

Regel Handout für Erwachen der Finsternis and beyond

Allgemeines

Aufgrund der zu erwartenden hohen Dichte an Larp Kämpfen, möchten wir schon im Vorhinein etwas ankündigen, um etwas Härte aus den Kämpfen zu nehmen: Unsere NSC werden keinerlei Todesstöße auf niedergeschlagene Personen setzen!

Auf unserer Veranstaltung findet die Opferregel Anwendung. Diese besagt, dass Du als „Opfer“ einer Handlung selbst entscheidest, welche Konsequenzen diese begangene Handlung hat. So bleibt es Dir als Opfer eines Attentats beispielsweise überlassen, ob Dein Charakter endgültig stirbt oder schwer verletzt überlebt. Schlussendlich ist es am wichtigsten, dass immer eine Reaktion erfolgt!

So solltest Du z.B. als Opfer eines Zaubers mindestens mit verbissenem Gesichtsausdruck oder wortgewandten Reden gegen die Zauberwirkung ankämpfen, um dem Mitspieler zu zeigen, dass Du den Zauber sehr wohl wahrgenommen hast, ihm aber widerstehen konntest. Umgekehrt kannst Du von Deinem Opfer aber auch nie erwarten, dass es Dinge genauso ausspielt, wie Du es erwartest oder möchtest. Die Freiheit der Opferregel gilt immer in beide Richtungen.

Die einzigen zwei Regeln, die LARP braucht

1. Wenn Du angespielt wirst, zeige *irgendeine* plausible Reaktion. Spiel irgendwas, egal was, aber spiel bitte.
2. Wenn Du jemanden anspielt, erwarte keine *bestimmte* Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber draus macht

Da wir aber wissen, dass es viele Spieler gibt, die sich gern an ein Regelwerk halten wollen, haben wir seit jeher That's Live, inzwischen in der 10. Version, dafür als Lösung.

TL10 unterscheidet sich in einigen Bereichen stark von DragonSys oder Silbermond. Der größte Unterschied ist das Magieniveau. Die Magie auf einem Larp mit dem Landeshintergrund Trawonien/Torog Nai/Mortem/Amatyrill ist nicht so mächtig, wie in anderen Teilen der Mittellande. Obwohl wir einen High Fantasy Hintergrund bespielen, haben wir uns selbst einige Auflagen gemacht, bezüglich Zaubern, die es bei uns nicht gibt oder nur in einer abgeschwächten Form funktionieren.

Kurze Schärpenkunde

Rote Schärpe (bei Nacht mit grünen Knicklichtern oder Blinklichter)

Träger darf unter keinen Umständen in Kämpfe involviert werden! Keine Attentate, keine körperlichen Angriffe!

Blaue Schärpe

Träger hat eine magische Rüstung, die maximal 30 Minuten hält und maximal 2 Treffer abfangen kann.

Gelbe Schärpe

Träger befindet sich im Astralraum und kann auch nur von anderen Personen im Astralraum gesehen werden.

Weißer Schärpe

Träger ist ein Geistwesen und kann von jedem gesehen, aber nicht berührt werden. Es kann aber passieren, dass Geistwesen mit der Zeit stofflicher werden und dann mit der Welt interagieren können.

Lila Schärpe

Träger ist ein Geist und kann nur von bestimmten Personen gesehen werden, z.B. Totensehende oder Ähnliches.

Magie

Grundsätzlich finden wir schön ausgespielte Zauber/Rituale/Gebete wichtig, um auch dem vom Zauber/Ritual/Gebet Betroffenen zu zeigen, dass man sich Gedanken gemacht hat, wie man die Magie darstellt.

Thema Magische Rüstung/Kampfschutz/Segen/Mag.Schutz etc.

Nach TL10 gibt es nur einen Rüstungszauber (Name: Rüstung) und dieser gibt zwei Rüstungspunkte für die nächsten 30 Minuten oder bis sie kaputt gemacht wurde.

Sie kann nicht mit Metallrüstungen jeglicher Art kombiniert werden.

Komponente: blaue Schärpe

Thema Energiefelder/Energiewall

Nach TL10 gibt es nur einen stationären, nicht transportablen Schutzkreis.

Einmal errichtet steht er an einem Ort, solange er aufrecht erhalten wird. Man kann ihn an jemandem im Schutzkreis verankern, aber sobald der Magiewirker den Schutzkreis verlässt, bricht dieser zusammen. Der Magiewirker kann jederzeit Leute/Hilfesuchende in den Schutzkreis aufnehmen, er muss sie nur an der Hand nehmen und hineinziehen.

Thema Magische Angriffszauber

Nach TL10 gibt es nur das Magische Geschoss 1-4, dies macht je nach Stufe direkten Schaden in Höhe der Stufe. Komponente: Softball/Wurfgeschoss

Lichte klerikale Charaktere haben die Möglichkeit diesen Zauber als heiliges Geschoss zu wirken, dann funktioniert es nicht mehr gegen normale Menschen wie es das Magische Geschoss kann, dafür aber gegen böse Wesenheiten, Untote und Dämonen und richtet dort doppelten Schaden an. (Bsp: Heiliges Geschoss 4 trifft Dämon und richtet 8 direkten Schaden an.) Menschen aus Torog Nai zählen nicht als böse Wesenheiten, solange sie Menschen sind.

Es gibt aber Windstoß, Angstzauber, Wahnsinn, Schildbrecher, Lähmung, Blindheit, Schlaf, Verwirrung, Schmerz, Metall erhitzen

Thema skalierbare Zauber

Eine Besonderheit im TL10 gibt es und zwar ist, wie man bei den magischen Angriffszaubern gemerkt hat, fast jeder Zauber skalierbar. Dadurch kann man Spezialisierungen in einzelnen Zaubergebieten besser darstellen.

Ein Antimagiezauber ist bis Stufe 15 erlernbar, so man einen Lehrmeister dafür findet.

Antimagie funktioniert recht einfach im TL10, eine Antimagie 4 bricht einen Zauber der Stufe 1-3, ist der zu brechende Zauber aber Stufe 5, so versagt die Antimagie.

Beispiel: Stufen ergeben sich aus den Erfahrungspunkte Kosten, die zum Lernen gebraucht werden. Stufe 1 = 5 EP, Stufe 2 = 10 EP, Stufe 3 = 15 EP etc.

Wenn ihr euch unsicher seid, wie mächtig der gegnerische Zauber ist:

Setzt den Zauber immer etwas mächtiger an! Ansonsten gelten die beiden immer die anfangs genannten Regeln.

Thema Astralraum

Ein fertig ausgebildeter Arkaner-Magier ist befähigt, in den Astralraum zu reisen. Es steht aber jedem Arkanen-Magier frei, dies nicht zu beherrschen, wenn ihr das wünscht!

Astralreisende tragen, wenn sie wollen, eine schwarze Kapuzenrobe und eine Maske, um nicht erkannt zu werden; auf jeden Fall aber eine gelbe Schärpe (**wer keine gelbe Schärpe trägt, ist nicht Astral!**) und sind, wenn sie unterwegs sind, für andere Spieler außerhalb des Astralraums nicht wahrnehmbar.

Der Magier kann sich so viele Minuten im Astralraum aufhalten, wie er im Augenblick Magie hat. (Volle Magie ca. 30 Min., halbe Magie 15 Min. etc.) Unter Umständen kann sich diese Zeitspanne aber auch weiter verkürzen.

Wenn der Magier seinen Körper verlässt, um in der astralen Sphäre zu reisen, bleibt er durch einen Lebensfaden mit ihm verbunden. Reißt dieser Faden während des Ausflugs, wird die Seele ins Totenreich gezogen und der Körper fällt ins Koma und stirbt dann nach einer Weile.

Im Astralraum ist für den Reisenden nur Magie erkennbar.

Er selbst wird von allen Astralwesen sofort deutlich wahrgenommen und kann auch von ihnen angegriffen werden. **Dabei entspricht die Menge seiner Magie seinen astralen Lebenspunkten ein Verlust von Lebenspunkten verkürzt seine Aufenthaltsdauer im Astralraum.**

Der Magier kann im Astralraum Zauber und magische Artefakte anwenden.

Dem Astralreisenden ist es nicht möglich, magische Barrieren zu durchschreiten.

Der Magier kann keine Begleiter, welche die Kunst der Astralreise nicht beherrschen, mitnehmen.

Es ist nicht möglich, Gegenstände im Astralraum zu bewegen, die nicht von sich aus magisch sind oder jedwede Gegenstände aus dem Astralraum mitzunehmen.

Es ist möglich, magische Schriften im Astralraum zu lesen, sofern das reale Buch oder die Schriftrolle geöffnet ist.

Für Priester, Schamanen und Paladine gelten folgende Sonderregeln:

Diese drei Kategorien werden mit einigen Ausnahmen wie normale Magiekundige mit 2 LP behandelt. Regeneration von Magiepunkten ist nicht durch Schlaf möglich. Stattdessen sollte eine entsprechend lange Zeremonie zu Ehren des jeweiligen Gottes stattfinden.

Priester

Hat sich einem Gott verschrieben. Ist in erster Linie Verkünder und nicht Kämpfer. Er bezieht seine Macht ausschließlich von seinem Gott. Entsprechung zur Ritualmagie ist eine Zeremonie zu Ehren des Gottes. Ein Priester kann an Magieritualen nur in unterstützender Form mitwirken.

Schamane

Befasst sich statt mit Göttern mit Geistern der Natur. Im Gegensatz zum Priester kann der Schamane an Magieritualen teilnehmen.

Paladin

Der Paladin hat drei Körperpunkte und zahlt für Waffenfähigkeiten wie ein Kampfkundiger. Er darf volle Rüstung tragen und kann trotzdem göttliche Wunder wirken (gleiche Wirkung wie Zaubersprüche, aber statt Sprüchen ein entsprechend langes Gebet). Der Paladin zahlt für Sprüche wie ein MK. Die Entsprechung zu Ritualmagie ist eine Zeremonie zu Ehren des Gottes.

Achtung:

Klerikales Spiel

Priestern, Paladinen, Schamanen und anderen religiösen „Magiern“, die sich in den Augen ihres Gottes oder Geistes falsch verhalten, z.B. den Richtlinien ihres Glaubens zuwiderhandeln oder gar ihren Gott (außer in der Charakterbeschreibung) tagelang nicht erwähnen, können all ihre Kräfte verloren gehen.

In Trawonien nach dem Lex Trawonia verbotene Zaubergebiete

Geistesbeeinflussung, Beherrschung, Dämonologie, Nekromantie, schwarze Magie, Beschwörungen extraplanarer Wesenheiten (Elementaristik erlaubt)
Chimärologie, Golembau

Von der Orga nicht gerne gesehen Zauber

Aura spüren, Gesinnungsscheck, Wahrheitszauber, Kendermagie,

Kämpfe

Zu den Kämpfen: Der EPIC-EMPIRES-Aufs-Maul-Codex (AMC)

Vereinbart werden kann der Aufs-Maul-Codex (AMC) auf zweierlei Arten - verbal oder nonverbal:

Verbal: Der Anbietende sucht Augenkontakt mit seinem Gegenüber und ruft „Aufs Maul?“. Nimmt das Gegenüber das Angebot an, antwortet es mit „Aufs Maul!“

Nonverbal: Der Anbietende sucht Augenkontakt mit seinem Gegenüber und tippt sich kurz mehrfach mit seiner Waffe an seinen Helm. Nimmt das Gegenüber das Angebot an, bestätigt es dies unter Augenkontakt seinerseits durch mehrfaches Tippen mit seiner Waffe an seinem Helm.

In beiden Fällen haben beide vereinbart, nach dem Aufs-Maul-Codex zu kämpfen. Beide wissen nach einer, nur einen kurzen Augenblick dauernden, Absprache, worauf sie sich einlassen.

Wird der AMC vereinbart, treffen die beteiligten Spieler folgende Absprache:

ERLAUBT

- Alles was nach den Grundsatzregeln erlaubt ist
- Es darf mit geschobenen Tritten, mit der Fußsohle voran, gegen Schilde und den Torso oberhalb der Gürtellinie getreten werden
- Es darf mit der Schildkante (Schaumstoffschilde) gegen den Torso und die Arme geschlagen werden.

VERBOTEN

- Es dürfen keine Schläge gegen den Kopf geführt werden.
- Es darf nicht auf die Genitalien geschlagen oder gestochen werden.
- Es darf nicht gegen den Kopf gestochen werden.
- Es darf nicht gegen die Beine oder Arme getreten werden.
- Es darf nicht mit Spann oder Schienbein getreten werden.
- Es darf nicht mit der Schildkante gegen Kopf oder Beine geschlagen werden, außer die Schilde sind kernlos und vollständig aus entsprechendem Schaumstoff.

Neue Regelsysteme für Spurensuche, Visionen und Regiekarten

Das neue Spurensuche-System

Wir haben uns ab dieser Veranstaltung entschieden, die SC, die sich mit Spurensuche aktiv beschäftigen, mehr in den Fokus zu rücken. Wenn ihr einen solchen Spurensuchenden darstellt, sagt das bitte beim Check In! Ihr bekommt da ein Handout mit den Informationen. Keine Angst, das dauert nicht lang!

Regiekarten

Regieanweisung über kleine Karten in Visitenkartengröße. Diese werden wir benutzen, um ohne Telling Spielhinweise geben zu können. (z.B. Emotionen, Schmerzen, Gerüche, etc.)

Ampelsystemkarten für Visionen/Träume

Wenn ihr in eine geschlossene Traumsequenz oder Vision geholt werdet, bekommt ihr eine rote, eine gelbe und eine grüne Karte. Sie sind ein Instrument, um euch die Möglichkeit zu geben, gesondert eure Bedürfnisse deutlich machen zu können.

1. Grün heißt alles in Ordnung.
2. Gelb heißt, das ist aktuell genau meine Grenze, mehr muss es nicht sein.
3. Rot heißt, das ist mir zu viel und ich muss hier raus. (Wenn ihr das aufzeigt, werdet ihr sofort nach erkennen aus der Sequenz geholt)