



Conularis -Larp in der Zaubererwelt

Regelwerk

Das Regelwerk der Conularis Larp ist inspiriert aus dem Regelwerk des JWA LARP e.V. und wurde an die eigenen Bedürfnisse der Veranstaltungen angepasst.

§1 Grundsätzliches

1. **Hintergrund:** Als Hintergrundinformation gilt alles, was in den Büchern von J.K. Rowling beschrieben wurde. Ebenso, was in den offiziellen Quellen zur Zaubererwelt ergänzt wurde bzw. was ihr in Harry-Potter-Wikis finden könnt. Auch gelten die Informationen aus den offiziellen Games die auf der Zaubererwelt aufbauen, insbesondere Hogwarts Legacy. 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.
2. **Offizielle Inhalte:** Auch wenn wir alle diese Idee der Zaubererwelt, die JKR geschaffen hat lieben, distanzieren wir uns von JKR und spielen losgelöst von der Welt wie sie die Autorin erschaffen hat. Die Grundidee und das gleiche Setting bespielen wir weiterhin, allerdings mit unseren Wertvorstellungen und eigenen Hintergründen und Geschichten. JKR bekommt kein Geld von uns. Daher ist es auch Spielern nicht gestattet bestehende Romanfiguren oder deren nahestehende - auch fiktive - Verwandte zu verkörpern.
3. **Zauberstab:** Es sind alle selbst gestalteten Zauberstäbe zugelassen. Ebenso selbst gebastelte Utensilien. Sie müssen 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. **Sondercharaktere:** Nichtmenschliche Wesen wie z.B. Werwölfe könnten nach Rücksprache mit der Spielleitung in Ausnahmefällen als Spielercharakter zugelassen werden.
5. **Dieben** Die Spielleitung wird vor In-Time wenn nötig zu den Regeln des Diebens informieren. Wenn Gegenstände, In-Time (IT) gestohlen werden, muss UNVERZÜGLICH danach die Spielleitung in Kenntnis gesetzt werden. 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 IT-Spiel-Gegenständen wie z.B. Zauberstäben, Tränken, Schriftrollen, IT-Geld etc. möglich. Entwendungen von anderen als IT-Gegenständen 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. **Zaubern:** 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. **Zauberdauer:** Es ist nicht erlaubt den gleichen Zauber direkt nacheinander zu sprechen. Die Abklingzeit entspricht ca. 30 Sekunden. Sollte es zu Unstimmigkeiten kommen, gilt das Wort der Spielleitung!
3. **Erfolge/Misserfolge:** Der Erfolg eines Fluchs bzw. Zauberspruchs wird:
a) von der Spielleitung bestimmt oder b) Es gilt die Opfer-Regel und der Fluch wird vom Verfluchten bzw. Verzauberten freiwillig ausgespielt. Hierbei sind die Mitarbeit und das Mitspielen aller Beteiligten enorm wichtig. **ACHTUNG:** Gespür für die Situation und das Spiel. Um das Spiel immersiver und glaubwürdiger werden zu lassen ist es wichtig, dass alle mitspielen. Auch der erfahrenste Zauberer wird mal verzaubert und auch der erfahrensten Hexe misslingt mal ein Fluch bzw. Zauber. Im Zweifel haltet vorher Rücksprache mit der Spielleitung für ein glaubwürdiges Spielen. Und keineswegs misslingen einem Spieler grundsätzlich alle Flüche bzw. Zauber.
4. **Zauberwirkung:** 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.
5. **Kampf:** Kampf-Zauber können nur in einem Duell gezaubert werden, d.h. die Kontrahenten müssen sich sehen und sich als Gegner wahrnehmen.

6. **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 um sie darstellen zu können. Ohne Darstellung ist der Zauber nicht gelungen. Lasst euch gerne etwas einfallen. Einige Beispiele haben wir bereits beigefügt. Bei einigen Zaubern muss natürlich eine Spielleitung anwesend sein, holt diese einfach vorher dazu.
7. **Zauberabwehr (Protego):** Dieser Zauber wehrt einfache Angriffszauber ab. Ob eine Abwehr gelingt ist ebenfalls eurem Spiel überlassen. Siehe auch Punkt 3: Erfolg/Misserfolg
8. **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.
9. **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.
10. **Okklumentik und Legilimentik** sind Spezialfähigkeiten, die ggf. von NSC beherrscht werden oder im Spiel IT erlernt werden kann.
11. **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.
12. **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:
 - a. Imperius-Fluch
 - b. Cruciatus-Fluch
 - c. 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.
13. **Revelio.** Der Zauber offenbart nicht ungefiltert eventuelle Geheimnisse/Zauber und kann nur im beisein der Spielleitung angewendet werden.

§3 Spielstil

Wie bereits erwähnt, wird nach dem DKWDDK-Prinzip gespielt. Wer z.B. einen besonders charismatischen Auror oder einen Duellier-begabten Charakter bespielen möchte, sollte auch in der Lage sein, dies darzustellen. Da jedoch niemand in der Lage ist, Magie zu wirken und manche Charakterkonzepte von der Akzeptanz anderer Teilnehmender abhängen, funktioniert DKWDDK besser in Kombination mit weiteren Spielstilen, die zusammen für ein kreatives Miteinander sorgen. Diese sind:

- **Play to struggle:** Beim Play to struggle geht es um möglichst komplexe und unangenehme Konflikte für den Charakter. Dabei soll möglichst viel Spiel für die Mitspielenden entstehen. Jede Auseinandersetzung wird mit dem Bewusstsein angegangen, dass man selbst als Verlierer daraus hervorgehen kann, obwohl der Charakter dagegen ankämpft.
- **Play to lift:**
Der Charakter hilft anderen zu einem besseren Auftreten und Spiel, in dem er dafür selbst Nachteile in Kauf nimmt. Er unterstützt andere und „erhöht“ Konzepte des Gegenübers, um diese glaubhafter erscheinen zu lassen. Geheimnisse sind spannender, wenn man sie mit Mitwissenden teilen kann.
- **Play to flow:** Beim Play to flow geht es um eine vollständige Immersion in den Gedankenfluss und das Verhalten des Charakters. Das Ziel ist es, logische und für den Charakter typische Verhaltensweisen an den Tag zu legen, die gleichzeitig Anspielmöglichkeiten für andere Charaktere bieten. Auch ein Charakter im Flow wird auf Spielangebote anderer Spielender reagieren und sollte bestmöglich auf diese eingehen.
- **Play serious:** Spiele deinen Charakter ernsthaft. Slapstick sollte auf wenige, gut dosierte Gelegenheiten begrenzt sein. Wir nehmen unser Hobby ernst und wollen die Charaktere auch ernsthaft darstellen. Dabei ist zu bedenken, dass Handlungen auch harte Konsequenzen für die Charaktere haben können und werden
- **Play slow** Spielkonzepte wie Duellieren gewinnen an Spannung, wenn sie nicht zu schnell ausgeführt werden. Die Spielsituationen sind so besser unter Kontrolle zu halten. Die Mitspielenden haben genug Zeit zum Reagieren, wenn man nicht Stakkato einen Zauber nach dem anderen wirkt. Dies kann auch dadurch erreicht werden, dass man beim Zaubern große Gesten ausführt oder theatralisch seinen Beweggrund währenddessen vorträgt. Wenn ein Mitspielender ‘play slow’ anwendet, sollte der eigene Spielstil daran angepasst werden, sodass keine unausgeglichene Szenen zustande kommen. Optional kann im Vorfeld über eine Absprache oder einen Münzwurf bestimmt werden, wie der Ablauf und der Ausgang des Duells ist.
- **Nicht-IT/OT Mischen:** OT Probleme und Differenzen sollen nicht ins IT Spiel getragen werden. Diese sollten im OT geklärt werden. Im Zweifel hilft die Orga gerne bei der Konfliktlösung und bietet eine Streitschlichtung an. Das gleiche gilt jedoch auch für IT Konflikte. Diese sind OT kein Angriff auf eure Person. Auch hier hilft die Spielleitung gerne.

- Metagaming Dinge die im OT und im IT Hintergrund der Charaktere passieren können Einfluss auf das Spiel haben. Generell gilt: Kommunikation ist das A und O. Eure Ideen und Spielinhalte möchten wir gerne einbinden, können das aber nur, wenn wir auch davon wissen. Seid euch sicher: wir freuen uns über eure Ideen, aber nur wenn diese mit uns abgesprochen sind und wir entsprechend reagieren können. Auch hierbei gitl DKWDDK

§3 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 WIRKLICH-WIRKLICH-Regel:** Benutzt die “Wirklich Wirklich” Regel, um Spiel zu unterbinden, dass ihr aus OT-Gründen nicht führen wollt oder könnt. Wenn diese Regel verwendet wird, dann respektiert dies bitte. Bsp: “Ich würde gerne mit euch darüber reden, aber ich muss gerade wirklich wirklich weiter.” Hier gibt es einen OT Grund, weswegen der Spieler weg muss.
- **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

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