

SCHWERT UND MAGIE – RICHTLINIEN UND REGELN

Willkommen in der Welt von „Schwert und Magie“! Unsere Events bieten dir die Möglichkeit, in eine lebendige, mittelalterliche Fantasiewelt einzutauchen, in der du spannende Abenteuer erlebst und neue Freundschaften knüpfst. Damit alle Teilnehmer ein sicheres und authentisches Erlebnis genießen können, gibt es ein paar grundlegende Regeln. Diese sorgen für ein harmonisches Miteinander und helfen dir, vollkommen in deine Rolle einzutauchen. Lies dir die Richtlinien aufmerksam durch – sie sind dein Schlüssel zu einem unvergesslichen Abenteuer!

1. Allgemeines Verhalten und Atmosphäre

- **Respekt und Rücksicht:** Jeder Teilnehmer ist angehalten, anderen Spielern mit Respekt und Rücksicht zu begegnen. LARP lebt von der Zusammenarbeit und dem Gemeinschaftsgefühl – also achte darauf, dass du die Grenzen und das Wohlbefinden der anderen Teilnehmer respektierst.
- **IT- und OT-Bereiche:** Innerhalb der Spielbereiche ist der In-Time (IT) Modus aktiv. Das bedeutet, dass du in deiner Rolle und Charakter bleibst und das Spielgeschehen aktiv gestaltest. Für Out-Time (OT) Belange gibt es separate, ausgeschilderte Bereiche. OT-Gespräche sollten nur in diesen Bereichen geführt werden.
- **Keine Nutzung moderner Geräte im IT-Bereich:** Handys, Kameras oder andere moderne technische Geräte sollten während des gesamten Events im IT-Bereich nicht benutzt werden. Nur in den OT-Bereichen oder im Notfall sind sie gestattet.

2. Kostümierung und Ausstattung

- **Authentizität im Erscheinungsbild:** Es ist verpflichtend, ein passendes Kostüm zu tragen. Dein Kostüm sollte möglichst authentisch wirken und zur gewählten Rolle passen – egal, welche Rolle du wählst (z.B. Ritter, Magier oder Waldläufer). Kostüme und Waffen können bei Bedarf als Teil des Helden-Tickets gemietet werden.
- **LARP-taugliche Waffen:** Nur speziell für LARP zugelassene, gepolsterte Waffen sind im Spiel erlaubt. Diese Waffen bestehen aus Schaumstoff oder Latex und sind so konzipiert, dass sie keine echten Verletzungen verursachen. Metall- oder Holzwaffen sind streng verboten.

3. Spiel und Verhalten – Etikette und Regeln

- **In-Time und Out-Time (IT und OT):** Bleibe während des Spiels In-Time (IT) und spiele deine Rolle authentisch. Gespräche und Handlungen sollten im Charakter stattfinden. Für private und reale Belange wechsele in den Out-Time-Modus (OT) und gehe in die entsprechenden OT-Bereiche.
- **Safeword – „STOPP OT“:** Im Falle einer Notlage oder wenn du dich unwohl fühlst, kannst du das Safeword „STOPP OT“ nutzen. Alle beteiligten Spieler halten dann sofort an und das Spiel wird kurz unterbrochen. Verwende das Safeword nur in echten Notsituationen.
- **Konflikte im Spiel:** Alle Konflikte und Kämpfe sollten im Spiel verbleiben. Gewalt oder aggressive Handlungen außerhalb des Spiels sind strikt verboten. IT-Konflikte müssen mit Rücksicht und Respekt ausgetragen werden.

4. Gesundheit und Sicherheit

- **Erste Hilfe:** Eine Erste-Hilfe-Station ist vor Ort vorhanden. Solltest du dich verletzen oder dich unwohl fühlen, suche diese auf. Unsere erfahrenen Helfer stehen dir zur Verfügung.

SCHWERT UND MAGIE – RICHTLINIEN UND REGELN

- **Eigenverantwortung:** Jeder Teilnehmer ist für seine eigene Sicherheit und Gesundheit verantwortlich. Achte auf dein Wohlbefinden und gehe keine Risiken ein, die dich oder andere gefährden könnten.
- **Keine echten Waffen oder gefährlichen Gegenstände:** Es sind nur LARP-Waffen erlaubt. Andere gefährliche Gegenstände oder Waffen sind strengstens untersagt.

5. Verpflegung und Selbstversorgung

- **Eigenes Essen und Trinken:** Das Event ist auf Selbstversorgung ausgelegt. Jeder Teilnehmer ist dafür verantwortlich, ausreichend Essen und Trinken für die gesamte Dauer des Events mitzubringen. An manchen Events gibt es Essensstände und Händler vor Ort – achte auf die Ankündigungen.
- **Alkohol und Drogen:** Der Konsum von Alkohol ist in Maßen erlaubt, solange er das Spiel nicht beeinträchtigt. Der Konsum von illegalen Substanzen ist streng verboten und führt zum sofortigen Ausschluss vom Event.

6. Zelte und Übernachtung

- **Mittelalterliche Zelte und Ambiente:** Ambiente-Zelte sind bevorzugt. Falls du ein modernes Zelt mitbringst, dekoriere es nach Möglichkeit (z.B. mit einem Tuch), um es in die mittelalterliche Umgebung einzufügen.
- **Lagerplätze:** Jeder Teilnehmer hat einen zugewiesenen Lagerplatz, der respektiert und sauber gehalten werden sollte. Achte darauf, deinen Bereich sauber zu halten und Abfälle zu entsorgen.

7. Teilnahme und Verantwortung

- **Mindestalter und Aufsichtspflicht:** Teilnehmer müssen mindestens 18 Jahre alt sein.
- **Haftungsausschluss:** Alle Teilnehmer nehmen auf eigene Verantwortung teil. Der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Schäden oder Verletzungen, die während des Events auftreten.

8. Magie und Fähigkeiten im Spiel

1. Verwendung von Magie im Spiel

- **Magie als erzählerisches Element:** Magie bei unseren Events ist primär als erzählerisches Element gedacht. Sie dient dazu, das Ambiente zu stärken und die Geschichte voranzutreiben. Magie hat oft begrenzte, festgelegte Effekte und ist kein allmächtiges Mittel.
- **Keine übernatürlichen Kräfte:** Spieler können keine übernatürlichen Kräfte oder unbegrenzte Macht darstellen. Magie ist an Regeln gebunden und sollte nicht genutzt werden, um das Spiel oder andere Teilnehmer zu dominieren.
- **Zusammenarbeit mit der Spielleitung:** Wenn du eine Idee für eine besondere magische Handlung hast, stimme dies mit der Spielleitung ab, um sicherzustellen, dass sie in die Geschichte passt und die Regeln nicht verletzt.

2. Darstellung von Zaubersprüchen und Ritualen

- **Visuelle und akustische Darstellung:** Magie sollte visuell und/oder akustisch dargestellt werden, um den Effekt für andere Spieler greifbar zu machen. Dies kann durch Requisiten, Worte, Gesten oder kleine Effekte (z.B. Rauchbomben oder leuchtende Kristalle) geschehen.
- **Rituale und Symbolik:** Rituale sind eine großartige Möglichkeit, Magie darzustellen. Nutze Symbole, Kreidezeichnungen, Runen oder gesprochene Beschwörungen, um die Magie authentisch und spannend wirken zu lassen.

SCHWERT UND MAGIE – RICHTLINIEN UND REGELN

- **Achtung vor echten Flammen oder gefährlichen**

Materialien: Sicherheitsvorgaben sind strikt einzuhalten. Keine echten Flammen oder gefährliche Materialien (z.B. brennbare Substanzen) dürfen genutzt werden.

3. Magie und Interaktionen mit anderen Charakteren

- **Einvernehmen ist notwendig:** Magische Effekte, die Einfluss auf andere Spieler haben (z.B. „Verzauberung“, „Einfrieren“), dürfen nur mit deren Einverständnis angewendet werden. Ein kurzer Blick oder ein kurzes „OK?“ reicht oft, um dies sicherzustellen.
- **Respektiere die Entscheidungen der anderen:** Wenn ein Spieler oder NSC (Nicht-Spieler-Charakter) nicht auf deine Magie reagieren möchte oder einen Zauber ignoriert, respektiere das. Jeder Spieler entscheidet selbst, wie sein Charakter auf Magie reagiert.
- **Kein Zwang oder Manipulation:** Magische Effekte dürfen nie dazu genutzt werden, die freie Entscheidung eines anderen Spielers zu umgehen oder ihn zu Handlungen zu zwingen, die er ablehnt.

4. Magische Gegenstände

- **Limitierte Anzahl und Spielleitung:** Magische Gegenstände, wie Amulette oder verzauberte Waffen, müssen von der Spielleitung genehmigt werden. Sie sind oft begrenzt und dienen als seltene Elemente, um besondere Ereignisse und Quests zu bereichern.
- **Einfache Darstellung:** Magische Gegenstände sollten durch klare visuelle Elemente als solche erkennbar sein, wie z.B. durch leuchtende Steine, Runen oder auffällige Anhänger. Komplexe Effekte sollten einfach gehalten werden, um die Atmosphäre zu wahren.

5. Regelungen für Heilmagie und Wiederbelebung

- **Begrenzte Heilung:** Heilzauber dürfen verwendet werden, jedoch in einem realistischen Rahmen. Eine Wunde kann gelindert werden, aber ernsthafte Verletzungen oder tödliche Wunden lassen sich nicht vollständig heilen.
- **Keine Wiederbelebung:** Tödlich getroffene Charaktere können in der Regel nicht durch Magie wiederbelebt werden. Wenn eine Ausnahme gemacht wird, ist dies ein seltenes Ereignis und muss von der Spielleitung genehmigt werden.

6. Out-Time Kommunikation über Magie

- **Out-Time Klärung vor großen Ritualen:** Besondere Rituale oder magische Handlungen, die eine größere Auswirkung auf die Spielwelt haben, sollten Out-Time (OT) mit der Spielleitung besprochen werden, um sicherzustellen, dass alle Spieler gut darauf reagieren können und die Handlung in die Story passt.
- **Sicherheitswörter und Abbruchmöglichkeiten:** Falls ein magisches Ritual oder eine Szene für einen Spieler unangenehm wird, kann jederzeit ein Safeword („STOPP OT“) verwendet werden, um die Szene zu unterbrechen.

7. Kreativität und Verantwortung

- **Ermutigung zur Kreativität:** Wir ermutigen alle Spieler, kreativ mit ihren magischen Fähigkeiten zu sein und das Spielerlebnis für sich und andere zu bereichern.
- **Verantwortungsvoll spielen:** Denke daran, dass Magie eine Bereicherung für das LARP-Erlebnis ist und verantwortungsvoll eingesetzt werden sollte. Deine

SCHWERT UND MAGIE – RICHTLINIEN UND REGELN

Magie sollte dazu beitragen, die Atmosphäre für alle Spieler zu verstärken und niemanden zu überwältigen.

Diese Regeln stellen sicher, dass alle Teilnehmer ein sicheres, respektvolles und immersives Erlebnis haben. Die Einhaltung dieser Richtlinien ist verpflichtend und Verstöße können zu einem Ausschluss vom Event führen.