

Spielerstammdaten

Bitte gib in diesem Abschnitt die Daten zu deiner Person (outtime) ein.

Nachname, Vorname:

Geburtsdatum:

E-Mail:

Forename:

Besonderheiten beim Essen (Vegetarier, Allergiker, etc.):

Ängste, Phobien, Krankheiten (von denen wir wissen sollten):

Ich habe schon LARP-Erfahrung: Ja Nein

(ungefähre Anzahl an Contagen(des Spielers):)

Ich bin bereit, nachts geweckt zu werden: Ja Nein

(Wenn ich hier „Ja“ wähle, dann stehe ich auf und ziehe mich an – ohne Widerworte – Ausnahme: gesundheitliche Gründe)

Ich möchte gerne in den Lostopf für die Kombitickets geworfen werden: Ja Nein

Charakterstammdaten

Gib in diesem Abschnitt die Daten für deinen Charakter ein (also die Figur, die du Intime darstellst).

Der Charakter wurde bereits auf einem HoEx gespielt: Ja Nein

Wenn ja, Anzahl der Contage des Charakters:

Herkunft

Nachname, Vorname:

Geburtsdatum:

(dein Charakter sollte zwischen 1962 (18 Jahre alt) und 1966 (14 Jahre alt) geboren sein)

Blutstatus:

Nationalität:

Gesinnung gegenüber den Todessern:

Achtung! Beide Richtungen sind starke Extremisten, die sofort auf die jeweils andere Seite losgehen würden. D.h.

10 = Alle Muggel oder Muggelsympathisanten müssen sterben und ich schrecke auch nicht davor jemanden umzubringen.

1 = Alle Todesser oder Tosessersympathisanten müssen sterben und ich schrecke ich nicht davor zurück, jemanden umzubringen.

Begründung für die Gesinnung:

Eltern

Wie auch im echten Leben haben Charaktere natürlich Familie. Wir wissen, dass wir den Beginn eines Krieges bespielen. Deshalb geben wir euch die Möglichkeit im Feld "Sonstiges" Zusatzinformationen, wie z.B. "vermisst seit 1.4.1978" etc. einzutragen. ABER bedenkt, was das für Auswirkungen auf einen Charakter hat. Es ist ausdrücklich nicht unser Wunsch, dass wir nur zerrüttete Familien haben. Es wäre schön, wenn die meisten Schüler noch eine normale Familie hätten, denn der Konflikt fängt ja erst an.

Mutter

Nachname, Vorname:

Mädchenname:

Blutstatus:

Gesinnung gegenüber den Todessern:

Beruf:

Sonstiges:

Vater

Nachname, Vorname:

Blutstatus:

Gesinnung gegenüber den Todessern:

Beruf:

Sonstiges:

Verwandte Spielercharaktere

Mein Charakter ist mit anderen Spielern auf dieser Con-Reihe verwandt (bitte wechselseitig angeben) [Charaktername - Haus - Jahrgang - Verwandtschaftsgrad]

In Hogwarts

Wunschjahr:

Wunschhaus (Beschreibungen zu jedem Haus findest du [hier](#). Falls du einen Austauschschüler spielen möchtest, kläre dies bitte **vorher** mit uns ab.):

Wunschhaus:

Haustier:

Mein Charakter hat am meisten Angst vor:

Das mag mein Charakter:

Lieblingsfach:

Lieblingslehrer:

Lieblingsort:

Das hasst mein Charakter:

Hassfach:

Hasslehrer:

Hassort:

Freunde und Feinde

Es gibt immer Leute, mit denen man sich in der Schule gut versteht und solche, die man gar nicht mag. Da wir nicht immer alle Beziehungen der Charaktere im Auge haben können, bitten wir dich, hier die Beziehungen zu den anderen Charakteren kurz aufzulisten [Charaktername - Haus - Jahrgang - Beziehung].

Hintergrund

Hier hast du Platz für die Hintergrundgeschichte deines Charakters (Wo kommt er her? Wie ist er erzogen worden / aufgewachsen? Was sind seine Hobbies? etc.)

Im folgenden Feld erkläre bitte wie sich der Charakter auf Grund seiner Geschichte jetzt verhält

Vor- und Nachteile

Im folgenden Abschnitt kannst du die Vor- und Nachteile deines Charakters auswählen. Diese Vor- und Nachteile sind zusätzliche Spielangebote, und wir bitten dich, diese auch im Spiel zu nutzen. Wenn du dich für einen Vor- oder Nachteil entscheidest, klicke einfach in die Box dahinter.

Bitte klicke dir keine Nachteile hinzu, von denen du nicht weißt, wie du sie darstellen kannst. Auch sollte der Nachteil zu deinem Charakter passen und nicht rein der Punkte wegen ausgewählt werden. Wir schauen uns diese Vor- und Nachteile genau an und behalten uns vor, auch hier Änderungen zu fordern. Weniger ist oft mehr!

Beachte: Vor- und Nachteile, welche mit einem Stern (*) gekennzeichnet sind, sind besonders kritische Vor- und Nachteile. Bitte sprich diese **vorher** mit uns ab.

Hier geht's zum [Regelwerk](#) (Vor- und Nachteile ab Seite 4)

Startwert + Erfahrungspunkte + Punkte aus den Nachteilen = Verfügbare Charakterpunkte

Jahrgang	Startwert (Punkte)
3	7
4	8
5	9
6	10
7	11

Vorteile

Name	Beschreibung	Voraussetzung(en)/Hinweise	Punkte
Animagus*	Der Charakter kann sich in ein bestimmtes Tier verwandeln.	Vorteil: Begabung Ab dem 6. Jahrgang mit Spielerfahrung. (Zusatzkostüm erforderlich)	8 <input type="checkbox"/>
Begabt	Der Charakter ist ein begabter Zauberer oder eine begabte Hexe.	Der Vorteil muss durch gutes Spiel dargestellt werden (Zaubersprüche beherrschen)	4 <input type="checkbox"/>
Besondere Begabung I	Der Charakter hat für eine bestimmte Form von Magie ein besonderes Talent. (Heilung/Angriffszauber/Alltagszauber/Zaubertricks/manipulierende Zauber) Der Charakter lernt in diesen Bereichen schneller und einfacher die Zauber.	Das Erlernen wird ausgespielt. Bei Vorteil Begabt Bei Vorteil Hochbegabt <input type="text"/>	4 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/>
Besondere Begabung II	Der Charakter hat für einen bestimmten Spruch ein besonderes Talent. Er lernt den Spruch schneller und auch die ungesagte Variante würde ihm leichter fallen als bei anderen Sprüchen.	Vorteil: Besondere Begabung 1 Das Erlernen wird ausgespielt. Bei Vorteil Begabt Bei Vorteil Hochbegabt <input type="text"/>	5 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/>

Besonderer Besitz*	Der Charakter darf besonderen Besitz bei der Orga anmelden.	Pro Besitz 3 Punkte: Bei Vorteil Wohlhabende Familie	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Eigene Eule	Die Nachrichten des Charakters sind nicht einsehbar für andere.	Plüsch-Eule mitbringen und einchecken	2 <input type="checkbox"/>
Hellsicht	Der Charakter kann Visionen von der SL erhalten.	Je nach Stufe: Ungenau Exakter	3 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/>
Hochbegabt	Der Charakter hat kein schlechtes Fach und ein Fach, indem er ein Experte ist. Hilfen für Aufgaben in diesem Fach können von der SL angefordert werden.	Der Vorteil muss durch gutes Spiel dargestellt werden (Zaubersprüche und Unterrichtsinhalte beherrschen) Ab dem 6. Jahrgang <input type="text"/>	7 <input type="checkbox"/>
Kämpfer	Das Charakter ist versiert im Kampf mit Schwert, Axt, Degen, Rapier, Stab oder Messer.	Nur 6./ 7. Jhg., vier Jahre Lehrling ausgespielt. LARP-Waffe erforderlich. Waffe darf öffentlich getragen werden.	5 <input type="checkbox"/>
Kampflehrling	Der Charakter hat Grundkenntnisse im Kampf mit Schwert, Axt, Degen, Rapier, Stab oder Messer.	LARP-Waffe erforderlich (DKWDDK)	3 <input type="checkbox"/>
Metamorphmagus*	Der Charakter kann einzelne Teile des Körpers verändern.	Equipment benötigt (Perücken, Latexapplikationen, o.ä.)	7 <input type="checkbox"/>
Teilblut*	Im Stammbaum gab es einst Veela-, Feen-, Centauren-, Riesenblut oder das anderer Meta-menschen.		5 <input type="checkbox"/>
Seher	Der Charakter kann gezielt Informationen in Form von Visionen bei der SL erspielen.	Muss ausgespielt werden mit bestimmten Hilfsmitteln (Pendel, Karten, Kristallkugel, o.ä.)	5 <input type="checkbox"/>

Reinblut	Gesellschaftsspiel - IT Vorteil	Der Charakter hat nur magische (menschliche) Vorfahren.	2 <input type="checkbox"/>
Resistenz Alchemie*	Der Charakter kann würfeln, ob der Zaub-ertrank, der ihm gegeben wurde wirkt oder nicht. (z.B. Veritaserum). Die heißt aber auch, dass der Charakter ebenfalls würfeln muss, wenn ihm ein Heiltrank verabreicht wird, es ist also ein zwei-schneidiges Schwert.	Im Spiel erlernbar	5 <input type="checkbox"/>
Resistenz Magie*	Der Charakter kommt mit einer bestimmten Art von fremd-gewirkten Zaubern besser klar und über-windet sie leichter. Zum Beispiel: Beherrschungs- oder Schadenszauber. Der Körper spricht weniger auf Zauber an, deswegen wirkt sich diese Resistenz auch auf sämtliche positive Zauber aus, es ist also ein zwei-schneidiges Schwert.	Im Spiel erlernbar <input type="text"/>	5 <input type="checkbox"/>
Tierverständnis	Der Charakter erkennt die Zeichen, die Tierwesen aussenden und versteht ihre Bedürfnisse.		3 <input type="checkbox"/>
Tierzunge*	Der Charakter kann mit einer Tierart in deren Sprache reden.	Normale Tiere <input type="text"/> Magische Wesen <input type="text"/>	7 <input type="checkbox"/> 12 <input type="checkbox"/>

Wohlhabende Familie*	Der Charakter ist wohlhabend, dies zeigt sich an seiner Kleidung und anderen Dingen. Er darf einen besonderen Besitz anmelden.		3 <input type="checkbox"/>
----------------------	--	--	----------------------------

Nachteile

Arm	Geringes gesellschaftliches Ansehen. Gesellschaftsspiel - IT-Nachteil	Wenig finanzielle Mittel und abgetragene Kleidung.	2 <input type="checkbox"/>
Chronisch krank*	Der Charakter hat eine Krankheit, die auszuspielen ist. Regelmäßiger Krankenflügelbesuch	Krankheit bestimmt Höhe der Punkte. Absprache mit Orga	2-4 <input type="checkbox"/>
Eingeschränkter Sinn*	Der Charakter hat einen Sinn der beeinträchtigt ist wie z.B. Kurzsichtigkeit, schwacher Gleichgewichtssinn etc.	Betroffener Sinn und Stärke der Einschränkung bestimmt Höhe der Punkte. Absprache mit Orga	2-4 <input type="checkbox"/>
Lykantrophie/Werwolfbiss*	Nachteile: Schwere sichtbare körperliche Narben und Verstümmelungen. Angst vor Vampiren und Veelen sowie dem Mond. Schlafstörungen. (Halbe Regeneration) Gesellschaftlich nicht akzeptiert- IT-	im Spiel erhaltbar Braucht Nachteil Chronisch krank Weiteres wird mit der Orga abgeklärt.	<input type="checkbox"/>

	Nachteil Vorteile: Kann Nachts besser zaubern, aber nur als Mensch.		
Magisch unbegabt*	magisch irritiert: Der Spieler trägt einen Beutel mit 4 weißen und 2 schwarzen Kugeln mit sich. Wenn er zaubert lost er mit Ziehen einer Kugel, ob der Zauber funktioniert. Weiß bedeutet Gelingen magisch benachteiligt: Magisch irritiert + ein zusätzliches schlechtes Fach magisch fehlerhaft: Magisch irritiert mit 2 Weißen und 2 schwarzen Kugeln + ein schlechtes Fach	Magisch irritiert Magisch benachteiligt Magisch fehlerhaft Nicht kombinierbar mit den Vorteilen begabt und hochbegabt	2 <input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>
Muggelgeboren	Erst seit Schulzeit mit der magischen Welt vertraut- noch teilweise weltfremd in der Gesellschaft der Magie Gesellschaftsspiel - IT-Nachteil		1 <input type="checkbox"/>
Notorischer Lügner	Der Charakter lügt fast immer.	Nicht kombinierbar mit Nachteil Wahrheitssager	3 <input type="checkbox"/>

Prinzipientreue*	Der Charakter hat drei feste Prinzipien, denen er unter allen Umständen folgt. Dies kann alles Mögliche sein vom Pazifismus über die vermeintliche Pflicht, anderen (z.B. Frauen) die Tür aufzuhalten oder einfach nicht mit Zauberern niederer Herkunft zu sprechen.	Prinzipien bestimmen Höhe der Punkte. Absprache mit Orga	2-5 <input type="checkbox"/>
Psychische Störungen*	Halluzinationen Paranoia Phobie zwanghaftes Verhalten / Tic Amnesie Emotionsblind Feste Gewohnheit	Die Störung wird in Form und Schwere mit der Orga festgelegt. Daraus resultiert die Punktzahl.	2-8 <input type="checkbox"/>
Sprachfehler	Während ein Lispeln nur soziale Nachteile bringt, würde ein Stottern bereits Auswirkungen auf die Zauber haben bis hin zu einem gelegentlichen Versagen der Zauber. Auch hier wird eine Würfelprobe gefordert	Stufe 1: Lispeln, Näseln, Nuscheln oder leichter Akzent (W6) Stufe 2: Stottern, starker Akzent, starkes Nuscheln oder Lispeln(W12)	3 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/>
Sympathiegebunden	Der Charakter verehrt einen NSC oder SC so sehr, dass er diesem fast nie widerspricht	Angabe im Charakterhintergrund	2 <input type="checkbox"/>
Tierfeind	Tiere meiden den Charakter oder greifen ihn gar an. Pflege magischer Geschöpfe als zusätzliches(!) schlechtes Fach	Nicht kombinierbar mit den Vorteilen Tierverständnis und Tierzunge.	2 <input type="checkbox"/>

Tollpatsch	Der Charakter rutscht aus, stolpert, lässt Dinge fallen und ähnliches.		1 <input type="checkbox"/>
Vampirismus/Vampirbiss*	Sonnenempfindsamkeit bei einem überlebten Biss. Bei Verwandlung ist Kontakt mit direktem Sonnenlicht tödlich. Der Charakter beginnt zu brennen und ihm werden direkt Lebenspunkte entzogen. 1 LP bei 10 Sekunden Sonnenlicht. Hinweis: Kann nicht mehr zaubern.	Im Spiel erhaltbar Kann nicht mehr zaubern.	<input type="checkbox"/>
Wahrheitssager	Der Charakter sagt immer die Wahrheit.	Nicht kombinierbar mit Nachteil notorischer Lügner.	4 <input type="checkbox"/>
Zwangsgebunden	Das Leben und Wohl des Charakters ist abhängig von einem NSC oder SC. Auch durch magischen Zwang möglich. ("Stirbt der eine, bringt sich der andere um")	Angabe im Charakterhintergrund	5 <input type="checkbox"/>
Zögerlicher Zauberer	Der Charakter muss sich zu jedem Zauber überwinden. Je mehr Druck, desto schwerer fällt es ihm zu zaubern.		2 <input type="checkbox"/>

Allgemeine Fähigkeiten

Rätselmeister	Der Charakter kann bei Rätseln Tipps von der SL erfragen		4 <input type="checkbox"/>
---------------	--	--	----------------------------

Besondere Kenntnisse*	Kenntnisse in gesondertem Bereich wie z.B. weitere Sprachen, Kriminologie, Heilertum, etc.	Mit Orga klären und festlegen. Pro Kenntnis	2 <input type="checkbox"/>
Erste Hilfe	Verbände, Pflaster, Salben... der Charakter kennt sich mit nicht magischer "Erster Hilfe" aus.		4 <input type="checkbox"/>
Koch	Der Charakter bekommt einen Bonus im Tränkeunterricht. Wenn ein Trank nicht gelingt, meldet man dies der TrankSL.		3 <input type="checkbox"/>
Kontakte*	Der Charakter kennt Auroren, Minister, hohe Todesser oder ähnliche Leute, die ihm gern aushelfen	pro Kontakt Höhe variiert nach Kontakt. Vom Charakterhintergrund abhängige Fähigkeit.	3-5 <input type="checkbox"/>
Muggeltechnik	Der Charakter hat Kenntnisse von elektronischen Gegenständen und Geräten.	Ohne Vor-/Nachteile Vorteil Reinblut Nachteil Muggelgeboren	2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/>
Schlösser knacken	Der Charakter kann Schlösser knacken.	Muss real ausgespielt werden. Werkzeuge mitbringen.	2 <input type="checkbox"/>

Ich habe die [AGBs](#) gelesen und stimme ihnen zu. Alle Angaben hier entsprechen der Wahrheit. Ich melde mich hiermit zum Con "Im Schutz der Schwingen" vom 23. - 25.11.2018 verbindlich an und werde der Zahlungsaufforderung zügig nachkommen, sobald ich diese erhalte.

Wir als Veranstalter nehmen deine Anmeldung unter Vorbehalt an. Eine konkrete Anmeldebestätigung bekommst du per Mail, nachdem der Anmeldebeitrag entrichtet wurde. Es ist weiterhin möglich, dass wir konkrete Änderung an deinem Charakterbogen fordern. Hierfür bitten wir um Verständnis, denn wir möchten eine faire Spielwelt gestalten, in der es keine übermächtigen Charaktere gibt.

Fertig? : D

Kontrolliere doch nochmal alles durch und schicke das Ganze dann an sortinghat@hoex-larp.de

Betreff: Anmeldung HoEx 3 „Mein Name“. Vielen Dank.