



ZAUBERISCHE WELTEN

REGELWERK ZU DEN VERANSTALTUNGEN DER KAMPAGNE

Das Regelwerk der Zauberische-Welten-Kampagne ist übernommen aus dem **Regelwerk des [JWA-LARP e.V.](#)** und wurde an die Bedürfnisse der Kampagne und ihrer Veranstaltungen angepasst. Das Original-Regelwerk des JWA-LARP e.V. findet ihr [hier](#).

§1 Grundsätzliches

1. **Zeitraumen** Wir spielen in den 40er Jahren nach Kriegsende.
2. **Szenario** Als Hintergrundinformation gilt alles, was in den Büchern von J.K. Rowling beschrieben wurde. Ebenso, was sie auf ihrer offiziellen Homepage zur Zauberwelt ergänzt hat bzw. was ihr in Harry-Potter-Wikis finden könnt. Bitte seht es uns jedoch nach, dass wir nicht alle dieser Inhalte auswendig können und in manchen Fällen zugunsten des Spielflusses anders auslegen bzw. gewisse Aspekte innerhalb der Grenzen eines LARPs nicht umsetzbar sind. *Es ist Spielern nicht gestattet bestehende Romanfiguren oder deren nahestehende - auch fiktive - Verwandte zu verkörpern.*
3. **Zauberstab** Es sind alle Zauberstäbe aus dem Merchandising zugelassen. Ebenso selbst gebastelte Utensilien. Sie müssen daher nicht zwingend aus Schaumstoff/Latex bestehen. Jeder Spieler verpflichtet sich, damit auf niemanden zu schlagen oder zu stechen. Es darf nur im angemessenen Abstand von mindestens drei Schritten auf einen Mitspieler gezeigt werden. Unter dieser Distanz ist es erlaubt, der angespielten Person mit dem Zauberstab auf die Schulter zu tippen.
4. **Nichtmenschliche Wesen** wie z.B. Werwölfe können nach Rücksprache mit der Spielleitung in Ausnahmefällen zugelassen werden.
5. **Dieben** Es gibt eine Liste von Gegenständen, die In-Time (IT) gestohlen werden können, wenn UNVERZÜGLICH danach die Spielleitung in Kenntnis gesetzt wird. Diese Gegenstände sind der Spielleitung ohne Aufforderung spätestens Sonntagfrüh zu übergeben, damit sie beim Check-Out an die OT-Besitzer zurückgegeben werden können. Der „Dieb“ ist für den Gegenstand, seine Verwahrung und Zustand voll haftbar. **In-Time-Diebstähle sind nur bei eindeutigen Spiel-Gegenständen wie z.B. Zauberstäben, Tränken, Schriftrollen, etc. möglich.** Entwendungen von anderen als IT-Gegenständen der genannten Art werden als Diebstahl angesehen! Wenn ihr nicht sicher seid, fragt die Spielleitung. Schränke und Taschen in den Schlafsälen gelten grundsätzlich als nicht zum Spiel gehörig und dürfen nicht geöffnet und durchsucht werden.

§2 Magie im Spiel

1. Zaubersprüche müssen glaubwürdig dargestellt werden. Wir spielen nach dem Dkwddk-System; dies bedeutet „**Du kannst, was du darstellen kannst**“. Einem Charakter stehen nur jene Fertigkeiten zur Verfügung, welche der Spieler durch Schauspielerei und Effekte glaubhaft simulieren kann.
2. Es ist nicht erlaubt den gleichen Zauber direkt nacheinander zu sprechen. Die Abklingzeit entspricht **30 Sekunden**. Sollte es zu Unstimmigkeiten kommen, gilt das Wort der Spielleitung! Der Spieler sollte sich möglichst vorher über die Wirkung der Flüche bzw. Zaubersprüche informieren, sodass er seine Reaktion entsprechend ausspielen kann. Ein eher unbekannter Zauber sollte durch denjenigen, der ihn anwendet, so artikuliert werden, dass die verzauberte Person weiß, was sie machen sollte.
3. **Kampf-Zauber** können nur in einem **Duell** gezaubert werden, d.h. die Kontrahenten müssen sich sehen und sich als Gegner wahrnehmen.
4. **Flüche und Zaubersprüche** Prinzipiell kann jederzeit gezaubert werden. Manche Zaubersprüche können jedoch aus bestimmten Gründen nicht oder nicht immer angewandt werden. Bei einigen Zaubern werden Requisiten benötigt. Ohne Requisite ist der Zauber nicht gelungen. Bei einigen Zaubern muss eine Spielleitung anwesend sein, holt diese vorher dazu.
5. **Der Erfolg eines Fluchs bzw. Zauberspruchs wird:** a) von der Spielleitung bestimmt oder b) vom Verfluchten bzw. Verzauberten freiwillig ausgespielt, wenn hierzu keine weiteren Ausführungen in den „[Flüche & Zaubersprüche](#)“-Bänden zu finden sind. Hierbei sind die Mitarbeit und das Mitspielen aller Beteiligten wichtig. Wenn niemand von der Spielleitung anwesend ist, liegt es im Ermessen des Verfluchten bzw. Verzauberten, ob der Zauber gelungen ist (Auch hier: „Im LARP“-Anmerkungen zu den „Flüchen & Zaubersprüchen“ in den Bänden beachten!). Wichtig: Gespür für die Situation und das Spiel. Auch dem erfahrensten Spieler misslingt mal ein Fluch bzw. Zauber. Die Erfolgsquote hängt auch wesentlich vom Erfahrungsgrad/Jahrgang des Spielers ab; ggf. Rücksprache mit der Spielleitung für ein glaubwürdiges Spielen. Und keineswegs misslingen einem Spieler grundsätzlich alle Flüche bzw. Zauber.
6. **Zauberabwehr** (Protego) – dieser Zauber wehrt einfache Angriffszauber ab.
7. **Apparieren** wird auf dem Gelände aufgrund eines Schutzzaubers unmöglich sein. Außerhalb gelingt dies und wird durch das Verschränken der Arme vor der Brust (Arme bilden ein X) dargestellt.
8. **Obliviate:** Vergessenszauber (partielle Wirkung) Dieser Gedächtniszauber löscht Erinnerungen aus dem Gedächtnis einer Person. Für Spielercharaktere gilt, dass sie den Zauber nur auf das Kurzzeitgedächtnis (die letzten 2 Stunden) anwenden können. Alles darüber hinaus ist nicht mehr veränderbar.
9. **Okklumentik** und **Legilimentik** sind Spezialfähigkeiten, die ggf. von NSC beherrscht werden.
10. **Unbrechbarer Schwur** Ist ein magisch besiegelter Schwur, nach dem es kein Zurück gibt. Dieser Schwur wird rituell vollzogen, indem die beiden Schwörenden sich kniend die Hand reichen. Eine Flamme aus dem Zauberstab einer dritten Person, des sog. Bonders, umschlingt den Handschlag der beiden, wenn die Schwurworte feierlich ausgesprochen worden sind. Der so geschlossene Pakt ist absolut verbindlich. Wenn der Schwörende ihn bricht, stirbt er. Selbst wenn die beiden magisch verbundenen Personen dies möchten, können sie den Schwur später nicht mehr ungültig machen. In der magischen Welt schrecken die meisten vor dieser mächtigen magischen Verbindung zurück.
11. **Unverzeihliche Flüche** Als unverzeihliche Flüche werden die drei magischen Formen von Gewaltausübung bezeichnet, deren Verwendung vom Zaubereiministerium unter Androhung einer lebenslänglichen Haftstrafe in Askaban untersagt ist. Die drei schrecklichen Flüche sind: 1. Imperius-Fluch 2. Cruciatus-Fluch 3. Todesfluch: Avada Kedavra. Um diese Flüche zur Wirkung zu bringen, ist eine sadistische Freude an der Gewaltausübung notwendig. Von

dunklen Magiern, die andere Menschen unter ihre Gewalt bringen und töten wollen, werden diese Flüche natürlich skrupellos eingesetzt. Lediglich Auroren ist der Gebrauch gestattet.

12. "**Specialis Revelio**" Der Zauber offenbart nicht ungefiltert eventuelle Geheimnisse/Zauber. Wer den Zauber beherrscht und ihn auf einen Gegenstand anwendet, hat die Möglichkeit dem Gegenstand drei Fragen zu stellen, die mit "Ja" oder "Nein" beantwortet werden.

§3 Regeln für den nicht magischen Kampf im Spiel

1. Jede Form des nicht-magischen Kampfes (In-Fight und Kampf mit LARP-Waffen) ist nicht Teil des Spiels. Echte Waffen sind natürlich verboten.

§4 Wichtige Rufsignale

- **STOPP:** Sofort jede Bewegung einstellen, denn es ist eine real gefährliche Situation aufgetreten
- **SANI, ARZT:** Jemand ist real verletzt worden und braucht sofort ärztliche Hilfe (*Bei **gespielten** Verletzungen ruft man **HEILER!***)
- **TIME OUT:** Spielunterbrechung (z. B. *wenn jemand in abgesperrte Bereiche gegangen ist*). Wird auch am Ende von der Veranstaltung ausgerufen, um deutlich zu machen, dass keine weiteren Aktionen von Charakteren in die Geschichte einfließen
- **TIME FREEZE:** Spieler halten in der Bewegung ein, summen, schließen die Augen und sorgen allgemein dafür, nichts von den nicht zur Spielsituation gehörigen Vorgängen zu bemerken, die meist auf das Erzielen eines real nicht erzeugbaren Effekts, z. B. das plötzliche Verschwinden einer Person, gerichtet sind. Wichtig für Zaubereffekte!
- **TIME IN:** Spiel wird begonnen oder nach einer Pause (*durch Stopp, Time Out oder Time Freeze*) fortgesetzt
- **Die Großmutter-Regel:** Der Großmuttersspruch hilft dir, einen IT-Befehl abzuwehren, den du aus OT-Gründen nicht ausführen möchtest oder kannst. Beispiel: Schindhold zu Rabenkron: „Knie nieder!“ Dennis hat ein kaputtes Knie, möchte aber die Spielsituation nicht kaputt machen. Also sagt er: „Meine Großmutter sagt immer: 30 Minuten nach dem Essen sollte man sich nicht hinknien!“ Somit ist der Befehlsgeber nicht böse bei Weigerung oder Ablehnung.
- **Auf ein Wort-Regel:** „Auf ein Wort“ ist ein Codewort um mit jemandem etwas OT abzuklären, ohne den Spielfluss zu stören. Ihr geht dann abseits des Spielgeschehens. Übersetzt heißt es: „Komm mit, weg vom Spielgeschehen. Zum OT reden“ Diese Regel gilt vor allem dann, wenn ihr etwas von einer IT-SL möchtet!

§5 LARP-Glossar

1. **LARP:** Live Action Role Play/deutsch: Echtzeit-Aktions-Rollenspiel oder Live-Rollenspiel
2. **CON:** Convention (*Treffen der Spieler außerhalb eines Plots/LARP*)
3. **ORGA:** Organisationsteam (*organisiert das LARP im Vorfeld*)
4. **Plot:** Handlungsstrang, von der SL ausgedacht
5. **SL:** Spielleitung (*ist vor Ort für Sicherheit, Unterbringung, Regelfragen und Plot zuständig - Die SL hat immer Recht*)
6. **NSC:** Nicht-Spieler-Charakter (*Spieler, von der SL zur Steuerung des Plots eingesetzt. Meist Lehrer-Charaktere*)
7. **SC:** Spieler-Charakter (*sollten den Plot innerhalb der Dauer des LARP lösen*)
8. **In-Time (IT):** Zeit, in der man LARP spielt und seine ausgesuchte Rolle verkörpert.
9. **Out-Time (OT):** Wenn man nicht in der Rolle agiert, sondern als reale Person.