

DIE REGELN & ALLGEMEINE TIPPS

Wir spielen nach DuKannstWasDu(Darstellen)Kannst und mit einer ordentlichen Portion gesundem Menschenverstand. Dazu hier noch ein paar Erklärungen zu Sachen wie Kampf, Giften, Magie, Schusswaffen und anderen Späßen...

DKWD(D)K

Eine einfache Regel mit weit reichenden Konsequenzen. Grundsätzlich gilt diese Regel als Leitsatz und oberste Direktive für unser Spiel. Jeder Spieler ist in gewissem Sinne Schiedsrichter und SL für sich und seine Mitspieler. Das heißt, in vielen Fällen entscheidet er, ob etwas funktioniert oder nicht. Dabei kommt es in erster Linie auf schöne Darstellung an. Grundsätzlich gilt aber das Glaubensprinzip: Wenn mein Mitspieler etwas zaubert, glaube ich ihm, dass er diesen Zauber auch benutzen darf. Wenn mein Gegner nach dem 15. Treffer auf die linke Zeigezehe immer noch steht, glaube ich ihm, dass er aus gutem Grund noch steht. Auf gar keinen Fall wird irgendeine Aktion unterbrochen, um eine Regeldiskussion zu führen. Bei Fragen kann man sich nachher an die SL wenden. Es gilt damit aber auch die Beschränkung, dass Ihr nur spielen könnt, was Ihr darstellen könnt.

EINE PORTION GESUNDER MENSCHENVERSTAND...

...ist eigentlich alles. Denke über die Konsequenzen Deiner Aktionen nach. Bringe niemanden in reale Gefahr und mache nichts mutwillig kaputt. Überlege, wie eine Spielszene auf mögliche unbeteiligte Beobachter wirken kann und respektiere alle Mitspieler und Passanten. Kurz: Bau keinen Scheiß!

WAFFENCHECK

Es wird auf unseren Spielen keinen Waffencheck geben. Jeder ist selbst für die Sicherheit seiner Waffen verantwortlich. Nicht zugelassen werden Selbstbaupfeile, die nicht über ausreichenden Durchschlagschutz oder einen Druckverteiler verfügen (dünnes Leder ist weder ausreichender Durchschlagschutz noch ein Druckverteiler!). Waffen können jederzeit von der SL aus dem Spiel entfernt werden, wenn diese es für angebracht hält. Bei Unsicherheit, ob eine Waffe sicher ist, kann diese auch gern beim Checkin überprüft werden lassen.

DAS "IM ZWEIFEL GEGEN MICH" CREDO

Wenn ein Spieler etwas unternimmt, was schädliche Konsequenzen für die eigene Figur haben könnte (na ja, das soll auf einem Larp schon vorkommen) und ein Zweifel besteht, ob es funktioniert, dann ist es ratsam, die Situation zu seinen Ungunsten auszulegen. So vermeidet man ganz einfach lästige Diskussionen. Es gibt wenig, das alberner ist als zwei Erwachsene, die sich streiten: "Ich habe dich getroffen" – "Nein hast du gar nicht, du hast vorbeigeschlagen" – "Hab ich gar nicht, und du hast doofe Ohren" Wenn man das in Verbindung mit seinem gesunden Menschenverstand auch im Kampf beherzigt, ist eigentlich schon fast alles gesagt. Sicherheitshalber wollen wir dennoch ein paar Worte über das Thema verlieren.

KAMPFSYSTEM

Der gesamte Körper wird in zwei Zonen unterteilt: Gerüstete und Ungerüstete. Der Kopf ist keine echte Trefferzone, Kopfhiebe sind

verboten und müssen nicht gezählt werden. Jede Waffe macht einen Treffer. Bei besonders großen oder mächtigen Waffen kann der Betroffene (und nur der) selbst entscheiden, mehr als einen Treffer zu werten. Da jede Waffe jedoch mindestens einen Treffer macht, ist ein Ansagen des Schadens überflüssig. Also beim Kämpfen bitte nicht "drei magisch" brüllen. Wer meint, seine Waffe verfüge über besondere Fähigkeiten (heilig etc.), soll dies durch gutes Spiel zum Ausdruck bringen und nicht durch Ansagen.

UNGESCHÜTZTE ZONEN:

Trifft eine Waffe auf eine ungeschützte Körperzone, verursacht sie dort eine Wunde. Der zweite Treffer auf diese Zone macht das entsprechende Gliedmaß unbrauchbar (Knochenbruch, etc.). Jeder weitere Treffer wird auf den Torso weitergeleitet. Zwei Treffer auf den ungerüsteten Torso machen das Opfer handlungsunfähig, das bedeutet: Auf den Boden legen. Nach 10 Minuten verblutet das Opfer, wenn es nicht versorgt wird.

GESCHÜTZTE ZONEN:

Man überlege sich vorher, wie viel die Rüstung am jeweiligen Körperteil ungefähr einstecken kann, bis der Schaden auf das Körperteil (und in weiterer Folge auf den Torso) kommt. Die Tabelle spiegelt Maximalwerte wieder. Klar, Rüstung schützt nur das, was sie auch tatsächlich bedeckt. Und Rüstung muss auch echt sein um einen Regeltechnischen Schutzwert zu bieten. (Nix Pappe oder Wolle)

| Rüstungsklasse | Rüstwert |
|---|--------------|
| Normale Kleidung | 0 |
| Leder | 1 |
| Hartes dickes Leder, Wattierte Kleidung (Gambesson) | 2 |
| Kette / Metallschuppe | 4 |
| Platte | 5 |
| Helm | +1 auf Torso |

SCHUSSWAFFEN:

Wir verwenden so genannte Sicherheitspfeile. Dass damit nicht auf den Kopf oder die Weichteile gezielt wird, ist klar. Langbögen und große Armbrüste durchschlagen im Allgemeinen Rüstung. Platte mit darunter getragenen Polsterwäsen wird von diesen Schusswaffen nicht durchschlagen, weh tut es aber trotzdem (ähnlich einem ordentlichen Schwerthieb). Kleinere Schusswaffen durchschlagen keine Rüstung, schmerzen aber ebenso (und müssen natürlich vom Rüstungswert abgezogen werden). Im Zweifelsfall entscheidet wie immer das Opfer, um welchen Schusswaffentyp es sich handelt.

MAGIESYSTEM

Magie ist eine der größten Herausforderungen im Liverollenspiel. Magie kann nur simuliert werden, dadurch ist ein Magier angehalten, die Zauber durch Rollenspiel und Schauspiel so darzustellen, dass sie von den Mitspielern angenommen werden. Somit entscheidet ein Spieler gewissermaßen selbst, ob er einen Zauber annimmt oder nicht. Der Fairness halber sollte jeder Spieler hier gerecht entscheiden. Der Spielspaß steht im Vordergrund, nicht die Allmacht eines Zauberers. In Streitfällen entscheidet die SL, ob ein Zauber Wirkung zeigt oder nicht. Grundsätzlich gibt es keine Vorschriften für Zaubersprüche. Die Mächtigkeit und die Anzahl der Zaubersprüche werden von der SL anhand des Charakters im Vorfeld bewertet. Wir setzen keine Limits wie oft ein Magier zaubern kann, erwarten aber, dass eine gewisse Erschöpfung beim Zaubern eintritt, oder bei Störung und Fehlern Patzer (Fumbles) auftreten.

ES GELTEN DIE DREI GOLDENEN REGELN DER MAGIE:

1. Ohne Darstellung keine Magie.
2. Zaubersprüche müssen ohne große Erklärung ausspielbar sein.
3. Jeder Zauber, der nicht unter 2. fällt, ist ein Ritual.

Folgende Sprüche gibt es nicht:

- ☞ Sprüche, die den Waffenschaden erhöhen oder Waffenrüstungsignorierend machen. (Kein 3 direkt o.ä.)
- ☞ Sprüche, die nicht darstellbar sind, wie: Unsichtbarkeit, Teleport, Zeitkontrolle oder Flugzauber. (wer seinen Kran gut genug tarnt, kann seinen Flugzauber schon genehmigt haben)

BESONDERHEITEN:

- ☞ **Mag. Rüstung & Ähnliches:**
Beim Sprechen sucht sich der Magier aus, ob die magische Rüstung gegen Fernwaffen oder Nahwaffen hilft. Und die langsame Klinge durchdringt den Schild.
- ☞ **Verwandlung:**
Das Opfer glaubt lediglich, es sei verwandelt.
- ☞ **Schutzkreise o.ä.:**
Ein Schutzkreis hält gewisse Dinge drinnen oder draußen. Er ist aber keine unsichtbare Wand, und er muss auch aufrecht erhalten werden. Natürlich ist er ein Ritual.
- ☞ **Rituale:**
Jedes Ritual ist bei der SL anzumelden. Es kann aber vorkommen, dass die SL Dir die Befugnis gibt, Dein Ritual ohne ihr Beisein abzuhalten und Dir die Auswirkungen vorher bekannt gibt.

WUNDEN UND HEILUNG

Eine Verwundung muss ausgespielt werden. Magische Heilung kann erst eingesetzt werden, wenn eine Erstversorgung der Wunde stattgefunden hat. Ein gebrochener Knochen muss z.B. erst einmal auf normale Art gerichtet werden. Die magische Heilung beschleunigt danach nur die natürliche Regeneration. Vorschriften über die Dauer einer Heilung sind schwer zu machen. Meist entscheidet die Länge des Cons mit darüber, wie lange es dauert, bis eine Wunde natürlich geheilt ist. Eine normale Wunde heilt bei einem Wochencon nach einer Nacht, eine schwere Wunde erst nach zwei Nächten. Bei einem Wochenendcon heilt eine normale Wunde nach 4 Stunden, und eine schwere Wunde erst nach einer Nacht. Diese Heildauern von versorgten Wunden sind nur als Anhaltspunkte gedacht und sollten durch den Heiler an die Wunde angepasst werden. Auf keinem Con heilt eine normale Wunde in einer Zeit unterhalb einer halben Stunde, und eine schwere Wunde benötigt mindestens 2 - 4 Stunden. Unversorgte Wunden heilen gar nicht und bekommen Wundbrand.

DIE OPFERREGEL

Diese besagt, dass der Spieler eines Charakters selbst entscheidet, wann das Ende des Lebens seines Charakters gekommen ist. Das heißt nicht, dass jeder potenziell unsterblich ist, wir trauen unseren Spielern nur selber zu, zu erkennen, wenn es mit der Figur zu Ende geht. Das bedeutet natürlich auch, dass Todesstöße per se unsinnig sind. Spiele eine Tötungsaktion aus, wenn sie Dir wichtig erscheint (und Du den Tod sicherstellen willst), aber beachte dabei bitte zwei Dinge:

- 1.: Überlege Dir noch mal ob es sein muss – Wirklich sein muss!
- 2.: Wenn du tötest, dann nimm Dir dafür Zeit, denn Du zerstörst damit einen Charakter, in dem viel Mühe steckt (das gilt bei unserem Con auch für die NSCs), und so was verdient mehr

Würdigung als ein Zwei-Sekunden-Kopfab schlagen – Mach's schön, wenn's schon sein muss, und lass dem Opfer auch die Zeit, sein Ende theatralisch auszuspielen!

GIFTE UND ALCHEMIE

Bei alchemistischen Tränken ist es sinnvoll, eine Wirkung auf die Innenseite des Flaschenetiketts zu schreiben, damit der Anwender weiß, was er wirklich getrunken hat. Waffengifte benötigen lange, um zu wirken, daher genügt es, die Wirkung dem Opfer nach dem Kampf mitzuteilen. Selbiges gilt auch für Giftpfeile.

DIEBEN VS. DIEBSTAHL

Gediebt werden darf ausschließlich das von der SL ausgegebene Spielgeld (Südlandemünzen sowie Batzen). Auch Plotgegenstände dürfen ggf. in Absprache mit der SL gediebt werden. Alles Weitere zählt als Diebstahl und wird mit dem Verweis von der Veranstaltung und ggf. einer Anzeige geahndet.

UNERWÜNSCHTE SPIELINHALTE

Es gibt Spielinhalte, die in unseren Augen nichts auf unseren Veranstaltungen zu suchen haben. Dazu zählt vor allem das sog. „Schänden“. Bei extremer Gewaltdarstellung (Foltern, Hinrichtungen etc.) bitte im Vorfeld mit der SL besprechen, da evtl. auch Menschen (manchmal z.B. Kinder) auf der Veranstaltung sein könnten, die mit so etwas unter Umständen nicht umgehen können.

EIN GUTES SPIEL..

...wollen wir alle, und darum geht's uns. Mach ne schöne Show draus. Posing ist wichtiger als gewinnen!

Auch ein gut gespielter epischer Fehlschlag ist ein Sieg für den Darsteller und alle Spieler außen rum. Viel wichtiger ist es, dass der Weg dahin spannend ist. Nimm es also nicht zu ernst und inszeniere lieber ein epochales Ende als Dich durchzumogeln. Auch ist Flucht nicht immer ein Ausweg. Klar kann man relativ einfach aus dem Spielgebiet verschwinden, doch dann wird es schnell peinlich, wenn die SL gezwungen wird, imaginäre Fluchten und Verfolgungen darzustellen. Bleib lieber und lach dem Schicksal ins Gesicht, Du wirst überrascht sein, wie oft man aus einer angeblich ausweglosen Situation doch noch entkommt.

Und weil's so wichtig ist - gleich nochmal: Posing ist wichtiger als gewinnen!

NIMM ES NICHT ZU GENAU

Es wird manches geben, was nicht stimmen wird. Mal ist ein Requisit irgendwie doch aus Plastik, mal ist ein Spieler der eigentlich 30 sein müsste erst 19. Aber dafür sind wir Rollenspieler...

SCHLUSSWORT

Wir freuen uns schon wie ein Schneekönig auf das Con und hoffen, dass Du ebenso neugierig bist, wie sich die Geschichte entwickeln mag. Falls noch Unklarheiten bestehen, frag einfach die (hoffentlich nicht allzu übermüdete) SL Deines Vertrauens.

Auf geht's! Das Spiel kann beginnen!

Deine Spielleitung