

# Hadros LARP

## Die Legenden von Mytheria Regelwerk

Willkommen beim Lesen unseres Live-Rollenspiel-Regelwerks unserer Kampagne: *Die Legenden von Mytheria*. Wir haben dieses Regelwerk geschrieben, damit unser Larp nicht zu kompliziert wird. Nach Abschluss der *Legenden von Mytheria* wird dieses Regelwerk durch das etwas komplexere *Hadros LARP Regelwerk* ersetzt und wir werden nicht nur ein Jugendlarp sein.

### **Die wichtigsten Regeln**

Die allerwichtigsten Regeln sind sowieso diese hier:

1. Achtet immer auf eure eigene Sicherheit und die Sicherheit eurer Mitspieler.
2. Wenn du von etwas getroffen wirst, wo du Vergessen hast, was es tut, mach das, wo du denkst, dass es am besten wäre.
3. Spielt jemand dich an, bleibe in deiner Rolle und reagiere so gut es dir möglich ist darauf (siehe unten). Jeder spielt anders!
4. Bleib immer fair. Wenn du zu wenig Leben hast, kannst du nicht mehr kämpfen; hast du kein Mana mehr, kannst du nicht mehr Zaubern; besitzt dein Charakter Nachteile, spiel sie aus!
5. Hab Spaß! Wenn dir etwas nicht gefällt, z.B. jemand unfair oder brutal ist sage dies demjenigen.

### **Wichtige Begriffe im Spiel**

Charakter: Dein Typ, den du dann hier Spielst

Spieler: Du selbst im echten Leben

IT → In-time: Im Spiel; alle IT Dinge sind Teil des Spiels

OT → Out-time: Nicht im Spiel; alle OT Dinge gehören zum echten Leben und sind nicht Teil des Spiels

Time In: Das Spiel beginnt

Time Out: Das Spiel ist zuende

Time Freeze: Das Spiel wird pausiert, etwa um eine wichtige Ansage zu machen o.ä.

STOP: Jeder hört sofort auf zu Spielen und schaut sich um, was passiert ist.

Stop ist ein Notfallbefehl, der nicht aus Spaß eingesetzt wird.

IT Ersatz → z.B. Halt, ...

Sani/täter: Es ist jemand ernsthaft verletzt und benötigt medizinische Hilfe

Sani/täter ist ein Notfallbefehl, der nicht aus Spaß eingesetzt wird.

IT Ersatz → z.B. Heiler, ...

SP: Schadenspunkt

LP: Lebenspunkt

### **Schauspiel und Ausspielen**

Beim LARP geht es nicht nur darum, sich mit seinen Polsterwaffen gegenseitig die Köpfe einzukloppen, sondern vielmehr um die Schauspielerei und schönes Ausspielen von Ereignissen.

Wenn ihr beim Kampf von einem Schwert getroffen werdet, dann spielt dies so aus, als wärt ihr **wirklich von einem Schwert getroffen** worden. Ihr könnt **schreien** oder euch an die **Verletzte stelle greifen**. Am besten alles zusammen. Natürlich ist es jedem selbst überlassen, wie er ausspielt, jedoch sollte es schon realistisch sein. Unrealistisch ist es zum Beispiel, wenn jemand von fünf Schwertstreichen getroffen wird und erst beim Sechsten schreit und umkippt.

In diesem Dokument findet ihr ein paar Tipps und Beispiele, wie ihr verschiedenen Situationen Schauspielersisch begegnen könnt.

## **Sprache**

In einer Unterhaltung solltet ihr die **passenden Worte** wählen. Selbst, wenn ihr das nicht so gut hinbekommt, so zu sprechen wie im Mittelalter oder so, dann könnt ihr erstmal damit anfangen, **"Ihr" und "Euch"** zu benutzen, anstatt von "Sie" und "Ihnen". Natürlich müsst ihr eure Sätze dann noch Grammatikalisch anpassen, was jedoch nicht allzu schwer sein sollte. Aus "Sie bleiben hier stehen" wird dann **"Ihr bleibt hier stehen"** und aus "Ziehen Sie Ihre Waffe" wird **"Zieht eure Waffe"**.

Natürlich geht das auch ohne diese Wörter zu nutzen. "Trink den Trank" wird zu "Trinkt den Trank" oder noch besser zu **"Trinkt diesen Trank"** oder "Trinkt dieses Gebräu".

## **Kampf und Verletzungen**

Den Kampf könnt ihr mit ordentlichem **Kampfgebrüll** darstellen, natürlich nur, wenn das auch zu eurem Charakter passt. Im Zweikampf könnt ihr dann ja mal versuchen, den Gegner durch zureden zu Verwirren, so wie das in Filmen im Endkampf oft gemacht wird. In großen Schlachten kann der Truppenführer seinen Leuten immer wieder **Befehle zurufen** und so noch mehr Stimmung in das Schauspiel bringen.

Für das Ausspielen von Verletzungen ist es immer erstmal wichtig zu **schreien** oder wenn euer Charakter hart im nehmen ist, dann kann es natürlich auch ein zischen durch die zusammengebissenen Zähne sein. Wichtiger bestandteil von **Schmerz** ist auch der von ebendiesem **verzerrte Gesichtsausdruck**.

## **Reaktionen, wenn du angespielt wirst**

Gehe immer auf das ein, was dir dein Gegenüber zum Spielen mitgibt. Du kannst nicht erwarten, dass jeder deinen Charakter genau auf dieselbe weise wie du interpretiert. Das wichtigste ist deswegen: Bleib in der Rolle deines Charakters und handle wie dieser.

## **Heilung**

Nach einem Kampf findet man sich oft in einem Lazarett wieder, wo die größten Wunden des Kampfes geheilt werden. Denn wenn ihr nicht kleine Wunden habt, die euer Kumpane mal kurz verbinden kann, dann ist das oft die einzige möglichkeit, wieder komplett zu genesen. Da solltet ihr dann auch hingehen, sofern ihr das auch noch könnt.

Wenn ihr dann geheilt werdet sind die Schmerzen noch nicht weg, das heißt, ihr müsst noch weiter rumschreien und manchmal tut es durch die Heilung noch mehr weh.

Nach der Heilung juckt oder schmerzt das vielleicht noch, aber es muss jetzt nicht jeder seine Verbände wieder aufreißen, das wäre dann auch langweilig.

## **Magie**

Bei der Magie könnt ihr zum Anwenden einfach ein paar Handbewegungen ausdenken, die dazu passen und euch passende Sprüche ausdenken, mit denen ihr eure Zauber wirkt. Dies wird natürlich immer mehr, umso stärker die Zauber werden.

**Dies sind alles nur Tipps und Beispiele, ihr seid in keinster weise an diesen Teil des Dokuments gebunden und sollt euren Darstellerischen Fähigkeiten freien lauf lassen.**

## **Sicherheit und Kampfregeln(Lebenssystem)**

Die Wichtigsten Regeln zur Sicherheit im Kampf:

1. Keine wuchtigen Schläge
2. Kontrollierte Schläge
3. Kopf und Weichteile dürfen nicht getroffen werden; die Hand wird nur nicht gezählt, damit ihr nicht absichtlich draufschlagt, da dies ebenfalls gefährlich sein kann
4. Mit Waffen - ob mit oder ohne Kernstab - wird nicht gestochen
5. Es dürfen nur Kernstablose Polsterwaffen auf Personen geworfen werden
6. Es darf nur mit dafür vorgesehenen LARP-Waffen gekämpft werden
7. Die Waffe muss vor der Benutzung auf Schäden geprüft und zur Not weggelegt werden.  
Das ist bei Fernkampfaffen ganz besonders wichtig!
8. Fernkampfaffen dürfen nur bis zu einer Stärke von 25 Pfund benutzt werden.

Der Veranstalter behält sich vor, Waffen oder ähnliches, die er für unsicher einstuft, jederzeit aus dem Verkehr zu ziehen.

Kampfregeln:

Grundleben:

|           |   |
|-----------|---|
| Kobold:   | 5 |
| Elben:    | 6 |
| Menschen: | 7 |
| Dämonen:  | 7 |
| Zwerge:   | 8 |
| Orks:     | 9 |

Gesundheitszustand:

|                            |   |
|----------------------------|---|
| Volle LP:                  | Komplett gesund   |
| 3 oder mehr LP:            | kann noch laufen und Kämpfen; umso mehr LP verloren, umso schwächer |
| 1-2 LP:                    | ziemlich schwach, laufen und kämpfen geht aber noch                 |
| 0 LP:                      | kann nur noch schwach auf dem Boden herumkriechen                   |
| <b>-1 oder weniger LP:</b> | <b>Ohnmacht</b>   |
| -5 oder weniger LP:        | Koma  |

Durch Schauspiel kann sich dies natürlich auch verändern. Dies ist nur ein grober Anhaltspunkt, wie die LP sich auf euren Charakter auswirken. Jedoch ist jeder **spätestens bei -1LP Ohnmächtig!**

Schaden:

|                    |  |
|--------------------|--|
| Einhandwaffen:     | 1SP  |
| Zweihandwaffen:    | 2SP  |
| Stangenwaffen:     | 1SP  |
| Messer und Dolche: | 2SP  |
| Wurfmesser:        | 1SP  |
| Bögen:             | 4LP (wird nur durch Metall- und Kettenrüstung abgewehrt) |
| Zauber:            | Individuell  |

Das sind die Grundwerte des Schaden, der mindestens abgezogen wird. Wenn ihr aber findet, dass ihr durch einen Schlag besonders schwer verwundet wurdet, dann könnt ihr euch natürlich auch mehr abziehen und die passende Verletzung schön ausspielen. Ihr könnt auch mit vollen Leben durch ein/en Schlag/Pfeil/Wurfmesser direkt auf Null sinken oder einfach sterben.

Charakterbogen

**Leben:** \_\_\_\_\_

Spielername: \_\_\_\_\_

Charaktername: \_\_\_\_\_

### Allgemeine Daten

Spezies: \_\_\_\_\_

Herkunft: \_\_\_\_\_

Zugehörigkeit: \_\_\_\_\_

Alter: \_\_\_\_\_

Religion: \_\_\_\_\_

Offizieller Beruf: \_\_\_\_\_

Andere Tätigkeiten: \_\_\_\_\_

Sprache/n: \_\_\_\_\_

Stand: \_\_\_\_\_

### Fähigkeitentabelle

|                                   |   |  |
|-----------------------------------|---|--|
| Lesen                             | Du kannst normale Schrift lesen.                            |  |
| Schreiben                         | Du kannst das schreiben, was du auch lesen kannst.          |  |
| Zählen                            | Du kannst ohne das benutzen deiner Finger über Zehn zählen. |  |
| Rechen                            | Du kannst ohne Finger rechnen und über Zehn rechnen.        |  |
| Widerstandskraft <sup>1</sup>     | Du erhältst 1 LP dazu .                                     |  |
| Heilung <sup>1</sup>              | Du kannst deine Verbündeten um 1 LP heilen.                 |  |
| Heilungstrank                     | Du erhältst deine LP wieder zurück.                         |  |
| Blindheitstrank                   | Du wirst blind.   |  |
| Übelkeitstrank                    | Dir wird übel.  |  |
| Schlaftrank                       | Du schläfst ein.  |  |
| Klingengift                       | Tränke können mit Waffen kombiniert werden.                 |  |
| Abstandszauber <sup>2</sup>       | Du musst Abstand vom Wirkenden halten.                      |  |
| Versteinerungszauber <sup>2</sup> | Du wirst versteinert.                                       |  |
| Entwaffnungszauber <sup>2</sup>   | Deine Waffe wird erhitzt. Du lässt sie fallen.              |  |
| Verstummungszauber <sup>2</sup>   | Du bist verstummt.  |  |

<sup>1</sup>Diese Fähigkeit kannst du mehrmals erlernen

<sup>2</sup>Diese Fähigkeit zu verwenden verbraucht eine Zauberladung.

Wenn du einen Zauber erlernst erhältst du 3 Zauberladungen. Für jeden weiteren Zauber, den du erlernst, bekommst du eine weitere Zauberladung bis zu einem Maximum von 5 Zauberladungen. Sobald du keine Zauberladungen mehr hast kannst du nicht mehr Zaubern. Durch ruhige Meditation ohne Störungen erhältst du nach 5 Minuten deine Zauberladungen zurück.