

1-Tages Liverollenspiel 2024

Regelwerk

Willkommen zum diesjährigen 1-Tages Liverollenspiel, schön, dass du dabei bist!

Was ist ein Liverollenspiel

1-Tages Liverollenspiel, was soll denn das sein? Also „1-Tages“, das ist ja noch verständlich, denn es geht einen Tag. So weit, so gut. Aber ein Liverollenspiel?

Liverollenspiel ist das deutsche Wort für den Begriff „LARP“, kurz für „Live Action Role Play“. Hierbei geht es um Rollenspiel, also eine Art Improvisationstheater, welches allerdings nicht auf einer Bühne vor Publikum gespielt wird, sondern direkt mit anderen zusammen draußen in der Natur.

Die Rollen sind hierbei auch nicht festgelegt, du kannst das spielen, worauf du Lust hast. Wobei, so ganz stimmt das nicht. Unser Liverollenspiel hat nämlich auch ein Thema: Fantasy-Mittelalter.

Vergleichbar ist die Welt mit der Welt von Herr der Ringe, Eragon oder Witcher, es gibt mächtige Krieger, magische Hexen und Zauberer, verrückte Orks und Goblins, marodierende Horden von Banditen, strahlende Helden und finstere Bösewichte.

Du und die anderen Teilnehmenden spielt eine Rolle in dieser Welt, die ihr euch selbst ausgedacht habt. Ihr wollt gerne Aradin, der verwegene Waldläufer aus dem Norden sein? Oder Xenia, die starke Kämpferin, die niemals zurück weicht? Vielleicht bist du ja auch ein Heiler oder gelehrter Medicus, der verwundete wieder zusammenflickt, oder eine Schülerin der Magie, die gerade ihren ersten Blitzstrahl gemeistert hat?

Die Möglichkeiten sind schier grenzenlos, je nach deiner Fantasie.

Was brauche ich?

Zuerst brauchst du einen Namen für deinen Charakter und eine Idee, was du spielen willst. Der nächste Schritt ist es, ein Kostüm für deinen Charakter zusammen zu suchen. Schau doch mal, was der Kleiderschrank hergibt, ob vielleicht deine Eltern oder Großeltern noch alte Kleidungsstücke haben, die man gut kombinieren kannst. Vielleicht kann dir auch ein Flohmarktbesuch günstige Requisiten beschaffen?

Ziel ist es, möglichst mittelalterlich auszusehen, also eigenen sich grobe Stoffe mit möglichst natürlichen Farben, wie braun, beige oder grün, Wenn du sie richtig einsetzt, machen sich aber auch buntere Farben wie rot oder blau gut in einer mittelalterlichen Gewandung. Wichtig ist, dass auf den Kleidungsstücken kein Aufdruck drauf ist, da dieser zu „OT“ aussieht.

OT, was ist das schon wieder? OT bedeutet „Out-Time“, also außerhalb des Spiels, und ist das Gegenteil von „IT“, also „In-Time“, im Spiel drin. Dazu aber später mehr.

Versuche, leuchtende Farben zu vermeiden, die zu sehr nach moderner Welt aussehen und orientiere dich ruhig an Filmen wie Herr der Ringe, Eragon oder dem Hobbit.

Dir reicht das nicht? Dann schau doch mal ins Internet, was du unter „LARP-Kleidung“ für Ideen findest und vielleicht packt dich ja die Motivation und du bastelst dir sogar das ein oder andere Rüstungsteil.

Aber keine Angst, wir erwarten nicht, dass du in Vollplattenrüstung bei uns aufkreuzt. Stell dir ein schönes Outfit zusammen und hab Spaß! Wichtig ist hierbei, dass du die Möglichkeit hast, bei warmen Wetter eine Schicht abzulegen und bei kaltem Wetter oder am Abend eine Schicht drunter oder drüber zu ziehen. Hier gilt, am besten ist der „Zwiebellook!“

Kleines Wörterbuch

Im Laufe dieses Regelwerks werden einige Begriffe genannt, die für Personen, die sich nicht mit LARP-Fachsprache auskennen, verwirrend sein könnten. Daher gibt es hier eine Übersicht:

Charakter – In diesem Regelwerk wird zwischen Teilnehmenden und Charakteren unterschieden. Ein Teilnehmender ist jemand, der einen Charakter spielt. Charaktere sind also Teil des Spiels, Teilnehmende sind Teil der echten Welt. Wird von einem Charakter gesprochen, ist also immer eure ausgedachte Figur gemeint.

SC - SpielerCharakter. Das sind du und die anderen Teilnehmenden, also Kinder und Jugendliche.

NSC - NichtSpielerCharakter. Das sind alle anderen, die am Spiel teilnehmen, aber keine Teilnehmenden sind, also alles, was die Betreuenden und Ehrenamtlichen spielen, also die Erwachsenen.

SL - SpielLeitung. Es gibt ein paar Betreuende, die dafür zuständig sind, alles zu koordinieren, bei Regelfragen zu helfen und die dafür sorgen, dass alles glatt läuft. Diese Personen gehören zur Spielleitung und sind mit einer roten Schärpe, (ein breites Band, das quer über den Oberkörper verläuft) gekennzeichnet. Sie nehmen nicht am Spiel teil, sondern sind nur zur Unterstützung dabei. Sie sind für SCs und NSCs „unsichtbar“.

IT - In-Time. Dies ist die Bezeichnung für „Im Spiel“, also während du in der Rolle deines Charakters bist. Alles, was du spielst, ist IT, und alles, was so aussieht, als wäre es nicht im Spiel (sprich alles Moderne wie Autos, Handys, Fußball und so weiter) gehört nicht dazu.

OT- Out-Time. Dies bedeutet „Außerhalb des Spiels“. Alles, was OT ist, also Handys, Uhren, Fahrräder, etc. sind während des Spiel wegzupacken oder zu ignorieren. Das heißt natürlich nicht, dass du nicht aufpassen sollst, wenn du über eine Straße gehst. Aber zum Spiel gehören alle diese Dinge natürlich nicht, wir spielen schließlich in einer Mittelalterlichen Welt.

- LP - Lebenspunkte. In einer Fantasy-Welt kann es natürlich hin und wieder zu Reibereien kommen, und manchmal werden dann sogar die Schwerter gezogen. Diese sind natürlich nicht echt, sondern speziell angefertigte Schaumstoffwaffen mit GFK-Kern (Glasfaserverstärktem Kunststoff), die so gesichert sind, dass man sich damit nicht verletzt. Wenn dein Charakter mit einer solchen Waffe getroffen wird, verliert er einen Lebenspunkt, da der Charakter jetzt verletzt ist. Sobald alle deine Lebenspunkte aufgebraucht sind, wird dein Charakter bewusstlos. ACHTUNG: Wenn du „bewusstlos“ wirst, achte auf deine Umgebung! Dich theatralisch hinfallen zu lassen ist schön und sieht cool aus, aber wenn um dich herum noch Leute kämpfen, kann das gefährlich für dich werden! Achte daher darauf, dass du so fällst, dass du dich nicht verletzt und gehe notfalls an den Rand des Kampfes, wenn du „bewusstlos“ werden würdest! Deute in diesem Fall mit den Armen ein X vor der Brust an, gehe an den Rand und spiele dort aus, wie du bewusstlos wirst.
- RP - Rüstungspunkte. Du trägst nicht nur Kleidung, sondern hast dir richtig viel Mühe gemacht und extra Lederarmschienen oder sogar ein Kettenhemd organisiert? Starke Leistung, die natürlich auch belohnt werden soll! Je nachdem, wie viel Rüstung du trägst, erhält dein Charakter einen gewissen Schutz vor Angriffen und somit eine bestimmte Anzahl an RP. Diese werden wie normale Lebenspunkte gewertet, können aber nicht geheilt werden und werden vor deinen Lebenspunkten abgezogen. Aber Achtung: Rüstung zählt nur dort, wo sie auch getragen wird! Wenn du Metallarmschienen trägst und am Bein getroffen wirst, bringt dir die Rüstung natürlich wenig! Eine genauere Berechnung und Beschreibung dazu findest du später unter „Rüstung“.
- MP - Magiepunkte. Noch mehr blöde Punkte! Keine Sorge, die sind nur für dich wichtig, wenn du einen Magier oder Heiler spielst. Magiepunkte benötigst du, wenn du Zaubern kannst, um deine Zauber zu wirken. Als Zauberer erhältst du zum Anfang eine bestimmte Menge an MP, und jeder Zauber kostet eine bestimmte Menge an MP. Sobald du keine MP mehr hast, kannst du also auch nicht mehr Zaubern. In der Regel regenerieren sich deine MP über Nacht. Doch wer weiß, vielleicht gibt es ja noch eine andere Möglichkeit, MP wieder zu bekommen?
- SP - Schadenspunkte. Wenn es Lebenspunkte gibt, gibt es auch Schadenspunkte. Jede Waffe und manche Zauber verursachen Schadenspunkte, die bei einem Treffer zuerst von den RP und dann von den LP abgezogen werden.

- Rote Schärpe - Daran erkennst du die Spielleitung.
- Lila Schärpe - Daran erkennst du Personen, die nicht im Spiel dabei sind. Sie sind unsichtbar.
- Gelbe Schärpe - Daran erkennst du Personen, die im Spiel dabei sind, aber nicht angegriffen werden dürfen. Keine Sorge: Sie werden dich in der Regel auch nicht angreifen!

Die wichtigsten Regeln

Direkt zu Beginn des Spiels wird es nochmal eine Einführungsrunde geben, bei der wir alle wichtigen Regeln nochmal anschaulich erklären, damit niemandem etwas passiert.

Damit du allerdings schon mal weißt, worauf wir Wert legen, hier ein kurzer Überblick:

STOP – Das ist das wohl wichtigste Wort, dass es auf unserem 1-Tages Live geben wird. Wenn jemand „Stop!“ ruft, bedeutet das, sofort alle Handlungen einzustellen und selbst laut Stop zu rufen, damit so schnell wie möglich alle mit ihrem Spiel innehalten. Warum? Irgendwas ist passiert, entweder ist eine Brille auf den Boden gefallen, jemand ist kurz davor, einen Abgrund runterzufallen, jemand hat sich verletzt oder etwas anderes ist passiert. Holt in diesem Fall sofort eine Spielleitung dazu, die sich um die Situation kümmert. Nur die Spielleitung darf ein STOP wieder aufheben!

Vorsichtiges Kämpfen – Das ganze was wir machen ist ein Spiel, daher geht es darum, dass alle Spaß haben. Wir kämpfen zwar mit Schaumstoffwaffen, allerdings können diese trotzdem weh tun, wenn man zu fest damit zuhaut. Daher achtet darauf, nicht mit voller Wucht zuzuschlagen, sondern abzubremesen, bevor ihr jemanden damit trifft!

Nicht auf den Kopf – Der Kopf, der Hals, die Weichteile und bei Frauen die Brustregion sind Zonen, bei denen Treffer besonders schmerzhaft sind und größere Verletzungen passieren können. Achtet darauf, wohin ihr trefft und dass ihr auf diese Regionen gar nicht erst zielt! Ach ja: Treffer an diesen Stellen zählen auch nicht als Treffer, ihr verliert also keine LP wenn ihr dort getroffen werdet.

Freiwilligkeit – Es ist alles nur ein Spiel – und wenn jemand eine Pause braucht, ist das auch in Ordnung. Ihr dürft euch jederzeit aus dem Spiel rausnehmen, wenn es euch zu viel wird, solange ihr nicht das Spiel der anderen beeinträchtigt. Es ist in Ordnung, etwas nicht mitmachen zu wollen, allerdings zieht euch dann zurück und fangt nicht an, über beispielsweise Fußball zu reden, da dies nicht zum Spiel gehört.

Verbotene Materialien – Achtung: Pyrotechnik, Feuer und gefährliche Materialien dürfen NICHT eingesetzt werden! Wir wollen keine echten Messer oder Waffen, keine gefährlichen Substanzen, keine Drogen, keine Silversterböller und auch keine Holzwaffen sehen! Wenn ihr Zaubern könnt, verwendet bitte nur ungefährliche Materialien und werft nichts in die Natur, was dort nicht wieder abgebaut werden kann! Natürlich sieht es cool aus, wenn ihr beim Zaubern Raucheffekte habt, aber auf dieser Veranstaltung hat sowas bei den Teilnehmenden nichts zu suchen.

Heiler/Sani, Sanitäter, Arzt – Dadurch, dass es bei diesem Liverollenspiel zu gespielten Kämpfen kommen kann, kann es auch zu gespielten Verletzungen kommen. Wenn sich dein Charakter verletzt und Heilung benötigt, rufe nach einem Heiler oder nach einem Medicus. Die Worte „Sanitäter“ oder „Arzt“ sind AUSSCHLIEßLICH für echte Verletzungen zu gebrauchen!

Spielregeln

So, jetzt ging es ganz viel um Sicherheit, Begriffe und solche Sachen, aber was für Regeln hat denn das Spiel an sich? Worauf musst du achten bei deiner Rüstung, beim Zaubern und beim Heilen?

Dieses Liverollenspiel hat ein Klassensystem, das bedeutet, es gibt drei verschiedene, sogenannte „Klassen“, von denen du dir eine aussuchst, die am besten zu deinem Charakter passt, den du dir ausgedacht hast. Klassen sind im Prinzip Kategorien, in die sich dein Charakter einordnet, je nachdem,

wie du ihn spielen willst. Die drei Klassen sind Kampf, Heilung und Magie. Wenn du noch unsicher bist, was genau du spielen willst, dann solltest du die „Kampf“-Klasse wählen, da diese für den Einstieg ins Hobby am einfachsten ist.

Jede Kampfklasse erhält verschiedene Fähigkeiten, LP und MP. Was LP und MP sind, steht unter dem Punkt „Kleines Wörterbuch“, die Fähigkeiten werden entweder bei den Klassen direkt erklärt, oder direkt nach den Klassen, wie beispielsweise „Erste Hilfe“.

Kampf

Diese Klasse ist für alle, die mit Magie und Heilung nichts am Hut haben. Du bist Kriegerin, Söldner, einfacher Abenteurer, Dieb oder Waldläuferin? Kampf ist deine Klasse.

Charaktere der Kampfklasse sind Stark, können viel einstecken und müssen sich nicht um so Unsinn wie Magie oder Heilung kümmern.

Das erhältst du in der Kampfklasse:

- 4 LP
- Du kannst Erste Hilfe
- Immer gerüstet: Wenn du keine oder leichte Rüstung trägst, erhältst du zusätzlich 1 RP, den du nach dem Kampf wieder zurückbekommst, wenn du RP verloren hast. Wenn du sogar schwere Rüstung trägst und mindestens 5 RP hast, bekommst du sogar 2 RP, die du nach dem Kampf wieder zurück bekommst, wenn du RP verloren hast. *(Beispiel: Arno hat die Klasse „Kampf“ gewählt und trägt eine leichte Lederrüstung, die ihm 3 RP gibt. Durch diese Fähigkeit bekommt er 1 RP dazu, wodurch er jetzt 4 RP hat. Arno kämpft gegen ein paar Banditen und kassiert einige Hiebe, am Ende des Kampfes hat er nur noch 1 RP übrig. Durch die Fähigkeit „Immer gerüstet“, die hier beschrieben wird, erhält Arno am Ende des Kampfes 1 RP zurück und hat wieder 2 RP.)*

Heilung

Du möchtest neben dem Kämpfen gerne andere unterstützen, Verletzte heilen und dafür sorgen, dass die Truppe einsatzbereit bleibt? Dann ist Heilung die richtige Klasse für dich.

Beachte, dass es aufwändig ist, Unterstützungskräfte zu wirken und einzusetzen, daher musst du eine kleine Show liefern, sonst funktionieren die Kräfte nicht! Überlege dir, wie dein Charakter seine Kräfte einsetzt, ob durch heilende Steine, durch eine Zauberformel und Handbewegungen, ob durch Verbandsbinden oder durch etwas anderes!

In der Heilungsklasse erhältst du:

- 3 LP
- Du kannst Erste Hilfe
- 5 MP
- 3 Unterstützungskräfte, die du mit deinen MP einsetzen kannst:

Heilung: (Kosten: 1 MP pro LP) Du darfst jederzeit, auch während eines Kampfes, dich selbst und andere Charaktere heilen. Pro LP, den du wiederherstellst, kostet dich das 1 MP, der von deinem Vorrat von 5 MP abgezogen wird.

Lederhaut: (Kosten: 1 MP) Du darfst auf dich oder jemand anderen einen Lederhaut-Zauber wirken. Diese Person erhält dann 1 RP, der zusätzlich zu allen anderen RP durch Rüstung zählt, auch dort, wo keine Rüstung getragen wird. Lederhaut darf natürlich auch auf Personen gezaubert werden, die gar keine Rüstung tragen. Niemand darf mehr als einen Lederhaut- oder Steinhaut-Zauber gleichzeitig auf sich haben, das heißt, du darfst nicht 2 RP von 2 Lederhaut-Zaubern haben!

Steinhaut: (Kosten: 2 MP) Wie Lederhaut, nur stärker. Statt 1 RP erhält der Verzauberte 2 RP. Auch hier darf auf jeder Person maximal ein Lederhaut- oder Steinhaut-Zauber liegen. 4 RP durch 2 Steinhautzauber oder 3 RP durch einen Lederhaut- und einen Steinhaut-Zauber sind NICHT möglich!

Magie

Du möchtest mehr sein, als nur ein Kämpfer oder eine Söldnerin, und Unterstützung ist dir nicht genug? Dann schau dir doch mal die Magie-Klasse an. Du hältst weniger aus als die anderen Klassen und du darfst auch keine Metallrüstung tragen, wenn du Magie wirkst, aber dafür bekommst du Zugriff auf mächtige Zauber!

Achtung: Diese Klasse ist aufgrund der vielen Zauber durchaus komplizierter als die anderen Klassen! Wenn du dir unsicher bist, weil dies beispielsweise dein erstes Liverollenspiel ist, schau dir vielleicht zunächst die anderen Klassen an!

Du bist noch da und willst trotzdem die Magie-Klasse wählen? Sehr gut, das hier bekommst du alles:

- 2 LP
- Du kannst Erste Hilfe
- 8 MP
- Du darfst KEINE Metallrüstungen tragen
- Du darfst 4 Kräfte wählen
- Magisches Geschoss

Magisches Geschoss: (Kosten: 0 MP) Jeder Magier darf irgendwas werfen, egal ob eine Flamme oder eine Kugel aus reiner Magie. Hierfür ist eine kurze, selbst ausgedachte magische Formel nötig, und natürlich ein Gegenstand, den du wirfst. Der Gegenstand muss aus Schaumstoff bestehen und darf mit Klebeband umwickelt sein, allerdings darf er keinen festen Kern enthalten, da Verletzungsgefahr besteht! Wenn dein magisches Geschoss trifft, verursacht es 1 SP.

Magische Kräfte:

Jeder Charakter, der die Magie-Klasse gewählt hat, darf sich vor Spielbeginn 4 Kräfte aussuchen, die er neben dem magischen Geschoss beherrscht. Um diese Kräfte, oder auch Zauber genannt, zaubern zu dürfen, musst du MP ausgeben. Insgesamt hast du 8 MP, also teile sie dir gut ein!

Du kannst jede der Kräfte, die du dir ausgesucht hast zaubern, aber sobald du deine MP aufgebraucht hast, kannst du nicht mehr weiterzaubern! Hierbei ist es egal, ob du einen einzigen Zauber 4 Mal zauberst oder jedes Mal einen anderen Zauber verwendest.

Zu zaubern ist außerdem nichts, was man einfach mal aus dem Handgelenk machen kann. Zauber zu wirken ist aufwändig und anstrengend, daher sollte für jeden Zauber eine entsprechende Show geliefert werden, durch laute Zaubersprüche und ausladende Gesten, damit alle anderen um dich

herum mitbekommen, dass du zauberst oder dass sie vielleicht sogar selbst gerade verzaubert werden! Am Ende sollte stets der Name des Zaubers genannt werden.

Es gibt auch Zauber, mit denen du Gegner beeinflussen kannst. Damit du sicherstellst, dass der Gegner auch weiß, dass er gerade bezaubert wird und den Zauber ausspielen kann, solltest du versuchen, während dem Zaubern Blickkontakt zu deinem Ziel aufzubauen, auf die Person Zeigen und laut verständlich machen, dass du gerade zauberst. Rufe nach deiner Zauberformel laut den Zauber, den du gewirkt hast, sodass die NSCs wissen, was sie machen müssen.

Zauber, die nicht mitbekommen werden oder die zu unauffällig gezaubert werden, haben meistens keine Wirkung!

Jetzt aber zu den Kräften, aus denen du 4 wählen darfst:

Heilung: (Kosten: 1 MP pro LP) Du darfst jederzeit, auch während eines Kampfes, dich selbst und andere Charaktere heilen. Pro LP, den du wiederherstellst, kostet dich das 1 MP.

Lederhaut: (Kosten: 1 MP) Du darfst auf dich oder jemand anderen einen Lederhaut-Zauber wirken. Diese Person erhält dann 1 RP, der zusätzlich zu allen anderen RP durch Rüstung zählt, auch dort, wo keine Rüstung getragen wird. Niemand darf mehr als einen Lederhaut- oder Steinhaut-Zauber gleichzeitig auf sich haben, das heißt, du darfst nicht 2 RP von 2 Lederhaut-Zaubern haben!

Steinhaut: (Kosten: 2 MP) Wie Lederhaut, nur stärker. Statt 1 RP erhält der verzauberte 2 RP. Auch hier darf auf jeder Person maximal ein Lederhaut- oder Steinhaut-Zauber liegen. 4 RP durch 2 Steinhautzauber oder 3 RP durch einen Lederhaut- und einen Steinhaut-Zauber sind NICHT möglich!

Windstoß: (Kosten 1 MP) Du verursachst einen starken Wind, der ein oder mehrere Ziele nach hinten weht. Je ausladender und größer du zauberst, desto mehr Ziele können von deinem Windstoß erfasst werden! Tipp: Verwende einen Fächer oder eine Feder, um deinen Zauber zu verstärken!

Blitzschlag: (Kosten 1 MP) Ein Ziel, auf das du zeigst, erhält automatisch 1 SP. Trägt das Ziel eine Rüstung aus Metall, erhält das Ziel sogar 2 SP.

Schildbrecher: (Kosten: 2 MP) Du kannst mit diesem Zauber einen Schild deiner Wahl zerbrechen lassen! Der Schild ist sofort unbrauchbar und muss erst repariert werden, um wieder eingesetzt zu werden.

Schlaf: (Kosten: 2 MP) Versetze ein Ziel in tiefen Schlaf. Das Ziel kann durch kräftiges Rütteln oder Schaden wieder aufgeweckt werden.

Freundschaft: (Kosten 2 MP) Du kannst eine Person mit einfachem Verstand für 10 Minuten zu deinem besten Freund machen! Achtung: bei mächtigen Personen oder Wesen könnte der Zauber wirkungslos sein! Bedenke auch, dass ein Feind, der zum Freund wird, seine anderen Freunde und Verbündeten nicht einfach so vergisst!

Erste Hilfe

Jeder Charakter kann in diesem Liverollenspiel andere Charaktere grundlegend versorgen, der bewusstlos ist, weil er bei 0 LP ist. Hierfür ist es nötig, die Szene kurz zu spielen, etwa dass die Wunde gereinigt, dass ein Verband angelegt oder ein Pfeil aus der Wunde gezogen wird. Dieser Vorgang dauert etwa eine Minute und stellt anschließend 1 LP wieder her.

Der Verwundete Charakter hat anschließend 1 LP.

Rüstung

Bei Kämpfen und Raufereien kann es passieren, dass du ein paar Treffer mit Schaumstoffwaffen abbekommst, wodurch du LP verlierst. Um dich davor zu schützen, kannst du Rüstung anziehen. Rüstung musst du dir natürlich vorher selbst organisieren, sie ist allerdings keine Pflicht.

Achtung: Achte darauf, dass deine Rüstung keine Scharfen Kanten oder abstehenden Ecken und Spitzen hat, damit sich niemand daran verletzt und die Schaumstoffwaffen an deiner Rüstung nicht kaputt gehen!

Solltest du dich dafür entscheiden, Rüstung zu tragen, wird dich diese vor einigen Treffern schützen, je nachdem, was für eine Rüstung du trägst. Um den Rüstungsschutz darzustellen, gibt Rüstung Rüstungspunkte (RP), die vor deinen LP abgezogen werden, wenn du getroffen wirst.

Achtung: Rüstung zählt nur dort, wo sie auch getragen wird!

Die RP-Werte, die in der folgenden Auflistung stehen, gelten, wenn die Rüstung am ganzen Körper getragen wird. Trägst du weniger Rüstung, erhältst du entsprechend weniger Rüstungspunkte. Wenn du Rüstung trägst, geh bitte vor Beginn des Spiels zu einer Spielleitung, die beurteilt, wie viele RP du tatsächlich bekommst.

Leichte Rüstung

2 RP – Weiches, dickes Leder; Wattierter Waffenrock (Gambeson)

4 RP – Hartes Leder; metallverstärktes, weiches Leder; Ringrüstung aus großen, groben Ringen

Schwere Rüstung

6 RP – Kettenhemd; metallverstärktes, hartes Leder

8 RP – Metallrüstung

Wenn du zusätzlich einen Helm trägst, erhältst du 1 zusätzlichen RP.

Bewaffnung

1 SP – Alle einhändigen Waffen, Wurfwaffen, Gleven, Hellebarden, Kampfstäbe

2 SP – Große, schwere Wuchtwaffen (große Zweihänder, große Hämmer oder Äxte)

Bitte Beachten:

Schilde dürfen NICHT als Waffen eingesetzt werden.

Kampf ohne Waffen (Fäuste, Tritte) sind VERBOTEN

Stechen ist strengstens verboten!

Waffen mit Kette/Seil sind auf dieser Veranstaltung VERBOTEN

Waffen und Schilde müssen vollständig mit Schaumstoff gepolstert sein.

Kernstäbe dürfen NICHT aus Holz sein.

Für dein erstes Live-Rollenspiel darfst du dir eine unserer Spiel-Waffen ausleihen.

Verzichte bitte auf Waffen-Eigenbauten, wenn du noch keine Erfahrung in dem Gebiet hast.

Doch wie gehst du jetzt mit deiner Waffe um?

Wichtig ist es, dass du mit der Waffe nicht draufhaust, als würdest du jemanden tatsächlich verletzen wollen. Wenn du mit der Waffe durchziehst, kannst du damit jemandem weh tun, auch wenn die Waffen gesichert sind!

Die Waffen können natürlich auch kaputt gehen, wenn du nicht sachgemäß damit umgehst. Schlage nicht auf den Boden oder an Bäume, sondern benutze sie nur im Kampf!

Ebenfalls darfst du auf keinen Fall mit deiner Waffe zustechen, um Verletzungen zu vermeiden! Die Spitze der Larp-Waffen ist der Punkt, der am leichtesten kaputt gehen kann, daher passe hier besonders auf! Aus diesem Grund ist es außerdem verboten, sich auf die Waffen aufzustützen, sofern du nicht eine eigene Waffe hast, die explizit dafür ausgelegt ist.

Weitere Kampf-Regeln

Todesstoß: In diesem Live-Rollenspiel gibt es KEINEN Todesstoß! Am Boden liegende Charaktere mit 0 LP dürfen nicht weiter angegriffen werden, sondern gelten als bewusstlos.

Bewusstlos: Wenn du keine LP mehr hast, weil du beispielsweise zu viele Treffer kassiert hast, wird dein Charakter bewusstlos und fällt zu Boden. Achte hierbei darauf, das ganze schön auszuspielen! Aber Vorsicht: Wenn um dich herum viel Kampf-Getümmel ist, leg dich bitte an den Rand des Kampfes, damit niemand über dich stolpert oder dich versehentlich verletzt! Außerdem, schönes Spiel ist klasse, aber es darf niemals wichtiger sein als deine eigene Sicherheit! Wenn du zu Boden fällst und es sind immer noch Kämpfende um dich herum, schütze unter allen Umständen deinen Kopf!

Plündern/Dieben: Plündern, Looten, Ausnehmen, Beklauen, Dieben... es gibt viele Ausdrücke dafür, anderen etwas wegzunehmen, egal ob NSCs oder SCs. In diesem Live-Rollenspiel ist es ausdrücklich verboten, gefallenen NSCs etwas wegzunehmen, herumliegende Waffen oder Schilde aufzusammeln, Mitspielenden etwas zu klauen oder sonst irgendwelche Gegenstände mitzunehmen, die euch nicht während dem Spiel gegeben werden. Wenn ihr Waffen, Kleidungsstücke oder sonstiges findet, gebt

es der Person zurück, der es gehört, oder gebt es der SL, die sich dann darum kümmert! Wenn Gegenstände behaltet, die euch nicht gehören, ist das Diebstahl, egal ob im Spiel oder nicht!

Abbremsen: Weit mit dem Schwert ausholen ist gut, dann volle Kanne durchziehen ist schlecht. Bremse mit deiner Waffe kurz, bevor sie auf den Gegner trifft, ab, um niemanden zu verletzen!

Schönes Ausspielen: Keine Sorge, du musst kein Theater-Profi sein, um hier mitzumachen. Achte trotzdem darauf, allen ein schönes Spiel zu bieten mit dem, was du machst. Das bedeutet:

Du zauberst? Rufe laut die Zauberformel und mache ausladende Gesten mit den Armen!

Du willst jemanden mit dem Schwert schlagen? Hole aus, damit es so aussieht, als willst du mit voller Kraft zuschlagen, um dann im letzten Moment abzubremsen und deinen Gegenüber nur anzutippen!

Du wirst getroffen? Schreie, halte dir dein Bein, zeige deinem Gegenüber, dass du Schmerzen verspürst! Klar kann Rüstung einen Teil der Wucht abfangen, aber nutze sie nicht als Ausrede, um nicht ausspielen zu müssen! Der Kampf wird für alle schöner, wenn alles ausspielen!

Bestimmt fallen dir noch viele weitere Situationen ein, in denen schönes Ausspielen wichtig ist! Wenn alle darauf achten, so schön wie möglich auszuspielen, spielen am Ende alle gut aus und wir haben einen tollen Tag!

So, das war jetzt aber ganz schön viel Text, so viele Dinge zu beachten! Es wirkt am Anfang alles sehr viel und kompliziert, wenn man es aber mal gemacht hat, ist es gar nicht so schlimm. Am wichtigsten ist es, auf deine eigene Sicherheit und die der Anderen zu achten.

Achte auf dich selbst, pass auf, wo Böschungen oder Abhänge sind. Nimm genug zu trinken mit und geh mit deiner Waffe verantwortungsvoll um, auch wenn sie nicht echt ist.

Versuche dir und den anderen den Tag möglichst schön zu machen, denn wenn wir uns alle daran halten, wird dieses 1-Tages-Liverollenspiel großartig!

Wir freuen uns auf euch!