



Thalenberg

Institut des Verlorenen

Spielenden Handbuch

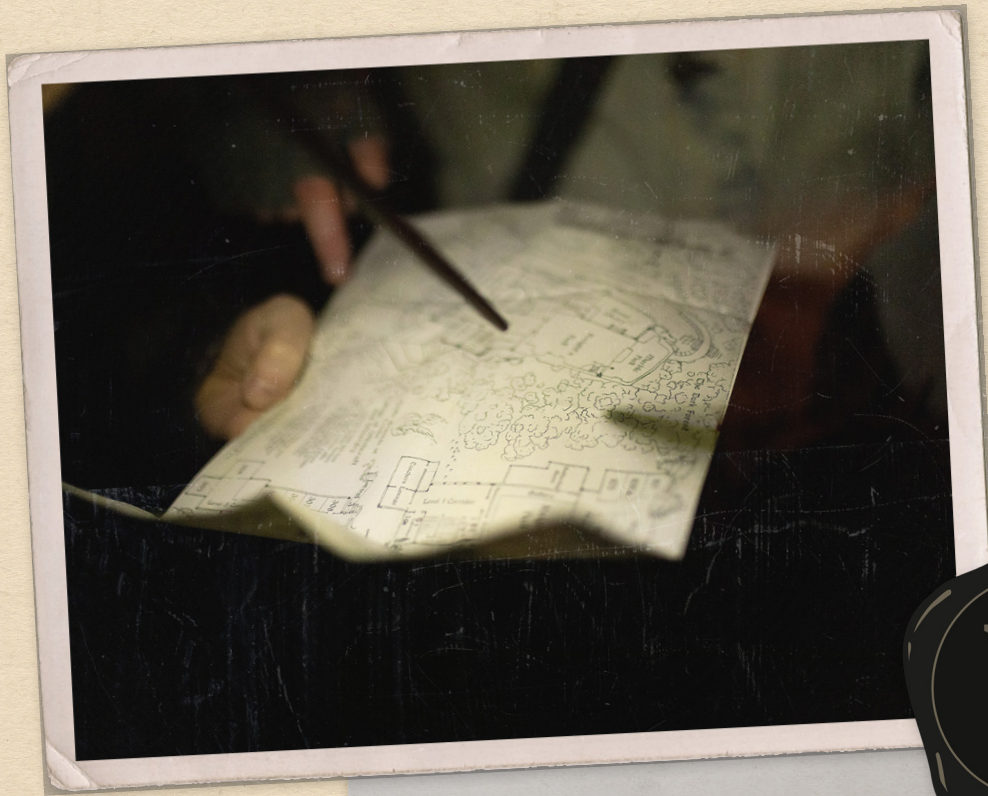
Version 01

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Wissenswertes aus der Witchards-Lore	3
Magisches Blut	4
Die Garde	4
Die Traditionen	4
Regulator*innen und eiserne Briefe	5
Die verbotenen Disziplinen	6
Besondere Berechtigungen	6
Die magischen Schulen	7
Magisches Reisen	9
Kapitel 2: Die magische Welt und das Thalenberg Institut	II
Das Thalenberg Institut des Verlorenen	12
Die Häuser	13
Die Domänen	18
Die Unterrichtsfächer	19
Die Clubs	21
Besondere Rollen am Institut	29
Die Politische Lage	31
Der Mitteldeutsche Bund	31
Die Konfluxe	31
Kapitel 3: Das Spiel und die Mechaniken	34
Ist dieses LARP für mich?	35
Spielstil und Regeln	36
Thalenbergs Eckpfeiler	39
Institusstruktur	40
Die Taverne	43
Charaktere	44
Rollenverständnis	46
Zaubern	48
Packliste	51
Sicherheitsmechaniken	52
Verhaltenskodex	56
Eventablauf	58

Kapitel 1

Wissenswertes aus der Witchards-Lore



Anmerkung: Wenn du bereits die Hintergrundgeschichte der internationalen Veranstaltungen kennst, ist dieses Kapitel für dich nichts Neues. Du kannst direkt zum nächsten Kapitel gehen, um über das Thalenberg zu lesen.

Magisches Blut

Magische Fähigkeiten sind ein seltenes und unerklärliches Phänomen, das als besondere Gabe gesehen wird. Es wird angenommen, dass jede*r eine Chance hat, als Hexa geboren zu werden, aber bislang hat nur einer von zehntausend Menschen tatsächlich magische Fähigkeiten entwickelt. Obwohl es eine höhere Chance gibt, dass Kinder von zwei Hexa ebenfalls magische Fähigkeiten haben, ist es nicht bewiesen, dass die Anzahl hexblütiger Vorfahren die magische Begabung beeinflusst

"Nichthexa" sind Kinder von Hexa-Eltern, die keine magischen Fähigkeiten zeigen. Sie werden, trotz ihres Aufwachsens in der magischen Gesellschaft, oft vom magischen Umfeld ausgeschlossen und arbeiten später häufig in der nicht-magischen Welt.

Hexa die in eine mundane Familie geboren werden, werden in der magischen Gesellschaft als Ersthexa bezeichnet. Sie sind generell akzeptiert, werden aber von alten Hexa Familien aufgrund ihrer Herkunft oft mit gerümpfter Nase betrachtet oder auf der Suche nach Arbeit links liegen gelassen.

Die Garde

Die Garde überwacht die Einhaltung der Traditionen in den europäischen Konfluxen, die die Verhüllung der magischen Welt gegenüber der Welt der Mundanen gewährleisten.

Die wichtigsten Regeln beinhalten das Verbot der offenen Anwendung von Magie vor Mundanen, das Verbot des Praktizierens von Dämonologie, Nekromantie und Chronomantie.

Sowie die Bestrafung durch die Versiegelung ihrer Magie für solche, die gegen diese Regeln verstoßen.

Die Konfluxe haben mindestens eine*einen Gardisten Kommandant*in, die Verstöße gegen die Regeln ahnden und externe Gardisten aus anderen Konfluxen wagen es selten, sich in die Strafverfolgung innerhalb eines ihnen fremden Konfluxes einzumischen.

Es gibt dennoch ein paar Ausnahmen von diesen Regeln, wie Situationen in denen es einer*einem Mundanen erlaubt wird, die magische Welt zu sehen, und die erlaubte Studie von Dämonologie, Nekromantie und Chronomantie unter sehr strikten Bedingungen.

Die Traditionen

Die Traditionen basieren ursprünglich auf lokalen Bräuchen und mündlich weitergegebenen Sitten, aber nur die, die als solche von den Regulator*innen im "Vertrag von Avalon" niedergeschrieben wurden, sind gesetzlich bindend. Welcher im Jahr 1490 offiziell in Kraft trat. Änderungen am Vertrag von Avalon sind selten und an einer Hand abzuzählen, das letzte Mal, dass eine Änderung am Vertrag vorgenommen wurde im Jahr 1894.

Doch es gibt nie endenden Druck und Aufrufe verschiedener Gruppierungen nach Anhörungen, um neu zu definieren, was aus dem Vertrag gestrichen oder neu hinzugefügt werden sollte.

In der magischen Gesellschaft gelten die Traditionen dennoch bis heute als praktisch universelles Gesetz.

Der vollständige Text des Vertrags von Avalon ist lang, kompliziert und in mehr als fünfhundert Jahre alter juristischer Sprache geschrieben.

Nachfolgend sind die wichtigsten Punkte aufgeführt, an die sich alle Konfluxe halten müssen



- **Die Tradition des Handelns:** „Du sollst Magie nicht offen für Mundane praktizieren“
- **Die Tradition der Verbotenen:** „Du sollst die verbotenen Disziplinen der Dämonologie, Totenbeschwörung und Chronomantie nicht praktizieren“
- **Die Tradition des Schlüssels:** „Du sollst das Recht haben, Magie zu praktizieren, unabhängig von deiner Abstammung“
- **Die Tradition des Goldes:** „Du sollst die weltliche Wirtschaft nicht mit deiner Magie beeinflussen“
- **Die Tradition des Eisernen:** „Du sollst nicht versuchen, andere zu täuschen, damit sie glauben, dass du eine Garde bist“
- **Die Tradition des Flüsterns:** „Du sollst niemandem erlauben, die Traditionen wissentlich zu brechen, damit du nicht selbst bestraft wirst“
- **Die Tradition des Schlosses:** „Du sollst deine Magie versiegeln, wenn du diese Traditionen brichst“

Die meisten Verstöße gegen die Traditionen werden von den örtlichen Konflux-Behörden beigelegt. Die Strenge des örtlichen Rechts hängt vollständig vom Temperament des betreffenden Konfluges und dessen Gardisten Kommandant*in ab. Einige örtliche Gerichte gehen überraschend sanft mit Fehlritten um, während andere unglaublich drakonisch sind.

Bei der Unterzeichnung des „Friedens von Phalsbourg“ wurde die Idee von „verzauberten“ Mundanen diskutiert. Kinder, Ehepartner*innen, Eltern und andere Personen, die von der ersten Tradition ausgenommen werden sollten. Diese schaffte es nicht in die Unterzeichnung des „Friedens von Phalsbourg“, wird aber dennoch von vielen der freigeistigen Konfluxe als Quasi-Gesetz angesehen, wo solchen Personen folglich ein Blick in die magische Welt gewährt wird.

Regulator*innen und eiserne Briefe

Die Aufsicht über die Garde liegt bei den Regulator*innen. Die Geschichte besagt, dass die Riege der Regulierenden im 16. Jahrhundert gegründet wurden, obwohl sie hinter den Kulissen möglicherweise sogar schon weit vorher existierten. Es ist die Aufgabe der Regulierenden sicherzustellen, dass die Garde nicht zu mächtig wird und dass interne Staatsstreiche vereitelt werden, damit die Garde sich auf die Aufrechterhaltung der Traditionen konzentrieren kann.

Es ist auch die Aufgabe der Regulator*innen, sich mit der Gesamtheit der europäischen Konfluxe auseinanderzusetzen und Verbrecher*innen zu jagen, die eine Vorliebe für Konflux-Hopping haben und so Schlupflöcher ausnutzen, indem sie von einem Konflux in den anderen reisen und so einer Bestrafung entgehen wollen.

Um ihnen bei dieser Aufgabe zu helfen, legitimierte der Vertrag des Eisernen Schlüssels auch die Verwendung der sogenannten „Eisernen Briefe“, ein Werkzeug, das die Konfluxe absolut verabscheuen.

Die Eisernen Briefe sind unscheinbare Papiere, die von einem*einer Regulator*in mit einem magischen Wachssiegel versehen werden. Während normalerweise das Konflux-Gesetz Vorrang hat und Kriminelle von den örtlichen Gerichten bestraft werden, überschreibt ein eiserner Brief all das und legt die Richt- und Geschworenenfunktion direkt in die Hände der Garde, auf die der Brief ausgestellt ist.

Die verbotenen Disziplinen

Es gibt Gebiete der Magie, die aufgrund der Traditionen allgemein verboten sind. Es ist den Magieschulen strengstens untersagt, die Studierenden in diese Künste einzuführen oder diese zu lehren. Die drei verbotenen Disziplinen sind:

Dämonologie

Dämonologie ist ein schreckliches Teilgebiet der Beschwörungs-Disziplin. Wo sich klassische Beschwörungen hauptsächlich mit relativ gutartigen und oft hilfreichen Wesenheiten befasst, taucht Dämonologie in die Tiefen der höllischsten Anderswelten ein und sucht nach mächtigen, böartigen Geschöpfen und ihrem unsterblichen Dienst.

Während einige der grundlegenden Konzepte, die im Unterricht zum Thema Beschwörungen gelehrt werden, tatsächlich für die Zwecke der Dämonologie verwendet werden können, bleiben die genauen Riten, wie ein Dämon herbeigerufen und in unserer Welt gebunden wird, ein wohl gehütetes Geheimnis.



Nekromantie

Ein weiteres äußerst gefährliches Teilgebiet der Beschwörungs-Disziplin ist die Nekromantie. Die Manipulation des Todes selbst. Typischerweise geht es dabei um die Wiedererweckung von Verstorbenen. Solche, die die Wege der Nekromantie gelehrt wurden, sind in der Lage, dem Tod für viele hundert Jahre von der Schippe zu springen, Seelen und Geister zu fangen um sie für ihre Zwecke zu missbrauchen, Untote wiederzubeleben und diese in ihren treuen Dienst zu stellen.

Chronomantie

Chronomantie, ein Untergebiet der Arithmantik, ist auch unter dem aussagekräftigen Spitznamen Zeitmagie bekannt. Während diese Kunst von einigen als das „kleinste Übel“ der verbotenen Disziplinen angesehen wird, wissen andere, wie verheerend und gefährlich die Manipulation der Zeit wirklich sein kann. Abtrünnige Chronomantiker*innen sind jedoch rar gesät, da es sich um die am schwersten zu kontrollierende der drei Disziplinen handelt und sie daher schwer zu erlernen ist.

Besondere Berechtigungen

Das kontrollierte Studium der verbotenen Disziplinen findet meist unter der strengen Aufsicht der Garde statt. Denn so sehr es sich manche ehrenhafte Hexa auch wünschen würden, ist es nahezu unmöglich, einen abtrünnigen Praktizierenden der Dämonologie zu bekämpfen, ohne genug über diese zu wissen, um einen Exorzismus durchführen zu können. Es ist ebenso unmöglich, eine Zeitmanipulationen zu entwirren, ohne zumindest die Grundlagen der Chronomantie zu verstehen. Daher ist die Garde mehr oder weniger gezwungen, zumindest eine gewisse Erforschung dieser Lehren zuzulassen, wenn auch meist nur für ihre eigenen Reihen.

Die magischen Schulen

Bevor junge Hexa sich für eine Universität wie das Thalenberg Institut, das Czocha College of Wizardry oder Bothwell für ihr Studium entscheiden, besuchen sie eine von vielen magischen Schulen und erhalten an dieser ihre Grundausbildung.

Avalon

Avalon ist eine seit dem 4. Jahrhundert bestehende Schule für Magie, sie liegt versteckt auf einer geheimen Insel hinter den Nebeln. Der Unterricht hier ist alles andere als traditionell. Es gibt keine festen Termine oder Prüfungen, sondern nur offene Diskussionen und praktische Übungen. Studierende handeln dort untereinander mit besitztüchern und Gefallen. Sie sind Teil von Gruppierungen die als "Warbands" bezeichnet werden.

Es gibt am Avalon fünf Pfade: Morigena (Meerespfad), Sylvestris (Waldpfad), Tuath (Listiger Pfad), Taranis (Pfad des brennenden Rades) und Wylt (Wildpfad).

Balt Meddin

Die Balt Meddin Akademie in Polen wurde im 10. Jahrhundert als Flüchtlingslager gegründet. Die alten Glaubenssysteme wurden durch das Christentum ersetzt und verfolgte Hexa bewahrten dort das Wissen um ihre Künste. Nach der Gründung der Akademie im Jahr 1077 entstand um diese herum eine Stadt und später ein Konflux.

Im 15. Jahrhundert ereignete sich ein bis heute mythenumwobenes Ereignis und infolge dessen tauchte die Akademie unter. Wortwörtlich. Denn bis heute liegt sie sicher versteckt unter Wasser. In Balt Medding werden Studierende in drei Häuser eingeteilt, basierend auf ihren Fähigkeiten und Talenten: Lyngbakr (Haus des Wals), Hafgufa (Haus des Kraken) und Oroboros (Haus der Seeschlange).

Collegium Romanum de Auspicio

Das Collegium Romanum de Auspicio ist eine alte magische Schule in Rom, die seit der Römischen Republik besteht und sich in der heutigen Zeit multikulturell und modern hervortut. Die Studierenden werden in eine der vier Curien eingeteilt, die den antiken römischen Bürgerorganisationen und Zünften entsprechen.

Jede Curia hat einen anderen Fokus, aber dennoch sollen alle Studierenden eine Vielfalt von Studienbereichen vertiefen. Die Schule bietet eine breite Palette von Fächern an, darunter Technomantie, Runenlehre oder magische Forschung und Entwicklung. Über die Curia Epulones sagt man, dass sie sich angeblich an Studierende richtet, die weniger spezialisiert sind und sich hauptsächlich für Trinken, Hexflix und Chillen interessieren.

Escola de Magia en Torr  de Bel m

Die Escola de Magia en Torr  de Bel m ist eine Schule in S deuropa, die 1535 von drei ausgesto enen Hexa gegr ndet wurde. Die Schule hat das Ziel, allen Hexa etwas beizubringen, unabh ngig von ihrer Abstammung oder dem Umfang ihres Wohlstandes. Die Studierenden werden in drei T rme aufgeteilt - der Schwarze Turm, der Graue Turm und der Wei e Turm - je nach ihren F higkeiten und Leistungen.

Der Schwarze Turm ist der h chste der T rme. Er bietet die komfortabelsten Wohnheime und die meiste freie Zeit zur Entfaltung. Die Mitglieder dieses Turms lernen, wie man eine funktionierende Hackordnung aufbaut und die eigene Position verteidigt - aber auch die Bitterkeit und Angst, das Erreichte zu verlieren.

Der Graue Turm ist der mittlere Turm. Er bietet mittelgro e Schlafs le und obligatorischen Alchemieunterricht. Die Studierenden dieses Turms lernen, was Ver nderung bedeutet

und wie man sich mit Magie zur Wehr setzt, während man alles zu gewinnen und alles zu verlieren hat. Um vom Grauen Turm nach oben zu gelangen, sind wissenschaftliche Erfolge erforderlich.

Der Weiße Turm ist der niedrigste der Türme. Er bietet kleine Schlafsäle, weniger schmackhaftes Essen, fast keine Freizeit, aber dafür jede Menge kampfbasierten Unterricht. Um vom Weißen Turm aufzusteigen, müssen die Studierenden Duelle gewinnen und ihre Stärke und Kreativität im Umgang mit Magie unter Beweis stellen.

Traditionell beschließen kleine Gruppen von Studierenden, im Weißen Turm zu bleiben und Banden zu gründen, während andere versuchen, so schnell wie möglich in die höheren Türme aufzusteigen.

L'Academie de Magie

Die L'Academie de Magie wurde von Alcuin von York und seinem Schüler Angilbert gegründet und war ursprünglich in Tours ansässig, wurde jedoch später nach Paris verlegt. Die Schule war traditionell auf eine strikte Hierarchie und konservatives Denken ausgerichtet, aber die Studierenden besetzten die Akademie während der Revolution und änderten die Satzung, um Studierenden Gremien und neue Strukturen einzuführen.

Die Schule hat keine Häuser und alle Studierenden stellen den eigenen Lehrplan nach ihren persönlichen Wünschen zusammen. Die Werte der Schule sind Unabhängigkeit und Freiheit, wie sie damals von den Studierenden in der Revolution als Ideal hochgehalten wurden.

Stenøya Trolldom Akademie

Das Stenøya Trolldom Akademiet, früher bekannt als Stenøya Seminaret, wurde im 15. Jahrhundert von der dänischen Königin Margaret I. gegründet und befindet sich auf einer Gruppe von steinigen Inseln in einem großen Bergsee in der Trollsheimer Bergkette.

Diese ist seit damals magisch vor dem Rest der Welt verborgen.

Die Schule erhielt in den 1980er Jahren einen neuen Namen, eine neue Satzung und einen neuen Lehrplan unter der neuen Schulleitung, die sich vom weltlichen Bildungssystem Skandinaviens inspirieren ließ. Die Studierenden brauchen acht Jahre, um ihre Ausbildung abzuschließen und werden auch hier in eines von vier Häusern eingeteilt. Die Häuser sind Hus Skogsrud, Hus Rosenrot, Hus Valkyrja und Hus Stege. Die Studierenden spezialisieren sich auf verschiedene Disziplinen wie traditionelle Magie, Heilmagie, Zauberkunst oder Magische Theorie. Das Wappen der Schule zeigt einen Elfenbeinturm auf einer Steininsel und das Motto lautet "Für das Gemeinwohl".

Die hermetische Schule der Naturphilosophie

Die Hermetische Schule wurde von einem Hexa namens Hermes Trismegistos gegründet und war die erste Schule, die Magie als Kunst und Wissenschaft lehrte. Einige glauben, dass die Tradition der Schaffung magischer Lehrinstitutionen im antiken Griechenland begann und dass diese die Hermetische Schule zu einer der ältesten Schulen der Welt macht.

Die Schule zählt weniger als 70 Studierende und hat keine Häuser oder Wege, sondern arbeitet traditionell mit einem Mentor*in-Mentee-System.

Die Hermetische Schule mag zwar die kleinste der Schulen sein, ist aber dennoch oder gerade deshalb eine der renommiertesten magischen Hochschulen der heutigen Zeit.

Magisches Reisen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten für Hexa, die von einem Ort zum anderen reisen, die einfachsten davon sind normale Flugzeuge, Boote und Züge und so weiter. Obwohl sie langsam, laut, oft umweltschädlich und anfällig für Verzögerungen sind, haben sie trotzdem den Ruf als sicherstes Reisemittel zu gelten.

Und so diskret wie möglich zu reisen, bewahrt einen vor einem möglichen Bruch der Traditionen.

Besen

Fliegende Besen sind eines der ältesten und traditionellsten Fortbewegungsmittel für alle Hexa, aber sie gelten heutzutage im Vergleich zu anderen Methoden als langsam und unpraktisch. Der frühere übermäßige Gebrauch von Besen ist einfach dadurch zu erweisen, wie sie sich damals in unzähligen weltlichen Geschichten wiederfanden, bevor Tarnzauber in den meisten Konfluxen obligatorisch wurden. Heutzutage ist das Reiten auf einem Besen mit dem Reiten auf einem Pferd zu vergleichen: Viele Hexa haben es wahrscheinlich zumindest als Kinder versucht, aber nur wenige sind erfahren und interessiert genug, um es regelmäßig zu tun. Die Kunst ist jedoch nicht vollständig verloren, und kompetitives Besenrennen blieb ein beliebter Sport.

Teleportation

Teleportation ist eine schnelle Möglichkeit, Hexa von Ihrem aktuellen Standort zu einem Ort zu bringen, an dem sie schon einmal waren. Es sollte nur für Orte verwendet werden, die sie schon einmal selbst besucht haben und die sie gut kennen. Andernfalls riskieren Sie, in einer Wand oder unter einem See stecken zu bleiben. Aus Sicherheitsgründen verfügen die meisten Bildungsinstitute und andere öffentliche Einrichtungen über einen Schutz gegen das Hinein- und Herausteleportieren, und das Abprallen eines Teleportschutzes kann einen Hexa mit unangenehmen blauen Flecken oder Schlimmerem zurücklassen. Teleportation ist jedoch über große Entfernungen unzuverlässig; Je größer die Entfernung, desto wahrscheinlicher ist es, dass etwas schief geht. Im schlimmsten Fall lässt man sogar einen Teil von sich auf dem Weg zurück.

Magiekreise

Alte Hexa bauten ein Transportsystem, das sich über fast ganz Europa erstreckt, indem sie die Ley-Linien nutzten, um Orte der Macht innerhalb der Zusammenflüsse zu verbinden. Wer in Schottland einen Steinkreis betritt, könnte diesen dann vielleicht in einer Höhle in Südspanien verlassen. Die meisten Orte der rituellen Magie sind miteinander verbunden, sodass man in wenigen Augenblicken von Stonehenge zum Brocken gelangt.

Die Magiekreise können ebenfalls leicht zum Transport von Lebewesen oder kleinen Gegenständen verwendet werden, sie sind allerdings meistens stationär, was sie zu einem recht unflexiblen System macht.

Hinzu kommt, dass einige Konfluxe strikte Gesetze in Bezug auf die Nutzung lokaler magischer Kreise oder sogar lächerlich hohe Gebühren für alle Hexa eingeführt haben, die hindurchtreten möchten.

Runenbrücken

Runenbrücken sind bei weitem die modischste Methode des Punkt-zu-Punkt-Transports in den europäischen Konfluxen. Es erfordert eine Hexa an jedem Ende der Brücke, um eine temporäre magische Kreisrunen zu schreiben und den komplexen, aber erforderlichen Zauber zu wirken.

Dadurch entsteht ein direkter Weg, den die Reisenden passieren können.
Eine Runenbrücke hat zudem den Vorteil, dass sie in der gewöhnlichen Welt leicht verwendet werden kann, da sie für Mundane so aussieht, als hätte sie eine rationale Erklärung.
Zum Beispiel scheint ein Hexa, welche*r eine Runenbrücke überquert, die mitten auf einem überfüllten Markt endet, über den Platz gegangen zu sein, anstatt sich einfach mitten im Geschehen zu materialisieren. Die Nachteile von Runenbrücken sind, dass Sie an beiden Enden eine Hexa benötigen und dass die Wirkung nicht sofort eintritt. Glücklicherweise sind sie so weit verbreitet, dass für jede große Versammlung von Hexa oder einen bekannten Ort normalerweise ein Brückenendpunkt errichtet wurde.



Kapitel 2

**Die magische Welt und das
Thalenberg Institut**



Das Thalenberg Institut des Verlorenen

Das Institut

Als vor zwei Jahren am Kreuzungspunkt der Leylinien des Brocken und der Märchenstraße das Thalenberg Institut auftauchte, waren alle Hexa der mitteldeutschen Konfluxe in Aufruhr. Eine Schule, die auf seltsame Art und Weise auftaucht, ist eben auch in der magischen Welt nichts Alltägliches und wie oder warum das sogenannte Institut des Verlorenen erschien, ist noch immer so mysteriös, wie die Entstehungsgeschichte der magischen Gesellschaft.

Seit dem Erscheinen der Schule gibt es einen neuen Streitpunkt im Aufruhr zwischen den umliegenden mitteldeutschen Konfluxen. Immerhin könnte aus der Schule ein neuer Konflux erwachsen, welcher die politische Balance endlich in die eine oder andere Richtung kippen könnte.

Im Institut beginnt nun das dritte Jahr der Ausbildung junger Hexa. Viele von ihnen wurden aus politischem Interesse der umliegenden Konfluxe geschickt, wechselten von anderen Schulen oder wurden von den Rätseln der Schule angezogen. Denn das Institut des Verlorenen trägt diesen Beinamen nicht umsonst. Es tauchen regelmäßig verschollene Dinge auf, auch solche, von denen man gar nicht wusste, dass sie verloren gegangen waren. Dazu gehören sogar die Häuser der Schule. Nun stellt sich die Frage, wo sie herkommen und was ihre Gründungsgeschichten zu bedeuten haben.

Für ihre Ausbildung wählen die Studierenden eine Domäne, die ihren Unterrichtsalltag bestimmt. Die Domänen sind Teil des Instituts und repräsentieren dessen Gedanken, Stimme und Handlungen. Mit der Auswahl einer Domäne werden die Studierenden also Teil der Schule und werden von dieser in ihren Eigenschaften weiter bestärkt. Doch wo Licht ist, ist auch Schatten, und aus der Überhöhung erwächst häufig übles. Und so gehen an der Schule Gerüchte um, dass manche Domänen unangenehme Geheimnisse in ihrer Vergangenheit haben.

Der Kurator

Zurzeit wird die Schule durch den Kurator geleitet. Der Kurator, ein Automaton-artiger "Pedell-o-mat", welcher zusammen mit der Schule aufgetaucht ist, kümmert sich um das Institut und den Erhalt der Traditionen. Im Schulalltag sorgt er für einen sauberen Ablauf und informiert Studierende über die Schulregeln, Haustraditionen und die Schule selbst. Aber nur, wenn die Studierenden die richtigen Fragen stellen.

Zum Ende des kürzlich abgeschlossenen, zweiten Jahres am Thalenberg Institut hat der Kurator verkündet, dass es an der Zeit sei, im nächsten Jahr eine neue Schulleitung zu wählen. Schließlich ist das eigentlich nicht der Job, für den er gemacht ist. So soll es im dritten Jahr eine Wahl des Lehrendengremiums geben, durch die eine neue Schulleitung unter den Lehrenden ausgewählt und eingesetzt wird.

Hatten die Konfluxe des Mitteldeutschen Bundes die ersten Lehrenden vor allem entsandt, um politischen Einfluss zu erringen und die Geister junger Hexa zu formen, sind einige Dozierende inzwischen mehr damit beschäftigt, die Mysterien der Schule zu ergründen. Wer also am Ende das Amt der Schulleitung übernimmt, könnte große Veränderungen für die Zukunft des Instituts und seines Standes im Mitteldeutschen Bund bedeuten.

Die Häuser

Ihr Zuhause am Thalenberg Institut finden die Studierenden in einem von vier Häusern. Jedes von ihnen hat eine geheimnisvolle Geschichte voller eigener Werte und Ideen. Das gestaltet sowohl die Freundschaften zwischen den Häusern besonders spannend, als auch die Konkurrenz, ob beim Feuerball oder beim Kampf um den Hauspokal, die sogenannte Bergspitze.

Die Häuser sind ein Zuhause und eine Familie. Hier ruhen sich die Studierenden zwischen den Unterrichtsstunden aus, finden Freunde und bekommen Hilfe bei den Hausaufgaben. Jedes Haus neigt dazu, eine Gruppe gleichgesinnter Hexa zu versammeln, aber wie genau die Hauswerte interpretiert und umgesetzt werden, ändert sich dennoch von Generation zu Generation.

Die Studierenden der unterschiedlichen Häuser lassen sich normalerweise leicht an ihren Farben und Symbolen erkennen, die sie überall einbringen, oder an den Liedern und Rufen, die sie als Hausgemeinschaft oft lautstark durch die Hallen schallen lassen.

Obwohl alle Studierenden aus gutem Grund für ihr Haus ausgewählt wurden, sind natürlich nicht alle Musterbeispiele des jeweiligen Hauses. Die Wahl kann von allem beeinflusst worden sein, sogar nur von persönlichen Launen. Trotzdem würde niemals jemand in Erwägung ziehen, das Haus zu wechseln. Im Gegenteil, die Hausgemeinschaft besteht nicht umsonst aus unterschiedlichen Hexa und das Einpassen sehen manche sogar als Herausforderung. Viele große Hexa haben schließlich ihre Geschichte damit begonnen, einen Platz in einem Haus zu finden, das ihnen anfangs gar nicht richtig erschien. Mit der Zeit werden selbst solche Fälle feststellen, dass sie eigentlich die ganze Zeit schon genau hierhin gehörten.





Haus Brandt

*„Tradition ist nicht das Halten der Asche,
sondern das Weitergeben der Flamme“*

Auf den ersten Blick mag Haus Brandt widersprüchlich erscheinen, denn die, die sich in diesem Haus sammeln, sind Vertreter*innen verschiedenster Ideale und äußern dieselben mit überbordender Passion. Doch genau das ist es, was das Haus ausmacht: das Streben nach einem höheren Ziel.

Die Mitglieder stellen an sich selbst hohe Ansprüche, denn wer hier ist, ist offensichtlich zu Höherem berufen. Hexa, die Verantwortung übernehmen, die Welt verändern oder ihrer Passion folgen wollen, um die magische Welt in ein neues Zeitalter zu führen.

Diese Grundpfeiler, das Streben, die Verantwortung, und das Vereinen von Gegensätzen waren es, die die Gründerin, Margarethe Brandt, ihrem Haus mit auf den Weg gegeben hat. Denn es war genau dies, was sie bei ihrem ehemaligen Mann, dem in der magischen Gesellschaft sehr berühmten Johann Faust, so kläglich vermisste. Johanns Weg war immer die Suche nach dem geringsten Widerstand und das Einlassen mit dunklen Mächten. Margarethe hingegen war bereit, ihre Vision auch gegen Widerstände umzusetzen und ihre Kraft für andere Menschen und zur Besserung der Umstände einzusetzen.

Und so gründete sie ihr Haus, damals noch nicht am Thalenberg Institut, sondern einer kleinen Privatuniversität, und hoffte, dadurch zukünftigen Generationen weise und gerechte Führung mitgeben zu können.

Am Thalenberg ist die Glut neu entfacht worden, und so tummeln sich in ihrem Haus Studierende, die anerkennen, dass der Weg nach vorn nicht immer einfach ist, und dass auch kontroverse Ideen in ihren eigenen Reihen zugelassen werden müssen. Denn ein Ideal, das man nicht teilt, ist immer noch mehr wert, als keine Vision für eine bessere Welt zu haben.

Werte:	Leidenschaft, Individualität, Pflicht
Symbole:	Flamme, Drachentöter
Farben:	Rot, Weißgold
Gründende:	Margarethe Brandt



Haus Erl

„Das Flüstern im Wind“

Wer auf einer Reise schonmal der Natur gelauscht hat, hat sich bestimmt gefragt, was es mit dem Flüstern im Wind, dem Rascheln der Blätter oder den Gestalten im Nebel auf sich hat. Die Geschichte von Haus Erl beginnt genau dort. Sie beruht auf einem Kollektiv, geheimnisvoll, und nicht zu greifen, wie der Wind, aber doch allgegenwärtig..

Gegründet nicht als Haus, wie es heute steht, sondern als Zirkel von Hexa und Fae, wurde das Kollektiv für starke Ritualmagie bekannt, die sie vor allem für die Forschung in psychomagischen Bereichen einsetzten. Die Ethik der dort angewendeten Methoden ist bis heute umstritten, doch die Bereicherung für die Forschung der magischen Welt ist nicht von der Hand zu weisen.

Über die Jahre hinweg entstanden märchenhafte Geschichten um das Kollektiv herum. Die Mundanen, die ihren Weg kreuzten, versuchten, ihre Begegnungen mit Worten zu erklären. Besonders bekannt ist die Sage des Erlkönigs. Natürlich ist der Erlkönig eine fiktive Figur, die niemals existiert hat, doch steht er für die Eigenschaften, die die Mundanen magischen Kreaturen, wie Feen, zuschrieben. Die düstere Darstellung des Kollektivs lässt sich also vielleicht nicht zuletzt durch die Mischung aus Hexa und Fae unter ihren Angehörigen erklären.

Mehr ist über ehemalige Mitglieder selbst nicht bekannt, bloß von einem Mitglied haben einige vielleicht schon einmal gehört. Unter anderem bekannt als "Frau Holle" fungierte sie als Richterin des Kollektivs. Sie behielt die Aufsicht über ihre Handlungen und bestrafte die, die zuwider der gemeinsamen Ziele handelten oder sich nicht genug beteiligten, belohnte aber auch für gutes Handeln.

Studierende des Haus Erl gelten als freigeistig und getrieben. Sie sind wissenshungrig und zeigen eine große Faszination für Themen, die ihnen wichtig sind. Dadurch wirken sie schnell geheimnisvoll, oder zwielichtig, wenn man weniger wohlwollend ist.

Auch heute noch lässt sich der Kollektivgedanke in Haus Erl wiederfinden. Studierende stehen zu einem außergewöhnlichen Grad füreinander ein, übernehmen zum Beispiel das Nachsitzen füreinander oder helfen einander aus. Schließlich kann ein*e andere*r Erl eine Pflicht doch genauso übernehmen.

Werte:	Kollektivität, Tücke, Verschwiegenheit
Symbole:	Theatermasken, Nebel/Wolken
Farben:	Violett, Gold
Gründende:	Unbekanntes Kollektiv



Haus Rosengarten

„Über alle Berge, durch jedes Tal“

Eines der vier Häuser am Thalenberg Institut ist Rosengarten. Über das Haus selbst und dessen Gründungsmythos ranken sich sowohl in der mundanen als auch in der magischen Welt zahlreiche Geschichten, doch in einem sind sich alle sicher, Rosengarten ist eine Geschichte von Treue, Forschungsdrang und Stoizismus. In der Magischen Gesellschaft sagt man über den Gründer, den Zwergenkönig Laurin, dass er eine besondere Affinität zu Technomantie, Artefakten und Fluchbrechen hatte.

In den letzten Jahren haben sich die Hexa des Hauses Rosengarten als zuverlässige, energetische und forschungsbegeisterte Studierende erwiesen. Sie mögen sich zwar regelmäßig in Schwierigkeiten bringen, doch im Haus Rosengarten haben sich die Studierenden noch aus jeder selbst gegrabenen Grube wieder rausgebuddelt, erzählt man. Nicht selten bringen sich die Studierenden mit waghalsigen Experimenten, nächtlichen Erkundungstouren oder wilden Ideen in Schwierigkeiten, doch wenn es eng wird, so hält das Haus immer zusammen und hilft sich gegenseitig. Die Mischung an Forschungsdrang, Eifer, und stoischem Durchhaltevermögen zeigt sich aber auch im Unterrichtsalltag der Studierenden.

Das Symbol des Hauses ist die rote Rose. Solche, wie den Erzählungen nach die junge Ersthexa und Lehrling von König Laurin selbst, Similde, immer aussähte.

Werte:	Forschergeist, Neugierde, Konsequenz
Symbole:	Gekreuzte Hämmer, Rose
Farben:	Grün, Roségold
Gründende:	König Laurin



Haus Rungholt

„Der raueste Sturm beweist nur die Stärke unseres Ankers“

Der erste Eindruck der Studierenden von Haus Rungholt ist wie ein sonniger Tag an der See. Sie sind freundlich, einladend und ihre Aufrichtigkeit ist erfrischend. Wer jedoch mehr Zeit mit ihnen verbringt oder es sich mit ihnen verscherzt, erzählt wilde Geschichten von dem, was unter der Oberfläche des Hauses verborgen liegt. Unter der familiär gestrickten Hausgemeinschaft schlummern überraschende Tiefen, altes Wissen und stürmische Wogen, die schnell über solche hinweg rollen, die es sich mit dem Haus verscherzt haben.

Die Mitglieder von Rungholt, unter ihrer Hausvertretung, die sie “Kapitäne” nennen, formen ein enges Bündnis, das als Anker und Auffangbecken für verloren umhertreibende und zurückgelassene Seelen einsteht.

Das Haus ist der Fels in der Brandung für neue Studierende, die sich wegen ihres Status als Ersthexa oder Were schnell von der magischen Gesellschaft ausgeschlossen oder zur Seite gedrängt fühlen. Am liebsten sind Rungholt “Heuler“, Studierende des ersten Jahrgangs, die so wandelbar wie die See sind, bereit Hindernissen entgegenzustehen und das alte Wissen des Hauses in eine aufregende, stürmische Zukunft zu tragen um sich und anderen die Chance zum Wandel zu eröffnen. Wissen, das in den tiefsten Tiefen unter den Wellen in den lang versunkenen Mauern des Hauses ursprünglichen Konfluges schlummert; der Stadt, die denselben Namen trug: Rungholt, das Atlantis der Nordsee.

Die genauen Umstände von Haus Rungholts Gründung sind zusammen mit dieser Stadt von der rauen See verschlungen worden. Und so gibt es zahllose Gerüchte darum, ob es sich dabei vielleicht sogar nicht nur um ein Haus, sondern um ein eigenes kleines Institut handelte und vor allem wer oder was das Haus damals ins Leben rief.

Wer Mitglieder des Hauses am Thalenberg fragt, bekommt eine direkte Antwort, die jedoch Hunderte neuer Fragen aufwirft: “Die Flut, natürlich!”

In ihren Worten ist, wer auch immer Rungholt gründete, genauso wechselhaft wie die Gezeiten, so vorhersehbar wie die Phasen des Mondes, genauso wandelbar wie das Wetter und so stürmisch wie die See. Daraus entsprangen noch wildere Gerüchte von riesigen Kraken, Leviathanen, Wasserelementaren oder etwas Älterem, Düstere, das in Rungholts Ruinen unter der Wasseroberfläche schlummert. Und während das Haus gerne sein altes Wissen teilt, um die Zukunft der neuen Welt mit voran zu bringen, schenken sie diesen Geschichten nur ein wissendes Lächeln.

Werte:	Wandebler, Standhaftigkeit, Aufrichtigkeit
Symbole:	Mond, Anker
Farben:	Blau, Messing
Gründende:	“Die Flut“

Die Domänen

Alle Studierenden wählen eine Domäne, innerhalb derer sie die nächsten Jahre studieren. Die Domäne bestimmt die Schwerpunkte und Unterrichtsfächer des Studiums am Thalenberg Institut.

Die Träumenden

Die Träumenden stehen für die Gedanken des Thalenberg Instituts. Geprägt von Kreativität und Spiritualität, finden sie immer neue Konzepte, die es zu entdecken gilt.

Manche Träumenden sollen sich schon in ihren eigenen Gedanken verloren haben, weshalb sie am Institut lernen, ihre Ideen zu deuten und umzusetzen. Denn wer gestern noch an einem Uhrwerk geschraubt hat, könnte morgen schon der*die nächste große Erfindende sein! Natürlich gibt es auch hier einige Regeln zu beachten, Rituale und Prophezeiungen sind schließlich nicht ungefährlich. Die Balance zwischen fantasievollen Ideen und den Grenzen der Realität ist die Herausforderung der Träumenden.

Die Unterrichtsfächer der Träumenden sind Angewandte Prophetie, Technomantie, Ritualistik, Psychomagie & Psychonautik, Ethik der magischen Welt und Phytologie & Pharmagie.

Die Erzählenden

Die Erzählenden sind die Stimme des Thalenberg Instituts. Ihre Motivation ist das Wissen. Manche wollen es verbreiten, andere möglichst viel dazulernen. In jedem Fall wissen sie es zu ihrem Vorteil zu nutzen. Erzählende sind die Diplomatin*innen der magischen Welt, die Dichtenden, die über sie berichten, oder die Forschenden, die sie erkunden.

Am Institut wird ihnen beigebracht, mit der Magie und der Gesellschaft umzugehen. Zu ihrem Alltag gehört es, alte Runentexte zu entschlüsseln und zu deuten, magische Schlösser zu brechen oder alchemistische Instruktionen umzusetzen.

Die Unterrichtsfächer der Erzählenden sind Ethik der magischen Welt, Magische Literatur und Inschrift, Alchemie, Antimagie, Kryptozoologie und Angewandte Prophetie.

Die Bewahrenden

Die Bewahrenden sind die Hände des Thalenberg Instituts. Ihre Aufgabe ist es, die magische Welt zu erhalten. Sie sind von einem gewissen Handlungsdrang angetrieben und werden gerne selbst aktiv.

Studierende dieser Domäne lernen alles über die Welt um sich herum und wie sie diese beschützen können. Wie man mit magischen Wesen verhandelt, ein Gegengift aus Beeren mischt oder sich im Kampf verteidigt, ist für sie alltägliches Wissen. Diese Kenntnisse können aber natürlich genauso offensiv genutzt werden: Es soll daher schon die einen oder anderen Bewahrenden gegeben haben, die ihren Zauberstab und ihr Wissen zur Waffe machten.

Die Unterrichtsfächer der Bewahrenden sind Praktische Verteidigung, Magische Jurisprudenz, Antimagie, Psychomagie & Psychonautik, Kryptozoologie und Phytologie & Pharmagie.

Die Unterrichtsfächer

Einen bedeutenden Teil des Alltags am Thalenberg nimmt der Unterricht ein. Welche Fächer die einzelnen Hexa belegen, ist abhängig von ihrer gewählten Domäne. Insgesamt wurden 12 Unterrichtsfächer vom Kurator benannt, die ein modernes Bild der magischen Gesellschaft widerspiegeln sollen. Die Unterrichtsfächer sind wie folgt:

Praktische Verteidigung

Wie der Name schon sagt, geht es im Unterrichtsfach *Praktische Verteidigung* um die Anwendungen von magischen und nichtmagischen Kampftechniken und die Verteidigung gegen dieselbigen.

Magische Jurisprudenz

Das Fach *Magische Jurisprudenz* behandelt die Rechtslage der magischen Welt, die dazugehörigen Geheimhaltungsabkommen, Faeträge und Gesellschaftskunde.

Kryptozoologie

In *Kryptozoologie* lernen die Studierenden kuschelige und weniger kuschelige Tierwesen kennen. Sie erforschen die Aufzucht und den Umgang mit ihnen sowie die Verteidigung gegen sie, sollte es mal nötig sein.

Phytologie & Pharmagie

Das Fach *Phytologie & Pharmagie* kombiniert die Lehre der Kräuter mit der Lehre des Heilens. Hier werden nicht nur Anbau und Pflege magischer und nicht magischer Pflanzen gelehrt, sondern auch ihr Nutzen in der Pharmagie. Zusätzlich wird auch die direkte Heilmagie als Teil dieses Fachs gelehrt.

Angewandte Prophetie

In der *Angewandten Prophetie* lernen die Studierenden Weissagungstechniken aller Art, deren Historie und die Deutung der gewonnenen Erkenntnisse.

Technomantie

In *Technomantie* wird die Wissenschaft gelehrt, Technologie und Magie zu kombinieren. Hier wird den Erfindergeistern unter den Studierenden der Raum gegeben, um eigene magische Gerätschaften zu entwickeln.

Ritualistik

Das Fach *Ritualistik* behandelt Rituale und Beschwörungen aller Art. Das umfasst unter anderem die Kommunikation mit Geistern, Dämonen oder auch Fae, sowie die Beschwörung verfluchter oder verlorener Gegenstände.

Psychomagie & Psychonautik

In *Psychomagie & Psychonautik* wird die Magie des Geistes gelehrt. Hier lernen Studierende, den eigenen und den fremden Geist zu erforschen und zu beeinflussen.

Ethik der magischen Welt

Im Fach *Ethik der magischen Welt* werden unterschiedliche ethische und moralische Fragestellungen behandelt. Dieser Unterricht mag zwar nach trockener Theorie klingen, doch manche Dozierende haben auch in diesem Unterricht durchaus eine eher praktische Herangehensweise.

Alchemie

In *Alchemie* lernen die Studierenden Zaubertänke und magische Elixiere zu brauen. Von Haarwachsmitteln über Mutmacher bis hin zu Giften deckt das Curriculum ein breites Spektrum ab.

Antimagie

Das Fach *Antimagie* behandelt die Magie selbst, ihren Ursprung und wie man ihre Auswirkungen umkehrt. Hier lernen die Studierenden Zauber zu brechen und Gegenzauber zu entwickeln.

Magische Literatur und Inschrift

In *Magischer Literatur und Inschrift* wird Magie in Literaturform gelehrt. Dies reicht von Runenschriften bis hin zu Folklore und Märchen inklusive der Magie, die in ihnen liegt.



Die Clubs

Feuerball

Feuerball ist, ohne Frage, der beliebteste Sport der magischen Gesellschaft! Die Weltmeisterschaft und lokale Ligen halten passionierte Hexa aus jedem Haushalt in ihrem Bann. Sie alle haben ihre Lieblingsteams, seit sie kleine Kinder waren, und natürlich ist das auch im Mitteldeutschen Bund nicht anders.



Die Teams der verschiedenen Konfluxe sind stetig auf der Suche nach den nächsten Stars am Feuerball-Horizont, und mit dem Auftauchen des Thalenberg Instituts haben die Talentscouts neuen, fruchtbaren Jagdgrund gefunden. Es wird gemunkelt, dass solchen Stars vielleicht sogar ein Stipendium am Thalenberg winken könnte, und damit gleichzeitig finanzielle Unterstützung durch Sponsoren und Werbung, sowie das Entfallen der Studiengebühren. Und natürlich eine glorreiche Zukunft als Teil der magischen Sportwelt!

Es gibt sogar Stimmen, die andeuten, das Thalenberg hätte eine Chance auf ein eigenes, ganz offizielles Team in der Mitteldeutschen Liga, sobald es als eigener Konflux anerkannt wird. Aus diesem Grund haben die Häuser angefangen, eigene Teams zu gründen, und auf dem institutseigenen Feuerballplatz in kleinen Turnieren gegeneinander anzutreten.

Die Mitteldeutsche Liga

Rang	Mannschaft	Wissenswertes
1	Die Wilden Wyvern (Syrau)	Die Wilden Wyvern sind für ihre extrem aggressive Taktik bekannt
2	Blocksberger Blitze (Brocken)	Die Blocksberger Blitze sind die Favoriten der Fans, dank ihres großartigen Marketings
3	Kranenburger Nixen (Kranenburg)	Das Stadion der Kranenburger Nixen befindet sich in einer Luftblase unterwasser
4	FC Ahlberg (Ahlberg)	Der FC Ahlberg war lange Zeit auf Rang 1, ist aber abgerutscht
5	Das Rudel von Hameln (Hameln)	Es gibt Gerüchte, die Mitglieder des Rudels von Hameln seien alle Were
6	SV Extern (Externstein)	Externstein stellt in der Regel die Schiedsrichter, da sie politisch neutral sind
7	Purpur Pixies (Saalfeld)	Die Purpur Pixies sind für ihre Jugendarbeit und die regelmäßigen Fan-Meetups bekannt

Die Regeln

(Basierend auf dem Spieldesign von Halfdan & James, überarbeitet durch Lotta und Charlie)

Ziel des Spiels

Das Gewinnerteam einer Runde ist das Team, das durch Abwerfen mit Feuerbällen als erstes alle Spieler*innen des anderen Teams verbrennt. Gewonnen hat, welches Team 2 von 3 Runden gewinnt.

Spielstruktur

Das Spiel wird in 3 Runden gespielt.

In jeder Runde geht es darum, so viele Spielende vom gegnerischen Team mit Feuerbällen abzuwerfen - zu "verbrennen" - und sie damit von ihrem Nest in ihren Hort zu schicken.

Vom Hort aus können verbrannte Spielende ihrem Team im Nest helfen, indem sie Bälle von innerhalb des Hortes auf die Spielenden im gegnerischen Nest feuern.

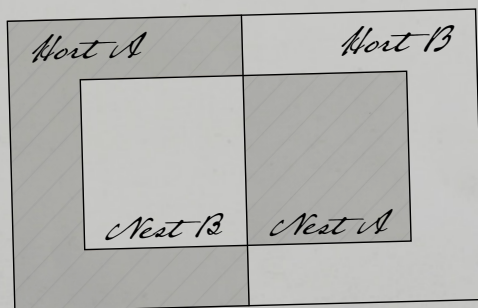
Wenn ein*e Spieler*in erfolgreich jemanden aus dem gegnerischen Team abwirft, wird diese*r "geheilt" und kann zurück ins Nest des eigenen Teams kehren.

Ein Spiel wird normalerweise mit 5 oder 6 Spielenden pro Team gespielt. Die Ball Anzahl variiert je nach Größe der Teams, bei 5-6 Spieler*innen eignen sich 3 Feuerbälle.

Spielstop

Ein*e Schiedsrichter*in kann zu jedem Zeitpunkt des Spiels einen Arm heben und in die Nester laufen. Dies stoppt das Spiel.

Sobald die Situation, für die das Spiel unterbrochen wurde, gerichtet wurde, wird das Spiel nach einem Countdown fortgesetzt.



Startpositionen

Wenn das Spiel beginnt, startet jedes Team mit einem*einer Spieler*in (der so genannten "Wache") im Hort des Teams, alle anderen Spielenden starten im Nest, mit einem Fuß an der hinteren Linie des Nestes. Die Wache kann an einem beliebigen Ort im Hort des Teams starten. Alle Feuerbälle liegen direkt auf der Mittellinie zwischen den Nestern auf. Zwischen den Runden wechseln die Teams die Seiten der Nester.

Die Feuerbälle

Man verbrennt andere Spielende, indem man Feuerbälle auf sie wirft.

Eine Verbrennung ist erfolgt, wenn der*die Betroffene direkt abgeworfen wurde, also wenn entweder ein Teil des Körpers, der Kleidung oder ein von der*dem Spielenden gehaltener Feuerball vom geworfenen Ball getroffen wurden und daraufhin auf ein anderes Mitglied des Teams oder die Umgebung abprallt.

Ein getroffenes Teammitglied muss daraufhin einen noch gehaltenen Feuerball fallen lassen und unverzüglich in den Hort des eigenen Teams wechseln.

Wenn der*die getroffene Spielende den Feuerball jedoch stattdessen fängt, kann diese*r dieser im Nest weiterspielen.

Spielende können Bälle nur in der Zone, in der sie sich selbst befinden, aufsammeln. Man kann außerdem nie mehr als einen Feuerball gleichzeitig halten.

Verbrennungen

Man wird "verbrannt", wenn man von einem Feuerball getroffen wurde, oder den Boden außerhalb des Nestes berührt.

Verbrannte Spielende müssen sich in den Hort begeben. Dort können sie Bälle fangen oder vom Boden aufheben, die außerhalb der Nestzonen in ihrer Hälfte des Hortes landen und gegnerische Spielende abwerfen, um sich zu heilen.

Heilung

Wenn Spielende die verbrannt wurden, und deshalb im Hort sind, jemanden aus dem gegnerischen Team in deren Nest verbrennen, ist der*die Schütze*in geheilt und darf wieder ins Nest zurückkehren. Spielende können nur sich selbst heilen. Es muss immer mindestens ein Teammitglied im eigenen Hort sein. Sollte die Wache aufgebraucht sein, ist das letzte Teammitglied im Hort nicht heilbar.

Die Wache

Die Wache startet stets im Hort.

Sollte das Nest leer sein, muss die Wache dieses innerhalb von 5 laut gezählten Sekunden betreten und kann es verteidigen. Sollte die Wache verbrannt werden, bevor ein verbranntes Teammitglied zurück ins Nest kehren kann, ist die Runde vorbei.

Sollte ein verbranntes Teammitglied geheilt werden, verbleibt die Wache dennoch solange im Nest, bis diese selbst verbrannt wird, und somit für die Runde aufgebraucht und kann danach nur noch vom Hort aus spielen.

Duellierclub

Die europäische Duellierszene existiert schon seit Anbeginn der Zeit. Sogar als es noch keine Schulen für Hexa gab, wurden Dispute mit Duellen und Kämpfen um Leben und Tod ausgetragen. Seit 1010 ist Duellieren eine anerkannte Sportart, die in, oft sehr elitären, Clubs trainiert wird.

Die Beliebtheit des Sportes hat seine Höhen und Tiefen, seine Beliebtheit sinkt und steigt stetig, hat aber nie das Ausmaß von Fußball erreichen können. Zu den Welt- und Europameisterschaften erfreut sich die Klassische Duellierszene immer wieder an einem Aufschwung, doch die Begeisterung außerhalb dieser Zeit hält sich weitestgehend in Grenzen.

Im 20. Jahrhundert schwappte ein anderer Stil des Duellierens nach Europa, ein Stil, der bis dato außerhalb der USA als verpönt galt. Wo sich die Klassische Duellierszene strikt an einen Berg an Regeln und Auflagen hält, ist Amerikanisches Duellieren hart und brutal. Es ist ein Sport für die Augen und für den Nervenkitzel, der jedes Jahr mehr Aufmerksamkeit von Presse und Öffentlichkeit bekommt.

Klassisches Duellieren

Der klassische Duell-Stil kommt ursprünglich aus England, hat aber auch viele deutsche und französische Einflüsse genossen. Seit 1600 ist Duellieren eine anerkannte Sportart, die in

Clubs wie zum Beispiel dem Berliner Duell Club, dem British Classic Duelling Club oder dem Club élite de duel de Paris, trainiert wird. Besonders in den Mitteldeutschen Konfluxen finden sich viele kleinere Duellierclubs, einige offen für jeden, andere äußerst exklusiv.

Für einige Familien in höheren Gesellschaftsschichten ist Duellieren mehr als nur ein Sport, es ist eine Tradition. Besonders hexblütige Familien sehen es als Ehre an, wenn ihre Hexa in Duellen für den Stolz und die Ehre ihrer Familie kämpfen. Manche Kinder wurden schon von früher Kindheit an auf solch prestigeträchtige Duelle vorbereitet. Man munkelt sogar, dass das eine oder andere Duell mehr als nur ein Duell sei, und Sieg und Niederlagen über Familienfehden, politische Entscheidungen und Verlobungen entscheiden können.

Auch Studierenden am Thalenberg Institut ist Duellsport wohl bekannt. Der Duellierclub der Schule mag erst seit kurzem existieren, doch hat er sich in den letzten anderthalb Jahren schnell einen Namen machen können, indem die Mitglieder hohe Platzierungen in prestigeträchtigen Turnieren erreichten. Dennoch ist aufgrund der aktuellen politischen Lage innerhalb der mitteldeutschen Konfluxe das Duellieren am Thalenberg Institut nur unter strengen Auflagen gestattet.

In der professionellen Klassische Duellierszene gibt es mehr Veranstaltungen. Die größten dieser Art finden zu Samhain, Imbolc, Ostara, Beltane, Lammas und Mabon statt. Es gibt aber auch kleinere monatliche Turniere, exklusive Veranstaltungen, sowie große Events, wie die Europameisterschaft und die Weltmeisterschaft, welche abwechselnd alle 2 Jahre stattfinden.

Die Turniere sind schick und finden meist auf großen Anwesen in ganz Europa verteilt statt. Es sind nicht nur Sportveranstaltungen, sondern auch gesellschaftliche Events, nicht selten werden Vertragsabschlüsse in den reich ausgestatteten Logen verhandelt oder die nächste Verlobung bekannt gegeben. Auf diesen Events tummelt sich alles, was Rang, Namen und das nötige Kleingeld hat. Gute Sitzplätze können hier schonmal einen ganzen Haufen Gold kosten, genau wie die dort ausgeschenkten Spirituosen. Seit 1947 hat jedoch der Unmut der anderen Gesellschaftsschichten über die Ticketpreise einen Höhepunkt erreicht. Und so wurden zum ersten Mal günstige Stehplätze im Innenraum angeboten, die bis heute durchaus gut besucht sind, ganz zum Gräuel anderer, besser betuchter, Besucher*innen.

Wer auf so einer Veranstaltung duellieren will, braucht viel Training, eine Empfehlung einer der renommierten Duell-Trainer*innen und zu guter letzt können auch Geld, Einfluss und der hexblütige Status der Familie nicht schaden.

Die Duellierenden haben sich an ein striktes und langes Regelwerk zu halten, um die Sicherheit aller Parteien zu gewährleisten. Anders als bei dem amerikanischen Duellsport, kommt es hier selten zu schweren Verletzungen, von der Ehre der Duellierenden mal abgesehen.

Die Duelle beginnen traditionellerweise mit einer Verbeugung der beiden Duellierenden, welche sich im Anschluss ein paar Schritte voneinander entfernen. Erst nach dem offiziellen Startsignal darf gezaubert werden.

Duelle können auf verschiedene Weisen enden:

Kampfunfähigkeit

Duellierende sind kampfunfähig, wenn sie Ohnmächtig, entwaffnet oder anderweitig vom Zaubern abgehalten werden

Disqualifizierung

Duellierende werden disqualifiziert, wenn sie Zaubern aus den verbotenen Disziplinen nutzen oder die Außenlinie des Feldes übertreten wird.

Zeit

In Duellen kann im Vorhinein eine Zeit festgelegt werden, nach welcher die Duellierenden das Duell beenden, obwohl es noch keine klare Entscheidung über Sieg und Niederlage gibt. Hier gilt: Nach Ablauf der Zeit werden die Trefferpunkte gezählt die die Duellierenden erzielt haben. Der Sieg wird nach den meisten erzielten Treffern vergeben.

Eine streng kontrollierte Wettszene gehört natürlich ebenfalls zum Inventar der Veranstaltungen. Hier geht es meistens weniger um die Gewinnchancen, als darum, die Unterstützung für die Duellierenden und die Familie zu zeigen. Dennoch kann man hier an bestimmten Abenden eine gute Summe an Gold abstauben, wenn man auf die richtigen Duellierenden wettet. Teilnehmende werden strikt nach Trefferquoten bewertet, welche nach jedem Duell aktualisiert werden.

Amerikanisches Duellieren

Das 1961 aus den USA herübergeschwappte Amerikanische Duellieren genießt seit 2010 einen großen Aufschwung. Insbesondere unter den jüngeren Fans ist die Show-Sportart besonders beliebt. Heutzutage interessiert sich nur noch ein spezielles Publikum für das stocksteife Duellieren, bei dem die schlimmste Verletzung passiert, wenn jemand entwaffnet oder geschockt wird.

Die Regeln des Amerikanischen Duellieren sind einfach: Keine tödlichen oder verbotenen Flüche, keine verbotenen Disziplinen, und keine Hieb-, Schuss-, oder Stichwaffen. Alles andere ist erlaubt. Ob Zauberstab oder Fäuste, hier gehen die Hexa als Siegende hervor, die die gegnerischen Duellierenden kampfunfähig gemacht haben. Und obwohl der Sport immer wieder für seine Brutalität in der Kritik steht, scheint es genau das zu sein, was Amerikanisches Duellieren seit einigen Jahren immer bekannter macht.

Die Veranstaltungen finden zumeist in alten Lagerhallen und zu später Uhrzeit statt. Die Europäische und die Amerikanische Szene sind hierbei unabhängig voneinander, obwohl die einen oder anderen Kämpfenden schon bei ausländischen Veranstaltungen aufgetaucht sind. Die Europaweiten Oberliga-Turniere finden monatlich statt. Diese Turniere entscheiden auch über die Meistertitel in den jeweiligen Kategorien. Kämpfe finden sowohl als Herausforderung als auch auf geplanten Aufeinandertreffen statt.

Die zwei größten Turniere der Szene sind das WAR OF WANDS (= *Krieg der Zauberstäbe*) und das W.I.T.C.H. (Worldwide International Tournament of Cursing and Hexing) (= *Weltweites, Internationales Turnier des Fluchens und Verhexens*), welche halbjährlich in den Metropolen Europas stattfinden.

Die große Kritik, die Kämpfe seien vorausgeplant und sogar choreographiert, weisen die Duellierenden von sich, doch besonders bei den großen Turnieren deuten die Zeichen des einen oder anderen Kampfes darauf hin.

Ad Astra

Der Name "Ad Astra" steht für die Elite unter den Studierenden des Thalenberg. Die Gruppe ist der deutsche Zweig des "Iron Covenant", einer der ältesten, magischen Orden der Welt. Im Gegensatz zu vielen anderen alten Orden wird "Elite" hier nur wenig über den Blutstatus oder die Abstammung definiert. Stattdessen zeichnen die Mitglieder sich durch großen Wissensdurst oder besondere Talente aus.

Nach außen ist Ad Astra ein Ort der Zusammenkunft für diese Studierenden, die nach Perfektion streben. Ein Club, der ein Netzwerk mit anderen, gleichgesinnten Hexa ermöglicht, selbst aber nicht großartig agiert. Wer allerdings nur des Status' wegen einen Platz im Club wollte, wird schnell merken, dass die Mitglieder ehrgeizig sind und hohe

Ansprüche an sich selbst und ihre Mitstreitenden stellen. Schließlich gehören zu Leistungen auf hohem Niveau auch Engagement und Verantwortungsbewusstsein. Vor allem dann, wenn dahinter in Wahrheit noch ganz andere Ziele stehen.



Falsch sind die Annahmen nicht, doch verschleiern sie die ganze Wahrheit. Die wahre Geschichte des Iron Covenant, und somit von Ad Astra, ist nur Wenigen bekannt. Selbst die Mitglieder wissen oft nicht, wie der Orden tatsächlich entstand. Klar ist jedoch, dass es die Mission des Ordens ist, das verborgene Wissen und die Geheimnisse der magischen Welt aufzudecken.

Mitglieder von Ad Astra glauben, dass es statt "dunkler" oder "heller" Magie bloß die richtige oder falsche Art gibt, sie anzuwenden. Es stimmt zwar, dass aus den Reihen ihrer Verbündeten einige der größten Übel stammen, mit denen die magische Welt je zu kämpfen hatte, gleichzeitig haben sie diese aber auch mehr als einmal davor bewahrt, ins komplette Chaos zu stürzen. Gemeinsam mit dem gesamten Orden agiert Ad Astra als Finger auf der Waage, der um jeden Preis alles in perfekter Balance halten möchte.

Während alle Zweige des Iron Covenant unabhängig arbeiten, so auch Ad Astra, wird der gesamte Orden von einer Gruppe regiert, die als "The Artisans" (= *die Kunsthandwerker*innen*) bekannt ist. Gelegentlich stellen sie Forderungen oder Bitten an einzelne Zweige. Und man täte gut daran, ihren Bitten nachzukommen.

Die Mitglieder von Ad Astra sind geeint durch den Wunsch, in die Tiefen des magischen Wissens einzutauchen, den Willen, tiefere Mächte kennenzulernen und den Glauben, dass der gegenseitige Schutz vor genau diesen Mächten wichtiger ist, als die Ziele von Einzelnen. Es gibt jedoch Gerüchte, dass manche nicht stark genug waren und spurlos verschwanden, nachdem sie zu tief eingetaucht waren.

Die Treffen sind für sie ein Ort des leidenschaftlichen Austauschs und der neuen Abenteuer. Sie sind stolz darauf, zu einem solchen Zusammenschluss zu gehören, der für Größeres bestimmt ist. Trotzdem müssen sie sich auch der geheimen Natur ihrer Unternehmungen bewusst sein.

Veitstanz

Der Tanzclub Veitstanz ist bekannt für seine ausgelassenen Feiern. Die Mitglieder veranstalten lebendige und leidenschaftliche Veranstaltungen, auf denen der Tanz im Mittelpunkt steht. Ihre Begeisterung für das Erleben der Welt um sie herum sorgt für eine besondere Energie. Der Rausch der Tänze ist so mitreißend, dass an manchen Abenden so lange getanzt wird, bis die Grenzen zwischen Realität und Magie verschwimmen und die Feiernden sich selbst vergessen.

Auf den Feiern werden exotische Getränke gereicht, die Zutaten enthalten, die angeblich nur in der Welt der Fae zu finden sind. Wer sich traut, einen Schluck zu nehmen, wird mit einer unvergesslichen Nacht belohnt.

Nicht zuletzt wegen dieser magischen Energien und Substanzen achten die Mitglieder des Clubs besonders aufeinander und auf ihre Gäste. Die Feiern sollen ein spannendes Erlebnis sein, aber nicht so unkontrolliert, dass es gefährlich wird.

Obwohl der Club durchaus als kontrovers gilt, ist er ein willkommener Teil des Studierendenlebens am Institut. Die Mitglieder bilden eine lebendige Gemeinschaft, die die Magie und das Leben mit all seinen Facetten feiert. Die Verbindungen, die auf ihren Feiern geschlossen werden, bestehen oft weit über einzelne Nächte hinaus.

Grimms Geschwister

In dunklen Nächten vernehmen aufmerksame Ohren um Mitternacht vielleicht ein Kichern und vorsichtige Schritte auf knarrenden Dielen, die sich in Richtung der Bibliothek bewegen. Hinter der schweren Tür ist eine Stimme zu hören, doch was sie erzählt, ist von draußen nicht klar. Das müssen Grimms Geschwister sein, die sich nachts zusammenfinden, um Märchen neu aufleben zu lassen.

Die "Geschwister" sind besonders gut darin, diejenigen, die ihnen zuhören, in ihren Bann zu ziehen. Ihre Geschichten sind oft düster, geheimnisvoll und natürlich magisch. Sie berichten von fantasievollen Kreaturen, verbotenen Zaubern und vergessenen Orten. Manche der Märchen kommen einem vielleicht sogar bekannt vor, doch die Details klangen früher anders.

Manche machen sich sogar die Mühe, passende Snacks mitzubringen und eine Teestunde aus ihrem gemeinsamen Geschichtenerzählen zu machen. Denn jede Geschichte ist ein Erlebnis.

Wer sich dem Zuhören hingibt, wird merken, dass manche Geschichten nicht nur unterhaltsam sind, sondern manchmal ihre ganz eigene Magie entfalten. Mehr als einmal soll es schon passiert sein, dass die erzählte Geschichte zur Wahrheit wurde.

Erst neulich sorgte eine Erzählung über einen verzauberten Garten voller wunderschöner Blüten dafür, dass die Studierenden, die sich gerade noch in der Bibliothek befunden hatten, plötzlich tatsächlich in einem magischen Garten standen. Am nächsten Morgen gab es keine Beweise mehr dafür, dass irgendwas passiert war. Nur ein Heinzl beschwerte sich darüber, matschige Fußspuren weggewischt haben zu müssen. Ob es sich dabei um eine Illusion handelte, oder die Geschichten wirklich Wahrheit werden, wissen selbst die, die es schon mal erlebt haben, nicht so genau.

Für die Mitglieder dieses Clubs ist aber klar, dass ihre Geschichten einen Einfluss auf die echte Welt haben, selbst wenn nur wenige Menschen sie kennen. Die Märchenwelt ist für sie eine Quelle der Inspiration und ein Ort, an dem sie sich und ihre magischen Fähigkeiten entfalten können. Es ist nicht der Ruf des Clubs, der für sie zählt, sondern das gemeinsame Erleben von Magie und Fantasie.

Die Elstern

Ursprünglich waren die Elstern nichts weiter als eine kleine Gruppe von Scherzkeksen, die es sich nicht entgehen lassen wollten, den anderen Schlossbewohner*innen ein paar Streiche zu spielen. Um dem Alltag am Institut ein wenig mehr Spaß und Würze zu verpassen. Doch innerhalb kürzester Zeit fanden sie noch etwas, das sie alle miteinander verband: Unstillbare Neugier!

Und genau diese lenkte die Gruppe bei ihren nächtlichen Schabernack-Streifzügen immer wieder von ihren eigentlichen Plänen ab. All diese seltsamen Dinge und Gestalten, die wie aus dem Nichts am Thalenberg auftauchen und denen man nachschleichen könnte, während man der Hausvertretung nach Sperrstunde geschickt aus dem Weg geht.

Wo kommt das Institut her? Und die Häuser? Die Taverne? Wo führen die ganzen Geheimgänge hin? Fragen über Fragen, und hinter jeder Ecke lauert ein neues Rätsel! Schritt für Schritt entpuppten sich die Elstern als wahre Spürnasen und Abenteurer, die mit

Schalk im Nacken das Institut und alle, die dort leben, auf den Kopf stellen.

Auch bei den anderen Studierenden haben sie sich so schnell einen Namen gemacht, weswegen sie manchmal mit Hilfesuchen zu der Gruppe kommen. Natürlich zögern die Elstern nie lange und helfen, selbst wenn es nur um eine verlorene Lieblingsmütze geht. Was aber natürlich nicht heißt, dass sie ihre Schelmkappe an den Nagel gehängt haben.

Laurins Schmiede

Für Hexa, die eine besondere Leidenschaft für Erfindungen und Technomantie haben, ist Laurins Schmiede genau der richtige Club. Benannt nach König Laurin, dem Gründer von Haus Rosengarten, heißt dieser Club kreative Köpfe und Bastler*innen willkommen, die ihre Ideen und Fähigkeiten teilen und weiterentwickeln möchten.

Bei den Treffen herrscht ein reger Austausch von Ideen und Fertigkeiten, denn jedes Mitglied bringt eigene Talente mit, die auch die anderen weiterbringen können. Unter den Erfindenden ist jeder Ansatz willkommen. Während manche Erfindungen Alltagsprobleme vereinfachen, sind die meisten Kreationen, die der Club hervorbringt, hochinnovativ und tragen oft einen Hauch Magie in sich. Egal in welche Richtung es gehen soll, jeder Ansatz ist hier willkommen.



Diese Mentalität begrüßen auch die betreuenden Lehrenden, die den Mitgliedern regelmäßig Herausforderungen stellen, die es zu lösen gilt. Meistens arbeiten sie gemeinsam daran, aber auch der eine oder andere Wettbewerb hat unter den Erfindenden schon stattgefunden. Wichtig ist am Ende besonders, dass jedes Mitglied stolz auf die gemeinsame Leistung sein kann.

Der Rote Fingerhut

Unter den Studierenden des Thalenberg Instituts gibt es eine Gruppe, die sich gegen ungerechte Systeme und für den Schutz der magischen Wesen, Natur und Umwelt einsetzt. Ihr Erkennungszeichen, welches sie gern gut sichtbar an der Kleidung tragen, ist ein meist rot angemalter Fingerhut, wie man ihn aus dem Nähkästchen kennt. Eine Anspielung auf die ursprüngliche Gründerin der Bewegung, Ruby Foxglove, eine Ersthexa und magische Schneiderin, die nicht still sitzen wollte, während die magische und nicht-magische Gesellschaft den Bach runterging.

Der Rote Fingerhut organisiert friedliche Demonstrationen, Kampagnen und macht mit Flugblättern oder brisanten Aktionen auf ihre Sache aufmerksam, um ihre Mitstudierenden und die gesamte magische Gesellschaft von einem besseren Weg zu überzeugen.

Die Gruppe am Thalenberg arbeitet eng mit Aktivist*innen, Gruppierungen und anderen Zweigen der Bewegung außerhalb des Instituts zusammen, um deren Reichweite zu verstärken.

Egal, ob es um das Retten des Merfolk und ihres Lebensraumes, das Schützen einer aussterbenden Drachenart, bessere Rechte für Were oder eine gerechtere Behandlung von Ersthexa geht.

Von ihrer Arbeit und Erfolgen sind sie überzeugt, auch wenn manche munkeln, es gäbe immer mehr Stimmen im Club und im Rest der Bewegung, die sich eine radikalere Vorgehensweise wünschen.



Der Heinzelschach Club

Der Heinzelschach Club wurde als einzige Vereinigung am Thalenberg von den Heinzeln des Instituts gegründet. Angeblich fanden sie beim Aufräumen ein leeres Schachbrett ohne Figuren und beschlossen, ihr eigenes Spiel zu erfinden, bekannt als Heinzelschach.

Mit dem eigentlichen Schach hat das Spiel der Heinzeln nur noch wenig zu tun. Statt den klassischen Figuren werden allerlei verrückter Gegenstände einbezogen. Ob magisch oder nicht, alles kann mit einbezogen werden, von Tränken und Kristallen über Stühle und Lampen bis hin zu Figuren aus anderen Gesellschaftsspielen. Hauptsache, die Strategie stimmt. Denn inzwischen ist aus der kleinen Idee ein regelrechter Wettstreit mit Spaß, Ehrgeiz und Taktik geworden.

Bei den regelmäßigen Treffen wird das Spiel gespielt und weiterentwickelt. Dabei ist so gut wie alles erlaubt. Manche Studierende schleppen ganze Koffer voll Spielgegenstände an oder nutzen ihre magischen Fähigkeiten, um die Figuren so zu platzieren, wie es mit bloßen Händen gar nicht möglich wäre.

Die Mitglieder des Clubs vereint ihre Begeisterung für die Kunst des Heinzelschach. Sie lieben die Mischung aus Logik und dem Unvorhersehbaren. Schließlich ist keine Partie wie die letzte, und ein neuer Zug könnte alles verändern! Sie freuen sich darüber, Teil einer einzigartigen Tradition zu sein und ein Spiel zu spielen, das es sonst nirgendwo gibt. Eine Besonderheit des Clubs ist außerdem, dass unter den Mitgliedern auch Heinzeln erlaubt sind. So entsteht aus den Spielenden eine aufgeschlossene Gemeinschaft, die Freude an kreativen Ideen, Magie und Spielspaß teilt.

Anmerkung: Es gibt keine Regeln. Spielende können tun, was sie wollen, der Rest reagiert darauf. Im Spiel wird so gespielt, als gäbe es Regeln und Logik hinter den Zügen.

Besondere Rollen am Institut

Das Kollegium

So vielfältig wie die Studierenden, die sie anleiten, kommt das Kollegium aus allen Bereichen des magischen Lebens und aus allen Ecken des Mitteldeutschen Bundes. Vom uralten, hexgeborenen Dozierenden für Literatur und Inschrift, bis zur kürzlich graduierten Dozierenden für Alchemie, sie haben alle ihre eigenen Motivationen und Ambitionen. Einige sind gutherzige Betreuer*innen, die sehen möchten, wie ihre Studierenden wachsen und sich auszeichnen. Andere stellen vielleicht ihre persönlichen Ziele über ihre Berufung. Was ist schließlich ein weiterer möglicher Unfall, wenn es bedeutet, ein Fläschchen mit Drachenschuppen für die eigenen privaten Experimente zu erhalten?

Lediglich eine Sache ist (meist) unumstritten, nämlich ihre Autorität über die Studierendenschaft. Nur das Kollegium kann Hauspunkte und Extra-Aufgaben vergeben, Freibriefe ausgeben oder Nachsitzen und Strafarbeiten erteilen. Außerdem versteht es sich von selbst, dass ihre magischen Fähigkeiten denen ihrer Studierenden weit überlegen sind.

Egal, welche Motivation dahinter steht, der Einfluss des Kollegiums auf die Studierenden kann nicht hoch genug eingeschätzt werden. Sie geben den Ton des akademischen Lebens am Institut an und sind in hohem Maße für den Erfolg und die Sicherheit der ihnen anvertrauten, aufstrebenden Hexa verantwortlich. Wenn die Siegenden der alljährlich verteilten Bergspitze ihre Ansprache vom Balkon der großen Halle halten, ist das mitunter das Verdienst des Kollegiums, das sie angeleitet hat.

Das Kollegium spiegelt außerdem die komplexe politische Lage des mitteldeutschen Bundes als Mikrokosmos wider. Keine Entscheidung ist jemals einfach, und die Stimmenverteilung in Abstimmungen basiert auf kompliziert ausgehandelten Kompromissen. So hatte im letzten Jahr zum Beispiel die Dozentin für Phytologie & Pharmagie zwei Stimmen bei allen Angelegenheiten rund um magische Wesen, weil der Konflux Brocken dieses Recht in Verhandlungen errungen hat.

Die Hausvertretung

Jedes der vier Häuser wird von einer Hausvertretung geleitet.

In der Regel werden drei Studierende, jeweils ein Hausmitglied jedes Jahrgangs, für diese Aufgabe ausgewählt. Die Studierenden der Hausvertretung sind die kreativen Visionäre und passionierten Köpfe des Hauses. Sie kümmern sich um die anderen Studierenden in ihrer Hausgemeinschaft, mit einem besonderen Blick auf die Mitglieder in ihrem eigenen Jahrgang, und sorgen dafür, dass Traditionen bewahrt, neue kreiert oder Events organisiert werden und der Hausstolz aufrechterhalten wird.

Wenn Studierende Hilfe oder Orientierung benötigen, ist die Hausvertretung die erste Anlaufstelle, wobei die Hausvertretungen immer ein besonderes Auge auf die Mitglieder aus ihrem eigenen Jahrgang haben.

Und da sich die Studierenden gerne in Schwierigkeiten bringen, ist das Leben als Hausvertretung nie langweilig.

Die Entscheidung, welche Studierenden in das Haus sortiert werden, wird ebenfalls von der Hausvertretung im Dialog mit ihrem Haus und den Vertretungen der anderen Häuser organisiert.

Dazu gehört auch die feierliche Initiation, die neue Mitglieder schließlich im Haus willkommen heißen soll und ihnen eine*n Mentor*in unter den Studierenden des zweiten Jahrgangs zuteilt, um ihnen bei der Eingewöhnung zu helfen.

Die Hausvertretung gilt außerdem als Verbindung zwischen den Studierenden und dem Kollegium. Sie müssen dafür sorgen, dass Regeln eingehalten, zur Sperrstunde Patrouillen durchgeführt werden und für Ordnung sorgen. Sie können zwar selbst außerhalb der Patrouille, die während der Sperrstunde stattfindet, keine Strafarbeiten vergeben, aber wenn man es sich mit ihnen verscherzt, bekommt man schnell Probleme mit dem Hausvorstand oder gleich dem ganzen Lehrkörper.

Magische Wesen

Der Großteil der im Thalenberg Institut lebenden Personen sind rein menschliche Hexa, aber es gibt eine kleine Anzahl an Studierenden und Professor*innen, auf die diese Beschreibung nicht ganz zutrifft. Manche von ihnen sind Werwölfe, Halbfäe, Satyre oder ähnliche Wesen, die in der magischen Welt auch gerne als "Were" bezeichnet werden.

Sie bewegten sich schon immer am Rand der Gesellschaft und nach den Unruhen des Were-Kriegs betrachten viele Hexa diese Wesen mit noch größerem Misstrauen oder sogar offener Abneigung. Ihr Leben in der magischen Gesellschaft ist deswegen oft nicht einfach und selbst wenn ihnen ihre besonderen Fähigkeiten vielleicht hier oder da einen Vorteil verschaffen, haben sie auch genauso viele Schwachpunkte und Schwierigkeiten sich in eine Gesellschaft, die ihnen unter den momentanen Umständen oft nicht wohl gesonnen ist, einzufügen.

Das Thalenberg Institut stellt sich hier als überraschend inklusiv heraus und erlaubt es magischen Wesen in seinen Hallen zu lernen und zu lehren, aber natürlich teilen nicht alle am Institut diese Meinung und machen ihrem Ärger manchmal lautstark Luft.

Aus diesem Grund entscheiden sich manche Were, ihren Status im Alltag am Institut vor ihren Mitstudierenden geheim zu halten, um diesen manchmal sehr lauten Stimmen zu entgehen, stetig unter Druck, dass vielleicht jemand auf dem einen oder anderen Wege herausfindet, was sie wirklich sind.



Anmerkung: Magische Wesen können, wie die anderen hier beschriebenen Sonderrollen, nur in Absprache mit der Orga gespielt werden.

Die Politische Lage

Das Thalenberg Institut nimmt in der Gesellschaft der Hexa eine besondere Rolle ein. Die Schule, die lange verloren war, ist vor zwei Jahren urplötzlich wieder aufgetaucht. Selbst die ältesten magischen Familien hatten sie zum Großteil vergessen.

Doch da war es nun: in der Nähe von Walkenried, mit Blick auf den Hexentanzplatz Thale, stand das Schloss und erwartete mit offenen Toren neue Studierende.

Die ersten Hexa, die ankamen, trafen dort auf ein seltsames, magiemechanisches Wesen welches sich als Kurator vorstellte und erklärte, dass der Lehrbetrieb nun wieder aufgenommen werden sollte.

Inzwischen ist die Schule im dritten Jahr, das Kollegium hat sich miteinander arrangiert, und auch wenn noch viele Mysterien aufzuklären sind, hat sich eine gewisse Routine am Thalenberg entwickelt.

Der Mitteldeutsche Bund

Im Herzen Deutschlands, zwischen dem Steinhuder Meer im Norden, Würzburg im Süden, Siegen im Westen und Leipzig im Osten liegt der *“Hohehrwürdige und exaltierte Eidesbund mitteldeutscher Konfluxe und konföderierter Siedlungen”*, oder auch einfach *“Mitteldeutscher Bund”* genannt.

Beflügelt vom Geist der Französischen Revolution versuchen hier seit dem ausgehenden 18. Jahrhundert mehrere Konfluxe Deutschlands ihre Geschicke gemeinsam zu lenken.

Seit ungefähr zwanzig Jahren schwelt jedoch ein Konflikt zwischen den sogenannten Reforme*r*innen und den Traditionalist*innen im Herzen des Bundes. Ein Patt lähmt die Eideskammer.

Beide Fraktionen versuchen nun, ihren Einfluss am Thalenberg spürbar zu machen. Zum einen, um den magischen Nachwuchs zu beeinflussen, aber auch in der Hoffnung, dass das Thalenberg zu einem neuen Konflux aufsteigt und sie mit dieser Stimme den Patt endlich brechen können.

Die Konfluxe

Brocken

Der Konflux Brocken ist jeder Bewohner*in des Mitteldeutschen Bundes und auch über die Grenzen hinaus vielen bekannt. Auch wenn die Familie Addalindis, die hier herrscht, stramme Traditionalisten sind, so hat der Konflux im Berg seinen Ruf als Partymeile schon seit Jahren weg. Ein guter Geschäftssinn und schlaues Marketing haben dafür gesorgt, dass Hexa nicht nur zur Walpurgisnacht kommen, sondern auch das ganze Jahr über.

Hameln

Zugänglich durch eine Gasse in der Altstadt von Hameln liegt der gleichnamige Konflux. Als stramme Reforme*r, die momentan von ihrer Bürgermeisterin Sigrun Hasenfratz-Schreier vertreten werden, haben die Hexa von Hameln eine ganz eigene Organisationsform.

Jede Entscheidung im Konflux wird basisdemokratisch gefällt, so muss zum Beispiel auch jede Entschlussvorlage der Eideskammer für sechs Monate auf dem Marktplatz aufgehängt werden, so dass alle Hexa sich eine Meinung bilden können.

Auch wird Besucher*innen des Konfluges auffallen, dass die hier ansässigen Hexa ein ganz anderes Verhältnis zu Ratten haben als die restliche Stadt Hameln. Sie sind in diesem Konflux das beliebteste Haustier, und werden allgemein als Glücksbringer verehrt.

Kranenburg

Der nördlichste Konflux des Mitteldeutschen Bundes ist Kranenburg. Rund um die alte Festung der Grafen von Roden hat sich eine kleine Siedlung entwickelt, in der die meisten Hexa ihren Lebensunterhalt mit der Fischerei und dem Züchten von magischen Wasserwesen verdienen. Den Bewohner*innen Kranenburgs wird nachgesagt, dass sie eine große Liebe für alles hätten, was im oder auf dem Wasser schwimmt. Wer einmal dort war, wird erkennen, woher dieser Ruf kommt. Fast keine Hexa hat hier nicht mindestens ein oder zwei aquatische Haustiere.

Das Wasser spielt fast in jedem Aspekt ihres Lebens eine Rolle, sogar ihre Feuerball-Arena soll in einer Luftkuppel am Grund des Sees stehen.

Regiert wird der Konflux von den Grafen von Roden, einem alten Geschlecht, das zwar an die Sache der Reformen glaubt, aber die Herrschaft über die Burg auch nicht abgeben will.

Externstein

Externstein nimmt im Mitteldeutschen Bund eine ganz besondere Stellung ein. Der Rat, der hier unter der ewigen Führung der Familie Nimmerfroh herrscht, regiert den sogenannten Wachturm. Irgendwo nahe des Konfluges soll sich nämlich ein Feentor befinden. Dieser Dienst als Wachposten war es auch, der dafür gesorgt hat, dass der Konflux geschworen hat, immer neutral zu sein, auch im Streit zwischen den Reformen*innen und den Traditionalisten*innen. Hexa aus Externstein wirken auf andere oft martialisch und mürrisch, was aber wahrscheinlich eher etwas mit ihren Prioritäten zu tun hat.

Syrau

Sind magische Duelle zu politischen Zwecken in den anderen Konfluxen des Bundes verboten, so nehmen sie in den Drachenhöhlen von Syrau eine ganz besondere Funktion ein. In diesem Traditionalisten*innen-Konflux herrscht immer der*die einzige Vertreter*in der Familie Ottovordemgentschenfelde. Allerdings ist die Familienzugehörigkeit ritueller Natur und kann im Duell gewonnen werden. Allgemein werden in Syrau die meisten Dinge mit einem Duell geklärt. Es ist daher auch wenig überraschend, dass der Konflux besonders viele Hersteller*innen von Zauberstäben beheimatet.

Saalfeld

Der Ursprung der Reformbewegung ist der Konflux Saalfeld. Gelegen in den sogenannten Feengrotten und bewohnt von den Nachfahren der Kumpel*innen, die hier früher im Berg nach magischen Materialien gegraben haben, ist dies ein Konflux, wo die Gleichberechtigung großgeschrieben wird. Man schaut ein wenig verächtlich auf Hameln, denn im Gegensatz zu dort werden in Saalfeld die Entscheidungen nicht durch die Diktatur der Massen getroffen, sondern von diversen gewählten Räten. Die Bergwerke mögen schon lange nicht mehr aktiv sein, doch trotz allem hat sich in Saalfeld eine große Menge an magischen Handwerker*innen gehalten, die mit Kreativität und Know-how vieles von dem fertigen, was in den anderen Konfluxen benötigt wird.

Ahlberg

Beheimatet nahe der letzten echten Urwälder Deutschlands liegt der kleine Konflux Ahlberg. In dieser Region, die so viele Sagen hervorgebracht hat, ist für die Hexa ein recht offenes

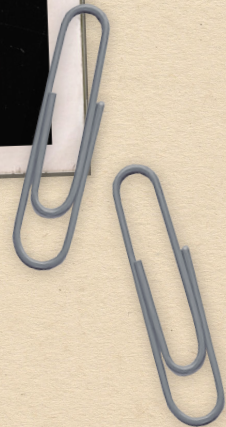
Leben möglich. Viele Mundane halten sie bloß für etwas wunderliche Anwohner*innen, oder begeisterte Tourist*innen. Und wer könnte es Menschen verdenken, dass sie sich das sogenannte "Dornröschenschloss" auch in altmodischer Kleidung ansehen gehen.

Die hier herrschende Familie von Holte-Stukenbrock hat schon vor Jahren begonnen, eine Präsidialdemokratie einzuführen, bisher noch unter dem Vorbehalt, dass niemand außer einem Mitglied der Familie ins höchste Amt gewählt werden darf. Seitdem dominiert der Konflux die magische Klatschpresse, da immer wieder neue Ehen angekündigt und geschieden werden. Darüber gerät die Tatsache, dass hier die besten Besen Westeuropas angefertigt werden, gerne einmal in Vergessenheit.



Kapitel 3

**Das Spiel und
die Mechaniken**



Ist dieses LARP für mich?

Was erwartet dich auf dem Event

- Ein **ko-kreatives Sandbox LARP**
- Als **Location** dient ein wunderschönes polnisches Schloss mit Geheimgängen, verwinkelten Gängen und einer magischen Atmosphäre
- Viele **kleine Plots & Mysterien** die sich um die großen Eckpfeiler des Events drehen
- **Von Teilnehmenden selbst organisierte Plots** die sich auf ihre Charaktere, Clubs oder Häuser fokussieren, dazu die Möglichkeit, **NSC, Requisiten und SFX** (farbiges Licht, Musik, Nebelmaschine, und Weiteres) vor dem Event für deine eigenen Szenen und Geschichten anzufordern und auch spontan vor Ort noch neue Anfragen zu stellen, allerdings mit etwas reduzierten Möglichkeiten
- Ein **Leben in einem magischen Institut** voller Geheimnisse und Geschichten, inklusive
 - Unterricht in verschiedensten magischen Disziplinen, aufgeteilt in 3 Studiendomänen
 - Clubs, AGs und geheime Verbindungen
 - Mysterien, die es zu erforschen gilt
 - Konflikte zwischen alter Tradition und dem Wunsch nach Reform
 - Ein Wettbewerb um den Hauspokal "Die Bergspitze"
 - Der Walpurgis-Ball, eine Mischung aus Kostümparty und Eröffnungsball
- Eine ausgearbeitete **magische Welt** mit Lücken für eure Kreativität
- **Rollen** als Studierende oder Mitglieder des Kollegiums
Du erhältst von uns einen vorgeschriebenen Charakter oder kannst in Absprache mit uns deinen eigenen schreiben
- Eine **private Social Media Plattform** auf der ihr vor dem Spiel bereits mit euren Charakteren interagieren könnt
- **Workshops** zu Themen wie Sicherheitsmechaniken, eurem Jahrgang & eurem Haus, dem Kollegium, Magie und vielem mehr
- Eine moderne Herangehensweise an **Emotionale Sicherheit** während dem Event
- **Vollverpflegung**, inklusive optional vegetarischer oder veganer Mahlzeiten

Was erwartet dich nicht auf dem Event

- Ein Orga-gesteuerter **Hauptplot**
- **Play to Win**
- Spiel um **harsche Themen der echten Welt**, wie z.B.: Homophobie, Transphobie, Body Shaming, Rassismus, Sexismus, sexueller Belästigung/Missbrauch und Ableismus
- **Kampf**-lastiges oder sehr Action-lastiges Spiel
- Eine **Barrierefreie Location**
(leider gibt es zum Beispiel keinen Aufzug im Schloss und viele sich windende Treppen)
- Ein **Workshop zum Lore** der Spielwelt
 - Ihr solltet wenigstens dieses Design Dokument vor dem Event gelesen oder die Audioversion angehört haben, im besten Fall auch das sich in arbeit befindende Lorebook

Spielstil und Regeln

Inspiration aus dem Nordic LARP

Das "Thalenberg - Institut des Verlorenen" ist inspiriert von der Nordic LARP-Tradition. Auch wenn der Begriff schwierig zu definieren ist, für dieses LARP meinen wir damit eine Veranstaltung, die co-kreativ, immersiv und mit Bedacht auf gesellschaftliche Themen gestaltet wird.

Spielregeln

Für eine Veranstaltung, auf der so viele Menschen zusammenkommen, müssen leider bestimmte Regeln gelten. Diese sind dafür da, ein gutes, kreatives Spiel zusammen zu fördern, sodass wir gemeinsam spannende Geschichten erzählen können, die allen Spaß machen.

Die zwei Regeln

(Von Ralf Hüls, LarpWiki)

Für jede Situation, die nicht durch eine andere Regel abgedeckt wird, behaltet ihr einfach diese beiden Regeln im Kopf. Sie werden das LARP für alle Beteiligten zu einer besseren Erfahrung machen:

1. Wenn du angespielt wirst, zeige irgendeine plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel.
2. Wenn du jemanden anspielt, erwarte keine bestimmte Reaktion. Akzeptiere, was dein Gegenüber daraus macht.

Zauberstäbe können nicht gestohlen werden

Wir spielen ein LARP in einem magischen Institut, und das ist langweilig, wenn man keinen Zauberstab hat, mit dem man zaubern kann. Es können also keine Zauberstäbe gestohlen werden. Natürlich können Spielende entscheiden, dass ihnen der Zauberstab entwendet werden kann, oder dass dieser verloren gegangen ist. Aber gegen den Willen der betroffenen Person kann dies nicht geschehen.

Charaktere können nicht getötet werden

Wie der Zauberstab ist auch der Charakter natürlich integral wichtig für den Spaß am Spiel. Viele Spielende bereiten sich intensiv auf ihre Charaktere vor, sie stellen sich Kostüme zusammen, und sie investieren viel von sich in die Rolle. Im Spiel getötet zu werden ist dementsprechend oft nicht schön, denn es nimmt die Person aus dem Spiel und bringt sie in eine Situation, in der sie plötzlich nicht mehr die Veranstaltung bekommt, die sie gerne erleben wollte.

Charaktere können also nicht ohne Weiteres getötet oder langfristig eingeschränkt werden (zum Beispiel durch Blenden, Verstümmeln oder Ähnliches). Das gilt für Lernende, Lehrende und auch alle anderen Charaktere, seien sie von Spielenden oder Helfenden dargestellt.

Und seien wir mal ehrlich, jemanden umzubringen ist für Studierende und selbst für Lehrende etwas krass, und außerdem ein sehr langweiliger Weg, um einen Konflikt zu beenden.

Natürlich ist es aber möglich, dass ihr euch selbst dazu entscheidet, dass euer Charakter sterben soll. Bitte beachtet aber, wenn ihr euch für diesen Weg entscheidet, dass der Tod eines Charakters für andere Spielende durchaus emotional sehr ernst sein kann, und dass sich in diesem Themenkomplex viele potenzielle Trigger-Themen verbergen. Sprecht bitte mit den Personen, mit denen ihr eng zusammen spielt, und geht sicher, dass alle es in Ordnung finden, wenn diese Themen zum Spielinhalt werden. Sprecht den Charaktertod außerdem vorab mit der Orga ab.

Magische Heilung ist schnell

Unsere Zeit auf dem LARP ist sehr begrenzt. Es ergibt also wenig Sinn, diese begrenzte Zeit, die wir haben, damit zu verbringen, dass man verletzt oder krank ist, und nicht am Spiel teilnehmen kann. Ihr müsst also nur solange krank oder verletzt sein, wie ihr möchtet. Findet im Zweifel einfach jemanden vom Lehrpersonal, oder einen der Lernenden, die Heilmagie beherrschen, und lasst euch helfen.

Streiche und Scherze

Scherze und Streiche können für ein Spiel eine Bereicherung sein, wenn sie richtig durchgeführt werden. Grundsätzlich bitten wir euch, eure Streiche Opt-In zu gestalten. Das heißt, dass euer Ziel entscheiden kann, darauf einzugehen oder nicht. Jede Person sollte die Möglichkeit haben, einen Streich einfach zu ignorieren, ohne sich in eine Situation zu bringen, die vielleicht unangenehm ist. Bei Streichen solltet ihr euch vorher immer fragen: Ist der Streich für die betreffende Person lustig? Erzeugt der Streich Spiel? Wenn ihr nicht sicher seid, fragt nach! Vorherige Absprachen sind manchmal erforderlich, können aber viel Spaß bringen.

Echte Verletzungen und Krankheit

Sollte doch mal etwas schief gehen und sich jemand außerhalb des Spiels verletzen, oder das Gefühl haben, krank zu sein, meldet euch bitte bei der Orga. Wir sind darauf vorbereitet und werden euch entweder im Rahmen unserer Mittel und Fähigkeiten vor Ort versorgen, oder gemeinsam mit euch entscheiden, was der richtige nächste Schritt ist.

Sollte es einen ernststen medizinischen Notfall geben und weder von der Crew noch von der Orga jemand zugegen sein, könnt ihr via der Nummer "112" direkt einen Krankenwagen rufen. Die Angestellten vom Notdienst sprechen in der Regel fließend Englisch. Und schickt danach natürlich auch sofort jemanden zum Orga-Raum, um uns zu alarmieren.

Schlossregeln & Sicherheitsregeln

Zu guter Letzt gibt es leider noch ein paar Regeln des Schlosses, die wir hier auflisten müssen, sowie ein paar Sicherheitsregeln, die uns sehr am Herzen liegen. Wir können sehr viel tun im Schloss, aber natürlich nicht alles. Diese Regeln sind deshalb nicht diskutabel, und wenn wir mitkriegen, dass sie wiederholt gebrochen werden, dann behalten wir uns vor, Konsequenzen zu ergreifen.

- Die Sicherheit aller Anwesenden geht immer vor einer Szene. Sollte eure Szene mit dieser Regel in Konflikt kommen, dann kann sie nicht stattfinden.
- Das Interieur und das Exterieur des Schlosses sind empfindlich. Es handelt sich schließlich um ein echtes, altes Schloss. Tut nichts, womit ihr riskiert, hier irreparable Schäden anzurichten.
- Dazu gehören auch Böden und Wände. Bitte bemalt sie nicht, hängt nichts auf, ohne mit uns Rücksprache zu halten oder riskiert anderweitig, dass etwas passiert. Offene

Tintenfässer sind zum Beispiel untersagt.

- Wenn ihr etwas verschiebt, bewegt oder wegtragt, dann seid ihr dafür verantwortlich, dass es wieder an seinen Platz kommt. Lasst Dinge, die offensichtlich nicht im Spiel sind also am besten einfach da, wo sie sind.
- Das Schlosspersonal ist nicht Teil des Spiels. Bitte sprecht sie nur an, wenn es wirklich nötig ist, die Kommunikation mit dem Schloss läuft in der Regel über die Orga.
- Schaukämpfe sind gefährlich und je nach Erfahrung sehr unterschiedlich zu bewerten. Bitte seid sehr sehr vorsichtig bei Rangeleien und bei der Darstellung körperlicher Auseinandersetzungen.

Spielstil

Play to lift / Play to struggle / Play to lose

Gute Geschichten brauchen Höhen und Tiefen, und LARPs sind da keine Ausnahme. Trau dich also auch zu scheitern. Es geht nicht darum, alle anderen in jedem Bereich zu übertrumpfen, sondern für eine gewisse Zeit in die Haut eines anderen Menschen zu schlüpfen und dessen Geschichte zu erleben. Erlaube dir, dich in schwierige Situationen zu bringen, es wird deine Erfahrung und die deiner Mitspieler bereichern.

Im Gegensatz zu Filmen oder Büchern gibt es hier nicht nur ein*e Protagonist*in, sondern ganz viele, und sie alle haben ihre Geschichte. So wie du von ihnen hochgespielt werden willst, und möchtest, dass sie deine Geschichte mit dir erzählen, wollen sie es auch für dich und sich selbst. Motiviert euch gegenseitig! Nehmt Teil an den Geschichten der anderen! Nehmt Anteil, traut euch zu scheitern und geht all in!

Wenn du nicht weiter weißt, tu einfach so

Die Welt, in der das Thalenberg spielt, ist unserer Welt in manchen Punkten sehr ähnlich, und in anderen wiederum sehr unähnlich. Sie ist immerhin, zum großen Teil, ausgedacht. Es weiß also niemand so genau wie Magie funktioniert, und es hat auch noch niemand den Nestbauhabitus des Harzer Baumdrachen beobachtet. Du kannst es dir also einfach ausdenken! Immer, wenn du etwas nicht weißt, aber das Gefühl hast, dein Charakter sollte es wissen, sag einfach irgendetwas. Die anderen werden es annehmen und in ihr Spiel einflechten.

Unser Rahmen, euer Plot

Es gibt viele unterschiedliche Wege, wie auf einem LARP mit dem Thema Plot, also den Geschichten, die dort stattfinden, umgegangen werden kann.

In vielen klassischen LARPs ist es so, dass diese Geschichte von den Veranstaltenden vorgeschrieben wird, und durch die Teilnehmenden erlebt und bis zu einem gewissen Grad beeinflusst werden kann.

Auf dieser Veranstaltung ist das nicht so. Wir wollen euch einen Rahmen schaffen, in dem ihr spielen, erzählen und erleben könnt, was ihr möchtet. Wir werden auch den einen oder anderen Impuls ins Spiel geben, diese sind aber eher dafür gedacht, euch mit der Welt in Kontakt zu bringen und gewisse Themen zu etablieren, als dass sie euch für die gesamte Dauer der Veranstaltung beschäftigen werden.

Auch auf den Rahmen habt ihr in Teilen Einfluss, so kann zum Beispiel die Auslegung der Häuser variieren, oder die Gestaltung des Kollegiums durch die Darstellenden desselben beeinflusst werden.

Natürlich seid ihr nicht alleine dabei eure Geschichten zu erzählen. Wir unterstützen euch, wo wir können. Nicht nur dadurch, dass wir euch den Hintergrund der Welt schaffen und das Schloss stellen, sondern auch konkret auf der Veranstaltung, unter Anderem durch:

- Darstellende für Rollen, die ihr für einen Plot braucht (NSC)
- Requisiten aus dem großen Fundus der Witchard Society
- Special Effects (Beleuchtung, Nebel, Soundeffekte, oder sogar Pyrotechnik - wenn wir es haben und sicher einsetzen können, bekommt ihr es.)

Zu guter Letzt sind wir natürlich auch gerne bereit, eure Ideen mit euch zu besprechen, Feedback zu geben und zu überlegen, wie man sie am besten umsetzen kann.

Wir freuen uns, wenn ihr eure Szenen schon vorab per Formular bei uns einreicht, das hilft uns dabei, vorbereitet zu sein. Ihr könnt aber auch auf dem Spiel weiterhin zu uns kommen, und Ideen vorstellen. Wir werden versuchen, sie auch dann so gut es geht umzusetzen. Allerdings hilft uns der Vorlauf natürlich, gerade bei größeren Szenen oder Rollen, die längerfristig bespielt werden müssen oder komplexer in der Vorbereitung sind. Je mehr Zeit wir also haben, desto besser wird es wahrscheinlich.

Thalenbergs Eckpfeiler

Lernen & Lehren

Das "Thalenberg - Institut des Verlorenen" ist in erster Linie ein LARP über ein magisches Institut, seine jugendlichen Studierenden und das Kollegium, welches sie unterrichtet.

Es geht um das Leben in einem mysteriösen Schloss, das Besuchen oder Anleiten von Unterricht, Freundschaft, Rivalitäten, Romanzen, Streiche und das Erwachsenwerden. Es geht darum, Magie zu lernen und zu lehren, denn in Thalenbergs Welt ist diese so real, wie der ganz normale Schulalltag im Institut, die Frage wer mit wem zum Walpurgis Ball geht, beim Nachsitzen gelandet ist oder die meisten Hauspunkte auf der Jagd nach der Bergspitze verdient hat.

Tradition & Moderne

Die magische Gesellschaft steht im Umbruch, das spiegelt auch der Mitteldeutsche Bund wider, in dessen Zentrum das Thalenberg Institut aufgetaucht ist.

Die einen sind den alten Traditionen, Familien und Blutlinien verbunden, während die anderen nach Umbruch, offeneren Denkweisen, Akzeptanz und Reformen verlangen.

Ein Konflikt, der selbst am Thalenberg die Studierenden und Lehrenden spaltet, ob sie es merken oder nicht. Und in welche der beiden Richtungen sich das Institut schlussendlich lehnt, könnte alles im Mitteldeutschen Bund oder sogar darüber hinaus verändern.

Verloren & Gefunden

Das Thalenberg selbst scheint ein seltsames Eigenleben zu führen und genauso wie es selbst vor zwei Jahren plötzlich wie aus dem Nichts aufgetaucht ist, finden auch andere längst verloren geglaubte Dinge und Personen auf unerklärliche Art ihren Weg in seine Mauern.

Vermisste Familienmitglieder, alte Schriften, mysteriöse Artefakte, aber auch lang

zerbrochene Bande oder fast vergessene Feindschaften finden sich am Thalenberg wieder, obwohl man glaubte, diese für immer verloren oder hinter sich gelassen zu haben.

Genauso kann es aber auch passieren, dass etwas in seinen langen Fluren und sich windenden Geheimgängen verschwindet, wenn man nicht auf der Hut ist.

Hinter jeder Ecke könnte also eine alte oder neue Geschichte warten, um Studierende und Lehrende in ihren Bann zu ziehen oder ihnen etwas zu nehmen, was ihnen lieb und teuer ist.

Institusstruktur

Die Bergspitze

Die ersten Tage jedes neuen Studienjahres werden unter den Studierenden auch gerne "Gipfelsturm" genannt, denn es gibt ein regelrechtes Wettrennen der Häuser um den Hauspokal, am Thalenberg die "Bergspitze" genannt. Nicht nur für den gesunden Wettbewerbsgeist zwischen den Studierenden, sondern auch weil mit der Bergspitze ein paar nette Privilegien für den Rest des Jahres winken.

Das Haus, welches als Gewinner der Bergspitze gekürt wird, erhält Zugang zu exklusiven Exkursionen, Zutritt zum versiegelten Teil der Bibliothek für besondere Studien, eine verkürzte Sperrstunde und mehr.

Außerdem wird gemunkelt, dass der Ruf des Hauses für die Zukunft in der magischen Welt wichtig sein kann, gerade wenn man mit Absolventen anderer Institute um heißbegehrte Positionen buhlt.

Diese Vorteile werden nicht aktiv während des Larps in Kraft treten, da die Vergabe der Bergspitze und die dazugehörenden Sieges- und Niederlagen-Reden der Hausvertretungen das Ende des Spiels darstellen, sie sollen aber als Motivation fungieren, warum die Charaktere die Bergspitze gewinnen wollen.

Hauspunkte, Extra Aufgaben & Strafarbeiten

Hauspunkte

Die Bergspitze wird durch das Erhalten von Hauspunkten gewonnen, die Studierende während des Unterrichts oder durch das beteiligen an besonderen Aufgaben von Mitgliedern des Kollegiums erhalten können.

Mitglieder des Kollegiums haben eine feste Anzahl an Punkten und Extra-Aufgaben, die sie während einer Unterrichtsstunde bzw. pro Tag vergeben können. Es kann maximal 1 Punkt auf einmal vergeben werden. Klassische Wege, diese im Unterricht zu verdienen, sind reges Beteiligen oder Professur-Assistenz.

Extra-Aufgaben

Jeden Tag haben die Mitglieder des Kollegiums ein paar Extra-Aufgaben, für die sie eifrige Studierende suchen. Dies kann alles sein, von Studiengruppen zur Vertiefung des im Unterricht erlernten, außerschulischen Exkursionen und mehr.

Diese hängen nach der letzten Unterrichtsstunde auch sichtbar zur Anmeldung aus, falls noch Plätze frei sind und ihr es vielleicht im Unterricht versäumt habt, euch anzumelden. Dies soll ein interessantes und aktives Spiel generieren, für diejenigen, die gerne lernwillige und strebsame Charaktere spielen wollen.

Strafarbeiten

Das Kollegium kann einem Haus keine Punkte für das Fehlverhalten seiner Studierenden abziehen. Stattdessen können sie Studierenden Strafarbeiten aufbrummen.

Die klassischste Variante der Strafarbeit ist natürlich das Nachsitzen. Wer nach Sperrstunde von patrouillierenden Hausvertretungen erwischt wird oder sich besonders aufmüpfig verhält, landet schnell auf der Liste für das nächste Nachsitzen.

Andere Strafarbeiten oder Bestrafungen können stark variieren, je nachdem, aufgrund welchen Schulregelbruches oder Fehlverhaltens sie vergeben werden.

Für harmlose oder alberne Verstöße machen Studierende meist schnell Bekanntschaft mit den Narrenkappen, die sie bis zum Ende der Unterrichtsstunde oder zum nächsten Essen tragen müssen.

Andere Strafarbeiten können Sonderaufgaben, Vorträge, Hausmeister-Assistenz, Professur-Assistenz während Exkursionen und vieles mehr sein.

Eine Liste der Studierenden, die zum Nachsitzen erscheinen müssen, hängt ab dem Frühstück gut sichtbar aus und wird während der Ankündigungen zu Beginn des Abendessens noch einmal laut verkündet.

Genau wie die Extra-Aufgaben sollen Strafarbeiten spannendes und aktives Spiel generieren, für diejenigen, die gerne Scherzkekse, Klassenclowns und Unruhe stiftende Charaktere spielen wollen.

Exmatrikulation & Strafverfolgung

Exmatrikulation

In sehr extremen Fällen, in denen keine Strafarbeit gegen den Verstoß aufwiegt, kann es passieren, dass das Institut sich gezwungen sieht, Studierende zu exmatrikulieren.

Dies passiert nicht häufig, ist aber etwas, was allen Studierenden, die bewusst Regeln brechen, im Hinterkopf herumspukt.

Und genauso kann natürlich auch ein Mitglied des Kollegiums aus seinem Stand enthoben werden, sollte es dafür gute Gründe geben.

Exmatrikulation oder das feuern eines Kollegiumsmitglieds ist eine Konsequenz, die Charakteren blühen kann, die sich bewusst zu einem extremen Punkt aus dem figurativen Fenster lehnen und Regeln zu einem Punkt brechen, an dem sie nicht an einer Einrichtung wie dem Thalenberg Institut bleiben könnten.

Solch eine extreme Konsequenz wird natürlich mit den betroffenen Teilnehmenden besprochen und kalibriert.

Spielende können sich natürlich bewusst entscheiden, diesen Weg zu gehen, wenn es für ihre Geschichte ein passendes Ende bedeuten würde, ganz im Sinne des Play to Struggle und Play to Lose Konzepts.

Strafverfolgung

Wenn ein Charakter bewusst die Gesetze der magischen Welt bricht und dabei erwischt wird, kann es passieren, dass die Garde darüber alarmiert wird und eine Untersuchung oder sogar Verhaftung erfolgen kann.

Genau wie bei der Exmatrikulation ist solch eine extreme Konsequenz natürlich etwas, das mit den betroffenen Teilnehmenden besprochen und kalibriert wird. Und genauso können sich Spielende natürlich bewusst entscheiden, diese Art von Plot zu bespielen und solche Szenen anzufragen, ganz im Sinne des Play to Struggle und Play to Lose Konzepts.

Sperrstunde

(Inspiriert durch Ideen von Fae Müller)

Sobald die Uhr nachts zwölf schlägt, gilt am Thalenberg Institut die Sperrstunde. Ab diesem Zeitpunkt ist das Aufhalten in großen Bereichen des Schulgebäudes für Studierende nicht mehr gestattet.

Zum einen, um zu gewährleisten, dass die Studierenden genug Schlaf für den kommenden Unterricht bekommen, aber auch weil des Nachts am Thalenberg seltsame Dinge passieren können. Wesen, Artefakte und andere Wunderlichkeiten materialisieren sich nachts umso häufiger in den Mauern des Instituts und durch die Sperrstunde soll sichergestellt werden, dass niemand unvorbereitet in Reichweite solcher Anomalien gerät.

Ausgenommen von der Sperrstunde sind die Gemeinschaftsräume, die große Haupttreppe, der Weg zur Taverne, die Taverne selbst und der Weg über die Brücke zur Raucherecke. Die genauen Grenzen der Sperrstunde sind ebenfalls auf der Karte der Schule verzeichnet.

Während der Sperrstunde patrouillieren die Hausvertretungen in kleinen Gruppen die untersagten Bereiche. Sollten sie in dieser Zeit auf Studierende treffen, die nicht in Begleitung eines Kollegiumsmitglieds sind oder eine der raren Freistellungen erhalten haben, schicken sie diese zurück in den Sperrstundenfreien Bereich oder in ihr Zimmer und notieren sich ihre Namen fürs Nachsitzen.

Spielende, die erwischt worden sind, müssen ihren richtigen Charakternamen angeben, um richtig für das Nachsitzen eingetragen zu werden.

Natürlich können Spielende sich danach wieder herausschleichen, um ihren eigenen Plänen nachzugehen, dem Nachsitzen oder eventuellen Strafarbeiten entkommen sie aber nicht.

Der Walpurgis Ball

Jedes Jahr, einige Tage nach Studienbeginn, veranstaltet das Thalenberg Institut einen großen Ball. Der Walpurgis Ball stammt ursprünglich aus den langen Traditionen des Brocken-Konfluges, noch aus der Zeit, bevor das Thalenberg verschwand, und wurde nun, nach seinem Wiederauftauchen, mit viel Begeisterung wiedererweckt.

Doch anders als klassische Bälle hat sich die Tradition in dieser neuen Zeit gewandelt und aus einem sehr traditionellen Maskenball wurde mehr und mehr etwas, das einer Kostümparty gleicht.

Jedes Jahr gibt es ein neues Thema und die Studierenden und das Kollegium werfen sich dafür in Schale. Manche in klassischen Ballkleidern und Anzügen mit passenden Masken, andere koordinieren lustige Kostüme mit ihrem Haus oder setzen sich nur eine witzige Nase oder einen verrückten Hut auf.

Egal wie aufwändig oder fabulös oder ulkig, solange es Spaß macht und zum Thema passt, ist es ganz im Geiste der Veranstaltung!

Wie mit jedem Ball und jeder Party zerbrechen sich natürlich alle am Thalenberg den Kopf darüber, wer mit wem zum Walpurgis Ball geht und es gibt nicht endende Ketten von Gerüchten über die skandalösesten Pärchen.

Und natürlich gibt es ein paar hoch engagierte Studierende, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, für willige Mitstudierende und das eine oder andere Kollegiumsmitglied ein passendes Ball-Date zu organisieren.



Gerüchteküche

Im Vorraum der großen Toiletten im Erdgeschoss wird eine Pinnwand stehen, die sogenannte Gerüchteküche. Auf dieser könnt ihr Gerüchte über euren eigenen Charakter, eure Clubs oder ähnliches anpinnen, oder den Wunsch nach einer gewissen Art von Spiel zum Ausdruck bringen. Wer weiß, vielleicht sucht jemand anderes genau das Gleiche und euer beider Problem ist gelöst!

Nehmt euch also gerne ab und an die Zeit, bei der Gerüchteküche vorbeizuschauen und ein paar der Dinge, die dort stehen, in Umlauf zu bringen. Denn nichts verbreitet sich an einem Institut so schnell wie Gerüchte.

Die Taverne

Genau wie das Thalenberg Institut und seine Häuser ist auch die Taverne "Der Blaue Fuchs", zusammen mit den Besitzer*innen, unter mysteriösen Umständen eines Tages einfach am Institut aufgetaucht und, dank der netten und etwas ulkigen Bewirtung, den Studierenden und Lehrenden sofort ans Herz gewachsen. Am Abend kehren hier neben den Studierenden und dem Kollegium auch viele skurrile Gestalten ein, die gerade auf der Durchreise sind und oft wilde Geschichten zu erzählen haben, Dinge suchen oder verhökern und manchmal einfach nur Spaß haben wollen.



Und es scheint so, dass auch die Besitzer*innen der Taverne eine Geschichte, Geheimnisse und schräge Eigenarten haben, hinter denen vielleicht mehr steckt als es auf den ersten Blick scheint.

Tavernen Tokens

In der Taverne können Softdrinks und alkoholische Getränke mit Tavernen Tokens gekauft werden. Die Bar nimmt kein Bargeld oder Kartenzahlung an.

Tavernen Tokens können vor oder während des Events im Online Shop von Witchard Society gekauft und im Orga-Raum abgeholt werden. Übriggebliebene Tokens können nach dem Event erstattet werden.

Öffnungszeiten

Mittwoch	Sobald die Taverne aufgebaut und einsatzbereit ist
Donnerstag	22:00–02:00 Uhr
Freitag	17:00–02:00 Uhr
Samstag	17:00–02:00 Uhr

Für die Afterparty am Samstag wird die Bar ins Schloss verlegt.

Charaktere

Das Charakter-Casting

Sobald das Casting beginnt, wird an alle Teilnehmenden ein Casting-Formular verschickt, in dem ihr Präferenzen zu Dingen wie eurem Jahrgang, Haus, Domäne, Konflux, Rolle und vielem mehr angeben könnt. Und natürlich mehr Details über eure Charakteridee und Wünsche.

Wenn ihr gerne Professor*Innen oder ein Mitglied der Hausvertretung spielen wollt, solltet ihr schnellstmöglich euer Formular einschicken, da sich diese Plätze schnell füllen. Wir werden versuchen, beim Casting so nah wie möglich an eure Wünsche heranzukommen.

Außerdem könnt ihr uns im Formular mitteilen, ob ihr gerne anhand eurer Präferenzen einen möglichst passenden, vorgeschriebenen Charakter von uns bekommen möchtet oder es vorziehen würdet, in Absprache mit uns euren eigenen zu schreiben.

Einen Charakter selber schreiben

Wenn ihr euch dafür entscheidet, einen Charakter selber zu schreiben, setzen wir uns mit euch via E-Mail in Verbindung und besprechen eure Idee und ob sie in die Welt des Thalenberg passt. Danach stellen wir einen ausfüllbaren Charakterbogen zur Verfügung, auf den ihr und unser Orgateam Zugriff hat.

Wie lese ich den Charakterbogen

Dein Charakterbogen besteht aus den Eckdaten, dem Hintergrund und den Charaktereigenschaften deines Charakters.

Vieles an deinem Charakter kannst du ändern, anpassen und weiterentwickeln, um dein Spiel auf eine Art zu gestalten, die dir Spaß macht. Andere Details, wie dein Haus, Jahrgang, Domäne, und so weiter, sind von der Orga festgeschrieben und können nur unter Absprache angepasst werden.

Auf der nächsten Seite findest du eine Übersicht darüber, wie der Charakterbogen aufgebaut ist, was die einzelnen Kategorien bedeuten und welche du mit uns absprechen musst.

Charakterbogen Guide

Fakten

Name

Der Name deines Charakters
(→ bei vorgeschriebenen Charakteren ist der Nachname festgelegt)

Rolle

Gehört dein Charakter zu den Studierenden, der Hausvertretung oder dem Kollegium
(→ kann nicht ohne Absprache geändert werden)

Status

Ist dein Charakter ein Hexa, Ersthexa, Mixhexa oder Were
(→ Were können nur in Absprache mit der Orga gespielt werden)

Herkunft

Aus welchem Konflux stammt dein Charakter
(→ kann nicht ohne Absprache geändert werden)

Vorherige Schule

Wo hat euer Charakter seine Grundlehre abgeschlossen
(→ kann nicht ohne Absprache geändert werden)

Jahrgang

Das Studienjahr deines Charakters
(→ kann nicht ohne Absprache geändert werden)

Haus

Das Haus deines Charakters
(→ kann nicht ohne Absprache geändert werden)

Domäne

Die Domäne deines Charakters
(→ kann nicht ohne Absprache geändert werden)

Club

Ein Club in dem dein Charakter Mitglied ist, du kannst natürlich noch anderen Clubs beitreten oder aus dem ursprünglichen aussteigen wenn dieser dir nicht zusagt



Beschreibung

Hintergrund

Hier steht alles Wissenswerte über den Hintergrund deines Charakters.

Hell

Die positiven Aspekte und Eigenschaften deines Charakters

Dunkel

Die negativen Aspekte und Eigenschaften deines Charakters

Fragen

5 Fragen die dir helfen sollen deinen Charakter zu vertiefen

Ideen für Aktivitäten

5 Ideen, was du während der Veranstaltung tun könntest

Ideen zu Beziehungen

5 Ideen für Beziehungen zu anderen Charakteren die zu deinem Charakter passen könnten und die du vor dem Event mit den anderen Teilnehmenden planen kannst

Informationen

Hausspezifische Informationen

Ein detaillierter Text über dein Haus, welcher vielleicht mehr Informationen enthält als die Texte im Design Dokument.

Statusinformationen

Wenn du z.B. einen Were Charakter spielst, erhältst du zusätzliche Informationen, wie sich das Spiel dadurch für dich verändert.

Weitere Informationen

Aus dem einen oder anderen Casting-Grund teilen wir hier vielleicht noch weitere Informationen mit dir.

Rollenverständnis

Führungsrollen im LARP

Auf vielen LARPs, und so auch auf dem Thalenberg, gibt es Rollen, die innerhalb eines Spiels einen Führungsanspruch haben. Das können zum Beispiel Adlige sein in einem mittelalterlichen Setting, Offiziere in einem militärischen, aber auch ganz andere. Ihnen gemein ist, dass diese Rollen in einigen Situationen aus der Geschichte heraus mehr Gestaltungsmöglichkeiten haben und das Spiel stärker beeinflussen können.

Beim "Thalenberg - Institut des Verlorenen" sind das vor allem die Hausvertretung sowie das Kollegium.

Mit solch einer Rolle geht immer eine erhöhte Verantwortung einher. Denn sie können auf der einen Seite das Spiel aller anderen Teilnehmenden sehr bereichern, es aber auf der anderen Seite auch sehr negativ beeinflussen. Wenn ihr euch für eine Rolle dieser Art interessiert, dann seid euch bitte im Klaren darüber, dass es sehr gut sein kann, dass euer eigenes Spiel und eure eigene Darstellung in manchen Situationen vielleicht ein wenig in den Hintergrund rücken müssen.

Hausvertretung spielen

Jedes der vier Häuser hat drei Menschen die das Haus vertreten, eine Person pro Jahrgangsstufe. Die Hausvertretung ist innerhalb des Spiels die Schnittstelle zwischen den Lehrenden und den Lernenden. Sie vertritt die Interessen ihres Hauses vor dem Kollegium. Außerdem ist es die Hausvertretung, die bestimmt wer dem Haus beiträgt, und die darauf achtet, dass Hausmitglieder die Traditionen des Hauses leben. Gleichzeitig sind sie auch Ansprechpartner*in für alle möglichen Fragen und Probleme.

Außerhalb des Spiels haben die Darstellenden der Hausvertretung vor allem eine koordinierende Rolle, und sind die Personen, die für alle Fragen rund um das Hauskonzept den kürzesten Draht zum Orga-Team haben.

Wichtig ist, als Hausvertretung mit den anderen Spielenden das Haus zu entwickeln, statt ohne Rücksicht auf Verluste ein eigenes Konzept umsetzen zu wollen. Versteht euch mehr als Moderierende in einem Prozess, die natürlich eigene Ideen einbringen können, aber nicht alles alleine entscheiden. Und denkt daran, dass nicht alle vor dem LARP die Zeit und die Energie haben, um an der Gestaltung des Hauses mitzuwirken, lasst also am besten ein bisschen Freiraum in euren Ideen, so dass auch die die nicht mit vorbereitet haben ihre Nische im Haus finden.

Um euch in dieser Rolle während der Vorbereitung und innerhalb des Spiels zu unterstützen, stellen wir euch Material und Ideenansätze zur Verfügung, die ihr nutzen könnt, wenn ihr möchtet.

Lehrende spielen

Auch als Lehrende habt ihr viel Verantwortung, schließlich ist es eure Stundengestaltung, die für die Spielenden, die bei euch im Unterricht sitzen, ausmacht, ob sie eine gute Zeit haben, oder ob sie sich langweilen.

Versucht bei der Unterrichtsgestaltung, bei der wir euch natürlich so weit wir können auch unterstützen werden, darauf zu achten, dass es auch etwas zu spielen gibt, und dass ihr nicht nur 45 Minuten doziert. Das macht den anderen mehr Spaß, und euch auch ein bisschen weniger Arbeit.

Außerhalb und innerhalb eures Unterrichts stellt ihr natürlich auch Autoritätspersonen dar, und die Chance, dass die Studierenden euren Anweisungen folgen (oder zumindest so tun) ist hoch. Wichtig ist, dass ihr diese "Macht" mit Bedacht einsetzt. Wenn ihr zu drakonisch seid, dann kann es schnell passieren, dass euer Spiel nicht mehr mitgetragen wird. Weniger ist hier sehr oft mehr. Natürlich könnt ihr auch etablieren, dass eure Rolle ein ganz fieser Fiesling ist, aber auch das müssen die anderen Spielenden mit verkaufen.

Abseits der Funktion als Lehrkraft ist es natürlich wichtig, dass ihr Spaß am Spiel habt. Das Kollegium ist ein Abbild der schwierigen politischen Lage innerhalb des Mitteldeutschen Bundes, und damit ein Ort an dem all die großen und kleinen Dramen einer Gesellschaft mit einem großen Konflikt in ihrer Mitte ihren Platz finden können.

Um euch in dieser Rolle während der Vorbereitung und innerhalb des Spiels zu unterstützen, stellen wir euch Material und Ideenansätze zur Verfügung, welches ihr nutzen könnt, wenn ihr möchtet.

Were- und andere magische Wesen

Es wird auf dem "Thalenberg - Institut des Verlorenen" Rollen geben, die nicht nur menschlich sind, wie zum Beispiel Werwesen. Diese funktionieren leider besser, wenn sie nicht in zu großer Menge anzutreffen sind. Einige der vorgeschriebenen Charaktere, die wir euch anbieten, werden eine dieser Rollen sein, wir werden aber auch eine gewisse Anzahl an selbst geschriebenen Charakteren mit solch einem Hintergrund zulassen. Habt bitte Verständnis dafür, dass es vorkommen kann, dass wir ein Konzept ablehnen, wenn wir das Gefühl haben, dass es schon zu viele nicht rein menschliche Charaktere gibt oder diese nicht in die Welt passen.

Studierende im 1. Jahr

Die Studierenden im ersten Jahr haben erst vor kurzem ihre Grundlehre in Magie abgeschlossen und sind nun ans Thalenberg Institut gekommen, um ihre Studien zu vertiefen und sich auf ihr Leben in der magischen Gesellschaft vorzubereiten, oder herauszufinden, wer sie eigentlich sind und was sie machen wollen.

Das Spiel der Ersties dreht sich um das Neu sein, neue Hexa treffen und einen neuen fremden Ort zu erkunden. Sie werden in eines der 4 Häuser gewählt, Mentor*innen aus dem zweiten Jahr zugeteilt, mit denen sie eine besondere Bindung aufbauen werden, und vier von ihnen werden sogar zur neuen, dritten Hausvertretung ernannt!

Studierende im 2. Jahr

Die Studierenden im zweiten Jahr haben sich inzwischen an das Leben im Institut und an ihre neue Hausgemeinschaft gewöhnt und tauchen nun tiefer in die Themen und Studienfächer ein, für die sie im ersten Jahr ein besonderes Talent oder große Begeisterung gezeigt haben. Außerdem treten sie nun in die Fußstapfen derer die sie letztes Jahr angeleitet haben und werden während der Initiation ihres Hauses selbst zu Mentor*innen für ein neues Hausmitglied. Dies bedeutet natürlich mehr Verantwortung, aber auch mehr Vertrauen anderer in ihre Fähigkeiten. Außerdem ist es das Jahr, in dem sie am meisten Zeit haben, um ihre Studierenden Leben voll auszukosten, Neues zu probieren, zu feiern und ihre eigenen Grenzen auszutesten.

Studierende im 3. Jahr

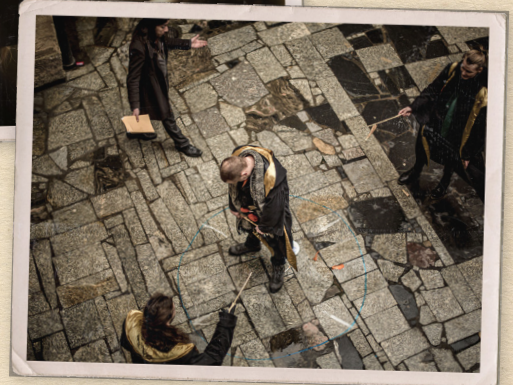
Die Studierenden im dritten Jahr stehen am Ende ihres Studiums, sie haben ein paar aufregende Jahre hinter sich, kennen die vielen Ecken des Thalenberg wie ihre Westentasche (oder glauben dies zumindest) und genauso ist es mit ihren Mitstudierenden.

Freunde, Feinde, Liebeleien, Drama, Scherze und Herzschmerz. Für sie haben diese Mauern und die, die darin wohnen, eine stark vernetzte Historie und die jüngeren Studierenden schauen nun zu ihnen als Vorbilder auf.

Dies ist das Jahr, in dem sie sich Gedanken machen müssen, wo die Reise als nächstes hingeht, wer sie in der magischen Gesellschaft sein wollen und es ist auch die letzte Gelegenheit, sich im Schloss einen Namen zu machen und das letzte aus ihrer Zeit herauszuholen, bevor sie das Thalenberg final hinter sich lassen.

Zaubern

Das Zaubern auf dem Thalenberg ist ganz einfach, man schwingt den eigenen Zauberstab und lässt ein magisch wirkendes Wort erklingen. Es gibt keine Zauberlisten oder bestimmte Gesten, die man sich merken muss: Wenn es wie ein Zauber aussieht und klingt, dann ist es ein Zauber. Wenn der Zauber nicht selbsterklärend ist, ist es wichtig, ihn mit einer deutlichen Erklärung dessen zu begleiten, was zu tun versucht wird: "Ich werde dich in Stein verwandeln. Petrificio!"



Opferregel

Das Ziel kann immer wählen, wie die Wirkung des Zaubers interpretiert wird. Der Zauber kann also beispielsweise funktionieren wie beabsichtigt, nur für eine kurze Zeit funktionieren, nicht funktionieren oder daneben gegangen sein. Manchmal kann ein Zauber auch einen völlig unerwarteten Effekt haben! Wie das in der Praxis funktioniert, wird noch einmal in den Workshops vor Spielbeginn erklärt.

Duelle

Ein magisches Duell ist ein Wettstreit, bei dem sich zwei Hexa gegenseitig mit Zaubersprüchen bewerfen. Die wichtigste Regel hierbei ist: Die Person, die herausfordert, verliert im Spiel das Duell. Es sei denn, es wurde im Vorhinein anders miteinander kalibriert. Dies soll zu dramatischerem Spiel führen und das Play to Struggle/Play to Lose Prinzip unterstreichen.

"Lach dich selbst aus, Dummkopf! Gigglio!"

"Hahaha! Normalis! Ah, das ist besser. Schlaf jetzt ein! Dormirium!"

"Reflekto!"

"Was?! Nein!" *Gäh*

Wenn die Gegenpartei einen Angriffszauber wirkt, kann man entweder einstecken, blocken, ausweichen, kontern oder anderweitig darauf reagieren und dann einen eigenen Zauber wirken. Wir bitten euch für die Umstehenden, denselben Zauber nicht zweimal hintereinander zu wirken.

In einem Fall gibt es eine Ausnahme für die Faustregel "Wer herausfordert, gewinnt": Mitglieder des Lehrkörpers gewinnen automatisch gegen Studierende, wenn es nicht vorab anders abgesprochen wurde.

Als Handreichung geben wir euch ein paar mögliche Angriffs-, und Verteidigungszauber für Duelle, ihr könnt euch aber natürlich auch eigene ausdenken!

Zaubersprüche

Gigglio	Löst einen Lachanfall aus
Dormirium	Macht müde bis hin zum einschlafen
Petrifio	Versteinert
Fulgur	Magischer Blitzschlag
Disarmo	Entwaffnet
Normalis	Nullt die Wirkung eines Zaubers
Reflekto	Wirft einen Zauber zurück
Redires	Einen Zauber umleiten

Alchemie

Auf dem Thalenberg Institut gibt es allerlei Arten von Tränken und magischen Flüssigkeiten. Im Allgemeinen sollte davon ausgegangen werden, dass etwas nicht trinkbar ist, ohne, dass dies explizit gesagt wird. Wir bitten um Vorsicht, trinkt im Alchemieunterricht nichts ohne die Erlaubnis des Lehrkörpers. Sicherheit geht vor und es ist immer erlaubt, das Trinken nur vorzutäuschen.



Wenn Ihr eigene Tränke herstellt oder mitbringt, verwendet bitte nur unbedenkliche Zutaten und beschriftet die Tränke ordentlich mit diesen, man weiß nie, wer welche Allergien hat. Ebenfalls empfiehlt es sich, ein Etikett mit dem Effekt an die Flasche anzubringen, damit auch andere Personen die Wirkung der Tränke ausspielen können.

Artefakte, Runen und andere Arten von Magie

Alle verzauberten Gegenstände und andere magische Quellen funktionieren nach dem gleichen Prinzip. Der*die Erschaffende des Gegenstands, der Rune oder des Zaubers ist dafür verantwortlich, zu vermitteln, was dieser tun soll und das Ziel entscheidet über die tatsächliche Wirkung. Wenn man einer* einem anderen Hexa also einen Schutzzauber auflegen möchte, stellt man sicher, dass die Person weiß, was der gewünschte Effekt ist. Dann kann diese Person entscheiden, ob es funktioniert oder nicht. Es könnte sogar einen völlig unerwarteten Effekt haben – die meisten sind schließlich immer noch Studierende.

Kampf, Verletzung und Tod

Manchmal kann ein bisschen Streit oder eine Verletzung eine große Quelle für Drama sein. Körperliche Schlägereien sind in der Hexagesellschaft selten, da sie als unzivilisiert und banal gelten. Magische Duelle hingegen sind ein beliebtes Mittel zur Streitbeilegung! So oder so, stelle bitte einfach sicher, dass die gegnerische Partei Zeit zum Reagieren hat, und lasst es eher cool als realistisch aussehen.

Wenn es um Verletzungen geht, habt Ihr die volle Kontrolle darüber, was mit euch passiert. Ihr entscheidet immer, wie schwer ihr verletzt seid. Wie bei jedem Zauberspruch entscheidet immer das Ziel, was passiert. Verletzt zu werden kann jedoch eine großartige Geschichte sein, und die Genesung geht schnell – finden Sie einen im Heilen versierten Studierenden und bitte um Hilfe! Nach einem dramatischen Kampf kannst du auch das Make-Up-Team aufsuchen, um dir blaue Flecken oder eine coole Narbe verpassen zu lassen.

Der Tod ist kein zentraler Bestandteil des LARP, und dein Charakter kann nicht sterben, es sei denn, du als Spielende*r entscheidest es. Egal wie schlimm die Situation ist, ihr könnt euch immer dafür entscheiden, schwer verletzt zu werden und daraus mehr Spiel zu machen. Wir bitten euch von Plots, die den Tod beinhalten, abzusehen, da es bei anderen Spielenden schmerzhaft Erinnerungen hervorrufen kann. Wenn ihr also auf den Tod spielen möchtet, sprecht dies im Voraus sorgfältig mit den Organisierenden und den Mitspielenden ab.



Packliste

Was solltest du mitbringen?

- Dein **Kostüm**
- **Wetterfeste** Kleidung, besonders Schuhe
- Einen **Zauberstab**
- Eine **Lichtquelle**
- **Schreibzeug** (Papier, Notizbuch, Stifte)
- Eine **Schultasche**
- **Kleinigkeiten**, die dein Charakter bei sich hätte
- **Personalausweis** (und Reisepass, falls nötig)
- Gegebenenfalls deinen **Impfpass** (abhängig von pandemischer Lage)
- **Medizin und Hygieneartikel**

Was wird gestellt?

- **Robe und Krawatte** (Passend zu Jahrgang und Haus)
- **Namensschild**
- **Pronomen-Anstecker**
- **Bettzeug**
- **Handtücher**

Im Orga-Büro bekommt ihr außerdem immer **Hygieneartikel und Erste-Hilfe-Artikel** für den Notfall.

Außerdem gehört zur Veranstaltung eine komplette **Vollverpflegung** mit drei Mahlzeiten am Tag und Getränken (Wasser, Kaffee und Tee), die den ganzen Tag über zur Verfügung stehen. Dabei können natürlich auch Ernährungsweisen, wie **vegetarisch oder vegan, und Allergien** angegeben werden.

Wir bitten euch, aus den gleichen Gründen, Kräuter und Tränke, die ihr mitbringt, mit OT-Zutaten zu **kennzeichnen** und anzugeben, ob sie tatsächlich verzehrbar sind.

Was sollte nicht mitgebracht werden?

- Echte Kerzen oder **offenes Feuer** anderer Art
- Schreibzeug mit **offenen Tintenfassern**
- **Glitzer, Konfetti** und Ähnliches

Räucherwerk und Kunstblut dürft ihr mitbringen, aber nur nach Absprache mit der Orga verwenden.

Sicherheitsmechaniken

Dies ist ein kurzer Überblick der Sicherheitsmechaniken, die während unseres Events gelten. Sie werden natürlich auch als Teil der Workshops am ersten Tag noch einmal im Detail und anhand von Beispielen erklärt.

Pass auf dich auf

Wirklich. Alle, die schon mal gelarpt haben, wissen, wie schnell es passieren kann, dass man in der ganzen Aufregung vergisst, regelmäßig zu trinken, zu essen und oft viel zu wenig schläft. Manchmal übernimmt man sich emotional oder physisch und wir bitten euch verantwortungsbewusst und umsichtig mit euch selbst umzugehen und ab und an mal inne zu halten und einen kleinen Check-In mit euch selbst zu machen. Eure Gesundheit geht immer vor.

Medizinischer Notfall

Nochmal zur Erinnerung!

Sollte es einen ernsten medizinischen Notfall geben und weder von der Crew noch von der Orga jemand zugegen sein, könnt ihr via der Nummer "112" direkt einen Krankenwagen rufen. Die Angestellten vom Notdienst sprechen in der Regel fließend Englisch. Und schickt danach natürlich auch sofort jemanden zum Orga-Raum, um uns zu alarmieren.

Consent

Nur ein enthusiastisches "Ja!" ist ein Ja und dieses kann auch jederzeit zurückgezogen werden. Dies gilt nicht nur im Spiel, sondern auch außerhalb davon. Eine Erklärung ist natürlich nett, aber kein Zwang und die Person, der man den Consent entzieht, muss dies akzeptieren. Wenn ihr jemanden erst überreden müsst um ein Ja zu bekommen, habt ihr schon gegen deren Consent verstoßen.

Eine Person, die Alkohol konsumiert hat, kann keinen informierten Consent geben.

70/30 Regel

Wir kommen aus vielen verschiedenen Kulturen und was für manche eine harmlose Umarmungen ist, könnte für Andere schon zu viel sein. Deswegen gilt auf unseren Veranstaltungen die 70/30 Regel. Das heißt, dass man 70% einer physischen Interaktion gut sichtbar ausführt und der Person, mit der man interagiert, die Chance gibt, entweder die fehlenden 30% zu überbrücken, oder sich aus der Interaktion herauszuziehen.

Beispiel: Du möchtest jemanden umarmen, also breitest du die Arme aus und trittst gut sichtbar auf die Person zu, ohne sie zu berühren, die Person kann nun entscheiden, ob sie die Umarmung erwidert oder dir z.B. die Hand gibt oder sich sogar aus der Situation zieht.

"Wirklich, wirklich"

Wenn du etwas im Spiel kommunizieren möchtest, was nicht deinen Charakter sondern dich oder eine andere Person betrifft, kannst du die Phrase "wirklich, wirklich..." in deinen Satz einbauen, um dies zu kommunizieren, ohne dich dafür aus dem Spiel nehmen zu müssen. Dies soll natürlich nicht dazu dienen, sich aus Konsequenzen herauszuziehen, sondern um die eigenen Bedürfnisse und die von anderen besser kommunizieren zu können.

Beispiel: "Ich möchte das wirklich, wirklich nicht machen" (siehe Consent), "Ich muss wirklich, wirklich zum Kuratorium" oder "Sie hatte wirklich, wirklich schlimme Kopfschmerzen und hat sich hingelegt."

Lookdown

Um den Lookdown anzuwenden, schirmst du deine Augen mit der Hand ab, als wenn du sie vor der Sonne schützen würdest oder um in die weite Ferne zu blicken.

Generell gilt, wenn jemand den Lookdown anwendet, behandelt man diese Personen als nicht anspielbare Hintergrund-Charaktere und ignoriert sie einfach.

Für den Lookdown gibt es zwei Anwendungen auf unserem Event:

“Ungesehenes” Passieren von Spielbereichen:

Falls du (nicht dein Charakter) dich durch einen Spielbereich bewegen möchtest, ohne angespielt zu werden, z.B. weil du dich aus persönlichen Gründen auf dem Weg zum Orga-Raum, Unterschlupf oder deinem Zimmer befindest.

Schnelles Kalibrieren mit anderen Spielenden:

Manchmal muss man eine Szene vielleicht kurz kalibrieren oder etwas organisatorisches besprechen. In diesem Fall wendet man sich zusammen mit den Teilnehmenden, mit denen man etwas kalibrieren muss, ab, benutzt den Lookdown und bespricht sich schnell, um dann wieder in die Szene einzusteigen.

Dies sollte nicht zu langen Unterhaltungen oder sogenannten “OT-Blasen” führen, falls ihr etwas länger besprechen müsst, zieht ihr euch am besten in euer Zimmer oder einen anderen OT-Bereich zurück.

“Cut” & Tap Out

“Cut”

Wenn du eine Szene aus persönlichen Gründen beenden musst, zum Beispiel um deine eigene emotionale oder physische Sicherheit zu gewährleisten, kannst du laut und deutlich das Wort “Cut” sagen. Dann wird die Szene sofort unterbrochen und ihr kalibriert falls möglich neu oder alle geben der Person Raum, die die Szene unterbrochen hat und akzeptieren, falls diese keine Erklärung geben möchte oder kann. Du kannst “Cut” auch verwenden, wenn du siehst, dass jemand anderes sich in Gefahr begibt, ohne es zu bemerken.

Tap Out

Falls es aus verschiedenen Gründen nicht möglich sein sollte zu sprechen, könnt ihr 4 mal laut und deutlich auf eine Oberfläche wie den Boden, die Wand oder jemandes Schulter (falls ihr zum Beispiel in einer gespielten physischen Auseinandersetzung sehr nahe beieinander seid, natürlich mit Kalibration und Consent) klopfen. Dies nennt man den “Tap Out”, er fungiert als non-verbale Alternative oder unterstützende Geste für den Cut.

Taucher OK & (De-)Eskalation

Taucher OK

Es wird Situationen geben, in denen du dir vielleicht nicht sicher bist, ob eine Reaktion deines Gegenübers nur gespielt oder echt ist oder ob etwas gerade vielleicht zu intensiv wird. In dem Fall kannst du mit einem Taucher OK erfragen, ob alles in Ordnung ist. Ein Taucher OK formt man indem man die Fingerspitzen von Daumen und Zeigefinger zusammenführt, um einen Kreis zu formen und die anderen Finger nach oben ausstreckt. Man kann darauf mit einem Daumen hoch, Daumen runter oder auf Halbmast antworten, um zu kommunizieren, wie man sich als Person gerade wirklich fühlt.

“Come at me”

Das klassische Heranwinken mit der Hand als Herausforderung, das viele von uns aus Filmen kennen. Du kannst diese Geste benutzen, wenn eine Situation im Spiel gerade sehr intensiv ist und du möchtest, ohne die Szene zu unterbrechen, klar machen, dass du Lust hättest, weiter zu eskalieren. Die Gestik kann natürlich auch etwas unauffälliger ausgeführt werden, wenn dein Charakter zum Beispiel solch eine Eskalation nicht wollen würde, du als Person aber schon.

Dies ist für Mitspielende immer nur ein Opt-In Angebot und kein Zwang.

“Back off”

Das komplette Gegenteil vom “Come at me”, anstatt eines Heranwinkens macht man eine wegschiebende oder herunterschiebende Geste, um anderen Teilnehmenden zu suggerieren, dass man die Situation gerne deeskalieren würde. Dies kann natürlich auch unauffälliger getan werden, wenn der Charakter eigentlich weiter eskalieren möchte, man es aber als Person vielleicht nicht kann oder will.

Dies ist eine Kalibrierung von Consent und muss dementsprechend immer eingehalten werden.

Ein Wort zum Alkoholkonsum

Es ist erlaubt, während des Spiels in bestimmten Bereichen Alkohol zu trinken. Zu diesen gehören die Taverne, wo ihr auch von uns in einem gewissen Rahmen Alkohol mit Tavernen Tokens kaufen könnt, die Gemeinschaftsräume, das Büro des Kollegiums und natürlich eure eigenen Zimmer. In anderen Bereichen würden wir euch bitten, davon abzusehen, dort Alkohol zu konsumieren.

Generell möchten wir an euch appellieren, auf euch selbst und andere Rücksicht zu nehmen und dies nicht in Unmengen zu tun. Wenn wir Teilnehmende antreffen oder über solche alarmiert werden, die zu betrunken sind, um noch am Spiel teilnehmen zu können, behalten wir uns vor, diese in ihr Zimmer zu bringen, wo sie bleiben müssen, bis sie wieder nüchtern genug sind, um aktiv spielen zu können.

Während der Afterparty ist es generell gestattet, Alkohol zu trinken. Wir werden einen Raum als Ruheraum oder “Sober Zone” (= *Nüchterne Zone*) anbieten, der nach dem Trinken von Alkohol nicht mehr betreten werden darf, um denjenigen, die sich gerne davon fernhalten wollen, Raum auf der Afterparty zu schaffen.

Die Geister des Thalenberg

Ihr werdet immer mal wieder Mitglieder der Crew in braunen Überwürfen durch das Schloss schleichen sehen. Ignoriert sie einfach, sie sind nicht Teil des Spiels. Sie transportieren wahrscheinlich gerade Props, Kostüme oder SFX, um eine Szene irgendwo auf dem Gelände aufzubauen oder sind im Kostüm zu eben so einer als NSC unterwegs.



Emotionale Sicherheit

Der Unterschlupf & unsere EmWe-Person

Im Keller des Schlosses befindet sich der sogenannte "Unterschlupf". Wenn es euch emotional nicht gut geht oder ihr euch für einen Moment aus dem Spiel ziehen müsst, aber nicht alleine auf eurem Zimmer sein wollt, könnt ihr euch dorthin begeben.

Während der Spielzeiten wird unsere "Emotional Wellbeing"-Person (= *Emotionales Wohlbefinden*, Kurz "EmWe") im Unterschlupf anzutreffen sein. Diese Person ist kein*e Therapeut*in oder Psycholog*in, kann euch aber mit einem offenen Ohr und lieben Worten zur Seite stehen oder einfach nur ruhig mit euch im Raum sitzen. Im Unterschlupf findet ihr außerdem Snacks, Getränke, Malbücher, Fidget Toys und andere Dinge, um euch dabei zu helfen, euch besser zu fühlen.

Die EmWe-Person ist primär für emotionale Unterstützung da. Solltet ihr mit eurem Charakter oder einem Plot feststecken oder etwas Physisches euch Probleme bereiten, wendet euch bitte stattdessen an das Team im Orga-Raum. Sollte die EmWe-Person mal nicht da sein, ist diese wahrscheinlich gerade im Bad oder holt sich etwas zu Essen und ist bald wieder da. Bei längeren Ausfällen wird dies an der Tür vermerkt.

Optionaler De-Brief

Nachdem das Spiel offiziell vorbei ist, bieten wir euch später am Abend einen optionalen De-Brief an. Dort wird es verschiedene Möglichkeiten geben, über eure Gefühle zu sprechen, das Geschehene zu verarbeiten und von eurem Charakter Abschied zu nehmen.



Verhaltenskodex

An dieser Stelle möchten wir einmal das Thema Verhalten und Werte aufgreifen. Als Team möchten wir die Sicherheit und das Wohlbefinden aller Spielenden, Helfenden und Mitarbeitenden der Veranstaltung sicherstellen. Wenn wir hier von "Teilnehmenden" sprechen, sind damit alle gemeint, die die Veranstaltung besuchen, egal, in welcher Position.

Diskriminierung

Zu allererst: Wir dulden keinerlei Diskriminierung, ob in Form von Rassismus, Sexismus, Ableismus, Homo- oder Transphobie. Wir erwarten, dass alle Teilnehmenden einander respektieren.

Besonders möchten wir hier auf das Thema Gender hinweisen, da es im Sprachgebrauch und im Spiel konstant aufkommt. Respektiert Namen und Pronomen eurer Mitmenschen, fragt im Zweifelsfall nach und ratet nicht einfach. Wir bitten euch außerdem, allgemein möglichst neutrale Sprache zu wählen. Beispielsweise sprechen wir von "Hexa", nicht von "Hexen" oder "Hexern". Wir bitten euch aber gleichzeitig, euren Mitspielenden keine schlechte Intention zu unterstellen, sollte es vereinzelt zu Unsicherheiten kommen.

Uns ist bewusst, dass wir nicht in allen Belangen vollkommen inklusiv handeln können, beispielsweise aufgrund der Böden und Treppen in der Location. Wir geben uns aber Mühe, alle Fragen und Anregungen zu diesem Thema zu beantworten und wahrzunehmen.

Sicherheit

Von Organisationsseite behalten wir uns das Recht vor, Anmeldungen ohne Angabe von Gründen abzulehnen. Außerdem behalten wir uns vor, Teilnehmende zu jeder Zeit von der Veranstaltung auszuschließen, sollten sie zuwider der Geschäftsbedingungen der Witchards Society oder dieses Verhaltenskodex handeln.

Weiterhin behalten wir uns vor, eine Liste aller Teilnehmenden mit den restlichen Teilnehmenden zu teilen, um Sicherheitsrisiken vorzubeugen. Natürlich werden dort nur die gewählten Namen geteilt. Sollte durch eine Person auf der Liste ein Risiko für euch oder die Veranstaltung bestehen, informiert bitte das Organisationsteam.

Grenzen und Consent

Bei uns gilt eine klare Regel des enthusiastischen Consent. Nur ein klares "Ja" gilt als solches, alles andere gilt als "Nein". Das bezieht sich besonders, aber nicht nur, auf intime, physische Handlungen.

Die Wichtigkeit von Consent gilt nicht nur für die Zeit, in der das Spiel läuft, sondern auch für alle Handlungen außerhalb der Spielzeit. Wir erwarten also eine aktive Reflektion eurer eigenen Handlungen im Umgang mit euren Mitmenschen. Die Grenzen der anderen Teilnehmenden sind zu respektieren und nicht zu überschreiten.

Wir bitten euch, auch auf euch selbst zu achten. Nur ihr selbst könnt die Verantwortung für eure Teilnahme an der Veranstaltung übernehmen und eure eigenen Grenzen einschätzen. Es ist immer eine Option, euch aus einer Situation zu entfernen, wenn ihr euch nicht wohlfühlt. Außerdem könnt ihr euch im Unterschupf Hilfe holen oder das Organisationsteam informieren, sollte das nötig sein.

Hierzu gehört auch der Umgang mit Alkohol. Da auf der Veranstaltung Alkohol angeboten wird, erwarten wir von euch, verantwortungsvoll damit umzugehen. Außerdem gilt, dass eine Person, die Alkohol konsumiert hat, keinen informierten Consent mehr geben kann.

Im Spiel

Uns ist wichtig, dass diese Themen auch im Spiel ernst genommen werden. Gespielter Hass, Diskriminierung und Humor müssen sich ganz klar von den realen Äquivalenten unterscheiden lassen. Ihr dürft also natürlich den Konflikt zwischen Hexa und Mundanen bespielen, aber keineswegs das Spiel als Ausrede für echten Rassismus oder Xenophobie nutzen.

Das gleiche gilt für Witze oder Seitenhiebe anderen Charakteren gegenüber. Diese dürfen niemals die Person hinter der Rolle angreifen. Als Faustregel gilt, dass nur Dinge kommentiert werden dürfen, die die Person ganz klar für die Rolle ausgewählt hat und jetzt und hier ändern könnte. Ein lustiger Hut darf also für einen Witz genutzt werden, physische Attribute der Person aber nicht.



Eventablauf

Wir möchten euch schon mal einen Einblick in den Ablauf der Veranstaltung geben. Einzelne Zeiten können sich bis zur Veranstaltung noch ändern, über den finalen Ablauf und die Zeiten für An- und Abreise werdet ihr natürlich rechtzeitig informiert.

Donnerstag

	Ankunft Bus
16:00	Willkommensrede
16:05	Workshops
18:00	Ankündigungen
18:05	Workshops
19:00	Hausvertretungs-Workshop
19:00	Zauberworkshop
19:00	Feuerball-Workshop
20:45	Treffen am großen Brunnen
21:00	Spielstart
21:15	Abendessen
22:30	Hausparties
22:45	Treffen des Kollegiums
23:00	Freizeit (23:00–00:00)
00:00	Sperrstunde (00:00–02:00)
02:00	Spielpause (02:00–07:00)

Freitag

07:00	Spielstart
07:30	Frühstück (07:30–09:00)
08:45	Ankündigungen
09:15	Unterrichtsblock 1
10:00	Pause
10:15	Unterrichtsblock 2
11:00	Pause
11:15	Unterrichtsblock 3
12:00	Mittagessen (12:00–13:00)
12:00	Ankündigungen
13:00	Mittagspause (13:00–14:00)

13:00	Hauslese Teil 1 (13:00–14:00, erste Hälfte)
14:15	Unterrichtsblock 4
15:00	Pause
15:15	Unterrichtsblock 5
16:00	Pause
16:15	Unterrichtsblock 6
17:05	Ankündigungen
17:15	Freizeit (17:15–19:00)
17:30	Hauslese Teil 2 (17:30–18:30, zweite Hälfte)
19:00	Abendessen (19:00–20:00)
20:00	Hauslese Verkündung
20:30	Haus Initiationen
23:00	Freizeit (23:00–00:00)
00:00	Sperrstunde (00:00–02:00)
02:00	Spielpause (02:00–07:00)

Samstag

07:00	Spielstart
07:30	Frühstück (07:30–09:00)
08:45	Ankündigungen
09:15	Unterrichtsblock 1
10:00	Pause
10:15	Unterrichtsblock 2
11:00	Pause
11:15	Unterrichtsblock 3
12:00	Mittagessen (12:00–13:00)
12:00	Ankündigungen
13:00	Mittagspause (13:00–14:00)
13:00	Feuerball-Tournier
14:15	Unterrichtsblock 4
15:00	Pause
15:15	Unterrichtsblock 5
16:00	Pause
16:15	Unterrichtsblock 6
17:05	Ankündigungen
17:20	Hausfotos (17:20–18:30, je 10 Minuten)
17:30	Abendessen (17:30–18:30)

19:00	Umziehen für den Ball
20:00	Eröffnungsfeier des Walpurgis Ball
20:30	Ball-Portraits (20:30–22:00)
22:45	Vergabe der Bergspitze und Reden
23:00	Spielende
23:15	Umräumen
23:15	Optionaler De-Brief
00:00	Afterparty

Sonntag

7:30	Frühstück
10:00	Zimmer Checkout
10:30	Abfahrt Bus



Texte

Paula Terhardt, David Pusch, Charlie Knüpp und Tony Bornefeld-Ettmann
Besonderen Dank an Steve Deutsch

Fotos

Nadina Dobrowolska, Dagmara Kunecka, Przemyslaw Jendroska und Karol Blazy

Grafiken

Tony Bornefeld-Ettmann

Mitchards Society, 2023