns auf dich!

Solltet ihr noch Fragen haben, wendet euch gern an uns.

(orga@kesselgasse.de)

Mit zauberhaften Grüßen,
eure Kesselgassen-Orga
Tee und Henry

