Live Adventure
Basisregelwerk
Version 1.1

www.Live-Adventure.de

Impressum

Autoren
Manuel Meilinger
Philipp Schweitzer

Lektorat
Fabian Geuß
Benjamin von der Eltz
Philipp Heidtkamp

Konzeptionelle Grundlagen
Andrea Huber, Benjamin von der Eltz,
Holger Windmüller, Thomas Reiner,
Philipp Heidtkamp, JohannesPemsel,
Gregor Lindner, Fabian Geuß,
Hannes Mörtel, Jörn Junghänel,
Lena Eriksen, Thorsten Gugg

Layout und Design
Kirsten Müller und
www.glorienschein.de

Herausgeber
Live Adventure Event GmbH
Lagerstr. 10
93055 Regensburg

Alle Rechte vorbehalten.
Kein Teil dieses Regelwerkes darf ohne schriftliche Einwilligung der Firma Live Adventure Event GmbH in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder anderes Verfahren) reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Hinweise zum Live Adventure Basisregelwerk 4
2. Einleitung 5
3. Grundlegendes 6
    3.1 Die Spielleitung 6
    3.2 Wichtige Begriffe 6
    3.3 Farbcodierung 8
    3.3 Abkürzungen 8
4. Sicherheit 9
5. Das Regelwerk 10
6. Erfahrungspunkte 11
7. Charaktererschaffung 12
8. Fertigkeiten 13
    8.1 Liste der Fertigkeiten 14
    8.2 Beschreibung der Fertigkeiten 16
    8.3 Diebesfertigkeiten 20
9. Magie und Alchemie 21
    9.1 Rituale 22
    9.2 Artefakte und dauerhaft magische Gegenstände 23
    9.3 Tabelle der magischen Effekte 24
10. Kampf 26
11. Der Tod eines Charakters 29
12. Rüstung 31
    12.1 Der Rüsthelm 33
    12.2 Das Rüstungssystem im Kampf 33
13. Schilde 34
14. Schusswaffen 35
15. Belagerung und Palisaden 36
    15.1 Belagerungswaffen 37
    15.2 Palisadenbau 40
    15.3 Magische Palisaden 40
16. Charakterbogen (nur zur Ansicht) 42
17. Wichtige Zahlen und Fakten 43

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

1. Hinweise zum Live Adventure Basisregelwerk

Bei der Erstellung des vorliegenden Regelwerks lag das Hauptaugenmerk auf einer weiteren Vereinfachung und Verkürzung (gegenüber dem ConQuest Regelwerk 5.2). Das Basisregelwerk enthält nur noch solche „Regeln" die als Hilfe zur Darstellung zwischen allen LARPern gedacht sind (z.B. wie er auf Zaubersprüche reagieren sollte oder wie ein Kampf abläuft). Darüber hinaus sind Erweiterungs-Regelwerke verfügbar, in denen Themen, die nicht jeder Spieler wissen muss, vertieft werden. So enthält zum Beispiel das Erweiterungsregelwerk „Effekte" spezielle Informationen für Spieler, die Effekte wirken können (z.B. Zauber); es erläutert was sie für deren Vorbereitung und Durchführung benötigen bzw. darstellen müssen.

Die Kapitel 2-11 sollte jeder Teilnehmer mindestens einmal gelesen haben. Die Kapitel 12-15 sind nur für Spieler interessant die mit Rüstung, Schilden, Schusswaffen, Belagerung oder Palisaden spielen. Auf der letzten Seite findet sich eine Übersicht über die wichtigsten Zahlen und Fakten.

Änderungen zum Live Adventure Basisregelwerk Version 1.0:

- Eindeutigere Beschreibungen bzw. Hinweise bei:
  Heilkunde, Geschichten und Legenden, Geschoss herstellen, Fallen finden/ entschärfen/bauen, Meucheln sowie Rituale
- Die Effekte von Verlangsamen 1 und 2
  wurden ans Effektregelwerk angeglichen.
- Der Schaden von magischen Geschossen auf Schilde (siehe Kapitel 13. Schilde, Seite 34) wurde angepasst.

LARP mit! - BOX:
Gutes und schönes Rollenspiel muss nichts mit Regeln zu tun haben. Trotzdem bietet sich ein Regelwerk an, auf ein paar besonders häufige Darstellungs-Probleme hinzuweisen. Aus diesem Grund haben wir in fast jedem Kapitel dieses Regelwerks kurze Kommentare platziert, welche besonders (aber nicht nur) Einsteigern helfen können, die Darstellung Ihres Charakters glaubwürdiger und stimmiger zu gestalten.

Das ConQuest, für welches dieses Regelwerk in erster Linie geschrieben wurde, mag vielleicht ein Liverollenspiel in Festival-Größe sein. Es ist und bleibt jedoch ein Liverollenspiel und wir als Veranstalter erwarten von jedem Spieler, NSC und auch jeder Spielleitung diesen Grundsatz bei allem was sie tun zu beherzigen.
In diesem Sinne: LARP mit!

Live Adventure Basisregelwerk, Version 1.1 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

2. Einleitung

Das Live Adventure Basisregelwerk ist in erster Linie darauf ausgelegt, möglichst vielen Spielern aus verschiedenen Ländern ein gemeinsames Spiel zu ermöglichen. Wir haben bewusst darauf verzichtet, dieses Regelwerk zu komplex zu gestalten, um Anfängern wie erfahrenen Spielern mit unterschiedlichen Muttersprachen die Möglichkeit zu geben damit zu Recht zu kommen.

Sicher werden Einige hier Fertigkeiten und Zauber vermissen, die in anderen Regelwerken vorkommen. Wir hoffen hingegen durch die Aufteilung in ein Basis- und Erweiterungsregelwerk denjenigen, denen das Regelwerk zu lang war, entgegenzukommen. Unser Ziel ist es, einen Mittelweg zu finden, der es allen Spielern erlaubt, ihre Charaktere zu konvertieren oder sich ohne große Probleme einen neuen Charakter zu erstellen.

Natürlich wirft das auch die Frage auf, wie viele Regeln ein Liverollenspiel überhaupt benötigt. Da dieses Regelwerk für alle Veranstaltungen auf Mythodea praktikabel sein soll ist es unsere Meinung, dass ein Mindestmaß an Fertigkeiten und Rahmenbedingungen durch ein striktes Regelwerk festgelegt werden muss.

Darüber hinaus gilt als wichtigste Regel überhaupt: Spiel mit! Wenn du angespielt wirst, reagiere darauf. Egal wie, nur bleibe in deiner Rolle und reagiere im Spiel auf die andere Person. Zugleich solltest du auf dein eigenes Spiel nicht eine bestimmte Reaktion deiner Mitspieler erwarten. Akzeptiere, was dein Gegenüber macht und spiel damit weiter.

So lange alle Teilnehmer sich an diesen einfachen Grundsatz halten wird Euer Verhalten die Grundlage für eine angenehme Spielerfahrung bilden. Selbst wenn sich alle Beteiligten an keine Einzige der ab hier folgenden Regeln (ausser den beiden eben erwähnten) halten, wird Euer Spielerlebnis besser sein!

In diesem Sinne freuen wir uns auf Euer Spiel,

Euer Live Adventure Regelwerk-Team

3. Grundlegendes

3.1. Die Spielleitung

Um auf einem Liverollenspiel ein reibungsloses Spielgeschehen zu ermöglichen und Euch bei allen Regel- und Spielfragen zu helfen stehen Euch die Spielleiter zur Verfügung. Auch bei Problemen, die nicht das Spiel selbst betreffen, könnt Ihr Euch jederzeit an die Spielleitung wenden.

Auf dem ConQuest sind die Spielleiter eindeutig an ihrer Kleidung (weißes T-Shirt mit ConQuest-Logo und Spielleiterpass) zu erkennen. Auf anderen Mythodea-Veranstaltungen kann es sein, dass von diesem Grundsatz abgewichen wird, dies wird Euch der Veranstalter aber zu Beginn des Liverollenspiels deutlich mitteilen. In Ausnahmefällen übernehmen Spielleiter auch Rollen im Spiel, dann sind sie natürlich verkleidet, aber immer noch an ihrem Spielleiterpass zu erkennen.

Entscheidungen eines Spielleiters sind für das Spiel bindend und müssen befolgt werden, damit ein gemeinsames Miteinander möglich ist. (Funktioniert z. B. ein Zauber laut Spielleitung nicht, wird es einen Grund geben, den Ihr im Spiel herausfinden könnt.)

3.2 Wichtige Begriffe

Um Spielsituationen besser handhaben zu können, gibt es einige gebräuchliche Begriffe, die wir auch auf dem ConQuest benutzen werden.
Im Folgenden führen wir die Wichtigsten auf:

SC & NSC
Ein Spieler-Charakter (SC) ist ein frei agierender Teilnehmer, der seine eigene, frei gewählte Rolle darstellt. Ein NSC hingegen erhält von der Spielleitung eine vorgefertigte Rolle und stellt diese nach den Wünschen des Spielleiters dar.

In-Time
Gleichbedeutend mit „im Spiel“, oft auch nur „IT“. Grundsätzlich ist während des Spielverlaufes jeder Ort des Spielgeländes „in-time“. Daher wird von jedem Teilnehmer erwartet, zu jeder Zeit während des Spiels in Rolle zu sein. Ausnahme davon sind lediglich die „out-time“ Bereiche (siehe nächste Seite).

Live Adventure Basisregelwerk, Version 1.1 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

Out-Time
Alles was als „OT“ bezeichnet wird gehört nicht zum Spielverlauf. In Ausnahmefällen kann das Spiel auch für eine kurze Zeit in einem ausgewählten Bereich unterbrochen werden (siehe unten unter „Spielstopp“). Außerdem gibt es ständige „out-time“ Zonen die deutlich als solche gekennzeichnet sind. Dazu gehören unter Anderem die Sanitär- und Spielleiterbereiche sowie das NSC-Lager. Spieler oder NSCs, die für kurze Zeit nicht im Spiel (sichtbar) sind, zeigen dies durch vor der Brust gekreuzte Arme oder eine an der Spitze hoch gehaltene Waffe an. So gekennzeichnete Teilnehmer sind angehalten sich so schnell wie möglich aus der Spielsituation zu entfernen.

Gelbe Karte
Wer in einer Spiel- oder Kampfsituation etwas hitzig reagiert, kann von einer Spielleitung eine gelbe Karte gezeigt bekommen. Dies bedeutet, dass sich der jeweilige Spieler noch einmal zu Herzen nehmen sollte, dass alle Teilnehmer hier sind um gemeinsam Spaß zu haben und alles nur ein Spiel ist. Einfach kurz durchatmen, ein wenig reflektieren und dann weiterspielen /-kämpfen. In einer Kampfsituation könnte eine gelbe Karte aus folgenden Gründen gezeigt werden: Ein Spieler schlägt zu fest, zu schnell, unachtsam oder gezielt auf Kopf und Hals.

Rote Karte
Eine rote Karte allerdings bedeutet, dass der Spieler, der diese gezeigt bekommt, erst einmal sofort aus dem Spiel ausscheidet. Er hat sich als „OT“ zu kennzeichnen und aus dem laufenden Kampf- oder Spielgeschehen zurück zu ziehen bis ihn eine SL wieder zurück ins Spiel schickt. Verstößt ein Teilnehmer gegen diese Auflagen droht ihm der Verweis von der Veranstaltung! Eine rote Karte wird beispielsweise gezeigt, wenn ein Spieler wiederholt gegen die Regeln verstößt, Treffer nicht ausspielt oder im Kampf ohne Waffen kämpft.

Spielstopp, Stopp oder Time Freeze
In Gefahrensituationen oder bei Verletzungen muss das Spiel sofort unterbrochen werden. Daher gilt der Ausruf „Spielstopp“ als sofortige Unterbrechung des Spielverlaufs. Alle Handlungen müssen augenblicklich eingestellt werden. Wenn die Situation geklärt ist gibt die Spielleitung den Befehl zum weiterspielen (Spiel weiter). Hierbei handelt es sich um eine sehr wichtige Sicherheitsmaßnahme aufgrund derer dieser Befehl ausschließlich in Gefahrensituationen benutzt und nicht leichtfertig gebraucht werden darf. Ein Spielstopp gilt zwar großräumig, jedoch niemals für die gesamte Veranstaltung sondern etwa für ein Lager, eine Schlacht oder einen überschaubaren Schlachtbereich.

3.3 Farbcodierung

Es gibt verschieden Farben, die eine bestimmte Bedeutung auf dem ConQuest haben. Meistens sind dies Schärpen oder Bänder die am Körper oder Gegenständen getragen werden.

Blau: Eine Person, die sichtbar ein blaues Band trägt, wird von einem Rüstungseffekt geschützt. Ein Schild mit einem blauen Band trägt den Zauber „Schildverstärkung".

Gelb: Personen oder Gegenstände, die eine gelbe Schärpe oder ein gelbes Band kennzeichnet, sind im Spiel nicht sichtbar, da sie sich auf einer anderen Sphäre befinden. Sie können das Spiel unter Umständen zwar beeinflussen, aber nicht ohne besondere Effekte bemerkt werden.

Lila: Die so markierte Gestalt ist sichtbar und kann auch gehört, jedoch nicht berührt werden. Häufig findet diese Farbe zum Beispiel bei Geistern Verwendung.

3.4 Abkürzungen

EP: Erfahrungspunkte; Punkte die durch das Spiel erworben und in Fertigkeiten umgewandelt werden können (Con-Tage geteilt durch 2)

LP: Lebenspunkte (Siehe auch Kapitel 8. Fertigkeiten und Kapitel 10. Kampf)

RP: Rüstungspunkte, Punkte die man durch das Tragen von Rüstung erhält und einen vor Schaden schützen, näheres siehe Kapitel 10. Kampf.

MP: Magiepunkte, Punkte die durch den „Kauf" von magischen Sprüchen durch EP erworben werden und für das Zaubern nötig sind.

Direkt: Schadenspunkte, die mit dem Zusatz „direkt" angesagt werden, müssen direkt von den LP und nicht den RP abgezogen werden. (Siehe Kapitel 14. Schusswaffen)

SL: Spielleitung, regelt alle Spiel internen Fragen und ist üblicher Weise am weißen T-Shirt mit ConQuest-Aufdruck zu erkennen

Orga: Veranstalter, kümmert sich um die Organisation und logistische Probleme. Ist an den olivfarbenen T-Shirts mit ConQuest-Aufdruck zu erkennen und hat mit dem Spielgeschehen nichts zu tun.

Live Adventure Basisregelwerk, Version 1.1 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

4. Sicherheit

Jeder Teilnehmer muss gefährliche Situationen für sich und andere vermeiden!

Alle Spielhandlungen sind diesem Prinzip untergeordnet und ggf. zu unterbrechen, falls es zu einer die Sicherheit der Teilnehmer gefährdenden Situationen kommt.

Das Vorgehen zur Sicherheitsüberprüfung von Polsterwaffen kann auf www.live-adventure.de nachgelesen werden.
Generell gilt, dass jeder Teilnehmer für die Sicherheit, der von ihm verwendeten Waffen und Rüstungen selbst verantwortlich ist und diese Gegenstände regelmäßig auf eventuelle Beschädigungen zu überprüfen hat. Waffen, die von der Spielleitung als unsicher befunden wurden, oder im Spielverlauf beschädigte Waffen, dürfen im Spiel nicht verwendet werden!

Im Spiel sind keine realen Waffen erlaubt, darunter fallen auch Messer zum Grillen oder Ähnliches. Diese Gegenstände haben am Schlafplatz zu verbleiben und dürfen während der Veranstaltung nicht mitgeführt werden.

In Kampfsituationen gilt: Keine Schläge auf den Kopf oder in den Genitalbereich! Ebenso sind alle Arten von waffenlosem Kampf strengstens untersagt. Zustechen mit jeglichen Waffen ist verboten. Wir befinden uns schließlich in einem Spiel das nicht zu realen Verletzungen führen soll.

Ein Zuwiderhandeln gegen die allgemeinen Sicherheitsrichtlinien führt zu einem sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.

5. Das Regelwerk

Die Maxime dieses Regelwerks ist es, den Teilnehmern eine gemeinsame Basis für ihr Spiel zu bieten. Diese Basis soll sowohl leicht verständlich sein, als auch in jeder Situation Auseinandersetzungen fair behandeln. Ausgehend von einem „Du kannst was Du darstellen kannst“ Grundsatz, liefert das Regelwerk jedoch zusätzlich eine, der Größe dieser Veranstaltung angemessene, Balance durch Punkteregelungen (z.B. bei Rüstung oder Zaubern).

In diesem Regelwerk ist jede Charakterklasse sowie jede Rasse prinzipiell zugelassen. Darüber hinaus gibt es bezüglich der Fertigkeiten, Zaubersprüche und alchemistischen Mixturen zwischen denen ein Charakter wählen kann, keine Beschränkungen.

Jeder Charakter - egal ob es sich dabei um einen Krieger, Magier, Priester, Schamanen, Waldläufer etc. handelt - kann somit aus sämtlichen Fertigkeiten, Zaubersprüchen und alchemistischen Mixturen frei auswählen. Rassen- und Klassenbedingte Vor- oder Nachteile gibt es nicht. Jedem Spieler steht es jedoch frei, seinem Charakter beliebige, den eigenen Spielspaß fördernde Nachteile aufzuschreiben, die jedoch nicht durch zusätzliche Boni ausgeglichen werden.

Es können sowohl neue Charaktere in diesem System erstellt, als auch Charaktere, die in anderen Systemen generiert wurden, konvertiert werden.

Während das Regelwerk grundsätzlich alle Rassen und Klassen gleich behandelt, kann es auf Grund des Spielhintergrundes für Einige davon zu deutlichen Beeinträchtigungen im Spiel kommen. Wir raten daher, diese im Vorfeld mit der Spielleitung abzusprechen (z.B. im Fall von Nekromanten, Untoten, Vampiren, Engeln, Dämonen, Göttern, etc.). Insbesondere möchten wir Euch bei diesen Figuren auf den Grundsatz „Du kannst was Du darstellen kannst“ hinweisen und Euch bitten, Euch im Vorfeld gut zu überlegen, was Ihr wirklich darstellen könnt.

Das Regelwerk gilt für alle Charaktere!
Auch eine dreivierteluntoteEngelsmedusaKatzendämonin fängt mit 10 EPs an und beherrscht ausschließlich hier aufgeführte Fertigkeiten!

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

6. Erfahrungspunkte

Jedem Charakter stehen bei der Charaktererschaffung 10 Erfahrungspunkte (EPs) zur Verfügung. Mit diesen kann der Spieler seinem Charakter Fertigkeiten oder Zauber (je nachdem, was für ein persönliches Spielkonzept dem Charakter zu Grunde liegt) „kaufen“.

Für jeweils zwei volle Tage, die der Spieler mit diesem Charakter auf einem Liverollenspiel verbracht hat, erhält der Charakter einen weiteren Erfahrungspunkt. Es werden keine gesonderten Punkte berücksichtigt. Erfahrungspunkte werden erst nach der Veranstaltung angerechnet.

Einem Charakter, der bereits 50 Tage auf Liverollenspielen überlebt hat, stehen somit 35 Erfahrungspunkte zur Verfügung (10 EP vom Beginn plus 25 EP für 50 überlebte Con-Tage).

LARP mit!

Ein Charakter ist nicht um so „cooler“ je mehr EP er hat. Oft können deutlich als schwach dargestellte Figuren viel interessanter sein - sowohl für den Spieler wie auch seine Mitspieler. Außerdem ist es ein tolles Gefühl wenn man ein paar Cons später zurück blicken kann und sagen darf „Heute mag ich ein Ritter/Magus/Gelehrter sein, doch einst, da fing ich als junger Knappe/Lehrling/Schreiberling an und musste mir mein erstes Silber hart verdienen!“

7. Charaktererschaffung

Wer noch nie einen Charakter erschaffen hat, sollte sich überlegen, was er darstellen kann und gerne spielen möchte.

Die Möglichkeiten sind praktisch unbegrenzt. So können auch fantastische Völker wie Elfen, Zwerge oder Orks gewählt werden. Allerdings sind all diese ausgefallenen Konzepte an das jeweilige Darstellungsvermögen eines Mitspielers geknüpft!
Das Regelwerk reglementiert nur die Fertigkeiten, nicht die Kultur, Vergangenheit und den Charakter der Figur. (siehe auch 5. Das Regelwerk)

Aufgrund der gängigen Literatur verbindet man zum Beispiel mit Rittern, Zwergen, Magiern, Elfen, Priestern, Schamanen etc. ganz bestimmte Bilder, aus denen man zwar ausbrechen kann, die sich aber klassisch doch immer am glaubwürdigsten darstellen lassen.
Make-Up, Masken, Kostüme, ungewöhnliche Accessoires – der Kreativität und dem Erfindungsreichtum der Teilnehmer sind hier praktisch keine Grenzen gesetzt.

Wer nach Ideen für das eigene Kostüm oder Make-Up sucht, kann sich in unserem Forum auf www.live-adventure.de von erfahrenen Teilnehmern Tipps holen!

LARP mit!

Eure Figur kann viel mehr sein als die Summe ihrer Fertigkeiten, Kleidung, Make-Up und Klassen-Charakteristika. Erinnert auch an das letzte Buch, das Ihr gelesen habt und an Eure Lieblingsfigur daraus. Sie hatte sicher geheime Wünsche und Ängste, versteckte sowie offene Motive und mit Sicherheit auch die eine oder andere Schwäche. Gönnt diese Charakterzüge auch Eurer Figur!

Jeder Charakter hat bei seiner Erschaffung grundsätzlich 3 Lebenspunkte.
(Nach drei Treffern auf seinen Körper wird er bewusstlos und kann „sterben“, so ihm nicht geholfen wird. Siehe auch Kapitel 11. Der Tod eines Charakters).

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

8. Fertigkeiten

Wie schon mehrfach erwähnt, sollte jede Fähigkeit Deines Charakters auch durch Dich selber darstellbar sein. Schnelles Laufen, Fliegen oder übermenschliche Stärke beispielsweise ließen sich in keinem ernsthaften Regelwerk unterbringen, da sie zu den vielen Dingen gehören, die sich einfach nur schwer darstellen lassen.

Aus diesem Grund kommt jedem Mitspieler eine große Verantwortung zu, seine Rolle glaubhaft und vernünftig auszufüllen.

Die Fertigkeiten sollen grundsätzlich bei der Darstellung des erlernten Handwerks oder der natürlichen Begabungen eines Charakters helfen. Einige davon müssen aus Balance-Gründen durch ein Punktesystem beschränkt werden.

Aus der nachfolgenden Liste kann jeder Mitspieler Fertigkeiten wählen und mit seinen Erfahrungspunkten sozusagen „kaufen".
Er sollte sich jedoch Gedanken machen, ob diese bzw. die gewählte Kombination zu seiner erdachten Spielfigur passen.

LARP mit!

Rein regeltechnisch kann man sich neue Fertigkeiten einfach so kaufen, wenn der Charakter schon ein paar Liverollenspiele überlebt hat. Viel schöner ist jedoch ein ausgespieltes Erlernen oder Erwerben dieser Fähigkeiten.

Krieger, die zusätzliche Lebenspunkte anstreben, sollten sich zum Beispiel zwischendurch der körperlichen Ertüchtigung hingeben und regelmäßig mit ihren Waffen üben. Gleichsam sollte der Magier ebenfalls nicht nur Sprüche aus dieser Liste „kaufen", sondern sich im Spiel zum Beispiel um eine Akademie oder einen Lehrmeister bemühen, der ihm den Spruch beibringt.
Ein schön ausgespieltes Meister/Lehrling Verhältnis birgt nicht nur ungemein viele schöne Spielmomente, sondern führt auch dazu, dass Ihr Euch von erfahreneren Spielern die eine oder andere Darstellungs-Idee abgucken könnt!

8.1 Liste der Fertigkeiten

Erklärung:
Im Folgenden wird mehrfach der Ausdruck „aufbauend“ benutzt. Auf die Fertigkeiten, Sprüche, Tränke usw. bezogen bedeutet das:
Will man eine höhere Fertigkeit kaufen, muss man sich zuerst alle vorhergehenden niedrigeren Fertigkeiten für deren Kosten zulegen.

Beispiel:
Um „Arztkunde“ zu erhalten, braucht ein Charakter zuerst „Erste Hilfe“ für 2 EP, dann „Heilkunde“ für 4 EP und erst danach kann er sich „Arztkunde“ für zusätzliche 8 EP zulegen. Er gibt also insgesamt 14 EP aus.

Fertigkeiten	EP-Kosten
Erste Hilfe	2
Heilkunde (aufbauend - Vorraussetzung: Erste Hilfe)	4
Arztkunde (aubauend - Vorraussetzung: Heilkunde)	8
Geschichten und Legenden (kann beliebig hoch gesteigert werden)	1
Lesen und Schreiben	2
Rüstung reparieren, Klasse 1	3
Rüstung reparieren, Klasse 2	3
Rüstung reparieren, Klasse 3	3
Schild reparieren	3
Geschoss herstellen	3
Schlösser öffnen/bauen (kann beliebig hochgesteigert werden)	1
Fallen finden/entschärfen/bauen (kann beliebig hochgesteigert werden)	1
Immunität (Für die 3-fache EP-Anzahl wird der Charakter gegen eine bestimmte Wirkung immun. Man kann sich nur gegen bestimmte Wirkungen immunisieren.)	speziell
Niederschlagen	1
Meucheln (aufbauend - Vorraussetzung: Niederschlagen)	20

Live Adventure Basisregelwerk, Version 1.1 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

Fertigkeiten	EP-Kosten
Zusätzlicher Lebenspunkt (aufbauend - die tiefere Stufe ist jeweils Voraussetzung für das Erlernen der nächsten Stufe)	
Zusätzlicher Lebenspunkt 1	5
Zusätzlicher Lebenspunkt 2	7
Zusätzlicher Lebenspunkt 3	9
Zusätzlicher Lebenspunkt 4	15
Zusätzlicher Lebenspunkt 5	30
Zusätzlicher Magiepunkt (pro umgewandeltem EP)	1
Dieben (Siehe Kapitel 8.3 Diebesfertigkeiten)	4
Warendiebstahl (Voraussetzung: Dieben)	4

LARP mit!

Die Darstellung einer Fertigkeit im Spiel lebt nicht nur von Eurem Spiel sondern auch den Werkzeugen, die Ihr dafür benützt. Ein Meister-Alchimist der Kräuter in einen Teekessel wirft ist genauso wenig überzeugend wie ein Arzt, der nur mit abgerissenen Stoffstreifen Wunden verbindet. Egal welche Fertigkeit Ihr wählt, überlegt Euch was Eure Figur in seinem alltäglichen Leben zur Ausübung seines Handwerks benötigen und daher wohl bei sich tragen würde.
Wer als junger Feldscher anfängt hat womöglich wirklich nur ein paar Stoffbinden, doch umso länger Ihr den Charakter spielt und um so erfahrener und potenter er in seinem Beruf wird, umso mehr Details könnt Ihr Eurer Ausrüstung hinzufügen. So müsst Ihr Euch für einen neuen Charakter nicht gleich in Unkosten stürzen.

8.2 Beschreibung der Fertigkeiten

Erste Hilfe (2 EP)
Verhindert nur das Verbluten bzw. Sterben eines Charakters. Bei einer mit Erste Hilfe behandelten Wunde entsteht kein Wundbrand (siehe Kapitel 11. Der Tod eines Charakters), die Wunde heilt allerdings auch nicht. Eine Wunde bedeutet einen Lebenspunktverlust.
Wird die Wunde nicht magisch/alchemistisch oder durch Heilkunde geheilt, bleibt sie bestehen. Mehr zum Zustand „verwundet“ in Kapitel 10. Kampf.

Heilkunde (4 EP), Voraussetzung: Erste Hilfe
Der Charakter ist in der Lage, Fleischwunden eines Verwundeten zu heilen. Diese schließt sich innerhalb von zwei Stunden. Die Behandlungsdauer pro Wunde/ Lebenspunkt beträgt 10 Minuten, der Behandelte ist aber erst nach Ablauf der Heildauer, also zwei Stunden, wieder voll belastbar. Nimmt er vor Ablauf der Frist z.B. an Kampfhandlungen teil oder trägt schwer, brechen die Wunden wieder auf und müssen von Grund auf neu versorgt werden, die Lebenspunkte müssen wieder abgezogen werden.

Bei der Anwendung von Heilkunde und später auch Arztkunde ist zu beachten: Verbandszeug, Nadel und Faden, Salben etc. müssen vorhanden sein und benutzt werden. Beim Verabreichen von Tränken und Salben muss sich nach etwaigen realen Allergien erkundigt werden. Im Eifer des Gefechts kann eine Erkundigung nach Allergien schwierig sein, im Notfall sollte ein unbekannter Heiltrank nie getrunken oder in den Mund eines Patienten geschüttet sondern lieber weggeschüttet werden.

Arztkunde (8 EP), Voraussetzung: Erste Hilfe, Heilkunde
Diese Fertigkeit versetzt einen Charakter in die Lage, beispielsweise Knochenbrüche zu richten und abgetrennte Gliedmaßen und andere Körperteile anzunähen oder innere Verletzungen entsprechend zu versorgen. Die Behandlungszeit und die Heildauer sind individuell abhängig von Art und Schwere der Verletzung.

Geschichten und Legenden (1+ EP, beliebig steigerbar)
Der Charakter erhält von der Spielleitung zusätzliche Informationen über das Land, in dem er sich gerade aufhält. Darunter fallen zum Beispiel verschiedene Mythen und Sagen sowie Gerüchte und Erzählungen, aber auch Bräuche und Gesetze. Die Anzahl der investierten EPs (1+ EP, beliebig steigerbar) beeinflusst die Quantität, nicht aber die Qualität der erhaltenen Informationen. Entsprechende Informationen werden meist zu Beginn beim Check-In ausgegeben, oder können vor Spielbeginn bei der SL erfragt werden.

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

Lesen und Schreiben (2 EP) Der Charakter ist grundsätzlich in der Lage Schrift lesen und schreiben zu können, unabhängig der Schriftart oder Sprache. Was der Spieler lesen kann, kann auch der Charakter lesen.

Rüstung reparieren, Klasse 1/2/3 (je 3 EP) Der Charakter kann Rüstungen der Klasse 1 (Leder), 2 (verstärktes Leder, Kette) oder 3 (Platte) reparieren. Für jeden „beschädigten" Rüstungspunkt benötigt man 10 Minuten. Zur Reparatur müssen geeignetes Werkzeug und Material vorhanden sein und benutzt werden.

Schild reparieren (3 EP) Der Charakter kann Schilde verschiedener Art und Größe reparieren. Für kleine Schilde (ca. 50 x 50cm) benötigt der Charakter ca. 30 Minuten, für alle größeren Schilde ca. 1 Stunde. (Siehe auch Kapitel 13. Schilde)

Geschoss herstellen (3 EP) Der Charakter erwirbt die Fertigkeit Pfeile, Bolzen, Ballistabolzen oder sonstige Munition für Schuss- und Belagerungswaffen herzustellen. Für die Herstellung jeweils eines Geschosses wird folgende Zeit benötigt (die Zeit für die Rohstoffbeschaffung kommt noch hinzu! Bitte nicht real den Wald abholzen, am Boden liegendes Holz reicht für die Darstellung völlig aus): Pfeil/ Bolzen/Schusswaffenmunition: 10 min, Munition für Belagerungswaffen: 20 min
Geeignetes Werkzeug zur Herstellung (Schnitzmesser, Faden, Kleber, Befiederung) muss vorhanden sein und benutzt werden. Einmal abgeschossene LARP Geschosse müssen mittels dieser Fertigkeit wiederhergestellt werden.

Schlösser öffnen/herstellen (1+ EP) Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage, spieltechnische Schlösser zu öffnen sowie diese herzustellen. Schlösser bestehen mindestens aus einem mit SL-Stempel versehenen Zettel, welcher außen die Aufschrift „Schloss" trägt und innen die Stufe des Schlosses.
Die Stärke eines Schlosses wird durch die Zeit, die der Erbauer in dieses Schloss investiert hat bestimmt, wobei die maximal Stufe die Fertigkeitspunkte des Erbauers darstellen. Pro Stufe benötigt man 10 Minuten Zeitaufwand als Erbauer. Je stärker das Schloss, desto länger also die Bauzeit.
Um ein Schloss zu öffnen benötigt man pro Stufe 5 Minuten. Als Schlossknacker benötigt man entweder den gleichen oder einen höheren Wert in dieser Fertigkeit als der Hersteller. Natürlich benötigt man zum Erbauen sowie auch zum Öffnen von Schlössern entsprechendes Werkzeug, wie zum Beispiel Draht, Dietrich, Zange etc.

Beispiel:
Für das Herstellen eines Schlosses der Stufe 8 muss der Erbauer 8 EP einsetzen und 8x10 Minuten (80) aufwenden. Um es zu knacken sind mit entsprechendem Werkzeug mindestens 8 EP und 40 Minuten nötig. Dieser Erbauer kann aber maximal Schlösser der Stufe 8 herstellen, da er nur 8 EP in die Fertigkeit investiert hat.

Fallen finden/entschärfen/bauen (1+ EP)
Durch den Erwerb dieser Fertigkeit ist der Charakter in der Lage spieltechnische Fallen zu finden und herzustellen, sowie diese zu entschärfen. Dies ist dem Charakter nur möglich, wenn die Stufe der Falle nicht höher ist als die durch den Charakter erworbene Stufe. Fallen bestehen mindestens aus einem gefalteten mit SL-Stempel versehenen Zettel, welcher außen die Aufschrift „Falle" trägt und innen die Stufe und deren Wirkung beschrieben ist. Gefunden werden kann die Falle durch ausgespieltes Suchen, falls mindestens ein Punkt in die Fertigkeit investiert wurde.

Um eine Falle herzustellen, muss der Charakter einen oder mehr Punkte in dieser Fertigkeit besitzen. Dann ist er in der Lage eine Falle zu erbauen, welche in ihrer Stufe je nach Bauzeit bis zu maximal seiner Fallenfertigkeit entspricht.
Pro Stufe benötigt man 10 Minuten Zeitaufwand als Erbauer. Je stärker die Falle, desto länger also die Bauzeit. Um eine Falle zu entschärfen benötigt man pro Stufe 5 Minuten und mindestens die Fertigkeitsstufe der Falle. Die Wirkung einer Falle muss der Erbauer mit einer Spielleitung abstimmen. Wer eine Falle baut, muss darauf achten, dass sich niemand ernsthaft an ihr verletzen kann.

Es sollte schon eine Falle zu erkennen sein, doch nur für das Auge, sie braucht und **darf** nicht ernsthaft funktionieren. Natürlich benötigt man zum Erbauen, sowie auch zum Entschärfen von Fallen entsprechendes Werkzeug, wie zum Beispiel Draht, Seil, Zange, Schraubendreher, Glöckchen etc.

Beispiel:
Um eine Falle der Stufe 5 zu erbauen, braucht man mindestens 5 EP in dieser Fertigkeit und 50 Minuten Zeit. Das Entschärfen bedarf mindestens 5 Punkte und 25 Minuten.

Immunität (speziell)
Ein Charakter kann sich für die 3-fachen EP-Kosten des Effektes gegen eine oder mehrere der folgende Effekte immunisieren:
Berserker (12 EP), Koma (75 EP), Schlaf (6 EP),
Schwäche 1 (12 EP) und 2 (24 EP), Schweigen (12 EP), Taubheit (9 EP),
Übelkeit (9 EP), Vergessen (9 EP), Verlangsamung 1 (9 EP) und 2 (15 EP),
Versteinern (18 EP) und Wahrheit (12 EP)

Dabei ist es egal ob der Effekt durch eine Mixtur oder einen Zauber hervorgerufen wird. Somit ist er gegen den Effekt „Berserker" immun, egal ob er ihm auf magischem oder alchemistischem Wege zugefügt wird. Er ist auch immun, wenn er versucht den Effekt selber herbei zu führen. (Details zu den Effekten finden sich im Erweiterungsregelwerk „Effekte")

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

Niederschlagen (1 EP) (auch „Pömpfen“ genannt)
Damit Niederschlagen erfolgreich durchgeführt werden kann, darf das Opfer den Angreifer nicht bemerken, sonst schlägt der Versuch fehl. Es gehört also das Vermögen, sich lautlos anzuschleichen, zu diesem Vorhaben. Niederschlagen wird durch einen angedeuteten Schlag mit dem Knauf einer Polsterwaffe gegen den Hinterkopf des Opfers dargestellt, ohne das Opfer dabei jedoch zu berühren. Um die Aktion zu verdeutlichen wird ein „Pömpf“ in angemessener Lautstärke angesagt. Ein (regelgerecht) niedergeschlagener Charakter bleibt für 15 Minuten bewusstlos und wacht anschließend mit starken Kopfschmerzen auf. Da es sich um eine rein physische Bewusstlosigkeit handelt, kann er durch Schütteln oder ähnliches jederzeit geweckt werden. Es gibt keinen universalen Schutz (Helm, Rüstungseffekt, etc.) gegen Niederschlagen, da ein geübter „Pömpfer“ sicher mehrere Techniken kennt, um sein Ziel ins Reich der Träume zu schicken.

Meucheln (20 EP) Voraussetzung: Niederschlagen
Jede Meuchel-Attacke muss im Voraus bei einer SL angemeldet und durch diese genehmigt werden! Die Erfahrungspunkte, die in diese Fertigkeit investiert werden, spiegeln das grundlegende Wissen über die Anatomie verschiedener Rassen wieder. Ein Charakter ist durch diese Fertigkeit in der Lage, einen anderen Charakter, ganz gleich welcher Rasse, auf eine besonders hinterhältige Art und Weise völlig lautlos und nahezu augenblicklich zu töten. Hierzu muss allerdings der Angriff für den anderen Charakter vollkommen unvorbereitet kommen. Ein Charakter gilt dann als gemeuchelt, wenn ein anderer Charakter, der diese Fertigkeit besitzt, mit einem Schaumstoffdolch (keine andere Waffe als ein Dolch, außerdem darf diese Waffe keinen Kernstab besitzen) einen angedeuteten Schnitt über die Kehle des Opfers führt. Dabei darf die Waffe aus Sicherheitsgründen die Haut nicht berühren. Ein gemeuchelter Charakter hat durch diesen Angriff keinen LP verloren, er ist jedoch bewusstlos.
Gerade beim Meucheln gilt oberste Vorsicht. Bemerkt das Opfer jedoch den Meuchelversuch, so gilt der Angriff als abgewehrt und der Charakter erleidet lediglich eine normale Schnittwunde am Hals, die wie ein Treffer zu behandeln ist (siehe auch Kapitel 10. Kampf). Sollte der Angreifer keine EP in die Fertigkeit Meucheln investiert haben, gilt ebenfalls die Regelung wie bei einem missglückten Meuchelversuch.

Wird ein Charakter „erfolgreich“ (also regelgerecht) gemeuchelt, so stirbt er innerhalb 1 Minute, sollte ihm nicht jemand Fachkundiges in dieser Zeit zu Hilfe eilen.
Es ist nicht möglich, einen universal gültigen Meuchelschutz (Rüstungseffekt, Halsschutz, etc.) zu tragen, da ein geübter Meuchler ausreichend Möglichkeiten hat, um sein Handwerk auszuführen. Schlafende oder bewusstlose Charaktere können jederzeit von Meuchelkundigen gemeuchelt werden. Ein Todesstoß ist bei einem Gemeuchelten nur möglich, wenn dieser keine LPs mehr hat.

Zusätzlicher Lebenspunkt 1-5 (5/7/9/15/30 EP)
Ein zusätzlicher Lebenspunkt bedeutet für einen Charakter, dass er einen Lebenspunkt mehr hat. Mit „Zusätzlicher Lebenspunkt 1“ hat ein Charakter einen zusätzlichen Lebenspunkt, also 4 Lebenspunkte gesamt und so weiter. Die Fähigkeit ist aufbauend, man muss also eine Stufe nach der anderen erwerben.
„Zusätzliche Lebenspunkte“ werden wie die Grundlebenspunkte behandelt. Verwundungen müssen versorgt werden. (Siehe hierzu auch Kapitel 10. Kampf und Kapitel 11. Der Tod eines Charakters)

Zusätzliche Magiepunkte (1 EP = 1 MP)
Es können zusätzliche Magiepunkte erworben werden, um den Magiepool, den ein Charakter besitzt zu vergrößern.
1 Magiepunkt (MP) kostet 1 Erfahrungspunkt (EP).
Zum Beispiel kann ein Heiler, der nur den Zauberspruch „Heilung Wunde“ beherrscht, seinen Magiepool so aufstocken, dass er den Spruch mehrfach am Tag wirken kann. (Siehe auch Kapitel 9.1 Magie)

8.3 Diebesfertigkeiten

Alle in diesem Kapitel erläuterten Handlungen sind nur für Spielgeld und spezielle Plotgegenstände (leuchtend rot markiert) zum Dieben freigegeben. Jegliche andere Entwendung von persönlichen Besitztümern (z. B. Waffen, Banner) des Teilnehmers, auch wenn sie zum Spiel gehören, sind realer Diebstahl, selbstverständlich untersagt und führen bei Missachtung zum sofortigen Ausschluss der Veranstaltung.

Dieben (4 EP)
Der Charakter ist berechtigt Charaktere, welche im Spiel wehrlos sind (ohnmächtig, gefesselt, tot etc.) nach Spielgeld zu durchsuchen. Dabei muss die Suche bespielt (nur nach Rücksprache ausgespielt) werden. Nach Rücksprache mit dem Spieler sollte dieser das Spielgeld herausgeben.

Warendiebstahl (4 EP), Voraussetzung: Dieben
Der Charakter ist nach Erhalt eines Auftrags von der Diebesgilde dazu berechtigt speziell markierte Gegenstände aus der Auslage von Händlern zu stehlen.
Um einen Auftrag von der Diebesgilde zu bekommen, muss der Kontakt zu dieser erspielt werden.

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

9. Magie und Alchemie

An dieser Stelle möchten wir nur darauf hinweisen, dass wir Wirkungen unserer magischen Sprüche und alchemistischen Mixturen vereinheitlicht haben. Die Gründe und Details über das Wirken von Magie findet man im Erweiterungsregelwerk, hier sollen im Folgenden nur die Effekte beschrieben werden, damit ein Nichtmagier darauf reagieren kann. Die genaueren Regeln zu Magie, wie man sie ausübt, erlernt etc. findet man ebenso im Erweiterungsregelwerk „Effekte".

Alle Effekte haben eine vorgeschriebene Wirkungsart und -dauer als auch ein Kommandowort (siehe Kapitel 9.3 Tabelle der magischen Effekte). Nach jedem Wirken eines Zaubers und jeder Verabreichung einer Mixtur muss das Kommandowort gesagt werden. Das Kommandowort ist der Name des Spruches oder der Mixtur. Ein Spieler, der beispielsweise in einer riesigen Schlacht nur das Kommandowort versteht, kann somit sicher sein den Effekt richtig auszuspielen. Diskussionen in solchen Fällen werden also im vornherein vermieden, ohne die Charaktere in ihrem individuellen Charakterspiel zu beschneiden.

Effekte, die auf Magiewirkung zurück zu führen sind, können nicht durch alchemistische Handlungen aufgehoben werden. Gleiches gilt für alchemistische Effekte.

Sofern die Rahmenhandlungen und Wirkungsweisen der Alchemie- und Magieregeln angewendet werden, ist die Darstellung dem Spieler überlassen. Wir wollen den Teilnehmern die Möglichkeit geben ihre Komponenten zu wählen und damit ihre Darstellung und ihr Spiel freier zu gestalten. Die Eckpunkte der Regeln für Magie und Alchemie müssen trotzdem erhalten bleiben! Hierzu zählen das Kommandowort, die Braudauer bei der Alchemie, die Magiepunktekosten sowie die mindest Wortanzahl bei der Magie und der Effektauslöser (also werfen und treffen, schlucken, Kontakt etc.). Genaueres dazu findet man im Erweiterungsregelwerk „Effekte".

Wenn im Zusammenhang mit Liverollenspiel über den Begriff Magie oder über magische Fertigkeiten gesprochen wird, ist noch einmal die Betonung wichtig, dass es sich beim LARP um ein erdachtes Spiel handelt und niemand das Vorhandensein solcher oder ähnlicher Kräfte in unserer Realität, also außerhalb des Spiels, annimmt.

Im Folgenden werden spezielle Wirkungsdauern der Effekte genauer erklärt:
Die Dauer ist von der Erfüllung bestimmter Bedingungen abhängig. Der Effekt hält an, solange der Wirkende eine bestimmte Bedingung erfüllt, während der er keine Kampfhandlung vollführen oder einen anderen Zauber wirken kann.

Die folgenden Bedingungen sind üblich und bekannt:

1. Solange der Magier zum Beispiel einen gewissen Gegenstand (Komponente) in der Hand hält oder/und mit ihr etwas Bestimmtes tut.
2. Solange er sich konzentriert und auf das Opfer deutet.
3. Der Effekt hält für die Dauer einer Veranstaltung an, egal um wie viele Tage es sich bei dem Event handelt.
4. Der Effekt hält für immer an, es sei denn, er wird negiert, z.B. durch Magie aufheben oder durch Magieentsicherung.
5. Die Haltbarkeit aller erstellten Mixturen ist auf die Dauer der Veranstaltung begrenzt.

Der Magier im Liverollenspiel ist stets ein ausgezeichneter Schauspieler, denn er muss seine Mitspieler von der Präsenz übernatürlicher Kräfte überzeugen, die es ja eigentlich gar nicht gibt. Ob er geheimnisvoll, weise, zerstreut oder imposant erscheint - er muss das Zeug dazu haben, diese schwierige Gabe auszuspielen und überzeugend darzustellen. Um dies zu betonen haben wir bewusst auf „Sprüche“ oder Vergleichbares verzichtet sondern nur eine „Mindestwirkungsdauer“ bei jedem Effekt vorgesehen. So bleibt Euch jede Freiheit bei der Darstellung Eures Magiers.

9.1 Rituale

Wo die Grenzen der Magie, Alchemie und anderer Fertigkeiten erreicht sind, beginnt das weite Feld der Rituale. Ob man nun beabsichtigt, ein Wesen aus einer anderen Sphäre herbeizurufen, einen Freund der von einer magischen Krankheit befallen wurde heilen möchte oder einen mächtigen Kampfzauber für eine bevorstehende Schlacht vorzubereiten: Den Einsatzmöglichkeiten von Ritualen sind nahezu keine Grenzen gesetzt. Generell kann man sagen, dass Rituale immer dann durchgeführt werden, wenn einer oder mehrere Charaktere etwas so Aufwendiges beabsichtigen, dass es mit normalen Fertigkeiten nicht mehr zu realisieren ist.

Da Mythodea eine von den Elementen geprägte Welt ist, ist es mit genügend Vorbereitung und hohem Einsatz auch nicht-magisch begabten Charakteren möglich Rituale im Zeichen der Elemente durchzuführen. Sie sollten dabei bedenken, dass sie im Umgang mit Magie nicht geschult sind, daher wird es einem Magier natürlich bei weitem leichter fallen, als einem Krieger. Der Krieger muss sein Ritual so gestalten, dass es seine „mentalen Fertigkeiten“ nicht übersteigt. Grundsätzlich gilt: So es eine gute In-Time Erklärung gibt, steht die Darstellung bei Ritualen im Vordergrund!

Beispiel:
Eine Gruppe Ork-Krieger, die drei Stunden lang um ihren Totempfahl tanzen und dabei trommeln, singen und laut schreien, kann einen ähnlich mächtigen Effekt erzielen wie eine Gruppe Magier.

Bei Ritualen gilt allerdings Vorsicht, denn oft ist ihr Ausgang ungewiss. Es empfiehlt sich, fähige Teilnehmer unter einer Flagge zu vereinen, bevor man sich an ein womöglich waghalsiges Unterfangen wagt.

Ein Ritual bedeutet eine noch größere schauspielerische Leistung als das Darstellen von Spruchmagie, denn je nach Vorhaben und Absprache mit der Spielleitung können Rituale wenige Minuten oder aber viele Stunden dauern. Hier sind ein ausgereiftes Konzept, Komponenten und Ideen gefragt. Am Ende des Weges stehen dafür allerdings auch ungeahnte Möglichkeiten, die ein mächtiges und gelungenes Ritual eröffnen könnte.

Da sich ein Charakter bei einem Ritual stark konzentrieren muss und es ihn viel Kraft kostet, kann er höchstens an zwei Ritualen pro Tag teilnehmen und höchstens eines davon leiten.

9.2 Artefakte und dauerhaft magische Gegenstände

Um ein ausgewogenes Maß an Fairness zu gewährleisten, können ausschließlich Artefakte verwendet werden die auf der aktuellen oder einer vorherigen Mythodea-Veranstaltung erspielt oder in Ritualen hergestellt und von der Orga bestätigt wurden. Für diese Artefakte erhält man eine Karte (Artefaktpass), die immer mitzuführen ist. Sollte diese Karte fehlen ist dieses Artefakt nicht mit dabei. Darüber hinaus gelten womöglich für einzelne Veranstaltungen noch weitere Einschränkungen.

Mit Hilfe des selben Systems werden auch etwaige im Spiel erworbene Sonderfertigkeiten einzelner Charaktere abgebildet (Sonderfertigkeiten können nicht gezielt vom Charakter erworben oder erlernt werden).
Auch hier gilt: kein Karte = keine Sonderfertigkeit.

9.3 Tabelle der magischen Effekte

Die folgende Tabelle ist eine Hilfestellung, damit jeder auch im lautesten Schlachtgetümmel weiß, wie er auf welchen Effekt reagieren muss. Zu beachten ist, dass OT-Sicherheit immer wichtiger als eine schöne Darstellung ist!
Es handelt sich hierbei nicht um eine vollständige Liste aller Effekte. Diese findet sich im Erweiterungsregelwerk „Effekte“. Im Zweifelsfall kann der Effekt beim Wirkenden erfragt werden.

Kommandowort	Wirkung
Alarm	Du musst bei Berührung des verzauberten Gegenstandes einen lauten Schrei von Dir geben.
Barriere	Du kannst die gezogene Linie nicht überqueren, dort ist eine unsichtbare Wand.
Berserker	Du erhältst 2 zusätzliche Lebenspunkte und musst jede Person angreifen die Du siehst. Endet bei Niederschlag.
Energiefeld	Der Wirkende ist von einer Kuppel geschützt, Du kannst sie nicht überwinden, außer Du wirst vom Wirkenden hinein gebeten.
Entwaffnen	Du musst sofort die geführte Waffe fallen lassen. Aufheben selbiger ist jederzeit möglich. Im Kampf empfiehlt es sich die Waffe lieber wegzustecken als sie fallen zu lassen.
Gegenstand erhitzen	Der verzauberte Gegenstand wird heiß. Man kann ihn nicht mal mit Handschuhen berühren, ohne Schaden zu nehmen.
Geschoss 1-5	Wenn der Ball Dich trifft, erhältst Du 1-5 Schadenspunkte. Diese werden zuerst von Deiner Rüstung abgezogen.
Koma	Der Charakter ist 24 Stunden lang in einem Zustand, in dem er keinen äußerlichen Einfluss wahrnimmt und keine Handlungen vollbringen kann.
Schildverstärkung	Dein Schild kann für 10 Minuten nicht mehr zerstört werden, außer es wird ein Schildbrecher darauf gewirkt.
Schlaf	Du schläfst nach einigen Sekunden der Müdigkeit ein (Zeit um aus dem Kampf zu kommen). Nichts kann Dich lange wach halten. Hält 10 Minuten.
Schwäche 1-2	Du fühlst Dich schwach und kraftlos. Du verlierst die Hälfte Deiner zusätzlichen Lebenspunkte (Schwäche 1) oder alle Deine zusätzlichen Lebenspunkte (Schwäche 2). Hält 10 Minuten.

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

Kommandowort	Wirkung
Schweigen	Du kannst 10 Minuten nicht mehr sprechen.
Stärke 1-2	Du fühlst Dich stark und übermenschlich. Du bekommst 50% (Stärke 1) oder 100%(Stärke 2) Deiner zusätzlichen Lebenspunkte hinzu. Hält 10 Minuten.
Taubheit	Du kannst für 10 Minuten nichts mehr hören.
Übelkeit	Du musst Dich für 1 Minute konzentrieren Dein Innerstes bei Dir zu behalten. Anderenfalls übergibst Du Dich 1 Minute lang.
Vergessen	Du vergisst Alles, was Du in den letzten 60 Sekunden erlebt hast.
Verlangsamung 1	Du kannst so lange sich der Zaubernde konzentriert nur noch im Zeitlupentempo sprechen. (Alchemistisch: 15 Sekunden)
Verlangsamung 2	Du kannst Dich so lange sich der Zaubernde konzentriert nur noch im Zeitlupentempo bewegen, kämpfen und sprechen. (Alchemistisch: 15 Sekunden)
Versteinern	Du bleibst wie eine Statue in der jetzigen Pose für 15 Minuten stehen. Dir kann in dieser Zeit kein Schaden zugefügt werden.
Wahrheit	Du musst die nächste Frage wahrheitsgemäß beantworten.
Windstoß	Ein mächtiger Wind peitscht Dir entgegen, der Dich zurücktaumeln und umfallen lässt.
Druckwelle	Eine enorme Welle angestauter Energie entlädt sich, welche Dich und andere neben Dir zurück und zu Boden wirft.
Furcht	Eine tiefsitzende Angst in Dir wird entfesselt, Du willst nur noch fliehen bis Du außer Sichtweite des Auslösers bist.
Massenfurcht	Siehe Furcht; der Effekt betrifft jedoch alle Personen um den Angstauslöser herum.
Schildbrecher	Dein Schild zerbirst in zwei Teile, es ist nicht mehr verwendbar.
Zweikampf	Du bist gezwungen, Dich dem Zaubernden im Duell zu stellen. Sieg oder Niederlage sind die einzigen Optionen aufzuhören.

10. Kampf

Sicherheit
In einem Kampf dürfen ausschließlich Polsterwaffen verwendet werden, die dem gängigen Sicherheitsstandard entsprechen.

Defekte Waffen werden umgehend aus dem Spiel genommen und zur Verwahrung an die Spielleitung abgegeben. Selbiges gilt für Waffen, die für nicht sicher befunden wurden.

In Kampfsituationen gilt:
Keine Schläge auf den Kopf oder in den Genitalbereich! Ebenso sind alle Arten von waffenlosem Kampf (Infight) strengstens untersagt. Wir befinden uns schließlich in einem Spiel das nicht zu realen Verletzungen führen soll.

Gerade im Kampf ist die Sicherheit aller Mitspieler das höchste Gebot. Fairness und Verantwortung für die anderen Spieler, die am Kampf beteiligt sind, gehören zwingend zu jeder simulierten Kampfhandlung. Alle Spielhandlungen sind diesem Prinzip untergeordnet und ggf. zu unterbrechen, falls es zu einer die Sicherheit der Teilnehmer gefährdenden Situationen kommt.

Im Spiel sind keine realen Waffen erlaubt, darunter fallen auch Messer zum Grillen oder Ähnliches. Diese Gegenstände haben am Schlafplatz zu verbleiben und dürfen während der Veranstaltung nicht mitgeführt werden.

Jeder Teilnehmer muss gefährliche Situationen für sich und andere vermeiden!
Ein Zuwiderhandeln gegen die allgemeinen Sicherheitsrichtlinien führt zu einem sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung.

LARP mit!

Damit ein Kampf auch zur Spannung und Spielspaß beiträgt, darf dabei auch die rollenspielerische Darstellung nicht zu kurz kommen. Treffer sollten immer ausgespielt werden - auch wenn der Charakter nicht schwer verletzt wurde oder man noch genügend Rüstungspunkte besitzt. Stellt Euch die Wucht der gegnerischen Waffe vor, und wie sie Euch aus dem Gleichgewicht bringt oder Euer Schild und den Arm dahinter erschüttert. Ihr werdet sehen, dass Euer Mitspieler, gegen den Ihr kämpft, Euch Euer schönes Ausspielen Eurer Treffer mit gleicher Münze danken wird!

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

LARP mit!

Gleiches gilt für das Führen einer Waffe. Auch wenn Polsterwaffen relativ leicht sind, sollten sie dennoch langsam geführt werden, um ihr Gewicht und die Anstrengung, die ein Charakter im Kampf hat, besser darzustellen. Je größer (und vor allem schwerer) die Waffe ist, desto langsamer sollte sie auch geführt werden.

Häufig kann es auch zur Situation passen, zu Boden zu gehen selbst wenn man noch Rüstungs- oder Lebenspunkte hat. Es steht Euch völlig frei, Euren Charakter zusätzliche „Schäden" erleiden zu lassen als die durch die Regeln vorgeschriebenen. Mögliche Ideen: Euer Arm kann durch einen besonders schweren Hieb auf Euer Schild geprellt werden. Euer Charakter kann durch einen ungünstigen Treffer an der Brust bewusstlos werden oder er erleidet in kurzer Zeit so viele Hiebe auf seine Rüstung, dass er kurz von Furcht übermannt wird und sich ein Stück zurück zieht. All dies sind womöglich Schwächen für Euren Charakter doch absolute Stärken für Eure Darstellung dieser Figur und werden dazu führen, dass Ihr von Euren Mitspielern als besonders gute Rollenspieler wahrgenommen werdet.

Waffenschaden
Jede einhändig geführte Waffe verursacht 1 Schadenspunkt.

Jede Wuchtwaffe, die aufgrund ihrer Größe zweihändig geführt werden muss (SL Entscheidung), verursacht 2 Schadenspunkte. (Kein Kampfstab, kein zweihändig geführter Einhandhammer, kein Anderthalbhänder, etc.)

Wurfwaffen jeglicher Art (z.B. Wurfdolch, Wurfstern, Wurfhammer etc.) verursachen immer 1 Schadenspunkt.

Waffen die von Spielercharakteren geführt werden machen niemals, auch nicht durch ein Ritual, mehr als den unter „Waffenschaden" beschriebenen Schaden.

Wird ein Spieler von einer Schaumstoffwaffe getroffen, so erleidet er einen Treffer und damit Schaden, welcher in Punkten gerechnet wird (ein Treffer mit einer einhändig geführten Waffe = ein Schadenspunkt. Ein Treffer mit einer zweihändig geführten Waffe = zwei Schadenspunkte. Siehe oben).

Treffer werden in Schadenspunkten gerechnet. Schadenspunkte werden zuerst von der Rüstung (Leder, Kette, Platte, Rüstungseffekt, usw.) und dann von den Lebenspunkten abgezogen.

Bögen und Armbrüste durchschlagen jede Rüstungsklasse, also Leder, Kette, Platte und Rüstungseffekt und verursachen eine direkte Wunde beim Charakter (eine direkte Wunde ist direkt von den Lebenspunkten abzuziehen). Weitere Details zum Schaden von Schusswaffen finden sich im Kapitel 14. Schusswaffen.

Je nach Fertigkeiten und Ausrüstung wird dieser Treffer von den Lebens- oder Rüstungspunkten (reale Rüstung, Rüstungseffekt) abgezogen. Egal wie ein Charakter geschützt ist, ein Treffer sollte immer als Wucht ausgespielt werden.

Beispiel:
Ein Spieler wird im Kampf von einem normalen Schwert getroffen und erhält damit einen Treffer.

Möglichkeit 1: Er trägt Rüstung
Er zuckt kurz zusammen, kann aber dann weiterkämpfen, weil seine Rüstung egal ob magisch, alchemistisch oder real (Kettenhemd, Lederrüstung, Plattenteile usw.) ihn schützt.

Möglichkeit 2: Er trägt keine Rüstung
Er schreit kurz auf, greift zum verwundeten Körperteil, beißt die Zähne zusammen und kämpft erst mal weiter. Nach der 3. direkten Wunde (bzw. 4. bei einem „zusätzlichen Lebenspunkt"; 5. bei zwei „zusätzlichen Lebenspunkten" usw.) auf den Körper scheidet der Kämpfende aus dem Kampf aus und wird auf Grund des starken Blutverlustes ohnmächtig.

Ein so schwer verletzter Charakter (0 LP) verblutet innerhalb von 15 Minuten, falls sich innerhalb dieser Zeit kein Fachkundiger (Erste Hilfe, Heilkunde, Arztkunde, Heilung Körper, Heilung Wunde) seiner annimmt.

Ein verwundeter, nicht ohnmächtiger Charakter ist generell nur eingeschränkt und unter großer Kraftanstrengung in der Lage zu kämpfen, an Ritualen teilzunehmen, Magiesprüche zu wirken oder sonstige Taten zu vollbringen, solange bis seine Wunden wieder vollständig geheilt sind.

11. Der Tod eines Charakters

Ein Charakter kann auf vier Arten sterben:

1. Ein Charakter stirbt, wenn er alle seine Lebenspunkte verliert und sich innerhalb von 15 Minuten kein Fachkundiger (Erste Hilfe, Heilkunde, Arztkunde, Heilung Körper, Heilung Wunde) seiner annimmt.

2. Er wird den Regeln entsprechend gemeuchelt und erfährt innerhalb der darauf folgenden Minute keine Hilfe.

3. Ein bereits bewusstloser Charakter kann sterben, indem ihm ein anderer Spieler fünf Schläge auf seinen Körper versetzt und hörbar den Ausspruch „Todesstoß" äußert.

Wir möchten an dieser Stelle ausdrücklich daran erinnern, was für endgültige Auswirkungen ein Todesstoß auf das Spiel eines anderen Spielers hat. Dieser Tatsache sollte sich jeder, der diese Regel anwendet, bewusst sein. Am besten man stellt sich einfach mal vor, wie man sich selber in dieser Situation fühlen würde. Zwar mag ein Todesstoß gegen einen alten Feind wohl begründet sein, doch muss man nicht jeden Straßendieb, den man erwischt gleich erschlagen. Zu schönem Spiel führt das weder für den anderen noch für einen selbst. Wer denkt, er müsse möglichst viele andere Charaktere auf einem Con „umlegen" ist womöglich mit den falschen Erwartungen in das Hobby LARP gestartet.

4. Durch Wundbrand, der nicht behandelt wird.

Wundbrand
Infektion einer Wunde mit Gas bildenden Bakterien. Führt zu starker Rötung der Haut mit „Knistern" der Unterhaut durch Gasbläschen und hohem Fieber.

Wundbrand tritt bei unbehandelten Wunden nach 1 Stunde auf und der Charakter verliert ab dann alle 2 Stunden 1 Lebenspunkt!

Eine Wunde gilt als unbehandelt, wenn sie nicht mit einer der folgenden Fertigkeiten, Sprüche oder Mixturen behandelt wurde: Erste Hilfe, Heilkunde, Arztkunde oder Reinigung Wunde. Sobald Wundbrand aufgetreten ist, muss dieser mit „Arztkunde" oder „Heilung Körper" behandelt werden, bevor die Wunde an sich geheilt werden kann.

Ein Charakter, der gestorben ist, kann fortan nicht mehr gespielt werden. Eine Wiederbelebung ist nicht möglich.

Für den Spieler bedeutet dies, dass er sich einen neuen Charakter ausdenken darf um erneut am Spiel teilzunehmen.

LARP mit!

Der Tod eines Charakters mag im ersten Moment als das Ende jeglichen Spiels für diesen Spieler verstanden werden, doch genau das Gegenteil ist der Fall. Wie in der Realität auch können Abschiedszeremonien im Spiel zu einer bereichernden und für Viele einmaligen Spielerfahrung führen. Von der Aufbahrung über das Begräbnis bis zum Nachruf bietet der Tod eines Spielercharakters zahllose Darstellungs-Anregungen. Ganz gleich wie er gelebt hat oder gestorben ist - nach seinem Tod kann er durch seine Freunde und Begleiter oder einfach einen angeheuerten Barden zum Helden werden und Unsterblichkeit erlangen...

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

12. Rüstung

Der Körper des Rüstungtragenden wird in 6 Zonen aufgeteilt:
linker Arm, rechter Arm - linkes Bein, rechtes Bein - Torso vorne , Torso hinten.
Der Kopf zählt gesondert (siehe Kapitel 12.1 Der Rüsthelm).

Zur Berechnung der gesamten Rüstungspunkte wird zuerst der Rüstwert pro Körperzone ermittelt und danach werden die sechs Einzelwerte addiert und am Ende aufgerundet. Die so gesamt errechneten Rüstungspunkte zählen für alle Körperzonen, die zumindest von Teilen der Rüstung bedeckt sind.

Eine Körperzone gilt als **von Rüstung bedeckt**, wenn sie durch Rüstung oder eine Kombination von Rüstungen deutlich

- mindestens zur Hälfte vorderseitig bedeckt ist (z.B. Schulterplatte + Armschienen).
- oder mindestens zu einem Drittel vollständig umhüllt ist (z.B. Kettenärmel bis zum Ellenbogen).

Sollte eine Kombination getragen werden, so gilt natürlich der Rüstwert der niedrigeren Rüstklasse (z.B. zählen ein Kettenärmel der nicht bis zum Ellenbogen reicht und der mit einer Unterarmschiene aus Leder kombiniert wird insgesamt nur wie Leder).

Alle Rüstung ist unterteilt in folgende 4 Klassen:

Klasse	Rüstung	Rüstpunkt
Klasse 0	Jedes Material, wenn es eine Zone nicht ausreichend „bedeckt“ (siehe oben).	Kein Rüstwert
Klasse 1	Leder, wattierte Kleidung	0,5 RP
Klasse 2	Schuppe, Kette, verstärktes Leder	1 RP
Klasse 3	Platte	2 RP

Rüstungen die nicht sicher in die genannten Klassen eingeteilt werden können, werden vor Ort von der SL bewertet.

Rüstung zählt nur dort wo sie auch getragen wird. Das bedeutet, der Charakter ist an den Körperstellen vor Schlägen geschützt, an denen er Rüstung trägt. An ungeschützten Stellen hat er keine Rüstungspunkte.

Kopf und Unterleib sind keine gültigen Trefferzonen!

Der Einfachheit halber werden alle Treffer auf die geschützten Stellen vom errechneten Rüstungswert abgezogen, egal auf welche der geschützten Stellen wie häufig geschlagen wird. 6 Treffer auf die rechte Beinschiene werden also von den gesamten Rüstungspunkten abgezogen und reduzieren diese um 6, obwohl der Charakter am ebenfalls gerüsteten Torso vielleicht noch gar nicht getroffen wurde.

Getroffene Rüstungsteile und Schilde nutzen sich im Kampf ab und erleiden Schaden, so dass sie repariert werden müssen. Dies ist nur mit der entsprechenden Fertigkeit möglich.

Bei mehreren Rüstungsschichten wird die Rüstung mit der höchsten Rüstklasse gewertet, wenn durch sie eine ausreichende Abdeckung geschieht (siehe letzte Seite), ansonsten gilt es als kombinierte Rüstung und die niedrigere Rüstungsklasse kommt zum Tragen. Pro Körperzone wird in jedem Fall nur eine Rüstungsklasse gewertet!

Wird eine Rüstung aus Kette und eine aus Platte übereinander getragen, verursachen Bögen und Armbrüste bei einem Treffer lediglich einen Schadenspunkt, der ganz normal von den Rüstungspunkten abgezogen wird. Dieser Durchschlagschutz wirkt nur, wenn die entsprechende Körperzone von beiden Rüstungen als „bedeckt" gilt (siehe oben) und erstreckt sich natürlich auch nur auf die doppelt bedeckte Körperzone.

Der maximale Rüstwert pro Körperzone beträgt 2 RP. Daraus ergibt sich ein maximaler Rüstwert von insgesamt 12 RP. Jede weitere Rüstung und alle Effekte, welche den Rüstwert über 12 RP steigern verfallen (Ausnahme siehe Kapitel 12.1 Der Rüsthelm). Ein magischer/alchemistischer Rüstungseffekt, der auf einen Charakter gesprochen wird, der schon 12 RP hat, bringt diesem also KEINE zusätzlichen Rüstpunkte.

Beispiel 1:
Der rechte Arm ist vollständig mit einer Kette bedeckt (über 50% Zonenbedeckung, Klasse 2), über der Kette wird eine Plattenschulter getragen (unter 50% Zonenbedeckung, Klasse 3).
Der Charakter erhält 1 RP für die Körperzone rechter Arm. (Kette bedeckt über 50% der Körperzone und zählt 1 RP. Die Platte wird aufgrund ihrer geringen Flächenabdeckung ignoriert.)

Beispiel 2:
Der Charakter trägt eine Brust- und Rückenplatte (über 50% Zonenabdeckung, Klasse 3) und es liegt zusätzlich der magische Effekt „Rüstung 2" (siehe Erweitungsregelwerk „Effekte") auf ihm.

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

Der Charakter erhält je 2 RP für die Körperzonen Brust und Rücken sowie 2 RP für den Rüstungseffekt und hat somit insgesamt 6 RP (Platte bedeckt über 50% der Körperzone und zählt jeweils 2 RP. 2 weitere RP erhält er durch den Rüstungseffekt, welcher Körperzonen unabhängig ist.)
Nach zwei Treffern (oder einem Treffer mit einer zweihändig geführten Wuchtwaffe) ist der Rüstungseffekt zerstört und der Gesamtrüstwert zählt nur noch da, wo Rüstung getragen wird, also 4 RP Rest am Torso.

12.1 Der Rüsthelm

Rüsthelme (Helm aus Rüstleder, Kettenhaube, Plattenhelm) geben einen zusätzlichen RP. Dieser Bonusrüstpunkt ist als Belohnung für den Ambienteaufwand gedacht, die maximalen RP können durch einen Rüsthelm auf 13 gesteigert werden. (Magische/ Alchimistische Rüstung ist KEIN Rüsthelm).

12.2 Das Rüstungssystem im Kampf

1. Im Kampf verringern sich zunächst die Rüstungspunkte des Charakters (wie sich diese errechnen, siehe Kapitel 12. Rüstung) um die entsprechende Anzahl der Treffer, bis diese verbraucht, also auf 0 gesunken sind. Der Effekt „Rüstung“ wird zuerst abgezogen.
2. Sind alle Rüstungspunkte verbraucht, die tatsächliche Rüstung also zerstört oder gab es nie eine, werden Treffer von den Lebenspunkten oder Tränken (Grundlebenspunkte, zusätzliche Lebenspunkte durch Fertigkeiten, zusätzliche Lebenspunkte durch Tränke und/oder Magie) abgezogen.
3. Der erreichbare Maximalwert für Rüstungspunkte liegt bei 12 plus 1 (durch Rüsthelm).
4. Der Gesamtwert an Schutzpunkten, der erreicht werden kann, beträgt 21 (13 RP plus 8 LP).
5. Eine direkte Wunde ist ein Schaden, der von den Lebenspunkten und nicht von den Rüstungspunkten abgezogen wird.

13. Schilde

Nur Wuchtwaffen, die aufgrund ihrer Größe zweihändig geführt werden müssen (SL- Entscheidung), können Schilde zerstören.

Kleine bis mittelgroße Schilde (etwa 50 x 50cm) können 5 Treffer einer zweihändig geführten Wuchtwaffe aushalten, bis sie weitestgehend zerstört und unbrauchbar sind und dringend repariert werden müssen.

Alle Schilde über 50 x 50 cm halten 10 Treffer einer zweihändig geführten Wuchtwaffe aus.

Schilde, die mit dem Zauber oder der alchemistischen Mixtur Schildverstärkung belegt sind, können nicht zerstört werden. (siehe auch Kapitel 9.3 Tabelle der magischen Effekte). Sie müssen mit einem blauen Band gekennzeichnet sein.

Schilde können natürlich auch schon vor ihrer vollständigen Zerstörung repariert werden, um wieder ihre vollen Rüstungspunkte zu erlangen.

LARP mit!

Hinweise zur Bewegung mit Schilden:
Während man sich mit einem Buckler (sehr kleiner Schild) noch vollkommen frei bewegen kann, sind mit einem Schild mittlerer Größe nur noch kurze Sprints, aber sicherlich keine langen Dauerläufe mehr möglich. Bei sehr großen Schilden (z.B. Turmschild) sind nicht einmal mehr Sprints möglich. Der Träger sollte sich somit nur noch in Schrittgeschwindigkeit fortbewegen. Die Klassifizierung des eigenen Schildes sollte jeder Teilnehmer nach eigener Körpergröße und Schildfläche selbständig vornehmen. Auch hier appellieren wir wiederum an Fairness und gutes Spiel!

Hinweise zum Blocken von Zaubern:
Magische oder Alchemistische Effekte können nicht mit einem Schild geblockt werden, da es sich um geistesbeeinflussende oder naturverändernde Effekte handelt. Eine Ausnahme davon bildet „Geschoss 1-5“, dieser Effekt kann geblockt werden. Bei „Geschoss 2-5“ nimmt der Schild pro Treffer mit einem Geschoss je einen (bei Geschoss 2 und 3) bzw. zwei (bei Geschoss 4 und 5) Schaden wie bei einer zweihändig geführten Wuchtwaffe.

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

14. Schusswaffen

Für Schusswaffen gelten Sonderregelungen, was ihre Wirkung auf Rüstung angeht! Die Klassifizierung der Waffen wird vor Ort durch die SL vorgenommen.

Die maximale Zugkraft von Schusswaffen beträgt 25 Pfund!

Normale Schusswaffen
Bögen und Armbrüste durchschlagen jede Rüstungsklasse, also Leder, Kette, Platte und Rüstungseffekt und verursachen eine direkte Wunde beim Charakter (eine direkte Wunde ist direkt von den Lebenspunkten abzuziehen). Wird eine Rüstung aus Kette und eine aus Platte übereinander getragen, verursachen Bögen und Armbrüste bei einem Treffer lediglich einen Schadenspunkt, der ganz normal von den Rüstungspunkten abgezogen wird.

Große Schusswaffen
Treffer durch große Schusswaffen verursachen eine „direkte Wunde", dies gilt auch, wenn eine Rüstung aus Kette und eine aus Platte übereinander getragen wird. Außerdem zerstören sie Schilde, wobei bei einem Schildtreffer einer großen Schusswaffe nur der Schild zerstört wird, nicht das Körperteil das den Schild hält. Schusswaffen die unter die Regelung „Große Schusswaffen" fallen sind nicht in der Lage Schäden an Palisaden zu verursachen.
Große Schusswaffen sind alle Waffen, die zum Bedienen mehrere Personen erfordern und nicht ohne Aufwand transportiert werden können. Außerdem fällt alles „Kriegsgerät" unter den Begriff „Große Schusswaffe", das mehr als 2 Geschosse auf einmal verschießen kann.

Ambiente-Schusswaffen
Unter diese Kategorie fallen alle Arten von Schusswaffen, die sich nicht in eine der zuvor beschriebenen Kategorien einteilen lassen (z.b. Bandguns, Piratenpistolen mit Platzpatronen, Dartblaster usw.). Der Schwerpunkt dieser Schusswaffen liegt klar auf schönem Ambiente und nicht auf der Waffenwirkung! Ambiente-Schusswaffen dürfen kein Projektil verschießen.

Ambiente-Schusswaffen dürfen deshalb nur 1x pro Kampf verwendet werden und verursachen KEINEN Schaden, sondern einen „Windstoss" auf die getroffene Person.

15. Belagerung und Palisaden

Wie funktioniert eine Belagerung?
Um Sicherheitsrisiken, wie z.B. Kämpfe zwischen den Zelten und Feuerstellen zu vermeiden, bekommt jedes Lager, angrenzend an eine Lagerseite (in der Regel an der Frontseite), eine zu verteidigende Fläche (Belagerungszone) zugeteilt, in der weder Zelte noch sonstige Bauten errichtet werden dürfen (komplett freier Kampfplatz!). Dieser Bereich gilt als Haupteingang des Lagers und kann nun - stellvertretend für das gesamte Lager - an den Außengrenzen durch ein Tor und Palisaden gesichert werden. Die hintere Grenze der Belagerungszone zu den Zelten wird hierbei ebenfalls durch Palisaden abgesichert (hier zeigt die Vorderseite der Palisade zur Belagerungszone). Diese hintere Palisade darf weder angegriffen noch belagert werden. Sie stellt lediglich einen zusätzlichen Schutz für die Zelte dar und dient der klaren Abgrenzung der Belagerungszone. Der Veranstalter hält zwischen der hinteren Palisade zu den Zelten und der seitlichen Begrenzung der Belagerungszone Flächen für Rettungswege frei. Diese „Lücken" in der Palisade sind nicht bespielbar.

Die Größe der Belagerungszone wird durch den Veranstalter anhand der Anzahl der Lagerbewohner und der örtlichen Platzverhältnisse festgelegt. Ebenso wird eine Mindestgröße eines Belagerungsheeres festgelegt, als Richtgröße soll etwa 10% der Anzahl der Lagerbewohner dienen (nie weniger wie 30).

Belagerung und Eroberung
In der Mitte der Belagerungszone wird ein Ort markiert, der symbolisch den für die Eroberung der Belagerungszone maßgeblichen Punkt darstellt. Dieser kann z.B. durch ein Banner oder eine Standarte des Lagers dargestellt werden. Je nach Situation und Umgebung kann nach Rücksprache mit dem Veranstalter oder der Schlachtenkoordination aber auch ein anderer passender Gegenstand gewählt werden. Der gewählte Gegenstand kann nicht versetzt oder gediebt werden.

Beabsichtigt ein Feind die Belagerungszone zu erobern, muss er in die Belagerungszone eindringen, den markierten Punkt erobern, und diesen anschließend 5 Minuten halten. In dieser Zeit kann z.B. das Banner des Lagers durch ein Banner des Angreifers ersetzt werden. Danach gilt die Belagerungszone als erobert. Das Erreichen der 5-Minuten-Grenze wird von der Koordination bekannt gegeben. Eine Eroberung kann je nach Entscheidung der Koordination dazu führen, dass das eroberte Lager erspielte Fähigkeiten oder Gegenstände wieder verliert. Im Anschluss zieht der Angreifer je nach Spielumgebung und Situation entweder wieder ab oder verteidigt den eroberten Punkt in der Belagerungszone gegen Rückeroberungsangriffe. Solche Angriffe können aber lediglich von außen und nicht von innerhalb des Lagers

durchgeführt werden. Die Koordination entscheidet je nach Situation darüber, ob verlorene Gegenstände und Fertigkeiten durch Rückeroberung der Belagerungszone von außen wieder zurück gewonnen werden können.

Darstellung von Pech, Öl etc.
Von der Darstellung von Pech, Öl, heißem Wasser etc. bitten wir abzusehen. Auch wenn es IT logisch und möglich wäre, führt die OT Darstellung oft zu Ärger bei den Betroffenen.

Kämpfe zwischen den Zelten sind verboten! Von den Zelten aus darf nicht in die Schlacht eingegriffen werden, weder magisch noch durch Geschosse oder sonst irgendwie!

Die Entscheidung ob ein Lager erfolgreich erobert wurde liegt immer bei der Schlachtenkoordination bzw. außerhalb von Schlachten der Spielleitung.

15.1 Belagerungswaffen

Auswirkungen nach einem Treffer durch eine Belagerungswaffe
Treffer auf den Torso durch Belagerungswaffen verursachen den sofortigen Verlust aller Lebenspunkte eines Charakters, egal welche Art und Kombination von Rüstungsklassen der Charakter trägt (hierzu zählt auch der magische oder alchimistische Rüstungseffekt). Der Charakter wird sofort bewusstlos und verblutet, wenn er nicht innerhalb einer Minute von einem Fachkundigen (Erste Hilfe, Heilkunde, Medizin, magisch/alchemistisch Heilen) versorgt wird. Um Missverständnisse und Probleme zu vermeiden sollte im weiteren Heilungsverlauf (z.B. weitere Versorgung im Lager oder Lazarett) eine Spielleitung hinzugezogen werden.

Trifft das Geschoss einer Belagerungswaffe ein Gliedmaß, so wird das getroffene Gliedmaß abgetrennt (Körperteile können durch den Spruch Nachwachsen wieder hergestellt werden, weitere Details siehe im Erweiterungsregelwerk).

Bei einem Treffer auf ein Schild wird der Schild zerstört, der Schildarm ist zertrümmert und muss durch einen Fachkundigen (Medizin oder magische/alchemistische Körperheilung) behandelt werden. Die Fertigkeiten „Erste Hilfe“ und „Heilkunde“ verhindern zwar das Verbluten, können aber das Körperteil nicht wieder herstellen.

In beiden Fällen verliert der Charakter sofort das Bewusstsein und verblutet innerhalb von 15 Minuten, wenn er nicht von einem Fachkundigen (Erste Hilfe, Heilkunde, Medizin, magisch/alchemistisch Heilen) versorgt wird.

Belagerungswaffen können nur zerstört, nicht übernommen werden, da nur der Erbauer oder Eigentümer (Verantwortliche) damit agieren darf.

Als Belagerungswaffen zählen alle Kriegsgeräte, die stationär sind und nur durch den Aufwand von mehreren (mindestens 3) Personen transportiert und bedient werden können (wobei zum „Bedienen" auch das reichen der Geschosse gilt). Der Nachladevorgang einer als „Belagerungsgerät" klassifizierten Waffe dauert mindestens 120 Sekunden. Während eines „Schusses" können maximal 2 Geschosse gleichzeitig verschossen werden. Erfüllt das Kriegsgerät einen der klassifizierenden Punkte nicht, so gilt die Waffe nicht als Belagerungsgerät sondern als große Schusswaffe.

Bau und Bedienung einer Belagerungswaffe
Generell gilt: Ein Ausrüstungsgegenstand wird erst auf der Veranstaltung auf seine Sicherheit überprüft und zugelassen. Wir können nur einige grundlegende Informationen zur Bauweise und Bedienung geben.
Bedenkt bitte, dass das deutsche Waffengesetzt in seinen Aussagen nicht deutlich ist und wir aus diesem Grund auch keine festen Regeln setzen können.

Betrieb
- Es dürfen nur Personen das Gerät bedienen, die unterwiesen wurden und nur in Begleitung eines Verantwortlichen (Eigentümer, Erbauer).
- Sobald sich kämpfende Personen auf weniger als 5m nähern ist der Betrieb einzustellen und das Gerät zu entspannen.
- Kein Transport im gespannten Zustand; das Gerät darf sich nicht schneller als Schrittgeschwindigkeit auf dem Feld bewegen.

Generelle Bauweise
- Das Gerät darf keine scharfen Kanten, Ecken oder Spitzen, herausragenden Schrauben/ Nägel oder Bolzen haben.
- Alle Bauteile müssen so befestigt sein, dass sie sich im Betrieb nicht lösen können.
- Die Bauteile müssen so dimensioniert sein, dass unter keinen Umständen im Normalbetrieb ein Teil zerbricht oder anderweitig zerstört wird, sodass eine Gefahr für Personen entsteht. (Keine fliegenden Splitter, ausbrechenden Wurfarme, herum schnellende Enden von evtl. gerissenen Seilen usw.)
- Es dürfen keine die Natur belastenden Flüssigkeiten verwendet werden.

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

Bauart bedingt

- Es darf keine Möglichkeit zum Einklemmen oder Abscheren von Gliedmaßen geben. Besonders bei sehr großen Geräten mit langen Wurfarmen, da diese in ihren Gelenken durch große Hebelwirkung enorme Kraft entwickeln. Diese Gelenke müssen entweder abgedeckt oder durch ihre Höhe oder eine Absperrung außer Reichweite sein.
- Es darf keine nachschwingenden Teile (z.B. Seilenden bei einem Trebuchet) in Reichweite von Personen geben, sie müssen mindestens auf einer Höhe von 2,50m sein und sie sind voll zu polstern.
- Alle Regeln für Schusswaffen sind gültig.
- Im Betrieb muss das Gerät auch nach dem Spannen sicherbar sein (durch Hebel, Riegel o.Ä.).
- Wenn das Gerät nicht besetzt ist muss es abgeschlossen sein (Fahrradschloss o.Ä. um Benutzung durch andere zu verhindern).
- Geschosse müssen so gebaut sein, dass sie niemanden verletzen und leicht wieder einzusammeln sind, wobei ein Geschoss mindestens einen Durchmesser von 20cm hat oder im Falle einer Pfeilform über 85 cm lang ist.

Wird eine Belagerungswaffe als unsicher eingestuft bzw. erfüllt eine der genannten Bedingungen nicht, darf sie nicht verwendet werden.

Sicherheit:

Folgende Waffen werden wir nicht zulassen:

- Waffen und Belagerungsgeräte, die zum Abfeuern Schwarzpulver verwenden.
- Waffen und Belagerungsgeräte, die ein Rohr benutzen um Projektile abzufeuern.
- Große Schusswaffen und Belagerungsgeräte, die Projektile abfeuern, die einen festen Kern besitzen.

Im Zweifelsfall entscheidet die Spielleitung vor Ort. Welchen Schaden Belagerungswaffen an Palisaden und anderen Bebauungen anrichten, wird gesondert im Kapitel 15.2 Palisadenbau beschrieben.

Die Wirkung auf Personen bleibt jedoch davon unberührt und ist immer die vorher beschriebene. Außerdem gelten für die Beschaffenheit der Geschosse die selben Regelungen wie bei großen Schusswaffen. Auch hier gilt selbstverständlich, dass eine SL die Waffe abnehmen und klassifizieren muss.

15.2 Palisadenbau

Für jeden Palisadenbau müssen dem Veranstalter im Vorfeld der Veranstaltung ein oder mehrere Verantwortliche gemeldet werden, die dafür Sorge tragen, dass die Palisade nach Ende der Veranstaltung vollständig zurückgebaut ist. Diese Verantwortlichen hinterlegen bei dem Veranstalter einen entsprechenden Pfand und erhalten ihn nach ordnungsgemäßem Abbau der Palisade zurück.

Wehrgänge dürfen maximal in einer Höhe von 80 cm über dem Boden angelegt werden (gesetzliche Regelung/Absturzhöhen).

Eine Palisade, die sich über einen Rettungsweg ausdehnt, ist an dieser Stelle so zu gestalten, dass sie sich unverzüglich auf einer Breite von mindestens 4m öffnen lässt. Dieses Segment muss von innen und außen frei zugänglich sein.

Eine Palisade ist so zu errichten, dass sie segmentweise umgelegt werden kann, um zerstörte Palisadensegmente darzustellen.

Wir werden nach Fertigstellung der Palisade festlegen, wie vielen Schadenspunkten durch Belagerungswaffen (Rammen, etc.) diese im Falle eines Angriffes standhält. Die maximale Lebensdauer eines durch 1 Belagerungsgerät angegriffenen „optimalen" Palisadenabschnittes beträgt 30 min. Je nach Bauweise kann sich das verringern.

15.3 Magische Palisade

Magische Palisaden werden regeltechnisch als gleichbedeutend mit einer Holzpalisade gewertet und ihr Punktewert wird auf dem Con abhängig vom betriebenen Aufbau-/Ritualaufwand vergeben. Zum Vergleich werden auf dem Con erstellte Holzpalisaden und deren Bauzeit herangezogen.

- Magische Palisaden sind genau wie Holzpalisaden im Spiel nicht einfach verrückbar.
- Außerdem kann man bei ihnen nicht durch Lücken schlüpfen.
- Magische Palisaden sind nicht anzünd- oder brennbar, dafür aber für Antimagie-Rituale anfällig.
- Katapultgeschosse, Pfeile, Speere etc. durchschlagen eine magische Palisade nicht - schwere Geschosse fügen dieser wie einer Holzpalisade Strukturschaden zu.
- Magische Palisaden sind wie Holzpalisaden durch Rammböcke etc. und auch normale Waffen attackierbar. (Rammaktionen etc. werden in sicherem Abstand der Stoffbänder ausgespielt!)

 © Live Adventure Event GmbH 2015 - Alle Rechte vorbehalten.

Bauweise einer magischen Palisade

- Ein Segment einer magischen Palisade besteht aus 2 Obelisken/Pylonen, die im Abstand von 4-5 m Entfernung stehen und mit dem Boden verankert sind, um sie gegen Umfallen/Wegfliegen zu sichern (z.B. durch Zeltheringe).
- Jeder Obelisk/Pylon deckt eine Grundfläche von mindestens 40x40 cm ab, hat mindestens 3 Seitenflächen und endet in einer Höhe von 2 m mit einer Spitze.
- Obelisken/Pylone sollten mindestens in einer wasserfesten Farbe bemalt, besser noch mehrfarbig und verziert sein. Obeliske müssen nachts mit mindestens 2 Knicklichtern (oder ähnlicher Beleuchtung) versehen werden.
- Zwischen den Obelisken/Pylonen sind zwei 15-20 cm breite Stoffstreifen in heller Farbe (weiß oder hellblau) gespannt, einer jeweils in Kniehöhe, der zweite in Kopfhöhe.
- Die Stoffbahnen müssen Nachts entweder mit anhaltend selbstleuchtenden Runen oder mit Knicklichtern jeweils im Abstand von 1 bis 1,50 m versehen sein.
- Sollten mehrere Segmente einer solchen Palisade aneinandergereiht werden, so ist die gleiche Art/Farbe der Stoffbahnen zu wählen.

Wichtige Information zum Spiel mit magischen Palisaden

Eine magische Palisade fängt nicht erst direkt an den Stoffbändern an, sondern ist schon im sicheren Abstand von diesen zu spüren. Dementsprechend ist ein undurchdringbarer Widerstand schön auszuspielen, sobald man sich der Palisade nähert, sonst besteht unnötig oft die Gefahr, dass jemand die Bänder runter reißt.

16. Charakterbogen (nur zur Ansicht)

Fertigkeiten: **ausgegebene EP:**

Immunitäten: (3-fache EP-Kosten)

.....

.....

.....

Niederschlagen..... 1 EP

Meucheln (Voraussetzung: Niederschlagen) 20 EP

Zusätzlicher Lebenspunkt 1 ..... 5 EP

Zusätzlicher Lebenspunkt 2 ..... 7 EP

Zusätzlicher Lebenspunkt 3 ..... 9 EP

Zusätzlicher Lebenspunkt 4 ..... 15 EP

Zusätzlicher Lebenspunkt 5 ..... 30 EP

Zusätzlicher Magiepunkt (1 EP = 1 MP) 1+ EP

Dieben..... 4 EP

Warendiebstahl (Voraussetzung: Dieben)... 4 EP

ausgegebene Erfahrungspunkte gesamt:

Stempel und Unterschrift SL

Charakterbogen

Charakterbogen zählt als Conbestätigung für __ Con-Tage.

Teilnehmername:

Charaktername:

Con-Tage gesamt: Erfahrungspunkte gesamt:

Fertigkeiten: **ausgegebene EP:**

Erste Hilfe ..... 2 EP

Heilkunde (Voraussetzung: Erste Hilfe) .... 4 EP

Artzkunde (Voraussetzung: Heilkunde) ..... 8 EP

Geschichten und Legenden ..... 1+ EP

Lesen und Schreiben ..... 2 EP

Rüstung reparieren, Klasse 1 ..... 3 EP

Rüstung reparieren, Klasse 2 ..... 3 EP

Rüstung reparieren, Klasse 3 ..... 3 EP

Schild reparieren ..... 3 EP

Geschoss herstellen ..... 3 EP

Schlösser öffnen/herstellen ..... 1+ EP

Fallen finden/entschärfen/bauen ..... 1+ EP

Magiespruchliste / Alchemistische Mixturen

Bei gewähltem Effekt bitte entsprechende Effektart (alchemistisch=A/magisch=M) einkreisen und am Ende die EP addieren.
Alle Effekte mit Stufen (auch bei Heilung Wunde/Körper) müssen von der kleinsten Stufe aus erworben werden.
Alle Effekte gegen die man sich immunisieren kann sind mit einem * gekennzeichnet.

Alarm ..... [M] 2 EP
Alchemie neutralisieren.... [A] 2 EP
Barriere ..... [A][M] 4 EP
Berserker* ..... [A][M] 4 EP
Effekt erkennen 1..... [A][M] 1 EP
Effekt erkennen 2..... [A][M] 2 EP
Effektschutz..... [M] 8 EP
Energiefeld..... [M] 5 EP
Energiefluid 1..... [A] 10 EP
Energiefluid 2 ..... [A] 10 EP
Entwaffnen..... [M] 1 EP
Feuer ..... [A][M] 1 EP
Gegenstand erhitzen..... [M] 2 EP
Geschoss 1..... [A][M] 1 EP
Geschoss 2 ..... [A][M] 2 EP
Geschoss 3 ..... [A][M] 3 EP
Geschoss 4 ..... [A][M] 4 EP
Geschoss 5 ..... [A][M] 5 EP

Heilung Körper..... [A][M] 9 EP
Heilung Wunde ..... [A][M] 3 EP
Koma*..... [A][M] 25 EP
Licht..... [A][M] 1 EP
Magie aufheben ..... [M] 2+ EP
Magie übertragen ..... [M] 2 EP
Magieentsicherung..... [M] 4 EP
Magiesicherung..... [M] 4 EP
Magische Suche 1 ..... [M] 2 EP
Magische Suche 2..... [M] 4 EP
Nachwachsen..... [M] 25 EP
Reinigung Wunde..... [A][M] 2 EP
Rüstungseffekt 1..... [A][M] 2 EP
Rüstungseffekt 2..... [A][M] 4 EP
Rüstungseffekt 3..... [A][M] 7 EP
Rüstungseffekt 4..... [A][M] 10 EP
Rüstungseffekt 5..... [A][M] 15 EP
Rüstungseffekt 6..... [A][M] 20 EP

Schildverstärkung..... [A][M] 4 EP
Schlaf*..... [A][M] 2 EP
Schwäche 1*..... [A][M] 4 EP
Schwäche 2*..... [A][M] 8 EP
Schweigen*..... [A][M] 4 EP
Siegel..... [A][M] 2 EP
Stärke 1..... [A][M] 4 EP
Stärke 2 ..... [A][M] 8 EP
Taubheit*..... [A][M] 3 EP
Tiersprache..... [A][M] 2 EP
Übelkeit*..... [A][M] 3 EP
Vergessen*..... [A][M] 3 EP
Verlangsamung 1* ..... [A][M] 3 EP
Verlangsamung 2* ..... [A][M] 5 EP
Versteinern*..... [A][M] 6 EP
Wahrheit*..... [A][M] 4 EP
Windstoss.....[M] 2 EP

Magiepool = ausgegebene EP in Magie: **ausgegebene EP magisch/alchemistisch gesamt:**

17. Wichtige Zahlen und Fakten

Lebenspunkte ohne zusätzlichen Fähigkeiten (Minimum an Lebenspunkten bei Charaktererschaffung)	**3**
Maximale Anzahl an Lebenspunkten, die in Kombination aller aufgeführten Fähigkeiten erreicht werden kann (zusätzlicher Lebenspunkt, Tränke, etc.)	**8**
Maximale Anzahl an Rüstungspunkten, die in Kombination aller aufgeführten Rüstungen erreicht werden kann (Platte, Kette, Schuppe, Leder, verstärktes Leder, wattierte Kleidung, Rüstungseffekt, etc.)	**13**
Maximale Anzahl der Trefferpunkte	**21**
Waffenschaden mit einer einhändig geführten Waffe	**1**
Waffenschaden mit einer Wuchtwaffe, die zweihändig geführt werden muss (SL-Entscheidung)	**2**
Maximaler Waffenschaden im Nahkampf (z.B. zweihändige Wuchtwaffe)	**2**
Maximaler Schaden im Fernkampf durch Schusswaffen	**Wunde (1 LP)**
Maximaler Schaden durch alchemistische/magische Mixturen	**5**

Treffer durch Belagerungswaffe:
sofortiger Verlust aller Lebenspunkte (siehe auch Kapitel 15.1)

Achtung: Dieben ist auf dem ConQuest nicht erlaubt!
Ausnahme: Dieben von Plotgegenständen und Mythodea-Münzen mit Anmeldung bei der SL.
Alle anderen Fälle werden wir wie einen Diebstahl behandeln und zur Anzeige bringen. (siehe auch Kapiel 8.3)