

WIZARDING TWENTIES

Bittere Medizin im
St. Hilarius

Regelwerk

§1 GRUNDSÄTZLICHES**DIE SPIELLEITUNG**

Diese fungiert als Schiedsrichter und sollte es zu Unstimmigkeiten kommen, gilt das Wort der Spielleitung. Werden eine oder mehrere der aufgeführten Regeln nicht eingehalten, dann kann die Spielleitung von ihrem Hausrecht Gebrauch machen und Teilnehmer_innen der Veranstaltung verweisen und eventuell für weitere Veranstaltungen sperren.

VERBOTENER SPIELINHALT

Auch Intime-Spiel mit Vergewaltigungsthematiken ist untersagt!

ZEITRAHMEN

Es wird im Jahr 1927 gespielt. Als Hintergrundinformation gilt alles, was auf unserer Website beschrieben wird. Es ist nicht gestattet, bestehende Romanfiguren oder deren nahestehende – auch fiktive – Verwandte zu verkörpern.

ZAUBERSTAB

Grundsätzlich sind alle Zauberstäbe, die sich an den Büchern oder Filmen anlehnen, zugelassen. Alle Teilnehmer_innen verpflichten sich, damit niemanden zu schlagen oder zu stechen. Es darf nur in angemessenem Abstand auf Mitspieler_innen gezeigt werden.

NICHT-MENSCHLICHE WESEN

Wenn Spieler_innen ein nicht-menschliches Wesen darstellen wollen, ist dieses vor der Charaktererstellung mit der SL abzusprechen. Nur in Ausnahmefällen werden diese zugelassen. Nicht zugelassen werden Vampire, Geister, Veelas und Zwerge.

Dieben

Alle Intime-Gegenstände, die nicht in Beuteln mit dem [OT-Kennzeichen](#) verstaut sind, dürfen gediebt werden. Wer diebt, der ist für die Beute verantwortlich und eine SL ist zu benachrichtigen, um Missverständnissen vorzubeugen. Gediebte Gegenstände sind vom Dieb spätestens zum Time-Out an den Besitzer oder die SL zu übergeben.

ZERSTÖRBARE GEGENSTÄNDE

Ein grünes Kleeblatt signalisiert, dass dieser Gegenstand auch OT zerstört werden darf.

CHECK-IN

Der Check-In ist verpflichtend für alle Teilnehmer_innen der Veranstaltung. Nur Gegenstände (u. a. Waffen, Zaubersprüche und Artefakte), die eingecheckt sind, dürfen auf der Veranstaltung eingesetzt werden. Jeder Charakter muss mit seinen Fähigkeiten vor der Veranstaltung von der Spielleitung freigegeben sein.

DIE GROßMUTTER-REGEL

Der Großmuttersspruch hilft jeder Person, einen IT-Befehl abzuwehren, den diese aus OT-Gründen nicht ausführen möchte oder kann. Zum Beispiel sagt ein NSC zu einem SC: „Knie nieder!“ Der SC hat allerdings ein kaputtes Knie, möchte die Spielsituation jedoch nicht kaputt machen. Also sagt der SC: „Meine Großmutter sagt immer: 30 Minuten nach dem Essen sollte man sich nicht hinknien!“ Somit ist der Befehlsgeber nicht böse bei Weigerung oder Ablehnung der Aufgabe.

„AUF EIN WORT“-REGEL

„Auf ein Wort“ ist ein Codewort, um mit jemandem etwas OT abzuklären, ohne den Spielfluss zu stören. Benutzer_in und Angesprochene_r gehen dann abseits des Spielgeschehens. Übersetzt heißt es: „Komm mit, weg vom Spielgeschehen, zum OT reden“ Diese Regel gilt vor allem dann, wenn ein SC oder ein NSC etwas von einer IT-SL möchte!

„GEHT RUNTER WIE WASSER“

Wer ein Getränk bestellt, das „runter geht wie Wasser“, stellt sicher, dass darin kein Alkohol enthalten ist, auch wenn es IT vielleicht als Cocktail mit Alkohol beschrieben wird.

„DAS GEHT AUF KEINE DRACHENHAUT“

Wenn du dich einer Situation OT nicht mehr gewachsen siehst und du dich aus Gründen nicht IT aus der Szene entfernen kannst, dann kannst du das Sprichwort benutzen und die Intensität wird heruntergefahren. Das Spiel wird an der Stelle allerdings nicht beendet, sondern nur abgemildert. Das Sprichwort kann von jedem an jeden gerichtet werden unabhängig der Funktion der Person vor dir.

„EIN PHÖNIX KANN BRENNEN, WAS KANNST DU?“

Das absolute Gegenteil von „Das geht auf keine Drachenhaut“. Es signalisiert „Ich möchte härter angefasst werden“. Das Gegenüber weiß nun, dass die Intensität der Szene verstärkt werden kann.

„ICH BITTE UM EINE AUDIENZ BEI PROFESSOR DR. VON BÖLS“

Du wirst daraufhin eine Privatunterhaltung mit einem Heiler bekommen, dort hast du die Gelegenheit dein Intensitäts-Level zu erhöhen oder abzumildern. Auch kannst du in dem Rahmen davon gebrauchen machen, wenn du deinen Spielverlauf ändern möchtest. Eine SL wird dem IT-Gespräch beiwohnen und sobald es die passende Gelegenheit dazu gibt, wird dein Wunsch umgesetzt.

§2 MAGIE IM SPIEL**GRUNDSÄTZLICHES**

Es wird nach dem System „Du kannst, was du darstellen kannst“ gespielt. Einem Charakter stehen nur jene Fertigkeiten zur Verfügung, welche der Spieler/ die Spielerin durch Schauspielerei und Effekte glaubhaft darstellen kann, das gilt auch für Verletzungen.

FLÜCHE UND ZAUBERSPRÜCHE

Wenn ein Zauber auf eine/n Teilnehmer_in gesprochen wurde, dann reagiere auf irgendeine Art und Weise. Die Wirkung und den Erfolg eines Zaubers bestimmt immer die verzauberte Person. Es ist nicht erlaubt, den gleichen Zauber mehrmals, direkt nacheinander zu sprechen. Die Abklingzeit entspricht 30 Sekunden. Die Teilnehmer_innen sollten sich möglichst vorher über die Wirkung der Flüche bzw. Zaubersprüche informieren, sodass er oder sie deren 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.

Prinzipiell kann jederzeit gezaubert werden, sollte Magie nicht funktionieren, wird die SL darauf aufmerksam machen. Zaubersprüche oder Rituale, die vermutlich von Bedeutung für den Plot des LARPs sein sollten, können nur in Gegenwart der SL erfolgreich ausgeführt werden. Diese misslingen, wenn die SL nicht anwesend ist. Die SL bestimmt, ob dieser Spruch gewirkt hat.

Eine Übersicht der Zaubersprüche und der besonderen Fertigkeiten sind auf unserer Website zu finden. Wenn Zauber gelehrt werden, dann muss eine SL anwesend sein. Massenzauber werden durch die SL oder NSCs offensichtlich angesagt.

§3 REGELN FÜR DEN NICHTMAGISCHEN KAMPF**ERLAUBT / PFLICHTEN / „DOS“**

Schläge abbremsten und stets kontrolliert kämpfen

- Gewicht und Trägheit der Waffen ausspielen
- eigene Waffen selbstverantwortlich auf Sicherheit überprüfen
- vor dem LARP trainieren
- Schläge ohne Waffen treffen nicht, diese werden immer(!) SIMULIERT

NICHT ERLAUBT / VERBOTE / „DON‘TS“

Kampf mit realen Waffen

- Kampf mit defekten oder nicht bei der Spielleitung angemeldeten LARP-Waffen
- Kämpfen bzw. Spielen unter Alkohol- oder Drogeneinfluss (dieses wird sofort zur Anzeige bei der Polizei gebracht)
- Schläge auf den Kopf, in die Genitalien, auf die Hand oder Handgelenke
- Stiche jeglicher Art
- Werfen von Waffen mit Kernstab bzw. Bolzen
- Kampfsport
- Spucken, Kratzen, Beißen
- In-Fights ohne Absprache untereinander

SCHUSSWAFFEN-REGELUNG

Schusswaffen jeglicher Art werden nur in absoluten Ausnahmefällen zugelassen, da sie in diesem Setting intime aufgrund des ersten Weltkrieges geächtet werden. Wir spielen Hexen und Zauberer und die kämpfen nun einmal mit Zauberstäben.

WEITERE WAFFEN

Nur LARP-taugliche Latexwaffen sind für diese Veranstaltungen zugelassen. Teilnehmer dürfen keine realen Waffen ins Spiel bringen. Deko-Waffen sind NICHT für das LARP zu benutzen!

§4 VERHALTENSREGELN

Verantwortung für andere übernehmen! Wenn jemand real verletzt ist, hilf der Person.

- Alle Bereiche sind sauber zu halten.
- Offenes Feuer oder Rauchen in Gebäuden ist verboten.

- Müll und Zigarettenkippen sind ordnungsgemäß zu entsorgen. Es wird 24 Stunden am Tag IT gespielt. Das bedeutet, die Spieler werden aufgefordert rund um die Uhr in ihrer Rolle zu agieren. OT-Gespräche sind zu vermeiden. Wenn sich jemand aus dem Spiel zurückziehen möchte, dann sucht diese Person bitte einen etwas abseitigen Platz dafür, sodass das Spiel der anderen nicht gestört wird.
- Wer schlafen möchte, dem sollte dies auch ermöglicht werden. Die Schlafräume gelten als Rückzugsmöglichkeit. Das bedeutet nicht, dass hier ein grundsätzlicher OT-Bereich ist.
- Plätze, die für SC nicht zugänglich sind, sind mit „Pelikan Express“ gekennzeichnet. OT-Gegenstände oder OT-Gepäck werden von Teilnehmer_innen selbstständig in Säcke verpackt und mit dem „[Pelikan Express](#)“-Logo gekennzeichnet.
- Kenne die eigenen Grenzen! Wenn Teilnehmer_innen eine Spielsituation OT nicht passt, dann spricht bitte die Spielleitung an. Wenn gerade niemand von der Spielleitung vor Ort ist, wendet sich die betroffene Person an die NSC.
- Für das gegenseitige Töten von SC greift die Opferregel. Das heißt, das Opfer entscheidet über den Erfolg oder Misserfolg der Aktion.

§5 RUFFSIGNALE

SPiEL-STOPP: Die Spielsituation wird sofort eingestellt! Der Ausruf kann von jedem genutzt werden.

Scni, ARZT: Jemand ist real (OT) verletzt worden und braucht Hilfe. (Bei gespielten Verletzungen (IT) ruft man HEILER!)

Time OUT: Es findet eine kurze Spielunterbrechung statt und damit wird ebenfalls das Ende der Veranstaltung signalisiert.

Time FREEZE: Spieler_innen halten in der Bewegung inne, summen, schließen die Augen und sorgen eigenständig dafür, nichts von den nicht zur Spielsituation gehörigen Vorgängen zu bemerken.

Time In: Das Spiel wird begonnen oder nach einer Pause (durch Stopp, Time Out oder Time Freeze) fortgesetzt.

§6 ZEICHEN

SICHTBAR GEKREUZTE ARME ODER WEIßE SCHÄRPE: Die Person ist OT und von allen Leuten, die IT agieren, nicht zu beachten.

GRÜNER TURBAN, NACHTS DURCH LEDS GEKENNZEICHNET: „Sanatoriumsbewohner*innen“, die von allen SC im Spiel ignoriert werden sollen. Es handelt sich OT um SL oder Techniker. Wenn eine SL oder Technik gebraucht wird, sind diese umgehend anzusprechen.

FLACHE HAND NEBEN DEM KOPF: Die Person schwebt.

ORANGEFARBENE SCHÄRPE: Auf der Person liegt ein „Ich seh nicht recht“-Zauber. Wer diese Schärpe erblickt, dem fällt spontan etwas ein, was noch erledigt werden muss bzw. etwas, was ihn davon ablenkt, nicht weiter dorthin zu schauen.

FLACHE HAND AUF DEM KOPF ODER SL-TARNUMHANG: Die Person ist IT unsichtbar, aber physisch fassbar. Sie kann z. B. angerempelt und/ oder gehört werden.