



# LARP Richtlinien

Dies soll kein Regelwerk sein, da unsere Orgas sehr gerne nach DKWD(D)K (Du-kannst-was-du-darstellen-kannst) spielt, sondern eher ein kleiner Leitfaden. Es soll vor allem für Anfänger eine kleine Hilfe, und der Spielleitung eine Stütze sein, um darauf zu verweisen falls es Ungereimtheiten auf einem unserer Events geben sollte. Natürlich könnt ihr uns gerne kontaktieren solltet ihr euch mit eurem Charakter, oder Charakterkonzept deswegen auf einem unserer Spiele in irgendeiner Weise eingeschränkt fühlen ;-)

## INHALTSVERZEICHNIS

• Was ist LARP?	<b>Seite 2</b>
• Abkürzungen	<b>Seite 2</b>
• Worauf legen wir wert bei einem LARP? (Philosophie)	<b>Seite 2</b>
• Sicherheit	<b>Seite 2</b>
• Spielunterbrechung - oder eben nicht	<b>Seite 3</b>
• Charaktererstellung und Darstellung	<b>Seite 3</b>
• Kostüme	<b>Seite 3</b>
• Waffen	<b>Seite 4</b>
• Zauberei	<b>Seite 4</b>
• Alchemie	<b>Seite 4</b>
• Kampf	<b>Seite 5</b>
• Nahkämpfer	<b>Seite 5</b>
• Infights	<b>Seite 6</b>
• Meucheln	<b>Seite 6</b>
• K.O. Schlagen	<b>Seite 7</b>
• Fernkämpfer	<b>Seite 7</b>
• Zauberer/Magier	<b>Seite 7</b>
• Paladin	<b>Seite 8</b>
• Treffer/Wunden	<b>Seite 8</b>
• Charaktertod	<b>Seite 9</b>



## Was ist LARP?

Beim LARPen (Live Action Role Playing) handelt es sich um ein Rollenspiel bei dem die Teilnehmer ihre Figuren selbst darstellen. Es findet ohne Zuschauerpublikum statt und dauert meist ein bis drei Tage lang.

Die Charaktere, die gespielt werden, können vom Teilnehmer selbst erfunden bzw. frei ausgewählt werden. Je nach Genre des Live's (Mittelalter, Fantasy, Vampire etc...) wird entschieden, welche Rassen gespielt werden und welche Charaktereigenschaften die gewählten Figuren haben können.

Jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin kann die Rollen spielen, die er oder sie glaubhaft darzustellen vermag. Dem Charakter stehen alle Fertigkeiten offen die er überzeugend vorführen kann.

Durch das Aufeinandertreffen der Figuren und den Handlungsverlauf der Storyline, die von einem Spielleiter (SL) bzw. einer Spielleiterin gelenkt wird, entscheidet sich was bei einem LARP passiert. Es gibt für die Spieler keine vorgegebenen Texte und auch kein Drehbuch, ähnlich dem Improvisations-Theater.

## Abkürzungen

- SL – Spielleitung, Spielleiter, Spielleiterin
- ORGA – Organisationsteam
- IT – InTime, Zeit während des Spieles
- OT – OutTime,
- NSC – Nicht-Spieler-Charakter, Ein von der Spielleitung erfundene Figur die gebraucht wird um die Handlung voranzutreiben.
- GSC – Gesetzter-Spieler-Charakter: eine von der Spielleitung erfundene Figur, die der jeweilige Teilnehmer bis auf ein paar Ausnahmen frei lenken kann.
- Springer-NSC – Ein NSC der für die Spielleitung am LARP mehrere kurze Rollen spielt und diese oft wechselt.
- InFight – Kampfsimulation mit Körperkontakt.
- Timefreeze, Timeout, Timestop, - Das Spiel wird kurz angehalten. Für die Spieler bleibt in diesem Moment die Zeit stehen. Wird oft verwendet bei Unfällen o.a. (siehe auch beim Punkt „Spielunterbrechung“)
- Drama-Time: Alles konzentriert sich auf eine zentrale Handlung, Spieler werden kurz zu Zuschauern.

## Worauf legen wir wert bei einem LARP? (Philosophie)

An oberster Stelle steht das schöne Rollenspiel. Unseren Teilnehmern steht so gut wie jede Rolle offen, solange sie nur glaubhaft dargestellt wird.

Folglich kann in der Charakterbeschreibung eines Jeden stehen dass er z.B. einen Feuerregen herbeirufen kann, nur sollte er dann auch ein (natürlich von der SL genehmigtes) Feuerwerk bereithalten und seinen Zauber darzustellen.

Nun, nicht nur bei Zauberei ist das Schauspiel äußerst wichtig, bei jeder Rolle wird von dem Teilnehmer verlangt dass er reagiert wie der von ihm erschaffene Charakter reagieren würde. Theatralik wird gerne gesehen und Fairness im Spiel ist eine Voraussetzung. Daher gelten bei uns die „Zwei Regeln“:

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

Wenn man in einem Kampf schwer verwundet, einfach getroffen oder auch nur von einem Schwert gestreift wurde, ist dies auszuspielen. SpielerInnen müssen

lernen In-Time- und Out-Time-Wissen trennen zu können. Ohne diese Grundlagen kann ein Spiel auf DKWD(D)K Basis nicht funktionieren.

Weiters wird sehr viel Wert auf passende Kleidung gelegt. Die Teilnehmer haben einfach ein Recht auf passendes Ambiente und die ORGA hat im Fundus genug Kleidungsstücke die bei Bedarf auch gern geborgt werden können.

**Und dann noch die wichtigste Regel: Man spielt nicht gegeneinander, sondern miteinander. ;-)**

## Sicherheit

Um Unfälle oder Verletzungen zu vermeiden, sollte der gesunde Menschenverstand während des Spiels bitte nicht abgeschaltet, und folgende Regeln immer beachtet werden:



- Echte Waffen (z.B. scharfe bzw. geschliffene Waffen oder Stäbe, Pfeile mit Spitzen, etc.) oder selbst gebastelte Gegenstände, die eine Verletzungsgefahr bedeuten könnten, finden nicht Verwendung und sind ausnahmslos verboten!
- Als Waffen dürfen nur LARP-übliche Polsterrequisiten verwendet werden!
- Den Anweisungen der Spielleitung ist immer sofort Folge zu leisten!
- Während des Spiels achtet jeder Teilnehmer darauf niemanden zu verletzen (Vor allem während eines Kampfes!). Sollte doch etwas passiert sein hat man sich darum zu kümmern.
- Bei Kämpfen unter schlechten Bedingungen (bei unzureichender Beleuchtung, in der Nähe von Abhängen, an engen Orten, bei Zelten) ist den Bedingungen angepasst zu kämpfen (langsam, vorausschauend).
- Offenes Feuer ist nur an den dafür bereitgehaltenen Feuerstellen erlaubt!

### Spielunterbrechung - oder eben nicht

Im LARP kann es auch mal zu real gefährlichen Situationen kommen. Scheint es wirklich ernst zu sein, kann man das Spiel mit dem Ausruf „Stop!“ unterbrechen. Dies sollte aber nur bei sehr gefährlichen Situationen oder realen Verletzten angewendet werden.

Zusätzlich gibt es noch eine Sicherheitsphrase, mit der man heikle Situationen, die einem OT unangenehm sind (Darstellungen von Liebe, sexuelle Interaktion, Gewalt/Folter...), sanft entschärfen kann, ohne aus der Rolle zu fallen. Wenn einem die Szene, in der man sich gerade befindet, schlicht zu krass wird, kann man seinem Gegenüber mit dem Satz **„Wenn dass deine Mutter wüsste!“** zu verstehen geben, dass er einen Gang 'runter schalten soll, ohne dafür das Spiel unterbrechen zu müssen.

Gleiches gilt natürlich, wenn man nicht in der Opfer-, sondern der Täterrolle ist: Wenn der Gegenüber diese Phrase äußert, ist ihm die Spielsituation unangenehm geworden.

### Charaktererstellung und Darstellung

Je nachdem welches Genre gespielt wird, kann ein geeigneter Charakter gewählt werden. Grundsätzlich steht es jedem Spieler/jeder Spielerin frei eine passende Charakterwahl zu treffen. Jedoch raten wir, vor allem LARP-BeginnerInnen, zu etwas leichteren Charakteren. Anfänglich und ohne bereits getätigte Spielerfahrungen, ist es beispielsweise meist einfacher einen Dieb zu spielen als einen Blutmagier mit gespaltener Persönlichkeit, auf dem seit geraumer Zeit ein Fluch liegt. ;-)

Aber, egal welche Rolle von euch gewählt wird, die Spielleitung wird sie gerne sehen solange sie gut dargestellt wird. Anfänger sollten bei der Charakterwahl vier Dinge beachten:

1) *Die Hintergrundgeschichte*. Sie sollte zumindest soweit durchdacht werden dass kein peinliches Schweigen entsteht wenn während des Spiels beispielsweise nach dem Beruf eures Vaters oder eurem Geburtsort gefragt wird.

2) *Was würde ich gerne spielen?* Macht euch darüber Gedanken mit welchem Charakter ihr am meisten Spaß auf einem Spiel haben würdet.

3) *Gewandung*. Spielt keinen Krieger mit zehn Jahren Kampferfahrung wenn ihr keine Rüstung zur Verfügung habt und geht nicht von der falschen Tatsache aus dass wir eure Jeans nicht sehen werden weil ihr beispielsweise einen Wappenrock darüber tragt.

4) *Requisiten*. Ein Zauberer braucht z.B. ein Zauberbuch, ein Krieger seine Waffe, eine Wundheilerin ihre Verbände und ein Barde seine Instrumente. ;-)

### Kostüme

Ein LARP lebt neben dem Schauspiel vom passenden Ambiente. Die Spielleitung gibt sich größte Mühe mit den zur Verfügung stehenden finanziellen Mitteln eine passende Location + Requisiten auf zu treiben. Deswegen wird auch von den Spielern verlangt ihre Rolle angemessen darzustellen. Für Anfänger finden sich meist passende Stücke zum borgen in unserem Fundus und erfahrene Spieler wie



auch die Spielleitung erwarten einen gewissen Standard während des Plays.

Wenn es jemand nicht einrichten kann sich bis zum Spiel beispielsweise ein passendes Hemd zu besorgen, friert er hoffentlich nicht all zu sehr - weil er ohne spielen wird.

(Ja, ihr lest richtig, wir haben vor noch etwas strenger mit unseren Kostüm-Standarts zu werden ;-)

Wir haben in den Vereinsräumen eine eigene Mappe mit Gewandungsvorschlägen sowie eine Menge Schnittmuster, für die handwerklich geschickteren von uns ;-)

Bei vergessenen Gegenständen kann das Orga-Team meist mit Kostümteilen oder Funduswaffen aushelfen. (Natürlich nur solange der Vorrat reicht)

## Waffen

Wir wiederholen den ersten Sicherheitspunkt: Echte Waffen (z.B. scharfe bzw. geschliffene Waffen oder Stäbe, Pfeile mit Spitzen, etc.) oder selbst gebastelte Gegenstände, die eine Verletzungsgefahr bedeuten könnten, finden nicht Verwendung und sind ausnahmslos verboten!

Als Waffen sind nur LARP-übliche Schaumstoffrequisiten zulässig. Diese Schwerter, Dolche etc. bestehen aus einem stabilen Glasfaserkernstab mit einer Außenschicht aus Schaumgummi. Das Ganze Konstrukt ist mit einer Latexschicht überzogen und lackiert.

Was die Sicherheit der Waffen angeht setzen wir auf Eigenverantwortung. Unsichere Waffen müssen selbstständig (spätestens aber nach Aufforderung) aus dem Spiel entfernt werden!

## Zauberei

Ein schwieriges Thema bei dem die Meinungen auseinander gehen. Bei uns wird dies ziemlich einfach gehandhabt:

Die Spielleitung hat nichts gegen von Spielern aus erdachte Zauber solange sie nur gut dargestellt werden. Es gibt kein Regelwerk das bestimmt welche Sprüche zulässig sind und welche nicht.

Wenn wir sehen dass sich ein Spieler Mühe gibt, passende Requisiten hat, zum Charakter passend seinen

Zauber darstellt – sei es nun ein Ritual oder ein geläufiger Feuerball – haben wir das, was wir uns auf unseren Conventions wünschen, erreicht.

Wir haben auch nichts gegen mächtige Magier und auch nichts gegen so genannte ‚Powergamer‘, solange sie alles was sie tun mit viel Karacho darstellen. Nur muss so jemand natürlich damit rechnen von der Spielleitung ein wenig eingeschränkt zu werden um den Plot nicht zu gefährden. ;-)

## Alchemie

Wir geben euch hier vorerst keine Einschränkungen vor. Tränke die der Alchemist schon von Anfang des Spieles bei sich führt sollten aber im Allgemeinen zum Charakter passend gewählt, nicht zu stark und nicht in zu großen Mengen vorhanden sein. Weiters ist es auch möglich Tränke und Tinkturen vor Ort zu brauen, was aber wie bei immer gut dargestellt werden muss (Mörser und Stöße, Pipetten, Kocher, Reagenzgläser, viel Rauch, Aufzeichnungen, Anleitungen, diverse Zutaten etc.).

Für das Gelingen einer alchemistischen Rezeptur sind das Darstellen, die Ausrüstung und die Dauer der damit verbrachten Arbeit ausschlaggebend. Je simpler und schwächer die Mixtur, desto höher die Chance, dass die SL diese zulässt (ein Feuertrank, der auf 50m<sup>2</sup> alles Leben auslöscht (und den Spieler aus Größenwahnsinnigen Powergamer dastehen lässt), wird daher eher in der Hand des Alchemisten losgehen, als am geplanten Einsatzort etc.).

Darstellung der Tränke wird so gehandhabt, dass Heiltränke süß, Gifte sauer und andere Tränke eher neutral sind. Es wird daher empfohlen bei Heiltränke und Gifte reinen Sirup, bzw. reine Zitronensäure zu verwenden und andere Tränke auch eher neutral schmecken zu lassen um IT-Verwechslungen zu vermeiden. Natürlich kann mit genug Aufwand und guter Ausrüstung auch der Geschmack unterdrückt werden, was aber mit der SL abzusprechen ist. Natürlich wird niemand gezwungen Tränke OT zu trinken, wenn er es nicht will.

Alle Tränke eines Charakters müssen bei der SL eingeecheckt werden!



## Allgemeines zum Kampf

Bei Gilead LARP's zählt das Prinzip DKWDK für Kämpfer und DKWD(D)K für übernatürliche Charaktere (Magier etc.). Stiche jeglicher Art mit Kernstabwaffen, bzw. kernstablose Waffen größer als eine „Kleine Schnittwaffe“ (siehe unten), sowie Schläge auf den Kopf und in die Weichteile (Finger zählen) sind zu unterlassen. Kampfcharaktere sollten auch oft trotz radikalen Hintergrunds noch spielbar sein ohne andere Charaktere zu untergraben (keine Charaktere die prinzipiell Überstärke haben etc., Fairness ist gefragt!).

## Allgemeines für Kampfcharaktere

Allgemein gilt, dass sich Charaktere in die Kategorien Kämpfer (Nah-, wie auch Fernkampf) und Magier (sofern dieser Sprüche für den Kampf besitzt) gliedern. Ausnahmslos gilt hier bei sämtlichen Gilead LARP's, dass bei der Anmeldung bekannt gegeben werden muss, ob es sich bei dem gespielten Charakter um einen Kämpfer, oder Magier handelt. Hybridklassen sind nicht zulässig (Ausnahme bilden die Deliah-Paladine, siehe unten). Sollte ein Charakter dennoch hintergrundtechnisch ein solcher mächtiger Alleskönner sein, muss sich der Spieler für eine seiner Zwei Aspekte entscheiden, welchen er vor hat auf dem Event auszuspielen. Ein wechseln während des Events ist nicht möglich.

## Allgemeines für den (Nah)-Kämpfer

### Wissenswertes zum Spielen eines Nahkampfcharakters:

#### Wann sollte ich diesen Char spielen?

Du stehst auf heroische Nahkämpfe und hast keine Lust dich in den letzten Reihen zu verkriechen, bist

immer für InFights zu haben, läufst gerne in den dicksten Rüstungen durch die Gegend und liebst das Gefühl im Nahkampf, wenn deine Waffe auf den Gegner herab regnet und wenn du mal einen der feigen Fernkämpfer oder der Klugscheißermagier in die Finger bekommst, gibt's ein Blutbad, dann bist du hier genau richtig!

#### Was ist die Herausforderung?

Wer sich aus dem Fenster lehnt wird zwangsweise irgendwann runterfallen. Dies gilt auch im Nahkampf. Jeder der sich an die vorderste Front stellt akzeptiert automatisch InFights, in welche während eines laufenden Kampfes ohne Pause übergegangen werden kann. Mit blauen Flecken ist zu rechnen, wenn man die erste Linie bildet. Als Faustregel gilt, leichte Schmerzen zufügen ist in Ordnung, Verletzungen sollten nicht zu Stande kommen.

#### Was sollte ich beachten?

Biete einen guten Kampf und führe die Waffe als wäre sie echt, es macht dir und jeden anderen am meisten Spaß. Passe auch deinen Kampfstil der Waffe an, sodass es nicht lächerlich wirkt (mit Zweihandschwert eher lange Schläge etc.). Die typische LARP-Fuchtlei will keiner sehn und führt bei ständiger Wiederholung zum Ausschluss des Charakters.

Weiters ist noch zu erwähnen, dass auch die typischen Abenteurercharaktere in diese Kategorie fallen werden. Schlussendlich bleibt es jedem Spieler selbst überlassen, ob er Rüstung trägt, oder nicht und welchen Kampfstil er in Erwägung zieht und wo er seinen Platz im Kampf sucht. Bedenkt aber, dass man sich mit Schwert und Dolch nicht gerade einen InFight wütigen Kämpfer in schwerer Rüstung stellen sollte, wenn man nicht gerade spezielle schmerzhaft Vorlieben hat.

Stufe	Schutz gegen ->	Kleine Hieb- waffe	Kleine Schnittwaffe	Mittlere Hieb- waffe	Mittlere Schnittwaffe	Große Hieb- waffe	Große Schnittwaffe	Beschuss indirekt Ballistisch	Beschuss direkt > 9 Meter	Beschuss direkt < 9 Meter
1	Stoff	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	Weiches Leder	-	x	-	-	-	-	-	-	-
3	Gehärtetes Leder	x	x	-	-	-	-	-	-	-
	Kettenteile	x	x	x	x	-	-	-	-	-
4	Plattenteile	x	x	x	x	x	x	x	x	-



Bei den Larpwaffen gelten vorerst keine Einschränkungen, sofern die Waffen konform ausgespielt werden (Gewicht beachten etc.). Dennoch sollten sämtliche Waffen noch im Maße der Realität bleiben. Rüstungen werden bei uns so realistisch wie möglich gehandhabt (siehe dazu Tabelle). Als geschützt zählt nur jede tatsächlich geschützte Stelle.

Bei Fakerüstungen (dünnes Blech als Platte, Plastikkette etc.), sofern diese zugelassen werden (liegt im Ermessen des Veranstalters), gilt jeweils die o.a. Rüstungstabelle mit der Stufe um eines reduziert. Dies erfüllt den Zweck um Spieler, welche die tatsächlichen Nachteile einer Rüstung in Kauf nehmen (Gewicht, Unbeweglichkeit, etc.) nicht einen zusätzlichen Nachteil zu verschaffen und um das reale Ambiente zu wahren. Jeder Spieler hat für seine Rüstung zu wissen, welche Schläge seine Rüstung absorbieren kann und welche nicht. In Situationen wo die Rüstung beschädigt wurde (da Treffer durch eine Waffe, welche die Rüstung nicht abhält), kann ein Schmied, Lederer, Schneider oder Ähnliches, sofern vorhanden, aufgesucht werden. Bei Schilde gilt, dass nur vollständig gepolsterte Schilde im Kampf eingesetzt werden dürfen, welche aber dann auch für Schildschläge (mir der flachen Seite) zugelassen sind.

## Waffengattungen

**Kleine Hiebwappe:** Wuchtwaffen bis 40cm Gesamtlänge

**Kleine Schnittwappe:** Klingenwaffen bis 40cm Gesamtlänge

**Mittlere Hiebwappe:** Einhändige Wuchtwaffen bis 90cm Gesamtlänge, aber auch Stangenwaffen, Bastardstäbe und Stäbe unabhängig von der Gesamtlänge

**Mittlere Schnittwappe:** Einhändige Klingenwaffen bis 90cm Gesamtlänge, aber auch Bastardstäbe und andere Klingenstabvarianten unabhängig von der Gesamtlänge

**Große Hiebwappe:** Zweihändig geführte Wuchtwaffen über 90cm Gesamtlänge

**Große Schnittwappe:** Zweihändig geführte Klingenwaffen über 90cm Gesamtlänge

Oben angeführte Längenmaße sind grobe Richtlinien. Waffen können daher auch Seitens der Orga anders eingereiht werden. Bei exotischen Waffen und Unklarheiten ist die Orga zu kontaktieren.

Schnitte und Haue sind nicht das Gleiche, bedenkt dies. Wenn ihr mit einem Schwert zuschlägt, hat ein

Hieb wesentlich weniger Verletzungspotential, als ein zusätzlicher Schnitt.

Bei den Waffen gilt das Prinzip, dass zweihändig geführten Waffen auch nur so eingesetzt werden können. Bei einhändiger Nutzung (durch Verletzung etc.) ist dies dementsprechend im Spiel darzustellen (unbeholfene Schläge, Waffe schwer zu heben etc.).

## InFights

Die Regelung für InFights gilt für alle Charaktere während eines LARP's. (Egal ob SC, NSC, GSC, etc.). Ein InFight ist eine Kampfsimulation, welche normalerweise ohne Waffen zwischen zwei Gegnern mit Körperkontakt ausgetragen wird. Sollte dein Charakter mit einer anderen Person einen InFight starten wollen, streckt er die geballte Faust in dessen Richtung. Er wartet die Reaktion seines Gegenübers ab, welcher den InFight entweder annimmt (Durchführung derselben Geste) oder ablehnt (Flucht ergreifen).

Eine weitere Option bildet auch das ziehen einer Waffe, Bogen-spannen oder zaubern, etc. als Antwort. Bei dieser Möglichkeit sollte man beachten dass der Angegriffene es in Kauf nimmt, dass seine Aktion fehlschlägt und er im InFight landet, egal ob er es will, oder nicht (Heldenmut kann auch nach hinten losgehen).

Prinzipiell wird das Ende von InFights nicht abgesprochen. Diese Form des Kampfes wurde vor allem für Leute eingeführt die eine Vorliebe für Solches haben und soll jenen während eines Spieles die Gelegenheit geben Freikämpfe auszuüben. Denkt also daran, dass blaue Flecken sicherlich nicht zu 100 % vermeidbar sind.

Wollen zwei Personen einen InFight vorher absprechen (der Sieger ist bekannt und der Kampf ist im Großen und Ganzen gestellt und daher kein Freikampf), so können sie dies natürlich gerne tun.

## Meucheln

Die Definition des Meuchelns ist bei uns ein Kehlschnitt, bzw. Stich in Lungenhöhe (nur mit kernstablosen Waffen) von Hinten. Beim Meucheln hat die Praxis gezeigt, dass dem Leben meist ein schnelles und unspektakuläres Ende gesetzt wird. Daher sind



einige Vorgaben zu beachten, wenn man Meuchelattacken einsetzen will, so dass dies nicht zu einer Standardattacke wird:

- Meucheln ist nur mit Waffen der Kategorie „Kleine Schnittwaffe“ möglich
- Meucheln ist ausschließlich von Hinten möglich
- Meucheln ist ausschließlich aus dem Hinterhalt möglich
- Meucheln ist nur dann möglich, wenn sich das Opfer nicht in einem Kampf befindet

### **K.O.-Schlagen**

„Pömpf!“ Will keiner, braucht keiner und ist daher bei uns unter „K.O.-Schlagen“ bekannt und ist nur unter speziellen Voraussetzungen möglich:

- K.O.-Schlagen ist nur mit stumpfen LARP-Gegenständen möglich
- K.O.-Schlagen ist ausschließlich von Hinten möglich
- K.O.-Schlagen ist ausschließlich aus dem Hinterhalt möglich
- K.O.-Schlagen ist nur dann möglich, wenn sich das Opfer nicht in einem Kampf befindet

### **Allgemeines für den Fernkämpfer**

#### **Wissenswertes zum Spielen eines Fernkampfcharakters:**

##### **Wann sollte ich diesen Char spielen?**

Du magst es die stupiden Kämpfer in Dosen in den feindlichen vordersten Reihen schlicht und einfach und ohne großen Aufwand einfach über den Haufen zu schießen und die Geschehnisse vom Schlachtfeld in Übersicht zu behalten? Dann bist du ein Schütze und somit Fernkämpfer!

##### **Was ist die Herausforderung?**

Schießen ohne Probleme hört sich nett an, allerdings will treffen gelernt sein. Denk daran, dass keine Fünfzig LARP-Pfeile in deinen Köcher passen. Als Fernkämpfer läufst du meist mit wenig, bis gar keiner Rüstung durch die Gegend. Hüte dich daher vor den Nahkämpfern, die auf InFights aus sind und dich nicht unbedingt danach fragen, ob es dir gefällt. Weil du hinten stehst, bist wahrscheinlich eher nicht auf di-

rekte Konfrontation aus, Meide sie daher, bevor du dir zu viele Schmerzen holst.

##### **Was sollte ich beachten?**

Treff dein Ziel und ziele nicht auf den Kopf. Gegner auf die du schießt müssen dich auf kurze Distanz sehen, um Verletzungen vorzubeugen. Und denk daran, dass der Pfeil auch ohne die Sehne voll durchzuziehen schnell genug fliegt.

##### **Waffengattungen:**

Als Fernkämpfer hast du im Normalfall die Wahl zwischen dem Bogen, welcher maximal 30 Pfund Zugkraft haben darf und der Armbrust, welche von der Orga zu genehmigen ist, sollte diese stärker sein, als die übliche Larp-Armbrust. Solltest du das Verlangen haben mit Belagerungswaffen in die Schlacht zu ziehen, ist dies unter Einhaltung gewissen Richtlinien möglich (Rücksprache mit der Orga).

### **Allgemeines für Zauberer/Magier**

#### **Wissenswertes zum Spielen eines Magiers:**

##### **Wann sollte ich diesen Char spielen?**

Magier sollten möglichst kreativ und redigewand sein. Grundlegende Voraussetzung ist zunächst die Kenntnis der eigenen Magie. Jedes Ding läßt sich zum guten oder Bösen benutzen, so ist es mit der Zauberei nicht anders. Wir können hier keine allgemeingültige „Magierrichtlinie“ aufstellen, da jeder anders und auf seine Weise zaubert - das rechte Feeling bekommt man meist erst auf einem Spiel.

##### **Was ist die Herausforderung?**

Selbstbeherrschung ist das Schwierige. Man hat auf Grund dessen, dass man alles nur rein mit Mimik und Gestik macht kaum Einschränkungen. Deshalb ist es Magiern auch untersagt Rüstungen zu tragen um die Balance zu wahren. Ein Magier sollte deswegen keinesfalls eine Metallrüstung tragen. Magiern ist es außerdem untersagt mehr als eine larptaugliche Standeswaffe zu tragen (meist Stab, oder ein Einhandschwert).



## Ich will einen „Kampf-Magier“, geht das?

Wenn man einen Magier spielt, der sich „eher“ auf den Kampf versteht, so ist vor allem hierbei umso mehr darauf zu achten, dass Schadenssprüche nur auf einen Gegner gerichtet werden können, welcher direkt vom Magier angesprochen wird. In großem Kampfgerangel kann die SL auf Aussetzung der „Kampf-Magier“ beharren, um den Spielfluss nicht unnötig zu stoppen.

## Was sollte ich beachten?

Gute Sprüche für die Zauber parat haben und sehr gut improvisieren können. Vor allem zu beachten ist, dass ein Magier ein Stylecharakter ist, welcher weise sein sollte. Er ist alles andere, als ein Nahkämpfer. Weiters müssen schnelle Zaubersprüche mindestens Zehn Sekunden lang sein und es soll deutlich für den ‚Bezauberten‘ hervorgehen, was mit ihm geschieht. Direkte Schadenssprüche (Zauber auf Ruf) sind nicht zulässig. Magiekomponenten sind erwünscht: Feuerbälle z.B.

Geht nicht davon aus, daß jeder euren Zauber kennt und weiß, wie er reagieren muß! Nicht jeder Spruch funktioniert immer. Ein mißlungener Zauber ist ‚gefumbelt‘. Keinem Magier gelingt stets alles - sei also ehrlich zu Dir selbst und lasse Fehler gelegentlich zu.

## Gilead Special – Der Paladin

Ja, Paladine sind Hybridklassen und somit bei uns eigentlich ausnahmslos verboten. Warum sind unsere Paladine dennoch zulässig?

- Paladine in Deliah folgen einem strengen Kodex, welcher auch mit IT-Gründen nicht zu umgehen ist (es gibt keine dunklen, abtrünnigen Paladine etc.).
- Paladine sind in Stufen unterteilt, was von überhaupt keiner göttlichen Macht, bis hin zu starken Paladinen mit sehr viel göttlicher Macht reicht = Tempelvorsteher (als Spielercharakter normal nicht erreichbar).
- Desto mehr ein Paladin Segen und Gebete wirken kann, desto strenger werden seine Prinzipien (schlägt z.B. keine Attacken von Hinten oder von der Seite, zieht den Nahkampf dem Fernkampf vor, kann sich

selbst nicht heilen, kämpft ausschließlich ehrenvoll und ritterlich etc.).

- Sämtliche Offensive Fähigkeiten in der Form von Segen und Gebete sind im Normalfall gegen andere Spieler unbrauchbar.
- Jeder Paladin, egal ob Vereinsmitglied, oder von außerhalb unterliegt dem Kommando der Tempelväter, welche von den Erschaffern der Deliah-Paladine gespielt werden.
- Paladine sind eine Abteilung des Heeres und unterstehen daher dem Vereinigten Königreich von Deliah.

Da die Paladine bei uns ein sehr umfangreiches und detailliertes Kapital sind, ist bei Interesse diese Klasse zu spielen, eine Anfrage zu stellen und Rücksprache mit der Paladinsektion zu halten. Es ist auf jeden Fall eine komplexe Klasse, die trotz der Hybridfähigkeit weit von Alleskönnern entfernt ist. Kurz gesagt, es ist eine Klasse, die man aus Überzeugung und Stil spielt und nicht weil man multifunktional sein will.

## Treffer und Wunden

Treffer haben ausgespielt zu werden und führen bei richtiger Anwendung der Waffen (Erklärung siehe unten) zu Wunden, welche behandelt gehören. Sehr wichtig ist es auch, dass Treffer auf Zonen ausgespielt werden und nicht die Anzahl der Treffer im Gesamten.

**Beispiel:** Einige Hiebe auf den Arm eines Bogenschützen werden ihn sicherlich davon abhalten diesen für Lange Zeit, oder gar für immer, zu verwenden. Allerdings beeinflusst dies in keiner Weise das Laufen, oder den Zweiten Arm. Das der Arm blutet, Brüche haben kann und schmerzt, hat aber dennoch ausgespielt zu werden, etc.

Erklärung „richtige Anwendung der Waffe“: Gemeint ist hierbei, wie bereits unter den Waffengattungen erwähnt, die Eigenschaft einer Waffe, welche diese nutzt um effektiv zu sein. Schwerter sind Schnittwaffen, Äxte und Streitkolben sind Hieb Waffen, etc. Dies hat zur Folge, dass vor allem leichte Hiebe mit einem Schwert auf eine wenigstens mit Stoff geschützte Stelle ignoriert werden können, da diese keine wesentlichen Verletzungen und schon gar keine Wunden hinterlassen. Die Definition von einem leichten Hieb obliegt hier dem guten Rollenspiel. Typisch hierfür wären die „ich habe dich gerade noch berührt“ – Treffer.



## Charaktertod (die Opferregel)

Der Charaktertod ist eine Reaktion, die das „Opfer“ ausspielen kann, und kein Reaktionszwang, der von einem „Täter“ ausgeübt wird. Das bedeutet, dass das „Opfer“ der Situation entsprechend selbst entscheiden kann, ob der eigene Charakter nun stirbt oder nicht. Wünschenswert wäre eine möglichst realitätsnahe Darstellung.

Man sollte auch immer Rücksicht auf die Tötungsabsicht des „Täters“ nehmen, der damit oft auch Nachteile in Kauf nimmt, und das dementsprechend honorieren. Keinesfalls darf man eine Tötungsabsicht (oder jegliches andere Spielangebot) ignorieren.

Die Spielleitung nimmt sich das Recht heraus, dem betroffenen Spieler gegebenenfalls die Entscheidung bezüglich dessen Charaktertod abzunehmen.

