



Concept Paper – Operation Armeria

**20.–22. Februar 2026 | Schloss Arenfels
PvP-Spionage Thriller im Witcher-Setting**



WAS IST OPERATION ARMERIA?

Operation Armeria ist ein immersives, konspiratives PvP-LARP im Witcher-Universum. Kein Schlachtenepos – sondern ein Spionagethriller.

Du spielst eine Figur innerhalb eines dichten Spionage- und Machtgeflechts:

Nilfgaarder Besatzung oder getarnte Kräfte der Nördlichen Königreiche, vereint an einem Ort – mit gegensätzlichen Zielen und vollkommen unklaren Fronten.

Diese Con lebt von Verkleidung, Verschwiegenheit und Vertrauen – und davon, dass all das jederzeit kippen kann.



Setting – Armeria im Kontext

Armeria – ehemals temerische Grenzfestung in der Region Brugge – wurde wenige Tage vor Conbeginn in einem verdeckten Überraschungsangriff von nilfgaardischen Truppen eingenommen.

Der Vorwand: Aufständische temerische Einheiten aus Armeria sollen angeblich versucht haben, nilfgaardisches Gebiet (*Cintra*) anzugreifen. Die imperiale Reaktion: ein „begrenzter Präventivschlag“.

Ein offener Krieg bleibt dennoch aus – aus politischen Gründen, die exemplarisch durch folgende Lage getragen werden:

1.

Temerien ist nach Foltestes Tod führungslos – rivalisierende Fürsten und fremde Mächte streiten um die Nachfolge. Ein geeintes Handeln ist unmöglich.

2.

Armeria liegt im rechtlichen Graubereich: Als Vasallenfestung in Brugge ist unklar, ob es sich um einen echten Angriff auf das temerische Kernland handelt; Brugge will sich im Zweifelsfall nicht alleine mit Nilfgaard messen.

3.

Nilfgaard agiert unter dem Deckmantel der Abwehr: Der Angriff wurde durch einen angeblichen Erstschlag temerischer Kräfte legitimiert.

4.

Die Nördlichen Königreiche sind kriegsmüde und abwartend: Sie schicken keine Armee, um nicht einen echten Krieg zu provozieren, solange sie nicht geeint und bereit sind. Sie schicken dich.

Wichtig: Wir bleiben mit diesem Vorgehen weiterhin in der allgemeinen Witcher-LARP-Timeline von 1275 - das Nilfgaarder Heer hat die Jaruga noch immer nicht offiziell überquert. Diese Con nutzt die besondere Lage Armerias, um ein Szenario zu erkunden, in dem Nilfgaard die Jaruga überschreitet – wenn auch nur symbolisch.

Fraktionen & Rollen im Spiel



Nilfgaardische Spielercharaktere (SCs)

Du bist Teil der Besatzung. Vielleicht ein Offizier, eine Strategin, ein Folterknecht, eine Ärztin, ein ambitionierter Diplomat. Du führst Gespräche, leitest Planungen, bereitest Operationen vor – und ahnst nicht, dass die Festung längst durchlässig ist.

- Du gestaltest deine Figur frei im Rahmen der nilfgaardischen Spielwelt.
- Du kannst dich frei bewegen, Intrigen spinnen, Verbündete suchen – oder selbst beginnen zu zweifeln.

Nilfgaardische NSC & GSC

Du möchtest Nilfgaard spielen, bist aber unsicher oder suchst eine betreute Einstiegsmöglichkeit? Wir helfen dir beim Rollenbau. Deine Figur ist vollwertig und spielwirksam – sie hat Agenda, Motivation und Handlungsspielraum.

Einziger Unterschied:

Du gibst der Orga in bestimmten Situationen kurzes Feedback und akzeptierst, dass du im Notfall IT-Befehlen „von oben“ ohne wenn und aber folgst. Hierbei kannst du in der Bewerbung auch direkt unterscheiden, ob du einen wie oben benannten GSC spielen willst, oder mehr an „klassischem“ NSC interessiert bist, der auch mal als Springer und zum direkten Spielmachen von uns als Orga eingesetzt und gesteuert wirst.

Du erhältst dafür einen Rabattcode für passende Kleidung im Apparat-Shop.

Nördliche Königreiche (verdeckte SCs)

Du bist die Schattenfigur dieser Con.

Du kommst als Musikerin, als Stalljunge, als scheinbar loyale Magd oder falscher Bote. Niemand kennt dein wahres Gesicht – und das sollte besser so bleiben.

- Du hast **offiziell** keine Befehle erhalten
- Du arbeitest verdeckt, sammelst Informationen, schaffst Druckmittel – und gehst solange wie irgend möglich nicht offen in den Konflikt.
- Bekannte SCs sollten sich vollständig tarnen um nicht von Nilfgaardern, die sie schon einmal getroffen haben, enttarnt zu werden – Kleidung, Accessoires, Wappen: Nutze Tarnung als aktives Spielmittel. Das mag bei normalen Händlern noch nicht notwendig sein. Die Anwesenheit von offensichtlichen Blaustreifen würde jedoch die Eskalationsuhr sehr schnell nach vorne drehen.
- Oder bist du vielleicht sogar ein Opportunist, der sich Nilfgaard wirklich andienen will? Diese Con ist der perfekte Anknüpfungspunkt für dich, um mit deinem Charakter überzulaufen.



Spielweise & Struktur

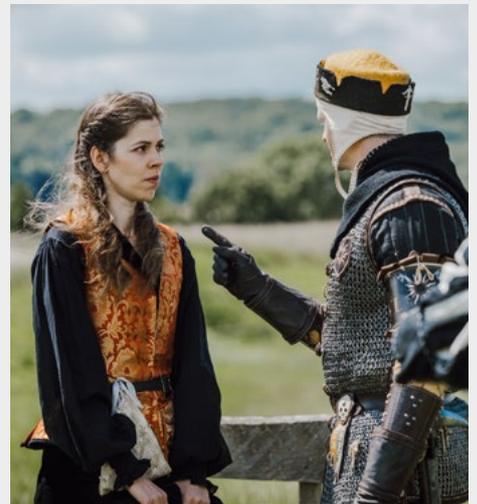
Operation Armeria wird asymmetrisch gespielt. Es gibt keine festen Plotpunkte, sondern eine offene Welt, die durch euch geformt wird.

PHASE 1

Heimliches Spiel: Spione agieren verdeckt, Kontakte werden geknüpft, Codes ausgetauscht, Informationen gesammelt. Nilfgaard plant währenddessen das weitere Vorgehen.

PHASE 2

Enthüllung & Eskalation: Sobald genug Druckmittel vorhanden sind oder Enttarnungen geschehen, beginnt ein Machtpoker: Geiseln, Geheimabsprachen, Ultimaten – alles ist möglich, aber kein offener Krieg.



Konflikt & Eskalation

**Keine Charaktertode durch Enttarnung.
Niemand wird rausgeschrieben.**

Stattdessen:

- Verhöre, IT-Folterversuche (immer abgesprochen und nur mit aktivem Opt-In! Es wird hierfür spezielle Safety-Mechanismen geben)
- Umdrehungsversuche: Wer wechselt die Seite?
- Geiselnahmen und Austausch
- Dokumentendiebstahl und -manipulation
- Enttarnte Charaktere werden verhaftet, befragt, bedroht – aber bleiben im Spiel.
- Es gibt IT-Spiel im Kerker: intensives, vielschichtiges, spannendes Charakterspiel.
- **Meta-Regel:** Nach der Con werden alle noch gefangenen Charaktere freigekauft – durch ihre jeweilige Seite; sie bleiben somit weiterhin auf späteren Cons spielbar.

Die Eskalationsuhr

Im Hintergrund läuft bei der SL eine unsichtbare Uhr.

Je mehr Aktionen ihr ausführt, desto näher rückt die Eskalation:

- Später werden Dokumente vernichtet, Orte gesperrt, Pläne geändert.
- Wer zu früh handelt, gefährdet die Mission. Wer zu lange wartet, verliert Optionen.





Spielziel & Haltung

Es geht nicht um den Sieg. Nicht um den großen Endkampf.
Sondern um ein tiefes, dichtes und überraschendes Spiel – für alle.

Wir suchen Spieler*innen, die:

- komplexe Charaktere spannend finden
- Konflikte als gemeinsame Erzählung verstehen
- ihre Gegenüber nicht dominieren, sondern zum strahlen bringen wollen

Niemand soll sich besiegt fühlen. Alle sollen sich verändert fühlen!

GEHEIMHALTUNG

Wichtig: Sobald du dich anmeldest, bitten wir dich:
Sprich mit niemandem darüber, auf welcher Seite du spielst!
Nicht öffentlich. Nicht privat. Nicht mit Freund*innen – nur über Discord in deinem Fraktionsbereich.
Diese Spannung ist Teil des Spiels.

Organisatorisches

Hard Facts:

- Datum: 20.–22.02.2026
- Ort: Schloss Arenfels, Schloss Arenfels 0, 53557 Bad Hönningen
- Kosten: 199€ inkl. Vollverpflegung & Unterkunft
- Teilnahme: Nur mit Bewerbung oder Einladung
- NSCs: zahlen ebenfalls 199€ & erhalten Rabattcode für Kleidung im Apparatus Larp Shop
- Fraktionen erhalten nach Anmeldung ein eigenes Concept Paper, inkl. Mechaniken, Codewörtern, SL-Regeln, etc.
- Discord-Server: Es wird getrennte Bereiche für jede Fraktion geben

Unsere Social Media Kanäle:



Apparatus Larp



@apparatuslarp



@Apparatus_Larp



Apparatus Larp

