

Das AbenteuerErlebnis Regelwerk

Das LARP Regelwerk für Cons der AE-Orga



Inhaltsverzeichnis

DAS REGELWERK	4
Vorwort	4
Wichtige Begriffe und Abkürzungen	4
Grundsätzliches	5
Verbotenes	5
Charaktererschaffung	7
SICHERHEIT UND KAMPF	9
Sicherheit	9
Kampf	9
Darstellung:	9
Waffen	9
Schaden	10
Rüstung	10
FÄHIGKEITEN	11
Allgemein	11
Lesen und Schreiben: (10EP)	11
Rechnen: (5EP)	11
JagenI-III: (50EP)	11
Kürschnererei: (20EP)	11
Schmieden – Handwerk (Rohmaterial): (30EP)	11
Schmieden – Krieg (Veredelung – Waffen): (30EP)	12
Schmieden – Edelmetall/Schmuck/Technik (Veredelung - Technik): (30EP)	12
Medizin:(10-50EP)	12
Alchemie:	12
Ingenieurskunde: (1EP/IP)	13
Magietronik: (30EP+/MTP)	13
Schlosser: (20EP)	13
Fallenbau: (20EP)	13
Gerätebau: (30EP)	14
Niederschlagen: (0EP)	14
Dieben: (0EP)	14
Kämpfer	16
Kämpferschutzpunkte: (30-400EP)	16
Beserker: (20-100EP)	16
Regeneration: (50-200EP)	16
Seelenschutz: (50EP)	17



Das Regelwerk

Vorwort

Dieses Regelsystem soll das Spiel bei der LarpGruppeAurich reglementieren und ordnen. Wir haben hier einige Regeln aufgestellt, die dazu dienen sollen, das Spiel zu strukturieren und die Möglichkeiten darzulegen. Um mitzuspielen sollte sich jeder das System zumindest einmal aufmerksam durchgelesen haben. Es auswendig zu können hingegen ist nicht nötig. Während die OT-Regeln unbedingt zu befolgen sind ist das Regelwerk zu Fähigkeiten etc. durchaus dehnbar, primär jedoch zum eigenen Nachteil und zugunsten besseren Ausspiels. Ein schönes Beispiel hierfür sind die Lebenspunkte, laut denen ich an sich 3 Treffer einstecken kann, es aber realistisch ist, nach dem ersten Schwertstreich durch den Bauch zusammen zu brechen.

Während des Spiels sind OT-Pausen bestmöglich zu verhindern. Gelegentlich sind Erklärungen einfach nötig, Diskussionen hingegen sind unangebracht und sollten abseits des Spiels stattfinden. Der SL ist während des Spiels Folge zu leisten, insbesondere wenn es sich um die Einhaltung der OT-Regeln handelt.

Wichtige Begriffe und Abkürzungen

Kürzel	Bedeutung
IT	Time In, Spielstart Signal.
OT	Time Out, Spielende Signal.
Con	Convention, also eine LARP Veranstaltung.
EP	Erfahrungspunkte, bekommt man jeden Spieltag bei Punktesystemen.
SL	Spielleitung, anders gesagt: Gott ;) Sie steuern die NSCs und haben sich den Plot ausgedacht. Sie sind sozusagen die Schiedsrichter.
IT	Für alles was im Spiel ist.
OT	Für alles was nicht im Spiel ist.
SC	Spielercharakter, vom Spieler erfundene Rolle, die er darstellt und spielt
NSC	Von der Spielleitung ausgedachte Charaktere, seien es Monster, Diebe, Händler etc.
STOP	Notspielstop! Jeder in der Nähe muss drauf hören und sofort jegliches Spiel einstellen!
Time Freeze	Anhalten des Spieles für kurze Zeit um Instant Ereignisse darzustellen.
Heiler	Wird bei IT Verletzungen gerufen.
Sani	Wird bei echten Verletzungen gerufen, missbrauch wird bestraft!

Grundsätzliches

Eure Ansprechpartner:

ORGA: Casi Wienekamp

Die ORGA kümmert sich um das grundsätzliche stattfinden des Spiels, um Finanzen, Ausstattung und andere organisatorische Bestandteile des Spiels.

SL: Tim Andreas, Wilko Wilkens

Die SL beschäftigt sich mit dem Ablauf des Spiels im Allgemeinen und Grundsätzlichen. Sie kümmert sich um Regelfragen und die Einhaltung der Regeln, um Plotverlauf und Vorbereitung der Spielinhalte.

Information: Unsere Gruppe verfügt über ein Forum, in dem alle interessanten Themen nachgelesen oder diskutiert werden können. Auch aktuelle Anlässe werden dort erwähnt. Es empfiehlt sich, dieses regelmäßig zu besuchen: <http://www.larpaurich.info>

Location: Die LarpGruppeAurich spielt in der Regel im Sandhorster Wald am "Eheweg in 26603 Aurich" in dem, vom Eheweg Südöstlichen Waldstück. Geparkt werden kann am rande des Ehewegs oder auf dem Angränzenden Grundschulparkplatz, direkt an der Straße. Wer zum ersten mal auftaucht sollte unbedingt um 9:30, unserer regulären Treffzeit ankommen, so das wir noch etwas Zeit haben euch Frage und Antwort zu stehen.

Spielzeiten: Grundsätzlich spielen wir jeden ersten Samstags Monat. Aufbaubeginn ist um 9:00 Uhr und Time In ist ab 10:00. An welchen Tagen gespielt wird ist der Seite www.larp-aurich.de zu entnehmen. Das reguläre monatliche Spiel endet, je nach Motivation zwischen 17:00 und 23:00 Uhr. Selbstverständlich ist niemand gezwungen, diese Zeiten einzuhalten.

Finanzen: Aktuell bitten wir euch um etwas 10Euro Unkostenbeitrag je Aktiven Spieler. Andere Kostenvereinbarungen können grundsätzlich mit der Orga abgesprochen werden. Da wir Plot Gegenstände, Requisiten, Lager und NSC Ausrüstung haben ihre Unkosten. Diese versuchen wir so zumindest ansatzweise zu decken. Wer Interesse an den Ausgaben aufstellungen hat kann diese bei uns einsehen. Wir wollen viel Spielqualität beiten. Das hat nur leider auch immer seine Unkosten. Wir bedanken uns hier ganz doll für euer Verständnis!

Verbotenes

Diese Dinge entsprechen an sich dem gesunden Menschenverstand, da aber immer wieder Spinner auftauchen, die Mist bauen und dann behaupten, niemand habe ihnen gesagt, dass man sowas nicht macht versuche ich mich hier mal an einer Auflistung von Dingen die man nicht tut:

Müll: Es wird kein Müll zu Boden geworfen oder irgendwo Versteckt. Wenn ihr Abfall verursacht, wie Kunststoffbehältnisse, Taschentücher oder was auch immer dann kümmert euch um vernünftige Entsorgung. In der Regel heißt das: nehmt es mit nach Hause. Wer seinen Müll hingegen in der Natur herum liegen lässt verschmutzt damit nicht nur die Natur, sondern er schädigt auch den Ruf unserer Larp-Gruppe sowie das Spielambiente. Wir haben kein Problem solche Leute vom Spiel auszuschließen.

5

Sachen im Wald: Es wird nichts im Wald gelassen, was nicht auch vorher da war! Wir haben bereits schlechte Erfahrungen damit gemacht, Dinge im Wald zurück zu lassen, daher ist es jetzt eine Regel

nichts dort zu lassen. Wenn wir den Wald verlassen soll nichts darauf hinweisen, dass wir mal da waren.

Selbstverständlich ist es angenehm und ambientefördernd, im Wald Hütten zu bauen. Grundsätzlich gestatten wir dies unter folgenden Voraussetzungen: Für den Bau von Hütten dürfen nur und ausschließlich Totholz direkt aus dem Wald und auf natürliche Weise vergängliches Band benutzt werden. Keinesfalls wird Holz oder sonst was mitgebracht und verbaut!

Feuer: Is ganz einfach und simpel verboten. Lagerfeuer und andere größere Feuer sind unabhängig von Jahreszeit und Wetter im Wald ein absolutes no go. Bei heißem Wetter, wenn der Wald trocken ist sind auch jegliche andere Feuer, und seien sie noch so klein verboten. Das enthält auch Teelichter und Zigaretten! Einzige Ausnahme bilden Feuer im Lager auf der Wiese und dann ausschließlich in gesicherten Feuerschalen.



Charaktererschaffung

Um mitzuspielen braucht man logischerweise eine Spielfigur, einen Charakter. Neben den Fähigkeiten, auf die wir später zu sprechen kommen, besteht dieser aus vielen Bestandteilen, die unbedingt Beachtung finden sollten:

Gewandung: Die Gewandung ist die Kleidung eines mittelalterlichen Charakters und gehört mit zu den wichtigsten Bestandteilen eines solchen. Hat man Gewandung und sonst nichts kann man zumindest dekorativ dabeistehen, ohne Gewandung aber kann man noch so tolle Fähigkeiten und Charakterzüge haben. Wer Jeans und T-Shirt trägt ist nicht In-Time. Hier ist auch ein typischer Anfängerfehler zu beachten: Gewandung ist wichtiger als Waffen! Wir spielen ein Rollenspiel mit Kampfelementen, nicht umgekehrt.

Unser Spielmilieu ist Fantasy-Mittelalter. Gewandung sollte an Mittelalterlichen Vorbildern orientiert sein, kann aber auch davon abweichen. Wichtig ist mehr die Wirkung.

Charakter: Um den schauspielerischen Aspekt nicht zu vernachlässigen sollten sich zumindest einige Charakterzüge der gespielten Figur von ihrem Charakter unterscheiden. Dieser Teil beschreibt, wie eine Figur ist, was ihre Motivation ist und warum sie wie reagiert. Von all zu extremen Konzepten ist hier abzuraten, diese bringen selten den erwünschten Spielspaß.

Hintergrund: Als wichtigste herangehensweise für das Spiel im Wald sehen wir den Grund eines jeden Charakters, warum er sich gerade auf dieser Insel aufhält. Durchreisende sehen wir auch gerne, da aber das Spiel darauf ausgelegt ist, das alltägliche Überleben in dieser Welt darzustellen, würden wir es erwünschen, dass die Charaktere mit der Absicht eines Siedlers diese Insel bewohnen wollen.

Daher ist es wichtig, sich erst einmal mit dem vorherigen oder aktuellen Beruf des Charakters auseinander zu setzen. Ist er Holzfäller, der sich als Hausbauer versuchen möchte? Oder ein eine elfische Alchemist, der meint mit seinen Tinkturen ein kleines Geschäft in einer unbekanntem Welt zu machen? Oder war er ein Soldat, der nun sein schwer verdienten Sold ausgibt um endlich sein Feld bestellen zu können? Solche Berufe und die Ziele des Charakters sollte man sich ausdenken um sein Spiel in dieser Welt zu forcieren.

Da diese Ziele natürlich in dieser Welt nicht so leicht erreichbar sind, gibt es dem Charakter eine eigene dynamische Entwicklung. So wird der Soldat weiterhin seinem Handwerk nachgehen müssen um seinen Traum zu verwirklichen, denn Dekaron ist nicht frei von Gefahren. Auch der Holzfäller wird so statt Hütten und Häuser Belagerungsgerät oder Verteidigungswälle bauen und der Alchemist muss Heiltränke brauen um die Recken wieder gesund werden zu lassen.

Wichtig ist, dass der Hintergrund nicht aufregender war, als seine baldige zukünftige Geschichte.

Geld: Durch das regelmäßige Spiel und der andauernden Ressourcenknappheit haben wir ein relativ gut funktionierendes Währungssystem. Startgeld für neue Charaktere stellt die Orga gerne zu Verfügung.

Bestehende Charaktere können ihr Geld mitnehmen, sollten es jedoch vermeiden viel Geld mitzubringen. Jeder weiß was die Inflation mit Deutschland 1928 angestellt hat. Was wir jedoch erwünschen ist das feste Tauschverhältnis von 1:20. Also 1 Goldstück ist 20 Silber wert und ein Silber ist 20 Kupfer wert. Dadurch erhalten wir trotz vieler Fluktuation ein relativ stabilen Wert. Deckt euch daher eher mit Kupfer ein, ihr werdet es brauchen ;)

7

Fähigkeiten: Schließlich bekommt so ein Charakter noch Fähigkeiten, die bei der Charaktererschaffung einfach von den zur Verfügung stehenden EP gekauft werden. Zuerst jedoch wird eine Fähigkeitenklasse ausgewählt. Zur Auswahl stehen der Universelle, der Kämpfer, der

Magier und der Abenteurer. Praktisch gesehen entstehen diese dadurch, dass Teile des Fähigkeitenbaumes von Anfang an ausgeschlossen werden um einen EP-Bonus zu erhalten. Der Universelle schließt nichts aus. Er kann neben Abenteurer-Fähigkeiten sowohl Magie- als auch Kämpferfähigkeiten erlernen und startet mit 50EP. Magier schließen die Kämpferfähigkeiten aus und Kämpfer schließen die Magierfähigkeiten aus. Beide erhalten 60EP. Abenteurer schließen sowohl Kämpfer als auch Magierfähigkeiten aus, können also nur aus den Abenteurerfähigkeiten auswählen. Sie erhalten 70EP. Diese Wahl will wohl überlegt sein, da sie bei diesem Charakter bestehen bleibt. Dazu bekommt ein jeder Charakter pro Tag je nach Klasse EPs hinzu. Universelle Charaktere bekommen 5 pro Tag, Magier und Krieger 6 und Abenteurer 7. Dazu gibt es auch noch seltene Ereignis- oder Plotbedingte Ausnahmen.



Sicherheit und Kampf

Sicherheit

Der Larp-Kampf an sich ist schon ganz sicher, jedoch nur, wenn alle sich an die Sicherheitsbestimmungen halten.

Es ist daher wichtig diese zu kennen.

Wenn ihr Kämpft ist es wichtig, dass nichts dem Kampf im Wege steht. Auf gefahren hinter dem Gegner ist hinzuweisen und lasst ihm Zeit sich umzugucken. Hinzu kommt, dass man mit LARP Waffen nicht mit voller Wucht zu hämmert, sondern die Waffe gebremst zuschlägt. Man darf ruhig relativ schnell zuschlagen, es darf auch hart aussehen. Gerade bei Ungerüsteten sollte drauf geachtet werden, das man diese nicht unnötig verdrescht. Wenn jemand dicke Rüstung tragen sollte, dann schlagt so hart zu, dass er es auch merkt.

Das **Mindestalter** für Kämpfende ist ab **14 Jahren** möglich. Während eines Trainings dürfen unter 14 Jährige gerne bisschen kämpfen üben, **nicht** aber in **Gefechtssituation und Scharmützeln** teilnehmen.

Verbotene Aktionen:

- **Kein Stechen!** (*Ausnahme siehe unten*)
- **Nicht werfen!** (*Ausnahme siehe unten*)
- **Nicht zu stark zu hauen!**
- **Nicht auf den Kopf zielen!**
- **Nicht fuchteln!**

Kampf

Darstellung:

Im LARP-Kampf geht es, anders als im richtigen Kampf nicht darum, den Gegner zu verletzen, oder ihm weh zu tun, sondern darum eine gute und realistische Show zu bieten. Das beginnt damit, dass man mit dem recht leichten Larp-Schwert umgeht, als wäre es eine schwere Stahl-Waffe. Zu schnell damit herum zu fuchteln oder es in Posen zu halten, bei denen man das Gewicht des Schwertes gar nicht halten könnte verursacht lediglich unfaire und unschöne Kämpfe. Gutes Ausspiel hingegen ist immer gewünscht. Auch wenn man getroffen wird ist gutes Ausspiel gefragt. Selbst wenn man Schutzfunktionen wie Rüstung oder Fähigkeiten besitzt sollte man auf einen Treffer reagieren. Grundsätzlich ist dabei eine gute Darstellung wichtiger, als den Kampf zu gewinnen.

Waffen

Kernlose Waffen

Es gibt zum Teil Kernlose Waffen. Diese sind leicht zu erkennen, indem man versucht sie zu verbiegen oder sie in der Hand hin und Her wabbern. Diese Waffen und **nur diese** dürfen geworfen werden. Darunter fallen Dolche, LARP Obst*, Wurfsteine. Es darf damit auch zugestochen werden. Wenn aber dann **Vorsichtig!**

*Mit LARP Obst zu stechen verursacht IT keine Wunde, sondern nur blaue Flecke ;)

Distanzwaffen

Unter den Distanzwaffen fallen alle Gerätschaften, die irgendeinen Gegenstand (LARP tauglich!) schleudern, schießen oder katapultieren. Darunter fallen Bögen, Armbrüste, Schleudern und Belagerungswaffen.

Wir lassen aus Sicherheitsgründen nur IDV Pfeile und Bolzen zu, sowie gekaufte Pfeile und Bolzen von Namenhaften Herstellern. Denn das sind Sicherheitspfeile, welche den Druck beim Aufprall optimal

verteilen. Selbstgebaute Pfeile lassen wir **nicht** zu.
Der Bogen darf auch kein größeres Zuggewicht als 30lbs haben.

Schwerter, Keulen und Äxte

All diese Varianten der LARP Waffen haben eines gemeinsam, sie besitzen einen Kernstab und sind gut gepolstert.

Stangenwaffen

Alles was Lang und größer als 1,20 ist, und die Schneide kürzer ist als der Griff handelt es sich wahrscheinlich um eine Stangenwaffe. Darunter fallen Hellebarden, Gleven, Speere.

Schaden

Waffen incl. Bögen machen grundsätzlich immer 1 Schaden. Ausnahmen sind besonders schwere Waffen, denen von der SL ein zusätzlicher Schadenspunkt gewährt werden kann, und solche die durch andere Regeln, wie Magie oder Alchemie verstärkt wurden. D.h. das alle Schutzpunkte nach und nach abgetragen werden.

Also erst Kämpferschutzpunkte, dann die physische Rüstung, dann magischer Schutz und schließlich die Lebenspunkte.

Die Ausnahme macht die Armbrust welche 1 direkten Schaden verursacht, d.h., dass sie jegliche Kämpferschutzpunkte und Rüstungspunkte ignorieren und direkt auf die Lebenspunkte zielen. Feuerwaffen ohne Projektil machen nur eine Wunde, müssen wie Wunden behandelt werden etc., jedoch entsteht kein Schaden in Form von LP Verlust. Die Heilzeiten für Wunden sind bei den Medizin Regeln unter Allgemeine Fähigkeiten zu finden.

Rüstung

	Torso vorne u. hinten		Jeweils Arme u. Beine		Kopf	Hände
	25%-75%	bis 100%	25%-75%	bis 100%		
<i>Leder</i>	0,25	0,5	0	0,25	0,25	0,25
<i>Gambeson</i>	0,5	1	0,25	0,5	0,5	0,5
<i>Kette</i>	0,75	1,25	0,5	0,75	0,5	0,5
<i>Schuppe</i>	1	1,5	0,5	0,75	0,75	0,75
<i>Platte</i>	2	3	0,75	1	2	1
					Visier + 1	

Max Rüstpunkte: 20

Alle schweren Rüstungen bekommen nach dem zusammenzählen einen Malus von 2 RP, wenn kein Gambeson oder anderer Trägerstoff drunter getragen wird. Es wird grundsätzlich abgerundet.

Definitionen:

Leder: Alle Schutzkleidungen die einen Rüstungsähnlichen Effekt haben. Bei besonders gearbeiteten Rüstungen können max. 2RP zusätzlich vergeben werden.

Gambeson: Eine der vielseitigsten Rüstungen die sich der einfache Kriegsknecht leisten konnte. Besonders gearbeitete Gambeson können bis zu 1 RP zusätzlich bekommen.

Kette: In erster Linie Kettenhemden. Egal welcher Web Art. Bei besonderen Stücken wie 6 in Eins oder Vernietet können mehr RPs vergeben werden. (max+2)

Schuppe: Vom Plattenrock, Schuppenpanzer bis hin zur Brigantine. Bei einer Brigantine können extra RPs vergeben werden, wenn es sich tatsächlich um eine Brigantine handelt. (Max+2)

Platte: Plattenteile eben. Bei besonderem Rüstzeug mit besonderer Verarbeitung können zusätzliche RPs vergeben werden. (max+2)

Es ist nicht möglich mehr als 2ORPs zu bekommen.

Fähigkeiten

Allgemein

Lesen und Schreiben: (10EP)

Befähigt zum lesen und schreiben. Zu beachten ist dabei, dass ein Charakter ohne diese Fähigkeit auch nicht lesen und schreiben kann! Im Spiel können auch noch andere Schriften vorkommen, als die reguläre. Diese Schriften zu erlernen setzt die Fähigkeit Lesen und Schreiben voraus und hängt ansonsten vom tatsächlichen Erlernen dieser Schriften ab.

Rechnen: (5EP)

Befähigt, dass der Charakter mehr als nur mit seinen Fingern zählen kann. Besonders Hilfreich bei Finanzen ;)

Jagen-III: (50EP)

Mit der Fähigkeit Jagen kann der Charakter auf Jagt gehen, das bedeutet er entfernt sich allein oder mit einer kleinen Gruppe von Jägern von der eigentlichen Gruppe und jagt nach Tieren.

Selbstverständlich werden dabei keine echten Tiere verfolgt oder gar angegriffen, mögliche Methoden der Darstellung sind aber das verfolgen von Tierspuren, Schussübungen oder das Jagen eines als Tier verkleideten Spielers aber auch Fischen mit Angel oder Netz. Darstellung ist allerdings nicht notwendig. Je nach Dauer der Jagt, Anzahl und Ausstattung der Jäger erhalten diese nach der Jagt erbeutete Gegenstände, wie Tierhörner, Bärenpranken und diverse andere Dinge, die als Handelsware oder Material für andere Fähigkeiten benutzt werden können.

Alternativ zur Jagt können solche Dinge auch mit aufgestellten Fallen erreicht werden. Dazu benötigt eine Falle die Funktion Verletzung 1, 2 oder 3 oder Gefangennahme. Steht die Falle am Tag nach ihrer Errichtung noch hat der Fallensteller eine 50% Chance, dass ein Tier gefangen wurde. Je nach Funktion der Falle kann er damit unterschiedliche Belohnungen erhalten.

Kürschnerei: (20EP)

Die Kürschnerfähigkeit gestattet Charakteren das bearbeiten von Leder und ähnlichen Materialien (Gambesons), primär für den Bau und die Reparatur von ledernen Rüstungen. Als Rohstoff werden hierbei Zwei Fleisch-Nahrungspunkte pro RP genutzt. Entsprechendes Werkzeug sollte vorhanden sein und für die Darstellung genutzt werden. Bei der Reparatur von Gambesons fällt ein Grüner Nahrungsmittelpunkt an.

Schmieden – Handwerk (Rohmaterial): (30EP)

Der Handwerksschmied ist in der Lage aus Rohmaterialien wie Erzen und anderen Grundstoffen oder alt Metallen neue Barren zu Giesen. Diese Barren sind dann der Grundstock für die Weiter Verarbeitung zu entsprechender Ausstattung, Werkzeuge, Fassungen und andere Gegenstände aus Metall. Er kann sie herzustellen und reparieren. Es müssen entsprechende Mengen an Metall als Rohstoff vorhanden sein, auch in Form dargestellten Metallbarren oder Holzstapel. Des Weiteren braucht der Schmied wenigstens eine kleine dargestellte Esse, einen Amboss, Hämmer und Zangen/ Werkzeuge.

Schmieden – Krieg (Veredelung – Waffen): (30EP)

Der Schmied ist in der Lage, aus Barren veredelte Stoffe zu schaffen. Mit entsprechender Ausstattung Rüstungen, Waffen und andere Gegenstände aus Edlerem Metall herzustellen und zu reparieren. Er kann keine Roherze und Unaus gelöste Stoffe Verarbeiten oder Veredeln! Es müssen entsprechende Mengen an Metall als Rohstoff vorhanden sein, auch in Form dargestellten Metalls. Des weiteren braucht der Schmied wenigstens eine kleine dargestellte Esse, einen Amboss, Hämmer und Zangen.

Schmieden – Edelmetall/Schmuck/Technik (Veredelung - Technik): (30EP)

Der Goldschmied kann aus Edelmetall und durch Prozesse der Veredelung (Im Spiel Find bares Wissen), Veredeltes Werkmaterial Fassungen, Schmuck, Magisch leitende Werkstoffe und andere Technische Gegenstände herstelle. Er kann keine Roherze und Unaus gelöste Stoffe Verarbeiten oder Veredeln! Es müssen entsprechende Mengen an Metall als Rohstoff vorhanden sein, auch in Form dargestellten Metalls. Des weiteren braucht der Schmied wenigstens eine kleine dargestellte Esse, einen Amboss, Hämmer und Zangen.

Medizin:(10-50EP)

Mediziner sind in der Lage Wunden und Erkrankungen zu Heilen. Nähere Infos zu Wunden gibt es im Bereich Kämpfer. Krankheiten können als Nachteil zu den Charakterfähigkeiten hinzugefügt werden oder IT als Krankheitskarten verteilt werden.

Erste Hilfe: 10EP

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann Wunden säubern, die Blutung stoppen und Verbände wirksam anlegen. Er ist somit grundsätzlich in der Lage, verwundete Charaktere vor Wundbrand und dem Tod durch Verbluten zu schützen. Wasser oder etwas anderes zum auswaschen der Wunde sowie Verbände müssen für die Darstellung vorhanden sein. Mit erster Hilfe behandelte Wunden verheilen jeweils innerhalb von 3 Stunden nach ihrer Behandlung.

Heilkunde: 30EP (vorauss.: Erste Hilfe)

Der Heilkundler ist medizinisch bewandert. Er kann Wunden nähen und somit die Heilungsdauer auf 2 Stunden reduzieren. (Bei Chars mit Regeneration gilt jeweils die nächste Regenerationsstufe.) Desweiteren kann er gebrochene Knochen richten und schienen, lebenserhaltende Maßnahmen wie Herzmassagen durchführen, schwere Wunden erstversorgen Aderlässe durchführen und bei Operationen assistieren. Ein Heilkundler sollte entsprechendes Besteck mitbringen, zumindest (unechte) Nadel und Faden, Schere, gern aber auch diverse Messer, Skalpelle, Knochensägen, Wundspreizer und ähnliches medizinisches Material. Des weiteren erhält er medizinische, alchemistische Rezepte seiner Wahl im Wert von 20AP, um sich diese bei einem Alchemisten herstellen zu lassen und Informationen über bekannte Krankheiten.

Arztkunde: 50EP (vorauss.:Heilkunde)

Erst mit dieser Fähigkeit wird ein Charakter zu einem richtigen Arzt. Ärzte können Operationen durchführen, um schwere Verletzungen und Krankheiten zu heilen. Sie sind in der Lage Gliedmaßen professionell zu Amputieren oder wieder an zu nähen. Ärzte erhalten medizinische alchemistische Rezepte im Wert von zusätzlichen 40AP und umfassendes Wissen über diverse Krankheiten. Ihre Ausstattung sollte die des Heilkundlers übertreffen.

Alchemie:

Der Fähigkeitenbaum der Alchemie findet sich in der entsprechenden Datei RegelwerkAlchemie. Sie Enthält Erklärungen zu den Alchemiepunkten und den Herstellungsmethoden Mörsern, Aufgüsse, Brauen, Läutern und Destillieren, sowie Metallurgie. Des Weiteren sind hier jegliche Rezepte zu den jeweiligen Fähigkeiten zu finden, sowie die Informationen zu der Fähigkeit Kräuterkunde.

Ingenieurskunde: (1EP/IP)

Grundsätzlich befasst sich die Ingenieurskunde mit dem Bau und der Herstellung komplexer Gegenstände. Ähnlich wie bei der Alchemie werden hier Ingenieurspunkte benötigt, um etwas vollbringen zu können und zusätzliche Fähigkeiten, die sich auf einzelne Arten von Gegenständen beziehen.

Auch die Ingenieurskunde bietet zusätzliche Fähigkeiten. So können Ingenieure versuchen, sich mit realistischem Zeitansatz aus Fesselungen befreien, soweit sie in der Lage sind, an Knoten oder andere dafür wichtige Stellen zu gelangen. Sie können Fallen entschärfen und Schlösser öffnen, soweit sie eine entsprechende Menge an IP vorweisen können.

Magietronik: (30EP+/MTP)

Magietronik ist eines der nur bei uns möglichen Techniken, welche von der Ingenieurskunde mit abhängig ist. Sie setzt sich überwiegend mit dem Bau magische Geräte aus Kristallen. Die Kristalle werden genutzt um durch Ihre inneren Gitternetze, Magie zu beeinflussen, zu Formen und zu manipulieren. Diese Systeme können genutzt werden um Schaltungen und Funktionen zu bauen die selbst für nicht Magisch begabte nutzbar gemacht werden können. Sie können magische Geräte und Schaltungen der Dekarier reparieren oder das Wissen dieser nutzen eigene Gerätschaften zu Bauen.

Beim Bau wird eine ausgiebige Vorbereitung und Auseinandersetzung mit dem System erwartet. Das anmelden geplanter Kontraktionen **ist erwünscht!** Wir werden dann mit euch planen und überlegen wie wir eure Idee in der Realität umsetzen können. **Wir freuen uns über eure Ideen!**

Schlosser: (20EP)

Der Schlosser kann diverse Schlösser herstellen. Diese müssen dann physisch vorhanden sein und an sich tatsächlich Schließen können. Sie müssen OT jedoch jederzeit zu öffnen sein.

Schlösser bemessen ihre Qualität und Komplexität nach den, bei der Herstellung in sie investierten IP. Der Schlosser kann also Schlösser herstellen, deren Qualität maximal seinen IP entsprechen und braucht pro 10IP eine Stunde Zeit dafür.

Es gibt mehrere Wege Schlösser zu Knacken. Zum einen können diese, soweit es ihre Größe und Stabilität zulässt, lautstark aufgebrochen werden. Das dauert eine Minute pro 10IP des Schlosses. Hier kann die Dauer auf mehrere Schlossknacker aufgeteilt werden. Beim Aufbrechen eines Schlosses werden eventuell eingebaute Fallen ausgelöst. Ein Schlüssel-Schloss kann mit Dietrichen geöffnet werden, wenn die IP des Schlossknackers mindestens so hoch sind, wie die IP des Schlosses. Das Dauert pro 10IP wenigstens eine Minute und verhindert das Auslösen von Fallen im Schloss. Zahlenschlösser können nicht mit Dietrichen, sondern nur mit der richtigen Kombination geöffnet werden, ohne zerstört zu werden.

Schlösser können auch mit kleinen Fallen versehen werden und es ist zu bedenken, dass ein stabiles Schloss an einer fragilen Stelle unlogisch ist.

Fallenbau: (20EP)

Fallenbauer können verschiedene Fallen mit verschiedenen Wirkungsweisen konstruieren. Jede Wirkungsweise bedarf einer gewissen Anzahl an IP. Je weniger Platz für die Falle vorhanden ist, desto mehr IP muss für die einzelnen Wirkungen aufgebracht werden. Wirkungen können addiert werden, ebenso wie die entsprechenden IP addiert werden. Der IP-Wert einer Falle darf den IP-Wert der bauenden Ingenieure nicht übersteigen.

Fallengrößen:

Kleine Fallen sind zum Beispiel in Büchern, Taschen, Schlössern oder kleinen Truhen zu finden und müssen sich mit wenig Platz arrangieren. (Erster IP-Wert)

Mittlere Fallen können in Möbeln, Türen, Treppenstufen, großen Truhen und Ähnlichem angebracht werden. (Zweiter IP-Wert)

Große Fallen haben sehr viel bis unbegrenzten Platz und können im Freien, an Burgtoren, aber auch in großen Räumen installiert werden. (Dritter IP-Wert)

Wirkungsweisen:

Alarm: (10) (10) (10)

Wird diese Falle ausgelöst macht sie Lärm, bestenfalls durch eine Glocke oder ähnliches. Der Spieler, der in die Falle geht muss, solange er darin fest sitzt, die Glocke kräftig läuten.

Amputation: (X) (X) (100)

Eine Falle mit dieser Wirkung kann ihrem Opfer eine Gliedmaße amputieren. Amputation kann nicht von irgendwelcher Rüstung oder Schutzpunkten aufgehalten werden und verursacht 2 Direkt Schaden. Die Amputation ist im Fallenzettel exakt zu bestimmen.

Flächenwirkung: (X) (50) (10)

Eine Falle mit Flächenwirkung betrifft nicht nur die Charaktere, die die Falle ausgelöst haben, sondern alle Charaktere auf einer bestimmten, markierten Fläche, oder in einem bestimmten Umkreis. Alle Charaktere sind hier von allen anderen Fallenwirkungen betroffen.

Gas: (100) (70) (50)

Diese Falle setzt beim Auslösen ein Gas frei. Wie dieses sich verhält ist in dem entsprechenden alchemischen Rezept zu überprüfen.

Gefangennahme: (X) (50) (10)

Nimmt den Betroffenen gefangen, und fesselt ihn. Hier gelten die Regeln der Entfesselung.

Nadel: (20) (10) (X)

Hier handelt es sich um einen Mechanismus, der eine Nadel vorschnellen lässt, wenn die Falle ausgelöst wird. Das Opfer wird dabei gestochen. Hier sollte die Nadel mit einem alchemischen Mittel vergiftet sein.

Tod: (X) (200) (100)

Tötet das Opfer der Falle, ohne irgendwelche Schutzmöglichkeiten.

Verletzung 1: (30) (20) (10)

Fügt dem Opfer der Falle 1 physischen direkten Treffer zu.

Verletzung 2: (70) (50) (30)

Fügt dem Opfer der Falle 2 physische direkte Treffer zu.

Verletzung 3: (150) (100) (70)

Fügt dem Opfer der Falle 3 physische direkte Treffer zu.

Gerätebau: (30EP)

Mit der Fähigkeit Gerätebau kann der Charakter Geräte erschaffen, die durch die Fähigkeiten Fallenbau, Schlosser oder Schmied nicht abgedeckt sind oder zu komplex für diese sind. Dies kann vom einfachen Regenschirm über Belagerungsgeräte bis zum technischen Golem reichen. Zuerst jedoch braucht der Gerätebauer einen Plan von dem, was er bauen will, damit die SL diesen Plan mit Bedingungen, wie benötigten IP, Materialien, zusätzlichen Fähigkeiten und ähnlichen versehen kann. Kann der Charakter diese Bedingungen erfüllen und das Produkt tatsächlich erhalten kann er es auch IT bauen.

Niederschlagen: (0EP)

Niederschlagen dient dazu, einen anderen Charakter KO zu schlagen, beispielsweise durch einen angedeuteten Schlag mit einer stumpfen Larp-Waffe in den Nacken. Dabei ist vorsichtig vorzugehen! Es ist durchaus angebracht nicht einmal tatsächlich zu treffen. Damit der Niedergeschlagene aber trotzdem weiß, wie ihm geschieht gibt es das Codewort „Niederschlagen“ oder kürzer „Pömpfen“ um jemanden diese Aktion mitzuteilen. Wie das Niederschlagen auf den Betroffenen wirkt liegt in seinem Ermessen.

Dieben: (0EP)

Auch Dieben ist eine EP-freie Fähigkeit, das bedeutet das grundsätzlich jeder Char dieben kann und darf. Wir unterscheiden hier klar vom OT-Diebstahl und setzen für das Dieben daher sehr enge und strikte Regelungen fest. Gediebt werden dürfen nur Dinge, mit einer neongelben Markierung versehen sind. Dies sind in der Regel von der Orga ins Spiel gebrachte Plotgegenstände. Zudem können von einem Charakter Dinge wie IT-Geld oder ähnliche IT-Wertsachen gediebt werden, wenn

der entsprechende Spieler eindeutig damit einverstanden ist. Dazu ist es nötig, dass er zumindest OT den Diebstahl wahrnimmt und der Aktion zustimmt. Er muss also gefragt werden! Dies findet in der Regel bei bewusstlosen Charakteren Anwendung, die nach Wertgegenständen durchsucht werden. Jede Anwendung der Fähigkeit Dieben muss unbedingt der SL berichtet werden, entweder nach dem Dieben, oder besser noch vorher!

Alle Anwendungen dieser Fähigkeit, die nicht genau den hier erklärten Voraussetzungen entsprechen könnten als OT-Diebstahl gelten, wer sich also unsicher ist sollte es lieber lassen.



Kämpfer

Kämpferschutzpunkte: (30-400EP)

Geben Pro Stufe 1 Zusätzlichen Schutzpunkt. Treffer ist auszuspielen als nicht schlimme kleine Wunde, Prellung oder dergleichen. Kämpferschutzpunkte regenerieren nach einer viertel Stunde vollkommener Ruhe ohne Kampfgeschehen sofern alle Lebenspunkte vorhanden sind.

Kämpferschutzpunkte sind nur in Kombination mit Rüstung aktiv! Wer ohne Rüstung kämpft oder an einer nackten Stelle getroffen wird verliert einen LP und keinen Kämpferschutzpunkt.

Kämpferschutzpunkt 1: 30EP

Kämpferschutzpunkt 2: 50EP

Kämpferschutzpunkt 3: 70EP

Kämpferschutzpunkt 4: 100EP

Kämpferschutzpunkt 5: 200EP

Kämpferschutzpunkt 6: 400EP

Beserker: (20-100EP)

Der Berserker beschreibt einen Zustand, in dem der betroffene Charakter wild jeden Angreift, der in seiner Nähe ist, ob Freund oder Feind. In diesem Zustand hält der Berserker mehr Treffer aus, als er es normalerweise täte. Pro Stufe bekommt er also einen Lebenspunkt dazu, der jedoch nur während der Zeit gilt, wenn er in dem Berserker-Status ist. In diesem Zustand verspürt der Berserker auch keinen Schmerz und kann und muss bis zu seinem Tode oder bis in seiner Nähe niemand mehr ist, jeden Angreifen, den er sieht. Endet der Berserkermodus hat der betreffende Charakter alle Wunden und entsprechende Lebenspunktverluste, die er in diesem Zustand davon getragen hat. So kann er also durchaus nach dem Ende des Zustandes auf 0 LP fallen.

Berserker 1: 20EP

Berserker 2: 30EP

Berserker 3: 50EP

Berserker 4: 100EP

Regeneration: (50-200EP)

Diese Fähigkeit beschleunigt die Wundregeneration eines Charakters, nachdem diese Ärztlich versorgt wurden, das bedeutet zumindest mit erster Hilfe behandelt. Erst nach dieser Behandlung beginnt die Wundheilung, die im Normalfall 3 Stunden dauert, durch diese Fähigkeit aber Stufenweise verkürzt werden kann. Sie verhindert zudem den Tod durch verbluten. Wunden heilen alle gleichzeitig und bei normaler Behandlung und folgenden Fähigkeiten in folgenden Zeiten:

Normal: 3 Stunden

Regeneration 1: 50EP Heilung in 2 Stunden

Regeneration 2: 100EP Heilung in 1 Stunde

Regeneration 3: 150EP Heilung in 30 Minuten

Regeneration 4: 200EP Heilung in 15 Minuten

Behandlung der Wunden durch einen Heilkundler oder einen Arzt können die Wundheilung zusätzlich beschleunigen, niemals jedoch auf weniger als 15 Minuten. Näheres ist bei den Fähigkeiten Heilkunde und Arzt nachzulesen.

Seelenschutz: (50EP)

Gibt eine Immunität gegen bestimmte schwache Zauber. Bitte mit der schönen Art und Weiße auspielen alá „Du kannst mich nicht mit deinem törichten Gezeter aufhalten“. Eben ein schönen Spruch zu passenden Situation bereit halten.

Gegen Folgende Zauber ist derjenige Immun:

Freundschaft 1, Schlaf, Mentaler Käfig, Schweigen, Schmerz, Mentaler Nagel, Fluch, Ohnmacht, Furcht, Stolpern, Vergessen, Erwachen, Asche zu Asche, Feueraugen, Blindheit, Seelenspiegel, Krankheit.

Magie

Die Magie steht gesondert im AE-Magieregelwerk. Dort sind alle Regeln, sowie Zauber aufgelistet. Dennoch an dieser Stelle ein paar Worte dazu:

Magie ist im Larp etwas mystisches Seltenes und Wunderbares. Es ist für viele Charaktere etwas Seltenes und meist nur aus Geschichten bekannt. Daher erster aller wichtigen PUNKTE könnt ihr etwas nicht darstellen, dann könnt ihr es **nicht!** Verlasst euch nicht nur auf eure Magie. Versucht alternative Wege zu finden und erst Situationen zu analysieren, bevor ihr mit dem Vorschlaghammer die Tür einrennt, die nur vielleicht ein Einfaches Hallo gebraucht hätte. Spielt mit den anderen Spielern, auch wenn diese nicht magisch sind. Erklärt Ihnen was ihr tut und wieso ihr glaubt, dass es zu eurem Ziel führt. Nehmt sie mit ins Spiel und eure Ideen und arbeiten!

In unserem Spiel ist Magie eine Vergessene und durch Sagen überlieferte Kunst. Sie ist im Spiel erlernbar und man entdeckt im Grunde die Fähigkeiten dazu! Sie sind nicht fest planbar oder in der Charakterentwicklung vorprogrammiert. Erlebt im spiel wie euer Charakter dinge in sich entdeckt mit denen er nicht gerechnet hat. Erlebt die Magie als etwas Besonderes, wildes und Ungezähmtes! Man kann sie sich nicht dienlich machen und ihr seinen Willen aufzwingen. Magie ist eine Macht, welch ganz nach dem Leitsatz lebt, „geben und nehmen“. Es ist ein Äquivalenter Tausch! Es gibt nichts aus nichts!