

Larp-Kampagne Riedhburg

Regeln

Grundregeln

Die goldene Regel bei Spielen ist folgende:

Ein Spiel besteht zu 100% Spass und Freude

Wobei 10% die vorbereitete Story und 90% die Improvisation der Spieler ausmachen

Das Regelwerk umfasst folgende Bereiche:

- Allgemeine Regeln
- Kampf
- Heilen und Vergiften
- Berufe
- Magie und Artefakte
- Vorbereitungen und Sicherheit

1. **Stopp-Befehl**

Wenn jemand plötzlich und bestimmt „Stopp“ ruft, so ist die aktuelle Handlung sofort einzustellen. Denn dies bedeutet, dass sich jemand in eine reale Gefahr gebracht hat.

2. **Rot-weisses Band**

Wo immer das rot-weiße Band zu sehen ist, darf nicht gekämpft werden. Auch darf man dieses Band nicht überschreiten. Das rot-weiße Band ist das normale Plastik-Absperrband.

3. **Weisse Bänder kreuzweise**

Das bedeutet, dass der Gegenstand für den Charakter und den Spieler nicht existent ist.

4. **Gekreuzte Arme**

Jeder Spieler der die Arme gekreuzt hält, ist intime nicht vorhanden.

5. **Die Zeit vergeht....**

Gewisse Handlungen wie das Heilen von Wunden oder das Brauen von Tränken brauchen Zeit. Sie sollen also auch dementsprechend ausgespielt werden.

6. **Verzicht auf Vorteildenken**

Jeder Spieler muss sein Spielwissen von dem Charakterwissen trennen.

7. Ausspielen von Treffern

In einem Kampf mit Waffen ist es dem Spieler überlassen, wie hart ihn jetzt ein Schwert getroffen hat. Bei Fragen hilft die SL/Orga gerne.

Der Spieler stirbt auch nur dann, wenn er es will. Es sei denn, er hat sich in eine auswegslose Situation gebracht.

8. Schändung während dem Spiel

Wir dulden absolut keine Intime-Schändung weder von Frauen noch von Männern.

9. Polsterwaffen / Latexwaffen / Waffe mit Treibsätzen

Jegliche Ausrüstung kann jederzeit von der SL/Orga geprüft und gegebenenfalls aus dem Spiel genommen werden.

Feuerwaffen und Waffen mit Treibsätzen sind nur mit Absprache der Spielleitung erlaubt. Die Treibsätze müssen industriell vorgefertigt sein und der aktuellen Schweizer Norm konform sein. Des Weiteren ist die Waffe dem Waffencheck zu unterziehen. Die Benützung ist vor jedem Einsatz der Spielleitung zu melden und nur mit ausdrücklicher Zustimmung der Spielleitung gestattet.

10. Der Kampf

Schläge und Stiche auf Hals, Kopf und Genitalbereich sind untersagt. Stiche sind erlaubt mit folgenden Bedingungen:

- Nie durchgezogen (bzw. durchgestossen)
- Nur mit einer Waffe geführt, die für Stiche gebaut und getestet wurde

Pömpfen:

Unter Pömpfen wird das bewusstlos schlagen eines Spielcharakters mit der flachen Seite der Waffe verstanden.

Gepömpft wird immer mit einer Polsterwaffe.

Auch wird nicht gefuchelt oder geprügelt. Die Spieler sollten sich Mühe machen, einen Larp-Kampf gut auszuspielen.

11. Heilung

Die Heilung hat wie eine normale Erste Hilfe zu funktionieren. Zuerst versorgen, an einen geschützten Ort transportieren und dort behandeln. Ein Heiler kann Salben, Kräuter, Pulver, Bandagen oder Tränke zum Heilen benutzen. Die Heiler müssen der Spielleitung mitteilen, welche Hilfsmittel sie einsetzen wollen und aus was sie bestehen. Des weiteren sind die Spieler vor der Intime-Heilung nach Allergien zu fragen.

12. Gifte

Gifte müssen mit der Spielleitung abgesprochen sein. Mit ihr wird dann ein Weg gefunden, es darzustellen.

13. Charakterkonzepte

Der Spielleitung muss vor dem Spiel ein Charakterkonzept vorgelegt werden. Die Spielleitung kann nicht ins Konzept passende Charakterentwürfe ablehnen.

14. Magie / Artefakte

Hier sei als Erstes anzumerken, dass Magie im eigentlichen Sinne im Herzogtum von der Kirche verboten wurde und Zuwiderhandlungen von den Priestern, Rivelliten und Templern streng geahndet werden.

Ein Magier muss seine Magie plausibel darstellen können. Je besser ein magischer Spruch dargestellt wird, um so eher ist er gelungen. Hier spielt die Show eine tragende Rolle. Magier müssen ihre Sprüche und Talente von der Spielleitung abnehmen lassen. Dasselbe gilt für magische und sonstige Artefakte.

15. Vorbereitung

Damit du an einem unserer Anlässe teilnehmen kannst, brauchst du eine passende Idee für einen Charakter. Falls du keine Idee hast, frag jemanden an, ob er dir einen Tipp geben kann. Auch die Spielleitung oder die Leute in unserem Forum helfen dir gerne dabei.

Der Spielleitung stellst du vor dem Spiel die Anmeldung mit einem Charakterbeschrieb zu, wo du kurz den Hintergrund und die besonderen Talente des Spielcharakters aufführen musst.

Folgende Ausrüstungsgegenstände solltest du sicher mitführen: Teller, Löffel, Becher und sonstige Essgegenstände. Diese Dinge sollten Ambientetauglich sein. Wir helfen gerne dabei, diese Sachen zu finden. Gutes Schuhwerk (Wanderschuhe/Militärstiefel) sind empfohlen.

16. Einchecken

Das Erste, was man nach dem Eintreffen am Spielort macht, ist einchecken. Dafür begibt man sich zur SL/Orga und dort werden folgende Punkte behandelt:

- Charakterbeschrieb
- Plot-Informationen der SL für deinen Charakter
- Hinweise auf die wichtigsten Regelpunkte
- Waffencheck

17. Sicherheit

Zum Schluss merken wir noch folgendes an:

Sicherheit kommt vor Authentizität und Ambiente

Der Erste-Hilfe-Kasten befindet sich im SL-Zimmer oder der Küche.

Wenn du dich für längere Zeit vom Spielgelände entfernen willst melde dich bei der Spielleitung ab.

Unter Alkoholeinfluss wird nicht gekämpft, im Zweifelsfall ist der Spielleitung Folge zu leisten.

Das Mitbringen von Tieren ist mit der Spielleitung abzuklären. Tiere sind die ganze Zeit unter Aufsicht zu halten, oder in Verwahrung.

Wir wünschen viel Spass am Spiel!