

# Kesselgasse



## WE WANT YOU!

Liebe Zauberer, Hexen und Höhlenforscher,

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

### Inhalt

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

## 1. Was ist die Kesselgasse?

Kerzenlicht legt seinen golden Schein auf seltsame Gegenstände auf dem Tisch, ernst blickende Gestalten haben sich um ein Dokument versammelt, um seinen Inhalt zu entschlüsseln, grünlich blubbert es aus einem Topf. Wer hier zusammenkommt ist nicht auf der Suche nach Bohnen mit Speck, sondern nach Antworten. Dabei sind die Fragen nicht leicht zu beantworten " Was sollen wir tun, die längst verstorbene Ahnin findet keine Ruhe" "Dieses Ding hier wispert und raunt immer zu, das ist unheimlich" "Ein Schatten hat seine Seele gefangen".... und auch wenn sonst die Bewohner der Kesselgasse als sonderbar oder verschroben beäugt werden: Hier gibt es bestimmt jemanden der auch auf die ungewöhnlichste Frage eine Antwort findet.

Und für die einfachen Leute, deren Lebensziel nicht in der Rettung der Welt liegt, gibt es hier dennoch zahlreiche Verlockungen, mit denen das Leben einfacher gemacht werden kann: Das Schutzamulett für den nächsten Kampf, den Liebeszauber für die Magd oder einen kleinen Blick in die Zukunft, wie sich wohl die Geschäfte entwickeln.

Als Stadtviertel legen wir mehr Wert auf ambientetaugliche Charaktere, als auf den unbezwingbaren Erzkampfmagus. Wir bespielen mysteriöse Zauberer, unheimliche Hexen, Alchemisten auf der Suche nach dem Stein der Weisen oder Igor, den buckligen Gehilfen von Meister Zwackelmann.

Einwohner der Kesselgasse müssen nicht "per se" magisch begabt sein, sollten aber durchaus in das Umfeld eines gelehrten oder arkanen Berufes passen.

Unser grundsätzliches Ziel ist es also den Spielern auf dem EE schönes magisches Ambiente und Magierspiel jenseits von "Feuerball 10-Ansagen" zu bieten, denn nichts entzaubert Magie im LARP stärker, als eine Phalanx softballwerfender und windstoßfächernder Zauberer in der Schlachtreihe. Derartig profane Magie(darstellung) ist daher nicht erwünscht.

## 2. Gewandung

Die Kesselgasse bietet Raum für High-Fantasy Konzepte, daher gibt es für die Gewandung wenige Grenzen, solange es magisch, gelehrt oder sonst passend aussieht. Ein paar Punkte, die wir jenseits der EE-Orga Vorgaben aufstellen möchten:

- Ihr wollt magisch sein, daher gilt: Seid ausgefallen, seid anders oder aber erfüllt das Klischee des Zauberers/Hexe/Gelehrten. Falls ihr Hilfe, Tipps oder Anregungen braucht: Wir helfen gerne
- Ihr braucht "etwas auf dem Kopf". Sei es eine Kopfbedeckung, Kopfschmuck oder etwas angewachsenes. Auch Perücken können sehr passend wirken. Wir möchten allzu viele barhäuptige Charaktere mit modernen Frisuren vermeiden.
- vermeidet komplett schwarze Gewandungen ohne jegliche Tiefe. Schwarz schluckt vieles an Details. Schwarze Gewandungen sollten daher eher mehr als weniger Details aufweisen und aus hochwertigen Stoffen bestehen. Eine einfache Baumwollkutte in schwarz ist definitiv als Gewandung nicht ausreichend.

- Als Faustregel gilt: Wenn jemand der von LARP noch nie etwas gehört hat, erkennt was ihr darstellt seid ihr auf dem richtigen Weg.
- Ihr braucht IT Schuhe oder müsst eure Schuhe wirklich gut abtarnen

### 3. Beispielphotos

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



## 4. IT-Spiel

Als oberste Gebote gelten in der Kesselgasse:

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

Was heißt das im einzelnen?

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

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

Magierspiel im DKWDDK ist unfraglich anspruchsvoll, bietet aber auch neue Möglichkeiten. In der Kesselgasse haben sich folgende Wege des Magierspiels herauskristallisiert:

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

## 5. Gemeinschaftliches

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

Wir möchten an dieser Stelle deutlich anmerken, dass die Kesselgasse nur deshalb ihren Zauber hat, weil ausnahmslos alle anpacken. Eine Anreise kurz vor Time – in erzeugt uns allen immensen Streß, daher ist eine Anreise spätestens am Dienstag abend ausdrücklich von euch gewünscht. Es hat sich gezeigt, dass eine Frühanreise abseits des kleinen Aufbauteams immens hilfreich ist. Wir würden uns riesig freuen, wenn ihr euch ebenfalls dazu entschließen könntet, früher an zu reisen und beim Aufbau zu helfen. Nur mithilfe vieler Helfer können wir gemeinsam ein zauberhaftes Projekt stemmen. Das Aufbauteam ist bei uns mehr für Koordination und Organisation der einzelnen Punkte verantwortlich, auch wenn natürlich alle zu packen. Ähnlich verhält es sich mit dem Abbau. In den letzten Jahren hat immer jeder mitgeholfen bis alles abgebaut und verstaubt war und so konnten wir immer zur Mittagszeit vom Gelände abreisen. Das soll auch so bleiben, daher ist eine Mithilfe beim Abbau des Gemeinschaftskrams für jeden verpflichtend. Niemand verschwindet ohne weitere Kommunikation, bevor alle fertig sind.

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

## 6. Forum

Wir haben unter [forum.die-weisse-zitadelle.de](http://forum.die-weisse-zitadelle.de) ein aktives Forum in dem alle möglichen Planungen und Konzepte diskutiert werden. Bitte meldet euch hier an und beteiligt euch! Oft hilft es uns schon weiter ein kurzes ja/nein als Feedback zu erhalten. Es wäre uns außerdem wichtig, dass ihr euch und euren Charakter vorstellt damit auch die Mitspieler jenseits der Orga euch zumindest grob kennenlernen können.

Die Kesselgasse ist ein Gemeinschaftsprojekt und wir möchten euch nicht alles vorschreiben bzw. an euch vorbei planen. Wir sind klein genug, als dass wir auf alle Rücksicht nehmen und auch ausgefallene Projekte integrieren können. Wenn wir nichts davon wissen, wird es aber schwierig. Nur wenn alle Mitspieler im Forum aktiv sind, können wir gut genug in Kontakt bleiben, die Kesselgasse planen und somit unsere und die Erwartung der Mitspieler erfüllen.

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

## 7. Beteiligung

Um den Zauber der Kesselgasse zu erhalten wünschen wir uns das jeder Spieler eine kleine Beteiligung leistet. Dies kann alles mögliche sein. Etwa ein kleines Bastelprojekt in Form einiger Wimpel oder Fahnen. Ein größeres Bastelprojekt wie ein Artefakt, das man auch benutzen kann. Ein Ladengeschäft, sei es ein Alchemistenlabor, ein Wahrsagerstand oder etwas vollkommen anderes.

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

## 8. Bewerbung

Wenn Du also Interesse daran hast in der Kesselgasse mitzuspielen, schicke eine Bewerbung an [bewerbung@die-weisse-zitadelle.de](mailto:bewerbung@die-weisse-zitadelle.de)

Diese sollte beinhalten:

- eine kurze OT Vorstellung
- Kontaktdaten (werden vertraulich behandelt)
- eine Charaktervorstellung: bezüglich Gesinnung, Handlungsfeldern, Kompetenzen, Besonderheiten etc (OT Infos), optional die Charaktergeschichte (IT-Infos)
- Gewandungsphoto oder - falls noch in der Entstehung - eine Konzeptzeichnung, ein Artwork als Vorbild o.ä.
- deine Vorstellung darüber wie Du dich an der Kesselgasse beteiligst.
- Bestätigung der AGB des Epic Empires

Solltet ihr noch Fragen haben wendet euch gern an uns.

Mit zauberhaften Grüßen,  
eure Kesselgassen-Orga  
Tee und Ina