

Wiener Schule für Zauberkunst und Hexerei

Erlebe die Welt eines Zauberschülers mit allen Sinnen.

Die WSHZ ist ein Charakter-LARP mit Plot, Rätsel, Ambiente und Interaktion. Die WSZH spielt in typisch österreichischem Umfeld, mit allen Elementen, die Harry Potter Fans suchen: Gryffindor, Hufflepuff, Ravenclaw, Slytherin, Grosse Halle, Bibliothek, Hauslehrer, Geister; Unterricht mit verpotteterem Wissen, sportlichem Wettbewerb sowie rätselhaften Ereignissen.

Spieleranmeldung zur **WSZH 9**

8. -11. Juni 2017

Burg Wildegg

Anmeldeschluss 01.06.2017

	Spieler
1. Staffel bis 30.09.16	€ 98,00
2. Staffel bis 14.02.17	€ 111,00
3. Staffel bis 04.06.17	€ 124,00

Es gilt das Datum der Gutschrift am Vereinskonto

Verwendungszweck WSZH9 und REALEN NAMEN bei der Überweisung angeben

Kontoinhaber: Sabine Simmet

Kontonummer: 21642975300

Bankleitzahl: 20216

IBAN: AT572021621642975300

BIC: SPHBAT21

O Ich möchte an der **WSZH 9** teilnehmen.

Die Teilnahme erfolgt auf eigenes Risiko. Die Berechtigung zur Teilnahme erfolgt ausnahmslos nach Unterfertigung der Teilnahmezusagen und Zahlungseingang. Der Teilnehmer verzichtet auf alle Rechtsansprüche gegenüber dem Organisator bzw. Dritten und bestätigt, dass er physisch und psychisch gesund ist und vorliegenden Haftungsausschluss verstanden hat. Jeder Teilnehmer haftet persönlich für von ihm verursachte Personen- oder Sachschäden. Für ausreichend Versicherungsschutz hat jeder Teilnehmer selbst zu sorgen. Verein Holo-Con Austria behält sich das Recht vor, eine Anmeldung ohne Angaben von Gründen abzuweisen. Ebenso haben die Organisatoren des Events das Recht, einen Teilnehmer, der durch sein Verhalten eine Gefahr für sich oder andere, oder den Veranstaltungsort darstellt, ohne Verwarnung des Geländes zu verweisen. Für diesen Fall wird der Unkostenbeitrag nicht rückerstattet.

Name: _____ Unterschrift: _____

Wiener Schule für Zauberkunst und Hexerei

Out-Time-Informationen

Realer Name	
Geburtsdatum	
Mailadresse	
Wohnadresse	
Aufsichtsperson bei Minderjährigen	
Telefonnummer (für Rückfragen)	
Ernährungseinschränkungen	
Allergien	
Reale Phobien bzw. Ängste:	
Liverollenspielerfahrung (ja/nein)	
Sanitäterausbildung (ja/nein)	
Wer soll im Notfall benachrichtigt werden (Name + Tel.nummer)	
Haftpflichtversicherung (ja/nein)	

In-Time-Informationen

Charaktername	
Alter des Charakters	
In der Zaubererwelt aufgewachsen	
Muggelgeboren, Halb- oder Reinblütig	
Name der Mutter des Charakters	
Name des Vaters des Charakters	
Andere Verwandte (Geschwister etc.)	
Hauswunsch	
Jahrgangswunsch	
Gespielte Phobien bzw. Ängste (die SL wird darauf zurückgreifen)	

Wiener Schule für Zauberkunst und Hexerei

Charakterhintergrund (ca. 3000 Zeichen/1 A4 Seite) bitte direkt in einem Mail schicken.

Die Fragen sollen dir als Anhaltspunkte für deinen Charakter dienen:

Muggelgeboren, Vollzauberer oder gemischtes Elternhaus?

Unter Muggel oder in der Zauberwelt aufgewachsen?

Welche Ziele hat der Charakter?

Warum besucht der Charakter die Zauberschule?

Worauf freut er sich? Wovor hat er Angst?

Welche sind seine Stärken, Schwächen, Hobbys, Neigungen, Talente...?

Besondere Vorkommnisse im bisherigen Leben des Charakters?

Besondere Vorkenntnisse, z.B. weil ein Elternteil Alchemist ist?

Es ist der Start der Kampagne, alle sind Studienanfänger. Egal wie alt der Charakter ist, sein Weg führte ihn erstmals auf die WSZH. ☺ Aber dein Charakter hat es fast geschafft, es ist Juni und der Endspurt auf den Hauspokal und gute Noten beginnt.

Mach dir bitte Gedanken, wie der Studienalltag deines Charakters aussehen wird. Plot, Rätsel und Abenteuer unterbrechen den Alltag. Diese Unterbrechung hat für den Charakter Konsequenzen - positive oder negative - er kann Mut beweisen, sich Ehre oder Hauspunkte verdienen, aber auch Hauspunkte verlieren; Freundschaften vertiefen oder neue Feinde schaffen... Bedenke bitte, dass auch die Professoren Spieler sind und sich viel Mühe mit ihrem Unterricht geben.

Wir beginnen am Donnerstagabend mit einer Out-Time Party, zum Charakter Kennenlernen, um über Spielphilosophie zu plaudern und Anekdoten auszutauschen. Wir übernachten bereits auf der Burg, richten am Freitag gemeinsam her und dekorieren die Räume. Freitagnachmittag beginnt das Spiel und wir schließen es Sonntagmittag mit dem gemeinsamen Aufräumen und Fotoshooting ab.

Es gibt Unterrichtseinheiten mit Anwesenheitspflicht und Freifächer. Dazwischen bleibt viel Freiraum für Eigeninitiative. Steht dir der Sinn nach tiefgreifenden Diskussionen über Magietheorie und Ethik der Zauberei, oder würdest du am liebsten deine ganze Freizeit für die nächste Hausmeisterschaft im Combatcasting trainieren? Oder die Bibliothek durchstöbern, im Geheimen Liebestränke brauen? Du hast Ideen zu Weasleys „Zauberhafte Zauberscherze“, fein, bring sie mit. Die Spielleitung freut sich über Schüleraktionen.

Solltest du etwas davon einchecken wollen, gib bitte auch eine kurze Beschreibung der Wirkweise an, ebenso warum dein Charakter diese Dinge besitzt.

Talisman/Amulett	
Tränke	

Strebst du mit deinem Charakter einen Abschluss an?

Fach	Jahrgangsprüfung, ZAG oder UTZ	mündlich oder schriftlich

Bewerte deinen Charakter. Wie gut ist er in den angebotenen Fächern. Es sind nicht mehr als zwei *Ohnegleichen* erlaubt und maximal vier *Erwartungen übertroffen*. Die restlichen Noten dürfen beliebig oft verwendet werden. Bedenke jedoch, dass sich die Spielleitung dieser Informationen bedienen wird. Markiere das liebste und am wenigsten gemochte Fach.

Fächer, die du nicht kennst, kannst du auch noch nicht gehabt haben ;-)

Wiener Schule für Zauberkunst und Hexerei

ZEUGNIS

Name:

Haus:

Jahrgang:

O = Ohnegleichen (1), E = Erwartungen übertroffen (2), A = Annehmbar (3), M = Mies (4), S = Schlecht (5), T = Troll (6)

<i>Fach</i>	<i>Note</i>
Alte Runen	
Arithmantik	
Astronomie	
Besenflugstunden	
Geomantik	
Geschichte der Zauberei	
Kräuterkunde	
Muggelkunde	
Pflege magischer Geschöpfe	
Verteidigung gegen die Dunklen Künste	
Verwandlung	
Zaubertränke	
Magie fremder Völker	
Ethik der Zauberei	
Magisches Recht	
Eulenkunde	
Kryptologie/magische Schriften	
Magische Heilkunde	
Zauberkunde	