

# **Wands & Broomsticks System Version 1**

**Allgemeines Regelwerk für das Instituts-Larp  
(Stand: 12/2022)**



# Vorwort

Die Welt sieht aus wie unsere Realität mit einer zusätzlichen Gesellschaft: die der magisch Begabten oder, durch mythische Vorfahren, mit Magie im Blut, Gesegneten. In diesem Konzept finden zudem alle Arten von Fabelwesen, Metamenschen und urbane Mythen Platz. Alles Magische ist systematisch von der Wahrnehmung der nicht-magischen Menschen verborgen. Bespielt wird die magische Gesellschaft in Form eines Institutsspiels. Die Reibungspunkte der normalen zur magischen Welt haben hier in diesem Konzept nur eine Randrolle, denn die Ausbildung der jungen Generation und derjenigen, die ihre Magie erst im Alter entdeckt haben, steht im Fokus.

Unser Regelwerk legt seinen Schwerpunkt am Ansatz eines Institutsspiels und seinem Wesen drum herum. Hierbei werden Zauber und andere Fähigkeiten, die eine Hexe oder Zauberer in dieser Welt besitzt ebenso mit einbezogen, wie gesellschaftliche, familiäre und weitere Sonderfaktoren der **magischen Welt** um einen glaubhaften Charakter zu erstellen und ganz in dieser Welt abzutauchen. Die Magie wird in verschiedenen Formen ausgeübt und findet sich nicht nur in magischen Sprüchen oder zitierten Texten, sondern auch in rituellen Aufbauten und gar komplexen Artefakten wieder.

Die Erfahrungen der letzten Jahre in Großbritannien, der Zusammenbruch der alten gesellschaftlichen Strukturen auf der ganzen Welt, Auflösung der bekanntesten und renommiertesten Zaubereischulen und zuletzt die Veränderung der Machtstrukturen innerhalb der Landesleitung, hat einen Prozess der Abschottung begünstigt, der von einigen Magiern und Hexen lange gewünscht war. Ebenso hat diese Entwicklung den Fokus auf die verbliebenen Zauberschulen auf dieser Welt gelenkt. Eine dieser Schulen ist das hier bespielte Institut. Ein besonderes Institut, dass bisher nur am Rande wahrgenommen wurde. Es hatte bisher nur die „unwichtigen“, exotischen oder sonderbaren Sprößlinge versorgt. Wie auch immer sie für diese Schule ausgewählt werden, bleibt bis heute ein Geheimnis der Schulleitung.

Diese Schule hat sich weit vom umliegenden Festland, vor allem Großbritanniens, außerhalb der Reichweite von irgendeiner Landformation in Ruhe ausbilden und etablieren können. Auch die Flora und Fauna ist durch diesen Umstand einzigartig. Die Bewohner der Insel, ihre Lehrkräfte und Schüler und etwaiges anderes Personal haben zudem nur wenig Kontakt mit den Problemen des Festlandes. Außerdem ist diese Insel nur pro forma auf einem alten, längst verschollenen Schriftstück, angeblich Teil vom vereinten englischen Königreich Großbritannien. Diese Insel nennt sich Bathouland -



Kurzform Bathou.



**Dieses Regelwerk stammt aus der Feder der Wands & Broomsticks Orga und ist somit unser geistiges Eigentum.**

**Es kann, auf Anfrage, für andere LARP Veranstaltungen genutzt werden.**

# INHALTSVERZEICHNIS

I. Die Welt (folgt in einer späteren Aktualisierung, wir wollen nicht zu viel veraten ; D)

## II. Charakterbau

1. Ausdauer
2. Lebenspunkte
3. Das magische Potential
4. Charaktererstellung Schritt für Schritt
  - ◇ Herkunft
    - Edelblut (magisch)
    - Mischblut (magisch)
    - Mischblut (unmagisch)
    - Unedelblut
  - ◇ Kaste
  - ◇ Rasse
  - ◇ Charaterwerte
  - ◇ Basis Vor- und Nachteile
  - ◇ Charakterhintergrund
  - ◇ Seelentier

## III. Andere Rassen

## IV. LARP Begriffe



Schnellere Zugang zu den Vor- und Nachteilen

Begabt für eine nicht magische Fähigkeit

Begabt für eine Magieform

Besonderer Besitz

Einfluss

Erste Hilfe

Hellsicht

Kampflehrling

Naturverbunden

Rätselmeister

Stark

Technik

Tierverständnis

Wohlhabende Familie

Arm

Beuteschema

Chronisch krank

Eingeschränkter Sinn

Magisch unbegabt

Mischblut

Notorischer Lügner

Sympathiegebunden

Tierfeind

Tollpatsch

Unmagisch

Wahrheitssager

Zögerlicher Akteur

Zur besseren Lesbarkeit wird das generische Maskulinum verwendet. Die hier verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

## II. Charakterbau

Jeder Charakter hat zu Beginn Lebenspunkte (LPs) und eine gewisse Ausdauer (AD). Diese LPs sind abhängig von der gewählten Rasse. Die AD ist abhängig von verschiedenen Umständen.

### 1. Ausdauer

Was bedeutet Ausdauer an sich? Jede Aktion verbraucht Ausdauer. Wird Magie gewirkt, so muss man sich darauf konzentrieren. Sowohl wenn man sie durch sich selbst wirkt, als wenn man magische Artefakte oder Talismane verwendet (Knick-Foki). Auch körperlich anstrengende Dinge, z.B. Rennen, Kämpfen, Tränke brauen oder Feuerholz schlagen kosten AD. Aufgrund der Rasse, der Verbundenheit mit der magischen Welt, der Herkunft und dem daraus resultierenden magischen Potential gibt es drei Einteilungen. Hohe AD, mittlere AD und geringe AD. Wer seine AD aufgebraucht hat, kann erstmal nicht mehr zaubern! Man muss sich ausruhen. Die SL wird dies dem Spieler in einer bestimmten Art anzeigen.

Ausdauer wird durch Ruhen und Schlafen regeneriert. Pro 30 Minuten Ruhe (bedeutet hinsetzen und nichts tun, Meditieren wäre auch möglich) erhält der Charakter ein wenig seiner Ausdauer zurück. Eine Nacht zu schlafen bedeutet, dass die Ausdauer komplett wiederhergestellt ist.

Hohe Ausdauer (Bsp: Eine Schlägerei bringt dich nicht außer Atem, könntest glatt danach noch einen kleinen Marathon laufen oder dich mit Zaubern duellieren!)

- Verbundenheit mit Magie
- Rasse (Reinheit)
- Hohes magisches Potential
- Edles Blut
- Beeinflussung durch Tränke, Rituale und Artefakte

Mittlere Ausdauer (Bsp.: Solltest du ein magisches Duell hinter dich gebracht haben, ist die Runde Joggen um den Platz eher anstrengend als belebend. Lass es lieber.)

- Mischrasse/Standardrassen
- mittleres magisches Potenzial
- Mischblut (magisch)

Geringe Ausdauer (Bsp.: Puh, alles, was mit starker Aktivität einhergeht, könnte dich an deine körperlichen Grenzen bringen. Teile deine Kraft gut ein!)

- Mischblut (nicht magisch)
- Unendelblut
- Beeinflussung durch Tränke, Rituale und Artefakte
- Rasse

## 2. Lebenspunkte

Lebenspunkte können durch magisches Wirken (Magie, Artefakte, Rituale) verringert werden. Ebenso verliert der Charakter Lebenspunkte, wenn er von Waffen oder harten Gegenständen getroffen und verletzt wird, oder auf dem Gelände Manöver versucht, die nicht mit seinen körperlichen Attributen übereinstimmen. Wie viele Lebenspunkte abgezogen werden, ist aus der Zauberliste herauszulesen, die meisten Zauber ziehen aber einen Punkt ab. Waffen ziehen immer einen Punkt pro Treffer ab, man spricht dabei immer von Schadenspunkten (SP). Dabei sei zu beachten, dass auch körperliche Züchtigung durch die Lehrkraft in Folge von schlechtem Verhalten ebenfalls einen Lebenspunkt abziehen kann. Zu viel Rechnerei zerstört den Spaß, achtet einfach ein wenig auf euren Charakter und geht zu Boden, wenn es zum Spiel passt. (Anm. der Orga: Wir mögen keine Superhelden und unsterbliche Schüler! Verlieren kann Spaß machen und Spiel bringen.)

Lebenspunkte können nur durch Heilung durch einen Heiler, Magie und Artefakte oder Schlaf, in einem Bett oder ähnlich bequemen, zurückgewonnen werden. Eine Stunde Schlaf bringt einen Punkt zurück. Mit Ritualen und Artefakten können Lebenspunkte schneller regeneriert werden. Wenn der Charakter bei 0 Punkten angekommen ist, geht er zu Boden und verliert das Bewusstsein. Wenn ihm keiner hilft, ist er innerhalb von ca. 30 Minuten endgültig tot. Wenn die Verletzungen zu schwer sind, z.B. Kopf fehlt, stirbt er sofort!

## 3. Das magische Potential

Das magische Potential, also wie viele Zauber ein Schüler sprechen oder wie viele Artefakte er verwenden kann, wächst mit der Person mit. Ein Ersttrimester kann z.B. zwei Zauber sprechen, bei einem Ritual helfen, aber noch keines selber wirken und ein oder zwei Artefakte nutzen. Danach kann er aber für 10 Minuten nichts mehr davon, weil er erschöpft ist.

Bei einem Zweittrimester wären es drei Zauber, ein kleines Ritual, drei bis vier Artefakte, bei einem Drittrimester vier und analog so weiter. Die Zauberpause bleibt der Übersicht halber immer bei 10 Minuten. Unter Bedingungen des Unterrichts kann das Pensum an wirkbaren Zaubern verdoppelt werden (Ersttrimester: vier Zauber; Zweittrimester: sechs Zauber; Drittrimester: acht Zauber;), weil es eine direkte Anleitung der Lehrkraft gibt und die Unterrichtssituation darauf ausgelegt ist, dass der Schüler nicht zu viel magisches Potenzial unwissentlich verbraucht.

Dies sind natürlich nur Richtlinien und als Spielansatz gedacht, der wie immer situationsbedingt angewendet werden sollte. Es gibt immer die Möglichkeit, über sein eigenes magisches Potenzial hinweg zu zaubern, jedoch führt das darauf hin zu einer Entkräftung, die mindestens eine Stunde anhält. Außerdem kann unter starkem Stress, z.B. einer Kampfsituation, das magische Potenzial ausgereizt werden, ohne direkt in dieser Situation zu einer Entkräftung zu führen. Später in Ruhe wird der entsprechende Schüler merken, dass er nichts mehr wirken, geschweige denn noch viel körperlich schaffen kann. Diese magische und körperliche Erschöpfung kann nur durch eine Erholungszeit von mindestens zwei Stunden regeneriert werden. Ein längerer Besuch beim Heiler oder einem passenden Artefakt/Ritual kann diesen Zustand auch schneller beenden.

#### 4. Charaktererstellung: Schritt für Schritt

Für jeden Spielcharakter wird ein Charakterbogen erstellt, der die wichtigsten Punkte enthält. Dieser gliedert sich in vier Teile, die nachfolgend detaillierter beschrieben werden. Dieser Charakterbogen wird bei der Anmeldung eingereicht.

##### ◇ **Charakterangaben - Grundgerüst**

Zuerst geht es um das grobe Gerüst für den Charakter. Grundinformationen wie Name, Alter, Geschlecht, Kaste, Zugehörigkeit, Trimester etc. musst du dir überlegen. Informationen zur Kaste findest du auf der Homepage. Familienverknüpfungen und dergestaltete Hintergründe werden mit der Orga abgesprochen und durch diese festgelegt. Beim Charakterbau ist es wichtig, dass du dich damit identifizieren kannst und wohl fühlst. Achte beim Bau auf Spielbarkeit und natürlich auch deinen Spaß.

##### ◇ **Herkunft des Charakters**

Danach überlegt man sich, welche Art Charakter man spielen möchte und welchen Wurzeln dieser entstammt. Die örtliche Wurzel wie das Herkunftsland und die Stadt kann dabei beliebig gewählt werden, solange es in das Charakterkonzept passt. Sobald sie auf der Insel sind, sprechen alle die gleiche Sprache.

Hierbei gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Edelblut (magisch)

Der Charakter hat nur edle, rein nur magische Vorfahren, die sich nicht gemischt haben. Bsp: Zauberer und Hexe, Zwerg und Zwerg, Fee und Fee....

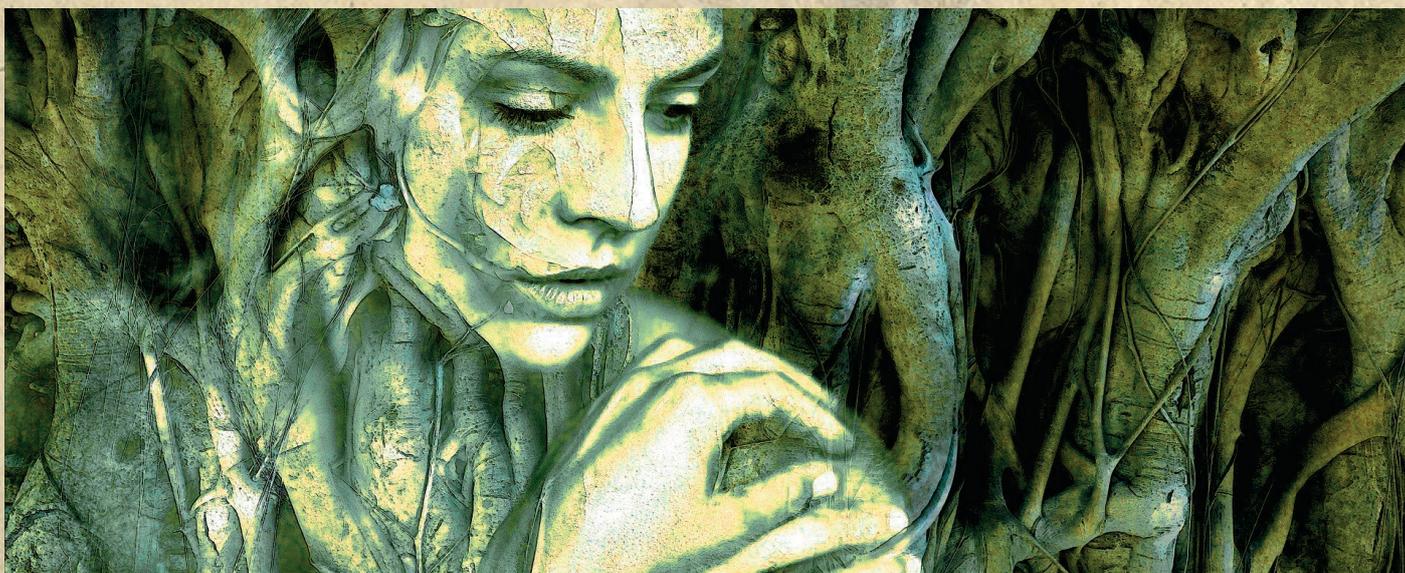
Das Edelblut wird in der magischen Welt als höchstes aller Wesen angesehen. Es wächst seit Geburt mit dem goldenen Löffel im Mund auf und muss keine sonderlich harten Arbeiten verrichten. Es ist eher ein "Prestigekind" und wird auch als solches behandelt, die Edelblüter bilden die "Elite" der Gesellschaft. Natürlich erwartet man von einem Edelblut nur das Beste, immerhin wird dieses irgendwann die Geschicke des Landes leiten. Es muss sich mit der Etikette, höfischen Tänzen und dem Führen in der Gesellschaft auskennen und es von Kindesbeinen an gelernt haben.

Ein Edelblut ist stolz auf seine Herkunft, kann aber auch sehr verzogen und arrogant sein. In der Familie scheint Loyalität zu herrschen, zumindest nach außen. Was wirklich innerhalb der Familien passiert, weiß keiner so recht. Aber da man sich seinen Status auch nicht aberkennen lassen möchte, hält man sich an die Regeln. Tut man dies nicht, kann man auch als Edelblut ganz unten landen.

### - Mischblut (magisch)

Der Charakter hat verschiedene Vorfahren, hierbei ist jede Mischung gestattet, sofern ein Elternteil magisch ist. Bsp.: Hexe und Zwerg, Fee und Nymphe, Magier und Mensch...

Die magischen Mischblüter sind angesehene Arbeiter. Zumeist übernehmen sie den Schutz der Edelblüter, oder haben nach herausragender Leistung ihren Platz in der Gesellschaft gefunden. Dennoch werden sie nie als "Elite" anerkannt, weil ihr Stammbaum nicht rein ist. Sie sind meist geduldet in den Reihen der Edelblüter, ihren Platz zeigt man ihnen zu jeder Zeit gerne auf. In kritischen Situationen nimmt man jedoch immer wieder gerne ihre Fähigkeiten als Beschützer und Kämpfer an, da man sich selbst die Hände nicht schmutzig machen möchte. Ein Auf- oder Abstieg ist hier jederzeit möglich und prägt das weitere Leben.



### - Mischblut (nicht magisch)

Der Charakter hat verschiedene Vorfahren, hierbei ist jede Mischung gestattet, sofern die Elternteile von Natur aus nicht magisch begabt sind. Bsp.: Werwolf und Riese, Zentaur und Troll, Mensch und Zwerg...

Die nicht magischen Mischblüter sind die Versorger der Edlen und der magischen Mischblüter. Sie kümmern sich um Nahrungsmittel, Kleidung und andere wichtige Geschäfte und Organisationen. Manche Edlen halten sie als Haustiere oder präsentieren sie bei Wettbewerben. Durch ihren Stammbaum zählen sie nicht zu den Hexen oder Zauberern, gehören aber auch nicht in die Gesellschaft der Menschen. Sie haben sich damit abgefunden, als Boden der Gesellschaft ihr Dasein zu fristen. Edelblüter rühmen sich gerne damit, dass sie einem Mischblut geholfen haben, aus seiner Misere zu entkommen, die Wahrheit ist eine andere. Aus dem Elend ein nicht magisches Mischblut zu sein, entkommt man nur mit dem Tod oder der Verkreuzung eines Zauberers oder Hexe, was gesellschaftlich verpönt ist. Nur wenigen Mischblütern ist es vergönnt, Anteile an der magischen Welt zu genießen, wie z.B. magische Tierwesen zu versorgen, Tränke vorzubereiten oder die magische Gesellschaft zu studieren. Die Meisten haben nur mit nicht-magischen Handlungen zu tun wie Kochen, Putzen und Kleiderverwaltung ihrer Herren. Wer sich allerdings gut anstellt, kann hoch steigen.

- Unedelblut

Nur menschliche, nicht magische Vorfahren - trotzdem kann der Charakter Magie beherrschen.

ODER

Nur edle, magische Vorfahren - trotzdem beherrscht der Charakter keine Magie. Im Spielgeschehen gleichgesetzt wie die Mischblüter ohne magische Begabung, durch ihre eigentlich edle Herkunft aber noch verachteter und meistens von der Familie verstoßen.

Die Unedelblüter sind die Arbeiterklasse für alle anderen. Sie kümmern sich um alle Aufgaben, auf die die Edelblüter oder Mischblüter keine Lust haben oder die unter ihrer Würde liegen. Ein Unedelblut wird aufgrund seiner Herkunft stark ausgegrenzt. Während es offiziell keine Unedelblüter unter den Edelblütern gibt, ist jedes Unedelblut aus einer rein menschlichen Verbindung ein Exot. Trotzdem haben sie mehr den Ruf als Hausklaven, als wirklichen Anteil an der magischen Gesellschaft zu besitzen. Dabei stehen sie sogar noch weit unter den Mischblütern nicht magischer Herkunft und werden einfach missachtet in Gegenwart von Misch- und Edelblütern. Die Frage ist, muss das immer so bleiben?

Hinweis: Trotz der Herkunft ist es im Institut möglich, durch Aufstieg in der Kaste den Makel der Herkunft abzustreifen und ein besseres Leben für sich und seine Nachkommen zu schaffen. Denn erst nach dem Abschluss ist der Weg vorbestimmt, egal welcher Herkunft man vorher gewesen sein mag. Keiner stellte bisher die Abschlussentscheidung des Institutes in Frage, da alle Absolventen genau dort in der Gesellschaft landen, wo sie mit ihren Fähigkeiten am besten wirken können.

### ◇ Die Kaste des Charakters

Zu einer Kaste zu gehören definiert den Werdegang des Schülers und der Schülerin. Je nach Kastenzugehörigkeit ist man zu Höherem bestimmt, wird als Arbeiter in der untersten Schicht der Gesellschaft geächtet oder als Außenseiter behandelt. Ziel kann es sein, seine Kaste zu verändern (Aufzusteigen) oder zu halten, indem man entsprechende Leistungen erbringt. Sollte man diesem Schulprinzip zuwiderhandeln, kann man seine ursprüngliche Kaste verlieren und im System der Kasten absteigen.

Sobald man besondere Leistungen hervorbringt, kann man in seiner Kaste Privilegien erhalten, die zu einem angenehmeren Schulalltag führen können. Überdies hat die Kasteneinteilung absolut nichts mit dem vorherigen Leben und dem gesellschaftlichen Ansehen zu tun. Mit dem Abschluss wird man seiner "Berufung" zugeteilt und bleibt dort sein Leben lang. Niemand spricht mehr über die Kasten, aber alle wissen, wer welcher Kaste vorher angehört hat. Das Ritual findet immer zum Start des Schuljahres statt und bestimmt den ersten Werdegang. Die Schulhalte sind den Kasten zugeordnet, sie entwickeln sich mit den Trimestern weiter. Hier ist die Übersicht der einzelnen Kasten, ihrem Wappentier und ihren Kardinalfarben:

- Drache

Mächtig, Weise und Unnachgiebig. Die Anführer der Gesellschaft, große Köpfe und Revolutionäre. Sie sind später die Spitze der Zauberergesellschaft und lenken die Geschicke des Landes. Ihre Kardinalfarben sind blau und gold.

- Manticor

Durchsetzungsfähig, Loyal, Kampferprobt. Sie bilden den Kern der Gesellschaft und haben die Aufgabe die Strukturen und Normen zu halten, verteidigen oder wiederherzustellen. Ihre Kardinalfarben sind rot und silber.

- Selkie

Untergeben, einfach und ergeben. Sie sind das Schlusslicht der Gesellschaft und dienen dieser später als Dienerschaft, oder niedere Arbeitskräfte. Mit ihnen kann die Gesellschaft existieren, da sie unliebsame, aber nötige Aufgaben übernehmen. Ihre Kardinalfarben sind gelb und kupfer.

Bitte spricht mit der Orga ab, welcher Kaste eurer Charakter angehören soll. Alternativ kann man sich auch überraschen lassen, sodass die Orga die Kaste frei einteilen kann. Dabei ist zu beachten, dass jede Kaste nur eine begrenzte Anzahl an Spielcharakteren beherbergen kann. Zudem ist der Wechsel in der Kaste nur zwischen den einzelnen Veranstaltungen möglich.



#### ◇ Kaste verloren - Was nun?

Es gibt den Ausnahmefall, außerhalb des Unterrichts und der Kaste seine Zeit verbringen zu müssen, weil man wirklich "viel Bockmist" abgeliefert hat als Schüler oder Schülerin. Dann muss man einen Laufzettel (von der Orga) in der Schule vollständig ausfüllen lassen, der bestimmte Anforderungen an den Charakter stellt. Erst wenn dieser Zettel vollständig ausgefüllt und durch den Direktor bestätigt wurde, bekommt man die niedrigste Kaste "Selkie" zugesprochen und darf wieder am Unterricht teilnehmen und sich besonders hervortun.

## ◇ Rasse des Charakters

Nachdem nun feststeht, welche Vorfahren der Charakter hat, geht es an die Wahl der Rassen. Jede Rasse hat von Haus aus Vor- und Nachteile. Manche Vor- und Nachteile kann man nur durch die jeweilige Rasse erhalten. Diese kosten keine Punkte. Wer welche Rasse hat, wird im Spiel deutlich gemacht durch die Darstellung oder durch das Tragen bestimmter Besonderheiten/Merkmale. Wichtig hierbei: Auch Charaktere mit Mischrassen-Hintergrund müssen sich für eine primäre Rasse entscheiden, deren Vor- und Nachteile sie erhalten, sodass es nicht zu Übervorteilen der Rassenmischungen kommt. Mischrassen sind genehmigungspflichtig und werden mit der Orga vorher abgesprochen.

Rasse	Vorteile	Nachteile	Besonderheiten
Dryade (mag.)	Tierverbunden Naturverbunden	Arm/macht sich nichts aus weltlichen Gütern	Darstellung der Naturverbundenheit in der Kleidung
Dschinn (mag.)	Besondere Begabung + 1 LP	Tierfeind/ Abneigung gegen magische Wesen	Achtet sehr stark auf die Außendarstellung seines besonderen Status - Viele Accessoires
Fee (mag.)	Hellsicht (Durchblick)	Wahrheitssager Eingeschränkter Sinn (Nachtbild)	Glitter!
Goblin (mag.)	Technik	Notorischer Lügner	besondere Hautfarbe
Kelpie (mag.)	Unkontrollierte Tiergestalt (Pferd), Kontrolle erst ab Expertenstufe.	Tollpatsch	Haarlänge; Tendenz zu Wasser
Kitsune (mag.)	Tierverständnis (Füchse, später auch Hundartige)	Eingeschränkter Sinn (Sehen; Riechen dafür umso besser/ öfter) Beuteschema	Ist sehr auf den Geruchssinn fixiert - Schnuppert an allem und ist unglaublich neugierig
Magier/Hexe (mag.)	-	-	
Medusa (mag.)	Rätselmeister	Chronisch krank - Böser Blick	besondere Frisuren, reflektierende Brillen
Meerjungfrau (mag.)	Besondere Begabung (Heilung)	Sympathiegebunden - Ein SC Immer durstig	Hat immer was zu trinken dabei
Mensch (nicht mag.)	-	-	



Rasse	Vorteile	Nachteile	Besonderheiten
Nymphe (mag.)	Hellsicht (Durchblick)	Zwangshandlung - 1 LP	summt viele Melodien
Oger (nicht mag.)	Stark + 2 LP	Magisch fehlerhaft	Hat eine besonders einfache Sprache
Riese (nicht mag.)	Stark + 2 LP	Magisch benachteiligt	Redet sehr langsam
Schrat (nicht mag.)	Tierzunge (Waldtiere)	Zögerlicher Akteur	Sehr naturverbunden, am liebsten draußen, redet ungerne in langen Sätzen
Troll (nicht mag.)	Stark Bessere Heilung + 1 LP	Magisch fehlerhaft	Wirkt besonders einfach in Sprache und Verständnis
Vampir (nicht mag.)	Stark beso. Begabung (Verführung) + 1 LP	Sonne (10 Sek in der Sonne - 1 LP) Beuteschema	Braucht regelmäßig Blut von lebenden Wesen!
Werwolf ((nicht mag.) (Unterrassen möglich)	Besserer Geruchssinn Bessere Heilung + 1 LP	Vollmond Tierhaftigkeit Beuteschema	Ausgeprägter Jagdinstinkt!
Wiedergänger (mag.)	Gut in Ritualmagie, (d.h. keine Tollpatschigkeit während dem Ritualisieren)	Tollpatsch Kann Körperteile verlieren - 1 LP	Kenntlich machen durch Latexapplikationen, verfaultes Fleisch o.ä.
Wila (mag.)	besondere Begabung (Charisma)	Eifersucht	Tanzen regelmäßig mit anderen
Zentaur (nicht mag.)	Tierzunge (Pferd) + 3 LP	zu groß für die Schule	Nicht an der Schule, Waldbewohner (NSC)
Zwerg (nicht mag.)	Trankresistenz + 1 LP	Ehrliche Haut	Trägt viele Edelsteine mit sich rum

Jetzt kommen zu den, durch die Herkunft schon festgelegten Vor- und Nachteile, ein paar Basiseigenschaften, die dein Charakter mitbringen kann. Diese machen die Grundfeste des Charakters aus und bieten somit die ersten Spielansätze. Außerdem sind sie in einem solchen Rahmen gestaltet, dass auch Neueinsteiger sie umsetzen können und sich nicht in komplexen Charaktereigenschaften verlieren. Im späteren Verlauf können noch erweiterte Vor- und Nachteile dazugekauft werden. Dazu aber später. Die mit der Herkunft des Charakters verbundenen Vor- und Nachteile stehen außerhalb dieser Kategorien, da diese mit erwählt werden müssen.

◇ **Charakterwerte**

Wir arbeiten mit einem Punktesystem, zur Erstellung der Möglichkeiten, die ein Charakter im Spiel hat. Der Charakter bekommt einen Startwert an Punkten, die er zum „**Kauf**“ von **Basisvorteilen** und **erweiterten Vorteilen** verwenden kann. Er muss dabei nicht alle Punkte ausgeben, sondern kann sie sich aufheben, um sie später einzusetzen. Weitere Punkte kann sich der Spieler durch die Festlegung von **Nachteilen** holen. Eine übermäßige Nutzung der Nachteile sieht die Orga als ungeeignet an und erlaubt deswegen bei der Charaktererstellung zusätzlich zu den **rassespezifischen Vor- und Nachteilen** einen zusätzlichen Vor- und Nachteil. Zwischen den Veranstaltungen darf man sich einen Vor- oder Nachteil aussuchen. Die Startpunkte ergeben sich aus der Semester, in welcher der Charakter ist, den Erfahrungspunkten, die er bereits auf Veranstaltungen von uns erspielt hat und den Punkten, die sich aus den Nachteilen ergeben.

Es gibt innerhalb der Veranstaltung bei hervorragendem Spiel und Darstellung des Charakters zusätzlich Punkte zu erspielen. Pro Veranstaltung gibt es pro IT-Tag jeweils einen Punkt. Für ein normales Wochenende (Freitag bis Sonntag) gibt es zwei Punkte und bei einem erweiterten Wochenende dann drei Punkte (z.B. Donnerstag bis Sonntag). Für eine Tagesveranstaltung gibt es jeweils einen Punkt.

Vorab hier auch der Hinweis, dass die erweiterten Vor- und Nachteile erst mit einem Erfahrungswert von mindestens zwei aufeinanderfolgenden Veranstaltungen freigegeben werden, damit man sich nicht vom Charakter her unnötig kompliziert entwickelt. D.h. auch erst danach werden wir diese im Regelwerk eingliedern.

◇ **Basis Vor- und Nachteile**

$Startwert + Erfahrungspunkte + Punkte\ aus\ den\ Nachteilen = Verfügbare\ Charakterpunkte$

Semester	Punkte
Basis (Junior)	2
Basis (Senior)	3
Spezial (Junior)	4
Spezial (Senior)	5
Experte (Junior)	6
Experte (Senior)	7



Diese Punkte muss man ausgeben, um Vorteile zu erhalten.



Man kann es im Spiel erhalten! Bewusst oder unbewusst.



Diese Punkte bekommt man, wenn man Nachteile wählt.



Vorraussetzung für den Vor-/Nachteil ist eine bestimmte Rasse.

## Vorteile

### Begabt für eine nicht magische Fähigkeit

Der Charakter ist begabt in Handwerk/Rituale/Artefakte/Alchemie

Hinweis: Der Vorteil muss durch gutes Spiel dargestellt werden und man kann jederzeit darauf angespielt werden.



### Begabung für eine Magieform

Der Charakter hat für eine bestimmte Form von Magie ein besonderes Talent (Magieformen im Zauberdokument).

Der Charakter kann eine bestimmten Zauber besser beherrschen.

Hinweis: Das Erlernen wird ausgespielt.

**Vampir** *Verführen* Der Blick eines Vampirs kann sein Gegenüber willenlos machen. Dafür muss er lediglich 15 Minuten durchgehend Blickkontakt zu seinem Opfer haben. Danach ist der Charakter für 5 Minuten beinahe willenlos und erledigt eine Aufgabe für den Vampir/ lässt sich aussaugen (1\* tägl.)



**Wila** *Charisma* Mit dem Charisma kann eine Wila schneller Lehrkräfte und Personal davon überzeugen ihre Meinung anzunehmen. Dies geht nicht bei starken Verfehlungen oder Missachtung von Schulregeln. Wird angekündigt durch: „In meiner Kindheit hat man...“ (1\* tägl.)

**Meerjungfrau** *Heilung* Die Meerjungfrau kann mit einem flüssigen Medium über Handauflegen den Heilprozess des Körpers anspornen. Dafür muss sich die Person 10 Minuten auf die zu heilende Stelle konzentrieren. Diese verschließt sich nach spätestens 15 Minuten.

### Besonderer Besitz

Der Charakter muss besonderen magischen Besitz bei der Orga anmelden. Maximal 6 Punkte/ 2 Besitztümer zusätzlich möglich.

**3/6**  
PUNKTE

### Einfluss

Der Charakter hat durch seine Herkunft Einfluss innerhalb der Schule und nach außen hin. Dadurch kann er besser auf Informationen zugreifen (2) oder Gegenstände erhalten (4), die andere niemals bekommen würden (SL-Entscheidung).

**2/4**  
PUNKTE

### Erste Hilfe

Verbände, Pflaster, Salben... der Charakter kennt sich mit nicht magischer "Erster Hilfe" aus.

**3**  
PUNKTE

### Hellsicht

Der Charakter kann Visionen von der SL erhalten.

Fee, Nymphe *Durchblick* Beim Durchblick können Besonderheiten in der Schule entdeckt werden, die anderen entgehen.

**5**  
PUNKTE

### Kampf Lehrling

Der Charakter hat Grundkenntnisse im Kampf mit Schulwaffen. Nur diese Waffen dürfen offen getragen werden.

(DKWDDK)

**3**  
PUNKTE

### Naturverbunden

Pflanzen wachsen schneller, der Umgang mit Pflanzen fällt nicht nur leichter, sondern wirkt wie der grüne Daumen. Sollten besondere Pflanzen geerntet werden, dann hilft dieser Vorteil, dass man einen großen Ertrag erhält.

**DRYADE**

### Rätselmeister

Der Charakter kann bei Rätseln, Tipps oder Hinweise von der SL erfragen. (1x pro Rätsel)

MEDUSA

### Stark

Mit diesem Vorteil ist der Charakter in der Lage, durch einen Angriff deutlich mehr Schaden zu verursachen als normale Charaktere. Sie machen zwei SP pro Nahkampfangriff.

OGER  
RIESE  
TROLL  
VAMPIR

### Technik

Der Charakter hat Kenntnisse von Gegenständen und Geräten die hochkompliziert und technisch stark ausgereift sind.

Hinweis: Kostet normal 2 Punkte. Bei Nachteil *Mischblut* (rein menschliche Eltern) 1 Punkt. Bei Vorteil *Edelblut* 3 Punkte.

**Goblin** *Technikaffin* Erkennt die komplexen Zusammenhänge von Gegenständen und Geräten besser. Er kann dazu einen Hinweis von der SL erhalten. (1x pro Gegenstand/Gerät)

2  
PUNKTE

### Tierverständnis

Der Charakter erkennt die Zeichen, die Tierwesen oder magische Tierwesen aussenden und versteht ihre Bedürfnisse.

**Dryade** *Tierfreund* In der Umgebung von Dryaden fühlen sich Tiere sehr wohl und kommen eher zur Ruhe.

**Zentaur; Schrat** *Tierzunge* Mit der Tierzunge kann man sich mit einer bestimmten Tierart rudimentär unterhalten oder beherrscht allgemein die verschiedenen Zungen der Tierwesen.

4  
PUNKTE

### Wohlhabende Familie

Der Charakter ist wohlhabend, dies zeigt sich an seiner Kleidung und anderen Dingen.

3  
PUNKTE

# Nachteile

## Arm

Wenig finanzielle Mittel und abgetragene Kleidung. Geringes gesellschaftliches Ansehen.

**Dryade** *Kein Interesse an weltlichen Gütern* Sie macht sich nichts aus weltlichen Gütern und hat wenig übrig für Gold oder Ähnliches.

2  
PUNKTE

## Beuteschema

Aufgrund seiner Rasse hat der Charakter einen ausgeprägten Beutetrieb, der ihm nicht nur die Nerven raubt, sondern ihn antreibt. Er kann nur eine bestimmte Art von Beute jagen, d.h. ein Merkmal, eine Verhaltensweise oder eine Rasse triggern seinen Jagdinstinkt. So sehr, dass er diesen auf irgendeine Weise befriedigen muss.

VAMPIR  
WERWOLF  
KITSUNE

## Chronisch krank

Der Charakter hat eine Krankheit, die auszuspielen ist. Regelmäßiger Lazarettbesuch!

Hinweis: Krankheit bestimmt die Höhe der Punkte und die Häufigkeit der Lazarettbesuche. Absprache mit Orga.

**Wila** *Eifersucht* Dein Charakter hat ein Vorbild/Idol und ist unheimlich eifersüchtig wegen allem, was diese auserwählte Person positives hervorbringt und schafft.

1-4  
PUNKT(E)

## Eingeschränkter Sinn

Der Charakter hat einen Sinn, der beeinträchtigt ist, wie z.B. Kurzsichtigkeit, schwacher Gleichgewichtssinn etc.

Hinweis: Betroffener Sinn und Stärke der Einschränkung bestimmt die Höhe der Punkte. Absprache mit Orga.

**Medusa** *Böser Blick* Dein Charakter kann andere Personen kurzzeitig zum Erstarren bringen. Blick einer Person fixieren und mit Zeige- und Mittelfinger das rechte bzw. linke Auge einrahmen. Der Effekt hält so lange an, bis man blinzelt oder den Blick abwendet, das Opfer kann nicht ausweichen.

1-3  
PUNKT(E)

## Magisch unbegabt

Der Charakter hat für eine bestimmte Form von Magie kein glückliches Händchen. Die Zauber gelingen ihm nicht. (Magieformen im Zauberdokument).

Hinweis: Das schlechte Zaubern muss ausgespielt werden und bedeutet immer Fumble. Nicht kombinierbar mit dem Vorteil Begabung für eine Magieform.

Voraussetzung: Einen eigenen Beutel mitbringen.

**Riese** *Magisch benachteiligt* Der Spieler trägt einen Beutel mit 4 weißen und 2 schwarzen Steinchen mit sich. Wenn er zaubert, lost er mit Ziehen eines Steinchens, ob der Zauber funktioniert. Weiß bedeutet Gelingen.

**Troll und Oger** *Magisch fehlerhaft* Gleich wie bei magisch benachteiligt, aber 2 x weiß und 2 x schwarz.

2

PUNKTE

## Mischblut (rein menschliche Eltern)

Erst seit der Schulzeit mit der magischen Welt vertraut und noch teilweise weltfremd in der Gesellschaft der Magie.

2

PUNKTE

## Notorischer Lügner

Der Charakter lügt fast immer.

Hinweis: Nicht kombinierbar mit Nachteil Wahrheitssager

3

PUNKTE

## Sympathiegebunden

Der Charakter verehrt einen NSC so sehr, dass er diesen nie widerspricht.

Hinweis: Nur auf eine Person anwendbar.

**Meerjungfrau** *Sympathiegebunden* Der Charakter verehrt einen SC so sehr, dass er diesem nie widerspricht.

Hinweis: Nur auf eine Person anwendbar.

2

PUNKTE

## Tierfeind

Tiere (magisch/nicht magisch) meiden den Charakter oder greifen ihn gar an.

Hinweis: Nicht kombinierbar mit den Vorteilen Tierverständnis und Tierzunge.

**Dschinn** *Abneigung gegen magische Wesen* Der Charakter meidet solche Wesen und ist ihnen gegenüber abfällig/geringschätzend/stellenweise sogar aggressiv.



## Tollpatsch

Der Charakter rutscht aus, stolpert, lässt Dinge fallen und ähnliches.



## Unmagisch (oder auch Ikkemagisk)

Der Charakter kann keine Magie wirken.

Runen, Artefakte und ähnliches kann man aber trotzdem anwenden, wenn man keine Magie zur Aktivierung braucht.



## Wahrheitssager

Der Charakter sagt fast immer die Wahrheit.

Hinweis: Nicht kombinierbar mit Nachteil notorischer Lügner.

**Zwerge** *Ehrliche Haut* Von Grund auf ehrlich; der Charakter sagt direkt, was er denkt.



## Zögerlicher Akteur

Der Charakter muss sich zu jeder Nutzung von Zaubern und Artefakten überwinden. Je mehr Druck, desto schwerer fällt es ihm.



Damit sind die Vor- und Nachteile bestimmt und es geht weiter mit dem Charakterhintergrund.

Die erweiterten Vor- und Nachteile folgen an dieser Stelle zur passenden Zeit.

## ◇ Charakterhintergrund

Natürlich hat der gespielte Charakter neben der eigenen feststehenden Herkunft, den Vor- und Nachteilen auch eine ganz persönliche Seite. Darin geht es um Wünsche, Vorlieben, Ängste und Nöte des Charakters, die Geschichte des Erwachsenwerdens oder Lebens bevor es an die Schule ging, Probleme mit den Eltern, der Familie und Freunden. All das prägt und beeinflusst das Leben des gespielten Charakters und gibt ihm eine Richtung, in die er sich entwickelt.

Eine Kurzgeschichte zu den Familienverhältnissen, dem bisherigen Aufwachsen und wichtigen Hintergründen des Charakters für das zukünftige Spiel können darin eingebracht werden. Wo ist der Charakter groß geworden und welchen Teil der Welt betrifft es. Leben magische wie nicht magische Wesen hier im Einklang oder ist die magische Welt von der unmagischen abgeschottet? Welche Entwicklungen strebt der Charakter an und was kann er sich so gar nicht vorstellen? Was ist der größte Wunsch, was die größte Angst?

Es sollte aber noch genügend Freiraum für eine weitere Entwicklung offen gelassen werden. Dabei gibt es die Möglichkeit, die eigene, längere Charaktergeschichte mit all ihren folgenden Weiterentwicklungen im Forum aufzuschreiben. Der Charakterhintergrund für die Veranstaltungen soll maximal eine DIN-A4 Seite betragen. Eine Vorlage zum Charakterhintergrund wird auf unserer Homepage zum Download zu finden sein [Noch nicht verfügbar].

## ◇ Seelentier

Jeder Charakter hat ein an seine Seele gebundenes Tier zur Geburt oder zum Erwachen des magischen Funkens zugewiesen bekommen. Dieses Seelentier begleitet den Zauberdnden und die Hexe durch das Leben. Es ist historisch belegt, dass das Seelentier nur in akuten Notfällen in Erscheinung tritt und seinem Verbundenen zur Hilfe eilt. Jedoch erzeugt diese Hilfe immer eine Konsequenz und gleicht einer traumatischen Erfahrung/ außerkörperlichen Erfahrung. Man ist angehalten, sich selbst niemals in eine solche Situation zu bringen, sodass das eigene Seelenheil geschont bleibt. Du kannst dir dein Seelentier frei auswählen. Es wird niemals in materieller Form erscheinen, sondern maximal als Licht/Schattenobjekt zu erkennen sein. Es kann nicht reden, sondern nur ein Gefühl vermitteln.



### III. Andere Rassen

Fremdrassen, welche nicht in unserer obigen Tabelle zu finden sind, auch in Mischblut-Form, müssen separat bei der Orga angemeldet werden. Wir bitten aber darum sich zunächst an den vorhandenen Fremdrassen zu orientieren, dabei gilt: Zentauren passen nicht an die Schule (wegen der Größe) und Vampir ebenso wie Werwolf benötigen eine gesonderte Absprache und sind vorerst als Mischblut (nicht magisch) nicht verfügbar.

### IV. LARP-Begriffe

Die folgenden Begriffe sind bei unseren Veranstaltungen gültig und sollten bekannt sein:

#### *Spieler/SC / Charakter*

Ein Spieler ist Teilnehmer einer Veranstaltung. Er hat vor der Veranstaltung einen Charakter erstellt, den er vor Ort spielen darf. Er hat den Regeln und Ansagen der Organisatoren und ihren SLs zu folgen und sich verantwortungsbewusst zu verhalten.

#### *Orga / Organisatoren*

Die Organisatoren richten die Veranstaltung aus und haben das Hausrecht der Lokation. Ihre Vorgaben sind Gesetz, so sie die Rechte der anderen Beteiligten nicht untergraben. Sie haben das Recht jemanden vom Veranstaltungsort zu verweisen, wenn man sich nicht an die Regeln hält. Bei dringenden Angelegenheiten kann man auf die Orga zugehen.

#### *SL / Spielleiter*

Die Spielleiter haben Rechte und Pflichten von den Organisatoren übertragen bekommen. Sie können Spielkommandos ausrufen und Situationen selbsttätig vorgeben, welche im Spiel ausgelebt werden sollen. Sie bewachen den Spielvorgang und kümmern sich um die Spieler. Sie leiten Fragen weiter oder beantworten sie direkt. Sie sind die ersten Ansprechpartner für die Spieler und sind durch Bänder, Leuchten, Shirts oder ähnliches für jeden zu erkennen.

#### *IT / In-Time / Time-In*

Im IT spielt man den erstellten Charakter im gewählten Setting. Mithilfe der anderen Mitspieler und NSCs wird eine Welt erschaffen in der der Charakter sich entwickeln kann. Anfang und Ende des IT's werden durch IT/OT-Rufe der Orga/SL bestimmt. Eine Ausnahme hiervon gibt es nur bei bestimmten Signalwörtern, die im Weiteren aufgelistet sind.

#### *OT / Out-Time / Time-Out*

Außerhalb des Spiels. Wenn jemand also erwähnt, dass er gerade OT ist, spielt er in diesem Moment nicht seinen Charakter, sondern gönnt sich eine Auszeit. Dafür kann man sich für die Zeit, die man braucht zurückziehen.

Wichtig dabei ist nur, dass die Spieler, die noch IT sind in ihrem Spiel nicht gestört werden. Viele Veranstalter stellen dafür einen OT-Bereich zur Verfügung. Sollte dies nicht der Fall sein, kann man sich auf sein Zimmer zurückziehen, oder in einen momentan nicht bespielten Bereich.

### *Stop!*

Das Wort „Stop“ unterbricht sofort das Spiel für alle Beteiligten. Der Stop-Befehl dient dazu, gefährliche Situationen (z.B. eine reale Verletzung im Kampf, herannahende Gefahr für Leib und Leben des Spielers etc.) sofort zu entschärfen. Erst wenn die Situation geklärt ist, wird der Stop-Befehl von der Spielleitung wieder aufgehoben, und das Spiel geht weiter.

Unfälle sind zu vermeiden, ganz gleich, ob es das Spiel stört. Ein Spieler, der an seine Grenzen stößt und sich aus einer beklemmenden Situation retten will, nutzt nicht den „Stoppbefehl“. „Stop!“ ist eine Art Notruf und nicht dazu da um sich kurz zu sammeln oder den Charakter zu retten, sondern den Menschen. Wenn ein Charakter im Spielverlauf etwas zu sagen hat, sollte der Spieler ausweichen auf Begriffe, wie „Halt“ oder „Moment mal“.

### *Professor Lichterloh*

Codewort für OT-Grund IT etwas nicht zu tun oder nicht anwesend zu sein. Bsp: „Ich kann leider nicht mit in den dunklen Keller - Prof. Lichterloh sagt, da ist es dunkel.“ In Wahrheit ist dem Spieler sehr unwohl dabei in den Keller zu gehen, weil er OT Angst vor der Dunkelheit hat und zieht sich somit, ohne das Spiel zu stören, aus der Situation. Es dient nicht dazu, sich aus ungewollten Situationen herauszureden.

### *Time Freeze*

Sobald man dieses Wort hört, hält man sich die Ohren zu, schließt die Augen und summt. Es bedeutet, dass etwas vorbereitet wird, was im Spiel(IT) ohne zeitliche Verzögerung geschieht. Die Zeit zwischen Time Freeze und dem erlösenden Ruf Time-In ist OT und im Spielverlauf praktisch nicht existent. Es ist wie ein unausgespielter Wimpernschlag und das Spiel setzt in der Handlung da wieder ein, wo sie aufhörte.

Wird man während dem Time-Freeze angetippt, darf man die Augen öffnen und aufhören zu summen. Meist will einem die Orga/SL dann Instruktionen geben.

### *Heiler und Sanitäter (Sani)*

Auf Veranstaltungen in der Magie eine Rolle spielt gibt es sogenannten Heiler, die nicht mit Sanitätern zu verwechseln sind. Wenn In-Time ein Charakter verletzt wird, auf keinen Fall nach einem „Sani“ oder Sanitäter rufen, sondern nach einem Heiler rufen. Der Ruf nach einem Sani ist dazu da, dass Out-Time ein Mensch mit medizinischen Kenntnissen zu einem verletzten Spieler gerufen wird.

### *Erfahrungspunkte (EP)*

Am Anfang hat ein Charakter einen Punktwert. Diese Punkte werden regelgetreu auf Vor- und Nachteile verteilt oder gesammelt. Nach den LARPs können die Organisatoren weitere Punkte verteilen, die man zwischen den Cons (nicht auf) wieder verteilen kann.

(In der Regel 1 Punkt/ Contag und Zusatz bei besonders schönem Spiel- Orga-Entscheidung)

**Wir freuen uns, eure tollen Charaktere auf Bathou begrüßen zu dürfen.**

**Habt ihr noch Fragen? Dann kommt gerne auf uns zu..**