

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

Komm herein und entdecke  
die Kesselgasse





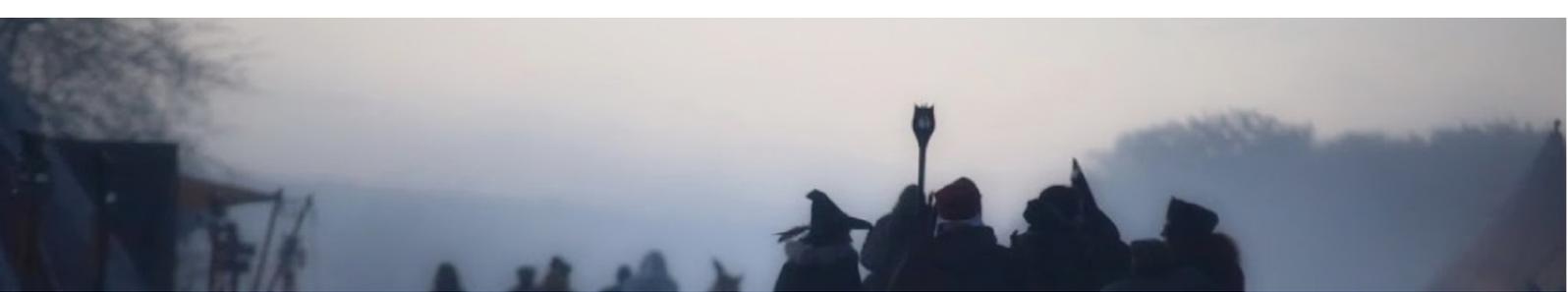
## Inhalt

### Inhaltsverzeichnis

1. Was ist die Kesselgasse?.....	3
2. Gewandung.....	5
Richtlinien.....	5
Inspirationen.....	6
3. IT-Spiel.....	7
4. Gemeinschaft & Beteiligung.....	8
Was von dir erwartet wird.....	8
Discord.....	9
Beitrag zum Ambiente.....	9
5. Neueinsteiger.....	10
6. Deine Bewerbung.....	11

Dieser Spielleitfaden soll Interessierten zeigen, was die Kesselgasse ist, wofür sie steht und wie man ein Teil von ihr werden kann. Bei Fragen oder Unklarheiten stehen wir gerne zur Verfügung unter der Orga-Kontaktadresse.

E-mail: [orga@kesselgasse.de](mailto:orga@kesselgasse.de)



## 1. Was ist die Kesselgasse?

Die Kesselgasse ist ein Stadtviertel von Neu-Ostringen, in dem sich Wissen und Magie in besonderem Maß ballen. Hier findet man Hexen, Zauberer, Alchemisten, Gelehrte und im weitesten Sinne Wissenschaftler. Durch die diverse Bewohnerschaft mit spannenden und teils exotischen Hintergründen bietet die Gasse eine Vielzahl an seltenen und spezialisierten Gütern und Dienstleistungen für Interessierte. Jemand Externes kann in der Kesselgasse also Hilfe bei eigenen Problemen und Anliegen finden, sei es durch dingliche oder persönliche Unterstützung.

Neben Beratung und Unterstützung von Bittstellern spielt auch der Austausch eine zentrale Rolle in der Kesselgasse. Hier wird offen über die großen und kleinen Fragen des Seins debattiert und die Expertisen der vielen verschiedenen Hintergründe schaffen dadurch tiefgründige und nuancierte Resultate. Die Fragestellungen bewegen sich dabei gerne zwischen philosophischen, magischen und politischen Belangen. Und durch die visionäre Natur des Viertels berührt man dabei zuweilen die Grenzen des Denkbaren.

Die Kesselgasse ist ein sehr bunt gemischter Zusammenschluss von Wesen mit den verschiedensten Hintergründen und Moralvorstellungen. Und würden sie sonst vielleicht nicht in einem Ratszelt zusammenkommen, so bietet die Kesselgasse eben diesen gemeinsamen Raum. Trotz aller Differenzen und Konflikte setzt man sich letztlich auch zum Wohl des Viertels und der eigenen Nachbarn ein. Jede:r Gassenbewohner:in hat das Recht, den eigenen Standpunkt zu vertreten und um Unterstützung zu werben. Vor dem Rat zählt Überzeugungskraft mehr als alles andere.

Neben den vielfältigen und faszinierenden Bewohner:innen wartet die Kesselgasse auch mit einer ganz besonderen Kulisse auf. Die Beleuchtung vermittelt in der Nacht ein andersweltliches Gefühl, die Stände der Gasse bieten Kuriositäten und andere außergewöhnliche Dinge feil, der Ritualkreis ist eine markante und voll bespielbare Requisite, die jederzeit genutzt werden kann und an vielen Stellen finden sich liebevolle Details, die den Eindruck eines von Magie und Faszinierendem gespickten Gässchens noch unterstreichen. Die Kesselgasse will visuell den Eindruck eines eigenen, mystischen Mikrokosmos vermitteln, der Besuchende zum Entdecken, Verweilen und Interagieren einlädt.

Als Teil der Stadt ist das Ambiente für das Viertel eine klare Priorität. Sich an Kämpfen zu beteiligen ist immer eine Option, ist für viele Charakterkonzepte in der Kesselgasse allerdings wenig plausibel. Gleichzeitig spielt Magie zwar eine zentrale Rolle im Viertel, Bewohnende müssen aber keinesfalls magisch begabt sein. Sie sollten sich dennoch schlüssig in das Gesamtbild der Kesselgasse einfügen.





### **Beispiele für passende, magisch begabte Charaktere:**

- Magier/Zauberer in vielerlei Form
- Hexen, Okkultisten, naturnahe Praktiker
- Priestermagier bei passendem Hintergrund

### **Beispiele für passende nicht/wenig magisch begabte Charaktere:**

- Alchemisten, (Natur-)Forscher, Philosophen
- Zauberstab-Schnitzer, Kuriositätenhändler, Wahrsager
- Leibwächter, Gehilfen

### **Beispiele für nicht passende, magische Charaktere:**

- Wirker, für die ein Leben in der Stadt unplausibel ist (wenn dein Charakter eins mit der Natur ist, warum kommt er aus dem Wald heraus?)
- Priester, deren Religion Magie ablehnt
- Wirkerkonzepte, deren Macht und Fähigkeiten nicht darstellbar sind

### **Beispiele für unpassende nicht/wenig magisch begabte Charaktere:**

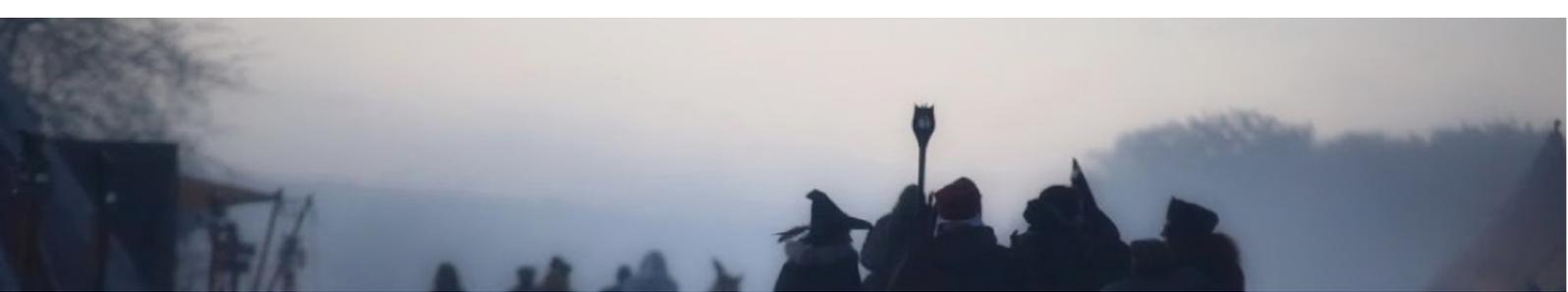
- Söldner, Hau-Drauf-Charaktere
- Händler, die mit Alltagsgegenständen handeln
- Fremdrassen, deren Darstellung nicht überzeugend und tellingfrei funktioniert

**Generell gilt:** Wenn dein Charakterkonzept für eins der Themenlager prädestiniert ist (du möchtest z. B. einen archaischen Schamanen, römischen Augur, einen historisch-nordischen Druiden oder einen Chaosmagier spielen), dann werden wir dich primär an das entsprechend passende Themenlager verweisen. Gleiches gilt für andere Stadtviertel.

**Wichtig: alle Fremdrassen müssen im Vorfeld mit uns abgestimmt werden und bedürfen einer Genehmigung!**

**Die Kesselgasse enthält zwar per Definition mehr High-Fantasy-Elemente als das Durchschnittslager, aber auch wir müssen damit maßvoll umgehen. Um Ärger und unschöne Situationen zu vermeiden, muss dein Fremdrassen-Konzept mit uns (und von uns mit der Epic Empires-Orga) abgesprochen werden. Das gilt auch wenn für ein zeitlich begrenztes Ritual ein Dämon, Golem, Feenkönig etc. mitgebracht werden soll. 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 Pyrotechnik etc. betrifft.**

Unser grundsätzliches Ziel ist es, den Teilnehmenden des Epic Empires schönes und überzeugendes magisches Ambiente und Magiespiel zu bieten. In vielen LARP-Kontexten ist die Auswirkung von Zauberei das Hauptziel von Wirkenden. Wir als Kesselgasse möchten dem explizit eine andere Philosophie entgegenstellen und das Erlebnis der Zauberei zur höchsten Priorität bei dieser Spielhandlung erklären. Mit dieser Maßgabe kann sich manchmal sogar ein tatsächlicher Eindruck von Magie entwickeln. Eine Darstellung von Magie, die Telling erfordert, lehnen wir ab. Außerdem ist sie durch das Regelwerk des Epic Empires auf der Veranstaltung untersagt. Wenn du dir nicht sicher bist, was die Darstellung oder die Umsetzung eines Zaubers betrifft, lässt sich das prima vorab mit anderen Viertelbewohnenden diskutieren und gemeinsam Lösungen finden.



## 2. Gewandung

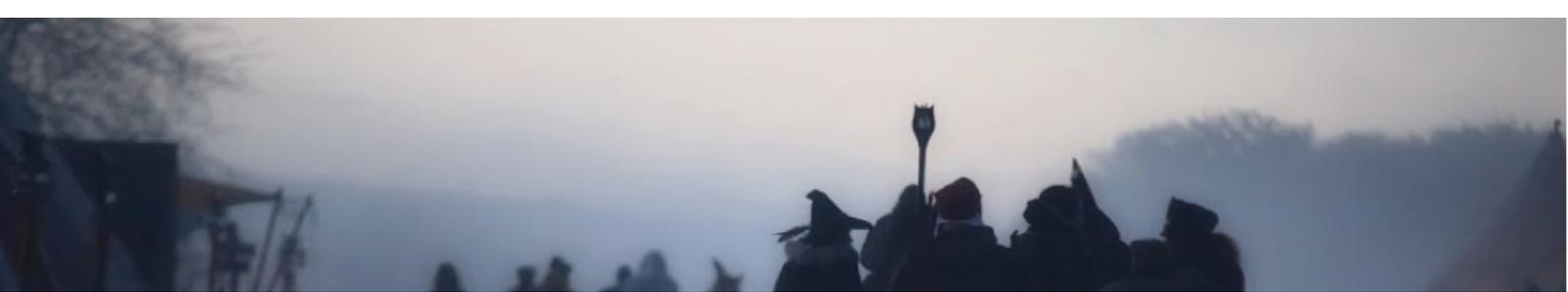
### Richtlinien

Die Kesselgasse bietet Raum für High-Fantasy Konzepte, daher gibt es für die Gewandung vergleichsweise wenige Einschränkungen: Der allgemeine Anspruch an Gewandung auf dem Epic Empires gilt grundsätzlich. Dazu bietet sich an, wenn dein Kostüm magisch, gelehrt oder anderweitig stimmig im Kontext der Kesselgasse wirkt. Dabei kannst du dich historischer Vorlagen bedienen oder frei davon Konzepte entwickeln. Eine gute und stimmige Bekleidung muss auch nicht teuer sein. Viele Stücke und Accessoires lassen sich selbst herstellen.

Grundsätzlich möchten wir folgende Ansprüche an eine Gewandung in der Kesselgasse formulieren:

- Magisch oder nicht, du bist etwas ganz Besonderes (und stellst das auch dar). Also gib deiner Gewandung eine ausgefallene, markante Note. Zeig dich exzentrisch, sei anders, oder aber spiele mit der Klischeevorstellung des Zauberers/Hexe/Gelehrten. Es ist empfohlen, generell mit mehreren Schichten und passenden Stoffen zu planen. Falls du Hilfe, Tipps oder Anregungen brauchst: Wir helfen gerne!
- Du brauchst „etwas auf dem Kopf“. Sei es eine Kopfbedeckung, Kopfschmuck oder etwas Angewachsenes. Auch Perücken können sehr passend wirken. Hintergrund ist einerseits der Sonnenschutz, andererseits ein Kaschieren von modernen Frisuren. Und keine Sorge: Auch Kopfbedeckungen lassen sich selbst herstellen.
- Vermeide komplett schwarze Gewandungen ohne jegliche Tiefe. Schwarz schluckt viele visuelle 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.
- Wir empfehlen nachdrücklich das Tragen von IT-adäquaten Schuhen. Da diese für manche Menschen leichter und kostengünstiger verfügbar sind als für andere und insbesondere historische, handgefertigte Schuhe ein massiver Kostenfaktor sein können, ist die einzige gangbare Alternative eine wirklich gute Abtarnung.

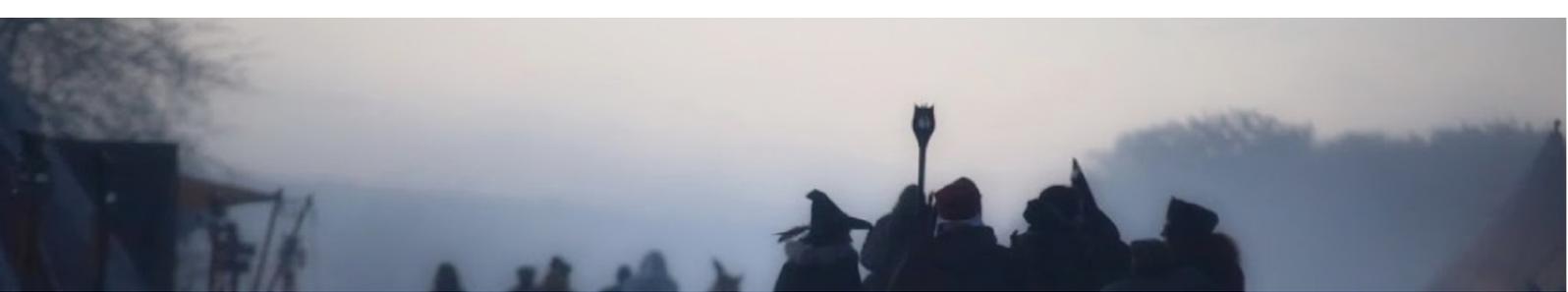
Wenn am Ende jemand, der von LARP noch nie etwas gehört hat, anhand deines Kostüms erkennt, was du darstellen möchtest, dann bist du auf dem richtigen Weg.



## Inspirationen

Diese Bilder sind von Kesselgassen-Bewohner:innen in den letzten Jahren entstanden und zeigen die Vielfalt in Techniken, Materialien und Designs, die bei Gewandungen zum Einsatz kommen.





### 3. IT-Spiel

Die Grundregeln des Epic Empires haben vor dem Hintergrund der Magie- und Alchemiedarstellung in der Kesselgasse nochmal besonderes Gewicht.

Es gilt:

Erwarte bei deinen Spielhandlungen keine spezifische Reaktion.

Wenn du einen Spielimpuls erhältst, dann reagiere – im Zweifelsfall auf irgendeine Weise – aber tu nicht nichts.

Wie weit Spielhandlungen die Geschichte deines Charakters (langfristig) beeinflussen entscheidest letztendlich du allein (Opferregel). Gleichzeitig gilt das auch für alle deine Mitspielenden.



Jede Art von Telling, also OT-Erklärung eines Spieleffekts, ist untersagt. Wenn etwas nicht überzeugend darstellbar ist, dann ist es an der Stelle auch nicht spielbar.

Das heißt für das Spiel:

**Alles, was du nicht ohne einen OT-Tell darstellen kannst, ist auf dem Epic Empires zu unterlassen.**

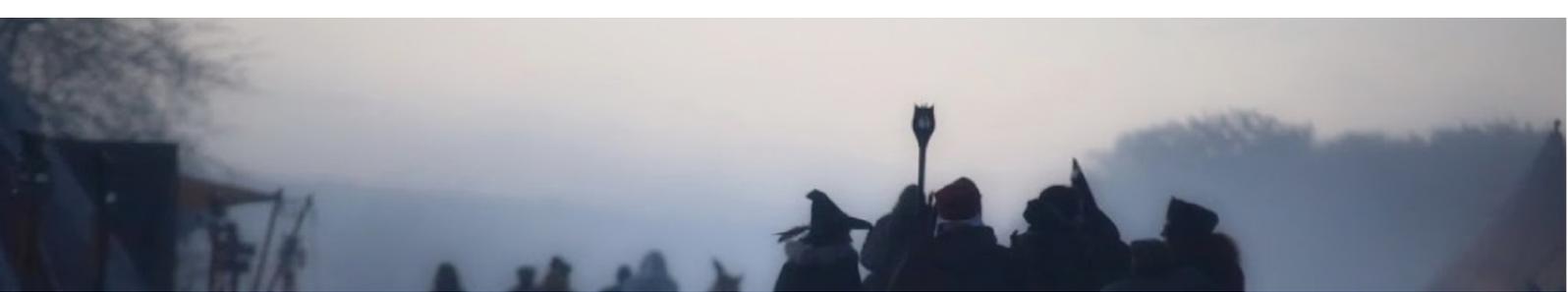
**Für alle dargestellten Zauber gilt die Opferregel: Es gibt keine vorgeschriebenen Reaktionen, sondern es ist IMMER dem OPFER/VERZAUBERTEN überlassen, ob oder wie die Reaktion geschieht.**

Das macht die Darstellung von Magie sehr anspruchsvoll, bietet aber auch neue Möglichkeiten.

In der Kesselgasse haben sich folgende Wege des Magiespiels herauskristallisiert:

- Der Gandalf: Wenig aktives Zaubern, erhaben wirken, eher ein weiser Berater
- Der Schauspieler: Magie wird „mit“ dem Opfer gewirkt, durch überzeugendes Schauspiel wird der Bezauberte zum Mitspielen animiert.
- Der Techniker: Larpzauberei mit tellingfreien Effekten auf Basis von Pyro- und Elektrotechnik, Tricks, etc.

Wenn du dir nicht sicher bist, ob deine Darstellung/Ideen passend ist, können wir gerne über Discord (Zugang auf Anfrage unter [orga@kesselgasse.de](mailto:orga@kesselgasse.de)) Hilfestellung anbieten. Dort findest du eine ganze Menge erfahrener und hilfsbereiter Magiedarstellender mit Epic Empires-Erfahrung.



## 4. Gemeinschaft & Beteiligung

### Was von dir erwartet wird

Das Projekt „Kesselgasse“ besteht aus einer sehr kleinen Gemeinschaft, ist aber dennoch im Ergebnis wunderschön und voller Magie. Um dieses arbeitsintensive Projekt stemmen zu können, ist die Unterstützung von allen Beteiligten erforderlich!

Wir möchten an dieser Stelle anmerken, dass die Kesselgasse nur deshalb ihren Zauber hat, weil ausnahmslos alle anpacken. Eine Anreise nach Möglichkeit schon am Dienstagabend und Unterstützung unseres Aufbauteams sind ausdrücklich von euch gewünscht. Auch wenn eine Frühreise mit zusätzlichen Kosten verbunden ist, bietet sie eine großartige Möglichkeit deine Mitspielenden schon vorab näher kennenzulernen oder wiederzutreffen. Außerdem hilft jedes Paar Hände dem Aufbau immens. Nur mithilfe engagierter Helfer:innen können wir gemeinsam ein so zauberhaftes Projekt Wirklichkeit werden lassen.

Ähnlich verhält es sich mit dem Abbau. Der Abbau von Gemeinschaftsinfrastruktur hat Vorrang vor persönlichen Bauten und die ganze Gasse hilft – auch hier nach Möglichkeit – mit, bis alles abgebaut ist. Eine Mithilfe beim Abbau ist für jede:n verpflichtend. Niemand verschwindet ohne weitere Kommunikation, bevor alle fertig sind!



Die Gasse lebt von dem was jede:r Einzelne Besonderes in sie einbringt. Wir freuen uns auf deine Motivation, deine Ideen und deine kleinen und großen Projekte. Wir sind die Kesselgasse, wir alle, weil wir sie gemeinsam erschaffen!

Wir freuen uns daher über alles, was eingebracht werden kann:

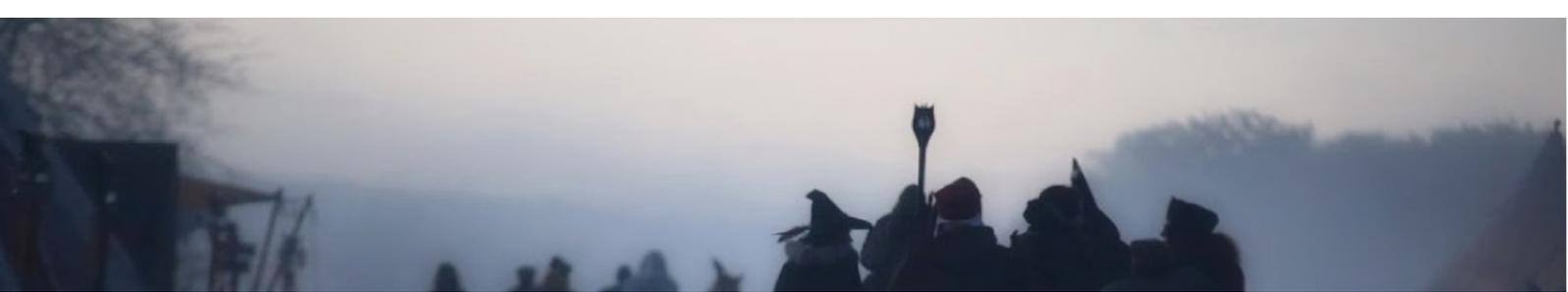
- Du bastelst gerne? Wunderbar, mehr Deko ist nie verkehrt.

- Du willst mal etwas richtig Verrücktes umsetzen? Bei uns findest du immer ein offenes Ohr und begeisterte Unterstützer:innen!

- Deine Stärke ist die Theorie? Hervorragend! Die Bibliothek nimmt Beiträge immer dankbar entgegen.

- Du hast unter dem Jahr nicht so viel 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.



## Discord

Wir bieten einen Discord-Server an, auf dem alle möglichen Planungen und Konzepte zur Kesselgasse diskutiert werden können. Bitte melde dich hier an und beteilige dich! Oft hilft es uns als Orga schon weiter ein kurzes ja/nein als Feedback zu einem Stimmungsbild zu erhalten. Es wäre uns außerdem wichtig, dass du dich und deinen Charakter vorstellst, damit auch deine Mitspielenden dich zumindest kurz kennenlernen können. Darüber hinaus bieten wir einen wöchentlichen Basteltreff an.

Die Kesselgasse ist ein Gemeinschaftsprojekt und weder möchten wir alles vorschreiben noch an den Interessen der Spielendenschaft vorbeiplanen. Wir sind klein genug, um weitestgehend Rücksicht nehmen und auch ausgefallene Projekte integrieren zu können. Wenn wir nichts davon wissen, wird es aber schwierig.

Nur wenn alle Mitwirkenden an der Gasse aktiv sind, können wir gut genug in Kontakt bleiben, die Kesselgasse planen und somit unsere gemeinsamen Erwartungen an das Spiel erfüllen.

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

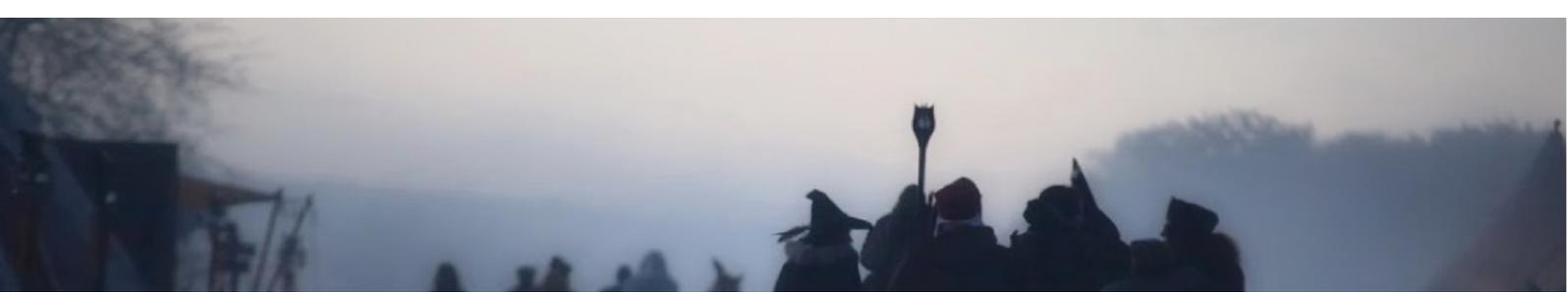
## Beitrag zum Ambiente

Um ein passendes magisches Ambiente zu erzeugen, reichen in der Kesselgasse ambientetaugliche Tische und Stühle im Gemeinschaftszelt nicht aus. Wir versuchen eher das Umfeld einer Filmkulisse zu erzeugen. Überall sind wunderliche, sonderbare Gegenstände und merkwürdige Apparate zu sehen. Komplexe Laboratorien, staubige Regale 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, dass jeder Teilnehmende einen Beitrag zum Ambiente 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. Das kann auch ein eigener Stand, Laden oder ein Labor sein. Oder etwas vollkommen anderes.

Was du aber auf jeden Fall im Gepäck haben solltest, ist mindestens ein Spielangebot für Spielende von außerhalb der Kesselgasse. Damit laden wir als Kesselgasse zu aktiverem, intensiverem Spiel ein und du kommst auch direkt ins Spiel mit anderen Menschen.

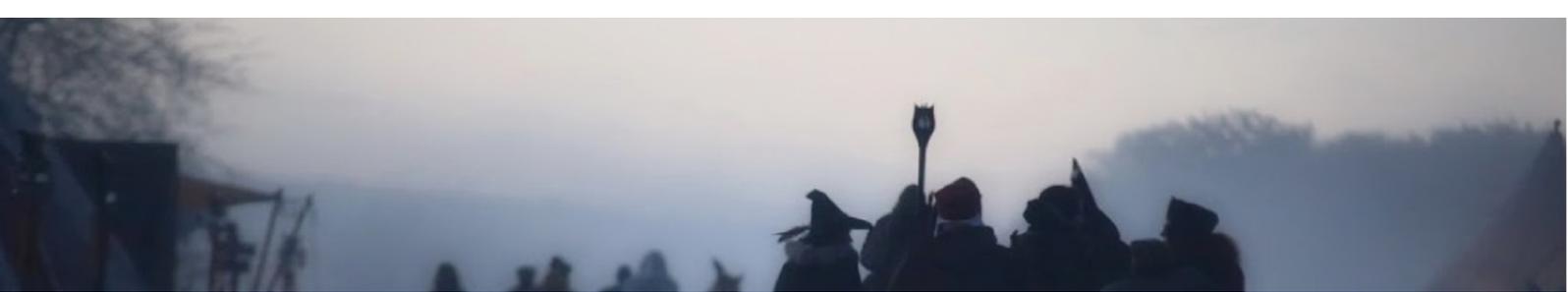


Wer gar keine Zeit findet, einen Beitrag für die Kesselgasse zu basteln, etwas Geeignetes zu kaufen oder zu organisieren, bezahlt den „30 €-statt-basteln“-Betrag. Der Betrag ist so abgeschätzt, dass man mit dem Selberbasteln günstiger davonkommen kann. Uns sind Bastelbeiträge lieber als der „30 €-statt-basteln“-Betrag, möchten aber auch gerne eine Alternative für diejenigen bieten, denen eine praktische Unterstützung nicht möglich ist. Der Beitrag wird dazu verwendet, andere Bastelprojekte finanziell zu unterstützen oder Ausstattung für den Fundus der Kesselgasse zu organisieren. Wer diese Option nutzen möchte, sollte dies möglichst schon bei der Anmeldung mitteilen, dann kann der Betrag direkt zusammen mit dem Geld für das Ticket überwiesen werden.

## 5. Neueinsteiger

Wenn du dir jetzt denkst: Das klingt alles ganz großartig, aber ich habe noch nie einen Magier (oder vergleichbares) gespielt. Keine Sorge, trau dich ruhig. Auch mit wenig Erfahrung im LARP kannst du zu uns kommen. Wir helfen dir gerne bei Konzeption und Entwicklung deines Charakters, finden vielleicht Lehrmeister oder Bezugspersonen 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. In der Kesselgasse spielen Menschen, die sich mit Nähen, Lederarbeiten und mit Technik auskennen. Auch bei einfachen Schnittmustern können wir dir helfen.





## 6. Deine Bewerbung

Wenn du also Interesse daran hast in der Kesselgasse mitzuspielen, dann nutze die Anmeldeseite und schicke deine Bewerbung an: [orga@kesselgasse.de](mailto:orga@kesselgasse.de)

Wir freuen uns auf dich!

**Auch bei sonstigen Fragen, wende dich gern an uns.**

[orga@kesselgasse.de](mailto:orga@kesselgasse.de)

Mit zauberhaften Grüßen,  
eure Kesselgassen-Orga  
Tee und Henry

