

Regeln zum Tollgund 2024

Wir erwarten von jedem SC und NSC folgende **Infos auswendig** zu können – und vor Ort **umzusetzen**. Es kann sein, dass du beim Check In exemplarisch abgefragt wirst. Kannst du die Regeln nicht, keine Sorge, du kannst sie dann noch am Check In lesen. Der Check In dauert dann für dich nur länger:

1. Zeige dein **Ticket** beim Check In. Ohne Ticket, kein Event-Bändchen. Ohne Event-Bändchen wirst du vom Platz verwiesen.
2. Spiele einen **passenden Char** – einen Helden der 2. Reihe: Bettlerin, Dieb, Handelnde, Handwerkerin, Künstler, Tänzer, Gauklerin...
3. Du kannst **nicht zaubern**. Du bist auch kein Held, Kriegerin oder vom Adel. Du spielst auch keinen Anderling (Zwerg, Ork, Kender, Elfe...)
4. Du kannst nur **zu dritt** (oder weniger) in den **Wald**, Friedhof, Dungeon und in die **Slums** gehen.
5. Gehst du **nachts** in den Wald, auf den Friedhof, durch den Dungeon, kannst du dich nur fortbewegen, wenn du eine **Laterne** trägst.
6. Du trägst **keine** Rüstung, Schilde, mächtigen Waffen (Zweihänder, Kampfstab...)
7. **Kampf**: Infight, Kopftreffer sind erlaubt – weil du langsam und vorsichtig kämpfst. Es geht nur um **Schauspiel**. Nicht ums gewinnen.
8. **Kisten**, Technik, große Artefakte... bitte nicht mitnehmen.
9. Siehst du einen **Zettel**, lies ihn erst, bevor du z.B. eine Kiste öffnest.
10. **Kein Telling**, „Aus-x-en“, OT-Zeug offen zeigen...
11. Opferregel: DU entscheidest, ob dein Char **sterben** sollte. Es gibt aber Ausnahmen.
12. Akzeptiere die Obrigkeit von Tollgund (Rotsteins, Tollwacht).
13. **Verletze niemanden OT!**
14. Jemand überschreitet deine **Grenze**? „Ich möchte das **wirklich, wirklich** nicht!“

Erklärungen und Beispiele zu einigen Regeln:

1. Zeige dein **Ticket** beim Check In, dann bekommst du ein Event-Bändchen. Ohne Event-Bändchen wirst du vom Platz verwiesen.

Ohne Event-Bändchen wirst du vom Platz verwiesen. Verlierst du dein Bändchen, können wir es dir einmal ersetzen. Suche sofort eine Orga auf und zahle 10 Euro für das Ersatzbändchen.

2. Spiele einen **passenden Char**: Bettlerin, Dieb, Handelnde, Handwerkerin, Künstler...

Bist du dir unsicher, ob dein Char passt? Schreib uns an! Oder poste auf Facebook bzw. Discord.

3. Du kannst **nicht zaubern**. Du bist auch kein Held, Kriegerin, adelig, Elfe, Zwerg...

In unserer Welt gibt es Magie – und auch Krieger, Zwerge... nur werden diese nur von ausgesuchten NSC dargestellt. Als SC kannst du nur jemanden spielen, der/die in der Stadt lebt, arbeitet, diebt...

4. Du kannst nur **zu dritt (oder weniger): in den Wald, Slums, Dungeon, Friedhof**

Das ist eine OT-Regel, die dafür sorgt, dass es spannender für dich wird. Kleine Gruppen fühlen sich unsicherer. Und so kannst du mehr Bedrohung, Spannung oder Adrenalin-Kicks erleben.

Stoßen zwei 3er Gruppen aufeinander, gibt es nie einen Block. Auch nicht in den Gängen der Slums. Geh einfach an der anderen Gruppe vorbei.

IT: Sollten doch mal 4 Menschen zusammenstehen, dann „befällt Euch der Kronesit: Ein zeckenartiges Geisterwesen. Und sorgt dafür, dass Ihr kurz wahnsinnig werdet. Einige stopfen sich Moos in den Mund oder fliehen voller Panik in den Wald. Oder greifen sogar die eigenen Gefährten an...“

5. Gehst du **nachts** in den Wald/Friedhof/Dungeon, kannst du dich nur fortbewegen, wenn du eine **Laterne** trägst.

Und das Licht entzündet ist. Oder jemand dich an der Hand mitnimmt, sofern diese/r eine Laterne trägt. Hohe Waldbrandstufe? Dann nutze lieber LED, statt echte Kerzen. Sollte deine Laterne ausgehen (Wackelkontakt, extra ausgemacht...) oder verlierst du sie, kannst du dich nicht mehr weiterbewegen: Die Wurzeln des Waldes halten dich fest, bis Hilfe naht.

Sinn wie bei der 3er Regel (OT, Bedrohung...). Trägst du ein Licht (in Form eine Laterne, LED), wirst du von den Schatten, Geistern etc. eher gesehen. Das schwächt dich – dadurch wird es bedrohlicher. Mogle also nicht, und nimm „besonders helle“ oder „kaum sichtbare“ Lichter. Oder verstecke die Laterne unter deinem Mantel.

Um in den Wald zu gehen, muss man **erst durch einen Dungeon** (Dunkelsplitter-Raum) durch. Neu: Gibst du einen Malkiri (Seelenstein) in eine am Eingang vorgesehene Kiste, darfst du den Dungeon auslassen – und direkt in den Wald gehen. Für deinen Rückweg bräuchtest du aber auch noch einen weiteren Malkiri. Diese Option ist nur für SC wichtig, die den Dungeon auf jeden Fall vermeiden möchten (Platzangst o.ä.). Die Steine kannst du dir erspielen.

Keine Lust auf 3er Regel oder Licht-Regel? Keine Lust auf Bedrohung, Grusel, Wald, Dungeon? Bleib nachts in der Oberstadt. Dort gibt es genug Spiel. Die Mehrheit der SC bleiben meist in der Stadt.

6. Du trägst **keine** Rüstung, mächtige Waffen, Schilde...

OT: Lass deine Rüstung, auch deine kleine Lederrüstung zu Haus. So bleibt dein Char verletzlich – und du erlebst mehr Adrenalin. Lass starke Waffen auch weg. Ein Kampfstab z.B. hat im Larp große Vorteile – die du nicht brauchst. Wenn du unsicher bist, frag uns! **Dolche, Äxte, Knüppel**... dagegen sind erlaubt.

Allerdings ist IT das offen Tragen bzw. Zeigen einer Waffe in der Oberstadt (alles außer Slums und Prakken) nicht gestattet. Aber das ist Spiel: du kannst auch bewusst mit einer scharfen Axt herumstolzieren, und warten bis die Tollwacht dich bestrafen wird.

SC aus Prakken und Slums dürfen nicht einmal Waffen versteckt in die Oberstadt bringen (IT).

7. **Kampf:**

Infight und Kopftreffer sind erlaubt – weil du langsam und vorsichtig kämpfst. Es geht nur um **Schauspiel**. Nicht ums gewinnen. Du kämpfst für die anderen. Kämpfe nur, wenn du nichts getrunken hast, wenn du kontrolliert sein kannst.

Mach kein Power-Gaming. Eine Tollwacht oder ein Blau-Schwarzer (königliche Soldaten) sind stärker als du. Phalwargs (Schwarztrolle im Wald) sind so stark wie 4 starke Tollgunder. Seeehr schwer zu besiegen. Und Geister und Schatten wirst du nicht besiegen können.

Wenn du kämpfst, wirst du eher gegen andere Tollgunder kämpfen (wenn überhaupt). Vielleicht mal eine Messerstecherei oder Faustkampf in den Slums. Es geht nur um die Szene. Um Schauspiel. Für Zuschauer, für deinen Gegner und für dich. Versuche nicht alles, um zu gewinnen. Setze deine OT-Kraft nicht ein, um zu dominieren. Gib Raum – und nimm Raum. Biete dem andere was an. Hole schön weit aus und kämpfe langsam, damit dein Gegner reagieren kann.

Play to loose? Nein! Dann würden ja alle versuchen, zu verlieren. Auch nicht viel besser. **Play to play.** Stell dir vor, du kämpfst im Theater zur Unterhaltung des Publikums.

Wie reagierst du auf **Schatten**? Nicht kämpfen. Berührt dich ein Schatten, stell dir vor, ein Geist ist durch dich gefahren. Vielleicht wird dir schrecklich kalt, du hast brennende Schmerzen oder panische Angst?

Klar, und sei vorsichtig – verletzte andere OT nicht. Bist du grundsätzlich unkontrolliert? Oder gerade angetrunken? Kämpfe nicht (fall direkt um).

Bist du körperlich so eingeschränkt, dass du zu sehr Angst vor einem Kampf hast (und du wirst gerade unfreiwillig bedroht)? Kämpfe nicht, verliere direkt. Du trägst als erstes die Verantwortung für deine eigene Sicherheit. Greifst du jemanden an, trägst du dann noch Mitverantwortung für die Sicherheit deines Gegenübers.

8. **Kisten**, Lichter... bitte zurücklassen.

Nimm nur die kleinen Dinge im Wald oder auf dem Friedhof mit, Ressourcen wie z.B. Münzen, Steine etc. Nimm auch keine Technik mit. Aber sei kein Asso! Nach dir kommen auch noch andere SC: Lass also die Grabsteine, Kisten, Technik, große Artefakte... am Ort zurück! Gestalte Orte auch nicht um!

9. **Zettel**...

Wenn du eine Kiste öffnen magst, lies **erst** den Zettel (sofern ein Zettel vor oder an der Kiste liegt). Dort könnte z.B. stehen „*Ist es Nacht? Dann kannst du diese Kiste öffnen.*“ Heißt, wenn es nicht stockdunkel ist, lässt du die Kiste zu – und kommst nachts wieder.

Manchmal gibt es auch Zettel, die nur ein Spielangebot sind. Du **MUSST** sie dann nicht lesen (wenn so ein Zettel z.B. irgendwo liegt, ohne Kiste in der Nähe). Lass Zettel immer zurück.

10. **Kein Telling**, „Aus-x-en“, OT -Zeug beim Frühstück, Kultur-Beutel offen zeigen...

Du willst die Immersion nicht stören! Verzichte auf „Telling“. Heißt, sag nicht: „*So, jetzt schlage ich dem Typen den Kopf ab. Danach verbrenne ich ihn.*“ Das lässt sich nicht darstellen. Also, löse es anders.

Kreuze nicht deine Arme, um dich unsichtbar zu machen. Du bist nur unsichtbar, wenn dein Char gerade gestorben ist. Geh also auch nicht „unsichtbar“ mal eben aufs Klo. Auch nicht mit rosa Kulturbeutel zum Bad. Alles, was die Immersion der anderen bricht, meiden wir eher.

Auch nicht cool: Ketchup Flaschen, Nutella Gläser, Tüten, ungetarnte Zigaretten Schachteln... auf dem Tisch / in deinem Lager. Verstecke den OT-Kram (in einer Kiste) oder tarne das Zeug ab.

11. **Akzeptiere die Obrigkeit** von Tollgund (Rotsteins, Tollwacht). Führe keine Demokratie ein.

OT stehen wir auf Gleichberechtigung, Freiheit, Demokratie... Dein Char wahrscheinlich nicht. Führe keine Demokratie ein! Es würde ohnehin nicht klappen (das hat System-Gründe). Sei Bürger:in von Tollgund – und akzeptiere die Obrigkeit. Das ist die Familie Rotstein, aber auch die ausführende Kraft,

die Tollwacht (Stadtwache). Ja, ehre sie und knirsche höchstens heimlich mit den Zähnen, wenn dir etwas an den Entscheidungen von Frau Rotstein oder einer Tollwacht nicht gefällt.

Wenn du unbedingt etwas gehen die Obrigkeit machen willst, sprich erst eine Orga an!

Wenn du auf KEINEN Fall die Obrigkeit akzeptieren magst und das auch offen ausleben möchtest, solltest du nicht Teil der Oberstadt sein (geh lieber nach Prakken).

12. Gilt bei uns die **Opferregel**?

Im Kern: Ja! Unter den SC immer. Heißt, DU entscheidest, ob bzw. wie dein Char sterben sollte. Sogar bei einem Kehlschnitt!

Aber es gibt Ausnahmen. In gewissen Situationen kann es sein, dass dir ein NSC einen Hinweis gibt, dass es jetzt eng wird. Zum Beispiel, wenn du ohne Licht im Wald herumläufst und dich ein Schatten erwischt. So bleibt es ein wenig ungewiss und damit spannender für dich. Du bist dann auch nicht sofort tot – sondern hast noch die Chance, schön zu sterben (in den Armen deines Liebsten, in der Stadt...)

13. **Verletze niemanden OT!** Weder durch körperliche Unkontrolliertheit oder durch nicht Einhalten von persönlichen Grenzen.

Achte auf die anderen und sei mitfühlend. Versuche andere nicht zu verletzen – und wenn doch, entschuldige dich und lern draus. Du bist dir unsicher, ob dein Verhalten andere verletzt? Dann lass das Verhalten lieber – oder sprich uns an.

14. Jemand überschreitet deine **Grenze**? „Ich möchte das **wirklich, wirklich** nicht!“

Du bist für deine Sicherheit und deine persönlichen Grenzen verantwortlich. Wenn jemand über deine Grenze geht, kannst du es stoppen, in dem die Formulierung „**wirklich, wirklich**“ nutzt. So bleiben alle im Spiel und die anderen wissen, dass es hier bei dir nicht weitergehen darf.

Regelbruch?

Erwischt dich ein NSC dabei, wie du Regeln bewusst brichst, hat das OT-Konsequenzen.

Klar – unter Adrenalin machen wir Fehler. Das meinen wir nicht. Aber z.B. ein „betrunkenes Herumgröhlen im Wald“ fällt auf. Das passt nachts nicht ins abenteuerliche Spielgebiet. Stört die NSC, nervt andere SC.

Fast alle Regeln dienen dazu, mehr zu erleben. Für dich und für die anderen. Bitte respektiere unsere Regeln!

Werte:

- Bist du dir einmal bei den Regeln nicht sicher: Nicht schlimm! Spiel erstmal! Frage dich: Was brauchen die anderen? Fühle mit.
- Schenke anderen schöne Szenen. Generiere Spielpotential.
- Spiel auch **mal devot!** Mach andere groß. Nur dominant ist langweilig.
- Wenn du magst, nimm Spiel an. Die meisten von uns sind dankbar, wenn wir etwas angeboten bekommen – oder auch, wenn man unsere Angebote annimmt.

- **Immersion:** Sorge dafür, dass wir so gut es geht in der Immersion bleiben. Klar, kannst du OT gehen – nur mach das so, dass du niemanden störst. Flüstere oder zieh dich in deinem Zelt zurück.
- **Emotionen** ausspielen: Lass dich auf die Szene ein und spiel mit – spiel aus. So gut du kannst. Spiele keinen „coolen“ Char, **keinen Veteranen**, der alles erlebt hat. Sorge dafür, dass dein **Char Schwächen** und Ängste hat. Bist du **nachts im Wald** oder in den Gängen der Slums? Spiele nicht zu cool. Flüstere, zeige Angst, lass dich auf die Stimmung ein!
- Realismus, Logik und Perfektion sind uns **nicht wichtig**: Es geht uns um schöne Szenen. Intensive Emotionen. Gänsehaut. Drama. Spielspaß.
- Du brauchst in keiner Szene eine Orga. Dafür sind die Zettel, Kisten – Werte und freies Spiel. Es gibt bei uns **keinen Hauptplot**, der zum Schluss des Larps **gelöst** wird. Wir erzählen gemeinsam Geschichten. Tauche ein und spiel! Bist du dir unsicher? Mach einfach. Trotzdem unsicher? Komm zu uns – wir helfen gern!