



DragonSys™ Classic LARP
Regeln für Live-Rollenspiele

Über dieses Buch

Anfang der 90er Jahre erschien DragonSys™ zum ersten Mal – im Eigenverlag von Jürgen Wittmann. Aufgeschrieben hat es damals Robert Weis, mitgearbeitet haben viele: Jürgen Schmidt, Michael Störmer, Martin Baumeister und noch eine ganze Reihe anderer mehr. Ihnen sei an dieser Stelle einmal ausdrücklich gedankt! Haben sie doch eine Spielweise in Deutschland etabliert, die es vorher einfach noch nicht gegeben hat. Wie bei vielen „Pionieren“ sind den meisten heutigen Spielern nicht einmal mehr ihre Namen bekannt – aber, Leute!, DIE haben damals was ganz Neues gemacht und IHR profitiert heute immer noch davon.

DragonSys™ kam ein paar Jahre später dann zum G&S Verlag, wo die Idee immer neue Blüten treibt (2nd Edition, Neues Zeitalter) – aber das klassische Regelwerk, mit all seinen Fehlern und Unzulänglichkeiten, blieb bis heute eine Art Grundstock und Standard für die ganze Szene. Unzählig die vielen (unauthorisierten – aber was soll's, Hauptsache, Ihr habt Spaß) Zusatz- und Hausregeln und Änderungen, die Generationen von LARPern damit gemacht haben.

Diese ungebrochene Popularität hat uns bewogen, die vorliegende Taschenbuchausgabe des ursprünglichen DragonSys™ Regelwerkes herauszubringen. Die Regeln wurden NICHT bearbeitet (dafür gibt es 2nd Edition) – lediglich auf neue Rechtschreibung haben wir umgestellt und viele Druckfehler (wahrscheinlich nicht alle ...) ausgemerzt. Nur ganz wenige Dinge wurden aktualisiert (z.B. Euro statt DM). Trotzdem viel Arbeit ...

Have Fun,
Papa SAGA



Classic

Regeln

für

L(ife) *A*(ction) *R*(ole) *P*(laying)

G&S Verlag

Daniel Gessnitzer und Stefan Städtler-Ley GbR

Bereits erschienen:

DragonSys™ – lebendiges Mittelalter

- Buch der Gewandung (ISBN 3-925698-42-6)
- Rüstkammer (ISBN 3-925698-46-9)
- Stupor Mundi (ISBN 3-925698-45-0)
- Rabenlieder (ISBN 3-925698-41-8)

weitere in Vorb.

DragonSys™ – Life Action Role Playing

- DragonSys™ – LARP Classic Regelbuch (ISBN 3-925698-80-9)
- DragonSys™ – 2nd Edition Regelbuch (ISBN 3-925698-44-2)
- DragonSys™ – 2nd Edition Liber Magicae (ISBN 3-925698-43-4)

DragonSys™ – Neues Zeitalter LARP

- DragonSys™ – Neues Zeitalter Regelbuch (ISBN 3-925698-60-4)
- DragonSys™ – Neues Zeitalter Codex Magicus (ISBN 3-925698-61-2)
- DragonSys™ – Neues Zeitalter Poison et Beverage (ISBN 3-925698-62-0)

weitere in Vorb.

Dies ist keine Liste der lieferbaren Titel! Bitte fragen Sie Ihren Buchhändler nach den zur Zeit im Handel erhältlichen Ausgaben. Oder besuchen Sie unsere Homepage für weitere Informationen, Inhaltsangaben, Preise und Bestellmöglichkeiten:

<http://www.gus-verlag.de>

<http://www.dragonsys-larp.de>

DragonSys™ – Classic LARP

von Robert Weis e.a.

Copyright © 1993 by Jürgen Wittmann

Copyright © 2001 by G&S Verlag,

Daniel Gessnitzer und Stefan Städtler-Ley Verlag GbR

Alle Rechte vorbehalten

„DragonSys“ ist ein eingetragenes Warenzeichen des G&S Verlages

Satz und Layout: sagasatz im G&S Verlag

Druck und Bindung: Gruner Druck GmbH

Taschenbuch-Ausgabe

1. Auflage 2001

ISBN 3-925698-80-9

geb. VK EUR 10,- (bis 31.12.2001 auch DM 19,56)

Inhalt

<i>Vorwort</i>	7
<i>1. Kapitel: Einführung</i>	8
<i>2. Kapitel: Spieler und Charakter</i>	14
<i>3. Kapitel: Fähigkeiten und Rassen</i>	28
<i>4. Kapitel: Kampf</i>	38
<i>5. Kapitel: Rüstungen und anderer Schutz</i>	53
<i>6. Kapitel: Heilung</i>	70
<i>7. Kapitel: Tod von Charakteren</i>	74
<i>8. Kapitel: Magie</i>	78
<i>9. Kapitel: Allgemeine Regeln</i>	87
<i>10. Kapitel: Erfahrung</i>	95
<i>11. Kapitel: Geld</i>	100
<i>12. Kapitel: Adel</i>	106
<i>13. Kapitel: Fähigkeiten, alphabetisch</i>	120

Worwort

Das *Buch der Regeln* ist das *DragonSys™-Classic-Regelwerk* für das *Fantasy-Life-Rollenspiel*.

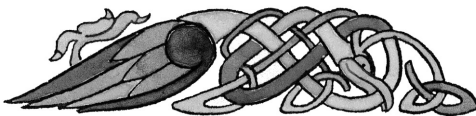
Das Regelsystem gibt den Spielern die Möglichkeit, mit ihrem Charakter langsam Erfahrungspunkte zu sammeln, und neue Fähigkeiten zu erwerben. Lest daher bitte das Kapitel Erfahrung gründlich, und lasst, um allen Beteiligten Schwierigkeiten zu ersparen, euren Charakter möglichst bald registrieren.

Das vorliegende Buch enthält alle für Spieler wichtigen Regeln, mit Ausnahme der Regeln für Magier. Das *Buch der Regeln* enthält nur Magieinformationen für Nichtmagier. Hier werden die wichtigsten Verhaltensregeln für den Umgang mit Magie erklärt, sodass jeder Spieler richtig auf magische Angriffe und Beeinflussung reagieren kann.

Wer selbst als Spieler Magie anwenden möchte, der benötigt hierfür zusätzlich Magieregeln, wie z.B. das *DragonSys™ Liber Magicae*

Das vorliegende Buch ist auch nicht als Einführungswerk für Spielanfänger gedacht. Bei dem gesamten Regelwerk werden gewisse Grundkenntnisse des Spielers über Life-Rollenspiele vorausgesetzt.

Wer noch keine klare Vorstellung hat, was *Life-Rollenspiel* bedeutet, der sollte sich zuerst einmal eingehend über dieses Thema informieren.



1. Kapitel

Einführung

Diese allgemeinen Spielregeln bestimmen die Grundsätze des *Life-Rollenspiels*. Sie legen die wesentlichen Spielmechanismen fest und sollten daher von jedem LARP-Spieler in- und auswendig gekannt werden. Diese Regeln waren beim LARP bisher nur als *Ungeschriebene Regeln* bekannt. Da sie aber für einen guten Spielablauf und den optimalen Spielspaß aller Beteiligten ungeheuer wichtig sind, sind sie hier schriftlich zusammengefasst.

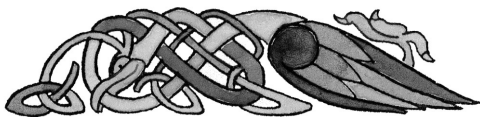
Obwohl dies eigentlich die einfachsten Grundregeln sind, machen viele Spieler gerade hier Fehler. Jeder Spieler sollte dieses Kapitel gründlich lesen.

Die Spielleitung ist allmächtig

Bei jeder Veranstaltung gibt es eine oder mehrere Personen, die als *Spielleitung* auftreten. Die Spielleitung hat beim LARP drei verschiedenen Aufgaben. Diese sind *allgemeine Organisation*, *Organisation des Szenarios*, und *Schiedsrichtertätigkeiten* während des Spieles.

Bei der allgemeinen Organisation, Zeltplätze bestimmen, Essen verteilen, Sicherheitsmaßnahmen *et cetera*, üben die Mitglieder der Spielleitung das *Hausrecht* des Veranstalters aus. Ihren Anordnungen in diesem Bereich ist daher *auf jeden Fall* Folge zu leisten.

Die Hauptaufgabe der Spielleitung ist jedoch die *Organisation des Szenarios*. Die Spielleiter sind hier hauptsächlich mit der Koordination aller Mitspieler beschäftigt. Das Hauptziel ist, das geplante Abenteuer so ablaufen zu lassen, dass alle beteiligten dabei ein Maximum an Spaß haben. Die Spielleitung kann daher einzelnen Spielern *Vorschriften* machen oder gar *Aktionen verbieten*, wenn diese den geplanten Spielablauf zu stark beeinträchtigen würden.



Gleichzeitig sind Spielleiter auch für *allgemeine Regelfragen* und *Schiedsrichterentscheidungen* zuständig. Die Spielleiter muss die Spielregeln so genau wie möglich kennen und anwenden.

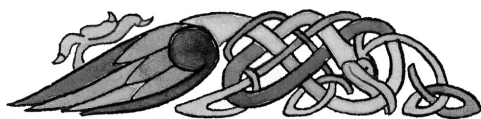
Allerdings ist die Spielleitung nicht absolut an die Regeln gebunden. Wenn es für den allgemeinen Spielablauf einen Sinn ergibt, so können Spielleiter einzelne Regeln kurzzeitig außer Kraft setzen oder verändern. Diese Regeländerungen müssen jedoch temporär sein, und stellen keine permanenten Veränderungen des Spielsystems dar!

Betrachtet man diese drei Aufgabenbereiche der Spielleitung, so wird leicht deutlich, dass ein Spielleiter der wichtigste Teilnehmer der Veranstaltung ist. Um diesen mannigfaltigen Aufgaben nachkommen zu können, ist der Spielleiter mit fast „unbegrenzter Macht“ ausgestattet. Die Spielleitung hat bei allen Spielentscheidungen immer das letzte Wort, dem sich alle Spieler, seien es *Spielercharaktere* (SCs) oder *Nichtspielercharaktere* (NSCs), zu beugen haben.

Natürlich hat jeder Spieler das Recht unpopuläre Maßnahmen mit der Spielleitung zu diskutieren. In der Regel ist eine Diskussion jedoch nutzlos, Da nur die Spielleitung Überblick über das gesamte Spielgeschehen, und dadurch möglicherweise spielinterne Gründe hat, die der Spieler überhaupt nicht kennen kann oder soll.

Es ist daher meist besser, die Entscheidungen der Spielleitung als „Gott gegeben“ zu betrachten, und zugunsten des reibungslosen Spielablaufs auch einmal auf die eine oder andere Idee zu verzichten. Wer diesen Grundsatz nicht akzeptieren kann, der hat auf einem LARP-Abenteuer nichts verloren. Auch Rollenspiel hat seine Grenzen!

Ein fester Bestandteil jedes LARP-Abenteuers ist das *Rollenspiel*. Jeder Spieler schlüpft hier in die Haut eines wichtigen Abenteurers, der oftmals mit seiner wirklichen Persönlichkeit nur wenig gemeinsam hat. Welchen Charakter man auswählt, und wie man ihn spielt, bleibt jedem Spieler selbst überlassen. Schließlich liegt ja gerade im freien Rollenspiel der große Reiz des LARP.



Allerdings sollte sich jeder Spieler bewusst sein, dass auch das Rollenspiel seine Grenzen hat. Hier geht es besonders um die Regeln des menschlichen Umgangs, und des guten Geschmacks, wie sie (hoffentlich) auch im Alltagsleben vorliegen.

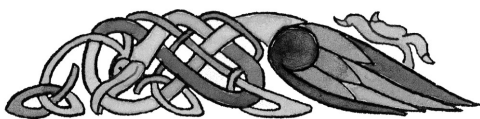
Besonders angesprochen sind hier Spieler mit *bösen* oder *gewalttätigen* Charakteren. Wenn man während des Rollenspiels jemanden beschimpft, anrempelt, oder ihm ein Bier ins Gesicht schüttet, so kann daraus leicht ein schöner Rollenspielstreit werden. Andererseits ist es jedoch auch möglich, dass der andere Spieler ernsthaft beleidigt wird und sich ein echter Streit entwickelt. Die Grenzen sind schwer mit einer Regel zu definieren: Jeder Spieler muss selbst darauf achten, dass er sie nicht überschreitet. Gegebenenfalls muss jeder bereit sein, sich für einen zu grob geratenen Scherz real zu entschuldigen. Selbstverständlich ist auch, dass reale Gewalt nichts im Rollenspiel zu suchen hat. Jegliches Festhalten, Ringen, Fesseln *et cetera* darf *nur mit dem ausdrücklichen Einverständnis* des Betroffenen durchgeführt werden. Die Paragraphen des Strafgesetzbuches hinsichtlich Körperverletzung und Freiheitsberaubung gelten auch im LARP ...

Dem Rollenspiel sind also Grenzen gesetzt. Als Grundregel gilt, dass jeder Spieler tun und lassen kann was er will, solange er hierdurch nicht andere unterdrückt, beleidigt, verletzt (physisch und psychisch) – ihnen gannz allegemein den Spaß verdirbt. Schließlich darf Rollenspiel nicht als Entschuldigung für schlechtes Benehmen missbraucht werden!

Man spielt LARP miteinander, nicht gegeneinander!

Dieser Grundsatz ist noch nicht in alle Spielerschädel und -herzen vorgedrungen. Viele Spieler sind leider der Ansicht, dass die einzig wichtige Person auf der Veranstaltung sie selbst sind. Alle anderen Teilnehmer sind nur zu ihrer persönlichen Unterhaltung anwesend und haben sich ihren Vorstellungen und Wünschen zu unterwerfen.

Mitspieler sind für sie nur Konkurrenten, die man möglichst



austricksen oder ausschalten sollte. Gleichzeitig ist der Spielleiter mit seinen NSCs ein realer Feind, den es im kommenden Abenteuer zu besiegen gilt. Wer beim LARP-Spielen solche Feindbilder schafft, der wird früher oder später vermutlich auf Schwierigkeiten mit den Mitspielern stoßen, da er durch seine egoistische Denkweise das Spiel nur stört.

Wer an einer LARP-Veranstaltung teilnehmen will, der muss daher von dem Grundsatz ausgehen, dass alle Teilnehmer gleichberechtigte Spieler sind, die alle ein Recht auf Spaß und Erfolg haben. Bei einer normalen Veranstaltung sind 20 bis 200 Spielercharaktere anwesend. Das bedeutet für den einzelnen Spieler, dass sich das Spielgeschehen nicht um ihn alleine, sondern um alle Charaktere zugleich drehen muss.

Das Szenario ist so ausgelegt, dass Spieler oftmals in Gruppen zusammenarbeiten müssen, um das gemeinsame Ziel zu erreichen. Wer als Einzelgänger auftritt, und ständig die alleinige Aufmerksamkeit der Spielleitung fordert, der stört das Spiel und damit den Spielspaß aller anderen. Man muss daher akzeptieren, dass eben auch noch andere anwesend sind, die ein ebenso großes Recht auf Aktionen haben, wie man selbst. Noch mehr Fehler werden von Spielern im allgemeinen beim Umgang mit den NSCs gemacht. Gerade die Monsterdarsteller werden von den anderen Spielern oftmals völlig falsch und sehr schlecht behandelt. Sobald z.B. jemand mit einer Orkmaske auftaucht, sehen ihn die meisten Spieler als realen Feind an, und vergessen leicht, dass unter der Maske ein Spieler steckt.

Wer einen solchen NSC schlecht behandelt, indem er ihn zu grob anfasst, unfair mit ihm kämpft, oder ihn einfach nicht als ernstzunehmenden Spieler behandelt, der verdirbt dem NSC leicht den Spielspaß. Und wenn die NSCs, die sowieso eine relativ anstrengende und oftmals unbefriedigende Rolle haben, keinen Spaß am Szenario haben, so senkt das schnell die Qualität der ganzen Veranstaltung. Wer schon auf mehreren LARP-Veranstaltungen war,



der kennt möglicherweise den Unterschied zwischen motivierten und unmotivierten NSCs schon.

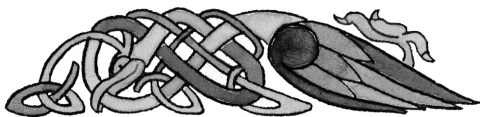
Es ist für jeden Spieler wichtig, zu verstehen, dass ein wirklich gutes Spiel nur zustande kommen kann, wenn alle Beteiligten zusammen arbeiten und sich gegenseitig akzeptieren. Hierfür muss jeder Spieler begreifen, dass auch die Spielleitung und NSCs *Mitspieler* sind, und nicht irgendwelche „Sklaven“, die der persönlichen Belustigung dienen.

Ziel des Spiels

Für viele Spieler ist das Ziel eines LARP-Cons nicht klar ersichtlich. Beim Rollenspiel gibt es meist keine klaren Gewinner oder Verlierer und so kommt es vor, dass Spieler eigentlich keine richtige Vorstellung haben, was nun eigentlich ihr persönliches Spielziel ist. Natürlich gibt es bei jeder LARP-Veranstaltung ein von der Spielleitung gestecktes Ziel. In der Regel müssen die Spieler eine Aufgabe lösen (die Welt retten oder so ähnlich). Da bei einer solchen Aufgabe üblicherweise sehr viele Spieler zusammenarbeiten müssen, bleibt der Anteil des einzelnen gering. Die Lösung des Szenarios ist daher das Gemeinschaftsziel für alle Spieler. Wer daher seine Aufgabe nur im Szenario sieht, der wird nicht allzu viele Erfolgserlebnisse haben.

Daher sollte jeder Spieler der Darstellung seines Charakters oberste Priorität geben. Der Reiz des LARP liegt im Rollenspiel, und wer es auf einer Veranstaltung schafft, seinen Charakter gut und konsequent darzustellen, der wird mit Sicherheit am Ende des Abenteuers zu den Gewinnern zählen. Jeder der seinen Charakter gut gespielt hat, und das Szenario „lebendig“ verlässt, der hat eigentlich sein Spielziel erreicht.

Und schließlich: LARP findet zum Vergnüge aller Teilnehmer statt. Daher ist es eigentlich das wichtigste, dass möglichst jedermann sich gut amüsiert hat.



Daher gilt für jede Veranstaltung das schöne Motto des allseits beliebten Mordwin Wolfsgaenger: „Gewonnen hat, wer hinterher noch genauso viele Freunde hat wie vorher“.
Neue Freunde zu gewinnen ist natürlich auch nicht schlecht.

Diese Grundregeln sind das Fundament, auf dem eine gute LARP-Veranstaltung stattfinden kann. Wenn sich die Spieler immer an diese Regeln halten würden, dann wäre zumindest der Stimmung schon viel geholfen.

Am besten denkt jeder selbst einmal über diese Themen nach, obwohl für einen einigermaßen erwachsenen Menschen ein angemessenes Verhalten eigentlich selbstverständlich sein sollte.

Wer dies nicht akzeptieren kann oder will, der ist beim LARP (und wahrscheinlich nicht nur da) ein Störenfried, und soll seinen Ego-Trip am besten irgendwo anders ausleben.



2. Kapitel

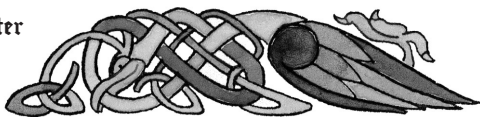
Spieler und Charakter

Sein Charakter ist für jeden Spieler das wichtigste am Spiel, da mit diesem Begriff die Spielfigur gemeint ist, die der Spieler verkörpern will. An einem LARP-Abenteuer nimmt man nicht als Durchschnittsbürger des 20. Jahrhunderts teil, sondern als Fantasycharakter, der immer ein bisschen besser und heldenhafter als man selbst sein sollte. Daher sollte man sich mit seinem Charakter große Mühe geben, der einen eventuell viele Jahre, auf viele LARP-Abenteuer begleitet, und eine Art »zweites Ich« wird. Der Charakter existiert zum einen durch Phantasie, Person und Handlungen des Spielers, zum anderen durch die *DragonSys™-Classic-Regeln*, die seine Macht, Fähigkeiten und Erfahrung erfasst. Diese Elemente bilden zusammen den Charakter, also die Rolle, die sich der Spieler selbst ausgesucht hat.

Bei der Entstehung des Charakters muss daher, genauso wie auf die Spielregeln, auch auf die individuellen Fähigkeiten und Eigenschaften des Spielers eingegangen werden.

Bevor Du Dich jedoch auf einen Charakter festlegst, solltest Du zuerst die Grundregel bei der Charaktererstellung kennen. Diese besagt, dass ausnahmslos alle neuen Charaktere mit den gleichen Voraussetzungen anfangen. Das bedeutet, dass Du dir zwar Name, Rasse, Fähigkeiten, *et cetera* Deines Charakters aussuchen darfst, er aber immer ein Anfängercharakter mit begrenzten Fähigkeiten sein muss. Diejenigen unter Euch, die einen goldenen Drachen, einen Halbgott oder einen Lich spielen wollen, werden jetzt natürlich enttäuscht sein. Das Konzept solcher Supercharaktere mag vielleicht für einen unerfahrenen Spieler ganz attraktiv erscheinen, es ist aber natürlich für LARP nicht geeignet. Unbesiegbar zu sein, mag das Spiel zwar einfacher, aber nicht gerade interessanter machen.

Wer schon einmal auf einer Veranstaltung einem selbsternannten,



natürlich unbesiegbaren Halbgott begegnet ist, der weiß wie nervig solche Wichtigtuere sind. Erschwerend kommt hinzu, dass gerade diejenigen am mächtigsten sein wollen, die im realen Leben überhaupt nichts zu melden haben, und so ihr Ego-Problem aufs LARP übertragen. Eine Gruppentherapie wäre vielleicht besser.

Das eigentliche Hauptproblem aber ist, dass ein normaler Spieler einfach nicht in der Lage ist, einen Superhelden zu spielen. Die meisten Spieler haben schon alle Hände voll zu tun, nur einen einigermaßen überzeugenden Abenteurer darzustellen. Hier zeigt sich der Unterschied von LARP und Papier-Rollenspielen, bei denen alles möglich ist. Beim LARP muss man selbst auch etwas können.

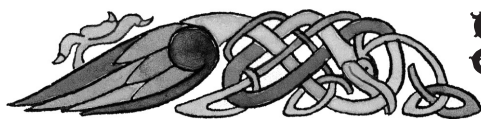
Letztendlich wird man nicht als Held geboren, sondern man verwandelt sich im Laufe der Zeit vom Anfänger zum Veteranen seines Fachs. Dieser langsame Aufstieg wird durch Erfahrungspunkte und das Erfahrungssystem gewährleistet. Du fängst mit einem unerfahrenen Charakter an, und gewinnst langsam bei jedem Spiel neue Fähigkeiten hinzu.

Einen Superhelden-Charakter kann man so nur kontinuierlich durch langjähriges Spielen aufbauen. Wer jedoch nach 30 oder mehr LARP-Teilnahmen seinen 1000-Punkte-Charakter besitzt, der hat auch eine Berechtigung diese Rolle darzustellen, da er durch seine Spielerfahrung eben zu den besten Spielern zählt.

Alles in allem ist dieses Erfahrungssystem eine Bereicherung für LARP, da ein anständiges Spiel nur zustande kommen kann, wenn alle Charaktere einigermaßen gleich berechtigt und gleich stark sind.

Was kann ich?

Dies ist für jeden Spieler eine wichtige Schlüsselfrage, da der beste Charakter nur so gut sein kann wie man selbst. Schließlich muss man alles selbst darstellen, und so kann es vorkommen, dass man



für einige Tätigkeiten einfach nicht begabt ist.

Um die Entscheidung leichter zu machen, sind hier die vier „typischen“ Charaktere, Kämpfer, Magier, Priester und Dieb mit den Voraussetzungen beschrieben, die man für sie haben sollte.

Kämpfer

Der Kämpfer ist im Grunde relativeinfach darzustellen. Der Spieler muss kein besonders schauspielerisches Talent an den Tag legen, sondern einfach „nur kämpfen“.

Ein Kämpfer muss für den Kampf tauglich sein. Dies setzt einerseits eine allgemeingute körperliche Verfassung und genügend Kraft voraus, weil Kämpfen anstrengend ist, und besonders das Tragen von Rüstung nicht von jedem durchgehalten werden kann. Zudem muss ein Kämpfer auch die richtige geistige Einstellung besitzen. Er darf vor einem Kampf keine Angst haben, und muss auch mal bereit sein, ein paar „reale“ blaue Flecken einzustecken, dass trotz aller Sicherheitsvorkehrungen manchmal etwas hart zugeht.

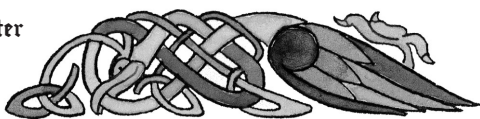
Das wichtigste ist jedoch, dass ein Kämpfer seine Waffe und seine Emotionen gut kontrollieren muss, und dadurch gewährleisten kann, dass durch ihn niemand anders zu Schaden kommt.

Magier

Magier sind im LARP sehr schwer darzustellen. Ein Magier muss Ideenreichtum und schauspielerisches Talent besitzen, um seine Magie darzustellen. Ein Magier kann durchaus in eine Situation geraten, in der er ein einstündiges Ritual vor 50 Zuschauern ausführen muss. Wer hier nicht den nötigen Improvisationsfähigkeit besitzt, wird Schwierigkeiten bekommen.

Gleichzeitig muss man sich bewusst sein, dass die Magie viel Vorbereitung und Geduld erfordert. Es ist zudem mit extrem intensivem Rollenspiel verbunden, was nicht jedermanns Sache ist.

Schließlich muss noch gesagt werden, dass Magie auf gar keinen



Fall der Schlüssel zur absoluten Macht im LARP ist. Sie kann, ganz im Gegenteil, sehr frustrierend werden, wenn ein verzauberter Mitspieler falsch oder überhaupt nicht reagiert.

Priester

Mit Priestern verhält es sich ähnlich wie mit Magiern. Da auch sie Magie anwenden, werden sie von den gleichen Schwierigkeiten betroffen. Zudem müssen sie jedoch noch mit ihren „Gläubigen“ umgehen können, was ein gewisses Maß an Führungsqualitäten, Organisationssinn, aber auch Geschäftssinn notwendig macht. Vor allem ist aber wichtig, dass sie eine gute und durchdachte Religion kreieren und vertreten können.

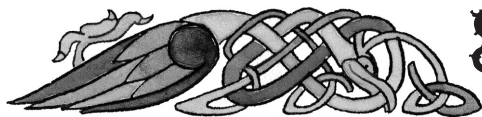
Diebe

Um einen guten Dieb darstellen zu können, muss man dafür geboren sein. Der Spieler muss zum einen die Fähigkeit besitzen, Dinge so schnell verschwinden zu lassen, dass es keiner sieht, zum anderen sollte er in der Lage sein, einfach nicht groß aufzufallen. Zudem ist das Leben eines Diebes von seiner Fähigkeit zu Reden abhängig. Wer hier die Kunst der Intrige, der Bestechung, und der Ablenkungsmanöver vollkommen beherrscht, der kann einen solchen Charakter gut darstellen. Das funktioniert in der Regel aber nur, wenn man auch das nötige Maß an Charme besitzt.

Die obigen Charakterisierungen der einzelnen „Klassen“ ist nur als Denkanstoß für den Spieler gedacht. Im Grunde darf jeder Spielen was er will, er sollte sich nur vorher Gedanken darüber machen, ob er für diese Aufgaben auch geeignet ist.

Wem also schon das Aufheben eines Bleistiftes größere Mühe bereitet, der sollte möglichst nicht gerade als Kämpfer auftreten, da er ebenso wie ein ungeschickter Ninja, einfach lächerlich wirkt.

Zudem muss noch darauf hingewiesen werden, dass es bei *DragonSys™-Classic* keine Charakter-Klassen gibt, sondern jeder



Spieler die Fähigkeiten seines Charakters frei aus den Bereichen *Kampf*, *Abenteuer* und *Magie* auswählen kann. Es sind also alle Mischformen (z.B. Kämpfer-Dieb) möglich.

Was habe ich?

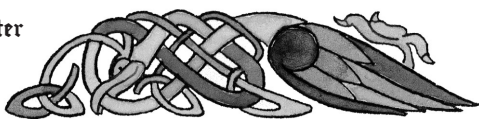
Genauso wichtig, wie die Fähigkeiten des Spielers, ist für den Charakter auch die Ausrüstung, die der Spieler besitzt. Wer z.B. einen Rittercharakter spielen möchte, der sollte sich jetzt Gedanken machen, ob er eine Ritterausrüstung besitzt. Hierzu gehört neben einer (oder mehreren) guten Waffe, auch eine entsprechende Rüstung, also mindestens ein Kettenhemd.

Ein Magier hingegen braucht eher schöne Roben, einen magischen Stab, und unzählige Fläschchen, Pülverchen und Beutel voll magischer Substanzen.

Jeder Spieler sollte sich also auch überlegen, ob er seinen Charakter auch wirklich optisch gut darstellen kann. Hier ist auch die Darstellung anderer Rassen problematisch, da es bei *DragonSys* keinen Zwerg ohne Bart, keinen Elfen ohne Spitzohren, und keinen Ork ohne Maske gibt. Wer also nicht die nötige Ausrüstung besitzt, der sollte doch möglichst einen anderen, besser darstellbaren Charakter auswählen.

Was will ich?

Dies ist natürlich für jeden Spieler die wichtigste Frage. Im Grunde hat jeder Spieler längst ein vorgefertigtes Bild seines Lieblingshelden im Kopf, das er möglichst sofort auf seinen Charakter, und somit auf sich selbst übertragen will. Die meisten Anfänger möchten hier natürlich einen wahren, unbesiegbaren Helden, ähnlich z.B. den „Highlander“, Elric, Conan oder Merlin spielen, der durch seine besonderen Fähigkeiten jedes Abenteuer zu meistern vermag. Was er dabei oft nicht beachtet, ist, dass er einen solchen Helden eigentlich



nicht darstellen kann. Wer auf seiner ersten LARP-Veranstaltung ist, der wird dort bald feststellen, dass es viele Mitspieler gibt, die besser Fechten oder Zaubern können und dass der Weg zum LARP-Helden ein langer Lern- und Erfahrungsprozess ist. Wer von Anfang an als Superheld auftreten will, der wird in kurzer Zeit desillusioniert und frustriert werden, da er als Anfänger niemals einen solchen Charakter verkörpern kann. Ob er dies jemals als erfahrener Spieler können wird, bleibt die Frage ...

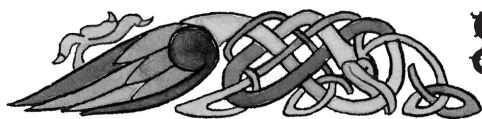
Daher muss jeder Spieler mit der Tatsache leben, dass er bei *DragonSys™-Classic* als *Anfängercharakter* beginnt. Seine Fähigkeiten sind zunächst auf die eines *Lehrlings* beschränkt, und der Weg zum Meistermagier bzw. Söldnerveteranen ist lang und hart.

Jeder Spieler sollte daher seinen Wunschcharakter so beschränken, dass er in das System passt und mit den angebotenen *Starterfahrungspunkten* leben kann. Natürlich kannst Du für Deinen Charakter am Anfang nicht alle Fähigkeiten erwerben, die Du gerne hättest, aber Du kannst in jedem LARP-Abenteuer neue Fähigkeiten dazu gewinnen, und so deinen Charakter langsam zu Deinem Wunschhelden entwickeln.

Charaktererstellung

Der wichtigste Bestandteil des Charakters ist der Spieler selbst. Der Charakter wird hauptsächlich durch die Phantasie, die Ausrüstung und die Darstellung des Spielers definiert.

Zusätzlich muss der Charakter jedoch in das Regelsystem eingegliedert werden. Damit ein Charakter im *DragonSys™-Classic-Universum* existiert, muss man ihn zuerst auf Papier bannen, d.h. den Charakterbogen ausfüllen. Hier werden seine Eigenarten und Werte wie *Name*, *Rasse* *Fähigkeiten*, *besondere Fähigkeiten* und natürlich *Spielerfahrung* – aber auch persönliche Geschichte und vielleicht Herkunft – festgehalten. Das aus den Papier-Rollenspielen



bekannte Aufschreiben von „Inventar“, Geld, Waffen kann entfallen, denn diese müssen im LARP gewissermaßen real existieren.

Charakterbögen werden heute für die meisten Veranstaltungen von den Organisatoren gestaltet und heraus gegeben, um den oft unterschiedlichen „Hausregeln“ gerecht zu werden. Das Layout spielt natürlich eigentlich keine Rolle, Hauptsache ist, dass Spielleitung und gegebenenfalls auch Mitspieler die oben genannten regeltechnischen Daten irgendwie einsehen können.

Name

Der Charakter muss zu allererst natürlich einen Namen bekommen. Hier kannst Du Deiner Phantasie freien Lauf lassen, Du solltest aber darauf achten, dass andere Spieler sich den Namen merken und ihn aussprechen können. Sonst läufst Du Gefahr mit einem mehr oder weniger üblen Spitznamen bedacht zu werden.

Du solltest auch vermeiden, bekannte Namen wie *Corum* oder *Conan* zu verwenden, da diese einfach schon durch den bekannten Helden belegt sind.

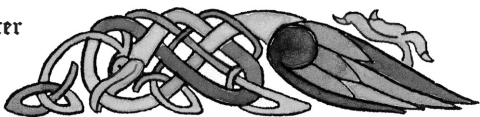
Rasse

Auch bei der Rasse hast Du freie Auswahl. Neben der Möglichkeit, einen normalen Menschen zu spielen, hast Du auch die Gelegenheit einen Elf, Ork, Zwerg oder Hobbit darzustellen.

Die Darstellung nicht menschlicher Rassen ist mit besonderem Aufwand verbunden, sodass die meisten Spieler ihren Charakter als einfachen Menschen auftreten lassen. Du solltest daher die Darstellung einer anderen Rasse nur erwägen, wenn Dir dies besondere Spielfreude bereitet, und Du auch bereit bist, für Deine Erscheinung zusätzlichen Aufwand zu betreiben.

Fremde Rassen müssen im Spiel auch optisch dementsprechend dargestellt werden!

Durch diese Regel kann nicht jede beliebige Rasse von jedem Spieler dargestellt werden. Wer 2 Meter groß ist, der kann auch mit der



besten Maske nicht wie ein Hobbit wirken, und ein 200-Kilo-Mensch hat wenig Elfenhaftes ...

Wer jedoch vom Körperbau her einigermaßen für die Darstellung einer fremden Rasse geeignet ist, der muss darüber hinaus einen gewissen maskenbildnerischen Aufwand betreiben.

Elfen

Spieler die Elfen darstellen möchten, sollten von *schlanker Statur* sein, und ein Mindestmaß an körperlicher Koordination besitzen. Darüber hinaus ist es unbedingt notwendig, dass Elfencharaktere während des Spiels *spitze Ohren* (Spockohren) tragen.

Zwerge

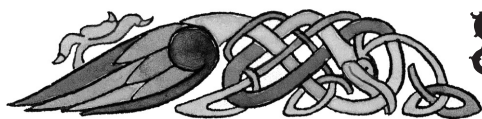
Wer einen Zwerg darstellen will, der sollte *klein und gedrungen* wirken. Da Zwerge eher kräftig als fett sind, sollte auch der Spieler eher von diesem Typus sein. Dazu kommt bei Zwergen eine absolute *Bartpflicht*. Wer nicht die Lust oder Möglichkeit hat, sich einen Vollbart stehen zu lassen, der muss mit einem künstlichen Bart herumlaufen. Bei weiblichen Zwergen (soll es auch geben), ist der Bart „optional“.

Orks

Die Darstellung eines Orks ist *nicht an die Statur des Spielers gebunden*, da Orks ebenso wie Menschen klein, groß, dick oder dünn sein können. Allerdings muss ein Orkdarsteller sein Gesicht maskenbildnerisch verändern. Wer es nicht aushält den ganzen Tag mit einer *Latexmaske* zu spielen, der sollte sein Gesicht zumindest *grün schminken*. Falsche Zähne und eine originelle Frisur, bzw. Perücke, können noch zusätzlich „orkisch“ wirken.

Hobbits

Hobbits sollten *klein* oder *dick*, am besten aber beides sein. Ansonsten unterscheiden sie sich im Aussehen nicht besonders von Menschen.



Hier ist eher gutes Rollenspiel gefragt. Natürlich sollte ein Hobbit jede Gelegenheit zum Barfuß-Laufen nutzen.

Halb-Elfen / Halb-Orks

Bei Mischrassen kann der Spieler entscheiden, ob und welche optischen Veränderungen er vornimmt. Aufgrund ihres menschlichen Anteils werden solche Rassen spieltechnisch wie Menschen behandelt. Mischrassen sind daher der einfachste Weg, ein bisschen „Exotik“ in den Charakter zu bringen.

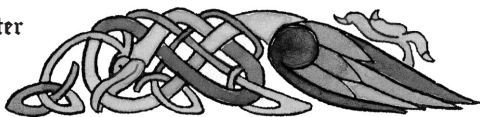
Andere Rassen

Natürlich ist auch die Darstellung anderer, als den hier genannten Rassen, wie z.B. Kender, Morkais oder Oger, möglich. Der Spieler sollte hierfür ein gutes Konzept (Aussehen, Besonderheiten, Herkunft usw.) erstellen und es mit dem Spielleiter besprechen.

Elfen, Zwerge, Orks und *Hobbits* können besondere, der Rasse *eigene Fähigkeiten* besitzen. Diese können sich im Spiel vorteilhaft aber auch nachteilig auswirken.

Diese *Rasseattribute* werden am Ende des folgenden Kapitels (*Fähigkeiten*), wenn du Dich mit den spieltechnischen Begriffen schon auskennst, erläutert.

Wenn Dein Charakter also einer nicht menschlichen Rasse angehört, trägst Du dies auf dem Charakterbogen ein. Du hast bei der Erstellung Deines Charakters die Möglichkeit zu entscheiden, ob Dein Charakter die Rasse spezifischen Bonusfähigkeiten bzw. Mali haben soll oder nicht. Wenn sie Dir nicht gefallen, kannst Du auch ohne diese Besonderheiten spielen. Du musst dich nur ganz für oder gegen dieses „Rassenpaket“ entscheiden. Nur die „guten“ Eigenschaften herausuchen gilt nicht!



Spezialisieren und Spieler-fähigkeiten

Neben den möglicherweise vorhandenen Rassenfähigkeiten, die Deinem Charakter sozusagen in die Wiege gelegt waren, hat jeder Spieler die Möglichkeit, für seinen Charakter ein paar *besondere Fähigkeiten* auszuwählen.

Dies sind in der Regel Fähigkeiten des Charakters, die der Spieler selbst nicht darstellen kann, und die daher durch das Regelsystem simuliert werden müssen. Grundsätzlich gilt jedoch:

Hat der Spieler selbst eine besondere Fähigkeit, so braucht der Charakter sie nicht zu erlernen.

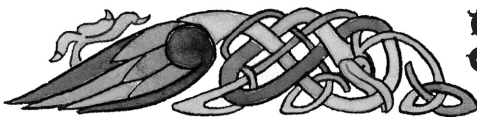
Das bedeutet, dass jeder Spieler z.B. *Spuren lesen* kann, wenn er im Waldboden deutliche Fußabdrücke findet. Erst wenn er nichts entdeckt, muss ihm seine *Fähigkeit Spuren lesen* und damit der Spielleiter, helfen. Ein „Du siehst diese Spuren nicht, weil Du die Fähigkeit nicht hast“ gibt es im *DragonSys™-Classic-LARP* nicht!

Nun ist für Dich die Entscheidung wichtig, ob Du Deinen Charakter spezialisieren möchtest oder nicht.

Spezialisieren

Der Unterschied zwischen einem „normalen“, *universellen Charakter* und einem „spezialisierten“ besteht darin, dass ein *universeller Charakter* aus allen drei Fähigkeitsbereichen (*Kampf, Magie* und *Abenteuer*), *frei auswählen* darf und dass ein *spezialisierte Charakter* auf *einen oder zwei* dieser Bereiche *beschränkt* ist. Der spezialisierte Charakter erhält dafür bei der Erstellung von Fähigkeiten und der Verteilung von Erfahrungspunkten einen Bonus.

Die Entscheidung zwischen einem *universellen Charakter* und einem *spezialisierten* ist daher sehr wichtig, da sie nicht nur für die Charaktererstellung, sondern auch für das weiteren Ausbau (Erfahrungspunkte) des Charakters von Bedeutung ist.



Universelle Charaktere

Universelle Charaktere beginnen das Spiel mit 50 Erfahrungspunkten (Ep). Sie können aus allen drei Fähigkeitsbereichen frei auswählen und Fähigkeiten für insgesamt 50 Ep erlernen.

Sie haben hierdurch die Möglichkeit kämpferische und magische Fähigkeiten mit Abenteurerfähigkeiten zu kombinieren, um so auf jede Situation vorbereitet zu sein. Aufgrund der vielen Möglichkeiten kann ein *universeller Charakter* im Spiel viel erreichen und wird daher von vielen Spielern gewählt.

Spezialisierte Charaktere

Als Spezialist verzichtet der Charakter darauf Fähigkeiten aus gewissen Bereichen zu erwerben und erhält dafür einen Bonus in seinem Spezialgebiet.

Durch die Spezialisierung hat der Charakter *nicht* mehr die Möglichkeit aus allen drei Fähigkeitsbereichen auszuwählen, sondern er wird auf einen oder zwei davon beschränkt. Im Gegenzug dafür fängt er das Spiel mit mehr Ep an, und erhält auch bei der Verteilung von weiteren Erfahrungspunkten einen Bonus.

Im einzelnen sind folgende Spezialisierungen möglich:

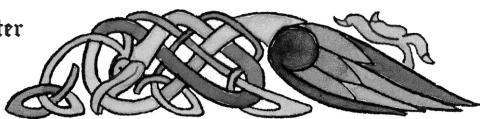
Spezialisierter Kämpfer

Als *spezialisierter Kämpfer* darf ein Charakter *Fähigkeiten aus den Bereichen Kampf und Abenteuer* erwerben. Die Möglichkeit magische Fähigkeiten zu besitzen bleibt ihm jedoch verschlossen. Er erhält einen Ep-Bonus von 20% und fängt daher mit 60 Ep an.

Spezialisierter Magier

Als *spezialisierter Magier* darf der Charakter *Fähigkeiten aus den Bereichen Magie und Abenteuer*, nicht aber aus dem Bereich Kampf erwerben.

Auch er erhält einen Ep-Bonus von 20% und beginnt mit 60 Ep.



Spezialisierter Abenteurer

Ein *spezialisierter Abenteurer* darf *nur Fähigkeiten aus dem Bereich Abenteurer* wählen. Er darf *niemals magische oder Kämpferfähigkeiten* erwerben.

Aufgrund dieser Beschränkung erhält er einen Ep-Bonus von 40 % und fängt daher mit 70 Ep an.

Spezialisierte Charaktere haben gegenüber *universellen Charakteren* also den Vorteil mit etwas besseren Fähigkeiten ins Spiel einzusteigen. Der Ep-Bonus eines spezialisierten Charakters hat auch Auswirkungen auf den weiteren Ausbau des Charakters. Wie sich dies im einzelnen auswirkt kannst Du im Kapitel *Erfahrung* nachlesen.

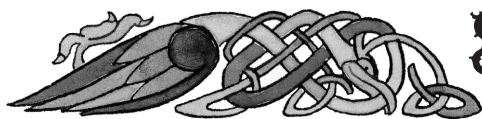
Ein spezialisierter Charakter hat stets mehr Ep als ein universeller Charakter zur Verfügung.

Obwohl universelle Charaktere hierdurch etwas weniger Fähigkeiten besitzen, kann dieser Nachteil durch günstige Kombination von Kämpfer- und Magierfähigkeiten ausgeglichen werden.

Fähigkeiten auswählen

Nachdem Du Dich entschieden hast, welche Art von Charakter Du spielen möchtest, kannst Du jetzt die Fähigkeiten Deines Charakters auswählen. Lasse Dir hierbei ruhig Zeit und lies die Erklärungen der einzelnen Fähigkeiten genau nach. Wirf auch einmal einen Blick in die Magieregeln, falls Du magische Fähigkeiten wählen willst.

Achte aber darauf, dass es Fähigkeiten aus drei verschiedenen Bereichen gibt und dass nur *universelle Charaktere* freie Wahl haben.



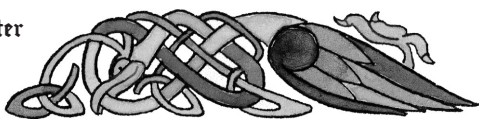
Charakter	Ep	Fähigkeiten		
		Kämpfer	Abenteurer	Magier
Universell	50	ja	ja	ja
Spezialisierte Magier	60	nein	ja	ja
Spezialisierte Kämpfer	60	ja	ja	nein
Spezialisierte Abenteurer	70	nein	ja	nein

Du kannst nur aus den zugelassenen Bereichen Fähigkeiten auswählen. Die angegebenen Ep-Werte gelten insgesamt, nicht für jeden Fähigkeitsbereich einzeln. Zugegeben, selbst bei einem Charakter mit Fähigkeiten für 70 Ep bleiben noch eine Menge Wünsche offen. Mit 50-70 Ep lassen sich zunächst nur wenige Fähigkeiten erwerben und diese sind dann meist noch auf einem sehr niedrigen Niveau.

Als Spieler sollte man diesen Fähigkeiten jedoch nicht allzu große Bedeutung zumessen. Der Erfolg eines Charakters im Spiel wird zum größten Teil *durch den Spieler* und nicht durch die regeltechnischen Charakterfähigkeiten bestimmt. Ein guter Spieler mit einem 50-Ep Anfängercharakter kann auf einem LARP-Abenteurer wesentlich mehr Spaß haben, als ein schlechter mit einem 1000-Ep Veteranencharakter.

Ein großer Teil des Spielvergnügens liegt ja gerade auch dann, als Anfängercharakter zu beginnen, und sich dann langsam, von LARP zu LARP neue Fähigkeiten hinzu verdienen. Es gäbe daher wenig Sinn, bereits von Anfang an, jedem Charakter alle Fähigkeiten zu geben.

Nachdem Du die gewählten Fähigkeiten in die richtigen Spalten



eingetragen hast, ist Dein Charakter regeltechnisch fertig. Bei verschiedenen Kampagnen und Ausrichtern werden die Charaktere (manchmal sogar systemübergreifend) registriert. Am besten erkundigst du Dich bei den einschlägigen Veranstaltern.

Charakter fertig stellen

Neben *Namen*, *Rasse*, *Ausrüstung* und *Fähigkeiten* wird jeder Charakter aber noch durch seine *Persönlichkeit* bestimmt. Der Charakter muss eine Vergangenheit, aber auch eine Zukunft haben, und darüber sollte sich der Spieler rechtzeitig Gedanken machen, bevor er mitten im Spiel merkt, dass er von seinem eigenen Charakter eigentlich keine Ahnung hat

Daher sollte jeder Spieler zumindest über folgende Punkte nachdenken:

- Woher kommt der Charakter
- Wo will er hin
- Wer waren seine Eltern und welchen Stand hatten sie Vorsicht mit den Adelsregeln! Adel ist eine „Fähigkeit“
- Welchem Stand gehört der Charakter an
- Welchen Beruf übt er aus und wovon lebt er (Abenteurer ist kein Beruf, zumindest keiner von dem man leben kann!)
- Was hat er zuletzt gemacht
- Was sind seine Zukunftspläne
- Hat er mächtige Freunde oder gar Feinde

Wer sich darüber Gedanken gemacht hat, wird merken, dass der Charakter nun allmählich zu eigenem Leben erwacht, und sich zu einer eigenständigen, vom Spieler unterschiedlichen Persönlichkeit entwickelt.

Erst jetzt ist der Charakter fertig und kann an einem LARP teilnehmen.



3. Kapitel

Fähigkeiten der Charaktere

Wie bereits im 2. Kapitel erklärt wurde, können Charaktere *Fähigkeiten* aus den drei Bereichen *Kampf*, *Abenteuer* und *Magie* wählen. Wie der Charakter solche Fähigkeiten erwirbt, wird bei der Charaktererstellung (2. Kapitel) und unten im Kapitel über Erfahrung beschrieben.

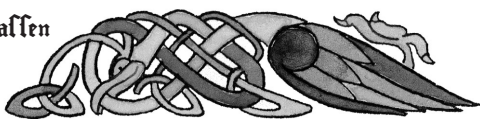
In den folgenden Fähigkeiten-Listen steht hinter jeder Bezeichnung ein Ep-Wert. Dieser Wert gibt an, wie viele Erfahrungspunkte (Ep) der Spieler aufwenden muss, damit sein Charakter diese Fähigkeit erlernen kann. Außerdem wird mit einem kurzen Satz erläutert, um was es sich bei der Fähigkeit handelt.

Folgendes gilt es zudem zu beachten:

- Ist eine Fähigkeit in verschiedene *Stufen* aufgeteilt, so z.B. *Meucheln 1*, *Meucheln 2*, *Meucheln 3*, usw., kann der Charakter *anfänglich nur die Stufe 1* erlernen.
- Erst wenn er Stufe 1 beherrscht, kann er Stufe 2 erwerben, Stufe 3 kann erst nach 2 erworben werden, usw.
- Manche Fähigkeiten können für 10+ Ep erworben werden. Dies bedeutet, dass der Spieler selbst entscheiden kann, wie viele Punkte er investieren möchte. Um das Grundwissen für diese Fähigkeit zu erlernen, muss der Spieler *mindestens 10 Ep* investieren. Die Fähigkeit kann vom Spieler *nur in 10 Punkte Schritten*, bis zum Maximalwert gesteigert werden.

Je nach Punktwert der Fähigkeit stehen dem Spieler dann, mehr und mehr Möglichkeiten offen. Dies wird in der Beschreibung der jeweiligen Fähigkeit erklärt.

Grundsätzlich kann man davon ausgehen, dass ein Charakter eine Fähigkeit mit 50 Punkten sehr gut beherrscht, und dass er sich mit 100 Punkten getrost als Meister seines Fachs bezeichnen darf.



Ein Charakter mit *Geschichte11 / Legenden 100* ist zum Beispiel ein bekannter Gelehrter, ein Charakter mit *Schlösser 100* ein gefragter Schlossermeister.

Liste der Charakterfähigkeiten

Im folgenden sind die Charakterfähigkeiten tabellarisch zusammengefasst. Weiter führende Informationen zu den einzelnen Fähigkeiten sind im 13. Kapitel (*Fähigkeiten*) zu finden.

Kämpferfähigkeiten

Kämpfer-Schutzpunkte

1.....	30
2.....	50
3.....	70
4.....	100
5.....	200
6.....	400

Zusätzliche Schutzpunkte und besserer Umgang mit Wunden.

Berserker-Punkte

1.....	20
2.....	30
3.....	50
4.....	100

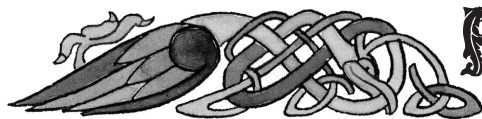
Kann für die Dauer eines Kampfes eine oder mehrere *Wunden* ignorieren. Darf aber keine Rüstung stärker als *weiches Leder* tragen!

Regenerationspunkte

1.....	50
--------	----

Heilt eine Wunde pro Tag. Verbluten ausgeschlossen.

2.....	100
--------	-----



Regeneriert eine Wunde pro Stunde.

3..... 150

Regeneriert alle Wunden in einer Stunde.

4..... 200

Regeneriert alle Wunden innerhalb von 15 Minuten.

Seelenschutz **50**

Immunität gegen bestimmte Beeinflussungszauber

Abenteurerfähigkeiten

Adel **10 +**

Charakter darf Titel führen und erhält am Anfang des Spieles mehr Geld (siehe Kapitel 12 *Adel*).

Fallen **10 +**

Charakter kann Fallen entschärfen oder selbst bauen.

Feuer machen **10**

Charakter kann ohne „Zunder“ Feuer machen (= Spieler darf Feuerzeug verwenden).

Geschichten Legenden **10 +**

Charakter erhält vom Spielleiter Zusatzinformationen.

Schlösser **10+**

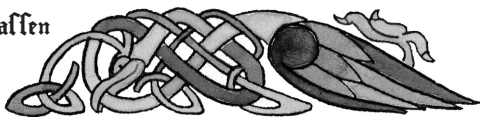
Spieler kann Schlösser öffnen und konstruieren.

Giftkunde **10 +**

Charakter kann Gifte und Gegengifte brauen.

Handel **10+**

Charakter erhält zu Anfang des Spieles mehr Geld.



Schriften **10+**
Spieler erhält Lösungshinweise zur Entzifferung von Geheimschriften.

Heilkunde **30**
Charakter kann Wunden versorgen.

Spuren lesen **10+**
Spilleiter informiert den Charakter über eventuelle Fährten.

Immunität gegen Magie **10 +**
Charakter ist gegen gewissen Magie immun.

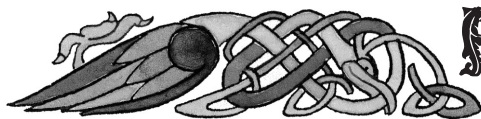
Immunität gegen Gift **10 +**
Spieler ist gegen gewisse Gifte immun

Magischer Gegenstand **5+**
Charakter erwirbt oder kreiert magischen Gegenstand.

Meucheln

- 1 20
- 2 30
- 3 50
- 4 50
- 5 70
- 6 80
- 7 100
- 8 200

Je Stufe kann ein Charakter *gemeuchelt* werden.



Magierfähigkeiten

Einzelne Zauber

5+

Anwendung eines bestimmten, erlernten Zaubers

Angeborene magische Fähigkeit 10+

Charakter ist von Natur aus magisch begabt

Meistetprüfung

50

Aufstieg zum Meistermagier

Großmeisterfähigkeit

100

Aufstieg zum Großmeister

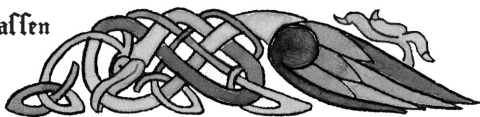
Rassenattribute

Wie bereits im Abschnitt Charaktererstellung angesprochen wurde, besitzen Elfen, Zwerge, Orks und Hobbits eigene, *angeborenen Rasse-Fähigkeiten*.

Die *Rassenfähigkeiten* sind als Hilfe zum Rollenspiel gedacht, und verleihen jeder Rasse einen eigenen Charakter.

Diese Fähigkeiten entsprechen den üblichen Vorstellungen über die jeweilige Rasse, die auf diese Weise auch für LARP mit den ihr allgemein zugeschriebenen Attributen ausgestattet wird.

Auf der nachfolgenden Aufstellung sind die *DragonSys™-Classic-Rassefähigkeiten* der üblichen vier Fantasyrassen aufgeführt. Jede Rasse hat ihre eigenen Bonusfähigkeit, die ihr Vorteile verschafft, aber auch Negativeigenschaften, die diesen Vorteil wieder ausgleichen. Da die Rasseeigenschaften möglicherweise nicht den Rassenvorstellungen jedes Spielers entsprechen, kann man zu Beginn der Charaktererschaffung entscheiden, ob der nichtmenschliche Charakter diese Fähigkeiten haben soll oder nicht. Entscheidet sich der Spieler gegen den Gebrauch von Rasseeigenschaften, hat der Charakter normale Fähigkeiten wie ein menschlicher Charakter.



Der Spieler muss sich eindeutig für oder gegen die Rasseeigenschaften entscheiden. Entweder verwendet er für seinen Charakter alle Rasseeigenschaften oder er gar keine.

Einige Eigenschaften können mit Erfahrungspunkten *ausgebaut* werden. *Halb-Elfen* und *Halb-Orks* besitzen *keine* Rassenfähigkeiten. Sie werden daher wie menschliche Charaktere behandelt.

Alle Rasseeigenschaften sind *angeborene Fähigkeiten* und kosten bei der „Anschaffung“ *keine Erfahrungspunkte*. Sie haben *keine Auswirkung* auf Charakterspezialisierung. Ein Elf kann z.B. seine angeborenen magischen Fähigkeiten besitzen und sich dennoch als Kämpfercharakter spezialisieren.

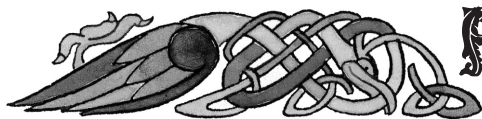
Er darf dann aber *keine zusätzlichen magischen Eigenschaften erwerben* oder die angeborenen verbessern.

Eigenschaften der Elfen

Elfen sind eine alte Rasse mit vielen Geheimnissen (und spitzen Ohren). Sie besitzen neben der Liebe zur Natur auch ein Jahrtausende altes Verständnis für Magie, welches das aller anderen Rasse übersteigt. Gleichzeitig sind sie als intelligente und furchtlose Kämpfer bekannt, die jedoch nicht die Robustheit und Körperstärke der Menschen erreichen. Die Mehrheit aller Elfen hat daher folgende angeborene Eigenschaften:

Positive Eigenschaften

- Aufgrund ihrer besonderen magischen Begabung kann jeder Elfencharakter *pro Tag drei beliebige Lehrlingszauber anwenden*. Dies gilt nicht als *Anwendung von Magie* im regeltechnischen Sinn als Anwendung der erworbenen Fähigkeit *Magie*, sondern ist seine angeborene Fähigkeit. Der Charakter *muss daher keine weiteren magischen Kenntnisse* besitzen. Selbst Kämpferspezialisten können sie anwenden.
- Durch das ständige Leben im Wald besitzt jeder Elf grundsätzlich die Fähigkeiten *Spuren lesen 20* und *Fallen 10*.



Negative Eigenschaften

- Da die Körper der Elfen bei weitem nicht so widerstandsfähig sind wie die der Menschen, können Elfencharaktere *maximal 4 Kämpferschutzpunkte* erwerben.
- Durch ihre schwächere Konstitution sind Elfen auch stärker von Giften betroffen. Sollte ein Elf *Immunität gegen Gift* als Fähigkeit erlernen wollen, so muss er *für diese Fähigkeit stets die doppelten Erfahrungspunkte* bezahlen.
- Da Elfen großen Wert auf Leichtigkeit und Eleganz legen, lehnen sie schwere Rüstungen ab. Sie dürfen daher *nur Rüstungsteile aus weichem oder hartem Leder* tragen. Elfen, die sich als Krieger spezialisiert haben, dürfen auch leichte Kettenpanzer und offene Helme tragen.

Eigenschaften der Hobbits

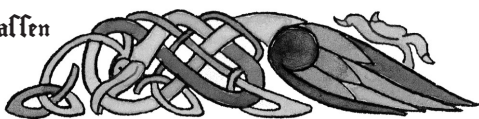
Die Hobbits sind ein kleines lebenslustiges Volk, das niemals besonderes kämpferisches Talent entwickelt hat. Stattdessen sind viele Hobbits Spezialisten auf dem Gebiet der „professionellen Neugier“ und des „Organisierens“ von Dingen. Es scheint keine Tür und keine Falle zu geben, die die Mitglieder dieser sympathischen Rasse aufhalten kann.

Trotz ihrer geringen Größe und Körperkraft besitzen sie doch eine erstaunliche Konstitution.

Positive Eigenschaften

- Hobbits haben eine angeborene Resistenz gegen giftige Stoffe. Ob dies in irgendeinem Zusammenhang mit ihrer Gefräßigkeit steht, ist nicht erforscht. Auf jeden Fall besitzen alle Hobbits eine angeborene Fähigkeit *Immunität gegen Gift der Stärke 20*.

Hobbits sind zudem mit ihren Fingern sehr geschickt. Dies führt, zusammen mit ihrer bekannten Neugier, zu einer früh erlernten Meisterschaft über Fallen und Schlösser. Jeder Hobbit besitzt daher von Anfang an die Fähigkeiten *Fallen bauen und entschärfen 20*



und *Schlösser bauen und öffnen 20*.

Negative Eigenschaften

- Hobbits sind weder physisch noch psychisch für das Kriegshandwerk geeignet. Ein Hobbit kann daher *maximal 2 Kämpferschutzpunkte* erlernen.
- Da Hobbits bekannter weise nicht allzu groß geraten sind, hat dies auch eine Auswirkung auf die Größe ihrer Waffen. Ein Hobbitcharakter muss *stets kurze Waffen führen*, deren Gesamtlänge niemals 110cm überschreiten darf.

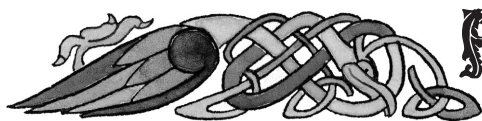
Eigenschaften der Orks

Orks sind eine allgemein verabscheute, primitive und lichtscheue Rasse. Das Böse scheint ein fester Bestandteil ihrer Natur zu sein, obwohl es angeblich auch Mitglieder der Rasse gibt, die zu gutem Handeln in der Lage sind.

Orks sind dafür bekannt, stark, zäh und brutal zu sein. Auf der anderen Seite sind sie meist mit nicht allzu viel Gehirnmasse gesegnet.

Positive Eigenschaften

- Orks sind ausdauernder und härter im Nehmen als Menschen. Daher haben sie von Grund auf *einen angeborenen Schutzpunkt* mehr. Dieser hat die gleichen Auswirkungen und Vorteile wie ein Kämpferschutzpunkt. Orks können also theoretisch sieben Kämpferschutzpunkte (6 + 1 Bonuspunkt) erreichen. Sie verlieren diesen Punkt jedoch solange sie sich in vollem Sonnenlicht (Sonnenschein, nicht Tageslicht) befinden. Der Punkt steht wieder zur Verfügung, sobald sie sich in den Schatten begeben.
- Die Verwendung von Gift hat bei Orks eine lange und „glorreiche“ Tradition. Daher lernt jeder Ork schon im Kindesalter die Fähigkeit *Giftkunde 20*.
- Durch die frühe Gewöhnung an Gifte besitzen sie zudem *Immunität gegen Gift 10*.



Negative Eigenschaften

- Aufgrund ihrer mangelnden Intelligenz und nur geringer Selbstkontrolle fällt es Orks sehr schwer Magie zu lernen. Die Macht von Orkschamanen ist so meistens viel geringer als die ihrer menschlichen und elfischen Zauberkollegen. Ein Ork muss *beim Erlernen von Magierfähigkeiten stets die doppelte Anzahl von Erfahrungspunkten* aufwenden.
- Da Orks praktisch kein magisches Talent besitzen, sind sie durch Magie sehr leicht zu beeinflussen und zu verwirren. Ein Orkcharakter muss daher um die Fähigkeiten *Immunität gegen Magie* oder *Seelenschutz* zu erlernen stets *die doppelte Anzahl Erfahrungspunkte* aufwenden.
- Da Orks zudem Probleme mit ihrem sozialen Status haben, sind soziale Fähigkeiten für sie ebenfalls besonders schwer zu erlernen. Sie müssen für die Fähigkeiten *Legenden und Geschichten*, *Schriften*, *Handel* und *Adel* den *doppelten Punktebetrag* aufbringen.

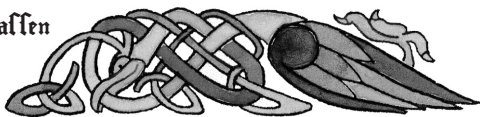
Eigenschaften der Zwerge

Zwerge sind ein kleinwüchsiges, grimmiges Volk, dass am liebsten seinen eigenen Angelegenheiten nachgeht, und von anderen das gleiche erwartet. Zwerge sind zwar wesentlich kleiner als ein Mensch, sie machen den Mangel an Größe aber durch Kraft und Robustheit wett. Sie sind als einfallsreiche Erfinder und Konstrukteure wie auch als zähe Kämpfer bekannt.

Magie spielt in ihrer Kultur nur eine geringe Rolle.

Positive Eigenschaften

- Zwerge sind von Natur aus »unmagisch«. An vielen Mitgliedern dieser Rasse scheinen die meisten Zauber einfach abzuprallen. Falls ein Zwergencharakter *Immunität gegen Magie* erlangen will, muss er dafür *stets nur den halben Punktebetrag* aufwenden.
- Da jeder Zwerg große Kenntnisse über Materialien und Mechanik



besitzt, hat jedes Mitglied dieser Rasse die Fähigkeiten *Schlösser bauen und öffnen 10* und *Fallen bauen und entschärfen 10*.

- Zwerge haben durch ihre große Robustheit den Vorteil *Immunität gegen Gift 10* zu besitzen.
- Gleichzeitig haben sie stets eine „Nase fürs Geschäft“, und meist auch versteckte Reichtümer, sodass sie die Fähigkeit *Handel 20* besitzen.

Negative Eigenschaften

- Da Zwerge nicht magisch sind, ist es für sie *unmöglich Magierfähigkeiten* zu erlernen.
- Durch ihre Größe werden sie zudem auf *Waffen mit einer Länge von maximal 130cm* beschränkt. Größere Waffen dürfen von Zwergencharakteren nicht geführt werden.

Diese Charaktereigenschaften geben jeder Rasse angeborenen Merkmale, die das Besondere betonen und Anstöße zum Rollenspiel geben.

Elfen, Zwerge, Orks und *Hobbits* werden dadurch nicht besser oder schlechter als menschliche Charaktere, sie erlangen aber eine eigene Identität, die sie von anderen Rassen unterscheidet. Die Mehrheit der Spieler wird sicher großen Spaß mit diesem „kleinen Unterschied“ haben.

Wem diese Rasseneigenschaften so nicht gefallen, dem ist es freigestellt, einen nichtmenschlichen Charakter ohne diese Eigenschaften zu spielen. Wer unbedingt einen *Zwergenmagier* oder *Hobbitkrieger* spielen „muss“, der darf auch das tun.



4 . Kapitel

Kampf

Bewaffnete Auseinandersetzungen sind ein fester Bestandteil des Fantasy-Genres. Daher darf der Kampf natürlich auch beim LARP nicht fehlen.

Da man bei LARP die Spieler natürlich nicht mit echten, scharfen Waffen gegeneinander antreten lassen kann, wird ausschließlich mit speziellen Polsterwaffen gekämpft. Durch den Gebrauch von geeigneten Polsterwaffen kann jede Art von Kampf, sei es nun ein Duell oder eine größere Schlacht, gut simuliert werden, ohne dass die Spieler unnötige Verletzungen riskieren.

Wer bei einem solchen Kampf gewinnt oder verliert, wer verletzt oder gar getötet wird, wird durch das *DragonSys™-Classic-Kampfsystem* simuliert.

Weil eine gute Kampfsimulation beim LARP eine der größten Schwierigkeiten darstellt, muss jeder Spieler die Regeln kennen und stets beachten. Die Kampfregeln sind zum besseren Verständnis in drei Abschnitte eingeteilt:

Sicherheit beim Kampf

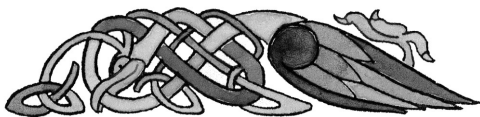
Dieses Kapitel ist für jeden Spieler Pflichtlektüre. Es beinhaltet alle notwendigen Sicherheitsmaßnahmen beim Kampf, die von jedem Spieler stets eingehalten werden müssen.

Waffen und Kampfstil

In diesem Kapitel werden die Regeln für die Verwendung von Polsterwaffen erklärt. Gleichzeitig befinden sich hier auch die Regeln für den allgemeinen Kampfstil der Spieler.

Kampfregeln

Hier findest Du die eigentlichen Kampfregeln. Es wird genau erklärt wie man ermittelt welcher Charakter einen Kampf gewinnt, welcher verletzt oder gar getötet wird.



Sicherheit beim Kampf

Sicherheitsregeln für den Kampf sind beim LARP *sehr ernst* zu nehmen, da der Kampf mit Polsterwaffen praktisch ein „Kontaktsport“ ist, und der unvorsichtige oder leichtfertige Umgang mit Polsterwaffen zu ernsthaften Verletzungen führen kann.

Leider ist auch eine gut gebaute Polsterwaffe nur so sicher wie der Kämpfer, der sie führt. Auch eine gute Polsterwaffe kann Platzwunden verursachen und mühelos Finger, Nasenbein oder Rippen brechen. Damit ein Kampf sicher, d.h. ohne Verletzungen abläuft, kommt es daher nicht nur auf gutes Material, sondern auch und vor allem auf verantwortungsvolle Spieler an.

Präge Dir daher die folgenden Sicherheitsregeln gut ein, und wende sie beim Kampf stets an.

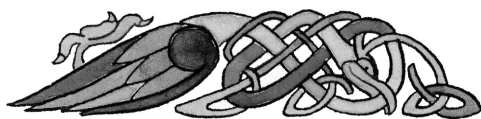
- Bei allen Sicherheitsfragen hat der *Spielleiter das letzte Wort*. Er kann Waffen, die nach seiner Meinung gefährlich sind, jederzeit aus dem Verkehr ziehen. Ebenso kann er Spieler, die eine Gefahrenquelle darstellen, das Kämpfen verbieten und sie gegebenenfalls vom gesamten Spiel ausschließen.
- Es wird *nur mit geeigneten Polsterwaffen* gekämpft.
- Der *Gebrauch von Metall- oder Holz Waffen oder gar Stöcken und Steinen ist verboten*.

Eine geeignete Polsterwaffe besteht aus einem Kern aus Bambus oder Glasfaser, der an allen Stellen ausreichend dick gepolstert ist, um beim Kontakt eine Verletzung zu vermeiden. Wie eine solche Waffe gebaut wird, kannst Du von erfahrenen Rollenspielern erfahren.

Bedenke dabei auch, dass einzig und alleine Du für Kampftauglichkeit und den Zustand Deiner Waffe verantwortlich bist. Vergiss daher nicht sie auch während des Spieles regelmäßig auf Verschleiß oder Bruch zu untersuchen, da aus einer eigentlich sicheren Waffe durch eine Beschädigung leicht ein gefährliches Instrument wird.

- *Achte auf die Sicherheit Deiner Ausrüstung!*

Manche Spieler haben leider kein Gefühl dafür, dass auch die



mitgeführte Ausrüstung ein Sicherheitsrisiko darstellen kann. Scharfkantige Rüstungen, Helme mit Spitzen, oder mitgeführte zerbrechliche Glasflaschen können den Mitspielern leicht gefährlicher werden als die Polsterwaffe des Spielers.

Überprüfe auch Deine Ausrüstung auf ihre Kampftauglichkeit, denn auch hierfür bist Du verantwortlich.

▪ ***Keine Schläge auf den Kopf***

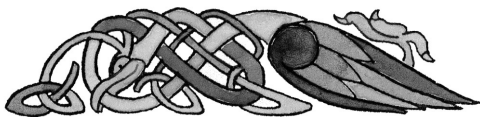
Man kann auch beim Polsterkampf nicht alles machen was man will. Um die allgemeine Verletzungsgefahr herabzusetzen, darf beim Polsterkampf *nicht auf den Kopf* geschlagen werden. Im und um den Kopf sind einige sehr empfindliche Stellen (Nase, Augen, Ohren, Zähne, Brille), denen möglichst zu häufiger „Kontakt“ mit der Polsterwaffe erspart bleiben sollte. Versuche daher nicht auf den Kopf Deines Gegners zu schlagen. Sollte es doch einmal passiert sein, entschuldigt man sich, und der Treffer wird natürlich nicht gewertet.

Diese Regel gilt übrigens auch für Helmträger und für Spieler mit Monsternmasken. Auch wenn ein Spieler eine Orkmaske trägt, ist das noch lange kein Grund sein Gesicht als Zielscheibe zu betrachten.

▪ ***Keine Stiche mit ungeeigneten Waffen***

Ein Stich mit einer Polsterwaffe ist wesentlich gefährlicher als ein Hieb, da sich durch die Wucht des Aufpralls eventuell der harte Kern der Waffe durch die Polsterung bohrt und den Gegner verletzt. Daher dürfen *mit Polsterwaffen keine Stiche* ausgeführt werden. Wer jedoch trotzdem eine typische Stichwaffe wie z.B. einen Dolch, ein Rapier oder einen Speer führen möchte, der muss eine solche Waffe mit einer *speziell mit Leder verstärkten Stechspitze* versehen.

Auch dann muss mit Stichen, egal mit welcher Waffe, stets sehr vorsichtig umgegangen werden. Führe Stiche nur mit möglichst geringer Kraft durch und unterlasse diese Angriffsart so oft Du kannst.



▪ **Kontrolliert kämpfen**

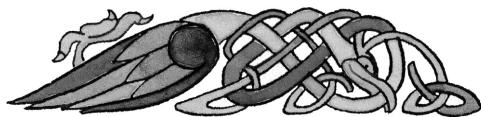
Dass jeder Spieler sich, und seine Waffe unter Kontrolle haben muss, ist im Grunde selbstverständlich. Leider zeigt jedoch die Erfahrung, dass viele Spieler mit dieser Aufgabe überfordert sind. Manche von ihnen fuchteln auf dem Schlachtfeld mit ihrer Waffe herum als wollten sie einen Bienenschwarm verjagen, während andere plötzlich alle Vorsichtsmaßnahmen vergessen und unter Adrenalineinfluss zum echten Berserker werden.

Egal ob ein Spieler nun mit seiner Waffe nicht umgehen kann oder sich selbst nicht unter Kontrolle hat, stellt er auf jeden Fall eine Gefahr für seine Mitspieler dar. Du solltest daher stets vermeiden, selbst eine solche Gefahr zu werden, indem Du dich für den Kampf „technisch und moralisch“ möglichst gut vorbereitest.

Du musst zuallererst *mit der von Dir gewählten Waffe gut umgehen* können. Es ist oft besser eine leichte einhändige Waffe die man beherrscht zu führen, als mit Zweihandwaffen unkontrolliert „herumzurühren“. Prüfe kritisch, was Du Dir selbst zutrauen kannst.

Zum kontrollierten Kampf gehört auch, dass Du *jeden Deiner Schläge unter Kontrolle* hast. Mit wildem *Herumgefuchtel* und *Draufflosschlagen* gefährdest Du nur deinen Gegner. Genauso wichtig ist es, dass Du *Deine Gefühle unter Kontrolle behältst*. Dazu gehören Wut, Aggressionen, persönliche Abneigungen gegen andere Spieler und manchmal auch etwas Angst. Falls Du also echten „Blutdurst“ entwickelst, solltest Du den Kampf abbrechen, um Dich zu beruhigen.

Neben dem Umgang mit Deiner Aggression musst Du auch Deine Angst unter Kontrolle haben. Natürlich werden die meisten Spieler nicht zugeben, beim LARP ab und zu Angst zu haben, aber wer schon einmal Nachts im Wald von Orks überfallen worden ist, der weiß, dass dies ein ganz besonderes Gefühl ist. Egal ob Du als Spieler in einer solchen Stresssituation nun tatsächlich Angst hast, bleibt doch das Problem, angemessen zu reagieren.



Viele Spieler vergessen in solchen Momenten leider alle Sicherheitsregeln, und verteidigen sich zu effektiv (Schläge ins Gesicht, Fußstritte, et cetera). Du musst stets darauf achten, Dich auch in Extremsituationen zu beherrschen. Vergiss vor allem nie, dass alles nur ein Spiel ist, das allen beteiligten Spaß machen soll.

▪ ***Schlage nicht zu fest***

Ein Schlag mit einer Polsterwaffe muss so „dosiert“ werden, dass ihn Dein Gegner spürt, Du ihm aber nicht wirklich weh tust. Davon geht nur entweder Deine Waffe oder Dein Mitspieler kaputt.

Auch wenn Dein Gegner irgendeine Rüstung trägt, ist das noch lange kein Grund, ihn als Freiwild zu betrachten. Es ist vielleicht erlaubt, dass Du bei gepanzerten Gegnern etwas fester zuschlägst als bei ungepanzerten damit sie den Schlag überhaupt spüren, aber wirkliches Einprügeln ist definitiv verboten.

▪ ***Kein Körperkontakt***

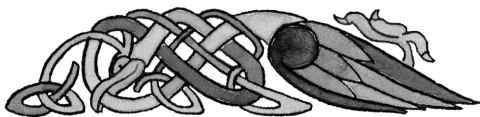
Beim LARP-Kampf darfst Du *ausschließlich erlaubte Polsterwaffen* einsetzen. Es ist nicht erlaubt Mitspieler mit Judogriffen, Karatetritten, Faustschlägen, Freistilringen oder anderen Kampfsporttechniken anzugreifen.

Natürlich kann ein guter Ringkampf auf dem Schlachtfeld auch ein Riesenspaß werde, man muss vorher jedoch sichergehen, ob der Gegner daran auch Spaß hat. Einen etwas härteren Kampf solltest Du nur mit Freunden und Bekannten durchführen, wenn Ihr Euch und Eurer Kenntnisse sicher seid und Ihr Euch vorher abgesprochen habt!

▪ ***Achte auf Dich selbst***

Dass Du als Spieler vorrangig darauf achtest, dass Dir selbst nichts passiert, ist natürlich. Allerdings werden die meisten Verletzungen von den Verletzten selbst verschuldet. Höchste Gefahrenquelle ist Stolpern im Kampf, mit den daraus resultierenden Bänderrissen, Stauchungen, Schürf- und Platzwunden.

Achte stets darauf auf, dass Du geeignetes Schuhwerk trägst, und vergiss niemals darauf aufzupassen wo Du hinläufst.



Zu Selbstschutz gehört aber auch, dass Du andere Spieler, die ständig die Sicherheitsregeln zu Deinen Ungunsten missachten, darauf aufmerksam machst (Sei dabei ruhig mal deutlich!) und gegebenenfalls den Kampf abbrichst. Es hat schließlich keinen Sinn mit jemandem zu kämpfen, der Dich schon zum 10. Mal auf die Nase haut, vielleicht passiert beim elften Schlag etwas Ernsthaftes.

▪ ***Achte auch auf Andere***

Um Verletzungen zu vermeiden, solltest Du auch auf Deine Mitspieler achten. Wenn z.B. ein Gegner im Kampf rückwärts läuft, solltest Du die Fairness besitzen, ihn darauf hinzuweisen, dass er gleich über einen Baum stolpert oder in den Swimmingpool fällt. Schließlich haben nur die wenigsten Spieler Augen im Hinterkopf (Diese sind allerdings als Monsterdarsteller sehr beliebt, d.Setz.).

Hierzu gehört auch, dass Du die Ausrüstung von Mitspielern kritisch überwachst. Ist z.B. das Schwert Deines Gegners beschädigt, so geht es auch um Deine eigene Sicherheit, und Du solltest ihn darauf hinweisen.

▪ ***Stehe zu Deinen Fehlern***

Selbst dem besten Kämpfer passiert ab und zu mal ein Ausrutscher. Daher musst auch du davon ausgehen, dass Du möglicherweise einmal einen Mitspieler im Kampf verletzt. Du solltest daher wissen, wie man sich verhält, wenn einmal etwas schief gegangen ist. Wer seinen Gegner versehentlich ins Gesicht geschlagen oder sonst irgendwie zu hart getroffen hat, der unterbricht den Kampf und fragt, ob alles in Ordnung ist. Ist nichts Ernsthaftes passiert, entschuldigt man sich und nimmt den Kampf wieder auf.

Auf keinen Fall darf man eine eventuelle Benommenheit des Gegners unfair ausnutzen und nach einem satten Kopftreffer noch ein paar Schläge hinterher schicken.

Sollte etwas Ernsthaftes (Platzwunde, Brille kaputt, et cetera) passiert sein, so bist Du für Deinen Mitspieler verantwortlich. Du musst Dich darum kümmern, dass er verarztet wird und ihn gegebenenfalls



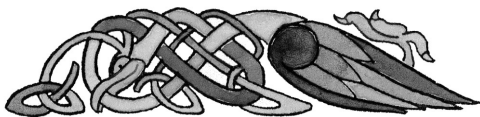
zum Sanitäter begleiten. Erst wenn der Verletzte gut versorgt ist, kannst Du wieder am Spielgeschehen teilnehmen.

All diese Sicherheitsregeln wirken auf einen unerfahrenen Spieler nun natürlich eher abschreckend. Es wird leicht der Eindruck erweckt, dass der Kampf mit Polsterwaffen eine gefährliche und verletzungsintensive Tätigkeit ist, von der man besser die Finger lässt. Der Sinn dieser Sicherheitsregeln ist es jedoch nicht die Spieler vom Kämpfen abzuhalten. Doch es ist unbedingt notwendig sich an diese Grundregeln zu halten, denn LARP bedeutet Spiel und Spaß – und Verletzungen sollen im Vorhinein vermieden werden! Viele ernsthaftere Verletzungen der LARP-Veranstaltungen der letzten Jahre hätten einfach vermieden werden können, wenn sich alle an unsere Grundregeln gehalten hätten! Es gibt keinen Grund, dass Spieler beim Polsterkampf mehr als einen blauen Fleck davontragen müssen.

Waffen und Kampfstil

Dass man für den Kampf beim LARP Polsterwaffen benötigt, sollte inzwischen klar sein. Jeder Spieler kann im Kampf die Polsterwaffen führen, die er für gut und angemessen hält. Seiner Fantasie sind praktisch keine Grenzen in Bezug auf den Typen und Formenreichtum von Hieb- und Stichwaffen gelegt.

Da es jedoch immer noch Spieler gibt, die der Meinung sind, dass ein 3-Meter-Schwert eine durchaus realistische Kampfwanne ist, muss man leider auch die Länge der Waffen reglementieren, da sonst bald groteske Eigenkonstruktionen das Bild bestimmen. Dies geschieht nicht etwa um den Spielern die Möglichkeit zu rauben Fantasywaffen zu bauen und einen realistischen (historischen) Standard einzuführen, sondern es dient lediglich dazu, den Kampf mit Polsterwaffen auf einen spielbaren Bereich zu beschränken und es nicht zu Kasperltheater mit „Stangenschwertern“ werden zu lassen.



Ein 3-Meter-Schwert sieht nun mal nicht besonders toll aus und verlangt auch einen merkwürdigen Kampfstil. Es ist für das Ambiente besser, wenn wir solche „Verfehlungen“ beim Spiel einfach nicht zulassen.

Ebenso einleuchtend ist es, dass es *nicht erlaubt ist ein Zweihandschwert mit einer Hand* zu führen – auch wenn das „gewichtsmäßig“ möglich wäre – weil es eben ein Zweihandschwert ist. Daher wird zusätzlich zur Waffenlänge auch der Kampfstil (*einhändig, eineinhalb Hand* und *zweihändig*) angegeben.

Folgende Angaben gelten für jede Waffe absolut verbindlich:

Waffentyp	Länge	Grifflänge	Kampfstil
	maximal in Zentimeter		
Dolch	50	15+	einhändig
Einhandschwert	110	20+	einhändig
Anderthalbhänder	130	30+	eineinhalbhändig
Zweihänder	180	45+	zweihändig
Keule, Axt, Streitkolben	100	-	einhändig
Stangenwaffen	200	-	zweihändig

Verwendete Begriffe

Dolche

Kurze Stich- und Parierwaffen mit einer spitzen Klinge bis zu 50cm

Schwerter

Je nach Gesamtlänge unterscheidet man zwischen Einhandschwert, Anderthalbhänder oder Zweihandschwert. Jede schwertartige Waffe – mit gerader oder gebogener Klinge – fällt je nach Länge in eine



dieser Kategorien. Hierzu gehören Säbel, Katanas, Krummschwerter et cetera

Keulen, Axte, Streitkolben

In dieser Gruppe sind alle gebräuchlichen Hieb Waffen mit Stil zusammengefasst. Jede Waffe die kein Schwert oder Dolch ist und nicht mehr als 100cm misst, gehört in diese Kategorie. Ist eine Waffe länger, gehört sie zu den Stangenwaffen.

Stangenwaffen

Zu diesem Typus gehören Hellebarden, Speere und Kampfstäbe. Überlange Fantasy-Versionen von Äxten oder Streitkolben gehören auch in diese Kategorie.

Länge

Gibt die maximale Gesamtlänge des jeweiligen Waffentypus in Zentimetern an.

Grifflänge

Gibt bei manchen Waffentypen die jeweilige Mindestlänge des Waffengriffs an. Der Knauf einer Waffe wird zur Grifflänge gerechnet.

Der Kampfstil gibt an, wie eine Waffe zu führen ist. Es gibt drei unterschiedliche Möglichkeiten:

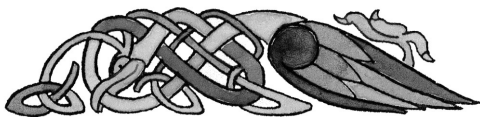
Einhändig

Waffen die einen einhändigen Kampfstil zulassen sind kurz und leicht genug, um mit nur einer Hand geführt zu werden.

Da die Waffe gut zu handhaben ist, kann der Kämpfer mit der anderen Hand wahlweise eine zweite Einhandwaffe oder einen Schild führen. Jede Einhandwaffe kann natürlich auch zweihändig geführt werden.

Eineinhalb-händig

Waffen zu 1½-Hand sind länger und schwerer als Einhandwaffen. Sie kommen normalerweise nur als Schwerter vor. Die Waffe ist aufgrund von Größe und Gewicht nicht mehr so einfach zu führen wie eine Einhandwaffe. Der Kämpfer kann sie wahlweise mit einer



oder mit zwei Händen führen. Die Kontrolle der Waffe mit nur einer Hand ist jedoch schwierig, sodass der Kämpfer ab und zu seine *zweite Hand zur Hilfe nehmen muss*.

Da man stets eine zweite freie Hand braucht, *ist es nicht möglich gleichzeitig einen Schild oder eine zweite Waffe zu führen*.

Zweihändig

Zweihandwaffen sind so groß und schwer, dass der Kämpfer stets die Kraft beider Arme braucht, um sie zu kontrollieren. Er *muss daher stets beide Hände am Griff der Waffe* behalten und darf keine einhändigen Schläge ausführen.

Das Führen von Schild oder Zweitwaffe ist ebenso wie beim 1½-händigem Kampfstil nicht möglich.

Der Kampf mit Polsterwaffen ist so erheblich realistischer und schöner anzusehen.

Jeder engagierte Life-Spieler mit gutem Geschmack hat diese Regeln sowieso schon „instinktiv“ eingehalten.

Natürlich gibt es zum Kampfstil noch wesentlich mehr zu beachten als die obengenannten Kurzbegriffe. Auf keinen Fall darf man die oben angeführten Sicherheitsregeln außer Acht lassen.

Wie man sicher kämpft, muss natürlich jeder für sich selbst herausfinden (Training!) Grundlage für einen sicheren Kampfstil ist die Kontrolle über die gefühlte Waffe und sich selbst. Wer kämpft, muss jeden Schlag geplant und gezielt ausführen. Wer wie wild auf seinen Gegner einschlägt und hofft, dass er durch Zufall trifft, der kämpft verkehrt. Zum einen hat er gegen einen geübten Kämpfer nicht den Hauch einer Chance und zum anderen läuft er Gefahr mit unkontrollierten Schlägen seinen Gegner zu verletzen. Daher sollte man stets versuchen nur wenige Schläge auszuführen, aber mit diesen saubere Treffer zu setzen. Man muss in der Regel nur ein wenig warten bis sich der Gegner eine Blöße gibt und man ihn erwischt.

Wichtig ist – und das kann gar nicht oft genug gesagt werden –



auch die Handhabung der Waffen. Viele Spieler kämpfen leider so, als hätten sie keine Vorstellung davon, was eine Waffe eigentlich ist. Einige benutzen ihre Axt wie ein Florett, während andere einen Kampfstab wie eine Lanze führen usw.

Damit uns ein solcher Anblick in Zukunft erspart bleibt, sollte jeder Spieler einmal darüber nachdenken, wie seine Waffe eigentlich einzusetzen ist. Zuerst muss man sich darüber im klaren sein, mit welcher Stelle der Waffe überhaupt zugeschlagen wird. Mit einem Streitkolben zuzustechen hat keinen Sinn, da er zum Schlagen gedacht ist und keine Spitze besitzt.

Weil Stiche mit Polsterwaffen nicht erwünscht sind, sind sie als Hieb Waffen gedacht. Es bietet sich daher an genau dieses mit ihnen zu tun: Zuschlagen nämlich.

Aus diesem Grund wird mit Schwert, Axt und Kriegskeule nicht aus dem Handgelenk gekämpft, sondern mit dem ganzen Arm ausgeholt und zugeschlagen.

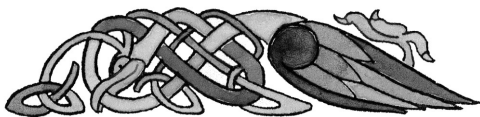
Wer als Kämpfer ernst genommen werden will, muss darauf achten, dass er die Kämpfe nicht nur gewinnt, sondern dabei auch noch eine gute Figur abgibt. Wer einen guten Kampfstil hat, erkennt man daran, dass seine Kampfbewegungen so wirken, als würde er mit echten Stahlwaffen kämpfen.

Wer Schwierigkeiten mit seinem Kampfstil hat, der sollte ab und zu einmal eine echte Waffe in die Hand nehmen. Man bekommt so schnell das richtige Gefühl für den jeweiligen Waffentyp.

Kampfregeln

Die Kampfregeln im *DragonSys™-Classic-Regelwerk* sind auf gute Spielbarkeit ausgelegt, und daher extrem einfach. Getreu dem »Du kannst was Du kannst« Grundsatz werden alle Kämpfe von den Spielern persönlich mit Polsterwaffen ausgetragen. Hier wird nicht gewürfelt, es entscheiden alleine die Fähigkeiten der Spieler über »Leben und Tod«. Die Grundlagen des Systems sind einfach.

Wird ein Spieler von seinem Gegner mit der Waffe getroffen, so



gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder der Spieler wird durch seine Fähigkeiten oder seine Rüstung *geschützt* oder er wird durch den Schlag *verletzt*.

Der Schutz jedes Spielers wird durch Schutzpunkte (siehe Abschnitt *Rüstungen* und andere Schutzmöglichkeiten) ins Spiel umgesetzt. Jeder Spieler hat eine bestimmte Anzahl von Schutzpunkten, die von 0 bis über 20 variieren können. Jedes Mal wenn er von einem Gegner getroffen wird, *verliert er einen Schutzpunkt*. Hat er alle Schutzpunkte verloren, so führt jeder weitere Treffer zu einer *Verletzung* und eventuell zum Tod des Charakters.

Das ist eigentlich schon die ganze Regel, die man „lernen“ muss. Hier noch mal zur Verdeutlichung eine Zusammenfassung:

Bei einem Kampf versucht jeder Spieler seinen Gegner mit der Polsterwaffe zu treffen. *Der Kontakt der Waffe mit dem Körper des Gegners gilt als Treffer*. Art und Größe der Waffe spielen keine Rolle. Damit ein Schlag als Treffer gewertet wird, muss er den Gegner tatsächlich treffen und nicht z.B. den Mantelsaum streifen. Einen Treffer erkennt man am Geräusch der Waffe und der Aufprall wird in der Regel vom Getroffenen gespürt. Jeder Schlag muss auch mit einem Mindestmaß an Wucht ausgeführt werden. Wer mit einem Schwert z.B. nur aus dem Handgelenk zuschlägt der erzielt nicht die notwendige Wucht um seinen Gegner (mit einer realen Waffe) zu verletzen. Daher werden auch sogenannte *Serientreffer* (schnelle, leichte Schläge in Folge) nur *als ein Treffer* gewertet. Als Faustregel gilt, dass mit der Waffe mindestens einen halben Meter ausgeholt werden muss, damit ein Schlag als Treffer gewertet werden kann.

Kopftreffer werden nicht gezählt, sie sind verboten!

Jeder Spieler muss sich selbst merken, wie oft er getroffen wird. Es empfiehlt sich jedoch, mitzuzählen wie oft man seinen Gegen trifft (wobei lautes Mitzählen in beiden Fällen nicht erwünscht ist).

Jeder Spieler hat eine von Rüstung, magischem Schutz und Charakterfähigkeiten abhängige Anzahl von *Schutzpunkten*. Jeder



Schutzpunkt bewahrt vor den Auswirkungen *eines* Treffers. Wird ein Spieler getroffen, so verliert er also *einen* Schutzpunkt.

Schutzpunkte beziehen sich immer *auf den gesamten Körper* des Spielers. Es spielt keine Rolle, ob er z.B. am Fuß oder an der Schulter getroffen wird.

Sind alle Schutzpunkte *verbraucht*, so wird der Charakter *durch jeden folgenden Treffer verletzt*. Ein Charakter mit fünf Schutzpunkten kann demzufolge in einem Kampf fünfmal getroffen werden, bevor er durch den sechsten Treffer verletzt wird.

Eine Verletzung bewirkt, dass *die betroffene Körperzone nicht mehr einsatzfähig* ist:

Armverletzung

Der betroffene Arm kann vom Spieler nicht mehr verwendet werden. Der Spieler kann ihn nicht mehr anheben, mit ihm greifen et cetera. Alles was in der Hand gehalten wird, muss sofort fallengelassen werden.

Beinverletzung

Das getroffene Bein ist nicht mehr einsatzfähig. Der Spieler kann zwar noch stehen, darf zur Fortbewegung aber nur auf einem Bein hüpfen oder kriechen. Längere Märsche oder schnelle Fortbewegung ist ausgeschlossen. Sind beide Beine verletzt, muss der Spieler sich hinsetzen und kann sich nur noch mit den Armen weiterziehen.

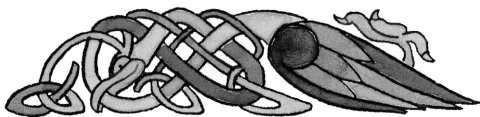
Körperverletzung

Erhält der Spieler eine Körperwunde wird er kampfunfähig. Er fällt zu Boden und befindet sich in einem Schockzustand. Er kann *keinerlei Tätigkeit* ausüben, sich auch nicht selbst verbinden. Er kann jedoch noch mit großer Anstrengung Gespräche führen.

Doppeltreffer

Wird eine bereits verletzte Körperzone ein zweites Mal getroffen und verletzt, so ist der Schock (und der Schmerz) so stark, dass der Spieler *in Ohnmacht* fällt, und ohne Bewusstsein bleibt bis die Wunde von seinen Mitspielern versorgt wird.

Alle Auswirkungen einer Verletzung bleiben so lange bestehen, bis der



Charakter *vollständig geheilt* ist. Ausnahmen bilden Charaktere mit der Fähigkeit *Kämpferschutz*, die teilweise auch verletzte Körperteile noch einsetzen können. (Siehe Fähigkeit *Kämpferschutz*)

Die Regeln für *Wundheilung* sind im Kapitel *Verletzung und Tod* zu finden.

Egal wie viele Treffer und Wunden ein Charakter erhält, wird er nicht automatisch dadurch getötet. Ein Charakter kann in *DragonSys™-Classic* nur durch eine *bewusste Tötung* umgebracht werden. (Siehe Kapitel *Verletzung und Tod*).

Wird diese nicht ausgeführt, so ist er im schlimmsten Fall bewusstlos, kann aber immer durch rechtzeitige Hilfe am Leben erhalten werden.

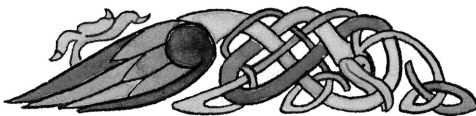
Der *Verlust von Schutzpunkten ist nicht permanent*. Jeder Spieler regeneriert nach einem Kampf alle verlorenen Schutzpunkte. Solange ein Spieler in einem Kampf ist, verliert er durch jeden Treffer einen Schutzpunkt, bis alle verbraucht sind und er verletzt werden kann. Überlebt ein Spieler einen Kampf, so erhält er alle Schutzpunkte zurück.

Voraussetzung für die *Regeneration von Schutzpunkten* ist, dass der Charakter nach dem Kampf *mindestens 15 Minuten ungestört ausruhen* kann. In dieser Ruhephase darf er *keiner Beschäftigung* (Gehen, Zaubern, Kämpfen ...) nachgehen, er muss einfach „Kräfte sammeln“. Nach dieser Ruhephase besitzt der Charakter wieder seine volle, ursprüngliche Anzahl Schutzpunkte. Solange ein Spieler nicht die Möglichkeit zu dieser Rast hat, bleiben seine Schutzpunkte reduziert.

Charaktere die in dem voran gegangenen Kampf verletzt wurden, können ihre Schutzpunkte erst zurückerhalten, wenn alle ihre Wunden *fachgerecht versorgt und verbunden* sind.

In der Regel gelingt es den wenigsten Charakteren mehr als 3-5 Schutzpunkte zu besitzen und so ist jeder Kampf meist nach ein paar Schlägen entschieden.

Da man für den Kampf keinen Schiedsrichter oder Spielleiter braucht,



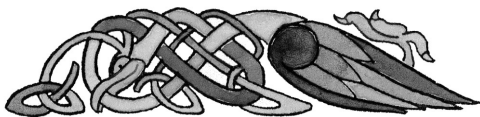
müssen die Regeln von jedem Spieler selbständig angewendet werden. Daher ist beim Kämpfen *Ehrlichkeit und Fairness* das erste Gebot. Wer Treffer einfach ignoriert und auch nach dem dreißigsten Schlag noch steht, der verdirbt nicht nur den anderen sondern auch sich selbst den Spaß am Spiel.

Ein Niederlage im Kampf kommt ja noch lange nicht dem Tod des Charakters gleich. Wer zuvor mutig und fair gekämpft hat, der braucht meist auch bei einer Niederlage nicht um das Leben seines Charakters bangen, da er die Achtung des Gegners erworben hat.

Am Kampfsystem wird von manchen Spielern bemängelt, dass alle Waffen den gleichen Schaden anrichten und dass dies wohl nicht der Realität entspräche. Tatsächlich wäre es realistischer wenn ein Bidenhänder mehr Schaden als ein Dolch anrichten würde. Allerdings fällt es in der Hektik des Spiels schon schwer, sich bei einem Punkt pro Treffer die richtige Anzahl von Schutzpunkten zu merken. Immerhin ist man im Kampf und da gibt es wichtigere Dinge als Zählen und Rechnen. Würde man noch zusätzlich verschiedene Waffentypen einführen, die zwei oder drei Schutzpunkte zerstören, würde man während des Kampfes sicherlich durcheinander kommen. Und dass dies die Spielqualität nicht gerade verbessern würde, ist offensichtlich.

Und – äh – das ganze Konzept von LARP ist ehrlich gesagt nicht gerade „realistisch“, schon gemerkt?

Es bleibt daher, im Sinne der Spielbarkeit, dabei, dass alle Waffen jeweils *einen* Treffer zufügen. Wer eine große, schwere Waffe führt, der hat ja immer noch den realen Vorteil der längeren Reichweite.



5. Kapitel

Rüstungen und anderer Schutz

Um sich vor den Konsequenzen eines LARP-Kampfes zu schützen, ist es dem Charakter frei gestellt, sich mit einer mehr oder weniger guten *Rüstung* zu schützen. Darüber hinaus gibt es auch *magische Schutzmöglichkeiten*, sowie die *Kämpferschutz*.

Jede Art von Schutz bringt dem Charakter *Schutzpunkte*, durch die er im Kampf widerstandsfähiger wird (Siehe *Kampfregeln*). Je besser der Schutz des Charakters ausgelegt ist, desto mehr Schutzpunkte erhält er. Ein *ungeschützter Charakter hat immer 0 Schutzpunkte*, ein sehr gut geschützter kann 20 oder mehr besitzen.

Die drei verschiedenen Möglichkeiten Schutzpunkte zu erwerben, lassen sich nicht frei miteinander kombinieren.

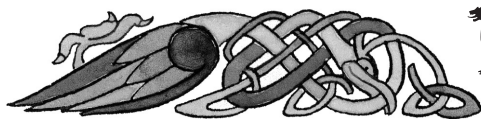
Die Kombination von magischem Schutz und Rüstung ist nicht möglich. Kämpferschutzpunkte lassen sich mit beidem kombinieren. Bei *kombiniertem Schutz* (Kämpferschutz plus ein anderer) *addieren* sich die Schutzpunkte zu einem gemeinsamen Wert. Ist keine Kombination möglich, also *magischer Schutz* und *Rüstung*, *zählt gegebenenfalls nur die stärkere Schutzmöglichkeit*. Die schwächere wird von ihr verdrängt und *nicht gewertet*.

Magischer Schutz

Magischen Schutz kann man natürlich *nur durch Magie* erlangen. Es gibt verschiedene Zauber, die einem Charakter für eine gewisse Zeit einen oder mehrere Schutzpunkte verleihen.

Kämpferschutz

Diese *Fähigkeit* simuliert die besondere *Härte und das Durchhaltevermögen* erfahrener Kämpfer. Die Regeln hierfür sind bei der Fähigkeit *Kämpferschutz* beschrieben.



Rüstungsschutz

Die Anzahl der dem Spieler als Rüstungsschutz zur Verfügung stehenden Schutzpunkte hängen selbstverständlich von der Art und Qualität der getragenen Rüstung ab: *Schutzpunkte der einzelnen Rüstungsteile gelten jeweils für den ganzen Körper, nicht nur für die Stelle, an der sie getragen werden.*

Zu den sich hier aufdrängenden Fragen der Realitätsnähe sei nur, wie bereits oben erwähnt, gesagt, dass es sich um *Spielregeln* handelt, die ein stimmiges und spielbares LARP ermöglichen sollen – nicht um historisch korrekte Kampfsimulation. Wer realistische Kämpfe will, soll einen Kampfsport betreiben.

Jedes Rüstungsteil wird einzeln bewertet. Es kommt nicht auf die Gesamtrüstung des Spielers an, sondern vielmehr auf jedes einzelne getragene Rüstungsteil. Dadurch ist es möglich, Rüstungen aus verschiedenen Materialien und auch übereinander getragene Rüstungsteile zu bewerten.

Dadurch ist gewährleistet, dass ein Spieler mit schwerer Rüstung auch wirklich mehr Schutzpunkte erhält. Ein knielanges Kettenhemd wird besser bewertet, als eines das nur bis zum Gürtel reicht.

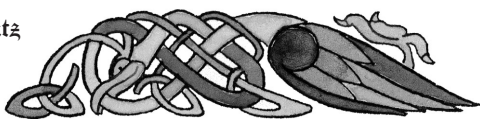
Grundsätzliche Regeln

▪ **Nur „echte“ Rüstungen geben Schutzpunkte**

Rüstungen müssen, den entsprechenden Vorbildern nach, aus Stahl oder Leder gearbeitet sein. Bei Rüstungsteilen aus Kunstleder, Aluminium, Kupfer oder ähnlich ungeeigneten Metallen, muss der Spieler mit *Schutzpunktabzug* rechnen.

Absolut *unwirksam* im regeltechnischen Sinn sind Plastikteile (z.B. Football- oder Eishockeyausrüstung), Pappkonstruktionen, aus Wolle gestrickte Kettenhemden oder ähnlicher Firlefanz. Solcher Kram ist nicht nur hässlich, sondern bringt dem Charakter auch *genau null Schutzpunkte!*

Wer keine echte Rüstung besitzt und im Kampf aus Sicherheitsgründen moderne Rüstungen tragen will, darf dies natürlich tun. Er sollte



jedoch darauf achten, dass er diese Teile möglichst verdeckt, sodass sie im Spiel nicht stören. Solche Teile bieten *realen* Schutz, sie werden nicht für die Schutzpunktberechnung gewertet.

▪ ***Jeder ist für die Sicherheit seiner Rüstung verantwortlich***

Man hat dafür zu sorgen, dass *keine Spitzen, Ecken oder Kanten an der Rüstung* vorhanden sind, die andere oder einen selbst verletzen können – oder auch die Polsterwaffen beschädigen. Spitze Nieten, Stacheln oder scharfkantige Blechkonstruktionen sind daher zu vermeiden.

▪ ***Nur die tatsächlich getragene Rüstung zählt***

Es ist zwar schön, wenn Du ein Kettenhemd im Zelt hast, aber dessen Schutzpunkte nützen Dir nichts, solange Du es nicht am Körper trägst. Ebenso kann ein Helm der am Gürtel hängt nicht gewertet werden usw.

▪ ***Schwere Rüstung darf vom Gegner nicht ausgenutzt werden***

Auch wenn jemand schwere Rüstung trägt, ist dies noch lange kein Grund mit voller Wucht auf ihn einzuprügeln. *Die Kampfregeln gelten auch gegenüber Spielern im Plattenpanzer!*

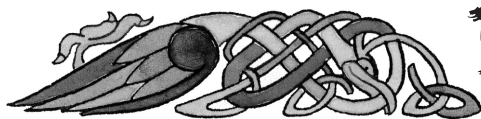
Besonders sei darauf hingewiesen, dass *auch Spieler mit Helm nicht auf den Kopf oder Hals* geschlagen werden dürfen!

Rüstungsschutzpunkte

Die dem Charakter im Kampf zur Verfügung stehenden Rüstungsschutzpunkte hängen, wie bereits erwähnt, von der Art und Qualität der Rüstung ab.

Jeder Charakter besitzt zunächst *keine* Schutzpunkte, wobei davon ausgegangen wird, dass er normale Stoffkleidung und Schuhe trägt. Rüstungsschutzpunkte erhält er erst durch das Tragen von besonderen Kleidungsstücken oder Rüstungsteilen, die einen gewissen Schutz bieten.

Die Spielleitung bewertet die Rüstungsteile entsprechend den



Rüstungstabellen und teilt ein, wie viele Schutzpunkte ein Spieler für jedes Rüstungsteil erhält. Der Spieler kann seine Rüstungsteile dann beliebig tragen und kombinieren, er muss nur die Schutzpunkt-Werte der jeweils getragenen Rüstungsteile zu einem Gesamtwert zusammenzählen. *Jedes Rüstungsteil muss von der Spielleitung geprüft und bewertet werden.* Der Spieler muss zu Beginn des Spieles seine Rüstungsteile der Spielleitung vorführen, welche dann Sicherheit überprüft und Art und Qualität der Rüstung bestimmt.

Sind alle mitgebrachten Rüstungsteile des Spielers bewertet, kann er selbst seinen jeweiligen Rüstungsschutzpunkte errechnen. Er addiert die Schutzpunkte aller von ihm *getragenen* Rüstungsteile und erhält so seine gesamten Rüstungsschutzpunkte.

In der Rüstungstabelle sind einige Rüstungsteile mit 0,5 oder 0,75 Schutzpunkten bewertet. Im Spiel können jedoch $\frac{1}{2}$ oder $\frac{1}{4}$ Punkte nicht gewertet werden. Es werden nur die ganzen Punkte gezählt, *Kommastellen werden generell abgerundet.* 5,25 Punkte werden genauso wie 5,5 oder 5,75 Punkte als 5 Schutzpunkte gewertet.

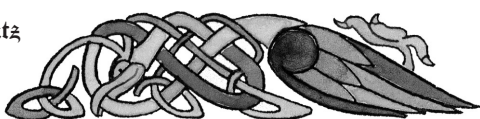
Rüstungskombinationen

Trägt der Spieler zwei verschiedene Arten von Rüstung übereinander, so kann der Rüstungsschutz *von beiden Rüstungsteilen* gewertet werden. Voraussetzung dafür ist, dass die beiden Rüstungsarten eine *sinnvolle Kombination* ergeben.

Plattenpanzer über Kettenhemd oder *Kettenhemd über weichem Leder* sind z.B. sinnvolle Kombinationen. Unsinn hingegen wäre z.B. die Kombination von Plattenteilen über hartem Leder oder zwei Lagen von weichem Leder übereinander et cetera.

Rüstungen gleicher Art (zwei Lagen Leder oder Kette usw.) *addieren sich grundsätzlich nicht.*

Es können nur zwei Arten von Rüstung übereinander getragen werden.



Halbe Rüstung – halber Schutz

In den Tabellen zum Rüstungsschutz (siehe unten) findet man oft Rüstungsteile, die ganze Körperteile bedecken (z.B. Oberkörper oder Arme). Hat der betreffende Spieler zum Beispiel nur eine Brustplatte aus Leder oder nur einen Panzerarm aus Plattenmaterial, so wird der Wert dem entsprechend *verringert*.

Eine Brustplatte aus hartem Leder schützt nur die Hälfte des Oberkörpers (Brust und Rücken) und wird daher mit einem halben Schutzpunkt bewertet. Ebenso hat ein Plattenarm nur einen anstatt zwei Schutzpunkte für beide Arme.

Maximaler Schutz

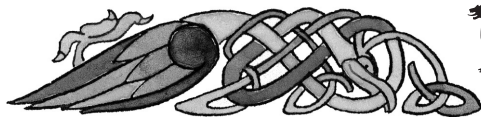
Im *DragonSys™-LARP-System* Rüstungsschutz kann ein Charakter tatsächlich *bis zu 17 Schutzpunkte durch Rüstung* erhalten. Die meisten Charaktere werden aber eher 3-5 Schutzpunkte besitzen, viele vermutlich sogar weniger.

Wer die vollen 17 Schutzpunkte erreichen will, der muss am ganzen Körper Plattenpanzer über Kettengeflecht tragen. Zudem muss er mit Panzerhandschuhen, Kettenhaube und großem Helm gerüstet sein. Wer diese Ausrüstung besitzt und dazu noch in der Lage ist ständig 30 bis 40 Kilo Rüstung zu tragen, der hat sich einen Vorteil wirklich verdient.

Die *Tabellen für Rüstungsschutz* geben den Punktwert für jedes Rüstungsteil an. Die Summe dieser Punkte ergibt den Gesamtwert des Rüstungsschutzes des betreffenden Charakters (siehe Kapitel *Kampf*). Die Bewertung unterliegt grundsätzlich der Spielleitung, welche die Art und Qualität der Rüstungsteile spieltechnisch bewertet.

Rüstungsarten

Rüstung wird im *DragonSys™-Classic-System* in vier Klassen eingeteilt. Diese sind *weiches Leder, hartes Leder, Kettengeflecht* und *Plattenpanzer*.



Es gibt real auch andere Rüstungsarten, die aber den einzelnen Gruppen zugeteilt werden. Natürlich gibt es zudem *magische Rüstungen*.

Unter *Weichem Leder* versteht man Leder, das weich und geschmeidig ist, sodass man es als Bekleidung verwenden kann. Typisch sind Lederhosen oder Lederwesten.

Andere Arten von Rüstung bieten den gleichen Rüstungsschutz. So werden z.B. Felle und Pelze auch wie weiches Leder gewertet. Ebenso viel Schutz bieten Stoffrüstungen. Hier ist ausdrücklich nicht ein T-Shirt gemeint, sondern dicke, gefütterte Polsterteile, die speziell als Schutzkleidung angefertigt sind.

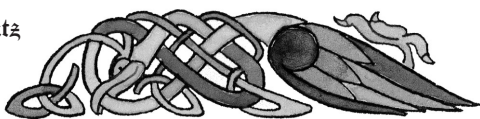
Hartes Leder bietet guten Schutz gegen Schläge. Es ist sehr fest und lässt sich nur schwer biegen. In der Regel beträgt seine Stärke 2-6 mm.

Wie *Hartes Leder* wertet man auch Rüstungsteile der Kategorie *Weiches Leder*, die mit Nieten und Metallteilen ausreichend verstärkt sind. Zu dieser Kategorie gehören außerdem einfache Blechteile, wie z.B. einfache Arm- und Beinschienen, die ohne besondere handwerkliche Fähigkeit und mit wenig Aufwand hergestellt sind. Diese sind deutlich von den komplizierten, beweglichen Plattenpanzern abzugrenzen.

Die Rüstungsart *Kettengeflecht* umfasst wohl die größte Rüstungsvielfalt. Kettengeflecht tritt in den verschiedensten Formen auf, wie z.B. *Kettenhemden* oder *Kettenhauben*. Neben dem Kettengeflecht werden zu dieser Kategorie auch *Schuppenpanzer* und Rüstungsteile der Kategorie *Hartes Leder*, die mit *Metallplatten* verstärkt sind, gezählt.

Plattenpanzer: Die „Königdisziplin“ der Rüstungsbauer. In diese Kategorie gehören nur Rüstungsteile, die aus (beweglichen) Spangen und Platten von besonderer Qualität bestehen. Diese Plattenrüstungen bieten den bestmöglichen Schutz.

Magische Rüstungen bilden eigentlich keine eigene Rüstungsart, da jede Rüstung, vom einfachen Lederwams bis zum Plattenpanzer



mit einem Schutzzauber versehen werden kann.

Ein solcher Schutzzauber ist sehr schwer zu bekommen und für den Charakter äußerst kostspielig. Wie solche Zauber anzuwenden sind, wird durch das verwendete Magiesystem geregelt.

Eine *Magische Rüstung* ist die *einzige Möglichkeit*, *Rüstungsschutz* mit *magischem Schutz* zu kombinieren.

Wie stark ein Rüstteil magisch verstärkt werden kann hängt von der Rüstung selbst ab: *Ein Rüstungsteil kann maximal die Hälfte der eigenen Schutzpunkte durch Magie hinzu erlangen.*

Ein magischer Vollhelm könnte also maximal einen Schutzpunkt durch Magie hinzuerhalten, da er selbst zwei Schutzpunkte besitzt.

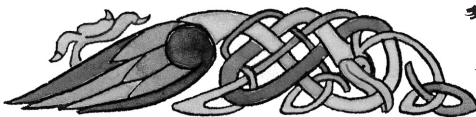
Es darf nicht die Summe der Schutzpunkte aller getragenen Rüstungsteile geltend gemacht werden, man kann *immer nur ein bestimmtes Rüstungsteil* durch Magie aufbessern. Als ein Rüstungsteil werden Einzelteile wie *Helme* oder *Brustplatten*, aber auch jede zusammengehörige Rüstung gewertet (z.B. *Beinschienen*). Ein *Kettenhemd* zählt daher genauso als ein Teil, wie eine zusammengehörige *Plattenrüstung*.

Ein kompletter *Plattenpanzer* mit zugehörigem *Großen Helm* bietet 11 Schutzpunkte, er könnte also als magische Rüstung bis zu 5 zusätzliche Schutzpunkte erhalten. Ob zu einem solch gewaltigen Zauber überhaupt irgendein Magier in der Lage ist, bleibt allerdings zu bezweifeln.

Trägt ein Spieler *mehrere magische Rüstungsteile*, können die zusätzlichen magischen *Rüstungspunkte nur von einem* gewertet werden!

Qualität

Um die verschiedenen Rüstungsarten einteilen und bewerten zu können, müssen Spieler und Spielleiter von Rüstungen mit bestimmter Qualität ausgehen. Daher sind hier die grundsätzlichen *Qualitätsmerkmale* für jede Rüstungsart aufgestellt. Diese sollten von den Spielern erreicht werden (Also eigentlich von deren Rüstungen



..., d.Setz.), sonst müssen Abzüge in Kauf genommen werden (= *Schlechte Qualität*).

Weiches Leder

Weiches Leder ist das geschmeidige Leder, welches man für Kleidungsstücke verwendet. Es „fließt“ wie Stoff und *bietet nur geringen Widerstand*. Kunstleder wird als *schlechte Qualität* bewertet.

Felle oder Pelz

Selbsterklärend: Halt *Weiches Leder* mit Haaren drauf. Schlecht sind Kunstfelle oder ähnliche Synthetikprodukte. Diese gelten als *schlechte Qualität*.

Stoffrüstung

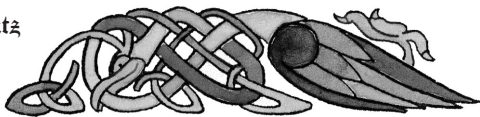
Stoffrüstungen sind dicke, abgesteppte Kleidungsstücke, die durch ihren Polstereffekt Schutz bieten. Die Polsterung besteht aus Wolle oder Rosshaaren und ist mindestens 1cm dick. Nicht akzeptiert wird Parkafutter oder Mamis Quilt-Kopfkissen – das ist *schlechte Qualität*.

Hartes Leder

Haltes Leder ist extrem fest und widerstandsfähig. Es lässt sich nur schwer biegen und es erzeugt ein holzartiges Geräusch, wenn man dagegen klopft. Schlabbert es herum und lässt sich eindrücken, ist es nur *weiches Leder*! Auch hier gilt: Kunstleder ist *schlechte Qualität*!

Weiches Leder mit Nieten bzw. Metallteilen

Solche Rüstung besteht aus weichem Leder, das mit Nieten, Ringen oder Metallplättchen verstärkt ist. Oft ist das Rüstungsteil gefüttert oder besteht aus mehreren Lagen Leder. Die applizierten Metallteile dienen nicht (nur) der Zierde, sondern sollten in ausreichender Menge vorhanden sein, um zusätzlichen Schutz zu garantieren. Das beste Merkmal hierfür ist, ob ein beliebiger Schwertstreich automatisch mit Metallteilen in Berührung kommen würde oder nicht. Ist dies nicht der Fall, handelt es sich automatisch um *schlechte Qualität*.



Blechteile

Blechteile sind einfache, aus Metall gefertigte Rüstungsteile. In der Regel werden sie als Arm- oder Beinschienen oder als zusammengehängte Teile als Körperschutz getragen. Sie sind meist ohne Scharniere und höchstens einfach gebogen. Da die Kanten oft nicht umgebörtelt sind, sind sie manchmal scharfkantig (Vorsicht! Verboten!) Die Blechstärke sollte mindestens 1mm betragen. Außerdem sollten die Teile aus Stahlblech und nicht etwa aus Aluminium oder Kupfer sein. Jede wesentliche Verwendung von Weich- oder Buntmetall führt zur Bewertung *schlechte Qualität*.

Kettengeflecht

Kettengeflecht besteht aus unzähligen kleinen Ringen, die ineinander verhakt werden. Zu beachten ist hierbei, dass der Durchmesser der Ringe nicht größer als 12mm, keinesfalls aber größer als 15 mm (Außendurchmesser) sein sollte. Was nützt denn auch ein Kettenhemd, wenn ein Pfeil einfach durch die Maschen fliegt? ebenso sollte das Geflecht immer frei fallen und somit in der Querrichtung dehnbar bleiben. „Metzgersgeflecht“ ist noch akzeptabel, es gilt jedoch auf gar keinen Fall als besonders gute Qualität. Ringe über 2mm Außendurchmesser und/oder die Verwendung von Aluminium sind als *schlechte Qualität* zu bewerten.

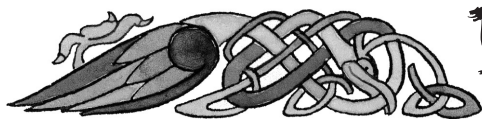
Schuppenpanzer

Schuppenpanzer ist eine Rüstung aus kleinen überlappenden Metallplättchen, die auf einen Untergrund aus weichem Leder oder Stoff genietet oder genäht sind.

Die Schuppen sind aus Metall und nicht etwa aus Leder. Sie überlappen einander und sind so angeordnet, dass man nicht zwischen ihnen hindurchsehen kann (sind sie auf Abstand gesetzt so gilt die Rüstung als *metallverstärktes weiches Leder*).

Unnützlich sind die meisten im Handel erhältlichen Schuppengeflechte, da sie oft sehr hässlich und zudem eher als Sonnenkollektoren, denn als Rüstung zu gebrauchen sind.

Wieder gilt: Alu oder Kupfer bedeutet *schlechte Qualität*. Bronze-



schuppen sind ausdrücklich zulässig, da sie historischem Vorbild entsprechen.

Hartes Leder mit Metall verstärkt

Die Rüstungssteile dieser Gruppe bestehen aus *hartem Leder* auf das Metallschienen oder Metallplatten aufgenietet sind. Auch hier müssen die Metallteile eine deutliche Verbesserung des Schutzes darstellen.

Wie schon erwähnt, gelten Alu-, Kupfer- oder ähnliche Weichmetalle als *schlechte Qualität*.

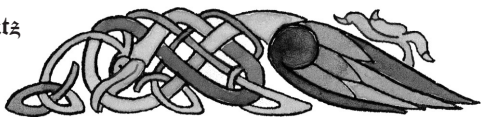
Plattenpanzer

Der Plattenpanzer ist auch bei *DragonSys* die stärkste Rüstung. Vielen Spielern wird hier die Abgrenzung zu den „Blechteilen“ schwer fallen. Daher eine etwas ausführlichere Beschreibung:

Ein Plattenpanzer ist ein Gebilde aus einer Vielzahl, ineinander beweglicher Platten und Spangen, die optimalen Rüstungsschutz bei guter Beweglichkeit garantieren. Die Plattenteile sind oft aus verschiedenen überlappenden Teilen geformt, die untereinander mit komplizierten, beweglichen Gelenken (z.B. Ellenbogen und Kniegelenk) verbunden sind. Die Kanten der einzelnen Teile sind meistens umgebogen oder umgebörtelt um den Schutz zu verstärken. Gleichzeitig sind alle Teile kunstvoll geformt, was oft voraussetzt, dass das Blech nicht nur gebogen, sondern auch getrieben wird.

Die Stärke der einzelnen Teile beträgt im Regelfall 1,5mm oder mehr. Es dürften nicht allzu viele Rüstungen dieser Art im Spiel auftauchen.

Die leider oft scharfkantigen (und daher eigentlich verbotenen) Eigenkonstruktionen sind als *Metallteile* und nicht als *Plattenpanzer* anzusehen. Ein Plattenpanzer muss entsprechend dem Original alle notwendigen Scharniere, Gelenke und Geschübe besitzen. Eine umgeschnallte Regenrinne erfüllt diese Merkmale noch lange nicht! Jedes andere Material außer Stahlblech ist hier ausgeschlossen!



Diese 10 Rüstungsarten decken eigentlich alles ab, was von einem Spieler an Rüstung getragen werden kann. Im Zweifelsfall muss der Spielleiter eine ähnliche Rüstungsart suchen. Hierbei wird abwertend vorgegangen. Wenn man nicht sicher ist, ob die Rüstung nun aus *hartem* oder *weichem Leder* ist, wird eben *weiches Leder* angenommen.

Schlechte Qualität

Eine Rüstung wird im Spiel als *schlechte Qualität* bewertet, wenn sie entweder aus ungeeignetem Material oder nachlässig gearbeitet ist.

In diesem Fall wird das Teil einen Rüstungstyp schlechter angesetzt. Ein *schlechter Plattenpanzer* wird also als *Kettengeflecht* bewertet. Ein *schlechtes Kettenhemd* wird wie *hartes Leder* bewertet, usw. *Weiches Leder* das *schlechte Qualität* hat, verliert jeden Schutzwert.

Rüstungsschutztabellen

Bei der Einschätzung des Rüstungsschutzes wird *jedes Rüstungsteil einzeln* bewertet. Alle zusammen ergeben dann (abgerundet) die Schutzpunkte des Charakters. Es kommt darauf an, was für eine Art von Rüstung der Charakter wo trägt.

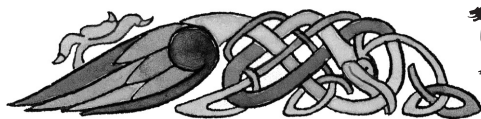
Körperzonen

Es gibt folgende (Haupt-) *Körperzonen*:

- Kopf (K) / Darf nicht getroffen werden.
- Oberkörper (O) / Brust und Rücken.
- Unterleib (U) / Alles zwischen Brust und Oberschenkel.
- Arme (A) / Beide Arme von Schulter bis Handgelenk.
- Beine (B) / Beide Beine bis zum Fuß.

Darüber hinaus gibt es folgende *Detail-Zonen*:

- Schädel (S) / Kopf außer Gesicht und Hals.
- Gesicht (G)
- Hals (H)



- Brust (Br) / Vorderseite des Oberkörpers bis zur Gürtellinie.
- Rücken (R) / Rückseite des Oberkörpers bis zur Gürtellinie.
- Oberarm (Oa) / Schulter bis Ellenbogen.
- Hände (Hä)
- Oberschenkel (Os) / Anfang Bein bis zum Knie.

Diese Bezeichnungen finden sich in den u.a. *Rüstungsschutztabellen* wieder. Hierdurch wird genau festgelegt, wie viel Fläche ein Rüstungsteil bedecken muss, um mit voller Punktzahl bewertet werden zu können.

Bedeckt das Teil nicht die geforderte Fläche, so muss man den Rüstungsschutz verringern, oder das Rüstungsteil gar nicht werten (bei *weniger als einem Drittel* der Fläche). So können z.B. Kettenhemdärmel, die nicht mal ein Drittel des Oberarms bedecken nicht gewertet werden. Ähnliches gilt für Lederarmschienen die nur einen geringen Teil des Unterarms schützen usw.

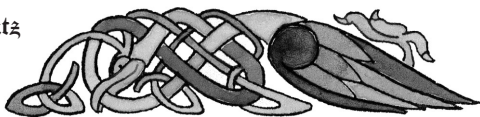
Die Wertung des Spielleiters sollte *nicht zu großzügig* ausfallen. Wenn das Rüstungsteil den Standard nicht erfüllt, so kann es den Spieler nicht ausreichend schützen und bringt daher auch weniger oder gar keine Schutzpunkte.

Rüstungsschutz-Tabellen

Die Anzahl der Rüstungsschutzpunkte berechnet sich nach den unten stehenden Tabellen in der Kombination aller *getragenen* Rüstungsteile (Wer viele Rüstungsteile besitzt, merkt sich am besten gleich ein paar Kombinationen).

Die angegebenen Schutzpunkte beziehen sich auf qualitativ hochwertige bis durchschnittliche Ware. Bei *schlechter Qualität* (siehe oben) findet eine *Herabstufung* statt.

Es gibt *keine* Zuschläge für besonders gute Ware (außer *magische Rüstungen*), denn auch die haben irgendwo Schwachstellen!



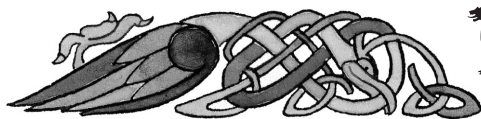
Der Rüstungsschutzwert, das sei in diesem Zusammenhang nochmals betont, ist ein spiel- und regeltechnischer Wert und besitzt – so gesehen – Realitätsbezug nur in quantitativer Hinsicht.

Je nach Rüstungsart werden in den folgenden Tabellen die geschützten Bereiche unterschiedlich bewertet. Zum genaueren Verständnis sind diese Bewertungen jeweils angegeben. Erst die Summe der geschützten Körperteile ergibt natürlich den Schutzpunktwert des Rüstungsteils: Eine *Jacke aus weichem Leder* schützt *Oberkörper* (O) und *Arme* (A); bei dieser Rüstungsart ergibt sich für Oberkörper der Wert 0,5, für die Arme 0,25; zusammen also *0,75 Schutzpunkte* – ohne ein weiteres Rüstungsteil ist das im Spiel *noch kein Schutzpunkt!*

Weiches Leder, Fell, Pelz oder Stoffrüstung

O = 0,5 / U = 0,25 / A = 0,25 / B = 0,25

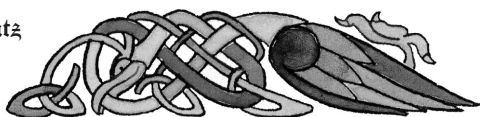
Art	Fläche	Schutzpunkte
Jacke	O+A	0,75
Weste	O	0,5
Wams	O+U	0,75
Hose	U+B	0,5
ganzer Körper	O+U+A+B	1,25



Hartes Leder, weiches Leder metallverstärkt, einfache Blechteile

O = 1 / U = 0,5 / A = 0,5 / B = 0,5

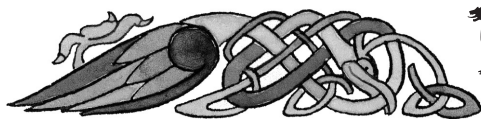
Art	Fläche	Schutzpunkte
Brustpanzer	O	1
Unterleibsschutz	U	0,5
Rüstung	O+U	1,5
Arme (beide)	A	0,5
Beine (beide)	B	0,5
Unterarmschiene	Ua	0,25
Schienenbeinschutz	Sb	0,25
Ganzer Körper	O+U+A+B	2,5



***Kettengeflecht, Schuppenpanzer, hartes Leder
metallverstärkt***

O = 2 / U = 1 / A = 1 / B = 1

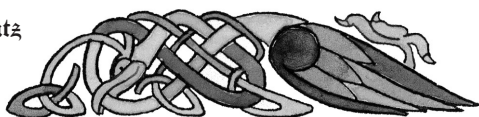
Art	Fläche	Schutz- punkte
Brust/Rücken	O	2
Körper	O+U	3
lange Ärmel	A	1
kurze Ärmel	Oa	0,5
Beinlinge	B	1
Ganzer Körper	O+U+A+B	5



Plattenpanzer

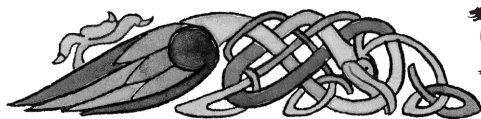
O = 3 / U = 2 / A = 2 / B = 2

Art	Fläche	Schutzpunkte
Brustplatte	Br	1,5
Kürass	O	3
Bauchringe + Beirtaschen	U	2
Garze Arme	A	2
nur Oberarm	Oa	1
Garze Beine	B	2
nur Oberschenkel	Os	1
Garzer Körper	O+U+A+B	9



Zusatzausrüstung

Art	Fläche	Schutzpunkte
Schuhe		0
Lederstiefel	Sb	0
Fellmütze	S	0
Lederhelm	S	0,5
Kettenhaube	S+H	0,5
Stahlhelm	S	1
Großer Helm	S+H+G	2
Lederhandschuhe	Hä	0
Kettenhandschuhe	Hä	0,5
Plattenhandschuhe	Hä	1



6. Kapitel

Heilung

In diesem Kapitel werden die Regeln für die *Heilung von Verletzungen* und das *Kurieren von Vergiftungen* erklärt. Selbstverständlich sind diese Regeln nur auf *gespielte* Verletzungen anwendbar, ein real verletzter Spieler gehört in ärztliche Behandlung.

Hier muss auch der Unterschied zwischen *Heiler* und *Sanitäter* angesprochen werden. Ein *Heiler ist für die Versorgung von gespielter Wunden* zuständig. Ein *Sanitäter wird in realen Notfällen* herbei geholt. Wer daher bei einer gespielten Verletzung nach einem Sanitäter schreit, der riskiert großen Ärger mit der Spielleitung!

Heilung von Verletzungen

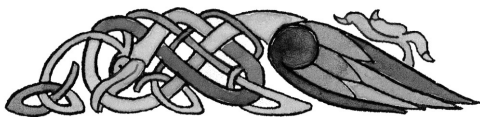
Ein *Charakter* kann durch die Waffen seines Gegners, aber auch durch Magie oder Fallen *Verletzungen* erleiden. Die Auswirkungen von Verletzungen sind zusammen mit den *Kampfrege*ln beschrieben.

Ein Charakter verliert durch Verletzungen entweder das Bewusstsein oder wird durch die verletzten Körperteile in seinen Handlungsmöglichkeiten stark eingeschränkt.

Es ist daher für jeden Charakter wichtig, dass seine Wunden schnell und gut versorgt werden, damit er wieder mit vollem Einsatz am Spiel teilnehmen kann.

Dieser Abschnitt beschäftigt sich mit den verschiedenen Arten von magischer und nicht-magischer Heilung.

Ist eine *Wunde* entstanden, so schwächt der Blutverlust den Charakter. Wird die Wunde *nicht versorgt*, so wird der Charakter *10 Minuten nach Erhalt der Wunde ohnmächtig*. Die Ohnmacht hält solange an, *bis die Wunde fachgerecht versorgt ist*.



Um eine Wunde zu versorgen, muss man sie *verbinden*. Dies wird *real ausgespielt* und durch einen Stoffstreifen oder eine Mullbinde dargestellt, die um das verletzte Körperteil gewickelt wird.

Ist eine Wunde verbunden, so stoppt die Blutung und die *Heilung* kann einsetzen.

Die *Wundheilung ist von der Qualität des Verbandes abhängig*. Hier spielt es eine wesentliche Rolle, ob der Charakter der den Verband anbringt, die Fähigkeit *Heilkunde* besitzt oder nicht.

Ist die *Wunde* von einem Charakter *ohne Heilkunde* versorgt worden, so dauert die *Wundheilung drei Tage*. Die verletzte *Körperregion bleibt während der gesamten Wundheilung nicht einsatzfähig*.

Ist die Wunde jedoch von einem *Heilkundigen* versorgt worden, reduziert sich die *Heilungsdauer auf einen Tag*. Außerdem kann der Betroffene die verletzte Körperregion wieder *vorsichtig bewegen*. Er kann sie jedoch keiner besonderen Anstrengung, wie z.,B. Laufen bei Beinverletzung, Kämpfen bei Armverletzung aussetzen. Er muss die Körperregion *stets schonen* und seine *Verletzung bis zur vollständigen Heilung ausspielen*.

Für Charaktere mit der Fähigkeit *Kämpferschutz* gelten bei der Wundheilung besondere Zusatzregeln (Siehe *Kämpferschutz*).

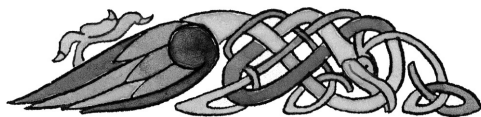
Eine nicht versorgte Wunde heilt erst nach sieben Tagen.

Hat ein Charakter *mehrere Verletzungen*, so heilen diese nicht gleichzeitig sondern *nacheinander*. Hat ein Charakter z.B. 3 Wunden die alle von einem Heiler versorgt wurden, so heilt die erste am ersten Tage, die zweite am zweiten usw.

Charaktere mit der Fähigkeit *Regeneration* besitzen *beschleunigte Wundheilung*.

Eine notdürftig versorgte Wunde kann auch später noch von einem Heilkundigen korrekt behandelt werden.

Wunden können auch durch Zauber oder Heiltränke kuriert werden. Wird eine Wunde durch Magie geheilt, so *verschwindet sie sofort und ohne Nachwirkungen*. Der Charakter ist *sofort wieder voll einsatzfähig*.



In besonderen Spielsituationen kann es passieren, dass Charaktere „spieltechnisch“ ganze Körperteile verlieren. Ein Charakter kann z.B. durch Folter oder bösartige Fallen eine Hand, einen Arm oder ein Bein verlieren. Durch die *Amputation* entsteht eine Verletzung, die entsprechend behandelt werden muss. Selbstverständlich wächst das abgetrennte Glied nicht nach, es bleibt für immer verloren. Ein derart entstellter Charakter muss seinen Verstümmelung rollenspielerisch darstellen. So kann man z.B. eine abgeschlagene Hand in einem Sack verstecken, oder sich ein Bein nach oben binden. Die einzige Hoffnung auf Heilung ist hier *Regeneration*, entweder als Charakterfähigkeit oder als Zauber.

Heilung von Vergiftungen

Charaktere können im Spiel auch *vergiftete* werden. Sie können mit vergifteten Waffen getroffen werden, in fallen laufen oder vergiftete Speisen oder Getränke zu sich nehmen.

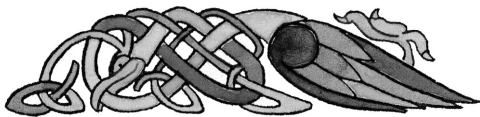
Gift ist im LARP eine sehr komplizierte Sache. Daher sollte *jeder* Spieler am besten die *Giftregeln* und die Fähigkeit *Giftkunde* gelesen haben.

Die Auswirkungen von Gift können sehr verschieden sein, sie führen von Schlaf über Ohnmacht bis hin zu Lähmung oder sogar dem Tod des Charakters.

Die Auswirkungen von Gift können nicht mit der Fähigkeit Heilkunde behandelt werden. Gift kann nur von Charakteren mit der Fähigkeit Giftkunde behandelt werden.

Ist in Charakter *vergiftet* worden, die endgültige Wirkung aber noch nicht eingetreten, so kann ein Giftkundiger das Einsetzen der Wirkung *hinauszögern*: Pro Punkt der Fähigkeit *Giftkunde* eine Minute lang. Ein Charakter mit Giftkunde 30 kann die Wirkung *jedes* Giftes für 30 Minuten verzögern.

Das Gift ist in dieser Zeit jedoch *nicht neutralisiert*. Der vergiftete



Charakter leidet weiterhin unter den ersten Symptomen der Vergiftung.

Ein Charakter mit der Fähigkeit *Giftkunde* kann auch versuchen, Gifte vollkommen zu neutralisieren. Hierfür muss er ein *Gegengift* brauen, das *mindestens die gleiche Stärke* wie das originale Gift besitzen muss. Besitzt er diese Fähigkeit, wird das Gift im Körper des Patienten neutralisiert und die *Giftwirkung ist aufgehoben*.

Ist ein Charakter z.B. mit einem *Lähmungsgift der Stärke 50* vergiftet worden, muss ihm auch ein *Gegengift der Stärke 50* verabreicht werden.



7. Kapitel

Tod von Charakteren

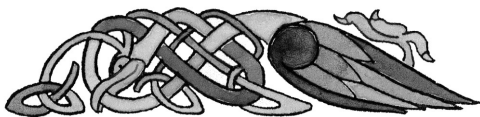
Der *Tod von Charakteren* sollte im Spiel eigentlich nicht allzu häufig vorkommen. Trotzdem muss jeder Spieler damit rechnen, dass auch er einmal seinen Charakter verliert. Grundsätzlich gibt es für Töten und getötet werden folgende Regeln:

Jeder Spieler erhält von der Spielleitung zu Beginn des Spiels ein abgestempeltes *Lebenskärtchen*. Darauf steht sein Name und ein freies Feld. Auf diesem Feld wird beim Tode des Spielers die Todesursache (gewöhnlich der Name des Mörders ...) eingetragen. Dieses Kärtchen symbolisiert die Lebenskraft des Spielers. Jeder Spieler muss es daher ständig bei sich tragen und gut darauf achten, es nicht zu verlieren. Er muss es *am Ende des Spiels bei der Spielleitung abgeben*, um zu beweisen dass sein Charakter überlebt hat.

Übrigens besitzen nur Charaktere einen solchen Lebensbeweis. NSCs und Monsterdarsteller haben ihn nicht nötig!

Wer die Kampfregeln gelesen hat, der hat gemerkt, dass man *im Kampf nur verletzt und nicht getötet werden kann*. Egal wie viele Treffer und Wunden ein Charakter erhält, er fällt maximal in Ohnmacht und bleibt kampfunfähig liegen.

Allerdings kann ein solcherart besiegtter Gegner getötet werden. Um einen Gegner zu töten, muss ein *Todesstoß* ausgeführt werden. Für den Todesstoß muss der Gegner absolut *hilflos* sein – entweder *ohnmächtig* oder sonst irgendwie *bewegungsunfähig*. Der Spieler führt dann einen *letzten Schlag* gegen den Körper des Opfers aus und erklärt dem Opfer-Spieler, dass dies der *Todesstoß* war. Es ist hierbei sehr wichtig, dass Täter und Opfer beide den *Todesstoß* als solchen erkennen. Durch den Todesstoß wird das Opfer getötet. Ist der Tote ein Spieler, so muss er seine *Lebenskarte* seinem Mörder geben. Dieser trägt in das freie Feld seinen Namen als „Todesursache“



ein, und übergibt es bei nächster Gelegenheit der Spielleitung. Dies ist sehr wichtig, da die Spielleitung unbedingt über den Tod eines Spielers informiert werden muss.

Darüber hinaus können Spieler natürlich auch *durch Fallen oder Gift getötet* werden. Dies kommt aber nur sehr selten vor, da Fallen und Gifte im Sinne des Spieles keine tödlichen Auswirkungen haben sollten. In einem solchen Fall muss ein getöteter Spieler seine *Lebenskarte* selbst beim Spielleiter abgeben und die Todesursache eintragen.

Ist ein Charakter tot, muss er sich dementsprechend „verhalten“. Er spielt zunächst einfach „toter Mann“, und wartet darauf, dass er von seinen Kameraden beweint und ins Lager getragen wird.

Der Tod ist meist eine sehr endgültige Sache und so kann es vorkommen, dass ein Charakter längere Zeit als Leiche verbringen muss. Natürlich kann ihm nicht zugemutet werden stundenlang im Staub des Burghofes zu liegen. Wird also einem Spieler die Rolle als Leiche zu unbequem, so darf er sich zurückziehen. Er muss darauf achten, dass er nicht mehr am Spiel teilnimmt, und darf keinen Kontakt zu den Lebenden mehr haben. Also zieht man sich als „Gespenst“ ohne die Lebenden zu behelligen in die Spielerquartiere zurück und sucht sich einen anderen Toten für ein Kartenspielchen.

Grundsätzlich muss sich jeder Spieler ein paar Gedanken über das Töten gemacht haben. Es gibt im LARP nämlich zwei verschiedene Arten von Charakteren: Solche die getötet werden dürfen und solche, die man möglichst am Leben lassen sollte.

Zu der ersten Gruppe gehören die *Monster*. Wer von einer Horde Orks im Wald überfallen wird, der wird keine Hemmungen haben hier auch den Todesstoß anzuwenden. Monsterdarsteller sind in der Regel darauf vorbereitet, getötet zu werden. Freiwillig lassen sie sich aber nicht abschlagen. Und schließlich gibt auch *andere Möglichkeiten* mit Monstern umzugehen: Man kann verhandeln,



bestechen oder ihre Freundschaft gewinnen – töten ist nicht immer der einzige Ausweg bei einer Konfrontation mit Orks und ähnlichen Bösewichtern. Und spielerisch sicher eher die primitivere Variante. Ein lebender Ork kann oftmals nützlicher sein als ein toter.

Wesentlich vorsichtiger sollte man beim Töten von Spielern-Charakteren sein. Jeder Spieler besitzt seinen eigenen Charakter, den er liebevoll entworfen hat und den er möglicherweise seit Jahren spielt. Wer einen solchen Charakter tötet, begeht gegenüber dem Spieler eine große Gemeinheit. Daher sollte man, bevor man einen Mitspieler tötet, immer gründlich darüber nachdenken, ob dies überhaupt nötig und angebracht ist. (Lösegelder sind ja auch nicht schlecht ...). Auf keinen Fall sollte man aus Unüberlegtheit oder Langeweile töten. Der angerichtete Schaden ist groß, und man läuft in Gefahr, dass der gegnerische Spieler real sehr sauer wird, wenn man seinen Charakter grundlos tötet.

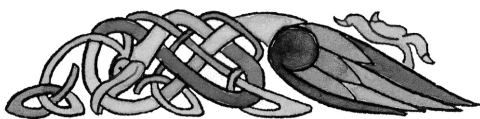
Ganz abgesehen von der moralischen Zweifelhaftigkeit des „Mordes aus niederen Beweggründen“ (der übrigens auch in Fantasy-Welten von der Gerichtsbarkeit geahndet werden kann), gibt es in fast allen Fällen *elegantere* und spielerisch wertvollere Lösungen, als einen brutalen Mord.

Ist ein Spieler tot, gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder er wird *wiederbelebt* oder er beginnt mit einem *neuen Charakter*.

Wiederbelebung ist eine sehr schwierige Angelegenheit. Eine Wiederbelebung kann *nur von den mächtigsten Magiern und Priestern* ausgeführt werden. Sie muss zudem *immer von der Spielleitung genehmigt* sein. Eine *Wiederbelebung* stellt eine *absolute Ausnahme* dar.

Es kann nicht jeder Spieler davon ausgehen, dass beim Tod seines Charakters dieser *wiederbelebt* wird. Die meisten Toten bleiben – wie seit Jahrtausenden – einfach tot und Auferstehungen führen nur zur Gründung suspekter Sekten.

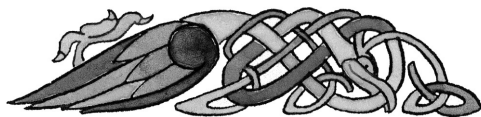
Da eine *Wiederbelebung* eine im wahrsten Sinne des Wortes



unmenschliche Anstrengung für den geschundenen Körper und die Seele des Toten darstellt, muss jeder Charakter *für eine Wiederbelebung einen Preis* bezahlen. Hier sind nicht die Kosten der Zeremonie gemeint, sondern die *Lebenssubstanz des Charakters*, von der bei einer Wiederbelebung ein Stück verloren geht. Dies wird simuliert, indem der Charakter *30 Erfahrungspunkte permanent verliert*.

Hat der Charakter noch *30 unverwendete Erfahrungspunkte*, so streicht der Spielleiter diese einfach. Ansonsten *entscheidet der Spielleiter welche Fähigkeiten* des Charakters verloren gehen. *Charaktere mit weniger als 30 Ep können nicht wiederbelebt werden.*

Die Wiederbelebung eines Charakters ist erst vollzogen, wenn der Spieler von der Spielleitung eine *neue Lebenskarte* erhalten hat. Natürlich bleibt jedem Spieler auch die Möglichkeit, einen neuen Anfängercharakter zu entwerfen. Er kann hierfür *nicht die Erfahrungspunkte* des alten Charakters verwenden, sondern er muss mit 50-70 Punkten neu anfangen, Natürlich besitzt der neue Charakter auch *nicht die Erinnerungen* und das Wissen des alten. Hier ist gutes Rollenspiel gefragt.



8. Kapitel

Magie

Eine der größten Schwierigkeiten beim LARP ist die *Durchführung und Anwendung von Magie*. Die dafür nötigen Anwendungsregeln sind sehr umfangreich, und würden den Rahmen dieses Buches sprengen. Außerdem hat sich gezeigt, dass gerade bei der Magie sehr viele sogenannte „Hausregeln“ existieren. Grundlage bildet zumeist das *DragonSys™ Liber Magicae*.

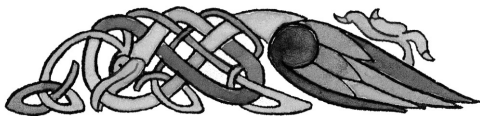
Dieses Kapitel ist *nicht* als Magieanleitung für das *DragonSys™-Regelsystem* gedacht. Daher werden in diesem Kapitel nur die Regeln besprochen, die für alle Spieler von Bedeutung sind. Hierbei geht es hauptsächlich um *Magie im allgemeinen*, richtiges *Rollenspiel gegenüber Magiern*, und *magische Gegenstände*.

Wer selbst magische Fähigkeiten anwenden will, der braucht dafür ein LARP Magiesystem (z.B. das *DragonSys™ Liber Magicae*).

Was ist Magie

Damit der Autor dieses Buches nicht sofort alle Exorzisten der Welt auf dem Hals hat, muss hier gesagt werden, dass die in diesem Kapitel angesprochene Magie *natürlich nur gespielt* wird! Magie ist ein *Bestandteil des Spiels*, in einem Universum, das in der Fantasie der Teilnehmer existiert. Auch wenn im Spielsystem Dämonenbeschwörungen, Hexen und finstere Rituale vorkommen, so sind LARP-Spieler doch keine Satanisten oder ähnliches.

Niemand im DragonSys™-LARP erwartet tatsächliche Auswirkungen oder glaubt überhaupt daran.



Grundlagen der Magie

Da es *keine* echte Magie gibt, muss dieser Bereich der Fantasy-Welt im LARP irgendwie simuliert werden. Dazu ist es notwendig, dass jeder Mitspieler eine ungefähre Vorstellung von der LARP-Magie hat.

Magie kann praktisch von jedem Charakter angewendet werden, bei dem dies nicht durch Spezialisierung ausgeschlossen ist.

Zaubersprüche werden wie andere Fähigkeiten mit Charakterpunkten bzw. Erfahrungspunkten erworben.

Jeder Charakter mit magischen Fähigkeiten wird als *Magier* bezeichnet.

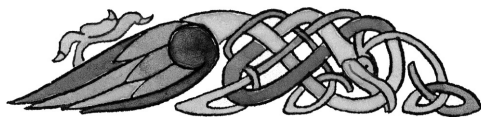
Alle Charaktere mit magischen Fähigkeiten benutzen in einem LARP das gleiche Spielsystem. Ob ein Spieler seinen Charakter als *Priester, Schamanen, Magier, Illusionisten, Heiler, Dämonenbeschwörer* oder sonst was ansieht, ist ganz allein *seine Sache* und muss von ihm durch *Rollenspiel* dargestellt werden.

Die Kräfte jedes Magiers sind begrenzt. Die meisten Magier verfügen nur über beschränkte Möglichkeiten. Es gibt aber auch einige mächtige *Meister* vor denen man sich in acht nehmen muss. Magier sind entsprechend ihrer Fähigkeiten in *drei Gruppen* – *Lehrlinge, Meistermagier* und *Großmeister* – eingeteilt.

Lehrlinge bilden die zahlreichste Gruppe der Magier. Sie verfügen über *relativ geringe Kräfte*, und sind z.B. nicht in der Lage *magische Gegenstände* herzustellen.

Wer hingegen den Titel *Meistermagier* erlangt hat, der verdient als Zauberer Respekt und kann einen gefährlichen Gegner darstellen. Ihm stehen wesentlich *mächtigere Sprüche* als einem *Lehrling* zu Verfügung. Zusätzlich kennt er die Geheimnisse der *Herstellung einfacherer magischer „Einweggegenstände“*, wie z.B. *Tränke, Runensteine* oder *Schriftrollen*.

Nur sehr wenige Zauberkundige erlangen in ihrem Leben jemals den Titel *Großmeister*. Ein *Großmeister* besitzt *fast unbegrenzte*



magische Macht und Zauber, durch die er einen Gegner mit einem einzigen Blick in einen Aschehaufen verwandeln kann. Man sollte einen Großmeister immer mit höchstem Respekt behandeln. Zudem sind Großmeister die *einzigsten Charaktere*, die magische Gegenstände wie *magische Waffen*, *magische Rüstungen*, *Zauberstäbe* herstellen können. Natürlich kann man bei einem Magier nie im voraus wissen ob er nun *Lehrling* oder *Großmeister* ist ... Es gibt für jeden Magier grundsätzlich *zwei Arten Magie* anzuwenden. Durch *Zaubersprüche* oder durch *Ritual*.

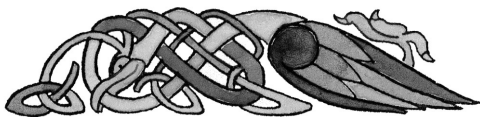
Zaubersprüche sind für die schnelle und alltägliche Verwendung von Magie gedacht. Der Magier nimmt gewisse magische Kräfte in sich auf und kann sie dann bei Bedarf als *Zauberspruch* abgeben. Ein Magier kann einen *Zauberspruch als „Fähigkeit“* erlernen und dann *einmal pro Tag* anwenden.

Der Magier kann jedoch auch durch ein längeres *Ritual* magische Kräfte wecken. Dies verbraucht *viel Zeit*, der Magier kann jedoch theoretisch so viele Rituale pro Tag ausführen wie er will – ein gut gespieltes Ritual kann allerdings Stunden (!) in Anspruch nehmen!

Jeder Magier muss seine Zauber *tatsächlich anwenden*. Das heißt, dass alle Magier die Anwendung von Magie *durch Rollenspiel darstellen müssen*. Dies beinhaltet den *Verbrauch von „Materialkomponenten“*, das *Aufsagen magischer Formeln*, und die notwendigen *Gesten und Bewegungen*.

Besonders anstrengend ist das bei langwierigen Ritualen, die selbstverständlich nicht abgekürzt werden dürfen!

Dies sind die Grundmechanismen der Magie im *DragonSys™-Classic-Regelsystem*. Jeder Spieler wird früher oder später mit Zauberern zusammentreffen, und muss daher mit ihnen umgehen können. Ein Magier ist im Spiel oftmals nicht leicht als solcher zu erkennen, da viele von ihnen wie normale Abenteurer erscheinen.



Richtiges Verhalten gegenüber Magie

Im alltäglichen Umgang mit Magiern gibt es wenige Probleme. Normalerweise haben die Spieler genügend Zeit ihre Zauber zu erklären, und Fragen ihres Kunden oder Opfers zu beantworten. Sollten unlösbare Fragen auftreten, so kann entweder das zu Grunde liegende Regelbuch oder die Spielleitung konsultiert werden.

Magie ist im LARP allgegenwärtig. Jeder Charakter gerät ab und zu in den eher zweifelhaften Genuss, Zielscheibe für Zauber zu werden. Im Kampf, wo alles sehr schnell abläuft, muss daher jeder sofort und richtig auf magische Angriffe reagieren können.

Wichtig ist, dass sich der Spieler gegenüber der Kampf magie richtig verhält. Es gibt für einen Magier nichts frustrierenderes als die Situation einen Charakter zu verzaubern und derjenige ignoriert den Zauber und kämpft einfach weiter.

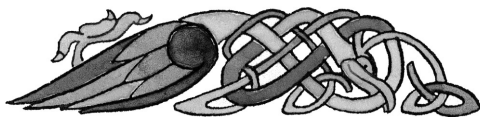
Es ist daher für alle Spieler im Kampf Verpflichtung auf Magier zu achten. Nur weil jemand nicht mit einer Waffe herumfuchelt ist er noch lange nicht als harmlos anzusehen.

Wenn Du die Zielscheibe eines magischen Angriffs bist, musst du den Befehl des Magiers *sofort ausführen*. Wenn Du ihn nicht verstehst, frage kurz nach. Auch wenn Dir die Wirkung nicht gefällt, musst du die Situation ausspielen. *Ein magischer Angriff ist eine ebenso taugliche Waffe wie ein Schwert.*

Wenn du die ganze Auswirkung der Magie nicht begriffen hast oder an den Kräften des Magiers zweifelst, kannst Du *nach dem Kampf* Fragen an ihn stellen. Du musst auf jeden Fall *vermeiden, den Kampfablauf zu stören* und daher erst einmal mitspielen.

Nach dem Kampf ist der Magier *verpflichtet*, dem Opfer alles zu erklären, und *gegebenenfalls zu beweisen*, dass er den Zauber überhaupt anwenden konnte.

Jeder Magier muss hierzu einen kleinen *Spruchzettel* (oder ein Zauberbuch) mit den Werten des Zauberspruchs, dem *Stempel der Spielleitung* und dem *aktuellen Datum* vorweisen können.



Übliche Kampfzauber

Damit jeder Spieler eine Vorstellung hat, was ihn auf dem Schlachtfeld erwarten kann, folgt nun die Zusammenfassung der üblichsten Kampfzauber.

Energiehand und Schreckenshand

Diese beiden Zauber sind sich insofern ähnlich, als sie erst wirksam werden wenn dich der Magier *im Kampf mit der Hand berührt*. Sie haben jedoch grundverschiedenen Wirkung.

Bei dem Zauber *Energiehand* verwandelt sich eine Hand des Magiers in eine *Waffe*. Jedes mal wenn er Dich mit der Hand trifft gilt dies als *Treffer*.

Hat er hingegen den Zauber *Schreckenshand* angewendet, werden *bei einer Berührung* alle Schutzpunkte des Opfers ignoriert und es *entsteht automatisch eine Wunde!*

Energiebolzen und Schreckensbolzen

Diese beiden Zauber sind sich ebenfalls ähnlich. Bei beiden Anwendungen *wirft der Magier mit Softbällen*, die die Bolzen symbolisieren.

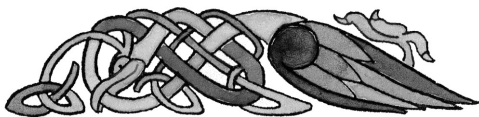
Wird ein Spieler von einem *Energiebolzen* getroffen, erhält er einen *Treffer*.

Trifft ihn ein *Schreckensbolzen*, so entsteht auch eine *Wunde*.

Da beide Anwendungen leicht zu verwechseln sind, empfiehlt es sich den Magier über die Art des Zaubers zu befragen. Manchmal werden auch durch die Farbe der benutzten Bälle für ein LARP die Art der Zauber fest gelegt

Feuerball

Feuerbälle werden durch *Wasserbomben* dargestellt. Wirst du von dem Ballon getroffen, so zählt das als *5 Treffer*. Bekommst Du nur *Spritzer* ab, wird dies mit *2 Treffern* gewertet.



Waffe erhitzen

Die Waffe in deinen Händen *fängt zu glühen an*. Du *musst sofort loslassen*. Wenn Du keine Ersatzwaffe bei Dir hast, bist Du in Schwierigkeiten.

Furcht

Der Magier erscheint dir durch eine Illusion als *absoluter Alptraum*. Du *läufst sofort so weit weg bis du ihn nicht mehr sehen kannst* und *versteckst Dich zitternd für 10 Minuten*.

Windstoß

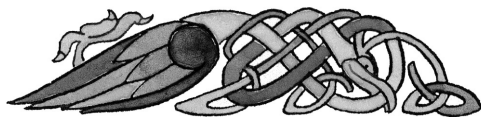
Alle Spieler vor dem Magier werden durch eine Windstoß *20 Meter zurück getrieben*. Jeder Betroffene *läuft 20 große Schritte rückwärts* und *lässt sich dort fallen*.

Zauber wie *Blindheit, Lähmung, Schlaf* und *Versteinern* erklären sich von selbst

Magische Gegenstände

Jeder Spieler möchte natürlich gerne eine große Menge *magischer Gegenstände* besitzen. Allerdings sind magische Gegenstände *selten* und zählen zu den *Ausnahmeerscheinungen* im Rollenspiel. *Magische Gegenstände* können auf zwei Arten in das Spiel gelangen: Entweder werden sie von der Spielleitung in das Szenario eingebracht, oder sie werden von Spielern oder NSCs während des Spiels selbst hergestellt.

Hierbei ist es wichtig zu wissen, dass es *zwei verschiedene Gruppen* von *magischen Gegenständen* gibt. *Permanente* und *nicht permanente*. Die folgenden Regeln erklären dies genauer: *Magische Gegenstände können von jedem Spieler* benutzt werden. Sie gelten *nicht* als Fähigkeit. Wer sie im Besitz hat, der kann sie anwenden.



Vorher muss der Spieler jedoch herausfinden wie der Gegenstand funktioniert.

Zu jedem *magischen Gegenstand* gehört ein *Zertifikat der Spielleitung*. Das *Zertifikat* ist ein Zettel, auf dem *Art und Wirkung des Gegenstandes* von der Spielleitung bestätigt wird. Natürlich trägt dieser Zettel auch den Stempel der Spielleitung. *Permanente magische Gegenstände* werden zudem *in den Charakterbogen eingetragen*. Ohne dieses Zertifikat ist ein Gegenstand definitiv nicht magisch.

Als „*nicht permanent*“ werden *magische Gegenstände* bezeichnet, deren Magie *nach einer Anwendung verbraucht* ist. Sie werden in der Regel als *Tränke, Schriftrollen, Runensteine* et cetera auftauchen. *Bei der Aktivierung der Magie werden sie unweigerlich zerstört* (Getrunken, gegessen, zerbrochen, etc.) *Hierbei muss das Zertifikat zerstört werden*.

Diese „*Einweggegenstände*“ (= Ohne Pfand, d.Setz.) treten im Spiel *relativ häufig* auf, da sie von jedem Meistermagier angefertigt werden können. Manchmal werden sie sogar auf dem Markt zum Verkauf angeboten.

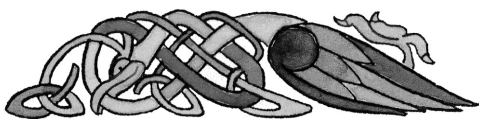
Permanente magische Gegenstände sind *wesentlich seltener*. Ihre Magie hält an und kann *nie verbraucht* werden. Beispiele sind *magische Klingen, magische Rüstungen* oder etwa ein *Zauberstab der pro Tag drei Feuerbälle verschießen* kann.

Solche Gegenstände werden praktisch *nie verkauft* und wer einen von ihnen auf einem Abenteuer erwirbt, der kann sich glücklich schätzen.

Wer einen solchen Gegenstand *herstellen* lassen will, der muss dafür *stets einen Teil seiner Lebensenergie* (Erfahrungspunkte) opfern.

Näheres dazu bei der Fähigkeit *Magischer Gegenstand*

Permanente magische Gegenstände können *nur von Großmeistern* der Magie unter *besonderen Voraussetzungen* erschaffen werden. Da es sehr wenige *Großmeister* gibt, ist das Erschaffen von *permanenten magischen Gegenständen* im Spiel eine Seltenheit.



Magische Waffen und Rüstungen

Verzauberte Waffen

Selbstverständlich sind auch *magische Waffen* im Spiel *selten*. Für den Erwerb und die Erschaffung *magischer Waffen* sind die gleichen Regeln anzuwenden wie für *magische Gegenstände*.

Permanente magische Waffen können also auch nur von *Großmeistern* erschaffen werden. *Meistermagier* und *Großmeister* können aber Waffen auch für kurze Zeit magisch werden lassen. *Meistermagier* können Waffen für *einen Kampf*, *Großmeister* für *einen Tag* mit Magie aufladen. Eine solche Waffe kann *Monster*, insbesondere *Untote* oder *Dämonen verletzen*, die von gewöhnlichen Waffen nicht getroffen werden können. *Keinesfalls* richtet sie jedoch *mehr Schaden* an wie eine normale Waffe, *niemals ignoriert sie Rüstungen*, und Sachen wie „Köpfen des Gegners bei Berührung“ ist für ein LARP blanker Unsinn und *nicht erlaubt*.

Darüber hinaus gibt es *intelligente Waffen*, die zusätzliche Zauber besitzen. Näheres dazu aber dann in den Magieregeln.

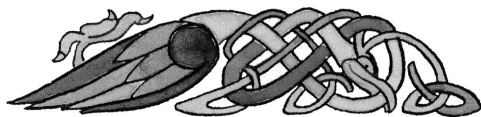
Gesegnete oder verfluchte Waffen

Im Spiel tauchen manchmal Waffen auf, die von Priestern *geweiht* oder *verflucht* wurden. Eine solche Waffe mag einem religiösen Charakter zwar ein gutes Gefühl geben (Und es sollte auf solche Sachen wirklich nicht verzichtet werden!), sie hat aber *keine regeltechnischen* Besonderheiten. Mächtige *Dämonen* und *Untote* beeindruckt so etwas aber überhaupt nicht.

Eine Waffe hat nur dann besondere Auswirkungen, wenn sie mit einem geeigneten Zauber belegt wurde.

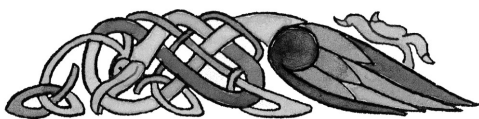
Magische Rüstungen

Die meisten Regeln für Gebrauch und Erschaffung *magischer Rüstungen* sind bereits im Kapitel *Rüstung und anderer Schutz* enthalten.



Eine *magische Rüstung* kann dem Besitzer entweder *besonderen Schutz* (Schutzpunkte) oder *Immunitäten* verleihen oder auch *besondere magische Kräfte* vermitteln. Wichtig ist, dass *magische Rüstungen von den üblichen Rüstungsregeln in Hinsicht auf Form und Material abweichen dürfen!* Eine magische Rüstung aus *Drachenschuppen* darf auch aus *Latex* sein, ein superleichtes Kettenhemd aus Aluminium. Ein Spieler, der eine solche Rüstung trägt, muss sie jedoch *den Regeln entsprechend erwerben* und mit den notwendigen *Erfahrungspunkten bezahlt* haben.

Die Verwendung von magischen Gegenständen jeder Art – und von Waffen und Rüstungen im besonderen – muss mit der Spielleitung abgesprochen werden.



9. Kapitel

Allgemeine Regeln

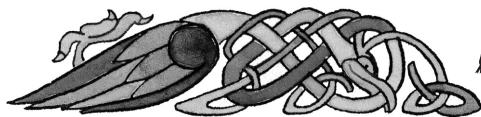
Dieses Kapitel behandelt alle für LARP neben Kampf und Magie notwendigen Spielregeln (hierzu gehören Regeln für *Gifte*, *Fallen* und *Schlösser*), die aus verständlichen Gründen im LARP nur *simuliert* werden können. Zusätzlich gibt es noch ein paar Regeln zu Spielsituationen, die von Spielern oftmals (mit fatalen Folgen) aus Gedankenlosigkeit völlig falsch ausgeführt werden. Dies wären z.B. *Betrug*, *Diebstahl*, *Freiheitsberaubung* und *Fälschen*. Das hört sich fast wie das Strafgesetzbuch an, aber natürlich sind diese Regeln keine Anleitung zum Verbrechen, sondern eine *Hilfe zum Rollenspiel*.

Fallen

Fallen sind ein fester Bestandteil jedes Fantasyabenteuers. In Filmen und Büchern gibt es tödliche Fallgruben, tonnenschwere fallende Steine, fliegende Klingen usw., die alle nur zum spektakulären Zermanschen von Abenteurern gedacht sind. Verständlicher Weise ist die Akzeptanz für solche Fallen bei Spielern sehr gering. Trotzdem können die richtigen Fallen auch eine Menge Spaß machen, wenn sie im Spiel richtig eingesetzt werden. Die schönste Schatzkiste ist nichts wert, wenn einem nicht ein paar vergiftete Pfeile um die Ohren fliegen. Natürlich soll es auch einige hinterlistige Charaktere geben, die selbst Fallen einsetzen ... Aber zurück zu den Regeln. Dass Fallen Spaß machen können ist klar, es darf aber nicht vergessen werden, dass eine Falle auch zu einer echten Gefahr für „Leib und Leben“ der Spieler werden kann, wenn sie zu gut funktioniert.

Daher gelten verbindlich für *Fallen* folgende Regeln:

Fallen werden durch spezielle – rote – Zettel der Spielleitung simuliert. Solche *Zettel* werden entweder offensichtlich ange-



bracht oder wie tatsächliche Fallen versteckt, sodass sie erst beim „Hineintappen“ sichtbar werden.

Der *Zettel* enthält die *Information über die Komplexität* (Stärke 10 oder mehr Punkte) der Falle und die *Auswirkungen* wenn sie ausgelöst wird. Er wird so angebracht, dass man ihn erst *nach dem Auslösen* lesen kann. D.h. er ist zusammengefasst und/oder versiegelt. Hierdurch bleibt den Spielern die Ungewissheit wie stark und wie gefährlich die Falle ist. Zusätzlich enthält der Zettel einen *Stempel oder ein Zeichen der Spielleitung*. Ohne diese Genehmigung ist die Falle spieltechnisch unwirksam.

Berührt jemand eine *offensichtliche Falle*, so wird sie ausgelöst. *Versteckte Fallen* werden bereits durch das *Hineinlaufen oder Anfassen* des gesicherten Bereichs ausgelöst.

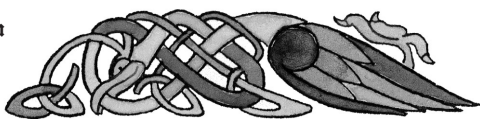
Bei einer ausgelösten Falle wird der Zettel *zerrissen* und an Ort und Stelle gelassen.

Wer die Fähigkeit *Fallenstellen* besitzt, kann versuchen eine Falle zu *entschärfen*. Gelingt das Entschärfen nicht (Punktwert der Falle ist *höher* als die Fähigkeit des Spielers), so wird die Falle ausgelöst. Bereits ausgelöste Fallen können nicht rückwirkend entschärft werden.

Fallen können neben der Spielleitung auch von Spielern, die die Fähigkeit *Fallen* besitzen, aufgestellt werden. Möchte ein Spieler eine Falle konstruieren, so muss er sich seinen Zettel von der Spielleitung *genehmigen* (abstempeln) lassen.

Neben *mechanischen Fallen* gibt es auch *magische*. Sie werden ebenfalls durch Zettel dargestellt, können aber *nur von Magiern erschaffen oder entschärft* werden.

Neben dem *Zettel* können (und sollten) Fallen auch durch mechanische Teile dargestellt werden. Der Kreativität der Spieler ist nur eine Grenze gesetzt, *die Falle muss aber real absolut ungefährlich sein*. Hier bieten sich z.B. *Wasserbomben* oder *Becher voll Konfetti* an, die beim Auslösen herabfallen. *Auf gar keine Fall dürfen Auslöser zu Stolperfallen werden*.



Schlüssel

Bei jedem guten LARP-Abenteuer wird es ab und zu einmal zu der Situation kommen, dass Charaktere vor verschlossenen Türen oder Kisten stehen. Da es sich wohl kein Spielleiter leisten kann, ständig neue Schlösser zu kaufen und Spieler auch nur selten ein echtes Brecheisen mit sich führen, ist *reales Aufbrechen von Schlössern nicht erwünscht*. Schlösser werden beim LARP nur *simuliert*.

Schloss und *Schlüssel* werden folgendermaßen hergestellt. Ein **Zettel** (Karteikarton ist z.B. gut) wird *in zwei Teile gerissen oder geschnitten*. Hierbei muss man darauf achten, dass die Schnitt- oder Rissstelle in einem *auffälligen Zickzackmuster* verläuft. Ein Teil des Zettels bildet dann das *Schloss*, der andere ist der *Schlüssel*. Hält man beide Zettel aneinander, so erkennt man an der Schnittstelle sofort, ob sie zusammen gehören.

Auf dem *Schloss* wird die Information über die *Qualität des Schlosses* so aufgeschrieben, dass sie von außen gelesen werden kann. Auf den Schlüsselzettel schreibt man am besten das Wort »Schlüssel«.

Beide Teile, *Schloss* und *Schlüssel*, sind nur dann gültig, wenn sie das *Zeichen der Spielleitung* tragen.

Charaktere, die die Fähigkeit *Schlösser* besitzen, können versuchen das Schloss *ohne Schlüssel* zu öffnen (Siehe Fähigkeit *Schlösser*).

Ein Schloss kann *aufgebrochen* werden. Hierbei zerreißt der Spieler den Zettel. Für das Aufbrechen eines Schlosses benötigt man *für jeweils 10 (Schloss-) Punkte die Kraft einer Person*. Selbstverständlich werden beim Aufbrechen sämtliche *nicht entschärften Fallen* an dem Objekt ausgelöst.

Real verschlossene Türen dürfen nur mit dem passenden Schlüssel geöffnet werden. Wirkliches Aufbrechen oder Beschädigen kommt natürlich nicht in Frage.



Gift

Gift ist im LARP sehr schwer darzustellen. Allerdings sind *Schlaftränke*, *vergiftete Pfeile* und *Giftmord* ein allgemein beliebter Rollenspielbestandteil. Der Einsatz von Gift ist daher für jeden Charakter der es mit seinem Gewissen vereinbaren kann, möglich. In der Regel ist es schwer LARP-Gifte zu finden. Wer Gift einsetzen möchte, der sollte unter Fähigkeit *Giftkunde* gründlich nachlesen.

Gifte werden beim LARP selbstverständlich *nur simuliert*. Jeder Einsatz von tatsächlich giftigen oder auch nur zweifelhaften Substanzen *ist streng untersagt*.

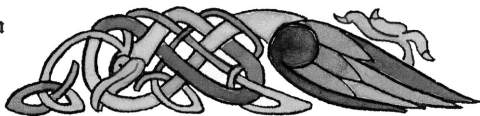
Gift kann z.B. durch *Salz oder Zucker* (Vorsicht bei Diabetikern) simuliert werden. Die Speise oder der Trank, der vergiftet werden soll, wird damit bestreut.

Der Einsatz von Gift muss immer *von der Spielleitung genehmigt* sein. Hierfür erhält der Spieler einen *abgestempelten Zettel*, der Art, Stärke und Wirkungsdauer des Giftes bestätigt. Ohne diesen Zettel kann niemand Gift einsetzen.

Neben Speisen können auch *Waffen* vergiftet werden. *Vergiftete Klingen* werden durch einen deutlich sichtbaren *grünen Klebestreifen* angezeigt. Waffen können aber nur mit speziellem *Klingengift* vergiftet werden. Die meisten normalen Gifte sind dafür *nicht* geeignet. Die Wirkung des Giftes hält auf jeden Fall nur *für einen Kampf* an.

Gifte können nur von Spieler mit der Fähigkeit *Giftkunde* hergestellt werden. Die Fähigkeit eignet sich auch dazu Vergiftungen *zu heilen* oder zumindest *abzuschwächen* (Siehe auch *Heilung*).

Spieler die vergiftet wurden *erhalten den Zettel mit der Beschreibung* des Giftes und müssen den Effekt dann spielen. Wer von LARP-Gift wenig versteht, der fragt am besten den Spielleiter.



Freiheitsberaubung

Angeblich soll es bei LARP hie und da vorkommen, dass ein Gegner nicht sofort erschlagen, sondern erst einmal gefangen genommen wird. Damit dieser Spieler jetzt nicht wieder sofort davonläuft, muss man ihn natürlich entweder festhalten oder – noch besser – einsperren oder fesseln. Gerüchteweise soll es Spieler geben, denen es Spaß macht, die Nacht gefesselt im Wald zu verbringen, aber man kann eigentlich getrost davon ausgehen, dass die meisten keine Lust haben, zu einem Paket verschnürt zu werden. Es gilt also:

Spieler werden *nur symbolisch* gefesselt. Dem Spieler werden locker Schlingen um Arme und/oder Beine gelegt, aus deren er sich *jederzeit befreien* können muss. Der Charakter gilt dann (spieltechnisch) als *gefesselt* und darf nicht mehr davonlaufen.

Wird der Gefangene in einen Kerker gesperrt, so darf die *Türe nur mit einem Rollenspielschloss* (siehe oben *Schlösser*) verschlossen werden. Der Spieler muss (real) *jederzeit* die Möglichkeit haben das Gefängnis zu verlassen.

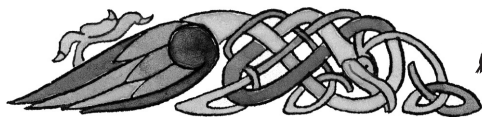
Gefangene Charaktere haben natürlich auch die Möglichkeit sich zu *befreien*. Wer ein verstecktes Polstermesser am Leib trägt, der kann selbstverständlich seine (symbolischen) Fesseln durchschneiden und einen *Fluchtversuch* wagen.

Ebenso können Charaktere mit der Fähigkeit *Schlösser*, versuchen, ihre Fesseln zu lösen oder die Kerkertür zu öffnen.

Diebstahl

Mit dem Thema Diebstahl ist hier natürlich der *im Spiel simulierte Diebstahl* gemeint. Realer Diebstahl, das Klauen von echtem Geld oder Wertsachen, sollten bei einem LARP ja hoffentlich nicht vorkommen. Für echte Langfinger gibt es daher auch keine Spielregeln sondern nur Polizei und Staatsanwalt.

Beim LARP gibt es ja bekanntlich nur ehrliche *Charaktere*. Trotzdem



ist es vielleicht ganz nützlich, wenn es ein paar Regeln gibt, denn es soll schon der eine oder andere *Charakter* von geschickten Langfingern ausgeplündert worden sein.

Diebstahl (im Spiel) kann *von jedem Spieler* ausgeführt werden. Wer geschickt genug ist, der hat Erfolg, und wer sich erwischen lässt, der muss eben die (rollenspieltechnischen) Konsequenzen tragen. Hier gilt auch der Grundsatz „Du kannst was Du kannst“.

Selbstverständlich wird der Diebstahl nur simuliert und *der Bestohlene erhält am Ende des Spiels sein Eigentum* zurück. Einzige Ausnahme ist *Spielgeld*, das in das Eigentum des Diebes übergeht.

Allerdings gibt es bei der Durchführung einer Diebesaktion ein paar grundlegende Regeln zu beachten:

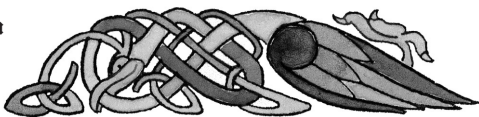
Es darf *nicht in den Schlafquartieren* der Spieler „gediebt“ werden. Die Spielleitung kann zudem andere Räumlichkeiten von Diebesaktivitäten *ausschließen*.

Es dürfen nur Gegenstände *aus dem Besitz der Charaktere* gestohlen werden. Brillen, Fotoapparat und Autoschlüssel (also Besitz des *Spielers*) sind *spieltechnisch nicht vorhanden* und *dürfen nicht beachtet werden*.

Der Dieb ist für den gestohlenen Gegenstand *voll verantwortlich*. Wird er beschädigt oder verloren, muss der Dieb dem Spieler dafür *haften*.

Der Dieb muss einen geglückten *Diebstahl der Spielleitung melden*. Diese nimmt den gestohlenen Gegenstand dann normalerweise bis auf weiteres in Verwahrung. Der Dieb kann ihn, falls es für das Spiel notwendig ist, aber auch behalten.

Ein guter Dieb stiehlt nur wichtige Gegenstände. Wer alles mitnimmt was gerade unbewacht herum steht, der macht sich unbeliebt. Aus diesem Grund sind *Trink- und Essgefäße vom Diebstahl auch ausgeschlossen*.



Fälschen

Beim Rollenspiel gibt es natürlich die Möglichkeit, *Spielgeld* oder *wichtige Papiere* zu *fälschen*. Selbstverständlich ist, dass für eine Fälschung *nur rollenspielerische Dinge* wie z.B. *Spielgeld* oder *spielerische Urkunden* in Frage kommen. Wer auf die Idee kommt, Stempel der Spielleitung oder *DragonSys™-Charakterbögen* zu fälschen, der handelt sich eine Menge (realen) Ärger ein und riskiert es für das System gesperrt zu werden.

Beim Fälschen muss der Spieler einige Grundregeln beachten. Zum einen darf beim Fälschen *keine moderne Technik* eingesetzt werden. Wer Spielgeld aus Papier mit einem Fotokopierer vervielfältigt (ist schon vorgekommen) der ist ein „Kasper“, der den Sinn des Spiels nicht begriffen hat. Erlaubt ist es hingegen, Papiergeld *mit der Hand* nachzuzeichnen.

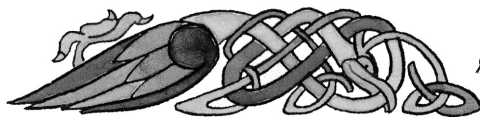
Natürlich dürfen Fälschungen *nur während der Spielzeit* ausgeführt werden. Sich hinter- oder vorher zu Hause damit zu beschäftigen, ist nicht erlaubt, aber auch wenig sinnvoll, da sich das Geldsystem meist von Veranstaltung zu Veranstaltung ändert.

Betrügen

Wer Lust hat, der kann beim LARP natürlich auch seine Mitspieler betrügen. Betrug ist im Grunde eine *reine Rollenspielangelegenheit*, die keine Regeln braucht. Allerdings ist ein guter Betrug meist viel komplizierter als der unbedarfte Spieler ahnt. Zur Erläuterung ein Beispiel:

Spieler A ist ein verkommenes Subjekt und will Spieler B übers Ohr hauen. Aus diesem Grunde bietet er ihm eine Flasche mit Wasser als magischen Heiltrank an. Spieler B kauft den Heiltrank für einen guten Preis und freut sich.

Soweit ist alles ganz einfach. Was geschieht jedoch wenn B später verletzt wird und den Heiltrank trinkt? In diesem Fall wird

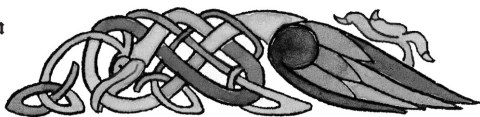


das einfache Wasser zum Heiltrank, da B ja nicht weiß, dass er einem Betrüger aufgefressen ist. Aus einer einfachen Situation ist „Rollenspielchaos“ geworden. So sind schon manches Mal viel zu viele magische Gegenstände „entstanden“, die nie geplant oder vorgesehen waren.

Als Abhilfe gibt es eigentlich nur *gutes Rollenspiel*. Beide Parteien verhandeln über den Preis, wobei zunächst nur der Verkäufer weiß, ob der Gegenstand echt oder unecht ist. Hat sich dann ein Kauf ergeben, so ist der Betrüger *verpflichtet*, den Betrogenen aufzuklären. A hätte also B sagen müssen, dass die Flasche nur Wasser enthält. Diese Information erhält nur der *Spieler*, der *Charakter* bleibt unwissend!

An dieser Stelle muss der betrogene *Charakter* sich im Spiel korrekt verhalten. Obwohl der *Spieler* weiß, dass er betrogen wurde, muss er sich als *Charakter* so verhalten, als wüsste er nichts. B müsste demnach die Flasche aufheben und bei seiner nächsten Verletzung austrinken. Erst jetzt darf der *Charakter* merken, dass er betrogen wurde (und sich gegebenenfalls an A rächen).

Wer so etwas überzeugend *spielen* kann, darf sich wohl mit Fug und Recht einen guten Rollenspieler nennen!



10. Kapitel

Erfahrung

Wie schon bei der *Charaktererstellung* erklärt wurde, bietet das *DragonSys™-Classic-Regelsystem* Spielern die Möglichkeit ihren *Charakter* über einen längeren Zeitraum aufzubauen. Jeder Spieler fängt als *Anfängercharakter* an und kann dann bei jeder LARP-Veranstaltung zusätzliche Erfahrungspunkte sammeln, die seinem Charakter zu neuen Fähigkeiten verhelfen.

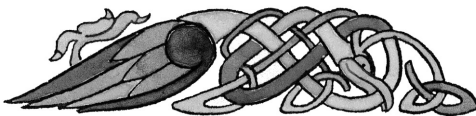
Diese Aufstiegsmöglichkeit fördert die Charakterentwicklung und bietet einen zusätzlichen Anreiz zu gutem Rollenspiel.

Erfahrung für Charaktere

Jeder Charakter sammelt während seines Spiels Erfahrung. Diese Erfahrung wird im Regelsystem durch *Erfahrungspunkte* wiedergegeben. Hat der Spieler mit seinem Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt, kann er mit diesen Punkten neue Fähigkeiten erwerben. Wichtig ist dabei, dass alle Erfahrungspunkte auf den Charakter und *nicht auf den Spieler bezogen* sind. Erfahrungspunkte sind fest mit einem Charakter verbunden. Stirbt der Charakter, so sind auch die Erfahrungspunkte des Charakters verloren. Ein Spieler kann daher nicht einen neuen Charakter mit den gleichen Punkten anfangen, er muss wieder mit einem *Anfängercharakter* beginnen. Auch kann ein Spieler, der abwechselnd zwei Charaktere spielt, gewonnene Erfahrungspunkte nicht zwischen diesen Charakteren austauschen.

Wie erhält man Erfahrungspunkte

Die Erfahrungspunkte werden nach dem Spiel *vom Spielleiter* verteilt. Der Spielleiter bewertet die Gesamtleistung der einzelnen



Spieler während der Veranstaltung und verteilt je nach Verhalten Punkte.

Bei der Verteilung von Erfahrungspunkten kommt es *nicht* darauf an, wie viel der Spieler zählbar geleistet hat. Kein Spielleiter kann sich merken, wie viele Orks jeder Spieler erschlagen oder wie viele Fallen er entschärft hat. Daher kommt es nicht auf einzelne Aktionen, sondern vielmehr auf die *Gesamtdarstellung* des Spielers an. Bewertet werden im wesentlichen *drei Kriterien: Rollenspiel, Teilnahme am Szenario, und allgemeines Verhalten.*

Rollenspiel

Hier achtet der Spielleiter darauf, wie der Spieler seinen Charakter darstellt. Es kommt darauf an, ob ein Spieler seine *Rolle gut und konsequent darstellt* oder nicht. Wer als Kämpfer ständig davonläuft, ist bestimmt genauso unglaubwürdig, wie eine Elfe die mit Orks um die Wette säuft.

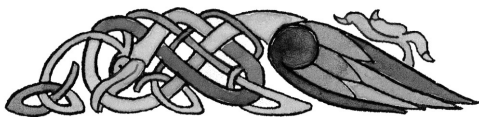
Gleichzeitig ist auch wichtig, dass alle Spieler während des ganzen Spieles *nur ihren Charakter* darstellen. Wer während der Veranstaltung immer wieder von Autos und Computergames erzählt, kann sicher mit einem Punktabzug rechnen.

Natürlich werden bei Rollenspiel auch *schauspielerische Fähigkeiten* bewertet.

Teilnahme am Szenario

Hierbei wird bewertet, wie aktiv der Spieler *am Spielgeschehen teilgenommen* hat. Ein Spieler, der ständig an der Lösung der Spielaufgaben beteiligt war, wird besser bewertet als einer der den ganzen Tag nur herumsitzt. Dabei kommt es *weniger auf den realen Erfolg* der Aktionen an, als auf die Bemühungen des Spielers, sich am Szenario zu beteiligen.

Wichtig ist, dass ein Spieler am Szenario teilnimmt, und nicht dagegen arbeitet. Wer herumläuft und ständig grundlos andere Spieler meuchelt, der ist zwar sehr „aktiv“, stört aber das Spiel.



Allgemeines Verhalten

Dies ist das allerwichtigste Kriterium. Wer als Spieler freundlich und hilfsbereit ist und einfach allgemein gute Laune verbreitet, der hat im Grunde schon alles richtig gemacht. Je mehr ein Spieler *zum allgemeinen Gelingen und Spaß am Spiel* beiträgt, desto besser. Wer ständig schlechte Laune hat und sich mit Spielleitung und Spielern nicht verträgt, der wird nicht besonders viel Punkte erhalten.

Natürlich werden auch *Heldentaten* vom Spieleiter bewertet. Wer z.B. das *Szenario löst*, ein *Turnier gewinnt* oder eigenhändig eine Orkarmee besiegt, der kann sicher sein, dass sich dies positiv auf seine Erfahrungspunkte auswirkt.

Das Wichtigste ist aber nach wie vor, dass jeder Spieler so gut er kann am Gelingen der Veranstaltung und des Szenarios mitarbeitet.

Je nach Leistung des Spielers und Schwierigkeitsgrad des Szenarios kann die Spielleitung dem Charakter insgesamt zwischen 0 und 15 Erfahrungspunkten pro Tag zuerkennen. Nur in absoluten Ausnahmefällen sollte es mehr geben.

Erfahrungspunkte verwenden

Wie bereits gesagt, kann man mit *Erfahrungspunkten neue Fähigkeiten erwerben*. Jeder Spieler kann daher *Erfahrungspunkte* gegen neue *Fähigkeiten* eintauschen. Es sind alle *Beschränkungen* hinsichtlich *Rasse* und *Spezialisierung* einzuhalten. *Erfahrungspunkte* müssen nicht sofort verbraucht werden. Jeder Spieler kann sie solange *ansammeln*, bis er genügend für die gewünschte Fähigkeit „gespart“ hat.

Der Spieler erhält die gewünschte Fähigkeit *nicht automatisch*, sobald er genügend Erfahrungspunkte hat. Das Erlernen der neuen Fähigkeiten muss *dargestellt* werden und kann daher *nur während der Spielzeit* stattfinden.



Wenn ein Spieler eine neue Fähigkeit lernen will, so muss er jemanden finden, der diese Fähigkeit besitzt und bereit ist, ihn zu *unterrichten*. Die Fähigkeit des Ausbilders muss *mindestens so gut* sein wie die zu erlernende Fähigkeit. Wer also z.B. *Kämpferschutzpunkt 2* erlernen möchte, der muss einen Lehrer finden, der *Kämpferschutz 2* oder mehr hat und mit ihm so lange trainieren, bis sein Ausbilder zufrieden ist. Erst dann kann er die Fähigkeit regeltechnisch „erwerben“ und einsetzen.

Diese Regel *gilt für alle Charakterfähigkeiten*, besonders auch für *Magier*, die zum Erlernen von neuen Zaubern *auf jeden Fall einen Meister* benötigen.

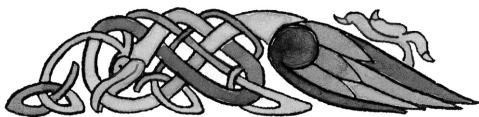
Hat sich ein Spieler einmal für eine bestimmte Fähigkeit entschieden, und sich registrieren lassen, so kann er diesen Entschluss nicht mehr rückgängig machen. Es ist grundsätzlich *nicht möglich* Fähigkeiten wieder absichtlich zu verlernen oder gar gegen andere einzutauschen.

Erfahrung für spezialisierte Charaktere

Bei *nicht spezialisierten Charakteren* ist die Verteilung von Erfahrungspunkten relativ einfach. Der Spielleiter legt einen Betrag fest und der Spieler verwendet die erhaltenen Erfahrungspunkte. *Spezialisierte Charaktere* erhalten einen *zusätzlichen Bonus*. *Kämpfer* und *Magiespezialisten* erhalten *20%* Bonus und ein *Abenteurerspezialist* kann sogar *40%* mehr Erfahrungspunkte kassieren.

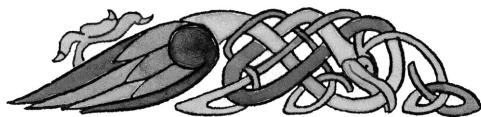
Der Spielleiter muss daher immer zusätzlich *Bonus-Erfahrungspunkte* berechnen. Da *Erfahrungspunkte immer in 5-Punkte Schritten vergeben* werden, fällt diese Berechnung nicht allzu schwer.

Wichtig ist, dass die *Bonus-Erfahrungspunkte* immer *getrennt* von den normalen aufgeschrieben und verwaltet werden. Hierdurch kann Verwechslungen und Rechenfehlern vorgebeugt werden. Ein Beispiel:



Erhält ein spezialisierter Magier z.B. 50 *Erfahrungspunkte*, so würde er zusätzlich 20% = 10 *Bonuspunkte* erhalten. Dies wird jedoch nicht als 60 Ep (Erfahrungspunkte) aufgeschrieben, sondern stets als 50 Ep + 10 Bp.

Für das Erlernen neuer Fähigkeiten zählen beide zusammen.



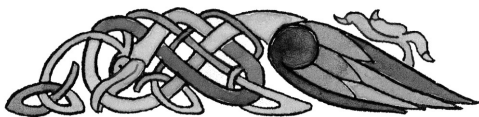
11. Kapitel

Geld

Die nachfolgend beschriebenen Regeln für das Geldsystem sind optional. Es kann nicht vorausgesetzt werden, dass dieses System auf jeder LARP-Veranstaltung funktioniert, da ein Geldsystem nur auf gut vorbereiteten Veranstaltungen gelingen kann und von Spielern und Spielleitung ein großes Maß an Weitblick und gutem Rollenspiel erfordert. Darüber hinaus gibt es Abenteuersituationen, bei denen das Szenario keinerlei Geldsystem benötigt. Spielt die Handlung z.B. in einem finsternen Wald, fernab aller Zivilisation, ist ein Geldsystem wenig sinnvoll. Findet das Szenario jedoch in einer Stadt auf einem Markt oder einer Burg statt, so kann das Rollenspiel durch Geld „bereichert“ werden, weil es im Spiel z.B. Handel oder Bestechungsversuche zulässt.

Geld regiert die (LARP-) Welt

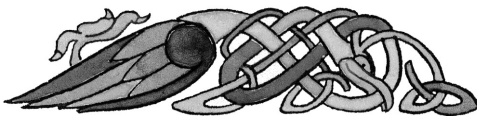
Wer gehofft hat, nach Bezahlung seines Spielbetrages alle Geldschwierigkeiten hinter sich gelassen zu haben, der irrt. Geld spielt auch im LARP eine wichtige Rolle. Schließlich muss der Charakter in der LARP-Welt mit seinen Mitteln haushalten, um z.B. hilfreiche Magier und Heiler oder verhasste Steuereintreiber entlohnen zu können. Wer hier nicht die Gelegenheit wahrnimmt, sich ein bisschen was hinzuzuverdienen, der wird bald mit einem leeren Beutel dastehen und sich in zunehmenden Schwierigkeiten befinden. Ein gutes Geldsystem kann also durchaus zum allgemeinen Spielspaß beitragen, da jedem Spieler neue Rollenspielmöglichkeiten geboten werden, wenn er eine Gelegenheit zum Geldverdienen und Ausgeben sucht.



Das Geldsystem

Um Geld auch ins LARP einzubringen, braucht man ein Geldsystem. Das heißt, man braucht eine allgemein anerkannte *Währung*, die für alle Charaktere den gleichen Wert hat und mittels derer der Handel abgewickelt werden kann. Es sollte also eine Art *Spielgeld* existieren, das den Austausch von Waren und Dienstleistungen regelt und interessanter macht. Allerdings scheiden sich bei dem Wort *Spielgeld* die Geister. Ein Teil der LARP-Spieler möchte gerne ein reines Spielgeld ohne realen Wert haben, andere halten ein frei konvertierbares System (ein Silberstück = 1 Euro) für besser. Der Nachteil an einem solchen System ist, dass Spielgeld, das einen realen Wert besitzt von den Spielern nur sehr ungern ausgegeben wird. Wer ist schon bereit für eine wichtige Information 10 Silberlinge springen zu lassen, wenn diese auch tatsächlich zehn Mark wert sind. Von einem solchen Geldsystem profitieren nur Spieler, die genügend Geld besitzen, während die meisten ärmeren Spieler wenig Spaß haben werden. Das *DragonSys™-Spielgeld* besitzt daher keinerlei realen Wert. Man kann damit nur Rollenspieldienstleistungen kaufen, die von andern Spielern bereitgestellt werden.

Alle Gegenstände mit *tatsächlichem Wert*, Essen und Getränke, Polsterwaffen et cetera, werden *mit echtem Geld*, ab 2002 also *Euro*, bezahlt. Hier bietet sich im Rollenspiel die Möglichkeit an, Spielgeld und echtes Geld zu kombinieren. Ein Bier in einer Waldschenke könnte z.B. *einen Euro und einen Silberling* kosten. Der *Spieler bezahlt den Wert* des Bieres, während der *Charakter in Fantasy-Währung* dafür berappen muss. Damit das Geldsystem funktioniert, erhält jeder Charakter zu Anfang des Szenarios *10 Geldeinheiten* (GE). Spieler mit den Fähigkeiten *Adel* oder *Handel* erhalten etwas mehr. Der Name der Währung (Dracons, Lewonzen, Taler, Silberlinge, usw.) bleibt genauso wie die Form des Geldes (Münzen, Papiergeld, Edelsteine, usw.) der Kreativität des Spielleiters überlassen. Jede Geldeinheit sollte ungefähr dem Gegenwert von



2 Euro entsprechen. Man kann für eine Geldeinheit also nicht allzu viel erwarten. Ein Charakter hat so am Anfang des Spiels praktisch 20 Euro zur Verfügung. Das ist nicht gerade viel, aber er kann sich damit eine Weile über Wasser halten. Da *DragonSys™* ein Regelwerk für eine *Quasi-Mittelalter-Spielwelt* ist, muss man dabei bedenken, dass die *Dinge des täglichen Lebens* (Unterkunft und Verpflegung der einfachen Art) *billig* (und oft im Tauschhandel) zu haben sind! Geld dient dazu, besonderes zu erstehen.

Wer Luxus wünscht, der muss eben Wege finden um an mehr Geld zu kommen. Neben der Schatzsuche und dem Ausplündern von Monstern soll sich auch schon ehrliche Arbeit bezahlt gemacht haben.

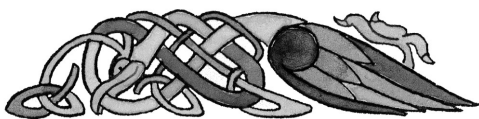
Was kostet wieviel?

Wer zu Anfang eines *DragonSys™-LARP* ein paar Geldeinheiten (GE) in der Hand hält, wird sich sicher fragen, was er damit anfangen kann. Die folgenden Abschnitt enthalten daher die gängigsten LARP-Waren und Dienstleistungen, die sich mit diesem Spielgeld bezahlen lassen (solange sie angeboten werden). Zudem können sich auch Spieler, die etwas anzubieten haben, daran orientieren, wie viel ihre Dienstleistung oder ihr Gegenstand wert ist.

Natürlich möchten wir mit dieser Liste niemandem den Spaß des Handelns nehmen. *Alle Preise sind Anregungen* und unterliegen selbstverständlich der „freien Marktwirtschaft“. Ob ein Spieler seine Dienste verschenkt oder für das Doppelte anbietet, bleibt ihm überlassen.

LARP Waren

LARP-Waren sind Gegenstände, die nur im LARP existieren. Sie haben (fast) keinen realen Wert und können daher ohne Probleme nur für Spielgeld gehandelt werden.



Schlösser(LARP) 1 GE je 10 Punkte.

Fallen (LARP) 1 GE je 10 Punkte.

Gift (nur LARP!) 1 GE je 5 Punkte.

Gegengift (LARP) 1 GE je 10 Punkte.

Ein 50-Punkte Schloss muss also mit 5 GE bezahlt werden. Eine 20-Punkte Falle kostet 2 GE, 100 Punkte Gift jedoch 20 GE)

Informationen

Natürlich kann man für Geld *Informationen* kaufen. Allerdings sind Informationen schwer zu bewerten. Es ist daher Verhandlungssache, wie viel man in einer bestimmten Situation für eine bestimmte Information bezahlen muss. Für 1 GE kann man aber von manchem „Barkeeper“ schon einiges zu hören bekommen.

Magie

Auch Magie hat ihren Preis. Egal ob man geheilt werden möchte oder ob man einen magischen Trank kaufen möchte, man muss den Magier dafür *entlohnen*. Der Preis hängt davon ab, wie viel Magie-Punkte (MP) der verwendete Zauber kostet.

Die angegebenen Preise gelten natürlich nur, wenn ein paar Magier auf dem LARP „greifbar“ sind – ein einziger unter den Spielern kann die Preise ganz schön nach oben treiben!

Zauberspruch mit ...

... 10 MP kostet 1 GE

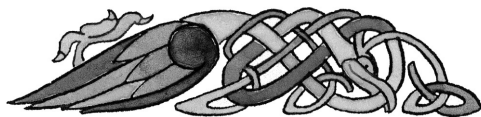
... 20 MP kostet 3 GE

... 30 MP kostet 6 GE

... 40 MP kostet 10 GE

... 50 MP kostet 15 GE

... na, und so weiter



Spruch lernen

1 GE für je 2 MP

Wer einen neuen Spruch erlernt, der muss natürlich auch seinen Meister entsprechend *entlohnen*. Schon das Erlernen eines einfachen Zaubers wie z.B. *Energiehand* (10 MP) kostet 5 Ge.

Magische Einweggegenstände

Auch *Zaubertränke* und *Schriftrollen* haben ihren Marktwert. Ihr Preis beträgt *stets das Doppelte wie die Anwendung* des entsprechenden Zaubers. Die Anwendung eines Heilzaubers kostet z.B. 3 Ge. Ein Heiltrank muss demnach mit 6 GE bezahlt werden.

Permanente magische Gegenstände

Die Kosten von *permanenten magischen Gegenständen* sind von den für die Herstellung *benötigten Erfahrungspunkten abhängig*.

10 GE pro verwendetem Erfahrungspunkt

Permanente magische Gegenstände werden von ihren Besitzern aber *praktisch nie verkauft*.

Söldner

Der Wert eines Söldners liegt in seiner *Kampfkraft*. Je höher also seine Kampfkraft zu bewerten ist, desto höher ist auch sein Lohn. Man geht daher von den *Kämpferschutzpunkten* die er besitzt aus:

Mit 0 Kämpferschutzpunkten (KSP) erhält er 10 GE pro Tag.

... mit 1 KSP 30 GE

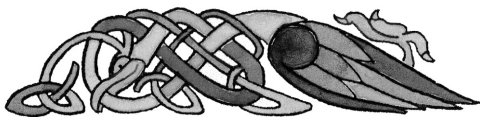
... mit 2 KSP 40 GE

... mit 3 KSP 50 GE

... mit 4 KSP 70 GE

... mit 5 KSP 90 GE

... mit 6 KSP 120 GE



Zur Modifikation kann seine *Rüstung* herangezogen werden, die im Kampf vom großer Bedeutung ist:

Rüstungsschutz 0-1 bedeutet 10 GE weniger pro Tag

... 2-4 ist normal – keine Modifikation

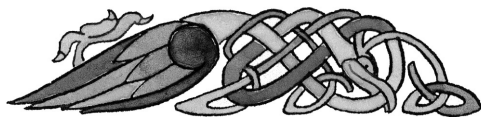
... 5-9: 10 GE mehr am Tag

... ab 10: 20 GE mehr pro Tag

Sonstige Dienstleistungen und „echte Arbeit“

Als zusätzliche Dienstleistungen können Spieler *Geschichten erzählen, Akrobatik vorführen, Singen* oder andere Unterhaltung anbieten. Ebenso können natürlich *Wahrsager, Schreiber, Mediziner, Meuchelmörder* und *Juristen* ihre Dienste zur Verfügung stellen. Wer keine besonderen Fähigkeiten aufweisen kann, der kann *Holz hacken*, sich als *Diener* verpflichten oder *Räuber* werden. Wie man als Charakter Geld verdient, bleibt jedem Spieler selbst überlassen.

Der Preis kommt natürlich auch auf die Qualität der Dienstleistung an, sollte aber niemals weniger als 1 GE pro (real geleisteter) Stunde betragen.



R . Kapitel

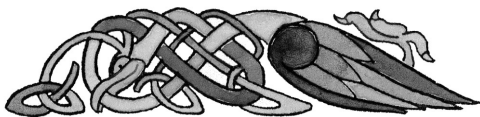
Adel

Obwohl der Adel eigentlich eine Erscheinung des *historischen Feudalismus* ist, lässt er sich auch sehr gut auf bestehende Fantasy-Universen übertragen. Beim LARP stellen Adelige die Mitglieder der herrschenden Kaste dar, die in einer höheren sozialen Stufe als das normale Volk stehen.

Adel stellt *keine* tatsächlich *Fähigkeit* dar. Trotzdem sind mit dem Titel Privilegien und Pflichten verbunden, die es nötig machen, *Adel* ähnlich wie eine Fähigkeit zu behandeln. Die „Fähigkeit“ *Adel* bietet dem Spieler nur wenige tatsächliche Vorteile. Der Charakter wird als Adelige zwar nicht mächtiger, er bekommt jedoch zusätzliche Möglichkeiten sich im Rollenspiel darzustellen. Durch das Auftreten verein7.elter Adelige kann das Rollenspiel gesehen wesentlich bereichert werden, solange alle Spieler richtig mit dieser Fähigkeit umgehen.

Durch die Benutzung des *Adels* als LARP-Fähigkeit ist der Konflikt zwischen Adeligen und gewöhnlichen Rollenspielern vorprogrammiert. Der Adel hat aus der Geschichte heraus den Ruf einer arroganten Elite, die vielfach kritisiert wird. Daher ist es gerade in einer nur gering feudalen Fantasy-Welt sehr wahrscheinlich, dass es adelige Spieler nicht gerade einfach haben werden. Damit nun das Verhältnis zwischen Adel und Volk im LARP nicht zu zu offener Feindschaft ausartet, sollten sich beide Fraktionen zuerst gründliche Gedanken über das Thema *Adel* machen. Schließlich ist der Adel eine hervorragende Rollenspielkomponente, die dem LARP erhalten bleiben sollte.

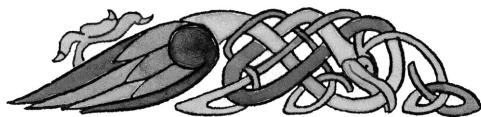
Zuerst einmal sollten sich die Spieler adeliger Charaktere bewusst sein, dass *Adel nicht nur Rechte*, sondern auch Pflichten mit sich bringt. Hierzu gehört neben dem standesgemäßen *Erscheinungsbild* (hierauf wird anschließend noch eingegangen), auch das standesgemäße



Verhalten. Der Adel versteht sich als die *Elite des Landes*, und muss daher in der Lage sein, diesem Anspruch durch *gute Manieren, Höflichkeit, Ehre, Mut, Großzügigkeit* et cetera, gerecht zu werden. Wer einen Adelige(n) wie einen grölenden Barbaren darstellt, der hat sicherlich keinerlei Recht auf besondere Behandlung oder hohes Ansehen. Gleichzeitig müssen sich adelige Charaktere auch über den richtigen Umgang mit nicht adeligen Mitspielern bewusst werden. Wichtig ist hierbei vor allem, dass die Mitspieler *nicht die Untertanen* des Adelige(n) sondern vielmehr freie, unabhängige Bürger sind. Ein Mitglied des Adels darf sie daher *keinesfalls herumkommandieren* oder sonst irgendwie schlecht behandeln, da sie ihm nichts schuldig sind. Selbstverständlich besitzt jeder Adelige eine mehr oder weniger große Zahl von Untertanen, die aber *in seinem fernen Heimatland* wohnen und keinen Einfluss auf das Spiel haben. Ein adeliger Charakter stellt auf einem LAPP immer nur einen *Gast aus einem fernen Land* dar, der zwar (eventuell) hohes Ansehen genießt, aber *keine tatsächliche Macht* besitzt. Ein Adelige sollte daher immer etwas reservierte Distanz zum Volk halten, darf aber niemals unfreundlich und arrogant auf andere Spieler hinab blicken. Die Privilegien des Adels lassen sich nur dann durchsetzen, wenn die anderen Spieler den adeligen Charakter als solchen akzeptieren.

Wer also als Adelige(n) einem Bettler eine Hand voll Münzen gibt, anstatt ihn arrogant beiseite zu treten, der hat mit Sicherheit bereits den ersten Spieler gefunden, der ihn mit »edler Herr« anredet und seine Stellung akzeptiert. Hier ist von beiden Seiten gutes Rollenspiel gefragt.

Das Adelssystem ist zum Grossteil auf den europäischen Adel des *Mittelalters* ausgelegt. Es dürfte jedoch leicht fallen, das System so umzuwandeln, dass es seinen Vorstellungen von Kulturkreis oder Fantasy entspricht. Ein *Reichsritter* kann ebenso als *Samurai, Bojare* oder *Drachensritter* auftreten. Die Wahl des Titels und der Kleidung bleiben jedem Spieler selbst überlassen, er muss sich jedoch

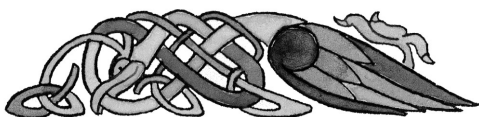


an alle Beschränkungen und Pflichten halten. Der *europäische Adel* bietet ein schönes Betätigungsfeld, und sollte daher möglichst als Vorbild dienen.

Im Vergleich zu anderen Fähigkeiten ist Adel verhältnismäßig teuer. Daher wird auch ein einfacher Titel für die meisten Spieler lange Zeit unerschwinglich bleiben. Dies hat seinen Grund darin, dass *adelige Charaktere* im Spiel *eine Ausnahme bleiben müssen*. Wenn jeder zweite Charakter adelig wäre, würde viel vom Reiz dieser Fähigkeit verloren gehen. Adelige Charaktere sollen daher den Spielern vorbehalten bleiben, die bereit sind, eine große Zahl Charakterpunkte zu opfern, und sich mit der Darstellung ihres Charakters dementsprechend viel Mühe geben. Die *Kosten für einen Adelstitel* liegen zwischen 30 und 1000 EP.

Die nachfolgende Tabelle zeigt die verschiedenen Adelstitel, sowie die damit verbundene Anrede.

EP	Adelstitel	Anrede
0	Page, Zofe, Diener	kein Adel / keine besondere Anrede
30	Knappe, Kammerzofe	keine besondere Anrede
50	Ritter; Dame	Herr; Edle Dame
70	Reichsritter; Edeldame	Edler Herr; Edle Dame
100	Baron (Freiherr), Baronesse (Freifrau)	Euer Gnaden
200	Graf; Gräfin	Euer Gnaden
250	Markgraf; Markgräfin	Euer Hoheit
300	Fürst; Fürstin	Euer Fürstliche Hoheit
500	Herzog; Herzogin	Euer Durchlaucht
1000	Prinz; Prinzessin	Euer Königliche Hoheit



Zu jedem dieser Titel gehören entsprechende *Rechte*, die der Adelige von anderen Charakteren einfordern darf. Er hat jedoch ebenfalls eine große Menge von *Pflichten*, denen er als Mitglied des Adels nachkommen muss.

Rechte des Adels

Richtige Anrede

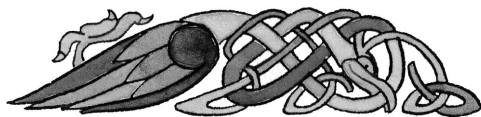
Jedes Mitglied des Adels hat das Recht einen *Titel* (*Ritter, Baron, Gräfin* usw.) zu führen, und sich mit der korrekten *Anrede* (*edler Herr, euer Gnaden* usw.) anreden zu lassen. Kommt ein Spieler, trotz besseren Wissens dieser Verpflichtung nicht nach, so kann der Adelige ihn vor Gericht (falls vorhanden) stellen lassen. Die *Strafen* variieren von *Geldstrafen* bei Ersttätern bis zu *Kerker* und *Verbannung* bei böswilligen Wiederholungstätern. Ist kein Gericht vorhanden, so kann der Adelige seine Ehre entweder selbst mit dem Schwert verteidigen oder den Spieler einfach mit Verachtung strafen.

Außerdem besitzt er das Recht, bei offiziellen Anlässen bei Hofe seine Anwesenheit sowie seinen vollen Namen mit allen Titeln durch einen Herold kundtun zu lassen.

Eigenes Wappen

Jeder Adelige Charakter besitzt das Recht ein eigenes *Wappen* zu führen. Er darf dies auf seinem Schild, und seinem Waffenrock jederzeit zeigen. Ausnahme sind *Knappen*, welche die Farben ihres Herren tragen müssen.

Das Wappen ist das Symbol des Adels und darf *nur von Mitgliedern des Adels* oder ihren Dienern und Angestellten getragen werden. Der Adelige besitzt das alleinige Recht auf das Wappen und darf jedermann, der es gegen seine Willen führt, unnachgiebig verfolgen. Der Adelige besitzt gleichzeitig die Pflicht jeden nichtadeligen Spieler der ein Wappen trägt zur Rede zu stellen und gegebenenfalls vor



Gericht zu bringen oder ihn selbst zu strafen. Die Abzeichen religiöser Gemeinschaften werden *nicht* als Wappen angesehen.

Fehderecht

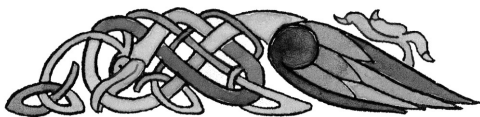
Mitglieder des Land- und Hochadels besitzen zudem das Fehderecht. Dies bedeutet, dass sie Gegnern den Krieg erklären dürfen. Damit herrscht *Kriegszustand*. Kriegszustand ist Ausnahmezustand und rechtfertigt praktisch alle Vergehen wie Mord, Totschlag, Plünderung und Raub (gegen den Kriegsgegner).

Die Kriegserklärung erfolgt über einen *Fehdebrief*, der den Grund der Fehde enthalten muss. Ein *Fehdebrief* darf *nicht gegen Einzelpersonen* abgegeben werden, sondern muss sich auf eine Gruppe (*Räuberbande, Orkhorde, Priester des Gu* usw.) beziehen. Für einen Adligen der etwas auf sich hält, ist ein solcher Fehdebrief vor jeder „militärischen“ Konfrontation notwendig. Beschließt er z.B. in den Wald zu gehen um Orks zu jagen, so ist es für ihn selbstverständlich, zuerst seinen Knappen mit einem Fehdebrief loszuschicken

- Orks hingegen sind nicht immer so korrekt ... besonders was solche eigentlich geschützten Herolde betrifft.

Duellrecht

Adelige besitzen das Recht einen ebenfalls adeligen Gegner zum *Duell* zu fordern. Stirbt einer der Beteiligten bei diesem Kampf, so wird dies als Gottesurteil angesehen. Der Gewinner darf nicht wegen Todschlags oder Mord zur Rechenschaft gezogen werden. Ergänzend zum Duellrecht besitzt der Adel auch die *Duellpflicht*. Das heißt, dass ein Mitglied des Adels einer Aufforderung zum Duell aus Ehrengründen auf jeden Fall nachkommen muss, egal ob er will oder nicht. Diese Pflicht besteht jedoch nur, wenn beide Kontrahenten von gleichem Stand sind oder der Geforderte von niedrigerem Stand als der Fordernde ist. Fordert ein *Ritter*, ein Mitglied des Kleinadels, einen *Reichsritter*, ebenfalls Kleinadel, so



muss dieser das Duell annehmen. Würde der Ritter jedoch einen Baron, ein Mitglied des Hochadels, fordern, so wäre dieser nicht verpflichtet der Forderung nachzukommen, da er von höherem Stand ist. Der Ritter müsste jedoch einer Duellforderung des Barons auf jeden Fall nachkommen.

Bei einem Duell bestimmt der Fordernde *Tag und Zeit* des Duells, sowie die *Art des Duells* (*erster Treffer, erstes Blut*, bis auf den *Tod*).

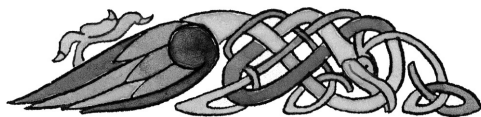
Der Geforderte hat die Wahl der Waffen zwischen:

- Schwert (1½ Hand)
- Schwert und Schild
- Axt und Schild
- Streitkolben und Schild.

Als Ursache für ein Duell muss stets eine *Beleidigung des fordernden Adelige*n stattgefunden haben. Hierfür können aber bereits Kleinigkeiten wie ein schlechter Witz oder ein versehentliches Anrempeln ausreichend sein. Wer als Adelige seiner Duellpflicht nicht nachkommt, verliert sein Gesicht und wird von allen Mitadeligen in Zukunft ignoriert und geschnitten werden. Duelle mit dem gewöhnlichen Volk sind unüblich und gelten als unfein.

Privilegien bei Hofe

Jeder Adelige hat das Recht von anderen Adeligen standesgemäß behandelt zu werden. Dies hat besonders dann Auswirkungen, wenn bei einem LARP Szenario ein NSC-Fürst regiert, an dessen Hof das Spielgeschehen stattfindet. Jeder Adelige hat das Recht, dem lokalen *Fürsten vorgestellt* zu werden und seine *Gastfreundschaft* in Anspruch zu nehmen. Als Gäste stehen die Adeligen unter dem Schutz des Fürsten und haben selbstverständlich ein Anrecht auf einen Platz an der Fürstentafel, sowie auf weitere Vergünstigungen. Es ist die Aufgabe des Spielleiters standesgemäße Privilegien für adelige Charaktere entstehen zu lassen.



Einkünfte

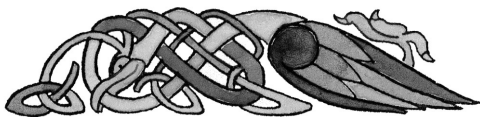
Da ein Mitglied des Adels eigene Ländereien besitzt, hat er oder sie mehr Geld als der durchschnittliche Spieler. Falls auf einer Veranstaltung ein funktionierendes Geldsystem besteht (Siehe Kapitel *Geld*), erhalten sie *mehr Anfangskapital*. Jeder adelige Charakter hat zu Beginn des Spiels eine zusätzliche Geldeinheit je 10 Erfahrungspunkte welche die Adelsfähigkeit gekostet hat. Ein Ritter (50 EP) erhält 5 zusätzliche Geldeinheiten, ein Prinz (1000 EP) 100 (Bei *jedem* Spiel!)

Rechte des weiblichen Adels

Weibliche Spieler, die einen adeligen Charakter darstellen möchten, haben *zwei* Möglichkeiten. Zum einen können sie die historische Rolle einer *edlen Dame* entsprechen oder in einer Fantasy-Welt auch als kämpfende Adelige, z.B. als *Ritter*, auftreten. Wenn sie als kämpfende Mitglieder des Adels agieren wollen, gelten für sie alle Rechte und Pflichten, die auch für ein männliches Mitglied des Adels Vorschrift sind. Weibliche Spieler, die jedoch dem historischen Vorbild der Dame entsprechen und keinerlei kämpferische Neigung besitzen, genießen ein eigenes besonderes Vorrecht, den *Minnedienst*.

Der *Minnedienst* hat, trotz der vielfach gegenläufigen Vorstellung nicht unbedingt etwas mit Liebe und Bettgeschichten zu tun. Im Ideal des Rittertums entspricht er dem *selbstlosen Dienst* eines Ritters an einer bestimmten Dame. Jede Dame des Adels hat daher das Recht *einen Ritter ihrer Wahl* in ihre Dienst zu nehmen. Der Ritter ist aus Ehrengründen verpflichtet, der Dame zu dienen und ihre Ehre ebenso wie ihre Sicherheit stets zu schützen. Die Dame ist verpflichtet ihrem Ritter nur sinnvolle und vor allem ehrenvolle Aufträge zu erteilen. Ein Ritter der zum Kartoffelschälen verpflichtet wird, kann sich weigern einen solchen Auftrag durchzuführen.

Obwohl in der Regel nur Ritter zum Minnedienst verpflichtet werden, kann ein Dame jedes Mitglied des Adels unter ihrem



Stand verpflichtet. Sie darf jedoch stets nur einen Helfer haben, den sie aber nach Belieben wechseln darf. Selbstverständlich kann ein Ritter nur einer Dame dienen und nicht von drei gleichzeitig verpflichtet werden.

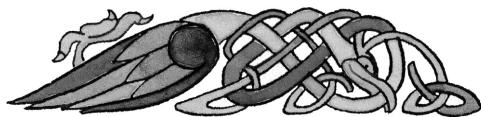
Pflichten des Adels

Schutzpflicht für Schwache

Jedes Mitglied des Adels ist verpflichtet Kranke, Schwache und Bedürftige zu *schützen* und ihnen nach besten Möglichkeiten zu helfen. Hierzu gehört besonders der Schutz von Frauen vor Belästigung und Unannehmlichkeiten, aber auch der Schutz der normalen Bürger vor betrunkenen Barbaren, marodierenden Orks und liebestollen Elfen.

Standesgemäßes Auftreten

Jeder Adelige ist verpflichtet, seinen Titel nicht nur durch angemessenes Rollenspiel sondern auch durch *standesgemäße Ausrüstung* darzustellen. Zum standesgemäßen Auftreten gehört hier vor allem standesgemäße *Kleidung*. Der Spieler muss darauf achten, dass seine Ausrüstung dem Charakter und den Repräsentationspflichten des Adels entspricht. Bereits ein Ritter muss besser gekleidet sein als das durchschnittliche Volk, um seine besondere Stellung herauszuheben. Hierbei kommt es nicht nur auf die Verwendung teurer Stoffe (Samt, Brokat, Seide) an, sondern vor allem auf gute Verarbeitung, und ein einheitliches Erscheinungsbild des Spielers. Die Kleidung muss nicht unbedingt authentisch mittelalterlich sein (schlecht ist das aber nicht), sie sollte aber auf jeden Fall einen herrschaftlichen Eindruck hinterlassen. Neben der normalen Abenteurerkluft, die auch für einen Adelligen eher nach praktischen Gesichtspunkten (wetterfest, stabil) ausgewählt werden muss, sollte der Spieler eines adeligen Charakters auch ein Set *Festgewandung* besitzen. Diese sollte zu besonderen Anlässen getragen werden und möglichst



prächtig und aufwändig wirken. Adelige sollten zudem vermeiden zuviel Leder zu tragen und möglichst keine einfache Felle verwenden. Solche Kleidung ist ebenso wie die Verwendung von gedeckten Farben (Braun, Grau, Schwarz) dem einfachen Volk vorbehalten. Ausnahme sind Barbarenstämme, die eventuell noch nicht genügend Zivilisation besitzen um diese Feinheiten zu erkennen. Aber auch ein reicher Barbar trägt lieber teuren Pelz als einfache Schafsfelle. Diese Kleiderordnung ist natürlich sehr aufwändig, sie ist aber zur richtigen Darstellung von Adeligen notwendig. Wer kann sich denn schon einen Prinzen in Toga und Turnschuhen vorstellen oder einen Reichsritter ernstnehmen, der aussieht wie ein Strauchdieb?

Zum standesgemäßen Auftreten gehört auch das entsprechende *Gefolge*. Höherangige Adelige können aus Standesgründen unmöglich alleine reisen und müssen daher die nötige Anzahl Leibwachen bzw. Bedienstete aufweisen können. Wie das Gefolge von Adeligen beschaffen ist, ist der folgenden Aufstellung zu entnehmen:

Knappe: Kein Gefolge nötig.

Ritter: Kein Gefolge nötig, ein bis zwei Knappen möglich.

Dame: Kein Gefolge nötig, ein bis zwei Kammerzofen möglich.

Reichsritter: Mindestens ein Page oder Knappe.

Edeldame: Mindestens eine Kammerzofe.

Baron: Ein Ritter.

Baronesse: Eine Hofdame.

Graf: Ein Herold und ein Ritter.

Gräfin: Hofdame und Kammerzofe.

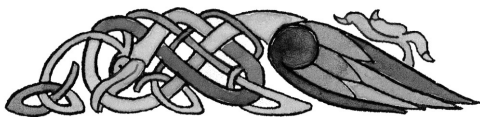
Markgraf: Ein Herold, ein Diener und ein Ritter.

Markgräfin: Hofdame, Diener oder Page, Kammerzofe.

Fürst: Ein Herold, ein Diener und zwei Ritter.

Fürstin: Zwei Hofdamen, Diener oder Page, Kammerzofe.

Herzog: Ein Reichsritter, ein Herold, ein Diener, ein Bannerträger und zwei Ritter.



Herzogin: Edeldame, Herold, Diener oder Page, Kammerzofe, Ritter, Hofdame.

Prinz: Ein Reichsritter, vier Ritter, ein Herold, ein Bannerträger und zwei Diener.

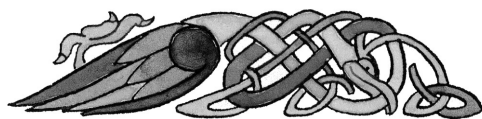
Prinzessin: Edeldame, Herold, zwei Diener oder Pagen, Kammerzofe, 2 Hofdamen, Ritter.

Jede Person des Gefolges *muss* tatsächlich als real existierende Persönlichkeit auf der LARP-Veranstaltung teilnehmen und die ihr zugewiesenen Aufgaben gewissenhaft erfüllen. Selbstverständlich ist es für den Spieler eines adeligen Charakters sehr schwer ein solches Gefolge zusammenzustellen. Im Falle des Hochadels ist es praktisch unmöglich, eine so große Anzahl Freunde und Helfer zu finden. Ein Prinz hat in dem Fall, dass jeder Ritter noch einen Knappen mit sich führt, ein Gefolge von 14 Mann bei sich, was wohl durchaus einen ziemlichen Aufwand darstellt.

Gerade in dieser Schwierigkeit liegt aber auch der Reiz des Gefolge-Regel. Das Gefolge unterstreicht die Bedeutung des Adligen auf besondere Weise und trägt sehr zu seinem Ansehen bei. Ein Spieler, der die 1000 EP für den Prinzentitel aufgewendet hat und alleine unterwegs ist, der wird von anderen Spielern nur wenig Aufmerksamkeit erlangen können. Führt er jedoch ein starkes Gefolge mit Bannerträger und Leibwache mit sich, so werden die anderen Spieler mit Sicherheit seine besondere Stellung anerkennen.

Wer nicht genügend Freunde besitzt, die das Gefolge darstellen können oder wollen, der muss auch nicht unbedingt zum Land- bzw. Hochadel aufsteigen.

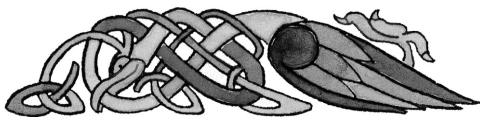
Zum standesgemäßen Auftreten gehört zudem das militärische Potential eines Adligen. Jedes Mitglied des Adels (auch kämpfende Frauen) ist dazu verpflichtet, zur militärischen Sicherheit seines Fürsten beizutragen. Kriegsspiele, Turniere und Waffenübungen gehören stets zum Alltag des Adels. Ein Mitglied des Adels muss



daher auch eine sehr gute *Kampfausrüstung* besitzen. Die übliche *kriegerische Ausbildung* bedingt zudem, dass ein adeliger Charakter *mindestens 2 Kämpferschutzpunkte* (Fähigkeit *Kämpferschutz*) besitzen muss. Ausgenommen hiervon sind *Knappen*, die noch ausgebildet werden und nur einen Kämpferschutzpunkt aufweisen müssen. *Reichsritter*, die die kämpfende Elite des Adels darstellen, müssen *mindestens 4 Schutzpunkte* vorweisen können. Darüber hinaus muss jeder Adelige eine *Kriegsaurüstung* aufweisen können, die zu den besten seiner Kultur gehören muss. Im Fall eines Adelige(n) nach mittelalterlich-europäischen Vorbild setzt sie sich wie folgt zusammen:

- Eine *Rüstung*, die *mindestens 4 Schutzpunkte* besitzt. Die Rüstung sollte möglichst wenig Lederteile besitzen, da nur Metallrüstungen (Kette, Schuppe, Platte) dem adeligen Standard entsprechen.
- Einen *Helm aus Metall* als Zeichen von Reichtum und besonderer Herkunft.
- Einen *Wappenrock*, der über der Rüstung getragen wird und das Wappen des Adelige(n) zeigt. Dieser wird meist nur in Zeiten von Krieg oder besonderer Gefahr getragen.
- *Schwert und Wappenschild*, sowie nach Möglichkeit mehrere ritterliche *Zusatzwaffen* wie Dolch, Lanze, Streitaxt und Streitkolben.

Obwohl jeder Adelige verpflichtet ist, diese Ausrüstung zu besitzen, ist er keinesfalls verpflichtet, sie ständig zu tragen. Es genügt, wenn er sie auf der Veranstaltung dabei hat und zu Zeiten der Not hervorholt. Kein Mitglied des Adels darf vergessen, dass es im Kampf stets verpflichtet ist, durch Mut und ehrenhaftes Verhalten aufzufallen, um so den ritterlichen Idealen zu entsprechen. Adelige aus anderen Kulturkreisen (Samurai, Perser, Fantasykulturen usw.) dürfen hiervon abweichen, müssen aber stets ein hohen Standard halten. Eine Kultur bei der die Kampfausrüstung eines Adelige(n) aus einem Jutesack und einem Bambusstab besteht, ist nicht sehr überzeugend.



Diese drei Bestandteile, *Kleidung*, *Gefolge* und *Kampfausrüstung*, gehören zur Pflichtausrüstung jedes Adligen. Mit Ausnahme der nötigen Fähigkeit *Kämpferschutz* gehört alles andere zu *Repräsentation* und Reichtum des Adels.

Wer diesen Pflichten nicht nachkommen kann oder möchte, bzw. lieber *verarmten Adel* darstellt, hat auch hierzu die Möglichkeit. Wer dem standesgemäßen Auftreten nicht entspricht, gilt entweder als *verarmt* oder *inkognito* unterwegs. Er wird jedoch nicht als vollwertiger Adelige angesehen. Er darf *lediglich Titel und Wappen* führen, muss aber auf alle anderen Privilegien des Adels *verzichten*, bis er wieder standesgemäß auf treten kann.

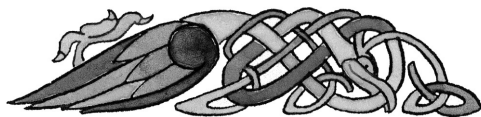
Definiert durch die verschiedenen Privilegien und Pflichten unterscheidet man den Adel in drei Stufen, den *Kleinadel*, den *Landadel* und den *Hochadel*.

Pagen, *Diener* und *Zofen* gehören zum *Gefolge*, stellen aber selbst noch keinen Adel dar.

Der Kleinadel

Zum Kleinadel gehören *Knappen*, *Ritter* und *Reichsritter* sowie ihre weiblichen Pendanten. Aus ihnen setzt sich die Masse des Adels zusammen, die die militärische Sicherheit der Fürstentümer gewährleistet. Der *Kleinadel* steht noch im engen Kontakt mit dem Volk, zu dessen Schutz er sich verpflichtet fühlt. Männliche Mitglieder des *Kleinadels* legen daher besonderen Wert auf gute Kampfausrüstung und ständige Übung in ritterlichen Kampfdisziplinen, da sie das Rückgrad der Landesarmeen bilden müssen.

Die unterste Stufe des Kleinadels stellen die *Knappen* dar. Ein Knappe ist jedoch nicht der Laufbursche eines Ritters, sondern ein junger Adelige, der von einem Ritter in den ritterlichen Fähigkeiten und Tugenden unterwiesen wird. Ein Knappe besitzt im Volk bereits hohes Ansehen, da er zum Kleinadel gehört und als „Ritteranwärter“ eine gewisse Machtposition besitzt



Ritter besitzen eine gefestigte soziale Stellung. Einige leben am Hofe ihres Fürsten, die meisten von ihnen besitzen jedoch ein kleines Lehen mit einigen Dutzend Leibeigenen oder Bauern, die ihnen tributpflichtig sind. Sie selbst sind wiederum einem Mitglied des Landadels verpflichtet und entrichten an ihn Steuern.

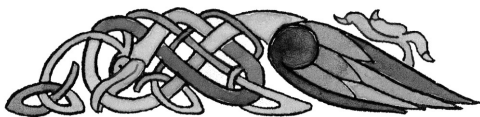
Reichsritter sind unabhängige, erfahrene Ritter, die nur dem lokalen Hochadel unterstellt sind. Sie besitzen meist große Kampferfahrung und werden daher in militärischen Positionen eingesetzt. Aus ihren Reihen rekrutieren sich fürstliche *Leibwachen*, *militärische Führer* sowie *Paladine*, in die der Herrscher besonderes Vertrauen setzt.

Landadel

Der Name Landadel deutet nicht etwa auf eine bäuerliche Herkunft hin, sondern vielmehr auf die große Menge von Landbesitz den sie ihr eigen nennen. Zum Landadel zählen *Baron*, *Graf*, und *Markgraf*. Ein Baron besitzt ein größeres Gut mit ein paar hundert Untertanen, wohingegen ein Markgraf bereits einige tausend Untertanen sowie einige Städte besitzt. Der Landadel hat einen Großteil seines Landes an den Kleinadel verpachtet und lebt von seinen Steuereinnahmen. Seine Hauptaufgabe liegt in der Verwaltung der Ländereien, wobei er nur dem Hochadel Rechenschaft schuldig ist. Der Landadel besitzt das besondere Privileg auf seinem Grund und Boden das *Gerichtsrecht* ausüben zu dürfen.

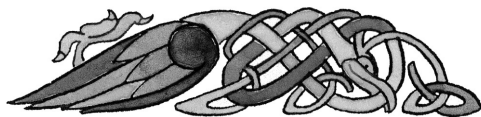
Hochadel

Zum Hochadel zählen Fürst, Herzog und Prinz. Sie sind sehr mächtige und einflussreiche Adelige, die über das Schicksal ganzer Regionen entscheiden können. Jeder von ihnen hat zehntausende Untertanen und eine große Anzahl tributpflichtige Land- und Kleinadelige in seinem Herrschaftsbereich. Als zusätzliche Privilegien



genießen sie neben dem *Gerichtsrecht* das Recht auf ein *eigenes Banner*, sowie das *Recht zum Ritterschlag*. Beim Ritterschlag dürfen sie Spieler die ihnen Dienste geleistet haben, zum Ritter schlagen. Diese müssen jedoch immer noch die dafür notwendigen 50 EP aufwenden.

Wer die Adelsregeln liest, der stellt fest, dass das Spielen eines adeligen Charakters kein Zuckerschlecken ist. Die Darstellung von Adel erfordert im Grunde die ganze Konzentration und Mühe des Spielers, der an sehr viele Pflichten gebunden ist und dafür nur wenige Privilegien erhält. Trotzdem kann es eine Menge Spaß machen, einen adeligen Charakter zu spielen, wobei ein guter Rollenspieler bestimmt auch eine positive Resonanz von seinen Mitspielern erwarten kann. Keinesfalls sollte man die Fähigkeit *Adel* als kurzlebigen Gag wählen. Wer nicht bereit ist, seine ganze Energie und all sein rollenspieltechnisches Können auf die Darstellung des Adligen auszulegen, der sollte am besten die Finger davon lassen.



B. Kapitel

Fähigkeiten (alphabetisch)

Berserker

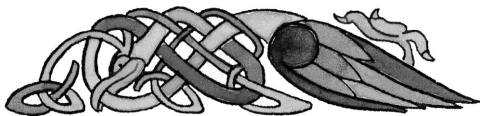
Die Fähigkeit Berserker versetzt den Charakter in eine gesteigerte Kampfeswut, die ihn in einer Art Trance weder Angst noch Schmerz fühlen lässt. Gleichzeitig verliert er aber auch die Kontrolle über sich selbst, indem er als Berserker ohne Taktik und Rücksicht auf Verluste kämpft. Als Berserker ist der betreffende Charakter so in Rage, dass er keinerlei Verletzung spürt. Er kann daher auch mit Verletzungen weiter kämpfen, die einen normalen Krieger zu Boden gestreckt hätten. Ein Charakter mit der Fähigkeit *Berserker* kann daher, je nach Grad der Fähigkeit, *ein bis vier Wunden für die Dauer eines Kampfes* ignorieren. Der Charakter wird zwar verletzt, die Auswirkung der Wunde treten aber erst *nach Ende* der Kampfhandlung ein.

Zur Erläuterung ein Beispiel:

Olaf der Barbar besitzt zwei Schutzpunkte und die Fähigkeit Berserker 2. Als er im Wald von Orks überfallen wird, entwickelt sich ein heftiger Kampf. Olaf kämpft als wütender Berserker und vertreibt die verunsicherten Gegner. Trotzdem kann er nicht verhindern, dass er mehrmals getroffen wird. Die ersten beiden Treffer werden durch Olafs Schutzpunkte neutralisiert. Der dritte Hieb aber trifft ihm am Körper. Da er keine Schutzpunkte mehr hat, entsteht eine Wunde, die ihn normalerweise ohnmächtig werden lassen würde. Da Olaf jedoch in Rage ist, nimmt er sie gar nicht wahr und kämpft weiter. Erst als er die Orks vertrieben hat spürt er den Schmerz und sinkt stöhnend auf den Waldboden.

Ein Berserker kann für jeden Stufe der Fähigkeit Berserker die Auswirkungen einer im Kampf erhaltenen Wunde ignorieren.

Ein Spieler mit der Fähigkeit *Berserker 4* kann so also trotz vier schrecklicher Wunden immer noch auf den Beinen sein. Selbst



mehrfache Körpertreffer können ignoriert werden. Nach dem Kampf spürt der Berserker sofort alle Auswirkungen der Wunden. Er kann ein verletztes Bein nicht mehr benutzen, wird bei einer Wunde am Körper ohnmächtig et cetera. Die Wunden müssen dann normal versorgt und geheilt werden.

Neben dieser besonderen Ausdauer hat die Fähigkeit *Berserker* aber auch ihre Nachteile. Der Berserker gerät so in Rage, dass er zum Teil die Kontrolle über sich verliert. Er kann in seiner Kampfeswut weder verhandeln noch den Rückzug antreten oder fliehen. Er muss so lange kämpfen, bis entweder er oder der Feind nicht mehr steht. Der Spieler kann sich jedoch *vor jedem Kampf* entscheiden, ob er als Berserker auftreten will oder nicht. Die Herbeiführung der Berserkerwut kann vom Spieler kontrolliert werden, der so entscheidet, ob und wann er die Fähigkeit einsetzt. Ist der jedoch einmal Berserker, so muss er dies *bis zum Ende des Kampfes* bleiben. Die Grundlage für die Berserkerrage ist die Überzeugung des Charakters unbesiegbar zu sein.

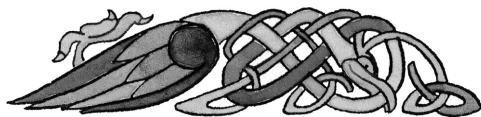
Berserker müssen hierfür ein großes Selbstvertrauen besitzen und dürfen sich weder vor Verletzung noch vor Tod fürchten. Um diesen geistigen Zustand zu erreichen darf ein Berserker sich nicht mit Rüstung beschweren. Er kämpft meist mit nacktem Oberkörper oder trägt höchstens ein leichtes Oberteil. Spieler mit Berserkerfähigkeit dürfen diese Fähigkeit daher *nur dann* einsetzen wenn sie *keine* schwerere Rüstung als *weiches Leder* tragen.

Fallen

Spieler mit der Fähigkeit *Fallen* besitzen, je nach Fähigkeitsgrad, mehr oder weniger Kenntnis über die *Geheimnisse der Fallenstellerei* und der Mechanik.

Der Charakter kann nicht nur eigene Fallen bauen, sondern auch versuchen, fremde Fallen zu entschärfen.

Eine Falle kann einfach sein, wie eine Schlinge mit der man Kaninchen fängt oder ein kompliziertes mechanisches Gebilde darstellen, wie



ein Türschloss, das Giftpfeile verschießt. Der Charakter besitzt jedoch *nur Kenntnis über mechanische Fallen*. Magische Fallen gehören in den Aufgabenbereich vom Magiern und können mit der Fähigkeit *Fallen* weder gebaut noch entschärft werden.

Wie man als Spieler mit Fallen umgeht, ist auch im Kapitel *Allgemeine Regeln* beschrieben. Das meiste davon wird aber hier vertieft. Die Möglichkeiten des Charakters beim Umgang mit Fallen hängen direkt von der Punktezahl seiner Fähigkeit *Fallen* ab. Die Fähigkeit kann bei einem Charakter von 10 (Minimum) bis praktisch unendlich viele Punkte variieren. Je mehr Punkte ein Charakter hat, desto besser beherrscht er den Umgang mit Fallen.

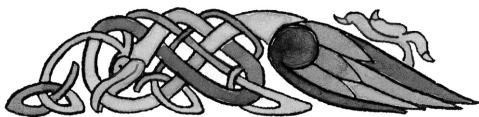
Fallen entschärfen

Jeder Charakter mit der Fähigkeit *Fallen* kann versuchen, fremde Fallen *unschädlich* zu machen. Voraussetzung hierfür ist, dass der Spieler die Falle rechtzeitig – bevor sie ausgelöst wird – entdeckt. Ist die Falle bereits ausgelöst, so kann sie natürlich nicht mehr nachträglich entschärft werden. Möchte ein Spieler die Falle entschärfen, so öffnet er einfach den Umschlag in dem der *Zettel* mit der Fallen-Information verborgen ist. Auf diesem Zettel steht neben Art und Wirkung auch die Stärke der Falle. Diese kann von 10 bis 200 oder mehr variieren. Der Spieler vergleicht nun die *Stärke der Falle* mit seiner *Fähigkeit Fallen*. Ist der Wert seiner Fähigkeit *gleich oder höher* der Stärke der Falle, so gilt sie als entschärft. Ist die Stärke der Falle höher, so schlägt der Versuch fehl und die Falle wird vom Charakter ausgelöst.

Ein Charakter mit der Fähigkeit *Fallen* kann also jede Falle unschädlich machen, deren Stärke kleiner oder gleich dem Wert seiner Fähigkeit ist. Zudem sollte eine gewisse Zeit mit dem Entschärfen der Falle verbracht werden. *Eine Minute pro 10 Punkte Stärke der Falle* ist ein guter Wert.

Fallen bauen

Jeder Charakter mit der Fähigkeit *Fallen* kann selbstverständlich auch versuchen selbst Fallen zu *konstruieren*. Dem Charakter



stehen dabei eine große Anzahl Möglichkeiten hinsichtlich Art und Wirkung der Falle zur Verfügung. Bei Fallen unterscheidet man einerseits die *Größe* (klein, mittel, groß) und andererseits die *Wirkung* der ausgelösten Falle wie z.B. *Verletzung*, *Tod*, *Gift*, *Gefangennahme* usw.

Für alle Fallenarten gelten folgende Grundregeln:

- Die Konstruktion einer Falle braucht Zeit. Ein Spieler ist daher *pro Stärkepunkt der Falle eine Minute* mit der Konstruktion beschäftigt. Dies muss real ausgespielt werden, indem der Spieler z.B. Zahnräder schnitzt, Zweige zurecht schneidet oder Schnüre spannt, um so den Fallenbau zu symbolisieren.
- Die Stärke der Falle ist von der Fähigkeit des Charakters abhängig. Ein Charakter kann maximal eine Falle konstruieren, deren *Stärke so hoch ist wie sein Punktwert in der Fähigkeit Fallen*. Besitzt er z.B. die Fähigkeit *Fallen 50* so können seine F'allen maximal 50 Punkte stark sein. Er kann selbstverständlich jederzeit schwächere Fallen bauen.
- Eine Falle kann nur dort angebracht werden, wo *ausreichend Platz* ist und die Falle sinnvoll erscheint. Eine einzelne Münze kann ebenso wenig eine Falle enthalten wie z.B. ein durchsichtiges Trinkglas, das keine Möglichkeit zum Verstecken des Mechanismus' bietet. Hier ist gesunder Menschenverstand gefragt.
- Eine Falle ist für ihren Erbauer genauso gefährlich wie für andere. Der Erbauer kann z.B. eine von ihm mit einer Falle gesicherte Türe nur dann gefahrlos benutzen, wenn er die Falle *vorher entschärft*. Ein mit einer Falle gesichertes Objekt ist also auch für ihn nur unter Schwierigkeiten zu verwenden.
- Jeder Fallenbauer kann seine eigene Fallen entschärfen und wieder scharf machen. Er benötigt hierfür *je 50 Punkte Stärke der Falle eine Minute*.

Je nach Fähigkeit des Charakters stehen mehr oder weniger effektive Möglichkeiten des Fallenbaus zur Verfügung. In den nachfolgenden



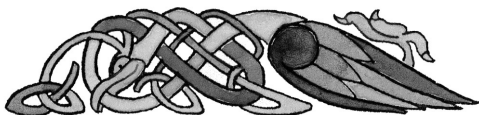
Abschnitten für kleine, mittlere und große Fallen werden die einzelnen Möglichkeiten gezeigt und im erklärt.



Kleine Fallen

Kleine Fallen sind Mechanismen, die mit stark begrenztem Platz auskommen müssen. Man findet sie normalerweise in und an Gegenständen wie Taschen, kleinen Kisten, Vorhängeschlössern, Geheimfächer et cetera. Da der Platz dort stark beschränkt ist, können solche Fallen meist keinen großen physischen Schaden anrichten. Sie sind auf *Alarmglöckchen*, *Giftnadeln*, *Giftpfeile*, *Springklingen* oder kleine Beile beschränkt. Die Möglichkeiten hängen aber auch hier von der Fähigkeit des Erbauers ab.

Fallen bauen (Punktwert)	Mögliche Wirkungen
10-35	Alarm
40-95	Alarm, Nadel
100-195	Alarm, Nadel, Verletzung (1)
200+	Alarm, Nadel, Verletzung (2), Gas

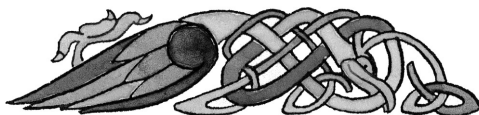


Mittlere Fallen

Mittelgrosse Fallen sind Konstruktionen, die normalerweise an *Möbeln, Türen, Treppenstufen* usw. angebracht werden. Ihnen steht einiger Platz zur Verfügung und sie können daher garstige Wirkungen freisetzen.

Zu den Möglichkeiten gehören:

Fallen bauen (Punktwert)	Mögliche Wirkungen
10-35	Alarm, Nadel, Verletzung (1)
40-95	Alarm, Nadel, Verletzung (2), Gefangennahme (1)
100-195	Alarm, Nadel, Verletzung (3), Gefangennahme (2), Gas
200+	Alarm, Nadel, Verletzung (4), Gefangennahme (3), Gas



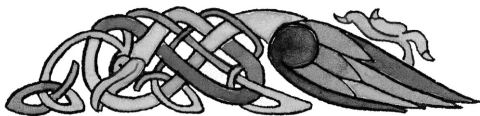
Große Fallen

Große Fallen sind Konstruktionen, bei denen der Erbauer praktisch unbegrenzt viel Raum zur Verfügung hat. Man findet sie normalerweise im *Freien*, auf *Straßen* und *Wegen*, aber auch in *großen Räumen* oder an *Burgtoren*. Zu den Möglichkeiten von großen Fallen gehören *Fallgruben*, große *Fangschlingen*, *Netze*, fallende *Baumstämme*, *Steinblöcke* et cetera.

Fallen bauen (Punktwert)	Mögliche Wirkungen
10-35	Verletzung (2), Gefangnahme (1)
40-95	Verletzung (3), Gefangnahme (2), Flächenwirkung (1)
100-195	Verletzung (4), Gefangnahme (3), Flächenwirkung (2), Amputation
200+	Verletzung (5), Gefangnahme (3), Flächenwirkung (3), Amputation, Tod

Wo Platz für eine große Falle ist, da kann ein Charakter natürlich auch eine mittlere oder eine kleine Falle bauen, wo eine mittlere Falle eingebaut hat, dort findet auch eine kleine Platz.

Ein Fallensteller muss immer darauf achten, dass für seine Fallen genügend Platz vorhanden ist und Art und Wirkung der Falle den Umständen angepasst sind. Wer etwa mitten im Wald einen 5 Tonnen schweren Steinblock anbringt, der wirkt genauso merkwürdig wie ein Fallensteller, der eine Hauptstraße mit einer Giftnadel sichern möchte.



Auswirkung von Fallen

Die oben angegebenen Auswirkungen von Fallen, wie z.B. *Verletzung*, *Gefangennahme* oder *Gas* werden in diesem Abschnitt erklärt. In diesem System sind nur die Wirkungen vorgeschrieben. Wie die Konstruktion der Falle beschaffen ist, bleibt der Phantasie des Erbauers überlassen.

Die Wirkungen von Fallen in alphabetischer Auflistung:

Alarm

Eine Falle mit Alarmwirkung ist eine Konstruktion, die keinen Schaden anrichtet, aber dafür Alarm macht. Ist der Eigentümer des Gegenstandes in Hörweite, so kann er gegebenenfalls selbst gegen den Übeltäter einschreiten. Eine solche Konstruktion enthält z.B. eine Glocke, einen Wecker oder ein eklige Spinne, die den betroffenen Spieler von selbst schreien lässt.

Hat ein Spieler eine solche Falle ausgelöst, so muss er den Alarm darstellen, indem er eine vorhandene Glocke läutet oder laut „Alarm“ ruft.

Amputation

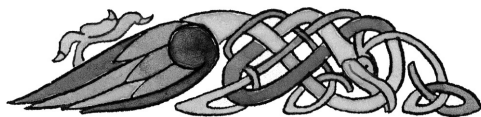
Bei der Wirkung Amputation ist die von der Falle erzeugte Verletzung so stark, dass dem betroffenen Charakter ein Körperteil amputiert wird. Die Amputation ist nicht von Schutzpunkten abhängig, sie findet *unabhängig von Rüstung oder Schutz* des Charakters statt. Amputiert werden kann entweder ein Arm oder ein Bein an beliebiger Stelle.

Flächenwirkung

Bei einer Falle mit Flächenwirkung können mehrere Spieler zugleich von der Falle betroffen werden. Ein groß angelegter Mechanismus verletzt alle Spieler in mehreren Metern Umkreis.

Bei *Flächenwirkung 1* erhalten alle Charaktere im *Umkreis von drei Metern einen Treffer*.

Bei *Flächenwirkung 2*, *zwei Treffer im Umkreis von vier Metern* und bei *Flächenwirkung 3*, *drei Treffer in fünf Metern Umkreis*.



Gas

Die Wirkung Gas bietet dem Charakter die Möglichkeit Giftgasfallen zu konstruieren. Er muss jedoch zuerst das hierfür nötige Giftgas besitzen. Entweder kann er es selbst herstellen (Siehe Fähigkeit *Giftkunde*) oder er muss es von einem anderen Spieler erwerben. Da Giftgas sehr schwer zu beschaffen ist, wird dies eine seltene Fallenart bleiben. Wird eine Giftgasfalle ausgelöst, so entsteht eine *zwei mal zwei mal zwei Meter große Wolke Giftgas* um die Falle. Wer in diesem Bereich steht, wird von der Wirkung des Giftes erfasst. Zwei Portionen Giftgas geben eine 3×3×3 Meter Wolke, drei eine 4×4×4 Meter Wolke usw.

Gefangennahme

Fallen mit der Wirkung Gefangennahme richten *keinen realen Schaden* an, sondern nehmen den betroffenen Charakter unbeschadet gefangen.

Bei einer Falle mit *Gefangennahme 1* kann sich ein Charakter nach etwa *30 Minuten selbst befreien*. Mit fremder Hilfe dauert es nur *5 Minuten*.

Bei *Gefangennahme 2* kann er sich *selbst nicht mehr* befreien, fremde Hilfe setzt ihn in etwa *10 Minuten* frei.

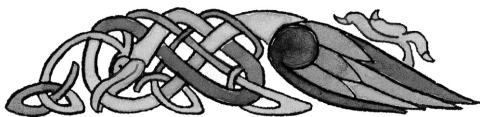
Bei *Gefangennahme 3* dauert die Befreiung durch andere etwa *30 Minuten* weil Ketten oder Handschellen durchgesägt werden müssen.

Nadel

Dies ist ein kleiner Mechanismus, der eine winzige Nadel vorschnellen lässt. Diese bohrt sich in der Regel in die Hand des Opfers. Die Nadel selbst hat kaum Wirkung, meistens ist sie allerdings vergiftet. Der Fallensteller muss hierfür jedoch ausreichend Klingengift (Siehe Fähigkeit *Giftkunde*) besitzen.

Tod

Eine Falle mit tödlicher Wirkung ist eine so bösartige Konstruktion, dass sie das Opfer unweigerlich tötet. Der angerichtete Schaden ist so groß, dass der betroffene Charakter *zweigeteilt, enthauptet* oder



zermatscht wird und ihm alle *Schutzamulette*, *Kämpferschutzpunkte* oder *Rüstungsteile* nichts mehr helfen können. Eine solche Falle besteht z.B. aus einem Zentner schweren *Steinblock*, einer hundert Meter tiefen *Fallgrube* oder einer *überdimensionierten Kreissäge*. Man sollte mit der Konstruktion von tödlichen Fallen sehr vorsichtig sein, da der Tod von Charakteren beim LARP immer ein heikles Thema ist und man auch nie genau sagen kann, wer letztendlich die Falle auslöst. Lläuft ein Freund hinein, ist das Geschrei groß!

Verletzung

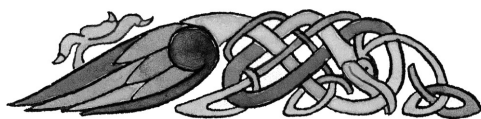
Fallen mit der Wirkung Verletzung sind Konstruktionen, die darauf ausgelegt sind den betroffenen Charakter ein oder mehrere Treffer zuzufügen. Eine Falle der Stärke *Verletzung 1* fügt dem Charakter *einen Treffer* zu, *Verletzung 2* *zwei Treffer* usw.

Fallen mit dieser Wirkung bestehen in der Regel aus *Klingen* oder *Pfeilen*, die aus Verstecken hervor schnellen. Natürlich kann der Fallensteller hier zusätzlich mit Gift arbeiten.

Die aufgeführten Möglichkeiten Fallen zu bauen, decken wohl die meisten Fallentypen im LARP ab. Jeder Fallenbauer hat eine große Auswahl verschiedener Typen und Wirkungsarten, die er selbst so zusammen stellen kann wie er möchte. Wer zudem mehrere Effekte miteinander kombinieren möchte, wie z.B. Giftnadel und Alarm, der kann dies selbstverständlich tun, indem er zwei Fallensysteme zusammen zählt. Selbstverständlich benötigt er dafür auch die doppelte Arbeitszeit.

Wer sich die Falle ausgesucht hat, die sein Charakter konstruieren möchte, der muss sie auch aufstellen. Dies funktioniert indem er einen *roten Umschlag* verwendet in dem ein *Zettel* mit den folgenden Informationen enthalten ist:

- Art der Falle, Beschreibung des Mechanismus
- Stärke der Falle
- Wirkung der Falle (Verletzung, Alarm, et cetera – mit kurzer Erklärung für Spieler)



Ist in der Falle Gift enthalten, muss hierfür zusätzliche Information (Siehe *Giftkunde*) beigefügt werden.

Diesen Zettel lässt der Spieler vom Spielleiter bestätigen (abstempeln) und verschließt ihn im Umschlag. Dieser rote Umschlag *stellt die Falle* dar und kann vom Spieler am beabsichtigten Ort angebracht werden. Der Fallenbauer kann ihn entweder klar sichtbar anbringen, sodass jedermann die Falle erkennt und das gesicherte Objekt meidet – oder ihn am Objekt verstecken. Bringt er den Umschlag versteckt an, so muss er darauf achten, dass die Falle bei gründlicher Untersuchung von Mitspielern entdeckt werden kann. Bei einer Falle an einer Kiste muss der Umschlag z.B. dann zu sehen sein, wenn man den Deckel vorsichtig einen Spalt weit öffnet und hinein schaut. Dies bietet Mitspielern die Chance Fallen noch rechtzeitig zu entschärfen, falls sie das Objekt vorher gründlich untersuchen.

Eine zu gut versteckte Falle wird von anderen vielleicht überhaupt nicht wahrgenommen, wenn sie den Umschlag nie finden!

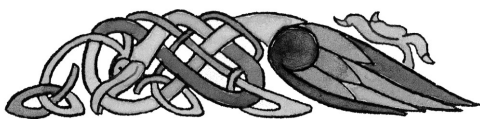
Feuer machen

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit besitzt die nötige Kenntnis um in der Wildnis Feuer zu machen. Es wird davon ausgegangen, dass er Stahl und Feuerstein bei sich trägt oder auf eine andere natürliche Weise (Äste aneinander reiben oder so) Feuer erzeugen kann. Ein Spieler, dessen Charakter diese Fähigkeit besitzt, darf daher jederzeit Strichhölzer oder ein Feuerzeug verwenden um Kerzen oder Lagerfeuer anzuzünden.

Wer als Spieler tatsächlich mit einem Feuerstein umgehen kann, der kann dies natürlich jederzeit einsetzen – ohne dass der Charakter die Fähigkeit *Feuer machen* besitzen müsste.

Geschichten und Legenden

Mit dieser Fähigkeit wird das Wissen eines Charakters in bezug auf Geschichte, Gerüchte und Bräuche simuliert. Gelehrte, Wissenschaftler oder Barden besitzen oft außergewöhnliches Wissen



über Land und Leute und wissen oftmals Geschichten und Zusammenhänge, von denen normale Charaktere noch nie etwas gehört haben.

Die Fähigkeit *Geschichten und Legenden* bietet Spielern die Möglichkeit, über zusätzliches Wissen zu verfügen, dass der Charakter irgendwann einmal aufgeschnappt hat. Jeder Spieler mit dieser Fähigkeit hat daher das Recht, den Spielleiter um zusätzliche Hintergrundinformationen zu bitten. Er erhält eventuell zusätzlichen Einblick in Geschichte und Politik des Landes, sowie in die Geheimnisse und Motivationen einzelner NSCs.

Umfang und Qualität der Information hängen jedoch von dem Punktwert der Fähigkeit sowie der Einschätzung der Spielleitung ab.

Was den Punktwert angeht, so kann ein Charakter mit *Geschichten und Legenden 100* bestimmt mehr erfahren als einer mit nur 10 Punkten. Der Spielleiter wägt je nach Punktwert ab, wie viele Informationen der Charakter erhält.

Der Spielleiter bestimmt Art und Umfang der Informationen. Der Spieler hat kein Recht darauf seine Fragen genau beantwortet zu bekommen. Der Spielleiter muss Fragen nur dann beantworten, wenn er es für das Spiel für sinnvoll hält, und kann jederzeit unvollständige oder sogar falsche Informationen ausgeben, wenn es der vorgesehene Plot (sozusagen das Drehbuch) notwendig macht. Diese Fähigkeit kann für gute Rollenspieler *sehr* nützlich sein, und ihnen eine Menge Spaß bereiten. Dies hängt jedoch auch sehr von der Qualität des Spielleiters ab.

Ein guter Spielleiter wird Charakteren mit dieser Fähigkeit bereits im Vorfeld der Veranstaltung zusätzliche Gerüchte zukommen lassen und ihnen auch während des Spiels Zusatzinformationen geben.

Ein schlechter Spielleiter, mit einem schlecht durchdachten Szenario, wird sich nur wenig darum kümmern und nur wenig zusätzliche Informationen geben können. Ein Spieler der diese Fähigkeit



wählt, muss daher mit dem Risiko leben, dass sie ihm bei manchen Abenteuern nicht helfen wird.

Giftkunde

Gift kann grundsätzlich von jedem angewendet werden, der es in seinen Besitz bringen kann. Allerdings ist Gift oft schwierig zu beschaffen und in vielen Ländern ist der Besitz zudem mit schweren Strafen belegt.

Da Gift also meistens nicht im freien Hand erhältlich ist, empfiehlt es sich, es selbst herzustellen. Gift kann nur von Spielern mit der Fähigkeit *Giftkunde* hergestellt werden. Die Fähigkeit *Giftkunde* verleiht dem Spieler umfangreiches Wissen über die Zusammensetzung und Zubereitung von Giften, das zum Heilen genauso gut wie zum Morden eingesetzt werden kann.

Gift mischen

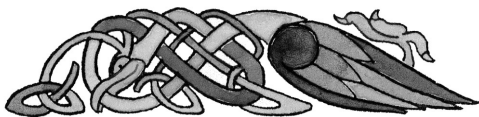
Jeder Spieler mit der Fähigkeit *Giftkunde* ist auch in der Lage, Gifte selbst, nach eigenen Bedürfnissen, zusammenzubrauen. Er kann im Rahmen seiner Fähigkeit selbst entscheiden, was für eine Wirkung, Stärke und Dauer das Gift hat und auf welche Weise es verabreicht wird. Er setzt hierfür einfach die Bausteine der Gifftabellen zusammen und erhält sein persönliches Gift. Zählt man die Punktwerte der Komponenten zusammen, so erhält man die Stärke des Giftes. Die verschiedenen Elemente, die der Giftkundige bestimmen kann, sind *Wirkungsart*, *Einsetzdauer*, *Verabreichungsart* und *Wirkungsdauer*.

- **Wirkungsart**

Die Wirkungsart legt fest welche Wirkung das Gift besitzt. Es kann ein *Schlafgift* sein, *Übelkeit* oder gar den *Tod* herbei führen.

- **Einsetzdauer**

Die Einsetzdauer legt fest, wann das Gift seine volle Wirkung entfaltet. Wer vergiftet ist, der zeigt bald die ersten Symptome der Vergiftung, die beabsichtigte Wirkung tritt aber erst nach einiger Zeit ein.



- **Verabreichungsart**

Hier kann der Giftmischer entscheiden, auf welche Art sein Gift in den Körper des Opfers gelangen soll. Gift kann verschluckt werden, es kann aber auch durch Hautkontakt oder Wunden verabreicht werden.

- **Wirkungsdauer**

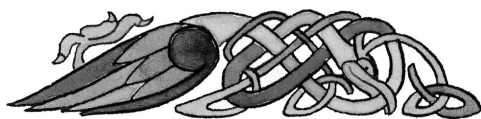
Da nicht jedes Gift tödlich und damit permanent ist, kann der Giftkündige entscheiden, ob es für eine Stunde, für einen Tag oder länger wirken soll.

Jede dieser vier Komponenten kostet eine gewisse Anzahl Punkte. Ein Giftkündiger muss die Komponenten so auswählen, dass die Summe aller Punkte nicht den Wert seiner Fähigkeit *Giftkunde* übersteigt. Besitzt ein Giftkündiger z.B. die Fähigkeit *Giftkunde 50*, so darf die Summe der Kosten des gewünschten Giftes 50 nicht überschreiten.

Wirkungsarten

Es gibt im *DragonSys™-Classic-Giftsystem* grundsätzlich *sieben Giftsorten* mit verschiedenen Wirkungsarten:

Giftart	Punktekosten
Übelkeit	10
Schlaf	20
Lähmung	30
Wahnsinn	40
Kollaps	50
Koma	70
Tod	100



Jede Giftart wird mit Symptomen und Wirkung beschrieben. Das Einsetzen von Symptomen und Wirkung ist von der *Einsetzdauer* des jeweiligen Giftes abhängig.

Übelkeit

Symptome: Unwohlsein, Bauchschmerzen

Wirkung: Brechreiz, der Betroffene muss einen geeigneten Ort aufsuchen und sich dort ca. eine halbe Stunde erbrechen, grün im Gesicht herumliegen et cetera.

Schlaf

Symptome: Große Müdigkeit, Unkonzentriertheit

Wirkung: Einschlafen, der Betroffene kann nicht geweckt werden, außer mit einem Eimer Wasser ins Gesicht. Schläft kurz darauf wieder ein. Schlafdauer ca. 12 Stunden.

Lähmung

Symptome: Schmerzen im Muskelgewebe, Krämpfe, große Anstrengung beim Bewegen

Wirkung: Lähmung, der Betroffene kann sich nicht mehr bewegen. Sprechen jedoch noch möglich. Lähmungsdauer ca. eine Stunde.

Wahnsinn

Symptome: Zunehmende Verwirrung

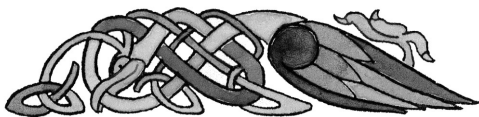
Wirkung: Der Betroffene verfällt dem Wahnsinn. Der Spielleiter wählt aus folgenden Möglichkeiten:

- Angriffswut
- Passivität
- Halluzinationen
- Neue Persönlichkeit
- gespaltene Persönlichkeit
- Amnesie
- Verfolgungswahn

Wirkungsdauer ca. ein Tag.

Kollaps

Symptome: Große Schwäche, Schmerzen



Wirkung: Der Betroffene bricht zusammen und kann außer Sprechen keine Aktionen mehr durchführen. Kollapsdauer ca. einen Tag.

Korna

Symptome: Große Schwäche, Müdigkeit

Wirkung: Der Betroffene wird ohnmächtig und seine Körperfunktionen reduzieren sich auf ein Minimum. Er erscheint bei einer oberflächlichen Untersuchung wie tot. Komadauer ca. ein Tag

Tod

Symptome: Schmerzen, „große Schwärze“ rückt näher

Wirkung: Der Betroffene stirbt.

Wirkungsdauer: Permanent

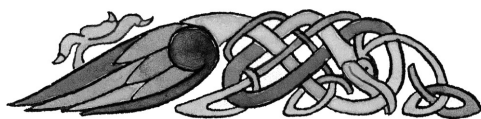
Einsetzdauer der Gifte

Bei der Einsetzdauer von Giften muss man zwischen dem *Einsetzen der Symptome* und dem *Einsetzen der endgültigen Wirkung* unterscheiden. Die Symptome setzen zuerst, meist kurz nach der Vergiftung, ein. Sie bleiben so lange bestehen bis die endgültige Wirkung eingesetzt hat. Die Einsetzdauer beträgt bei allen Giften normalerweise *10 Minuten für die Symptome*, und *eine Stunde für die endgültige Wirkung*. Das heißt, dass der Spieler zehn Minuten nach dem Zeitpunkt der Vergiftung bereits an den Symptomen leidet und die endgültige Wirkung nach einer Stunde eintritt. Der Giftmischer kann jedoch das Eintreten der entgültigen Wirkung beeinflussen, wenn er möchte.

Hierzu muss er zusätzlich Punkte aufwenden. Kosten für die Veränderung der Einsetzdauer:

- Endgültige Wirkung nach einem Tag, Symptome nach einer Stunde: + 20 Punkte
- Endgültige Wirkung nach 10 Minuten Symptome nach einer Minute: + 20 Punkte
- Endgültige Wirkung sofort, keine Symptome: + 50 Punkte

Bei Sofortwirkung ist zu beachten, dass vor Eintritt der entgültigen Wirkung *immer* noch ein Rettungsversuch unternommen werden



kann, wenn ein Heiler oder Giftkundiger anwesend ist und rechtzeitig reagiert.

Verabreichungsart der Gifte

Bei der Verabreichung der Gifte wird davon ausgegangen, dass das Gift normalerweise geschluckt, bzw. gegessen oder getrunken wird (*orale Aufnahme*). Möchte der Giftmischer ein Gift brauen, das auf *andere Weise* wirkt, so muss er dafür *zusätzlich Punkte* aufbringen.

Kosten zur Änderung der Verabreichungsart:

- Gift wirkt in Wunde (Klingengift): + 30 Punkte
- Gift wirkt bei Hautkontakt: +50 Punkte
- Gift wirkt beim Einatmen (Gas): + 70 Punkte

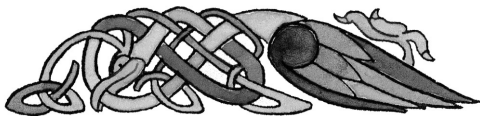
Wirkungsdauer

Die normale Wirkungsdauer ist bei der Giftart genannt. Möchte der Giftmischer jedoch die *Dauer verlängern oder verkürzen*, so kann er dies nach Belieben tun. Die Dauer ist in sechs verschiedene *Kategorien* eingeteilt. Für jede Kategorie, um die er die Dauer verändern will, muss er *20 Punkte* „zahlen“. Verändert er die Dauer z.B. um zwei Kategorien so kostet ihn das 40 Punkte.

Dauer der Wirkung (Circa-Angaben):

- eine halbe Stunde
- eine Stunde
- 12 Stunden
- ein Tag
- eine Woche
- permanent

Natürlich kann tödliches Gift nicht verändert werden, da es unmöglich ist für 12 Stunden zu sterben.



Stärke des Giftes

Die Stärke des Giftes bestimmt sich immer *nach der Fähigkeit* des Giftmischers. Hat er z.B. *Giftkunde 60*, so kann er ein Gift mischen das 60 Punkte stark ist. Je stärker ein Gift ist, desto schwieriger ist es dagegen immun zu sein, bzw. davon geheilt zu werden. Natürlich kann er auch Gifte mit schwächerer Wirkung brauen, wenn er möchte.

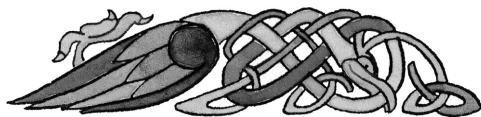
Ein Giftkundiger kann so seine persönliche Giftmischung zusammenstellen. Ein Charakter mit *Giftkunde 10* kann nur die einfachste Variante, ein unmodifiziertes Übelkeitgift herstellen. Wer jedoch z.B. ein *sofort wirkendes Klingengift mit tödlicher Wirkung* brauen möchte, dessen Fähigkeit muss mindestens 180 Punkte betragen.

Nehmen wir als letztes Beispiel an, jemand möchte das Dornröschengift mischen. Sie hat sich bekanntlich mit einer Spindel in den Finger gestochen und ist dann permanent (Na gut, da war noch so ein Prinz ...) eingeschlafen. Die Kosten für ein solches Schlafgift wären:

Schlafgift: 20 Pkt. + Sofortwirkung: 50 Pkt. + Gift wirkt in Wunde: 30 Pkt. + Permanent: 60 Pkt (um 3 Kategorien verschoben) = Gesamtkosten: 160 Pkt.

Der betreffende Giftmischer müsste also einen Giftkundewert von mindestens 160 Punkten haben – nicht ganz einfach!

Die Herstellung des Giftes muss vom Giftkundigen natürlich real ausgespielt werden. *Pro Stärkepunkt* des erzeugten Giftes, muss der Charakter *eine Minute* mit Aufgaben wie *Kräutersammeln* und *Einkochen* verbringen. Grundsätzlich entsteht bei jedem Versuch *nur eine Dosis* Gift, die für eine *einmalige Anwendung* an einer Person gedacht ist. *Klingengift* kann so z.B. nur eine Waffe für die Dauer eines Kampfes vergiften. Möchte der Charakter mehrere Dosen Gift herstellen, so multipliziert sich die „Brauzeit“ mit der Anzahl der Anwendungen. Ein fertiges Gift hält sich *maximal für*



die Dauer einer Spielveranstaltung. Es kann *nicht* von einem Abenteuer ins nächste mitgenommen werden.

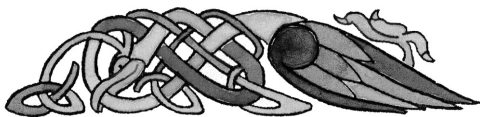
Gift heilen

Trifft der Giftkundige auf einen Spieler mit (LARP-) Vergiftungserscheinungen, so kann er versuchen, ihm zu helfen. Diese Hilfe findet zuerst als eine Art „Erste Hilfe“ statt, wobei der Giftkundige versucht, die Wirkung des Giftes abzuschwächen und das Eintreten der Wirkung hinauszuzögern. Der Spieler vergleicht hierzu den *Wert seiner Fähigkeit Giftkunde* mit der *Stärke des Giftes*. Ist der Wert *gleich oder höher*, so war er erfolgreich und die endgültige Wirkung des Giftes wird für *5 Minuten pro Punkt der Fähigkeit Giftkunde* hinausgezögert. Ein Charakter mit *Giftkunde 50* kann die endgültige Wirkung für $50 \times 5 = 250$ Minuten herauszögern. Dies gibt ihm meist genügend Zeit, ein Gegengift zuzubereiten. Die Symptome des Giftes wirken beim Vergifteten weiter.

Nun kann der Giftkundige versuchen, das Gift zu neutralisieren. Um es zu neutralisieren, muss er ein Gegengift der gleichen Art und Stärke brauen und dem Vergifteten verabreichen. Das Brauen des Gegengiftes wird wie die Herstellung normalem Gift geregelt.

Handel

Die Fähigkeit Handel verleiht dem Charakter besonderen Reichtum. Es wird dabei davon ausgegangen, dass der Charakter ein gewisses Vermögen *besitzt* und sich deshalb einen etwas höheren Lebensstandard leisten kann. Handeln, Schachern und Feilschen muss vom Spieler natürlich selbst ausgespielt werden, wobei sein Erfolg nur von seiner Redegewandtheit und nicht vom Wert dieser Fähigkeit abhängt. Um den Reichtum des Charakters darzustellen, erhält er zu Anfang des Spiels mehr Geld als normale Charaktere. Er erhält zu Beginn der Veranstaltung die üblichen *10 Geldeinheiten plus 4 zusätzliche Geldeinheiten pro 10 Punkte Handelsfähigkeit*. Ein Charakter mit der Fähigkeit *Handel 50* würde zu Anfang



des Spiels 30 GE (10 Startgeld plus 20 wegen *Handel*) erhalten. Der Nutzen dieser Fähigkeit ist sehr von Existenz und Qualität des Geldsystems abhängig. Funktioniert das Geldsystem auf einer Veranstaltung richtig, so kann zusätzliches Geld dem Charakter viele neue Möglichkeiten eröffnen. Existiert auf einer Veranstaltung aber gar kein Geldsystem oder bricht es während des Spiels zusammen, so hat diese Fähigkeit für den Charakter praktisch keinen Wert.

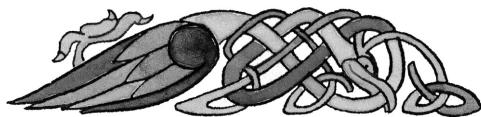
Heilkunde

Ein Charakter, der die Fähigkeit Heilkunde gewählt hat, besitzt das notwendige Wissen um Wunden und Krankheiten richtig zu behandeln. Er kennt die Grundregeln der Ersten Hilfe, kann richtige Verbände anlegen und wechseln, und vermag den Heilprozess durch Kräuter und Salben zu beschleunigen. Behandelt ein Heilkundiger eine Verletzung, so heilt die Wunde erheblich schneller als normal. Dies wird genau im Kapitel 6 *Heilung* beschrieben.

Immunität

Immunität gegen Gift

Besitzt ein Charakter diese Fähigkeit, so können gewisse Gifte seinem Körper nichts anhaben. Warum der Charakter gegen Gift immun ist, bleibt der Phantasie des Spielers überlassen. Es kann eine *angeborene Fähigkeit* sein, auf *Magie* beruhen oder vom Charakter *antrainiert* worden sein. Da *Immunität gegen Gift* eine sogenannte „offene Fähigkeit“ ist, kann ein Spieler *10 oder mehr EP* in diese Fähigkeit investieren. Je höher sein Punktwert bei dieser Immunität ist, desto resistenter ist der Organismus gegen Gifte. Ein Charakter mit *Immunität gegen Gift 10* ist gegen alle Gifte der *Stärke 10* immun, besitzt er die Fähigkeit mit 100 Punkten, so ist er gegen Gifte bis Stärke 100 immun. Ist ein Charakter gegen ein Gift immun, so beeinflusst es ihn nicht. Ist die Stärke des Giftes jedoch höher als die Immunität des Charakters, so wird er normal betroffen.



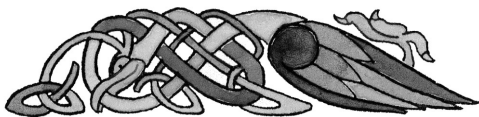
Immunität gegen Magie

Mit dieser Fähigkeit besitzt der Charakter die Gabe, dass gewisse Zauber gegen ihn keine Wirkung haben. Die Herkunft dieser Immunität bleibt wiederum der Kreativität des Spielers überlassen. Es gibt grundsätzlich mehrere verschiedene Arten von Immunität gegen Magie. Alle haben folgende Regeln gemeinsam:

- Ein Spieler der gegen gewisse Magie immun ist, wird nicht von ihr betroffen. Der entsprechende Zauber. wirkt nicht, egal ob der Charakter dies möchte oder nicht. Wer z.B. gegen alle Lehrlingszauber immun ist, der kann auch nicht magisch geheilt werden, da dieser Zauber ebenfalls zu den Lehrlingszaubern gehört.
- der Charakter ist nicht nur gegen die Zauber von Magiern sondern auch gegen die Wirkung magischer Gegenstände mit gleicher Wirkung geschützt.
- Wer gegen einen oder mehrere Zauber immun ist, der kann diese Zauber auch selbst nicht anwenden. Ist ein Charakter z.B. gegen den Zauber *Schlaf* immun, so kann er selbst als Magier diesen Spruch nicht anwenden.

Die unterschiedlichen Möglichkeiten gegen Magie immun zu sein:

Immunität gegen ...	Ep-Kosten
... einen bestimmten Zauber	10-100
Lehrlingszauber	50
Meisterzauber	150
alle Zauber/Magie	500



- Immunität gegen einzelne Zauber

Jeder Charakter hat die Möglichkeit gegen bestimmte Zauber immun zu sein. Die EP-Kosten einer solchen Immunität sind die Gleichen, die der Charakter benötigen würde, um den Zauber zu lernen. Möchte ein Charakter gegen einen bestimmten 20-Punkte Zauber, wie z.B. Schlaf, immun sein, so kostet ihn diese Fähigkeit 20 EP. Ein Charakter kann gegen beliebig viele Zauber immun sein.

- Immunität gegen Lehrlingszauber

Mit dieser Fähigkeit wird der Charakter gegen alle Zauber bis 20 Punkte Stärke immun. Dies gilt nicht nur für gefährliche, sondern auch für nützliche Zauber dieser Kategorie.

- Immunität gegen Meisterzauber

Der Charakter ist gegen alle Zauber bis 50 Punkte Stärke immun.

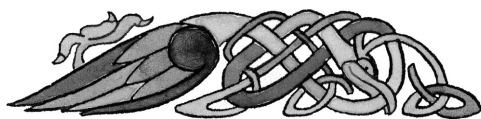
- Immunität gegen alle Magie

Der Charakter kann von Magie überhaupt nicht berührt werden. Selbst Wiederbelebung ist bei ihm ausgeschlossen.

Kämpferschutz

Die Fähigkeit *Kämpferschutz* verleiht einem Krieger zusätzliche Härte und Ausdauer im Kampf. Durch den *Kämpferschutz* wird die Erfahrung und die allgemeine Härte des Kriegers symbolisiert. Ein erfahrener Krieger kann Schlägen ausweichen oder sie zumindest abschwächen, die einen unerfahrenen schwer verletzt hätten. Diese gesteigerte Überlebensfähigkeit wird bei erfahrenen Kämpfern durch *Kämpferschutzpunkte* dargestellt. *Kämpferschutzpunkte* gelten als Schutzpunkte und können einen Treffer „abwehren“ (siehe Kapitel *Kampf*). *Kämpferschutz 1* gibt dem Charakter *einen* zusätzlichen Schutzpunkt, *Kämpferschutz 2* *zwei* zusätzliche usw.

Darüber hinaus besitzt ein Charakter mit *Kämpferschutz* zusätzlich die Fähigkeit mit erlittenen Wunden besser fertig zu werden als andere Charaktere. Für einen erfahrenen Kämpfer gehören Wunden und Verletzungen zum Alltag und so hat er es gelernt mit



Schmerzen umzugehen, bzw. sie zu verdrängen. Ein Charakter mit Kämpferschutz hat daher die Möglichkeit erlittene Wunden nicht mehr zu spüren, sobald sie richtig versorgt sind. Hat ein Charakter eine Wunde erhalten, so kann der Spieler normalerweise die verletzte Körperregion solange nicht mehr einsetzen, bis die Verletzung vollständig geheilt ist. Besitzt der Charakter jedoch *Kämpferschutz*, so hat er die Möglichkeit *einen Kämpferschutzpunkt zeitweise zu opfern* und das verletzte Körperteil doch einzusetzen. Der Kämpferschutzpunkt geht so lange verloren *bis die Wunde ordnungsgemäß verheilt* ist, danach erhält der Spieler seinen Schutzpunkt zurück.

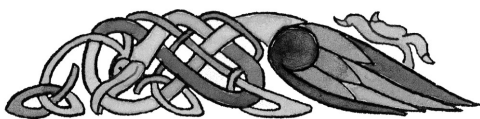
Ein Beispiel:

Friedrich Eisenhuhn besitzt die Fähigkeit *Kämpferschutz 4*. Obwohl er im Kampf über vier zusätzliche Schutzpunkte verfügt, wird er so stark bedrängt, dass er verletzt wird. Durch einen Schwerthieb entsteht eine Wunde an seinem rechten Arm und er kann gerade noch lebend entkommen. Friedrich lässt den blutenden Arm sofort von einem Heiler fachgerecht verbinden. Trotzdem kann er ihn nur unter Schmerzen bewegen und erkennt, dass er mit diesem verletzten Arm wohl nicht mehr kämpfen kann. Da er ein erfahrener Krieger ist und die Fähigkeit *Kämpferschutz* besitzt, beschließt er den Schmerz zu ignorieren und den Arm normal weiter zu verwenden.

Den Schmerz zu ignorieren, verlangt große Konzentration und verbraucht daher einen der vier Schutzpunkte von Friedrichs *Kämpferschutz-Fähigkeit*. Er kann den verletzten Arm weiter verwenden, hat aber bis zur vollständigen Heilung nur noch drei Schutzpunkte aus *Kämpferschutz*.

Ist die Wunde verheilt, kann Friedrich wieder alle vier Schutzpunkte von seiner *Kämpferschutz-Fähigkeit 4* beanspruchen.

Ein Spieler mit der Fähigkeit *Kämpferschutz* hat also die Möglichkeit ein verletztes Körperteil weiter zu verwenden, wenn er dafür einen Punkt *Kämpferschutz* bindet. Dieser Punkt ist bis zur vollständigen Heilung der Wunde quasi „in Gebrauch“ und gewährt dem Spieler



solange keinen Schutz. Ein Spieler kann so für jede Stufe seiner Fähigkeit *Kämpferschutz* die Heilungsdauer einer Wunde quasi ignorieren. Ein Charakter mit *Kämpferschutz* 6 könnte theoretisch trotz sechs Wunden immer noch normal spielen, er besäße dann aber keine zusätzlichen Schutzpunkte mehr.

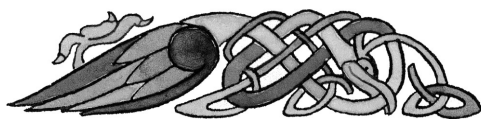
Diese Fähigkeit kann *nur* auf Wunden angewendet werden, die *von einem Heilkundigen bereits ordnungsgemäß verbunden* sind.

Magische Fähigkeiten

Angeborene magische Fähigkeit

Die Möglichkeit, angeborene magische Fähigkeiten zu besitzen, steht Charakteren als Alternative zum normalen System der Magieanwendung zur Verfügung. *Jeder Zauber und jeder Effekt*, der normalerweise von Magiern durch Zaubersprüche herbeigeführt werden kann, kann ein Charakter auch *als angeborene Fähigkeit* besitzen. Für angeborene *Magische Fähigkeiten* gelten folgende Regeln:

- *Jeder existierende Zauber* kann von einem Charakter auch als angeborene magische Fähigkeit besessen werden.
- Die EP-Kosten für eine angeborene magische Fähigkeit betragen immer *das Doppelte des entsprechenden Zaubers*.
- Der Charakter kann eine angeborene magische Fähigkeit *jederzeit durch mentaler Kontrolle* einsetzen. Er muss den Zauber nicht wie ein Magier durch Formeln und Komponenten heraufbeschwören, sondern kann ihn ohne besondere Anstrengung sofort eintreten lassen. Der Charakter muss daher weder Komponenten verwenden, noch Formeln sprechen oder bestimmte Rituale ausführen.
- Die angeborene Fähigkeit verhält sich ansonsten wie der entsprechende Zauber. Sie kann vom Charakter nur *einmal pro Tag* angewendet werden. Möchte er sie mehrmals pro Tag anwenden, muss er eine angeborene magische Fähigkeit eben mehrmals erwerben. Möchte er sie z.B. dreimal am Tag



einsetzen können, so muss er dreimal den entsprechenden EP-Betrag bezahlen.

- Angeborene magische Fähigkeiten bieten dem Spieler *keine Möglichkeit* entsprechende Rituale und Zauber auszuführen. Diese Fähigkeit bietet Spielern, denen das Magiesystem nicht behagt, eine praktische Alternative. Der Charakter wird von allen Zwängen der Magieanwendung befreit und kann seine magische Fähigkeiten so anwenden wie er es möchte. Woher der Charakter diese Fähigkeit hat, bleibt der Phantasie des Spielers überlassen. Es können *Psi-Fähigkeiten* sein, *Rasseneigenschaften* oder eben eine *individuelle Eigenart des Charakters*.

Magische Fähigkeiten die zum Zaubern im klassischen Sinn befähigen werden an dieser Stelle zur allgemeinen Übersicht nur kurz angesprochen. Die genauen Erklärungen aller magischen Fähigkeiten und Zauber sind im Magie-Regelwerk nachzulesen.

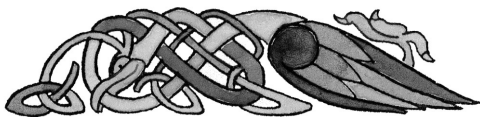
Einzelne Zauber

Die Fähigkeit einzelne Zauber zu lernen und anzuwenden, ist die eigentliche *Hauptfähigkeit* der Magier und Hexen. Die Fähigkeit Einzelne Zauber ist im Grunde keine eigenständige Fähigkeit, sondern vielmehr der Oberbegriff für die Fähigkeit einzelne Zauber auswählen und ausführen zu können. Ein Charakter mit *magischen Fähigkeiten* besitzt die Möglichkeit nach und nach einzelne magische Sprüche zu erlernen (Siehe auch Kapitel *Magieregeln*).

Diese Sprüche variieren in ihren Kosten zwischen 5 und 100 EP. Die einzelnen Zauber sind im *Liber Maicae* aufgelistet und erklärt. Jeder Charakter hat die Möglichkeit so viele verschiedene Sprüche einzukaufen wie er möchte. Wer als Charakter Magie anwenden möchte, der braucht für diese Fähigkeit unbedingt ein Regelwerk für die magischen Künste (z.B. das *Liber Magicae*).

Meisterprüfung

Erfahrene Spieler mit magischen Kräften können ihre Meisterprüfung ablegen und so in den Rang eines Meistermagiers aufsteigen.



Ein Spieler kann erst dann Meistermagier werden, wenn er Zauber für mindestens 100 EP beherrscht.

Großmeisterfähigkeit

Die Großmeisterfähigkeit ist das höchste für einen Magier erreichbare Ziel. Als Großmeister besitzt er die größtmögliche Kenntnis und Kontrolle über Magie und wird mit gewissen Privilegien ausgestattet. Wer sich für diese Fähigkeit interessiert, sollte sich daher im *Liber Magicae* über die Großmeisterfähigkeit näher informieren.

Großmeister kann nur werden, wer bereits den Meistertitel besitzt und magische Zauber für mindestens 500 EP beherrscht.

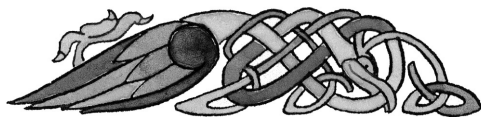
Die Verwendung von Magie wird übrigens in der Praxis von vielen Veranstaltern unterschiedlich gehandhabt. Magier müssen sich *unbedingt* vor einer Veranstaltung über das verwendete Magiesystem oder eventuell angewendete „Hausregeln“ informieren!

Magischer Gegenstand

Die Fähigkeit *magischer Gegenstand* ist keine Fähigkeit im eigentlichen Sinne. Sie berechtigt den Charakter lediglich dazu einen permanent magischen Gegenstand zu erschaffen. Die Fähigkeit *magischer Gegenstand* bietet dem Charakter zwei verschiedene Möglichkeiten in den Besitz solcher magischen Gegenstände zu gelangen. Der Spieler kann einerseits *bei der Erschaffung seines Charakters* einen magischen Gegenstand für ihn auswählen (dazu muss er *kein* Magier sein) oder andererseits später im Spielverlauf einen (permanenten) magischen Gegenstand *selbst anfertigen*.

Erschaffung magischer Gegenstände im Spiel

Permanente magische Gegenstände können, wie allgemein bekannt, nur von *Großmeistern der Magie* hergestellt werden. Wenn der Charakter (mit der Fähigkeit *magischer Gegenstand*) selbst diesen Rang besitzt oder einen Großmeister gefunden hat der bereit ist ihm zu helfen, kann er einen eigenen magischen Gegenstand herstellen. Das Herstellungsverfahren, welches sehr kompliziert



und aufwändig ist, wird in den Magieregeln beschrieben. Um einen magischen Gegenstand zu erschaffen, muss der Charakter jedoch seine Lebensenergie, also Erfahrungspunkte in den Gegenstand binden. Die jeweiligen EP-Kosten richten sich nach Art und Wirkung des entsprechenden magischen Gegenstandes. Dies kann von 5 EP für einen magischen Lichtstein bis hin zu mehrere hundert EP für ein intelligentes magisches Schwert reichen.

Magische Gegenstände bei der Charaktererschaffung

Bei der Charaktererschaffung hat der Spieler die einmalige Möglichkeit sich mit dieser Fähigkeit *einen bestimmten magischen Gegenstand*, z.B. ein magisches Schwert für seinen Charakter auszusuchen. Der Gegenstand kann ein *Erbstück des Anfängercharakters* sein oder aus einer sonstigen beliebigen Quelle stammen. Der Gegenstand muss daher nicht extra geschaffen werden, der Spieler kann ihn sich einfach aussuchen. Der Charakter muss für diesen Gegenstand jedoch die entsprechende EP-Punktzahl entrichten. Der Charakter muss *keine* weiteren magischen Fähigkeiten haben!

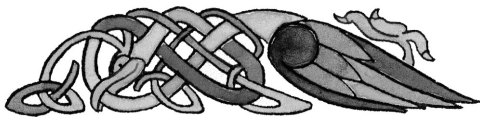
Verliert der Charakter im Laufe des Spiels den magischen Gegenstand (wird gestohlen, zerstört et cetera), so erhält er auf keinen Fall die EP zurück. Sie sind mit der Entstehung des magischen Gegenstandes endgültig verbraucht.

Meucheln

Die Fähigkeit *Meucheln* gibt einem Charakter die Möglichkeit, Charaktere seiner Mitspieler auf eine besonders hinterhältige Weise zu töten. Wer diese Fähigkeit erlernt hat, besitzt genaue Kenntnisse über die menschliche (elfische, zwergische) Anatomie und kann einen Gegner mit einem einzigen Messerstich töten. Voraussetzung hierfür ist jedoch, dass der Angriff heimtückisch geschieht und das Opfer nicht auf den Angriff vorbereitet ist.

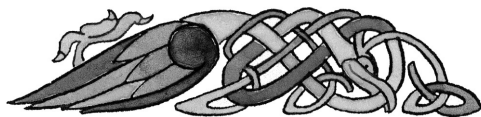
Für die Fähigkeit *Meucheln* gelten folgende Regeln:

- Die Fähigkeit *Meucheln* kann *nur als Überraschungsangriff* gegen unvorbereitete Opfer eingesetzt werden. Das Opfer



darf den Meuchler entweder vor der Tat überhaupt nicht wahrnehmen (Anschleichen) oder es darf zumindest nicht die üblen Absichten des Meuchlers erraten. Wer z.B. eine Wache in ein freundliches Gespräch verwickelt und dabei einen Dolch unter dem Mantel versteckt hält, der kann gegen die Wache einen Meuchelversuch unternehmen, solange sie noch nicht misstrauisch geworden ist. Ist das Opfer jedoch bereits mit Gegenwehr oder Flucht beschäftigt, so ist kein Meuchelversuch mehr möglich. Auf gar keinen Fall kann während eines Kampfes gemeuchelt werden, da jeder Kämpfer automatisch zur Gegenwehr bereit ist.

- Um einen Meuchelversuch zu unternehmen, muss ein Charakter mit der Fähigkeit *Meucheln* sein Opfer *mit einer Polsterwaffe an Hals, Brust oder Rücken leicht berühren*. Besonders am Hals hat dies mit der nötigen Vorsicht zu geschehen, da auch Polsterwaffen Verletzungen herbeiführen können. Wehrt der Verletzte die Waffe ab oder wird er nur an Arm oder Bein getroffen, so schlägt der Meuchelversuch fehl und der Angriff wird wie im offenen Kampf als ein einfacher Treffer gewertet.
- Ist der Meuchelversuch korrekt durchgeführt worden, d.h. das Opfer wurde durch den Angriff überrascht und von der Waffe erfolgreich getroffen, so richtet der Meuchelmörder besonders hohen Schaden an. Für jede Stufe der Fähigkeit *Meucheln* fügt der Charakter seinem Opfer einen zusätzlichen Treffer zu. Ein erfolgreicher Meuchelangriff mit der Fähigkeit *Meucheln 1* fügt dem Opfer 2 Treffer zu; *Meucheln 2* drei Treffer usw. Ein Charakter mit *Meucheln 8* kann schließlich mit einem Angriff neun Treffer zufügen. Die Treffer werden wie im normalen Kampf von den Schutzpunkten des Opfers abgezogen. Bleiben dem Opfer Schutzpunkte übrig, so kann es sich nun gegen den Angriff wehren. Erreicht es durch den Meuchelangriff null oder weniger Schutzpunkte, ist es automatisch tot, da ein



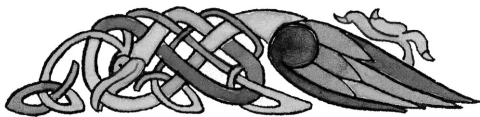
Meuchelangriff bereits den Todesstoss gegen einen Charakter darstellt.

- Möchte ein Meuchler sein Opfer nicht töten, hat er (oder sie) die Option, seinen Gegner mit einem stumpfen Gegenstand niederzuschlagen. Die Anzahl der zugefügten Treffer bleibt die gleiche, der Gegner wird aber nicht getötet, sondern nur ohnmächtig geschlagen.

In der praktischen Anwendung dieser Fähigkeit führt der Meuchelmörder zuerst seinen heimlichen Meuchelangriff aus und teilt dem Opfer dann die Zahl der zugefügten Treffer mit. Dann entsteht eine kurze Spielpause, in der das Opfer nachrechnet ob es noch auf den Beinen ist. Ist das der Fall, so kann sich nun ein Kampf zwischen Täter und Opfer entwickeln.

Spieler, deren Charakter die Fähigkeit *Meucheln* besitzt, sollten sie im Spiel möglichst mit Zurückhaltung einsetzen. Diese Fähigkeit ist im Grunde nur auf das Töten anderer Spielfiguren ausgerichtet, was meist kein besonders erstrebenswertes Rollenspielergebnis darstellt ...

Wer also diese Fähigkeit hat, der sollte es sich vor jedem Meuchelversuch gut überlegen, ob er den betreffenden Charakter wirklich töten soll (Jeder nicht. Es gibt sicher auch eine Menge guter (Rollenspiel-) Gründe für einen Meuchelangriff, wer aber nur meuchelt um seine Fähigkeit auszuprobieren oder um Charaktere zu töten, deren Spieler er persönlich nicht mag, der geht mit dieser Fähigkeit nicht richtig um. Wer ständig sinnlos meuchelt, der setzt zudem seine eigenen Überlebenschancen stark herab, da sich mit sehr großer Wahrscheinlichkeit ein paar erboste Spieler finden werden, die den Charakter tot schlagen. Jeder Meuchler sollte daher eher von der Möglichkeit Gebrauch machen Opfer ohnmächtig zu schlagen, da so meist weniger schlechte Stimmung aufkommt.



Regeneration

Regeneration ist die dem Körper eigene Fähigkeit Wunden schneller zu heilen, als es normalerweise möglich wäre. Besitzt ein Charakter die Fähigkeit *Regeneration*, so kann er selber entscheiden wieso sein Körper diese außergewöhnliche Eigenschaft hat. Sie kann *angeboren* sein, durch *Magie*, *kosmische Strahlung* oder *Drachenblut* hervorgerufen werden, oder einfach nur einen Versuch des Körpers darstellen, sich gegen die ständigen Verwundungen zur Wehr zu setzen.

Regeneration ist in vier verschiedene Stufen unterteilt, bei denen die Heilung verschieden schnell vorangeht. Alle vier Stufen haben jedoch folgendes gemeinsam:

- *Regeneration* findet *von selbst* statt.
Der Spieler muss sich nicht konzentrieren, ausruhen oder sonst irgendetwas tun, um diese Fähigkeit einzusetzen. *Regeneration* funktioniert auch bei Ohnmacht.
- *Regeneration* ist *nicht übertragbar*.
Der Spieler kann nur sich selbst aber nicht andere damit heilen.
- Ist ein Charakter tot, hilft ihm auch *Regeneration* nichts mehr.

Nur ein lebender Organismus kann sich regenerieren.

Die einzelnen Stufen der *Regeneration* unterscheiden sich wie folgt:

Regeneration 1

Dies ist die schwächste Stufe der *Regeneration*. Der Körper heilt *über Nacht* alle erhaltenen Wunden. Wunden heilen, egal ob sie verbunden worden sind oder nicht. Erhaltene Wunden bluten kaum, die Möglichkeit der Ohnmacht durch Blutverlust oder Verbluten ist ausgeschlossen.

Regeneration 2

Der Körper heilt *eine Wunde pro Stunde* wenn sie verbunden ist. Ist sie unversorgt, so benötigt er *zwei Stunden*. Erhielt der



Charakter mehrere Wunden, so heilen sie in der Reihenfolge, in der sie zugefügt wurden. Die älteste zuerst, dann die zweitälteste usw. Blutverlust ist ausgeschlossen.

Regeneration 3

Der Körper heilt *alle verbundenen Wunden innerhalb einer Stunde*, unverbundene in *zwei*. Blutverlust ist ausgeschlossen; *abgeschlagene Körperteile* wachsen *in 24 Stunden* nach.

Regeneration 4

Der Körper *heilt in 15 Minuten nach einem Kampf alle Wunden*. Abgeschlagene Körperteile wachsen *innerhalb einer Stunde* nach. Blutverlust ist ausgeschlossen.

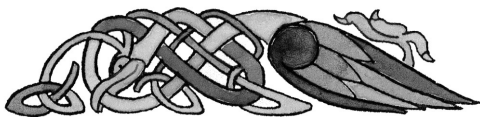
Selbstverständlich ist auch für einen Charakter mit der Fähigkeit *Regeneration*, ein verletztes Körperteil solange *unbrauchbar*, bis die *Regeneration* vollkommen abgeschlossen und die Wunde geheilt ist.

Schlösser

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit kann versuchen LARP-Schlösser *ohne Schlüssel zu öffnen* oder *Schlösser selbst herzustellen*. Es wird davon ausgegangen, dass der Charakter einiges Wissen über Schlossmechanismen besitzt und einige Erfahrung im unberechtigten Öffnen derselben gesammelt hat. Für den Umgang mit Schlössern sind folgende Regeln verbindlich:

Schlösser werden im LARP durch kleine *Zettel* simuliert. Wie dies genau funktioniert, wird im Kapitel *Allgemeine Regeln* erklärt. Auf dem Zettel ist als einzige Information die *Stärke des Schlosses* angegeben. Die Stärke kann von 10 bis 200 oder mehr Punkte variieren.

Die Stärke eines Schlosses zeigt einerseits die Qualität des Mechanismus, andererseits aber auch die Qualität des gesicherten Objekts. Dies steht im Zusammenhang, weil ein Objekt das selbst sehr fragil ist auch mit dem besten Schloss nicht vor dem Aufbrechen bewahrt



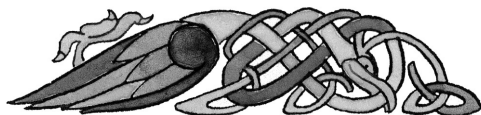
werden kann. Deshalb gelten für das Anbringen von Schlössern folgende Regeln:

Objekt	maximaler Punktwert
Buchdeckel	10
Ledertasche	20
kleine Holzkiste	30
große Holzkiste	50
normale Holztür	50
Geldkassette mit Eisenbeschlägen	100
Schwere, eisenbeschlagene Truhe oder Tür, Burgtor, Gitter usw.	unbegrenzt

Wie jeder erkennen kann, sind diese Begrenzungen sinnvoll, da man z.B. eine Gürteltasche sehr leicht aufschneiden kann, auch wenn das beste Vorhängeschloss der Welt daran befestigt ist.

Schlösser knacken

Möchte ein Charakter ein Schloss knacken, so vergleicht er den *Punktwert seiner Fähigkeit* mit der *Stärke des Schlosses*. Ist der Wert seiner Fähigkeit *größer oder gleich* der Stärke des Schlosses, so ist er erfolgreich. Ist die Stärke des Schlosses höher, so kann er es nicht öffnen. Ist an dem Objekt zudem eine Falle angebracht, so wird sie bei dem Versuch das Schloss zu knacken *automatisch* ausgelöst.



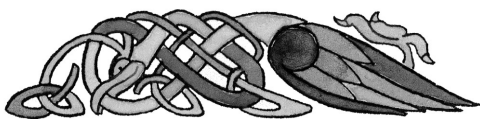
Das Knacken eines Schlosses muss immer voll ausgespielt werden – auch wenn die Fähigkeit gar nicht ausreicht (Das weiß der *Spieler*, aber nicht der *Charakter*). Ein Charakter mit einer solchen Fähigkeit sollte daher am besten immer ein paar *Zweitschlüssel*, *Dietriche* und *Drahtstücke* bei sich tragen, mit denen er den Öffnungsversuch real darstellt. Ein Charakter benötigt für das Knacken eines Schlosses *pro 10 Stärkepunkte mindestens eine Minute* Zeit.

Kann ein Charakter ein Schloss nicht öffnen, so besteht die Möglichkeit, es – ohne Einsatz der Fähigkeit *Schlösser!* – aufzubrechen. Um ein Schloss aufzubrechen, benötigt ein Charakter *eine Minute pro Stärkepunkt* des Schlosses. Es können jedoch mehrere Charaktere zusammen arbeiten, wobei die Zeit durch die Anzahl der Charaktere geteilt wird. Möchte ein Spieler z.B. eine Truhe mit einem *50 Punkte Schloss* aufbrechen, so benötigt er alleine *50 Minuten*. Helfen ihm jedoch vier Freunde, so können sie zu fünft die Arbeit in zehn Minuten erledigen. Egal wie viele Helfer anwesend sind, kann ein Schloss nie unter 10 Minuten aufgebrochen werden. Auch müssen alle Helfer tatsächlich z.B. mit Brechstangen an dem Schloss arbeiten können – 20 Mann haben bei einer kleinen eisernen Truhe da kaum Gelegenheit!

Selbstverständlich werden beim Aufbrechen sämtliche Fallen ausgelöst und eventuell Teile des Inhalts einer Kiste zerstört.

Schlösser bauen

Möchte ein Charakter ein Schloss bauen, so benötigt er *pro 10 Stärkepunkte des Mechanismus eine Arbeitsstunde*. Der Charakter ist in dieser Zeit rollenspieltechnisch mit der Produktion des Schlosses beschäftigt. Natürlich kann er nicht die ganze Zeit den Schlossbau darstellen, er muss sich aber daran halten, dass das fertige Schloss eben erst nach ein paar Stunden zur Verfügung steht. Bestellt ein Charakter bei einem Schlossbaumeister z.B. ein *100 Punkte Schloss* für seine Truhe, so muss er eben im Spiel einen Arbeitstag auf die Lieferung warten.



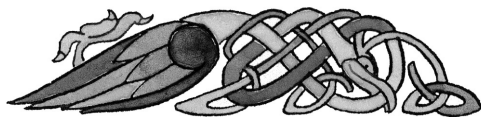
Ein fertiges LARP-Schloss muss zudem vom Spielleiter genehmigt und abgestempelt werden.

Entfesseln

Durch ihr besonderes Interesse an Schlössern und Konstruktionen besitzen manche Charaktere mit dieser Fähigkeit auch die Möglichkeit Fesseln abzustreifen. Sie haben besondere Techniken entwickelt, um sich *aus Fesseln oder Ketten herauszuwinden* und können die meisten Knoten auch unter erschwerten Bedingungen öffnen. Ein Charakter mit der Fähigkeit *Schlösser 50* oder mehr kann sich daher aus normalen Fesseln befreien, ein Charakter mit einer *Fähigkeit über 100* kann sogar Ketten abstreifen. Der Charakter kann sich jedoch nur dann befreien, wenn er mindestens *10 Minuten unbeobachtet* an seinen Fesseln arbeiten kann. Wird er die ganze Zeit bewacht, so fallen seine Verrenkungen den Wachen sofort auf.

Schriften

Ein Charakter mit der Fähigkeit *Schriften* besitzt besonderes Wissen über alte Sprachen und geheime Codes. Es wird davon ausgegangen, dass er Erfahrung im Entschlüsseln geheimer Nachrichten besitzt und so auch die schwierigsten Codes knacken kann. Wird im LARP eine Nachricht verschlüsselt, so werden meist alle Buchstaben eines Textes in andere Schriftzeichen umgewandelt. Die Aufgabe der Charaktere ist es dann, die Schriftzeichen zu erraten und so langsam den Text zusammensetzen. Ein Charakter mit der Fähigkeit *Schriften* muss hierbei nicht von Null anfangen, er erhält vom Spielleiter auf Anfrage bereits erste Lösungshinweise. Pro *10 Punkte der Fähigkeit Schriften* erhält er vom Spielleiter die Übersetzung von *fünf beliebigen Schriftzeichen* seiner Wahl. Da unser Alphabet 29 Buchstaben besitzt (mit Umlauten), kann ein Charakter mit der Fähigkeit *Schriften 50* alle Schriftzeichen identifizieren. Diese Fähigkeit ist leider nur von geringem Nutzen, wenn kein



Spielleiter anwesend ist oder der Spielleiter den Code selbst nicht kennt ...

Seelenschutz

Die Fähigkeit *Seelenschutz* verleiht einem Charakter *besondere Standfestigkeit* gegenüber *Manipulationsversuchen oder Angriffen gegen seinen Geist*. Besitzt ein Charakter *Seelenschutz* so kann sein Körper und sei Geist nicht von fremden Mächten (Magiern, Dämonen, et cetera) besessen werden. Die Verbindung von Geist zu Körper ist so stark, dass kein zweites Wesen in dieser Einheit Platz finden kann. Als Nebeneffekt zu diesem besonderen mentalen Status sind Charaktere mit *Seelenschutz immun gegen jede Form magischer Wahrheitszauber, Gedankenlesen* und ähnliches.

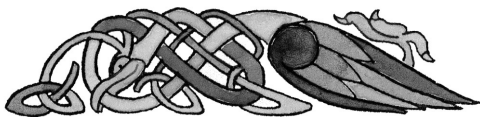
Der Seelenschutz schützt nur den lebenden Charakter. Ist der Tod eingetreten, können Körper und Geist, nun getrennt, manipuliert werden.

Spuren lesen

Charaktere mit dieser Fähigkeit besitzen die Möglichkeit, Spuren und Fährten zu lesen und daraus Rückschlüsse zu ziehen. Diese Fähigkeit bezieht sich nur auf Spuren die real praktisch nicht vorhanden sind. Sind z.B. Fußspuren im Schnee kann sie natürlich jeder erkennen und ihnen nachlaufen. Er benötigt hierfür keine Fähigkeit.

Mit der Fähigkeit *Spuren lesen* kann ein *Charakter* Spuren erkennen, die der *Spieler* nicht findet, die aber im Rollenspiel vorhanden sind. Wenn z.B. ein Diebstahl stattgefunden hat, so kann ein Charakter den Tatort gründlich untersuchen und erhält je nach Fähigkeitsgrad vom Spielleiter mehr oder weniger Informationen.

Die Informationen die ein Spieler herausfinden kann sind:



Fähigkeit (Punkte)	Informationen
10-45	Anzahl der Personen/Wesen
50-95	Anzahl, Rasse der Personen/Wesen, vage Beschreibung des Hergangs
100-145	Anzahl, Rasse und Geschlecht der Personen/Wesen, genaue Beschreibung des Geschehens
150+	Anzahl, rasse, Geschlecht, Größe, Gewicht und Haarfarbe der Personen/Wesen kleinste Details des Hergangs werden erkannt

Natürlich kann ein Charakter auch beschließen, den Spuren der gesuchten Personen zu folgen. Er erhält vom Spielleiter dann Tipps, in welche Richtung oder zu welchem Ziel die gesuchte Gruppe gelaufen ist. Es kann jedoch nicht jeder Spur unbedingt bis zum Ende gefolgt werden, da die Täter ihre Spuren verwischen können oder Flüsse, Strassen oder Felsen die Verfolgung einzelner Spuren unmöglich machen.

Die Fähigkeit *Spuren lesen* bietet gute Möglichkeiten zum Rollenspiel und kann, wenn sie richtig eingesetzt wird, dem Charakter nützliche Informationen einbringen. Der Erfolg der Fähigkeit ist jedoch vom Spielleiter abhängig. Ist kein Spielleiter vorhanden oder der Spielleiter selbst über den Tathergang nicht informiert, kann der Charakter auch keine Zusatzinformationen erhalten. Diese Fähigkeit trägt daher immer das Risiko in sich ab und zu unnützlich zu sein.

