

Offizieller Partner:



INFO-SHEET

„Operation Armeria“

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



Operation Armeria Info-Sheet

In diesem Info-Sheet erhältst du alle wichtigen grundlegenden Informationen zu der im Februar 2026 geplanten Concept Con „*Operation Armeria*“. Es richtet sich insbesondere an Neueinsteiger:innen in die Welt von The Witcher.

Dieses Info-Sheet ersetzt weder das Concept Paper, in dem dir die grundlegende Idee von Operation Armeria nähergebracht wird, noch die Spielkonzepte, welche die jeweiligen Fraktionen vor Spielbeginn erhalten werden.

Grundlegende Informationen

Was ist Operation Armeria?

Operation Armeria ist eine Konzept-Con und als One-Shot ausgelegt. Das bedeutet: Es wird keinen zweiten Run und auch kein „*Operation Armeria 2*“ geben. Die Veranstaltung ist ein PvP-Spionage-Thriller im Universum von The Witcher und spielt in der namensgebenden Festung Armeria, die am Fluss Chotla in Untersodden liegt.

Das grundlegende Konzept der Con ist, dass Nilfgaard die Festung eingenommen hat und die nördlichen Königreiche Spion:innen entsenden, um herauszufinden, was ihr Feind dort plant. Die Anzahl der Spieler:innen für die nördlichen Königreiche ist begrenzt und steht einer deutlichen Übermacht an Nilfgaardern gegenüber; eine direkte Konfrontation ist daher keine Option. Vielmehr ist geheimes, taktisches Vorgehen gefragt.

Um dieses Konzept bestmöglich umzusetzen, ist *Operation Armeria* als Bewerbungs-Con konzipiert. Nur wer den Bewerbungsprozess erfolgreich durchläuft, erhält von uns den Link zum Ticketkauf.

Bitte habt Verständnis:

Dies stellt keine Wertung eurer Person oder eures bespielten Charakters dar, sondern dient ausschließlich dem Balancing und dem geplanten Spielprinzip.

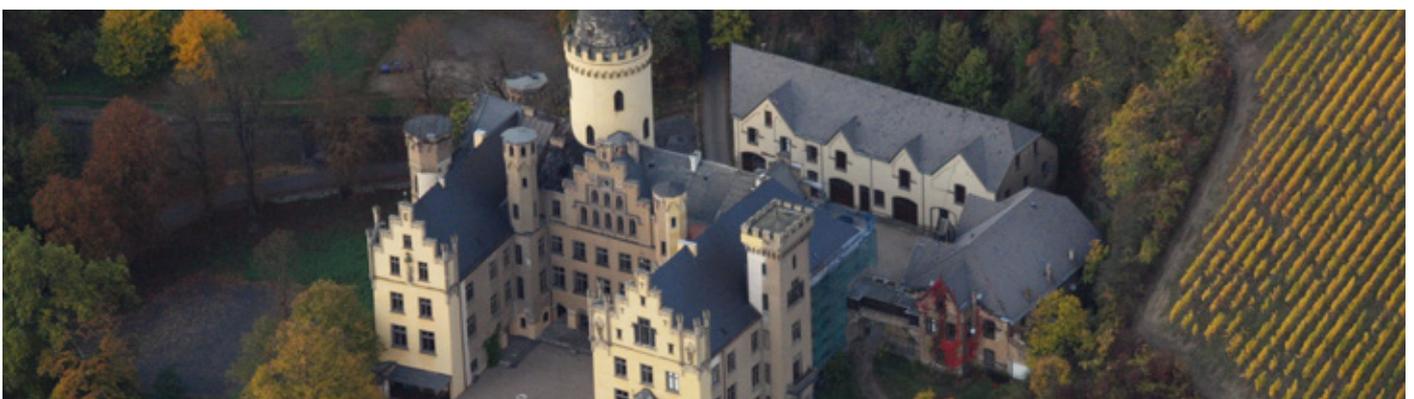
Wer veranstaltet Operation Armeria?

Operation Armeria wird von **Apparatus LARP** veranstaltet, einem offiziellen Partner von CD Projekt Red und Lizenznehmer für Witcher-LARP-Veranstaltungen in der DACH-Region. Apparatus LARP zeichnet sich durch langjährige Erfahrung im Veranstaltungsmanagement aus.

Die Storyline der Con wird von erfahrenen Spieler:innen und in enger Zusammenarbeit mit langjährigen Mitgliedern der deutschsprachigen Witcher-LARP-Community entwickelt und inszeniert.

Wo findet Operation Armeria statt?

Operation Armeria findet auf Schloss Arenfels in Bad Hönningen statt. Es freut uns besonders, dass Schloss Arenfels, das bereits mehrfach als Drehort genutzt wurde, nun erstmals seine Tore für eine LARP-Veranstaltung öffnet.



Wie sind Unterkunft und Verpflegung geregelt?

Die Teilnehmenden von *Operation Armeria* werden in den gehobenen Hotelzimmern auf **Schloss Arenfels** untergebracht. Da wir mehr Teilnehmende zulassen, als regulär Betten in der Burg vorhanden sind, werden wir zusätzlich mit Zustell- und Feldbetten in den Zimmern arbeiten. Diese verlieren dadurch jedoch nichts von ihrem besonderen Charme.

Die Zimmerverteilung erfolgt durch die Orga im Sinne einer optimalen Plan- und Spielbarkeit und wird den Teilnehmenden kurz vor der Con mitgeteilt.

Operation Armeria ist eine Vollverpflegungs-Con. Es wird morgens und abends Essen geben.

An wen wende ich mich bei Fragen?

Wende dich bei Fragen gerne direkt an coordination@apparatus-larp.com, wir versuchen stets, eure Fragen zeitnah zu beantworten.

Kann ich an Operation Armeria teilnehmen, auch wenn ich noch keine Erfahrung im Witcher-LARP oder im LARP allgemein habe?

Apparatus LARP begrüßt ausdrücklich Neueinsteiger:innen in die Welt von *The Witcher*. Die Con ist explizit auch für Einsteiger:innen gedacht und behandelt eine der spannendsten Wendungen in der Weltgeschichte von *The Witcher*: die Anfänge des Dritten Nördlichen Kriegs.

Vor der Con wird es **Workshops** zum Thema *The Witcher* geben. Zudem stehen wir euch jederzeit in unserem **Discord-Server** zur Verfügung, um Fragen zu beantworten. Auch komplette Neulinge im Bereich LARP nehmen wir gerne an die Hand.

Allerdings sei darauf hingewiesen, dass *Operation Armeria* mit erheblichem **psychologischem Druck** arbeitet und für absolute Neueinsteiger:innen unter Umständen fordernd sein kann. Solltet ihr dennoch Interesse haben, schreibt uns gerne an. Wir erarbeiten gemeinsam mit euch einen möglichst passenden Einstieg.

Im zugehörigen Apparatus-Shop können sich Teilnehmende außerdem direkt mit passender Ausrüstung versorgen, darunter auch offiziell lizenzierte Kleidung und Lagergegenstände aus der Welt von *The Witcher*.

Ich bin bereits im Witcher-LARP aktiv, habe aber keinen Charakter, der ins Konzept passt, würde aber dennoch gerne teilnehmen.

Wir laden ausdrücklich alle Spieler:innen aus der *Witcher*-Community ein, sich auch ohne passenden Charakter auf einen NSC-Platz bei *Operation Armeria* zu bewerben.



Die NSCs und GSCs werden ebenfalls viel Freiraum für eigenes Spiel haben und dienen vor allem dazu, die Besatzungsmacht Nilfgaards in angemessener Zahl darstellen zu können. Wir suchen gezielt Spieler:innen, die Freude daran haben, ihren Freund:innen auf der Seite der Nördlichen Königreiche eine unvergessliche Erfahrung zu ermöglichen.

Bei der Bewerbung könnt ihr angeben, auf welche Art von Spiel ihr besonderes Interesse habt. Anschließend wird euch in enger Kooperation mit uns eine passende Rolle geschrieben.

Informationen zu dem Regelwerk

Sicherheitsmechaniken

Damit alle Teilnehmenden von Operation Armeria ein intensives, immersives, aber zugleich sicheres Spielerlebnis haben, arbeiten wir mit verschiedenen Sicherheitsmechaniken, die sich in der LARP-Community bewährt haben. Diese Mechanismen dienen dazu, Spielintensität individuell anzupassen, Konflikte sicher auszuspielen und jederzeit das Wohlbefinden aller Beteiligten zu gewährleisten.

Spielgefühl

Operation Armeria ist als **Sandbox-LARP** konzipiert; ein Spiel, in dem jede Figur eine eigene Motivation, Geschichte und Agenda verfolgt. Wir legen großen Wert auf eine selbstverantwortliche Spielweise, in der sowohl Spieler:innen als auch NSCs die größtmögliche Freiheit genießen, ihre Rollen eigenständig zu gestalten.

Anweisungen, die euch im Spiel begegnen, sind Teil der Handlung, nicht der Realität: Nur wenn sie mit einem „Wirklich wirklich“ eingeleitet werden, haben sie verbindlichen Charakter (beispielsweise um gewisse Spannungsbögen zu triggern oder ähnliches). Alles andere darf und soll im Sinne des Spiels interpretiert, umgedeutet oder ignoriert werden.

Unsere Geschichte folgt keiner starren Dramaturgie. Wir haben einen erzählerischen Rahmen mit Konflikten, Geheimnissen und Wendungen im Blick, passen ihn jedoch stets an das Geschehen an. Damit wollen wir euch so viel Raum wie möglich für eigenes Handeln und eigene Entscheidungen geben.

Die wenigen festen Grenzen, die wir setzen, werden im Vorfeld klar benannt – etwa, dass keine Charaktertode gegen den ausdrücklichen Willen der Spielenden stattfinden. Innerhalb dieser Grenzen sollt ihr frei agieren, improvisieren und das Spiel aktiv mitgestalten können.

Unser Ziel ist es, dass jede Entscheidung, jede Handlung und jedes Gespräch Einfluss auf den Verlauf der Geschichte haben kann, sei es im Kleinen oder im Großen.

Gleichzeitig ist es wichtig, sich bewusst zu machen, dass auch im größten Drama jede Figur nur ein Mensch bleibt: jemand, der Teil eines größeren Gefüges ist, aber selten den Lauf der Geschichte allein verändern kann.

DKWDDK: „Du kannst, was du darstellen kannst“

Dieses Grundprinzip beschreibt die Art, wie auf *Operation Armeria* gespielt wird. Es bedeutet, dass du alles tun kannst, was du glaubhaft und sicher



darstellen kannst, also ohne auf starre Regelwerke, Zahlenwerte oder Fähigkeitenbeschreibungen angewiesen zu sein.

Wenn du beispielsweise eine erfahrene Spionin, einen erfahrenen Alchemisten oder eine ausgebildete Soldatin spielst, dann liegt es an dir, diese Rolle glaubwürdig darzustellen. Dein Gegenüber entscheidet im Spiel, wie überzeugend er oder sie deine Darstellung empfindet.

DKWDDK fördert damit ein gemeinsames, erzählerisches Spiel und setzt Vertrauen in die Mitspielenden voraus.

„Wirklich wirklich“: Der Sicherheitsmechanismus für OT-Kommunikation

„Wirklich wirklich“ ist ein zentraler Sicherheitsmechanismus, der es dir erlaubt, außerhalb des Spiels (OT) kurz und klar mitzuteilen, was du dir gerade wünschst oder wo deine persönlichen Grenzen liegen. Auch können damit eindeutige Fakten klargestellt werden.

Wenn du also beispielsweise in einer emotional intensiven Szene bist und merkst, dass du sie abbrechen oder abmildern möchtest, kannst du sagen:

„Ich muss wirklich wirklich, gehen“

Was mit einem „wirklich wirklich“ gesagt wird, ist verbindlich und muss von allen Beteiligten respektiert werden. Es schützt dich, gibt dir Kontrolle über dein eigenes Spielerlebnis und sorgt dafür, dass auch intensive Szenen sicher bleiben. Gleichzeitig kannst du damit auch OT Informationen weitergeben; wenn beispielsweise jemand bereits spät Abends jemanden anderen sucht, kannst du mit einem „Er schläft gerade wirklich wirklich tief“ angeben, dass diese Person OT wirklich ins Bett gegangen ist und auch nicht mehr geweckt werden möchte. Dieser Mechanismus erlaubt es dir jederzeit, dich aus einer Situation herauszuziehen, sie zu entschärfen oder deinen Spielwunsch klar zu äußern – **ohne das Spiel vollständig unterbrechen zu müssen.**

„Aufs Maul?": Die Einleitung eines Infights

„Aufs Maul?“ ist eine typische LARP-Ankündigung, mit der du einen körperlichen Konflikt (Infight) sicher und



abgestimmt einleitest. Wenn du „Aufs Maul?“ sagst, fragst du dein Gegenüber außerhalb des Spiels, ob er oder sie bereit ist, den Konflikt körperlich auszuspielen – etwa durch Schubsen, Ringen oder eine kurze Rangelei - wichtig: All diese Formen werden nur angedeutet und nicht wirklich ausgespielt.

Dein Gegenüber kann darauf mit einem einfachen „Ja“ oder „Nein“ reagieren. Ein erwidertes „Aufs Maul“ bedeutet: Ich bin einverstanden, lass uns den Infight spielen.

Wird nicht mit „Aufs Maul“ geantwortet, bedeutet das: „Ich möchte das nicht, lass uns den Konflikt anders lösen.“ (z.B. verbal).

Diese Rückfrage verhindert Missverständnisse und sorgt dafür, dass körperliche Interaktionen immer im Einverständnis beider Parteien stattfinden.

„War das alles?“, Der Wunsch nach intensiverem Konfliktspiel

„War das alles?“ ist das Gegenstück zu „wirklich wirklich“. Während letzteres dazu dient, Situationen abzumildern, signalisiert „War das alles?“ den Wunsch nach mehr Intensität oder härterem Konfliktspiel.

Wenn du diese Frage stellst, sagst du deinem Gegenüber auf einer Meta-Ebene:

„Ich bin mit dem bisherigen Konflikt einverstanden und hätte gerne, dass du stärker, härter oder emotional intensiver reagierst.“

Beispiel: Du wirst im Spiel verhört oder körperlich bedroht, und dein Gegenüber agiert vorsichtig. Wenn du die Szene intensiver möchtest, kannst du sagen:

„War das alles?“ | „War das alles was ihr drauft habt?“ | „War das alles, was ihr wissen wolltet?“ etc.

Damit gibst du das Einverständnis, dass dein Gegenüber die Szene steigern darf – natürlich **immer innerhalb der persönlichen Sicherheitsgrenzen**.

Folterspiel, Verhöre und psychologischer Druck

Operation Armeria ist ein Spiel, das gezielt mit **Spannung, Misstrauen und eskalierendem Druck** arbeitet. Das bedeutet: Im Verlauf der Con kann es zu intensiven Konfliktsituationen kommen. Diese können verbal, strategisch und auch körperlich sein (selbstverständlich stets unter Einhaltung unserer Sicherheitsvorgaben). Ein besonderer Bestandteil dieses Spiels sind Verhöre, Gefangennahmen, Kerker- und Folterszenen.

Kein Folterspiel ohne ausdrückliches Opt-In

Alle Spielenden entscheiden im Vorfeld einer Szene klar und eindeutig, ob sie bereit sind, an einer entsprechenden Szene teilzunehmen.

Ohne eine aktive Zustimmung – ein sogenanntes **Opt-In** – wird es kein **Folterspiel** geben.

Dies bedeutet: Niemand wird gegen den eigenen Willen in eine Situation gebracht, die als unangenehm, überfordernd oder grenzüberschreitend empfunden werden könnte.

Das gegenseitige Vertrauen und die persönliche Sicherheit aller Beteiligten stehen dabei an erster Stelle.

Sexuelle Spielinhalte

Operation Armeria ist ein Spiel, das mit Spannung, Intrigen und emotionaler Intensität arbeitet. Nicht jedoch mit sexuellen Inhalten oder sexualisierter Gewalt.



Als Veranstalter:innen distanzieren wir uns ausdrücklich von der Darstellung oder Einbindung solcher Themen. **Weder Plot, noch Szenen, noch von der Orga initiierte Spielstränge werden sexuelle Handlungen oder sexuelle Gewalt beinhalten.** Das bedeutet zugleich:

Sollten Teilnehmende untereinander Inhalte dieser Art in ihr Spiel integrieren wollen, so kann dies **ausschließlich auf Basis eines klaren, beidseitigen Konsenses geschehen.** Ein solches Spiel ist nur dann zulässig, wenn **alle beteiligten Personen** ihr ausdrückliches Einverständnis gegeben haben; unabhängig von Geschlecht, Rolle oder Position im Spiel.

Wir möchten dabei ausdrücklich betonen, dass die Welt von The Witcher weitaus mehr zu erzählen hat als sexuelle Gewalt oder Übergriffigkeit. Diese Themen sind nicht notwendig, um intensive, berührende oder glaubwürdige Szenen zu erschaffen.

Unser Ziel ist es, einen **sicheren und respektvollen Raum** zu schaffen, in dem Grenzüberschreitungen keinen Platz haben, weder im Spiel noch außerhalb davon.

Sollte eine Darstellung dieser Art für die Charakterentwicklung oder eine geplante Szene als unvermeidlich erscheinen, muss **vorab eine klare Absprache mit der Orga und allen beteiligten Personen** erfolgen. Jede:r hat jederzeit das Recht, solche Inhalte abzulehnen oder abzubrechen. Ohne Rechtfertigung, ohne Diskussion.

Unser Awareness-Team steht während der gesamten Veranstaltung als Ansprech- und Vertrauensstelle zur Verfügung. Es achtet darauf, dass persönliche Grenzen gewahrt bleiben, und kann jederzeit hinzugezogen werden, wenn sich jemand unwohl oder unsicher fühlt.

Sicherheit und Kontrolle

Während der gesamten Con gilt ein umfassendes Safety-System, das dir jederzeit ermöglicht, eine Szene zu unterbrechen, abzubrechen oder zu entschärfen – und zwar ohne Outtime-Erklärungsdruck.

Mechanismen wie „wirklich wirklich“ oder das bewusste Aussteigen aus einer Situation werden von allen Beteiligten respektiert. Du hast jederzeit die Kontrolle über dein eigenes Spiel und bestimmst selbst, wie weit du gehen möchtest.

Awareness

Während der gesamten Veranstaltung steht euch ein Awareness-Team zur Seite.

Dieses Team ist jederzeit ansprechbar. Sei es, weil euch eine Szene zu intensiv wird, ihr euch in einer Situation unwohl fühlt oder einfach jemanden zum Reden braucht.

Die Mitglieder des Awareness-Teams sind geschult darin, zuzuhören, zu vermitteln und euch zu unterstützen, ohne zu werten oder zu hinterfragen. Sie stehen euch zur Verfügung und können jederzeit kontaktiert werden.

Unser Ziel ist es, dass sich jede teilnehmende Person auf Operation Armeria sicher und gesehen fühlt.

Intensives Spiel darf fordern; aber niemals überfordern.

Die Spielwelt

Die Ausgangslage

König Foltest von Temerien ist tot, seine Nachfolge bleibt bislang ungeklärt. Das Massaker von Loc Muinne, bei dem die Pläne der Zauberinnenloge von König Radovid V. von Redanien aufgedeckt und sowohl Unschuldige als auch Mitverschwörer:innen getötet wurden, liegt erst kurze Zeit zurück.

Seitdem herrscht in den Nördlichen Königreichen eine allgemeine Hexenverfolgung. Der Kult des Ewigen Feuers erstarkt und gewinnt zunehmend politischen Einfluss. Zugleich mehren sich Berichte, dass Nilfgaard seine Truppen an der Jaruga zusammenzieht.

König Radovid selbst streckt bereits seine Klauen nach Kaedwen aus, um das Königreich nach dem Tod König Henselts in das großredanische Reich einzugliedern.

Die Festung Armeria liegt indes in einem rechtlichen Graubereich: Als Vasallenfestung in Untersodden ist unklar, ob Nilfgaards Eroberung als echter Angriff auf temerisches Kernland zu werten ist. Sowohl Untersodden als auch das benachbarte Brugge zeigen wenig Bereitschaft, sich im Zweifelsfall allein mit dem südlichen Imperium anzulegen.

Nilfgaard wiederum agiert unter dem Deckmantel der Verteidigung: der Angriff wurde offiziell durch einen angeblichen Erstschlag temerischer Kräfte legitimiert.

Die Nördlichen Königreiche sind nach Jahren der Kriege erschöpft und zögerlich: Sie entsenden keine Armeen, um keinen offenen Krieg zu provozieren, solange sie weder geeint noch vorbereitet sind.



Die Nördlichen Königreiche

Nördlich der Amellberge erstrecken sich jene Lande, die man gemeinhin die Nördlichen Königreiche nennt. Ein Flickenteppich aus Reichen, Herzogtümern und freien Gebieten, deren Grenzen sich im Lauf der Jahrhunderte ebenso oft verschoben haben wie ihre Loyalitäten.

Von den Nilfgaardern, deren Imperium sich südlich der Berge erhebt, werden sie spöttisch Nordlinge genannt; ein Ausdruck, der sowohl Mitleid als auch Überheblichkeit in sich trägt. Doch die Bewohner des Nordens sehen sich selbst als die wahren Erben der Menschheit: widerständig, rau und stolz auf ihre Freiheit, so brüchig sie auch sein mag.

Was folgt, ist das, was ein gebildeter Bürger oder eine gebildete Bürgerin über die großen Reiche des Nordens wissen könnte. Ob alles davon der Wahrheit entspricht, steht auf einem anderen Blatt.

TEMERIEN

Einwohner werden "Temerier" genannt. Temerien galt seit jeher als das Herz der Nördlichen Königreiche. Seine **Hauptstadt „Wyzima“** war einst der Mittelpunkt des politischen Lebens des Nordens.

Doch seit dem Tod König Foltest's ist das Reich führungslos. Adelige Häuser ringen um Macht, während fremde Gesandte Einfluss suchen. Das einfache Volk aber sehnt sich nach Ordnung und nach Frieden. In den Grenzgebieten wächst die Angst vor Nilfgaard, dessen Schatten bereits über den Dörfern liegt.

AEDIRN

Einwohner werden "Aedirner" genannt. Aedirn ist ein bergiges, von dichten Wäldern durchzogenes Königreich, dessen **Hauptstadt Vengerberg** sich an den Ufern des Dol Angra erhebt.

Im Zweiten Nördlichen-Krieg wurde es schwer verwüstet, weite Gebiete im Süden gingen verloren.

Zu den abgetretenen Ländereien gehört auch das Tal der Blumen, von den Elfen Dol Blathanna genannt – ein Ort von beinahe überirdischer Anmut, der nun wieder unter der Herrschaft seiner ursprünglichen Bewohner steht.

DOL BLATHANNA

Einwohner werden "Elfen" genannt. Dol Blathanna, das „Tal der Blumen“, liegt im Südosten Aedirns und ist von grünen Hügeln, glitzernden Flüssen und uralten Wäldern durchzogen.

Einst von den Menschen erobert, erkämpften sich die Elfen unter der **Führung von Filavandrel aén Fidháil** und später **Francesca Findabair** ihre Heimat zurück – unterstützt von Nilfgaard, das ihnen Unabhängigkeit versprach. Heute gilt Dol Blathanna offiziell als Herzogtum unter aedirnischer Oberhoheit, doch in Wahrheit regieren dort die Elfen selbst. Die Hauptstadt, die **Silberne Zitadelle**, ist ein Ort großer Schönheit und stiller Abschottung.

KAEDWEN

Einwohner werden "Kaedweni" genannt. Im Norden erhebt sich das Königreich Kaedwen: groß, kalt und von endlosen Wäldern bedeckt. Seine **Hauptstadt Ard Carraigh** liegt zwischen schneebedeckten Bergen und weiten Ebenen, in denen Wölfe und Bären herrschen.

Kaedwen war über Generationen hinweg ein Rivale Aedirns. Heute ist das Land nach dem Tod **König Henselts** ohne klare Führung. Zwischen den Provinzen flackern alte Fehden auf, während Radovid von Redanien seine Truppen an der Grenze zusammenzieht, um Einfluss zu gewinnen.

Die Menschen Kaedwens sind zäh und misstrauisch. Sie leben in einem Land, das ihnen nichts schenkt – und erwarten Gleiches von niemandem.

CINTRA

Einwohner werden "Cintrier" genannt. Weit im Süden liegt Cintra – oder das, was von ihm geblieben ist. Einst galt es als Stolz des Nordens, berühmt für seine Flotte, seine Krieger:innen und seine Königin Calanthe, die man die **„Löwin von Cintra“** nannte.

Doch Calanthes Reich fiel als erstes der nilfgaardischen Expansion zum Opfer. Die Hauptstadt wurde dem Erdboden gleichgemacht, ihre Mauern in Brand gesetzt. Heute ist Cintra Teil des Kaiserreichs.

Kaiser Emhyr var Emreis, der sich *„Weiße Flamme, die auf den Grabhügeln der Feinde tanzt“* nennt, beansprucht den Thron Cintras durch seine Heirat mit Calanthes Enkelin Cirilla.

KOVIR UND POVISS

Einwohner werden "Koviri" genannt. Im äußersten Norden, wo das Meer rau und die Winter lang sind, liegen die Reiche Kovir und Poviss. Ihre **Hauptstadt Lan Exeter** ist ein Ort des Wohlstands und der Gelehrsamkeit – seltene Güter in diesen Zeiten.

Die Herrscher Kovirs haben sich seit jeher aus den Kriegen des Festlandes herausgehalten. Statt Blut vergießen sie Wein, statt Heere zu entsenden, handeln sie mit ihnen. Ihre Minen, Werkstätten und Universitäten gehören zu den besten und ertragreichsten des Nordens.

LYRIEN UND RIVIEN

Einwohner werden "Lyrier oder Rivier" genannt. Im Südosten, zwischen Flüssen und Hügeln, liegen die **Zwillingskönigreiche Lyrien und Rivien**. Ihre Königin, Meve, führte ihr Volk im zweiten Nördlichen-Krieg durch Besatzung, Verrat und Krieg und gewann zurück, was verloren schien.

Kleinere Reiche und Fürstentümer

Zwischen den großen Königreichen liegen unzählige kleinere Lande: **Untersodden, Verden, Cidaris, Brugge, Kerack, das Hengfors-Bündnis, Caingorn, Creyden und Malleore.**

Manche sind Vasallen, andere halbunabhängige Handelsstädte. In ihnen spiegelt sich das, was den Norden ausmacht: Sie sind zersplittert, streitbar, doch ungebrochen.

Zu den Fürsten- und Herzogtümern zählen **Angren, Bremervoord, Ellander, Narok, Talgar und Velhad.** Manche sind fruchtbar, andere kaum mehr als karges Land – doch jedes von ihnen beansprucht seine Bedeutung in der großen Rechnung der Macht.

REDANIEN

Einwohner werden “Redanier” genannt. Redanien ist das mächtigste und am besten organisierte der Nördlichen Königreiche. Von Dreiberg aus herrscht **König Radovid V.**, der Strenge, über ein Land, das Handel und Krieg gleichermaßen versteht. Redanien war stets stolz auf seine Gelehrsamkeit und Ordnung. Die Universitäten von **Oxenfurt** und **Novigrad** galten einst als Zentren der Vernunft...Bis Fanatismus und Misstrauen an ihre Stelle traten.

Seit dem **Massaker von Loc Muinne** herrscht Furcht vor der Magie. König Radovid ließ seine einstige Beraterin **Philippa Eilhart** blenden und befahl die Verfolgung aller Zauberinnen und Magier. Der **Kult des Ewigen Feuers** prägt seither das öffentliche Leben – ein Glaube, der Reinheit predigt und Zerstörung bringt. Redanien präsentiert sich als Hort der Ordnung, doch hinter seinen Mauern herrscht das Flackern der Fackeln – Licht, das ebenso erhellt wie verbrennt.

NILFGAARD

Einwohner werden “Nilfgaarder” genannt. Im Süden erhebt sich das Kaiserreich Nilfgaard – reich, diszipliniert und unerbittlich.

Von der goldenen Hauptstadt aus regiert **Emhyr var Emreis, die „Weiße Flamme“**, über ein Reich, das sich von der Wüste Korath und den Ufern der Alba bis zu den Ufern der Jaruga erstreckt. Nilfgaard sieht sich selbst als **Lichtbringer einer neuen Ordnung.** Seine Legionen marschieren unter dem Banner der Sonne, seine Verwaltung ist effizient, seine Kultur alt und stolz. Doch wo Nilfgaard auftritt, erlöschen alte Gesetze, und seine Ordnung wächst auf den Trümmern anderer.



Glossar

Hexer: Hexer sind professionelle Monsterjäger, die durch eine Reihe von Mutationen und Training übermenschliche Fähigkeiten erlangt haben. Sie sind oft verachtet oder gefürchtet von der normalen Bevölkerung, aber auch respektiert für ihre Dienste. Hexer folgen in der Regel einem Kodex, der sie verpflichtet, sich für ihre Arbeit bezahlen zu lassen und sich aus politischen Angelegenheiten herauszuhalten.

Zauber:innen: Zauberinnen und Zauberer sind oft in politische Intrigen verwickelt und haben einen großen Einfluss auf die Geschehnisse der Königreiche. Zauberinnen in The Witcher unterscheiden sich von normalen Magiern im Larp dadurch, dass sie in der Regel wenig auf Schlachtfelder anwesend sind, sondern versuchen ihren Einfluss aus dem Hintergrund zu nehmen. Seit dem Massaker von Loc Muinne werden Zauber:innen in den meisten nördlichen Königreichen verfolgt.

Monster: Monster sind gefährliche Kreaturen, die in der Welt der Hexer existieren. Sie können natürlichen oder magischen Ursprungs sein, oder das Ergebnis von Experimenten oder Flüchen. Die meisten kamen durch die "Sphärenkonjunktion" in diese Welt.

Zeichen: Einfache magische Formeln, die Hexer im Kampf oder in anderen Situationen anwenden können. Es gibt sieben bekannte Zeichen: Aard (Stoßwelle), Igni (Feuerstrahl), Quen (Schutzschild), Yrden (Falle) und Axii (Gedankenkontrolle), Somne (Schlaf), Heliotrop (Magischer Schutz)

Alchemie: Die Kunst, Tränke, Öle, Bomben und andere Substanzen aus Zutaten wie Kräutern, Monsterteilen oder Mineralien herzustellen. Hexer nutzen Alchemie, um ihre Fähigkeiten zu verbessern oder sich auf bestimmte Gegner vorzubereiten.

Gwint/Gwent: Ein beliebtes Kartenspiel in der Welt von The Witcher, bei dem zwei Spieler versuchen, die höchste Gesamtpunktzahl mit ihren Karten zu erzielen. Es gibt vier Fraktionen: Nilfgaard, Nördliche Königreiche, Scoia'tael und Monster.

Weißer Flamme: Der Beiname von Kaiser Emhyr var Emreis von Nilfgaard, dem mächtigsten Herrscher der bekannten Welt. Er führte einen Eroberungskrieg gegen die nördlichen Königreiche an.

Unsere Social Media Kanäle:

 Apparatus Larp

 @apparatuslarp

 @Apparatus_Larp

 Apparatus Larp

