
LARP Regeln

| Links | | | | |
|-----------------------------|--------------------------------|---|---|---|
| Anmeldung | Regeln | Beschreibung | AGBs | Organisatorisches |
| zur Ansicht | Download (pdf) | Download (pdf) zur Ansicht | Download (pdf) zur Ansicht | Download (pdf) zur Ansicht |

Zielsetzung

Das Ziel ist ein pragmatisches und einfaches Regelwerk für unsere LARP Veranstaltungen, welches vor allem für schnelles Spiel geeignet ist. Darüber hinaus haben wir auf vielen Cons die Erfahrung gemacht, dass sowieso niemand genau zählt und keine zwei Spieler nach dem gleichen Regelwerk spielen. Dieses und die Erkenntnis, dass die schönsten Szenen die waren, in denen einfach gespielt wurde, haben uns dieses Regelwerk, welches sich stark an DKWDDK orientiert, erschaffen lassen.

Präludium

Das Präludium bezüglich was Rollenspiel eigentlich ist, wie sich Rollenspieler von Satanisten abgrenzen und wie das Ganze funktioniert, wird an dieser Stelle eingespart. Dem geneigten Leser steht es natürlich frei, sich z.B. bei Wikipedia über [Rollenspiel allgemein](#) oder [LARP](#) zu informieren.

Zusammenfassung

Wer ungerne Regelwerke liest, kann nach diesem Kapitel "Zusammenfassung" gerne aufhören.

- **Opferregel:** alleine und ausschließlich das Opfer bestimmt, welche Auswirkung eine Handlung hat. Im Zuge der allgemeinen Spielfairness sollte mit dieser Regel umsichtig umgegangen werden, bei "alles-Ignorierern" wird die Spielleitung intervenieren.
 - **Darstellung:** keine Aktion und Reaktion ohne passende Darstellung, alleiniges Telling ist ohne Wirkung. Nicht das Alter eines Charakters, sein Status, ob Großmeister oder Anfänger, nicht die Anzahl Magiepunkte oder Hilfe höherer Mächte entscheidet, wie "stark" eine Handlung ist, sondern nur die Darstellung.
 - **Punkte:** für jeden, der gerne mit Punkten hantiert oder bei Charakterkonvertierungen, gilt das [Conquest Regelwerk \(PDF\)](#). Achtung, sollten Regeln im Conquestregelwerk anders sein, als hier aufgeführte, sind die entsprechenden ConquestRegeln ungültig.
-

Allgemeines

Für jeden Mitspieler gelten folgende Grundregeln:

- ein normaler Charakter hat drei Lebenspunkte
- Telling ist zwar nicht verboten, grundsätzlich aber ohne Wirkung, d.h. "direkt", "heilig", "Feuerball" usw. haben keinen regelgestützten Effekt. Erlaubt ist aber, damit die Mitspieler verstehen, was das Ganze überhaupt soll, solche Konstrukte wie: "Ihr Götter des Waldes und der Natur, helft mir bei diesem WINDSTOSS".

- der Handelnde hat keinen Anspruch darauf, dass das Opfer/Ziel so reagiert, wie er es möchte
 - das Opfer sollte, wenn es Ziel einer Handlung ist, irgendeine Reaktion zeigen
 - direkter körperlicher Kontakt ist nur erlaubt, wenn allen Beteiligten ausdrücklich einverstanden sind (dazu zählen insbesondere InFights, fest halten, ..)
-

Noch ein kleiner **Hinweis**, um mögliche Streitpunkte von vornherein auszuschließen. Jeder spielt und kämpft nach anderen Gesichtspunkten. Wir halten es für unzulässig, wenn Spieler versuchen ihre eigenen Gesichtspunkte / Verhaltensweisen anderen aufzuzwängen. Für manche ist ein LARP Con eine schöne Sache, um mit anderen Leuten zu reden oder Abenteuer zu erleben. Es gibt welche, die wollen sich profilieren, andere machen gerne Gruppengrillen in Gewandung, andere sehen es als sportliche Veranstaltung und andere wiederum als Möglichkeit, die Vergangenheit lebendig werden zu lassen. Jede dieser Motivationen ist gleichberechtigt, keine besser oder schlechter als die Andere, denn am Schluss geht es nur um eines: Freude am Spiel. Wir versuchen unser Bestes, damit die Spieler am Ende sagen können: "Das Wochenende hat sich gelohnt." Die Spieler sollten untereinander ebenso agieren und OT Sprüche wie: "hast du schon einmal versucht 3kg Stahl so zu schwingen" oder "man, einen Zauber der Kategorie BLABLUB musst du mit mindestens drei Reagenzien darstellen" oder ähnliche sind fehl am Platz und werden bei der Spielleitung keine Unterstützung finden.

Also, denk bitte daran, "**dein Gegenüber spielt mit Sicherheit aus anderen Gründen als Du selber**", nerv ihn nicht damit, dass deine Spielweise die Bessere sei.

OT - Regelungen

Bei dem Befehl **STOP** ist ein Gefahrenfall zu erwarten oder bereits eingetreten. Alle Kämpfe im Speziellen sowie alle Bewegungen überhaupt sind sofort einzustellen. Der Befehl kann von jedem genutzt werden, dieses aber bitte sehr umsichtig.

Das allgemeine OT Kennzeichen sind zwei gekreuzte Arme.

Spielleiter sind mit Warnwesten respektive mit einer roten Schärpe und nachts zusätzlich mit Knicklichtern gekennzeichnet. Sie sind generell als "Rosa Wölkchen" anzusehen und für alle IT Handlungen zu ignorieren.

Es gilt eine IT Zeit von 24 Stunden, die sogar den Gang zu den Toiletten einschließt. Die Sanitären Räume an sich sind natürlich OT Zonen.

Zelte bzw. der Innenraum von Zelten gilt grundsätzlich als OT Zone und darf IT nur genutzt, bzw. überhaupt betreten werden, wenn dieses von dem Aufstellenden auch erwünscht ist.

Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung erfolgt entweder nach dem [Conquest Regelwerk](#) oder aber nach Gutdünken. (Es ist uns tatsächlich egal, wir werden die aufgeführten Contage nicht kontrollieren und erwarten diesbezüglich auch keinen Nachweis, jeder soll spielen, was er gerne spielen möchte).

Kampf

Wichtigste Regel: **jeder Treffer ist glaubhaft auszuspielen**. Dieser Punkt ist und das kann nicht häufig genug wiederholt werden, wichtiger, als richtig zu zählen.

Weitere Regeln:

- Jede Waffe macht grundsätzlich einen Schaden, gut geführte "Wucht Waffen" können (Opferermessen) zwei Schaden machen, Stakkato Angriffe können (Opferermessen) keinen

Schaden machen. Aber alle Treffer sind vom Opfer (Getroffenen) sogar dann auszuspielen, wenn dieses entscheidet, dass kein Schaden entstand.

- Und noch mal: die Treffer richtig auszuspielen, ist wichtiger, als richtig zu zählen (wer beides nicht macht, bekommt über kurz oder lang ein Problem mit der Spielleitung).
- Rüstungen geben folgenden Schutz: leicht 2, mittel 4, schwer 8
- Fernkampfangriffe mit Bögen / Armbrüsten machen automatisch einen direkt Schaden, was natürlich bedeutet, dass Rüstungen keinen Schutz geben.
- Sobald eine Waffe über einen härteren Kern, als z.B. Leder verfügt, ist weder Stechen noch das Andeuten davon, egal wie gut der Kern abgepolstert ist, zulässig.

Ausspielungshinweise (so kann es, muss aber nicht, dargestellt werden) Rüstungstreffern sind die Treffer, die von der Rüstung vollständig aufgefangen werden und Körpertreffer, die Treffer, die den Körper und nicht die Rüstung treffen oder aber eine bereits "aufgebrauchte" Rüstung treffen.)

- **normaler Rüstungstreffer**: jemand hat gerade deine Rüstung kaputt gemacht, beleidige ihn, verhöhne ihn, oder schlag ihn für diese Frechheit zu Brei, deine Entscheidung.
- **normaler Körpertreffer**: du wurdest gerade schwer verletzt, schrei auf, stöhn auf, schreck zurück, humpel, ...
- **wuchtiger Rüstungstreffer**: nicht nur deine Rüstung, auch du hast derb einen ab bekommen, jedenfalls solltest du zurück taumeln oder zu Boden stürzen
- **wuchtiger Körpertreffer**: noch so ein Ding und du bist weg vom Fenster, lass dich fallen, lass dich zurück werfen, egal was oder wie, du wirst auf jeden Fall aus deiner Kampfstellung geworfen
- **Stakkato Rüstungstreffer**: du wurdest getroffen, ohne diesen Treffer zählen zu müssen, spiel aber trotzdem wie bei einem normalen Rüstungstreffer.
- **Stakkato Körpertreffer**: ebenso, spiel den Treffer als leichten Treffer aus, wie z.B. oben aufgeführt und zähl ihn einfach nicht

Was ist Stakkato?: Diese Frage kann jeder nur für sich selber beantworten und sollte dieses, auch in Hinsicht auf ein faires und für alle Beteiligten schönes Spiel, mit engen Grenzen tun. Beispiel: ich zähle jeden Treffer auf die gleiche Stelle innerhalb von vielleicht einer Sekunde automatisch als Stakkato. Andere vom Waffentraining zählen so manche meiner Treffer, da ich sehr schnell und aus dem Handgelenk angreife, als Stakkato. Es gilt halt die Opferregel.

Magie

Die wichtigste Regel hier ist: **jeder Zauber ist schön darzustellen**. Auch dieser Punkt ist deutlich wichtiger, als das richtige Zählen von Magiepunkten, Reagenzien oder Zeitabläufen.

Weitere Regeln:

- jedes Opfer eines Zauberspruches sollte irgendeine (plausible) Reaktion zeigen, sogar dann, wenn der Spruch überhaupt nicht (vernünftig) dargestellt wurde
- Kein Magier hat ein Anrecht darauf, dass das Opfer die Wirkung so ausspielt, wie er es sich vorstellt
- So genannte Stakkato Sprüche (Furcht, Furcht, Furcht, ..) sind in ihrer Wirkung ebenso oberflächlich und können, um bei diesem Beispiel zu bleiben, durch Aufstellen von Nackenhaaren, kurzes Erschauern und ähnlichem, glaubhaft dargestellt werden
- In unseren Augen sind folgende Sprüche / magische Wirkungen in ihren Auswirkungen nicht darstellbar und somit ohne Wirkung: Zeitmanipulationen, Fliegen, Unsichtbarkeit und

ähnliches

Ausspielungshinweise:

Zum Glück ist die Magie fast so vielfältig, wie die Möglichkeiten diese darzustellen. Auf jeden Fall ist der Versuch, die denkbaren Fälle abschließend zu behandeln, von vornherein zum Scheitern verurteilt und soll hier auch gar nicht unternommen werden. Die nachfolgend Beispiele können also nach belieben aufgegriffen werden oder auch nicht.

- **Glühendes Metall:**

Magier => kurzer Moment der Ruhe, Intonieren einer Beschwörungsformel, die mit "glühendes Metall" endet und entzünden eines Streichholzes

Priester => weit ausholende Geste, "HERR MACH MICH DIENER ZU DEINEM WERKZEUG; NIMM DEINEN FEINDEN DIE MÖGLICHKEIT EINE WAFFE ZU HALTEN; glühendes Metall" und Fokussierung mit den Händen auf das Ziel

Opfer => lässt das gehaltene Schwert mit einem Aufschrei fallen oder erkennt alternativ mit einem Lachen, dass der Stil des Hammers aus Holz ist und schlägt den Quacksalber zu seinem Schöpfer

- **Windstoss:**

Magier => aufsammeln von Laub, dieses wird mit Reis berieselt, dabei wird eine Formel dar geboten, aufblicken, Lächeln und den Laub in Richtung des Zieles blasen und danach "Windstoss" rufen

Priester => aus einer zusammen gekrümmten Position aufrichten, "Ihr Götter des Waldes und der Natur, helft mir bei diesem WINDSTOSS" und eindeutiges Stossen der Hände in die Richtung, in die der Windstoss gehen soll

Opfer => die Stärke des Windstosses liegt im Opferermessen, möglich sind (bei schlechter Darstellung des Zaubers) verkrampftes Stehenbleiben bis hin zu (bei überragender Darstellung) umfallen und über den Boden schleifend davon geweht werden

- **Feuerball:**

Magier => Hände bilden eine Kugel, eine Beschwörungsformel mit vielen "Ignis" wird auf Latein gemurmelt, die Hände drehen sich schneller und der Feuerball wird zum Ziel geschleudert.

Priester => der Feuerball (roter Tennisball) wird gen Himmel gereckt "ICH DANKE DIR, DASS DU MIR EIN WERKZEUG GEGEBEN HAST, DEINE FEINDE ZU VERNICHTEN", anschließend wird der Feuerball auf das Ziel gelenkt.

Opfer => wird das Opfer vom Feuerball getroffen ist ein erschrockener Aufschrei auf jeden Fall drin, besser noch ein zurückweichen (wenn der Spruch gut dargestellt wurde) vor dem mächtigen Zauberkundler.

- **Schlaf:**

Magier => auch hier sollte eine tolle, wichtig klingende Beschwörungsformel vorgetragen werden, während der Magier Reis (oder Konfetti) aus einer Tasche holt, in der Handfläche reibt, und anschließend versucht das Ziel zu treffen. Dieses wird mit "SCHLAF" begleitet.

Priester => Reis aus einer Tasche holen, aufsagen von "HERR DEINE FEINDE SIND SCHWACH UND ZERBRECHLICH, IHR GEIST GEHORCHT DEINEM WILLEN, SCHLAF" und das Ziel mit Reis bewerfen.

Opfer => Dieses fällt weder in ein Wachkoma noch sofort um. Wurde der Zauber schön dargestellt, wird das Opfer kampfunfähig, taumelt vielleicht und sackt dann in sich zusammen. Natürlich kann es anschließend wieder geweckt werden.

Noch ein kurzer Hinweis. Sollte jemand über eine **Immunität** zu einem Zauber verfügen und trotzdem Ziel dieses Spruches werden, so bitte nicht einfach den Zauber ignorieren, sondern die Immunität darstellen. Das geht z.B. relativ einfach durch labern. Sollte z.B. ein arg optimistischer Magier den Spruch "Furcht" auf TOD (himselb) zaubern, wäre eine angemessene Reaktion "ICH BIN BEREITS TOD, VOR WAS SOLLTE ICH MICH FÜRCHTEN, STERBLICHER". Ähnlich würde z.B. Schlafimmunität von einem Priester dargestellt werden können "MEIN HERR HÄLT SEINE SCHÜTZENDE HAND ÜBER MICH".

Nach dem Kampf

Heilung

Such dir heilende Hände (Heiler/Magier/Kräuterkundler/..) und lass dich heilen. Spiel es schön aus und genies den Spaß.

Tod

Wir finden, dass es jedem Spieler selber überlassen sein sollte, zu entscheiden, wann sein Charakter (in den er viel Zeit und vermutlich noch mehr Geld gesteckt hat) stirbt. Aus diesem Grund wird kein NSC einen Todesstoß setzen. Verbluten kann der Spieler für seinen Charakter ganz allein und selber entscheiden. Interessant wird es erst, wenn ein Spieler einen (vielleicht auch sehr gut ausgespielten) Todesstoß von einem anderen Spieler erhält. Natürlich gilt auch hier im Zweifel zuerst einmal die Opferregel, d.h. das Opfer entscheidet. Nun hat der Todesstoß setzende Spieler auch das Recht auf Spielspaß, der ihm vielleicht genommen wird, wenn seine Handlung einfach ignoriert wird. Aus diesem Grund haben wir auf unserem Con immer einen NSC, der in der Lage ist, einen toten Spieler wieder in die Welt der Lebenden zu holen. Damit hat ein Spieler die Möglichkeit, seinen Charakter "sterben" zu lassen, ohne diesen gleichzeitig weg werfen zu müssen.

Rüstungen reparieren

Leidiges Thema, insbesondere für alle, die gerne kämpfen, aber keine Lust darauf haben, stundenlang dumm in ihrem Lager zu sitzen, um so zu tun, als würden Sie an ihrer Rüstung arbeiten. Nun, wer die Reparatur seiner Rüstung gerne darstellt, soll es auch weiterhin tun, diese Fähigkeit funktioniert genau so, wie immer. Wer dagegen keine Lust darauf hat, kann seine Rüstung auch in sein Zelt ablegen und ein oder zwei Kämpfe (hängt von der Beschädigung ab) ohne Rüstung mitmachen. Wir gehen davon aus, dass sich die Rüstung in der Zeit selber repariert. Wer zu beiden keine Lust hat, für den gilt, dass wir auch hier einen NSC auffahren, bei dem die Rüstung repariert werden kann.

Rüstungen

Wir sind der Meinung, dass derjenige, der eine schwere Rüstung mit sich herumschleppt, mehr davon haben sollte, als der, der nur eine leichte Rüstung tragen muss. Aus diesem Grund gibt es folgende Abstufungen:

Leichte Rüstung, 2 RS: irgendeine Rüstung, z.B. eine Lederarmrüstung oder metallene Beinlinge, etc. .

Mittlere Rüstung, 4 RS: ein stimmiges Konzept, wie z.B. eine Torsorüstung (Metall oder Leder) und irgendwelche Beinlinge. Kettenhemden fallen auch hier drunter.

Schwere Rüstung, 8 RS: Vollplatte als Gesamtkonzept.

Anmerkung: den Rüstungsschutz gibt es natürlich nur dort (Trefferzone), wo es auch eine Rüstung gibt.

Artefakte

Artefakte werden nicht durch Regeln unterstützt, sondern müssen ausgespielt werden, d.h. alle Artefakte, deren Wirkung durch Telling geschildert wird, sind per Definition wirkungslos. Wenn du also möchtest, dass dein Artefakt auf andere Spieler eine Wirkung hat, spiel diese so aus, dass die Wirkung für die Anderen plausibel ist.

Ausspielungshinweise: (auch hier gilt wieder, jeder kann dieses ausspielen wie er möchte, folgendes sind nur Vorschläge für die, die wie ein Ochs vorm Berg stehen)

- **heilig:** vor einem Kampf Niederknien, Stoßgebet an den eigenen Schöpfer, bekreuzigen, aufstehen und mit einem "SPÜHR DIE HEILIGE FLAMME VON FANGORN" den nächsten Gegner treffen.

Noch ein wichtiger Hinweis, alle Artefakte, insbesondere die mit reiner "Innen" Wirkung, z.B. das Heilige Amulett von Antiochia, welches gleichzeitig +3 Kämpferschutz und Spruchimmunität zu Furcht und Schlaf verleiht, müssen von der Spielleitung explizit genehmigt werden.

Regeln der Fairness

Für dieses Kapitel möchten wir uns entschuldigen, aber um das Spiel für alle beteiligten Spieler in gleichermaßen "Fair" zu gestalten, gibt es folgende Einschränkungen.

Magie

- Rituale und Zaubersprüche, die jemand für sich in seinem Kämmerlein oder aber alternativ ohne echte Opposition macht und die dann Auswirkungen in der Spielwelt haben, müssen immer in Beisein einer Spielleitung vollzogen werden, die auch gleichzeitig die Auswirkungen benennt. (Ausnahme davon sind Heilzauber) Beispiel: magischer Rüstungsschutz. Der Magier Alf möchte die Rüstung von Beatrix verbessern. Beide sind (natürlich :-) der Meinung, dass der Spruch super dargestellt wurde und die Rüstung entsprechend (mindestens + 10) verbessert wurde. Das eigentliche Opfer, Castor, als nächster Gegner von Beatrix, der sich idealerweise mit einer Plattenrüstung abmüht, hat nun weder die Möglichkeit, das Spiel des Magiers zu würdigen oder aber zu verstehen, warum Beatrix einfach nicht umfällt.

Rüstungen

- Kettenhemden aus Aluminium liefern keinen Rüstungsschutz
- Normale Kleidung liefert keinen Rüstungsschutz, sogar dann nicht, wenn sie aus Leder besteht

Immunitäten

- Jede (Spruch) Immunität muss im Vorfeld der Spielleitung nicht nur bekannt gegeben, sondern von dieser auch genehmigt werden. Damit möchten wir verhindern, dass sich jemand einen Charakter erschafft, der gegen praktisch jeden denkbaren Zauber immun ist.