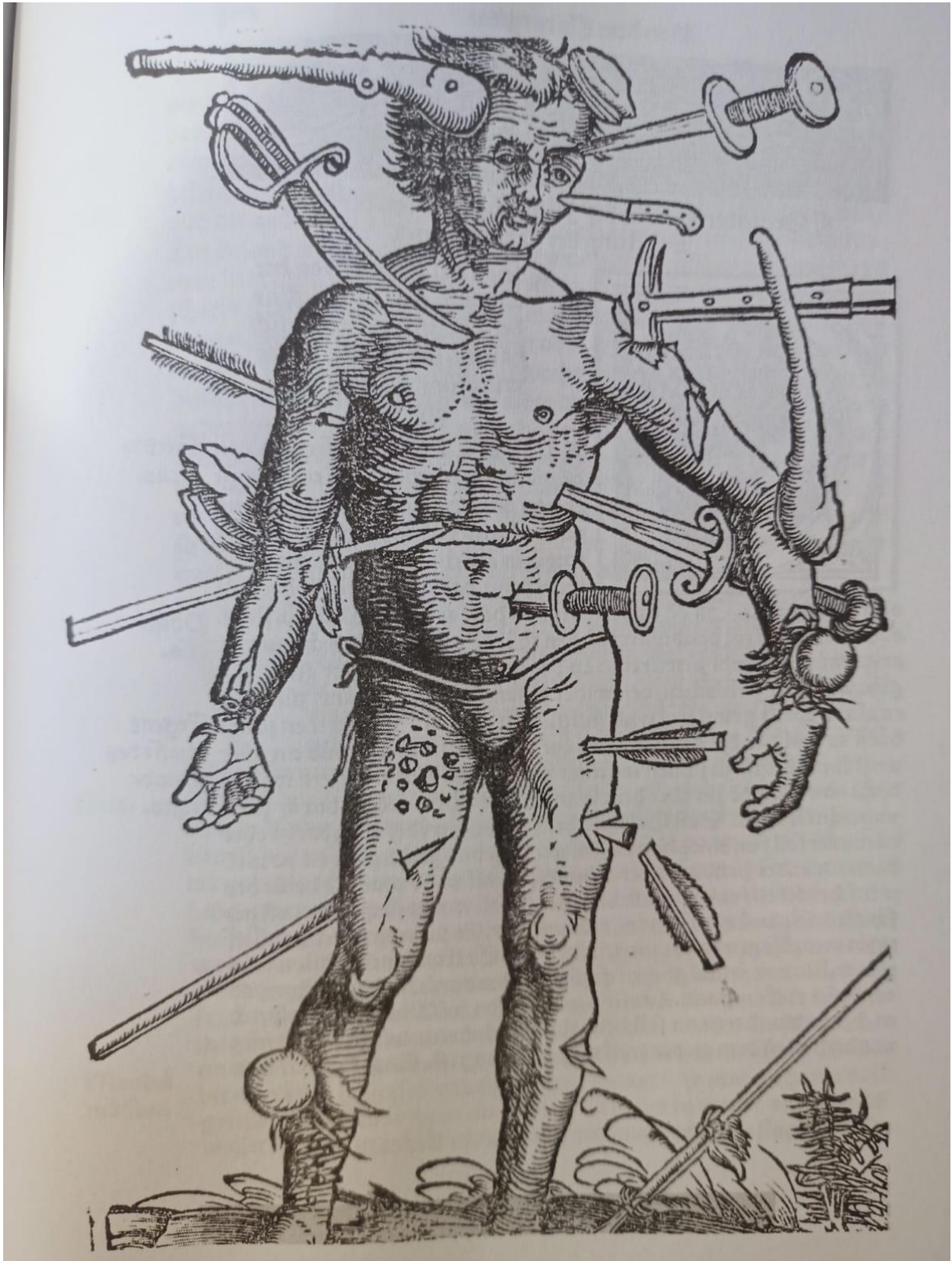


2 Regelwerk - Spiel aus du Sau



Einleitung: Durch das vermehrte Auftreten von Magie auf unseren Cons, dachten wir uns, es könnte nicht schaden, das ganze etwas zu reglementieren. In diesem Zuge haben wir uns dann gleich auch Gedanken zu Kampf, Heilung und Alchemie gemacht und niedergeschrieben.

Für alle, die keine Magier, Heiler oder Alchemisten sind ist nur der Teil Kampfsystem interessant. Den werden wir aber vor jeder Con noch einmal kurz erklären.

Generell gilt, habt Spaß und macht weiterhin richtig coole Aktionen, auch unabhängig von den Regeln!

2.1 Kampfsystem

Jeder Treffer hat eine Wirkung!

Zonen

Es gibt 5 Zonen: (Kopf), linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein, Torso. Jede Zone, die getroffen wird, ist kampfunfähig. Kopftreffer **können** ignoriert werden. Bei zwei getroffenen Zonen bricht man zusammen oder wird ohnmächtig, wird der Torso getroffen, ist man komplett kampfunfähig.

Bsp.: Kevin wird am Bein getroffen, er kann dieses nun nicht mehr im Kampf einsetzen, da man ohne Beinarbeit aber nicht gescheit kämpfen kann, sollte er es lassen.

Wenn er trotzdem von einem wildgewordenen Marvin dazu gedrängt wird, muss er sich auf eine Krücke/Kameraden stützen, um nicht umzufallen, ist dementsprechend aber in seiner Bewegung sehr stark eingeschränkt. Wird Kevin dann noch einmal getroffen, bricht er (am besten an einer sicheren Stelle) zusammen und muss umgehend versorgt werden, um nicht draufzugehen.

Rüstung

Nach einer Verletzung beim Tragen einer Rüstung muss diese repariert werden! z.B.

Nach zu vielen Treffern muss eine Plattenrüstung repariert/ausgebeult werden, sonst ist ein Kampf darin nicht mehr möglich, da die Bewegungsfreiheit eingeschränkt ist.

Jede Rüstung muss mindestens einmal pro Kampftag repariert werden.

Rüstung gilt nur da, wo sie getragen wird, also nicht die ganze Zone. Wenn also jemand **z.B.** einen Einhandschwertschlag auf den linken Arm kriegt, ist er kampfunfähig, wurde das Kurzarm-Kettenhemd weiter oben getroffen, dann ist er es noch nicht.

Rüstungsarten

- **Ungerüstet:** Jeder Treffer, egal mit welcher Waffe, egal wo, ist ein Treffer

- **Gambeson** (oder Leder): Treffer mit stumpfen Einhandwaffen, Speerschäften oder Wurfdolchen verwunden den Spieler nicht. Generell sind Schnitte gedämpft und die Wunde heilt deutlich schneller. Schnitte können ebenfalls absorbiert werden, nicht jedoch Schläge mit Schnittwaffen wie z.B. Schwertern, da hier die Differenzierung eher schwer ist, lieber einen Schnitt zu viel als zu wenig ausspielen.
- **Kettenhemden**: Schnitte und Schläge gehen nicht durch, jedoch wird die Wucht des Angriffes auf den Körper übertragen. Daher sind solide Treffer von schweren Waffen (z.B. Rabenschnabel, Kriegshammer, Zweihandaxt etc.) wie ein Treffer auszuspielen.
- **Schuppenpanzer**: (auch Lamellarpanzer)
- **Platte**: Einhändige Waffen haben lediglich nach mehreren soliden Treffern auf die Gleiche Region eine Wirkung. Es sind zwei solide Treffer mit einer Zweihandwaffe auf dieselbe Zone notwendig, um die Rüstung zu verbeulen und somit zu unbequemem zum Tragen zu machen.,

Waffen

- **NormaleWaffen**: Sind alle Waffen, die nicht gesondert aufgeführt werden und machen normalen Schaden
- **Schwere Waffen**: Alle zweihändig geführten Äxte, Hämmer, das Gewicht muss beim Führen ausgespielt werden, aber Treffer von solchen Waffen können u.u. sofort komplett kampfunfähig machen.
- **Stumpfe Bestandteile** von Waffen (Schäfte, Knäufe, Handschutz) wirken dabei nur gegen ungerüstete Zonen.
- **Schusswaffen**: Ein Treffer macht kampfunfähig. Grund: Niemand kann 36 gepolsterte Pfeile herumtragen (wie für einen englischen Langbogenschützen normal waren) und die Pfeile sind auch bedeutend langsamer.
- **Leichte Wurf Waffen**: Wie Wurfmesser, sind nur gegen Ungerüstete wirksam.
- **Schwere Wurf Waffen**: Wie Wurfspeere und -äxte, zählen wie ein Einhandtreffer und durchdringen alle Rüstungen bis auf Plattenrüstungen.

2.2 Heilung

Eine Verwundung wirkt generell immer 5-30 min.

Ohne jegliche Behandlung heilen Wunden nicht (Verband wirkt wunder)

Spieler sind erst wieder kampftauglich, wenn ein Heiler die Verwundung als geheilt frei gibt (Wundnachsorge) (und sich am besten auch seinen Verband wiederbeschafft), passiert dies nicht, kann die Wunde im Kampf wieder aufreißen oder sich deutlich verschlimmern.

Als Zeitindikator, wie lange die Wunde nach der Behandlung zum Verheilen braucht, kann alternativ zur Wundnachsorge, ein "Heilbonbon" verschrieben werden. Wurde dieses aufgelutscht (nicht zerbissen!) sollte die Wunde grundsätzlich verheilt sein (gerne aber auch länger)

Heilmagie kann nur angewendet werden, wenn die Wunde händisch versorgt wurde (Magie lässt zusammenwachsen und niemand will einen gebrochenen Arm abstehend angewachsen haben)

Schwere Wunden können Nachwirkungen haben. Diese können z.B. aus einem kleinen Beutel zufällig gezogen werden. Die sollen aber nur als Anregung dienen und können vom Spieler einseitig beendet werden.

Nebenwirkungen werden gezogen (oder vom Heiler oder SL) mitgeteilt, wenn der Spieler einen Heiltrank, Heilzauber, oder Kopftreffer abbekommen hat (oder wenn er Lust drauf hat)

Heiltrank: Idee Blue Pea Tee mit Zitrone zum Verfärben

Heilsalbe: Vaseline (mit Farbe)

2.2.1 Rüstungen und Heilung

:

Rüstungen haben Auswirkungen auf die Art und die Behandlungsweise der Verletzung

keine Rüstung: Wunden sind tiefer, Knochenbrüche und Muskel-, Sehnen- und Organverletzungen können mit höherer Wahrscheinlichkeit auftreten

Gambeson: Schnittwunden sind oberflächlicher, Knochenbrüche sind seltener, stattdessen eher Prellungen

Kette: Pfeile und Stiche weniger tief, schnellere Heilung, dafür müssen Kettenringe aus der Wunde gezogen werden.

Schnitte werden eher zu Knochenbrüchen oder Prellungen

Platte: Keine Schnittverletzungen, Stichverletzungen noch möglich aber meistens oberflächlich.

Torso: innere Schäden z.B Darm-, Milz-, Leberriß, oder Pneumothorax (Lunge), Prellung Rippenbruch, durch eingedrückte Rüstung hervorgerufen, nur bei schweren Waffen.

Extremitäten: an Gelenken: Bänder oder Sehnenriß oder z.B Auskugelungen möglich
am Muskel: Prellungen (häufig) oder Knochenbrüche(seltener)

2.2.2 Liste der Nebenwirkungen (kann mit einem D20 bewürfelt werden)

1. Nichts
2. Nichts
3. Nichts
4. Jucken
5. Jucken
6. Jucken
7. Näseln
8. Akzent
9. Taubheit
10. Blindheit
11. Verwechslung von rechts und links
12. Verwechslung von rechts und links
13. Verwechseln von Menschen
14. Amnesie
15. Annehmen einer Rolle, die man nicht hat (z.B. Heiler, Truppführer, Barde etc)
16. Man spricht in Reimen
17. Man singt statt sprechen
18. Naivität
19. Unsichtbarer Freund
20. Glückwunsch dir geht es direkt wieder Spitze

2.3 Magiesystem

2.3.1 Quelle der Magie

Ganz Arda wird von Kraftlinien durchzogen, welche auch durch uns pulsieren. Sie sind aus den Gesängen der Ainur entstanden, welche die Welt erschufen. Auf einer anderen Ebene (der Geisterebene) kann man Sie sehen. Die Energielinien sind nicht überall gleich stark und dort wo sie sich treffen entstehen mächtige Knotenpunkte.

Es wird in 4 Arten unterschieden, wie Magie gewirkt werden kann:

Klerikale Magie: Der Magier/Kleriker betet zu den Valar, die Diener der Valar antworten (z.B. die Windgeister Manwes, die Geister des Waldes Yavannas etc.), in seltenen Fällen auch die Valar selber.

Abstammung: Mächtige Wesenheiten (Maiar, Elben, die mit den Valar noch per du standen, Tom Bombadil sowie andere heftige Dudes) können die Energielinien die die Welt durchziehen neu verweben und so Magie wirken.

Artefakte: Artefakte welche z.B. von mächtigen Wesen geschaffen wurden verleihen ihrem Träger ebenfalls Macht. Jedoch kann mit solchen Gegenständen nicht universell Magie geübt werden, sondern nur einzelne Aspekt. Bsp: Der eine Ring verstärkt die Eigenschaften eines Trägers der ihn kontrollieren kann und gewährt ihm Macht über andere Lebewesen. Wenn man aber ohne Ring keinen Feuerball beherrscht, dann auch mit Ring nicht.

Lieder: Mittelerde wurde in einer großen Symphonie erschaffen. Talentierte Sänger können daher durch Gesang die Welt um sich herum beeinflussen.

2.3.2 Praktische Umsetzung

1. Bei jeder OT-Ansprache zu Beginn eines LARPs wird allen Teilnehmenden die verschiedenen Zauber mit ihren Funktionen und Wirkungen erklärt.
2. Es gibt eine Liste von erlaubten Zaubern, neue Vorschläge sehen wir gerne, die sollten jedoch vor der Con mit der SL abgesprochen werden.
3. Die Gesamtzahl von Zaubern, die ein Magier zur Verfügung hat ist u.a. von seiner Erfahrung und den Contagen auf unseren Mittelerdecons abhängig.
4. Vor jeder Benutzung eines Zaubers muss ein Zauberspruch, ein Ritual oder eine Gottesanbetung unternommen werden. Je länger dieses dauert, desto stärker wird der Zauber.
5. Deutzauber wie Verwurzelung bleiben nur bei Blickkontakt und Fingerzeig des Zaubersenden auf das Ziel aktiv.

6. Magische Kollateralschäden können entstehen und sollen auch gerne ausgespielt werden.

Bsp.: wenn ein Feuerball keine Person, sondern einen Baum trifft. IT wird nun ausgespielt, dass der Baum anfängt zu brennen.

Durch lange und erfolgreiche Gottesanbetungen, Rituale, Schriftrollen oder Zauberstäbe können Zauber dazu- oder zurückgewonnen werden.

2.3.3 Liste der Zauber

Zauber	Valar (ggf Maiar)	Anmerkungen	Beispielhafte (!) Anrufung	Effekt
Windstoß	Manwe	Fächer kann nicht schaden große Gesten	“Manwe, Herr des Himmels und der Lüfte, gewähre mir deine Gunst! - Windstoß! ”	mind. Ziel wird mehrere Schritte zurückgeworfen/ umgeworfen, bei guter Durchführung Wirkung stärker
Verwurzeln	Yavanna	Deutzauber	“Yavanna, Herrin der Bäume und Pflanzen, lasse diesen Unhold verwurzeln! ”	Zielperson wird von Ranken/Wurzeln an den Beinen festgehalten und kann diese nicht mehr bewegen
Feuerball	Aule	(Wurf)Komponentenzauber	“Aule, schicke mir die Feuer deiner Esse! - Feuerball! ”	was die Komponente als erstes trifft, fängt an zu brennen
Licht	Varda	Komponentenzauber (etwas, das leuchtet!)	“Varda, Herrin der Sterne, sende mir dein Licht! ”	Licht erscheint / ein Gegenstand beginnt zu leuchten
Heilen	Este, Nienna, Irmo	nachhaltiges Heilen braucht Zeit! - Ritual		heilt Wunden

	(Lórien) , Vaire, Námo (Mandos)			
Vereisen	Ulmo, Manwe	hilfreich im Kampf als erste Hilfe, bis ein Heiler kommt Nicht mehr als eine Vereisung pro Person		friert Verwundungen ein - diese werden nicht schlimmer, heilen aber auch nicht
Sicht in die Geisterwelt (anderswo auch bekannt als: Astralsicht)	Manwe , Varda, Lórien	Form der Einstimmung notwendig, z.B. Meditation		Energielinien werden sichtbar, auch lebende Wesen und Geister Qualität abhängig von Erfahrung, Tiefe meditativer Zustand, Aura der Umgebung
Schildzauber	Manwe ?	blauer Ball an Band muss über dem Kopf im Kreis geschwenkt werden.		Schild im Radius der geschwungenen Komponente, durchgehende Konzentration notwendig; kann durch starke Angriffe auf Dauer zerstört werden, Überschreiten/Durchstoßen des Radius von innen führt zum sofortigen Zusammenbruch des Schildes
Verwirren	Este ?	Deutzauber		ein Ziel wird verwirrt, ein verwirrter Gegner wird nicht andere Gegner angreifen, aber im Angriff innehalten und sich erst einmal orientieren, wer angegriffen wird, bekommt aber schnell wieder eine Idee wer ihm böses will
Entwaffnungszauber	Aule	Deutzauber		Die Waffe des Gegeners fühlt sich für Ihn sehr heiß an und muss fallengelassen werden.

2.4 Alchemie

In der Alchemie und Kräuterkunde kann sich jede Interessierte Person versuchen. Allgemein geht es darum, mithilfe von Kräutern und anderen Ingredienzien Tränke und ähnliches herzustellen, die bestimmte Effekte haben.

OT gesprochen, kann eigentlich alles verwendet werden, solange die Zutaten IT erklärt werden. Optimalerweise sollte alles, was verwendet wird, OT essbar oder zumindest nicht völlig ungenießbar sein (dieser Punkt gilt vor allem für größere Larps, die nicht von uns organisiert werden!).

Wenn Kräuter gesammelt und genutzt werden, die auch OT gewisse Heilfähigkeiten haben, ist das ein Bonus. Von echten Kräutern (gerade solche, deren Eigenschaften übernommen werden) können gut die gängigen Namen genutzt werden, das verhindert Verwirrung. Wenn Zutaten in der Natur gefunden werden, möglichst wenig einer Pflanze nehmen (wenn überhaupt), um die Natur in ihrem Zustand zu belassen. Es kann ein Pulver/getrocknete Blätter mitgebracht werden, das dann an die Stelle der gesammelten Zutaten tritt.

Toll aussehende exotischere Zutaten gibt es z.B. im Supermarkt in den Back-, Gewürz- und Teeabteilungen ;). Pulverförmige Lebensmittelfarbe ist besonders hilfreich.

Hergestellt werden können:

- Tränke
- Pillen
- Salben
- Tropfen
- ... alles, was gut ausgespielt werden kann.

Im Herstellungsprozess werden Zutaten benötigt. **Diese werden tatsächlich verbraucht und können nicht erneut genutzt werden!**

Grundsätzlich gilt: Je mehr Show und Aufwand betrieben wird und je mehr (zueinander und zur beabsichtigten Wirkung passende!!) Zutaten verwendet werden, desto wirkungsvoller ist das Resultat.

Alles Hergestellte, das nicht direkt verabreicht wird, sollte klar beschriftet werden:

- Wer hat den Trank hergestellt?
- Was ist OT drin?
- Welche Wirkung(en) gibt es IT?
- Welche Nebenwirkungen können (oder werden) auftreten?
- Dosierung

WICHTIG: Wenn irgendetwas überreicht wird, sollte **vorher klar** gesagt werden, ob dieses Heilmittel auch OT konsumiert werden kann oder weggekippt werden sollte!!!

Die Wirkungen können vielfältig sein, von allgemeiner Heilung über spezialisierte Heiltränke, Tränke zur Stärkung der Konzentration, Gifte ... theoretisch ist viel möglich. Es sollte aber innerhalb des gegebenen Plots Sinn ergeben und vor (!!!) Zubereitung mit der Alchemie SL besprochen werden.

Tränke sowie Kräuter und Pilze, welche auf die Con mitgebracht werden, müssen bei der SL angemeldet werden.

Unverarbeitete Kräuter, Samen und Pilze haben ohne Freigabe der SL keine Wirkung!!!

Grund: Alle coolen Dinge sollen auch IT erarbeitet werden, das generiert sehr schönes Spiel und sorgt für ein gewisses Balancing. Keine Sorge, sollten auf einmal sehr viele Tränke benötigt werden, wird die SL das berücksichtigen und euch beim Brauen unterstützen, zur Not einfach mal nachfragen.