



# Das offizielle Regelwerk

Version 0.1  
Stand: Juni 2023

# Inhaltsverzeichnis

---

<b>Einleitung .....</b>	<b>4</b>
Was ist LARP? .....	4
Was gibt es für LARP-Veranstaltungen? .....	4
Was brauche ich, um anzufangen? .....	5
<b>Grundlegendes .....</b>	<b>6</b>
Orga und Spielleitung .....	6
Charaktere .....	6
Spielercharakter .....	6
Nichtspieler-Charakter .....	7
Geführter Spielercharakter .....	7
Glossar .....	8
<b>Regeln .....</b>	<b>12</b>
Du kannst, was du darstellen kannst .....	13
Ratschläge .....	14
Kampf .....	15
Lebenspunkte und Heilung .....	15
Rüstung .....	16
Schießpulverwaffen .....	16
Meucheln und Pömpfen .....	17
Charaktertod .....	17
Magie .....	18
Zauberliste .....	19
<b>Sicherheit .....</b>	<b>22</b>
Die SL-Ansprache .....	22
Warnsignale .....	23
Stopp .....	23
Sanitäter .....	24
„Oh, Mutter“ / „Wirklich, wirklich“ .....	24
Sicherheit im Kampf .....	26

# Einleitung

---

## Was ist LARP?

Live Action Roleplay, oder kurz LARP, ist ein Hobby wie kein anderes. Es handelt sich um ein Rollenspiel, ähnlich wie man sie aus Videospielen oder Pen-and-Paper kennt, bei dem allerdings die Handlung in echt ausgespielt wird. Du steuerst dabei nicht nur einen tapferen Helden mit Controller oder Würfeln, sondern du *bist* der Held, der mit Schwert in der Hand gegen die blutrünstigen Orks antritt. Oder vielleicht bist du ein hinterlistiger Dieb, der in den Schatten wartet, bis er einen schlecht bewachten Geldbeutel erspäht. Oder ein fahrender Händler, der feinste Waren ebenso wie Gerüchte und Geheimnisse für Kupfer vertreibt.

LARP-Veranstaltungen sind große, meist mehrtägige Angelegenheiten, bei denen oft hunderte Menschen mitmachen. Jeder erstellt sich seinen Charakter, den er mit einer ausgefallenen Gewandung darstellt. Meistens gibt es eine grobe Handlung – oder „Plot“ – an der die Spieler teilnehmen können, und im Zuge dessen sie Aufgaben erledigen, Rätsel lösen, und mit Schaumstoffwaffen erbitterte Kämpfe austragen. Zwischendurch wird miteinander in der Rolle des Charakters geplaudert, getrunken und einfach das Ambiente genossen.

## Was gibt es für LARP-Veranstaltungen?

Veranstaltungen – oder Cons – gibt es in vielen Formen. Bei manchen liegt der Fokus auf einer von der Spielleitung bereitgestellten Handlung, an der die Spieler sich direkt beteiligen können. Bei anderen liegt der Schwerpunkt auf großen und aufwendigen Schlachten zwischen den Spielern. Wieder andere haben kaum Plot und dienen mehr dem entspannten Teilhaben an einem Fest oder einem Abend in der Taverne.

Das am weitesten verbreitete Genre für LARPs ist Fantasy. Hier wird meist von einem mehr oder weniger mittelalterlichen Setting mit den typischen Fantasy-Völkern – Elfen, Zwerge, Orks, etc. – ausgegangen. Anders als bei Reenactment ist hier historische Genauigkeit nicht zwingend erforderlich.

Es gibt auch LARPs für andere Genres, z.B. Science-Fiction, Postapokalypse, Western, Krimi, Vampire, etc. Dieses Regelwerk beschränkt sich hauptsächlich auf das Fantasy-Genre.

## Was brauche ich, um anzufangen?

LARP kann ein sehr aufwendiges Hobby sein, aber für deine erste Veranstaltung benötigst du gar nicht so viel. Zuallererst solltest du eine Veranstaltung finden, die für dich ansprechend ist und dich mit den geltenden Regeln vertraut machen. Überlege dir, ob du gleich in ein größeres LARP eintauchen oder vielleicht doch lieber auf ein kleines Wochenend-LARP oder einen Tavernenabend hineinschnuppern willst.

Dann brauchst du einen Charakter. Hier ist es leicht, sich von den detaillierten und aufwendigen Gewandungen anderer einschüchtern zu lassen, aber dein erster Charakter muss gar nicht so kompliziert sein; mit einem einfachen Kostüm aus Hemd und Hose kommt man schon sehr weit. Mach dir außerdem noch Gedanken dazu, wer dein Charakter ist. Wie heißt er? Was ist er von Beruf? Warum ist er so fern von Zuhause auf Reisen?

Wenn du trotzdem noch nervös über den Einstieg bist – keine Sorge, das waren wir alle – dann bitte andere um Hilfe. Vielleicht kannst du dich einer anderen Gruppe anschließen, die einerseits eine Fahrgemeinschaft und andererseits wertvolle Ratschläge zum Thema LARP bieten kann. Oder wenn du dir nicht sicher bist, was du spielen willst, frag die Spielleitung, ob sie NSCs brauchen. Keine Sorge, wir LARPer sind ein freundliches Volk, und die meisten von uns beißen nicht.

# Grundlegendes

---

## Orga und Spielleitung

**Orga** = Organisatoren  
**SL** = Spielleitung

Die Organisatoren einer LARP-Veranstaltung werden generell als Orga bezeichnet. Sie beschäftigen sich mit der Logistik, sie setzen den Zeitrahmen fest, mieten die Location, etc. Mit der Orga wirst du im Vorfeld in Kontakt sein, um dich für eine Con anzumelden und Fragen bezüglich Anreise, Lagerplanung und Charakterdetails zu klären.

Die Veranstaltung selbst wird dann von der Spielleitung (SL) geführt. Diese überschneidet sich oft bis zu einem gewissen Grad mit der Orga. Die Spielleitung ist für den Ablauf der Handlung verantwortlich, organisiert NSCs und dient als Ansprechpartner für jegliche Spielerfragen. Die Spielleitung trägt meist etwas, das sie den Spielern gegenüber als solche identifiziert. Vor jeder Veranstaltung findet eine SL-Ansprache statt, in der sich die Spielleitung vorstellt und nochmals grundlegende Sicherheits- und Verhaltensregeln für die Con durchgeht.

## Charaktere

Auf einer LARP-Veranstaltung sind normalerweise alle in Gewandung und verkörpern eine Rolle. Bei dieser Vielzahl an Charakteren wird zwischen SCs und NSCs unterschieden.

### Spielercharakter

Der Großteil der Charaktere auf einem LARP sind Spielercharaktere (kurz SC). Spieler entscheiden selbst über den Hintergrund ihres Charakters und dürfen nach ihrem eigenen Ermessen innerhalb des Spiels agieren. Als Spieler weißt du meist nichts über den Plot, das nicht bereits im Vorfeld öffentlich ge-

macht wurde und kannst nach Belieben an der Handlung teilnehmen.

### Nichtspieler-Charakter

Nichtspieler-Charaktere (NSCs) dienen dazu, die für den Plot benötigten Nebenrollen zu füllen. Der Hintergrund und die Rolle des NSCs werden von der Spielleitung bestimmt. Der Spieler hat dadurch weniger Eigeninitiative, ist aber bis zu einem gewissen Grad mit den Hintergründen des Plots mehr vertraut.

Unterschieden wird noch weiter zwischen festen NSCs und Springer-NSCs. Erstere sind fixe Rollen, die über die Veranstaltung hinweg immer wieder mit den Spielern in Kontakt kommen. Dies sind beispielsweise der Tavernenwirt, der Herold des Königs, der Räuberhauptmann, etc. Springer-NSCs dagegen füllen die kleinen, meist namenlosen Rollen aus, welche insbesondere für Kampfszenarien wichtig sind, wie z.B. Straßenräuber, einfaches Fußvolk oder Stadtwachen. Ein Springer stellt in einer Veranstaltung mehrere verschiedene Charaktere dar.

Das Spiel als NSC ist ein ganz anderes wie als SC. Es kann sehr anstrengend sein, aber auch auf seine eigene Weise viel Spaß machen. Die meisten Spielleitungen suchen händeringend nach Leuten, die bereit sind, NSCs darzustellen, und oftmals werden ihnen auch Vergünstigungen angeboten.

### Geführter Spielercharakter

Ein Zwischenweg zwischen dem SC und NSC ist der sogenannte GSC. Dieser hat die Freiheit und Selbstbestimmung eines Spielercharakters, hat aber gewisse Vorgaben in Bezug auf Hintergrund oder Ziele, die von der Spielleitung gestellt werden. Dadurch wissen sie auch oft mehr über die Geschehnisse des Plots als die herkömmlichen SCs.

**SC** =  
Spielercharakter

**NSC** =  
Nichtspieler-  
Charakter

**GSC** =  
Geführter Spieler-  
charakter

# Glossar

Im Hobby haben sich über die Jahre einige Worte und Abkürzungen eingebürgert, die für Neulinge etwas verwirrend sein können. Hier ist ein kurzes Glossar der häufigsten Begriffe:

## Ambiente

Die Spielatmosphäre. Wird auch im Bezug auf alles verwendet, was die Atmosphäre unterstützt, z.B. mittelalterliche Zelte und Einrichtung.

## Ausspielen

Die überzeugende Darstellung der fiktiven Geschehnisse. Ausspielen bezeichnet z.B. gespielte Verwundungen nach einem Kampf.

## Charakter

Die gespielte Figur, die von einem Spieler verkörpert wird. (siehe Seite 6)

## Check-In

Die Einweisung der Spieler durch die Orga und die SL. Beim Check-In werden offene organisatorische Fragen geklärt, die Waffen überprüft, etc.

## Con

Bezeichnung für eine LARP-Veranstaltung (von engl. „convention“)

## Dieben

Das stehlen von Gegenständen innerhalb des Spiels. Dies unterliegt je nach Veranstaltung anderen Regeln. Dieben ist nicht mit dem realen Diebstahl zu verwechseln, welcher natürlich auch auf LARP-Veranstaltungen strafbar ist.

## DKWDDK

„Du kannst, was du darstellen kannst“ – eine Regelphilosophie, auf der dieses Regelwerk aufbaut.

## Gewandung

Ambiente-gerechte Kleidung, mit der ein Charakter dargestellt wird.

## GSC

Geführter Spielercharakter (siehe Seite 7)

## Heiler

Der Ruf, mit dem ein verwundeter Charakter um Heilung bittet. Nicht zu verwechseln mit dem Ausruf „Sanitäter“.

## In-Fight

Kämpfe mit Körperkontakt, z.B. Schlägereien, Handgemenge, etc.

## IT

In-Time – alles, was innerhalb des Spiels geschieht. Ist eine Aussage „IT gemeint“, bedeutet das, dass der Charakter spricht und nicht der Spieler.

## Kampagne

Eine Reihe von Cons, die aufeinander aufbauen und einen gemeinsamen Plot haben.

## LARP

Live-Action Roleplay

## Location

Der Ort, wo eine Con stattfindet.

## Meucheln

Das heimliche und hinterhältige Töten eines Charakters, meistens durch angedeuteten Kehlschnitt. (siehe Seite 17)

## NSC

Nichtspieler-Charakter (siehe Seite 7)

## **Oh, Mutter**

Ein Hinweis auf eine mögliche Grenzüberschreitung im Spiel (siehe Seite 24)

## **Opferregel**

Spielregelung, nach der das Opfer einer Aktion (z.B. Todesstoß, Meucheln, Vergiftung, etc.) über deren Konsequenzen entscheidet.

## **Orga**

Organisation – die Veranstalter einer Con. (siehe Seite 6)

## **OT**

Out-Time – alles, was außerhalb des Spielgeschehens passiert. Spricht jemand OT, dann bedeutet das, dass nicht der Charakter, sondern der Spieler redet. Auf den meisten Cons sind gewisse Bereiche (z.B. Zelte, Toiletten, Duschen, etc.) als OT-Bereiche definiert.

## **Plot**

Die Spielhandlung eines Liverollenspiels. Diese wird meist von der SL, teilweise aber auch von Spielern organisiert. Es kann auf einer Con mehrere verschiedene Plots geben, welche die Spieler unabhängig voneinander verfolgen können.

## **Polsterwaffen**

Waffenimitationen aus Schaumstoff, welche zur Darstellung von Kämpfen verwendet werden.

## **Pömpfen**

Das Andeuten eines KO-Schlags mittels eines stumpfen Gegenstands. (Siehe Seite 17)

## **Sanitäter**

Hilferuf nach realer medizinischer Hilfe. Nicht zu verwechseln mit dem Ausruf „Heiler“. (siehe Seite 24)

## **SC**

Spielercharakter (siehe Seite 6)

## **SL**

Spielleitung (siehe Seite 6)

## **Springer**

Spieler, der auf einer Con verschiedene kleine NSC-Rollen spielt.

## **Stopp**

Sofortige Aufforderung, das Spiel zu unterbrechen. Kann in einer Notfallsituation von jedem verwendet werden. (siehe Seite 23)

## **Telling**

Eine Aktion, die nicht dargestellt oder ausgespielt, sondern lediglich verbal beschrieben wird. In den meisten Fällen ungern gesehen.

## **Time-in**

Der Spielbeginn, angekündigt durch die Spielleitung

## **Time-out**

Das Ende des Spiels, normalerweise zu einem bestimmten Zeitpunkt oder als „fließendes Time-out“ ab einer bestimmten Zeit festgelegt.

## **Todesstoß**

Bewusstes und angekündigtes Töten eines Charakters. Wird meistens nicht gerne gesehen.

## **Waffencheck**

Die Überprüfung der Polsterwaffen durch die Orga beim Check-In. Hier werden unsichere oder beschädigte Waffen aussortiert.

## **Wirklich, wirklich**

Ein Hinweis auf eine mögliche Grenzüberschreitung im Spiel (siehe Seite 24)

# Regeln



om Prinzip her ist LARP ja ganz einfach. Im Grunde hat jeder einfach seine Rolle, in die er sich für die Dauer der Con hineinversetzt. So kann jeder wie er will ein tapferer Ritter, eine mächtige Magierin, eine hinterlistige Diebin oder ein hochnäsiger Adelsmann sein. Aber wer jemals ein Kind gewesen ist, wird sich wohl an Streitereien erinnern, die ungefähr so klingen: „Du kannst mich nicht töten, ich hab’ nen unzerstörbaren Schutzschild!“ – „Ach ja? Ich hab’ aber einen Laser, der dein Schutzschild kaputt macht!“

Nun haben wir ja den Vorteil, dass wir beim LARP meist älter und hoffentlich zumindest etwas vernünftiger sind als damals. Da bei größeren LARP-Veranstaltungen allerdings schon einige hundert Menschen teilnehmen können, ist es wichtig, sich im Vorhinein auf gewisse Spielregeln zu einigen, damit auch jeder weiß, was er zu tun hat, wenn er z.B. von einem Schwerthieb getroffen wird.

Hierzu haben sich schon viele verschiedene Regelwerke gebildet. Die meisten bauen auf einem Punktesystem auf, in dem Charaktere ähnlich wie bei einem Pen-and-Paper-Rollenspiel aus verschiedenen Fähigkeitswerten bestehen, die vorgeben, was der Charakter im Spiel machen kann.

Solche Systeme haben durchaus ihre Berechtigung, aber für die Veranstaltungen von VorLarpBerg haben wir uns für ein möglichst simples Regelwerk entschieden, welches es Neueinsteigern wie Veteranen gleichermaßen so einfach wie möglich machen soll. Die Grundlage unseres Regelwerks bildet das Prinzip „Du kannst, was du darstellen kannst“, für gewisse Untersysteme wie z.B. Kampf und Magie sind jedoch konkretere Regeln festgelegt.

## Du kannst, was du darstellen kannst

Beim Spiel mit dem DKWDDK-Ansatz werden die Fähigkeiten deines Charakters nicht durch ein System von Erfahrungspunkten und Fertigungslisten bestimmt, sondern einzig und allein dadurch, was du glaubwürdig darstellen kannst. Willst du beispielsweise einen kriegerischen Charakter spielen, benötigst du keine besonderen Kampffähigkeiten, sondern nur Waffe und Rüstung.

Wichtig hierbei ist das Ausspielen – d.h. die glaubwürdige Darstellung – deiner Handlungen. Will beispielsweise ein Heiler seine verwundete Kameradin verarzten, so könnte er sich zu ihr hinknien, die „Wunde“ gründlich abwaschen und mit Heilkräutern und Stoffbandagen umwickeln. Mit der Erlaubnis seiner Mitspielerin könnte er vielleicht auch etwas Kunstblut zum Einsatz bringen, um die Wundverletzung noch glaubwürdiger herüberzubringen.

Allerdings ist dieser Grundsatz auch aus der anderen Richtung zu betrachten: Was du nicht darstellen kannst, kannst du nicht. Bist du zum Beispiel mit einfachem Hemd und Hose ausgestattet und trägst nicht mehr als ein Kurzschwert, wird dir niemand glauben, dass du ein Söldnerhauptmann bist. Behauptest du, gelernter Schneider zu sein, kommt es recht seltsam an, wenn du nicht einmal einen Knopf annähen kannst.

**DKWDDK:** Die Fähigkeiten deines Charakters sind nur von deiner Darstellung abhängig.

## Ratschläge

- Überlege dir bei der Konzipierung deines Charakters, wie du deine Fähigkeiten im LARP umzusetzen gedenkst. Sind es Fähigkeiten, die sich durch etwas Schauspielerei und Requisiten darstellen lassen, oder sind dafür reale Kenntnisse nötig?
- Die Gewandung macht den Charakter. Man sagt zwar, du sollst ein Buch nicht nach dem Umschlag beurteilen, aber im LARP ist das zu einem gewissen Grad unumgänglich. Versuche dich so zu kleiden, dass die anderen Spieler nicht zu viel Ratespiel haben, wenn es darum geht, deinen Charakter einzuschätzen.
- Gib besonders Acht, wenn es um Berufe und Fähigkeiten geht, die sich nicht spielerisch vor-täuschen lassen. Willst du einen fahrenden Spielmann darstellen, so nützt dich auch die bunten Kleider und die Laute nichts, wenn du kein Fünkchen musikalisches Talent hast.
- Gib deinem Charakter auch ein paar Schwächen. Da die Grenzen eigentlich nur bei deiner Darstellungsgabe liegen, ist es verlockend, eine eierlegende Wollmilchsau zu kreieren. Ein Charakter wird aber oftmals glaubhafter und interessanter, wenn er auch seine Schwachpunkte hat.

## Kampf

Duelle, Scharmützel und Schlachten werden im LARP mit Polsterwaffen durchgeführt – Schwertern und Äxten aus Schaumstoff, der um einen harten Kunststoffkern gewickelt und mit Latex überzogen ist.

Das Hauptziel in einem Kampf ist natürlich wie bei allem im LARP ein gutes Spiel. Es geht weniger darum, dem Gegner um alles in der Welt eins auf die Rübe zu geben, sondern eher darum, einen spannenden Kampf zu liefern, an dem alle Teilnehmer Spaß haben.

### Lebenspunkte und Heilung

Jeder Charakter hat grundsätzlich 3 Lebenspunkte. Erleidet ein Charakter einen Treffer mit einer Polsterwaffe, die in einem realen Kampf zu einer Verletzung führen würde, verliert er 1 Lebenspunkt.

Treffer sollten immer so gut wie möglich ausgespielt werden. Ein gespielter Schmerzensschrei, gefolgt von „Dafür wirst du büßen, du rüdiger Hund!“ macht den Kampf nicht nur glaubwürdiger und spaßiger für alle Beteiligten, sondern signalisiert dem Gegner auch, dass dieser Treffer gesessen hat und angenommen wurde.

Lebenspunkte können durch Heilung, sowohl auf magische als auch auf herkömmliche Weise wiederhergestellt werden. Nichtmagische Verarztung von Wunden sollte mindestens durch das Anlegen eines Verbands dargestellt werden und benötigt fünf Minuten, um einen Lebenspunkt zu heilen. Geheilte Verletzungen sollten auch im Nachhinein noch einen gewissen Zeitraum ausgespielt werden, beispielsweise durch Hinken.

Wird ein Charakter auf 0 Lebenspunkte reduziert, wird er kampfunfähig. Er geht auf angemessene dramatische Weise zu Boden und spielt dort den tödlich Verletzten. Erst wenn er wieder geheilt wird und Le-

Alle Charaktere haben **3 Lebenspunkte**. Treffer verursachen grundsätzlich 1 Punkt Schaden.

Nichtmagische Heilung heilt **1 Lebenspunkt pro fünf Minuten**

0 Trefferpunkte = kampfunfähig bis der Charakter geheilt wird.

benspunkte zurückerhält, darf er wieder aufstehen. (Sollte es nicht sicher sein, am Boden liegen zu bleiben, sollte sich der Spieler trotz seiner Kampfunfähigkeit in Sicherheit bringen. Siehe „Sicherheit im Kampf“ auf Seite 26)

## **Rüstung**

Hat ein Kämpfer eine Rüstung an, blockiert diese jeglichen Schaden, sofern sie dies auch in der Realität tun würde. So kann z.B. ein Kettenhemd einen Schwerthieb abwehren, ist aber weniger effektiv gegen Äxte und Hämmer. Es liegt im Ermessen des Opfers, ob ein Treffer die Rüstung durchdringt, und dies sollte durch gutes Ausspielen kommuniziert werden.

## **Schießpulverwaffen**

In den Veranstaltungen von VorLarpBerg kommen neben Nahkampfwaffen und Bögen auch Schießpulverwaffen zum Einsatz. Bei diesen handelt es sich um Dekowaffen, die mit kleinen Zündhütchen einen realistischen Knall abgeben – ähnlich wie die Cowboyrevolver, die man um die Faschingszeit sieht.

Da diese Waffen keine Projektile abfeuern, gelten für sie etwas andere Regeln. Zum einen muss das geplante Opfer sich dessen bewusst sein, dass es beschossen wird. Gegebenenfalls muss zunächst einmal laut „He du!“ gerufen werden. Sieht der Spieler dann, dass eine Pistole auf ihn gerichtet und gefeuert wird, hat er angemessen darauf zu reagieren.

Die Reaktion unterliegt hierbei der Opferregel, das heißt es ist im Ermessen der beschossenen Spielerin, über die Auswirkung zu entscheiden. Grundsätzlich sollte ein Pistolenschuss mindestens als ein Treffer gewertet werden, aber ob dieser in die Schulter, das Bein oder auch knapp am Gesicht vorbei geht, kann das Opfer entscheiden. Eventuell ist auch ein verzweifelter Versuch, hinter einem Felsen in Deckung zu gehen oder das Schild zu heben, angemessen.

Rüstung blockiert Schaden auf die gerüstete Körperstelle, soweit angemessen.

Schießpulverwaffen verursachen grundsätzlich 1 Punkt Schaden. Das Ausmaß des Treffers wird vom Opfer bestimmt.

## **Meucheln und Pömpfen**

Das Anschleichen an einen Charakter, um diesen mit einem Dolch zu töten oder einem stumpfen Gegenstand bewusstlos zu schlagen – im LARP jeweils als Meucheln oder Pömpfen bezeichnet – ist unter normalen Umständen nicht erlaubt, da es für das Opfer meist eine unvorhergesehene und uninteressante Entfernung aus dem Spielgeschehen bedeutet.

## **Charaktertod**

Durch die Reduzierung auf 0 Lebenspunkte wird ein Charakter nur kampfunfähig, er stirbt noch nicht. Bezüglich der Möglichkeit eines permanenten Ablebens deines Charakters gilt auf VorLarpBerg-Veranstaltungen die Opferregel. Das bedeutet, es liegt im Ermessen des Opfers, ob und wann der Charakter stirbt. Ein gezielter Todesstoß gegen einen Charakter ist demnach nicht möglich.

Bist du im Spiel in einer lebensbedrohlichen Situation, willst aber noch nicht sterben, dann gibt es immer noch Auswege. Eine dramatische Rettung durch deine Kameraden oder ein wundersames Überleben entgegen allen Erwartungen könnte als Vorwand verwendet werden, um dich vor dem Tod zu bewahren. Dabei gilt natürlich wie immer: Ausspielen ist alles!

Meucheln und pömpfen sind **nicht erlaubt**.

**Opferregel:**  
Der Todeszeitpunkt eines Charakters wird immer vom Spieler selbst bestimmt.

# Magie

Bei der Darstellung von Magie stößt das LARP oft an seine Grenzen. Es ist nun mal recht schwierig, Magie glaubhaft herüberzubringen, da die meisten von uns nicht wirklich über magische Fähigkeiten verfügen.

Magie kann auf viele Arten dargestellt werden; wenn ein Mann in Robe Zauberformeln aus seinem Buch vorliest oder eine Dame mit spitzem Hut einen Zauberstab schwenkt, ist den meisten gleich klar, was hier vor sich geht. Im Sinne der DKWDDK-Regelung ist in unserem Regelwerk die Darstellung von Magie sehr frei gestaltet. Um jedoch eine Richtlinie zu geben und das Spiel für alle Beteiligten überschaubarer zu gestalten gibt es einige wenige Regeln, die beachtet werden müssen:

- Jeder Zauber erfordert ein Ritual, eine Besprechung oder einen anderen Akt des Zauberns oder Wirkens, die deutlich als solche erkennbar sein sollte.
- Der/die Zaubernde muss bei Ritualen, die länger als 5 Minuten dauern einer SL Bescheid geben, bevor gezaubert oder gewirkt wird.
- Die Macht oder Dauer eines Zaubers hängt von der jeweiligen Magiestufe des oder der Zaubernden ab. Diese wird dem Bezauberten zugeflüstert oder per Fingerzeig angezeigt. Ist dies nicht möglich, muss ein anderer Weg gefunden werden, die Information weiterzugeben, ohne Telling! (Schriftlich, vorab geklärt, ...) Grundsätzlich wollen wir so wenig Telling wie möglich, besonders gute Darstellung wird von der SL belohnt!

# Zauberliste

Die Liste der Zauber auf der nächsten Seite sind standardmäßig definiert und können von jedem zaubernden Charakter verwendet werden. Das genaue Erscheinungsbild eines Zaubers, sowie die nötigen Rituale können vom Spieler individualisiert werden.

Größere Modifikationen oder gar neu erfundene Zaubersprüche sind immer im Vorfeld mit der Spielleitung zu besprechen.

Die Liste mag im Vergleich zu anderen Regelwerken eher kurz und einfach erscheinen. Dies ist genau unsere Absicht. Es sollte für alle Spieler – auch Nichtmagier – leicht überschaubar sein, welcher Zauber welchen Effekt hat. So kann auch das Opfer eines Zaubers ohne große Verwirrung angemessen auf eine Bezauberung reagieren.

NAME	DAUER DES WIRKENS	DARSTELLUNG DES WIRKENS
<b>Blindheit</b>	1 Minute	Opfer muss berührt werden
<b>Freundschaft</b>	1 Minute	Opfer muss berührt werden
<b>Heilung</b>	2 Minuten	Verwundeter muss berührt werden
<b>Lähmung</b>	1 Minute	Opfer muss berührt werden
<b>Magisches Geschoss</b>	Sofortig	Eine passende Wurfrequisite muss auf den Gegner geworfen werden. Durch Spruch oder Zauberformel muss deutlich gemacht werden, was passiert.
<b>Windstoß</b>	Sofortig	Eine passende Requisite muss zum Einsatz kommen. Durch Spruch oder Zauberformel muss deutlich gemacht werden, was passiert.
<b>Magie erspüren</b>	1 Minute	Der zu untersuchende Gegenstand muss berührt werden. SL muss kontaktiert werden!
<b>Furcht</b>	1 Minute	Opfer muss berührt werden
<b>Ritualmagie</b>	5+ Minuten	Benötigt aufwendige Komponenten und Rituale. Nur mit SL-Absprache!

EFFEKT	ANMERKUNGEN
Das Opfer ist für die Dauer der Magiestufe in Minuten völlig blind.	Blindheit muss ausgespielt werden, aber aus Sicherheitsgründen sollte das Opfer die Augen nicht völlig schließen. Es reicht aus, den Blick auf den Boden zu richten.
Das Opfer liegt für die Dauer der Magiestufe in Minuten im Bann des Zaubernden und sieht ihn oder sie als guten Freund.	
Der Verwundete erhält die halbe Magiestufe des Zaubernden an Lebenspunkten zurück, aber mindestens 1.	<i>(Heilt dieser Zauber auch Krankheiten oder Gifte?)</i>
Das Opfer ist für die Dauer der Magiestufe in Minuten stark verlangsamt.	Dieser Zauber kann auch als „Erdbindung“ oder „Verwurzelung“ angewendet werden.
Wer von dem Geschoss getroffen wird, erleidet Schadenspunkte in Höhe der Magiestufe des Zaubernden.	Unter diesen Zauber fallen jegliche elementare Angriffe, wie z.B. Feuerbälle, Eissplitter, Blitze, etc. Eventuelle Zusatzeffekte, die ein Geschoss haben könnte (z.B. Brand oder Verlangsamung) liegen im Ermessen des Opfers.
Das Opfer erleidet Schaden in Höhe der Magiestufe des Zaubernden und wird ein paar Schritte zurückgeworfen.	
Die Spielleitung teilt dem Zaubernden mit, ob das untersuchte Objekt magisch ist oder nicht.	
Das Opfer ist für die Dauer der Magiestufe in Minuten in einer blinden Panik und vor Allem vollkommen verängstigt.	
Die Effekte eines Rituals können viele Ausmaße haben, von einer Stärkung der Mitspieler bis hin zu der Öffnung eines Portals in eine andere Welt.	Rituale sind ausschließlich mit SL-Absprache durchzuführen. Meist sind sie direkt mit dem Plot einer Veranstaltung verbunden.

# Sicherheit

---

**A**uch wenn im LARP eigentlich alles nur gespielt ist und auch Kämpfe mit theoretisch harmlosen Schaumstoffwaffen durchgeführt werden, gibt es doch einige Gefahren, die im Auge behalten werden sollten. Es kann immer sein, dass sich jemand im Gelände verletzt, oder dass persönliche Grenzen überschritten werden. Die untenstehenden Regeln dienen dazu, solche Situationen so gut als möglich zu verhindern.

Lies dir dieses Kapitel gründlich durch! Viele der hier stehenden Punkte sind kritisch für deine eigene Sicherheit sowie die aller anderen Teilnehmer. Eine Nichtbeachtung dieser Regeln kann auf den meisten Cons zu einer sofortigen Verweisung vom Spiel führen.

## Die SL-Ansprache

Vor jeder LARP-Veranstaltung wird die Spielleitung alle Spieler zusammenrufen, um eine Ansprache zu halten. In dieser werden normalerweise viele der untenstehenden Punkte neu aufgeführt, aber auch andere Sicherheitshinweise und Regeln können erwähnt werden. Darum pass während der SL-Ansprache gut auf und halte dich an alle Vorschriften, die von der Spielleitung gegeben werden.

## Warnsignale

Gewisse Begriffe haben im LARP besondere Bedeutung. Es ist wichtig, diese Warnhinweise zu kennen, damit du im Notfall weißt, wie zu reagieren ist.

### Stopp

Mit dem Ausruf „STOPP!“ wird sofort das Spiel unterbrochen. Alle, die sich in Hörweite befinden, haben sofort alle IT-Handlungen zu unterbrechen und dort zu bleiben, wo sie sind.

**Stopp-Befehl:**  
Unterbrich sofort alle IT-Handlungen und bleib, wo du bist. Das Spiel geht erst nach Entwarnung weiter.

Der Stopp-Befehl dient, um eine Gefahrensituation zu verhindern. Das bedeutet, dass jeder Spieler den Stopp-Befehl geben darf. Typische Beispiele sind z.B., wenn ein Spieler gestürzt ist und sich potenziell verletzt hat, oder wenn sich Spieler in der Hitze des Gefechts aus dem bespielten Bereich oder auf unsicheres Gelände zubewegen.

Dem Stopp-Befehl hat absolut jeder ohne Ausnahmen Folge zu leisten. Anschließend wird gemeinsam die Situation erfasst, die Sicherheit wiederhergestellt und ggf. verletzten Personen Hilfe geleistet.

Erst mit dem Aufheben des Stopp-Befehls durch die Spielleitung dürfen jegliche IT-Handlungen wieder fortgesetzt werden.

Um Fehlkommunikationen zu vermeiden, ist das Wort „Stopp“ innerhalb des Spiels zu vermeiden. Möchte dein Charakter jemanden zum Stillstand bringen, solltest du stattdessen Worte wie „Halt!“ oder „Stehenbleiben!“ verwenden.

**Sanitäter:**

OT-Hilferuf nach echter medizinischer Versorgung

**Heiler:**

IT-Hilferuf für eine gespielte Verletzung

## Sanitäter

Ähnlich wie mit dem Stopp-Befehl ist das Wort „Sanitäter“ oder „Sani“ innerhalb des Spiels nicht zu verwenden. Mit dem Ausruf „Sani!“ wird ausschließlich auf eine reale Notsituation aufmerksam gemacht, welche medizinische Versorgung benötigt.

Sollte dein Charakter sich eine IT-Verletzung zugezogen haben, so sollte er ausschließlich nach einem „Heiler“ fragen.

## „Oh, Mutter“ / „Wirklich, wirklich“

Manchmal kann es passieren, dass dir etwas im Spiel zu viel wird. Vielleicht kommt dir der streitlustige Söldner beim Anpöbeln etwas zu nahe, die Annäherungsversuche eines schleimigen Adelsmanns werden dir unangenehm, oder der Heiler verwendet für deinen Geschmack zu viel Kunstblut bei seinen Operationen.

„Oh, Mutter“ oder „Wirklich, wirklich“ signalisiert, dass der damit verknüpfte Satz OT gemeint ist.

In solchen Situationen ist es vollkommen legitim, sich aus der Szene zurückzuziehen. Wir sind schließlich alle da, um Spaß zu haben, und jeder zieht seine Grenzen woanders. Was aber, wenn du eine Situation entschärfen, aber dafür nicht den Spielfluss durch eine OT-Bemerkung stören willst?

Indem du die Phrase „Oh, Mutter“ oder „Wirklich, wirklich“ in einen Satz einbaust, signalisierst du deinem Gegenüber, dass deine Aussage OT gemeint ist. Das könnte z.B. so aussehen:

*„Das ist für mich jetzt wirklich, wirklich unangenehm.“*

*„Oh, Mutter. Du kommst mir jetzt aber zu nah.“*

*„Verzeihung, aber ich muss jetzt wirklich, wirklich gehen. Das ist mir zu viel.“*

Das bedeutet für alle Spieler: wenn dir jemand mit „Oh, Mutter“ oder „Wirklich, wirklich“ etwas sagt, dann nimm erst mal einen Schritt zurück. Achte darauf, was dem anderen unangenehm ist und passe dein Spiel entsprechend an. Wenn nötig, brich die derzeitige Szene ab. Das mag vielleicht enttäuschend sein, wenn du gerade Spaß am Rollenspiel hast, aber dein Spaß sollte nie auf die Kosten anderer gehen.

# Sicherheit im Kampf

Auch wenn die Polsterwaffen im LARP grundsätzlich nicht gefährlich sind, ist ein LARP-Gefecht doch ein Kontaktsport. Somit gibt es einige Sicherheitsregeln, die zu beachten sind:

- Unter Alkoholeinfluss wird nicht gekämpft! Wer nicht mehr Auto fahren darf, darf auch nicht mehr kämpfen.
- Im Kampf sollten möglichst keine Dinge getragen werden, die ein Verletzungsrisiko darstellen. (z.B. Glasflaschen, Metallgegenstände, etc.)
- Schläge werden grundsätzlich gebremst, d.h. es wird nicht mit voller Wucht zugeschlagen.
- Der Kopf, die Hände und die Weichteile sind aufgrund höheren Verletzungsrisikos im Kampf verbotene Zonen. Treffer an diesen Stellen sind zu vermeiden und werden grundsätzlich nicht gewertet.
- Stichbewegungen sind zu unterlassen, da eine höhere Verletzungsgefahr besteht und schlimmstenfalls der Kernstab der Waffe durch den Schaumstoff hindurchstechen könnte. Das bedeutet, dass auch Speere und andere Stangenwaffen nur für Hiebe verwendet werden dürfen.
- Eine beschädigte Polsterwaffe (d.h. sobald der Kernstab freiliegt) ist unmittelbar aus dem Spiel zu nehmen.
- Als Wurfaffen zählen ausschließlich kernlose Waffen. Hat ein Doch einen Kernstab, wird er nicht geworfen.

- Kein Körperkontakt beim Kämpfen. Schlägereien, Handgemenge, etc. finden nur nach vorheriger Absprache statt.
  - Pfeile und Armbrustbolzen werden niemals aus nächster Nähe abgefeuert.
  - Schwarzpulverwaffen und andere nicht gepolsterte Gegenstände werden nicht im Nahkampf gezogen.
  - Beim Feuern von Schwarzpulverwaffen mit Zündhütchen ist darauf zu achten, dass diese nicht zu nahe an den Ohren deiner Mitspieler ge-  
feuert werden.
  - Beim Kampf ist immer auf die Umgebung zu achten. Die Sicherheit umstehender Spieler darf nicht beeinträchtigt werden und auch die Kämpfer selbst müssen darauf achten, dass sie sich nicht in Gefahr begeben.
-

