



**Kämpft um das Vermächtnis eines kriminellen Imperiums
und erlebt ein faszinierendes Wochenende im Deutschland der
1920er Jahre!**

18.-20. Oktober 2024
Haus Schnede bei Hamburg
Version 3.0
www.immertreu-larp.de

Deutschland, 1926: Für die Öffentlichkeit war Dr. Mannhart vieles. Ein bekannter Wissenschaftler. Ein erfolgreicher Berliner Unternehmer. Ein hochgeehrter Held des Großen Krieges. Ein Förderer der schönen Künste. Doch alle, die sich an diesem Wochenende in seiner Villa versammeln wissen, dass er vor allem eines war: der unangefochtene Herrscher über die Berliner Unterwelt. Abseits des Großstadtrubels sind Verbrecher, Künstler und Persönlichkeiten der Gesellschaft zusammengekommen, um seinen Tod zu betrauern, sein Leben zu feiern und seine zwielichtigen Geschäfte neu zu regeln.

Folgt uns auf eine faszinierende Zeitreise an einen Ort, an dem der Glanz einer goldenen Zeit den Abgrund der menschlichen Natur nur oberflächlich zu überdecken vermag. Werdet Teil einer jener berüchtigten Gangsterbanden dieser Zeit, der Ringvereine, und kämpft um das Erbe eines Verbrecherimperiums. Oder genießt als geehrter Gast der Verbrecher den Nervenkitzel, Euch in einem Umfeld zu bewegen, in dem jedes falsche Wort drastische Konsequenzen haben kann.

Das Spiel ist inspiriert von Filmen wie Der Pate, The Great Gatsby und M, aber auch von wahren Geschichten rund um die Verbrecher des Berlins der Zwanziger Jahre.



Immertreu soll sich anfühlen, als wärt Ihr Teil eines historisch inspirierten Films. Auch wenn die Handlung im Herbst des Jahres 1926 spielt, ist es keine historisch korrekte Reenactmentveranstaltung. Wir wollen ein Gefühl für die Zeit vermitteln, aber während des Spiels liegt der Fokus auf Drama, Leidenschaft, Intrigen und dem Aufeinanderprallen unterschiedlicher Persönlichkeiten.

Themen des Spiels:

Ganovenehre
Alte Sünden und Rache
Gier und Verrat
Liebe und Eifersucht
Rätsel
Politische Verwicklungen
Der Erste Weltkrieg
Die Revolution in Russland



Geschichtlicher Hintergrund

Die neue politische Struktur, die sich in Deutschland nach dem Ersten Weltkrieg bildete und die oft als Weimarer Republik bezeichnet wird, sollte gerade einmal vierzehn Jahre lang bestehen. Während ihrer kurzen Existenz wurde sie zudem noch von zahlreichen Krisen geschüttelt, wie etwa Hyperinflation, politischem Extremismus und Konflikten mit den alliierten Siegern des Ersten Weltkriegs.

Doch inmitten dieser Phasen der Auseinandersetzung, von etwa 1924 bis ungefähr 1929, gab es eine Zeit, die später als Goldene Ära von Weimar bezeichnet wurde. Die Situation in Deutschland hatte sich wieder beruhigt. Die Menschen erholten sich von den Schrecken von Krieg, Hunger und Revolution. Es wurden neue Arbeitsplätze geschaffen und neues Geld floss. Unglaubliche Durchbrüche in der Wissenschaft fanden statt. Kunst, Kultur und Architektur erlebten ebenfalls eine neue Blütezeit.

Die Geschichte von Immertreu spielt genau in dieser turbulenten Zeit.



Die Ringvereine

Die Berliner Ringvereine der 1920er Jahre sind ein faszinierendes Thema. Überall auf der Welt und zu allen Zeiten haben Verbrecher Banden gebildet, um sich gegenseitig zu unterstützen und ihre "Geschäfte" zu fördern. Selten jedoch haben organisierte Kriminelle so offen und derart von Behörden und Gesellschaft respektiert agiert, wie im Berlin der Zwischenkriegszeit.

Als die ersten Ringvereine in den 1890er Jahren als Zusammenschlüsse entlassener Strafgefangene entstanden, sollten sie eigentlich dazu dienen, ihre Mitglieder auf den Pfad der Tugend zu führen. Ehemalige Straftäter hatten kaum Möglichkeiten, in der Gesellschaft wieder legal Fuß zu fassen. Selbst wenn sie „sauber“ bleiben und ihren Lebensunterhalt redlich verdienen wollten, standen ihnen nicht nur das Misstrauen der rechtschaffenen Bürger, sondern auch eine Obrigkeit gegenüber, die ihnen Steine in den Weg legte (wie etwa in Carl Zuckmayers bekannten Drama „Der Hauptmann von Köpenick“ beschrieben, das lose auf der wahren Geschichte d Friedrich Wilhelm Voigt beruht).

Die nun gegründeten Vereine boten finanzielle Hilfen, sozialen Anschluss und Unterstützung bei der Arbeitssuche. Sie vermittelten ihren Mitgliedern dabei meist Tätigkeiten im Gaststättengewerbe und Rotlichtmilieu. Die Idee breitete sich in kürzester Zeit über das ganze Deutsche Reich aus. Ebenso schnell wandelten sie sich aber auch von sozialen Hilfsvereinen zu Netzwerken von organisierten Berufsverbrechern.

Für eine Weile beherrschten diese gildenartig organisierten "Gentleman-Gauner" (als die sie sich selbst gerne sahen und inszenierten) die Unterwelt der Stadt.



Zum Vereinsleben gehörte nicht nur eine Satzung, sondern auch Aufnahme rituale, Ausflüge, Trinkgelage, Prügeleien und kriminelle Aktivitäten. Um als ordentliches Mitglied aufgenommen zu werden, war meist eine frühere Haftstrafe die Voraussetzung. Die Verurteilung musste allerdings für ein "respektables" Verbrechen erfolgt sein, wie Diebstahl, Betrug, Schmutzgel oder Einbruch. Keine Aufnahme fanden Mörder und Vergewaltiger, die Ringvereine legten Wert auf „anständige Gauner“.

Obwohl es also immer wieder zu Auseinandersetzungen zwischen Polizei und Ringvereinen kam, kann man von mehr als einer bloßen Duldung der Ringvereine durch die Obrigkeit sprechen. Wie gering die Distanz war, zeigt die Tatsache, dass hochrangige Polizisten ganz offiziell die Feierlichkeiten von Ringvereinen besuchten.

Heutzutage sind die Ringvereine und ihre Mitglieder fast in Vergessenheit geraten, ebenso wie ihre – oft brutalen und alles andere als Gentleman-artigen – Verbrechen. In ihrer Blütezeit erlangten sie jedoch großen Ruhm und inspirierten zahlreiche Geschichten, die sie romantisieren oder verurteilen.

Eine der bekanntesten frühen filmischen Auseinandersetzungen mit den Berliner Ringvereinen dürfte der 1931 gedrehte Film "M" von Fritz Lang sein, in dem es um einen von Polizei und Gaunern gleichermaßen gejagten Kindermörder geht. Es basiert nicht nur auf einer wahren Begebenheit, sondern hat auch zahlreiche echte Mitglieder von Ringvereinen als Statisten eingebunden.

Lang selbst wurde zudem vom Vorsitzenden des Ringclubs Immertreu „überzeugt“, ihn und andere Immertreu-Mitglieder als „Leibwächter und Berater“ einzustellen, um sicherzustellen, dass „bei der Produktion nichts Schlimmes passiert“.



Rollen

Bei Immertreu übernehmen alle Teilnehmenden Rollen, die von den Organisatoren erstellt wurden. Zu jeder Spielfigur gibt es eine detaillierte Charakterbeschreibung mit Zielen, Persönlichkeitsmerkmalen, Freunden und Feinden. Jeder Charakter gehört außerdem zu einigen sozialen Gruppen, von denen jede einige Vorteile und Verbindungen, aber auch Verpflichtungen und Konflikte mit sich bringt.

So wäre zum Beispiel die Vorsitzende des Ringclubs Eisenhart mit Sicherheit Teil der Gruppe „Eisenhart“, aber sie könnte zusätzlich auch zu den Gruppen „Kommunisten“, „Ehemalige Insassen des Gefängnisses Barnimstraße“ oder „Fans von Pferderennen“ gehören.

Der ehrgeizige Anwalt von Immertreu könnte ein Mitglied der Gruppen „Immertreu“, „Berliner High Society“, „Ehemalige Frontsoldaten“ und „Stammgäste von Hauses Vaterland“ (ein luxuriöser Vergnügungspalast) sein.

Dabei kann jeder Charakter auf unterschiedliche Arten interpretiert werden. Dieses Spiel wird nicht scheitern, weil Charaktere anders gespielt werden als "vom Autor:innenteam beabsichtigt"; die Geschichte wird nur eine andere Richtung nehmen.

Dein Charakter gehört Dir. Du allein bestimmst, wie Du ihn interpretierst.

Alle Teilnehmenden haben nichts desto trotz Einfluss darauf, welche Rolle sie erhalten. Es wird ein Formular geben, mit dem wir die Wünsche und Vorstellungen rund um Spiel und Spielfigur abfragen. Wir werden vermutlich nicht alle Wünsche erfüllen können, aber wir werden auf jeden Fall unser Bestes geben.

Jeder Teilnehmer ist für sein Kostüm selbst verantwortlich. Gestellt werden spielrelevante Gegenstände, Spielwaffen, Spielgeld und das eine oder andere Accessoire.



Die Immertreu-Fraktionen

Jeder Charakter auf dem Immertreu gehört zu einer von vier übergeordneten Fraktionen. Bei dreien davon handelt es sich um Ganovenvereinigungen, in denen jeweils mehrere Ringvereine zusammengeschlossen sind. Die vierte Gruppe umfasst verschiedene Persönlichkeiten der Berliner Gesellschaft. Alle Charaktere, ob Ringvereinsmitglieder oder Persönlichkeiten der Gesellschaft, werden Einfluss darauf haben, wer die Nachfolge des verstorbenen Verbrechergenies antreten wird.

Die Mannharts

Eine Berliner Gangsterfamilie, die einen steilen Aufstieg hingelegt hat und nun möglicherweise vor dem Abgrund steht. Ihr bisheriges Oberhaupt, der verstorbene Dr. Augustus Mannhart, hat in den Nachkriegswirren verschiedene traditionsreiche Ringvereine unter seine Kontrolle gebracht und sich so innerhalb kürzester Zeit zum unangefochtenen Herrscher der Unterwelt Berlins aufgeschwungen. Andere Ringvereine mussten ihm Tribut zahlen, hatten aber ansonsten weitreichende Freiheit in ihren Geschäften. Er schlichtete Streitigkeiten, legte Grenzen und Regeln fest und sorgte dafür, dass sich Gangster und Behörden nicht in die Quere kamen. Während sich Augustus in erster Linie mit Plänen für richtig große Dinger befasst, liegt ein großer Teil der Alltagsgeschäfte schon seit einer Weile in den Händen von Familienmitgliedern und Vertrauten. Diese kümmern sich mit großem Eifer darum, dass Schmuggel, Falschgeld, Einbrüche, Erpressung und Glücksspiel regelmäßig Profite abwerfen. Nach Augustus' Tod ist offen, ob die Familie auch weiterhin die Kontrolle behält. Einerseits herrschen innerhalb der Familie Zwistigkeiten, wer seinen Platz einnehmen soll. Andererseits warten die von Augustus ausgebooteten alteingesessenen Ringvereine nur auf ihre Chance, die Macht zurück in ihre Hände zu bringen.

Großer Ring Berlin

Der Große Ring Berlin wurde bereits 1910 gegründet, als Zusammenschluss der damals fünf größten Ringvereine Berlins. Bis zum Ende des Ersten Weltkriegs stellte er die dominierende Macht in der Berliner Unterwelt dar. Der geballten Gewalt dieser Gruppen konnte einfach keiner der kleineren Ringvereine etwas entgegensetzen. Mit dem Einstieg von Augustus Mannhart in das Geschäft der Ringvereine änderte sich alles. Ausgedünnt, da viele Mitglieder an der Front gefallen oder in Kriegsgefangenschaft geraten waren, hatte Augustus ein leichtes Spiel – insbesondere da es ihm zuvor gelungen war, den mächtigsten Verein aus den Reihen des Großen Ringes zum Überlaufen zu bewegen. Nach anfänglichen „Anpassungsschwierigkeiten“ haben sich die restlichen Mitgliedsvereine schnell mit der neuen Situation arrangiert und die neue Struktur akzeptiert. Unter der Führerschaft von Augustus, der sich als Verbrechergenie erwies, liefen die Geschäfte schließlich besser als je zuvor. Nun, nach seinem Tod, ist offen, ob der Große Ring Berlin weiterhin mit dem Platz in der zweiten Reihe zufrieden ist.



Freier Bund Berlin

Der Freie Bund Berlin ist ein lockeres Bündnis einiger kleinerer Ringvereine Berlins. Weit verstreut über die Stadt und untereinander immer wieder in Revierstreitigkeiten verstrickt, waren sie nie in der Lage, den im Großen Ring Berlin organisierten Ringvereinen Paroli zu bieten. Auch ihre Situation änderte sich deutlich, als Augustus Mannhart die Kontrolle über die Berliner Unterwelt übernahm. Er erkannte früh das Potenzial, das in den kleinen, sehr unterschiedlich aufgestellten Banden lag. Anders als die oft arroganten Anführer der großen Ringvereine gab Augustus den Bossen der kleinen Vereine immer das Gefühl, sie als (annähernd) Gleichgestellte ernst zu nehmen. Mit seinem Tod steht bei vielen Mitgliedern des Freien Bundes die Befürchtung im Raum, dass den kleinen Vereinen erneut der Abstieg in die Bedeutungslosigkeit droht.

Persönlichkeiten der Gesellschaft

Die 4-Millionen-Metropole Berlin zelebriert einen schillernden, frivolen und zügellosen „Tanz auf dem Vulkan“. Künstler und Journalisten lassen sich von verruchten Verbrechergeschichten inspirieren. Die aufstrebende Filmindustrie der Stadt, die größte Europas, macht aus Gangstern gefeierte Leinwandstars. Stars und Sternchen genießen es, sich im Umfeld und auf Partys der Unterweltgrößen sehen zu lassen. Auch die Stadtverwaltung ist durch und durch korrupt. Insgesamt gibt es also ideale Voraussetzungen für die Ringvereine, die schon immer die Nähe zu Persönlichkeiten der Gesellschaft gesucht haben, um diese für ihre Zwecke einzuspannen. Es mag sich bei den Vertretern dieser Fraktion nicht um Verbrecher handeln (außer vielleicht bei den korrupten Politikern), dennoch haben auch sie bei der Frage der Nachfolge von Augustus Mannhart ein Wörtchen mitzureden. Vielleicht erweisen sie sich sogar als Zünglein an der Waage?



Geschlecht und Sexualität

Berlin in den 1920er Jahren war ein vergleichsweise liberaler Ort. Auch Menschen, die nicht in das starre Korsett passten, dass die Mehrheit der deutschen Gesellschaft für Geschlecht und Sexualität als angemessen empfand, konnten hier für eine kurze Zeit so etwas wie Freiheit erleben (zumindest im Vergleich zu den Jahrzehnten davor und danach). Für Immertreu werden wir dies sogar noch etwas freizügiger interpretieren.

Allerdings: obwohl Geschlecht und Sexualität nicht die Hauptthemen dieses Spiels sein werden, werden wir nicht alle Konflikte über sie aus dem Spiel und dem Spielhintergrund entfernen. Diese Konflikte waren für diese Ära prägend und historisch gesehen endete diese kurze Zeit der relativen Freiheit in Berlin (und anderen großen Städten) schon bald darauf sehr tragisch und brutal.

In unserem Spiel kann ein nicht-binärer Gangboss genauso "business as usual" und im kriminellen Milieu akzeptiert sein wie eine lesbische Profkillerin oder ein trans-männlicher Anwalt. Außerhalb der Verbrecherkreise könnten alle diese Charaktere irgendwann einmal aufgrund ihrer Identität in Schwierigkeiten gewesen sein (oder sind es vielleicht sogar immer noch), innerhalb ist es einfach keine große Sache.

Viele der Charaktere können als männlich, weiblich oder nicht-binär gespielt werden (mit einigen Ausnahmen wie katholische Priester, Charaktere, die explizit Mütter oder Väter anderer Charaktere sind usw.). Alle Teilnehmenden können frei entscheiden, welches Geschlecht sie mit ihren Charakteren bespielen wollen.



Die fünf Spielphasen

Das Spiel auf dem Immertreu ist in fünf Phasen unterteilt, jeweils mit einem eigenen übergeordneten Thema und unterschiedlichen Regeln in Bezug auf gespielte Gewalt. Dadurch wollen wir zum einen das Spieltempo regulieren und zum anderen in jeder Spielphase eine bestimmte Stimmung erzeugen. Es gibt keine Pausen zwischen den Phasen und sie sind auch eher als Richtlinien denn als harte Vorgaben zu verstehen. Gut wäre es jedoch, wenn die meisten Charaktere die Stimmung der Phasen aufgreifen und dadurch gemeinsam eine dichte Atmosphäre schaffen.

Phase 1: Erinnerungen und Vorahnungen (Freitagabend)

Das Spiel startet am Freitagabend gegen 20.00 Uhr mit einem feierlichen Abendessen zu Ehren des verstorbenen Verbrechensgenies Dr. Augustus Mannhart. Die Phase soll einerseits geprägt sein von guten und schlechten Erinnerungen an vergangene Geschehnisse (egal ob im Zusammenhang mit dem Verstorbenen oder mit anderen Anwesenden). Heldenhafte Kriegserlebnisse können ebenso ausgetauscht werden, wie melancholische Gedanken über frühere, bessere Zeiten. Andererseits können und sollen in dieser Phase bereits Grundsteine für zukünftige Geschehnisse gelegt werden. Verschiedene Charaktere werden ihren Anspruch auf die Nachfolge Mannharts erklären und Konflikte werfen ihren Schatten voraus.

Gewalt zwischen den Charakteren ist in dieser Phase nicht erlaubt und auch verbale Auseinandersetzungen sollten höchst zivilisiert geführt werden.

Die Phase endet, wenn die Gäste sich irgendwann nach Mitternacht zu Bett begeben.

Phase 2: Veränderungen und Herausforderungen (Samstagvormittag)

Im Laufe des Vormittags sollte auch dem letzten Nostalgiker klar werden, dass die gute alte Zeit nie zurückkehren wird. Nur denjenigen, die den Fortschritt wagen, wird die Zukunft gehören. Noch liegt ein Gefühl der Hoffnung und der Zuversicht in der Luft, aber erste scheinbar unüberbrückbare Gegensätze und widerstreitende Interessen werden offenbar. Am Ende dieser Spielphase werden die Anwesenden in einem ersten Wahlgang das Feld der Bewerber/innen um die Nachfolge Mannharts auf fünf Personen eingrenzen.

Sollte es in dieser Phase zu Gewalt kommen, so darf es sich dabei nur um sehr leichte Formen handeln, etwa eine Ohrfeige oder ein leichter Schubser. Intensive Drohgebärden und Einschüchterungsversuche sind erlaubt.

Phase 2 endet am Samstag nach dem Mittagessen.

Phase 3: Verhandlungen und Konfrontationen (Samstagnachmittag)

Diese Phase sollte zunächst geprägt sein vom Ringen um einen Ausgleich zwischen unterschiedlichen, scheinbar unüberbrückbaren Interessen. Im Laufe des Nachmittags beginnt die Stimmung aber auch langsam zu brodeln. Die Diskussionen werden hitziger, Streitgespräche verwandeln sich in knallharte Wortgefechte. Neue und unerwartete Gegner offenbaren sich. Konflikte werden offen ausgetragen.

Zum Ende dieser Phase wird in einem zweiten Wahlgang das Kandidatenfeld auf zwei Personen eingeengt. Neben emotionalen Verletzungen kann es in dieser Phase auch zu ernsthaften körperlichen Auseinandersetzungen kommen (die allerdings nicht mit schweren Verletzungen oder gar tödlich enden dürfen).

Phase 3 endet am Samstag nach dem Abendessen.



Phase 4: Allianzen und Eskalationen (Samstagabend)

In dieser Phase muss sich entscheiden, ob alte Bündnisse trotz aller Konflikte gefestigt oder endgültig aufgelöst werden, und welche neuen, vielleicht unerwarteten Allianzen entstehen. Ob Rache für den ermordeten Bruder oder Enthüllung skandalöser Familienverhältnisse – nun ist auch der richtige Zeitpunkt, alles auf den Tisch zu bringen. Im Überschwang der Gefühle werden Herzen gebrochen, und Freundschaften gehen in die Brüche. Jede gewaltsame Auseinandersetzung in dieser Phase ist erbittert und wird mit schweren Verletzungen oder persönlichen Demütigungen einhergehen. Der eine oder andere Konflikt mag sogar tödlich ausgehen.

Phase 5: Auflösung und Spielende (später Samstagabend)

Alle Turbulenzen sollten rechtzeitig vor 23.00 Uhr beendet sein, wenn die endgültige Entscheidung über die Nachfolge Mannharts ansteht. Dabei müssen sich die anwesenden Ringvereinsmitglieder und Gäste zu einem/einer der beiden verbliebenen Kandidaten/Kandidatinnen bekennen. Auseinandersetzungen, insbesondere gewalttätige, sind in dieser Phase nicht mehr erlaubt.

Mit einer letzten Ansprache des neuen Herrschers/der neuen Herrscherin der Berliner Unterwelt endet das Spiel.



Zeitplan

Freitag

12.00 Uhr - 15.30 Uhr	Anreise nach Haus Schnede
15.45 Uhr - 19.00 Uhr	Workshops
19.00 Uhr - 19.45 Uhr	Umziehen und letzte Vorbereitungen
19.45 Uhr - 20.00 Uhr	Gruppenfoto(s)
20.00 Uhr - 21.00 Uhr	Abendessen und Spielbeginn
19.00 Uhr - 02.00 Uhr	Phase 1: Erinnerungen und Vorahnungen

Samstag

08.00 Uhr - 13.30 Uhr	Phase 2: Veränderungen und Herausforderungen
08.00 Uhr - 09.30 Uhr	Frühstück
12.30 Uhr - 13.30 Uhr	Mittagessen
13.30 Uhr - 20.00 Uhr	Phase 3: Verhandlungen und Konfrontation
15.00 Uhr - 16.00 Uhr	Kaffee
18.30 Uhr - 19.30 Uhr	Abendessen
19.30 Uhr - ca. 23.00 Uhr	Phase 4: Drama und Eskalation
ca. 23.00 Uhr - 23.15 Uhr	Phase 5: Auflösung und Spielende
23.30 Uhr - 03.00 Uhr	Afterparty

Sonntag

08.30 Uhr - 10.00 Uhr	Frühstück
10.00 Uhr - 12.00 Uhr	Zimmer räumen, Abreise



Location und Szenografie

Erbaut im Jahr 1907, als Familiensitz eines reichen Kaufmanns, ist Haus Schnede heute eine wunderschöne Eventlocation in der Nähe von Hamburg. Das Ensemble strahlt den Charme einer vergangenen Zeit aus und besteht aus dem prächtigen Herrenhaus und einem kleineren Nebengebäude an seiner Seite.

Mit Immertreu streben wir ein Spiel an, bei dem unsere Teilnehmer das Gefühl haben, in ein historisches Drama einzutauchen. Zu diesem Zweck werden wir all unsere gestalterischen Fähigkeiten einsetzen, um Haus Schnede in das Hauptquartier eines kriminellen Superhirns der Goldenen Ära von Weimar zu verwandeln. Außerdem werden wir jede Menge Material (Bücher, Dokumente, Geld, Zeitungen, Karten, Bilder usw.) aus den 1920er Jahren einsetzen – zum Teil Originale, zum Teil Reproduktionen.



Sicherheit

Physische Sicherheit

Die physische Sicherheit aller Mitspielenden steht immer im Vordergrund. Auch wenn es bei Immertreu vermutlich zu gewalttätigen Auseinandersetzungen zwischen Charakteren kommen wird, sind diese Kämpfe natürlich nicht ernst gemeint, sondern immer nur gespielt. Sie sollen spannend wirken und auch für Umstehende Drama erzeugen, müssen aber zugleich allen Beteiligten Spaß machen und ungefährlich sein. Zu diesem Zweck verwenden wir ausschließlich ungefährliche Dekowaffen und spezielle Spielmechaniken für Auseinandersetzungen.

Emotionale Sicherheit

Je intensiver die Situationen, desto stärker sind oft auch die Erfahrungen, die wir machen. Das führt dazu, dass bisweilen Spielsituationen erzeugt werden, die emotionale Grenzerfahrungen beinhalten. Dabei können aber auch Grenzen überschritten werden, emotionale Verletzungen auftreten und Überforderungen das Gesamterlebnis trüben.

Wir haben daher bei Immertreu einige Regeln und Mechaniken, um den Teilnehmenden dabei zu helfen, Grenzüberschreitungen zu verhindern und diese Erfahrungen so sicher wie möglich zu machen.

Belästigung und sonstiges Fehlverhalten

Bei Immertreu dulden wir keine Form der realen Diskriminierung, egal ob aufgrund von Sexualität, Aussehen, Herkunft, Geschlecht, Fähigkeiten oder Ähnlichem. Wir treten entschieden derartigem Fehlverhalten entschieden entgegen.

Wir arbeiten außerdem mit einer strikten Politik des enthusiastischen Konsenses, insbesondere, aber nicht nur, bei körperlich innigen Interaktionen. Respektiert die Grenzen und Wünsche der anderen Teilnehmenden und stellt sie nicht in Frage.

Location

Die Sicherheit der Location und der sorgfältige Umgang mit ihr sind immens wichtig. Auch wenn das bedeutet, dass einige interessante Aktionen und Szenen nicht gespielt werden können. Bitte verzichtet auf verrückte und waghalsige Stunts, damit nichts beschädigt wird, und geht sorgsam mit den Innenräumen um. Ebenso zu unterlassen ist alles, was Böden, Wände etc. verschmutzen oder beschädigen könnte.

Kommunikation

Wir tun unser Bestes, um eine sichere Umgebung für alle zu schaffen, und möchten, dass sich jeder willkommen fühlt. Dennoch kann es Situationen geben, in denen sich jemand unwohl fühlt. Wenn solche Situationen auftreten, zögert bitte nicht, uns zu kontaktieren, damit wir darüber sprechen können. Wir werden unser Bestes tun, um die Probleme zu lösen, und wir haben immer ein offenes Ohr.



Credits

Idee: Karsten Dombrowski

Plot und Charaktere: Maren Duda, Mareike Zerpner, Arne Pöhls, Karsten Dombrowski

Photos: Karsten Dombrowski (S. 2), Picture Times (S. 3, 7, 9, 10, 12, 15), Haus Schnede (S. 14), unbekannter

Fotograf (S. 4, 5), M (S. 6)

Logo design: Wolfrum Graphics

Weitere Infos: www.immertreu-larp.de

Immertreu wird veranstaltet von der Dombrowski Event UG (haftungsbeschränkt)

Vi.S.d.d.P: Karsten Dombrowski, Dombrowski Event UG (haftungsbeschränkt), Nethener Weg 2, 26180

Rastede

