

IT GUIDE

Hier findet ihr alle Informationen über die bespielte Welt, Personen, Style Guides und sonstiges Wissenswertes. Viel Spaß beim Stöbern.



REGELN

Wir spielen DKWDDK (du kannst, was du darstellen kannst) also kein Punktespiel oder einschlägig bekannte Regelsysteme

Wir streben eine möglichst intensive Immersion an. Daher erfreuen uns Filmreife Momente, Charaktere und Plots. Natürlich immer mit Rücksicht auf die Sicherheit aller. Jemanden OT gefährden oder bedrängen oder sonst irgendeine Handlung die in der OT Welt sowieso nicht zulässig ist bleibt natürlich untersagt. Daher hört auch auf die SL. Unser Ziel ist sich weit zurück zu halten, um das Spiel nicht zu stören. Daher bedeutet ein Eingreifen unsererseits, dass es wirklich WICHTIG ist. Habt Spaß am "Guten Spiel", auf unserem LARP geht es selten um Gewinnen für jemanden persönlich. Alle Teilnehmer sind euer Publikum. Sie feiern euch für ein "gutes Spiel".

Opferregel:

Die Regel besagt bei uns, dass der Spieler selbst entscheiden darf, ob, wann und wie sein Charakter stirbt. Nach 3 Treffern gilt der Spieler als Schwer Verletzt. Dies bedeutet er muss am Boden liegen bleiben und die Verletzung ausspielen. Wenn der Verletzte nicht innerhalb von 15 min von einem "Heiler" versorgt wird, muss er sich zum Stadt Heiler oder in sein Lager schleppen/ schleppen lassen.

Übernachtung:

Es sind Historische Zelte sowie Alex Zelte, Pfadfinderzelte aber auch umgestaltete (Etwas Historisches Ambiente halt) Pavillons erlaubt. So hoffen wir jedem eine Teilnahme zu ermöglichen ohne dem Ambiente zu sehr abträglich zu sein.

Klauen, Dieben:

Es sind nur Dinge erlaubt von anderen sich anzueignen, die mit einem gelben Band mindestens 10cm lang, 3 cm breit gekennzeichnet ist.

Magie, und Fantasy Elemente:

Es existiert in unserer Welt keine Magie, dennoch gibt es einige Übernatürliche Kräfte die Dinge beeinflussen können. Flüche und Hexerei, sowie übernatürliche Wesen sind durchaus ein Bestandteil der Welt.

Dies bedeutet: Die Regel „Spezielle Spielangebote“ s.u. findet ihre Anwendung. Übernatürliche Wesen sind für Spielercharaktere ausgeschlossen.

Waffen:

Erlaubt sind übliche LARP und LARP Bögen/Armbrüste (mit entsprechenden LARP-Sicherheitspfeilen (zum Beispiel IDV Sicherheitspfeile) sowie einem Zuggewicht bis max. 30 lbs). Mittelalterliche oder Fantasy LARP-Polsterwaffen passen nicht ins Setting und sind somit nicht erwünscht.

Wir appellieren an euren eigenen Verstand. Daher gibt es keine Waffenkontrolle durch die Orga. Sollten Verstöße bei uns ankommen werden wir natürlich handeln, was nach einem Gespräch auch zu einem Ausschluss von der Veranstaltung führen kann.

Spezielle Spielangebote:

Dinge wie „Verfluchen“, „Vergiftungen“, „Rituale“, „Seelenraub“ oder was ihr euch vorstellt sind spezielle Spielangebote. Dies bedeutet es liegt in ermessen der Mitwirkenden Person/-en ob er dies ausspielt. Die Ablehnung des Spielangebotes darf aber auch ruhig etwas ausgespielt werden. Das macht für beide Seiten dennoch ein IT- Erlebnis.

Executive von Fort Hope:

Die Judikative sowie Executive geht vom Gouverneur von New Hope aus. Eingesetzt von der Trading Company obliegen, Festnahmen, Bestrafungen und Urteile ihm, sowie seinen „Rotröcken“. In der OT Welt wird der Gouverneur von der Orga gestellt. Die Rotröcke sind spezielle NSC Charaktere. Dadurch ist die Orga IT in der Lage für Recht und Ordnung zu Sorgen.

Charaktererschaffung:

Bei der Charaktererschaffung sind Dir im Rahmen des 17 und 18 Jahrhunderts kaum Grenzen gesetzt. Dein Charakter sollte schlüssig in die Zeit und deinen Fähigkeiten passen gemäß der DKWDDK-Regel. Dir ist auch erlaubt düstere Charaktere mit Kriminaler Geschichte. Folgende Stereotypen passen als Tipp sehr gut in diese Welt. Aber wir bauen auf eure Kreativität.

- **Händler**
- **Piraten**
- **Kolonisten**
- **Pilger /Missionare**
- **Diplomaten**
- **Schmuggler**
- **Schiffsbesatzung**
- **Kriminale**
- **Söldner**
- **Handwerker**

Sicherheit

Folgende sind zum Gelingen der Con zu beachten:

Unsachgemäße Behandlung des Geländes und der Gebäude, insbesondere:

- **Das Beklettern oder Besteigen von Bäumen, Gebäuden oder Gebäudeteilen,**
- **Grabungen im Boden, Rodungen und/oder Abholzungen von Vegetation**

- Die Vermüllung des Geländes oder der Gebäude

Sicherheit Wortschatz:

„Stopp“ Befehl, zum Anhalten oder einfrieren der Veranstaltung bei Gefahrensituationen.

„Es brennt“ anstatt „Feuer“

„Heiler“ oder "Medici" anstatt "Sanitäter"

Der Begriff „Sanitäter“ wird benutzt für Hilfe bei einer OT-Verletzung. „Heiler“ oder "Medici" ist für IT-Verletzung da.

" Die Sitte verbietet mir das" ist das Save Wortschatz, wenn ihr IT etwas nicht machen möchtet. Egal was ob ein Spielangebot oder der Aufforderung ist, dass ihr irgendwas tun sollte was euch nicht passt.

Folter auf unseren Veranstaltungen

- Um auszuschließen, dass es dabei zu Situationen kommt, die sehr unangenehm für Mitmenschen werden können, müssen diese Szenen mit der ORGA im Detail abgesprochen werden. Außerdem hat natürlich jede Person immer das Recht eine solche Situation mit einem "STOP"-Befehl zu unterbrechen.

DIE WELT

Tales of New Hope ist auf dem Sandbox-Prinzip aufgebaut. Es ist eine Stadt-, Alltags-, -Krisen-, Wirtschaftssimulation. Unser Fokus liegt dabei auf Handel- und Sozialspiel. Der Hintergrund beschreibt einen Rahmen der Welt, in dem Du Deinen Charakter einbringst. Wir wollen Dir ein Gefühl für die aktuelle Lage der Welt vermitteln, unter anderem das Bedrohungsszenario, die Umwelt(-einflüsse) und "politischen" Spannungen.

Die Insel Hope Island wurde recht früh im Zeitalter der Entdeckung kartografiert. Sie liegt günstig zwischen den Haupthandelsrouten der großen Nationen. Dies machte sie schon immer zu einer umkämpften Insel. Keine der Nationen konnte daher eine Kolonie auf der Insel erbauen. Um den Seeweg profitabel und sicher für alle zu halten entstand in Jahrelangen Diplomatischen Verhandlungen das " Hope Projekt ". Alle großen Kolonie Nationen stimmten Vertraglich zu Finanzmittel zur Errichtung eines Neutralen Hafens bereit zu stellen und seine

Neutralität zu waren. So wurde die Trading Company etabliert und mit der Verwaltung und Executive der Kolonie betraut.

IT Informationen

Rat von Hope:

Der Gouverneur von New Hope kann keine Gesetze ändern oder erlassen ohne die Mehrheit des Rates. Bestehend aus den vier großen Nationen und der "Liga der Seefahrer"

Stadtteile:

New Hope ist in Stadtteile aufgeteilt wo sich jeder gemäß seinem Stand oder Beruf wiederfindet. Diese Aufteilung sollte der Ordnung in Port Hope dienen, führt aber oft zu Neid und Missgunst der verarmten Viertel.

Die Insel:

Die Insel Hope Island ist zum großen Teil unerforscht. Es gibt Gerüchte über unbekannte Wesen und Einheimische. Dies wird aber innerhalb von Port Hope meist als Seemannsgarn abgetan. Über das Verschwinden von Expeditionstrupps, Forschern, Glücksrittern wird seltenes gesprochen. Gelegentlich kehrt aber jemand zurück und berichtet von Edelsteinen und Monstern.

Religion:

Jede Religion ist in New Hope zugelassen, sofern sie nicht den Frieden der Stadt stört. In manchen Gassen hört man Gerüchte über verbotene Kulte die sich in der Stadt bilden.

Währung:

Zur Vereinfachung des Handels werden Silbermünzen genutzt. Es wird kein eingepresster Wert benötigt. Sondern, dass Gewicht der Münzenmenge macht den

Wert aus. Der jeweilige Kurs wird von der Hope Federal Bank festgelegt. Des Weiteren darf alles als Handelsware getauscht werden, was ein Spieler IT anbieten mag.

Nationen:

Die vier großen Seefahrer Nationen sind den Realen Kolonie Nationen Nachempfunden.

England - Thorish Empire

Frankreich - Kingdom of Fesovil

Spanien - Scipish Theocracy

Portugal - Petonish Empire

Alle weiteren Nationen überlassen wir der Fantasy der Spieler. Nationen, Vereinigungen oder sonstige Zusammenschlüsse aus anderen LARP Universen dürfen gerne genutzt werden. Sie gehören automatisch zur Seefahrer Nation oder sind eine eigene Gruppierung der vier großen Nationen

Style Guide:

Das Outfit sollte natürlich den Stand, sowie der Epoche gerecht werden. Am Ende seid einfach die Person die ihr sein wollt. Ob ihr im Armen Viertel als Händler Suppe verkauft, Als Pirat eure Beute ausbeut beim Feiern oder als Forscher die Insel Erkunden wollt es soll keine Grenzen geben.