

Regelwerk Chamberlords e.V.

Texte von Felix Achberger, Marcel Schwanzer, Anja Schwanzer

Überarbeitet von Anja Schwanzer, Markus Seifert

Bevor ihr eine unserer Veranstaltungen besucht, solltet ihr folgenden Text durchlesen.

Unsere Definition von Live-Rollenspiel

Cons gibt es mittlerweile viele. Somit haben sich auch viele unterschiedliche Spielweisen herausgebildet, die maßgeblich den Con und seinen Verlauf beeinflussen. Wir haben uns für DKWDDK, ausgeschrieben: „Du kannst was du darstellen kannst“ entschieden. Die Freude am Darstellen einer anderen Persönlichkeit, mit all ihren menschlichen Zügen, steht bei uns im Vordergrund. Wir wollen keine Dämonen, Superhelden oder Halbgötter! Unsere Szenarien spielen in einer mythisch-mittelalterlichen Welt, in der ein Edelmann die Hexe im Wald genauso fürchtet wie der Bauer es tut.

DKWDDK heißt auch entsprechende Fertigkeiten wirklich zu beherrschen. Auf keiner unserer Veranstaltungen wird sich ein Zettelchen im Wald finden, auf dem „Spuren lesen 1857“ steht. Wer Spuren finden will, muss diese auch wirklich lesen können. Das Gleiche gilt insbesondere für den Umgang mit Waffen, oder das Wirken von Magie. Auch hier: Wer es nicht kann, soll weiter üben oder es lassen.

Wir schreiben keine Plots, sondern Szenarien. In diesen Szenarien hat jeder SC und NSC eine Motivation für sein Handeln – und die solltet auch ihr haben! Denkt also vorher nach, was gerade der Ork Mompf auf einem Gelehrtencon zu suchen hat. Und sucht euch im Zweifelsfall lieber einen anderen Charakter – wir helfen gern dabei. Mit eurem Charakter könnt ihr die Handlung an jeden beliebigen Punkt tragen. Unsere Szenarien haben üblicherweise kein vorbestimmtes Ende, sondern mehrere mögliche Ausgänge! Wir appellieren hier vor allem an die Vernunft und den Verstand der Spieler und NSCs. Alle Beteiligten des Cons sind erwachsen und brauchen keinen Aufpasser, der ihnen ständig auf die Finger schaut.

Sollte irgendetwas an diesem Regelwerk unklar sein, meldet euch VORHER bei uns. Kontaktadressen sind auf der Homepage „www.chamberlords.org“ zu finden.

Kampf

Es kommt darauf an Treffer schön auszuspielen, sowohl die Ausgeteilten, als auch die Eingesteckten. Ein Schwerthieb auf den Arm, sogar wenn dieser durch Platte geschützt ist, verursacht Schmerzen. Hier ein kleines Verhältnis in Zahlen:

Waffenart	Schadenspunkte
Einhandwaffen wie Schwerter, Handäxte, Dolche etc.	1 Schadenspunkt
Zweihandwaffen wie Bidenhänder, große Äxte etc.	2 Schadenspunkte
Pfeil & Bogen	2 Schadenspunkte
Armbrust	2 Schadenspunkte + Durchschlag der Rüstung

Der Rüstungsschutz ist nur dort gegeben, wo auch die Rüstung sitzt. Ein Treffer auf eine freie Stelle, bzw. nach dem die Rüstung zerstört wurde, verursacht bei den ersten beiden Treffern Schmerz, beim dritten Treffer wird das entsprechende Körperglied abgetrennt. Wird die Stelle nicht schnellstens versorgt, verblutet der Getroffene. Hierbei gilt die Faustregel: Leise bis 100 zählen, wenn dann noch keine Hilfe gekommen ist, verblutet man. Der Todesstoß ist nur mit Erlaubnis der SL bzw. des betroffenen Spielers gestattet und muss angesagt werden.

Im Folgenden eine kleine Aufstellung von Rüstungswerten.

Rüstungsart	Schutzpunkte
Einfache Kleidung	0 Schutzpunkt
Leichtes Leder/Felle	1 Schutzpunkte
Schweres Leder	2 Schutzpunkte
Kettenhemd	3 Schutzpunkte
Plattenrüstung	4 Schutzpunkte
Platte + Kette (übereinander getragen)	5 Schutzpunkte
Platte + Kette + Gambeson (übereinander getragen)	6 Schutzpunkte
Helm	Generell kein Schutzpunkt, eventuell werden Schutzpunkte beim Checkin von der SL/Orga gewährt, also dort danach fragen.

Dies sind natürlich nur Richtwerte. Auf unserem Con werden weder Zahlen gebrüllt, noch wird penetrant nachgerechnet. Wer es allerdings übertreibt mit dem "nicht so genau nehmen", sprich 24 Treffer auf den nackten, freien Oberkörper kassiert, der wird von der SL aus dem Spiel genommen - egal ob SC oder NSC. Solltet ihr so etwas bemerken, informiert bitte DISKRET die SL. Nichts ist störender als lautes Rummemecker über schlecht ausgespielte Treffer.

Es gibt keine Kennzeichnung mit farbigen Stoffbändern für magische, vergiftete, gesegnete oder verfluchte Waffen. Die Praxis hat gezeigt, dass dies in der Kampfsituation nicht bemerkt wird. Getreu dem DKWDDK-Prinzip wird dies auch nicht beim Schlag gerufen. Untote sind mit der „normalen“ Waffe genauso gut zur Strecke zu bringen. Ein Paladin weiß ohnehin, dass er gesegnet ist. Ein Assassine hat die Verwendung einer vergifteten Waffe diskret mitzuteilen – er muss dies sowieso mit der Wirkung des Giftes tun. Bei verfluchten oder magischen Waffen ist ebenso zu verfahren. Wenn diese Aspekte wirklich ausgespielt werden sollen, haben wir so eher eine Chance. Eine schöne Variante ist es im Kampf z. B. zu rufen: „Mein Gott segne diese Waffe gegen dich Geschmeiß!“ oder „Der Fluch meines Schwertes wird dir den Schlaf rauben“ oder „Der Zauber meiner Axt wird dich das Augenlicht kosten“ oder, oder, oder. Seid kreativ, dazu gehen wir auf Cons.

Pömpfen ist mit allen Waffen erlaubt, aber auch hier auf zwei Dinge achten: Spielt „realistisch“, d.h. mit einem Streitkolben jemanden zu pömpfen ist unrealistisch, außer man hat wirklich Zeit den Kolben langsam und unbemerkt an den Kopf ranzuführen. Ein großer Streitkolben wiegt „in echt“ 10 bis 15 kg (zum Vergleich: eine volle Sprudelkiste wiegt ca. 12-15 kg)! Außerdem gilt auch hier: abbremsen, nicht dass der gepömpfte Mitspieler einen Sanitäter statt einem Heiler braucht!

Magie

Die Darstellung von Magie ist und bleibt ein schwieriger Teil auf Cons. Wie beim Kampf mit Waffen, entscheidet letztlich das schauspielerische Talent über die Qualität der Darstellung. Man sollte sich dabei folgende Dinge zu Herzen nehmen: Grundsätzlich wirkt nur Ritualmagie, das heißt groß inszenierte, vorbereitete Magie. Ein schönes Beispiel ist die Totenbefragung, bei der ein simples „Ich lege meine Hand auf seine Stirn und murmele in meinen Wattebart“ NICHT genügt. Nehmt die Leiche mit, wascht sie (falls nötig), bahrt sie auf, schmiert sie mit einer guten Salbe ein, schreibt Runen auf ihr Gesicht und legt los, benutzt Pyrotechnik, macht einfach eine Show!

Kritisch ist die Kampfmagie. Wir legen nahe, völlig auf sie zu verzichten, da in dieser Situation kein großes Ritual gewirkt werden kann und zumeist für das „Opfer“ nicht wirklich klar ist, wie es reagieren soll. Wenn ihr absolut nicht darauf verzichten mögt, verwendet zumindest Fadensprays, Bälle oder ähnliches. Haltet zuvor etwas Abstand von eurem „Opfer“ und sagt LAUT euer Sprüchlein auf. Auf die Art kann man auch noch etwas Gestik hineinbringen und alle haben mehr Spaß an der Sache.

Also: Bitte kein schnödes „Spätzle mit Soß – Fall um von meinem Windstoß“, es gilt
Zauberspruch = Formel + Komponente + Gesten + noch mehr Phantasie

Heilung

Es gibt keine spontane Heilung. D. h.:

- Keine Heilung nur durch Spruch, damit muss ein Ritual verbunden sein
- Keine Heilung durch Auflegen von Edelsteinen oder Einflößen von Tränken. Solche Maßnahmen können die Heilung nur begünstigen
- Keine Heilung durch bloßes Anlegen von Verbänden
- Um eine Heilung erfolgreich durchzuführen, muss die Wunde gesäubert, genäht und anschließend verbunden werden.
- Abgetrennte Gliedmaßen werden entweder angenäht oder der Stumpf wird ausgebrannt. Das Ausbrennen ist übrigens auch eine schöne Ergänzung zum Säubern.
- Knochenbrüche sind zu schienen.

Hierbei gilt die Faustregel: Eine scharfe Waffe verursacht Schnittwunden, eine stumpfe Waffe Brüche (Scharfe Waffen sind z. B.: Messer, Schwert. Stumpfe Waffen sind z. B.: Hammer, Keule. Scharfe Waffen mit „stumpfen Effekt“: Axt, Streitkolben. Diese verursache sowohl Schnitte, als auch Brüche).

Um eine magische Heilung durchzuführen muss, wie im Punkt „Magie“ beschrieben ein Ritual durchgeführt werden

Allgemeines

Für allgemeine Regeln und Hinweise verweisen wir auf die aktuell gültigen AGB des Chamberlords e.V. Sollte dort eine Regel stehen, die einer dieser hier erwähnten Regeln widerspricht, so ist die gültige Fassung diejenige, welche in den AGB steht. Hier noch ein paar besonders wichtige Punkte:

- Begegnet euch jemand mit vor der Brust gekreuzten Armen, miaut wie eine Katze, oder behauptet er wäre ein rosa Wölkchen, so ist diese Person Intime nicht vorhanden.
- Auf den Ruf "STOP" hin hat jeder Spieler sofort sämtliche Spielhandlungen einzustellen. Nur bei Gefahr anzuwenden.
- Bei realen Verletzungen ist „SANITÄTER!“ zu rufen. ACHTUNG: Bei Intime-Verletzungen ruft man „Heiler!“
- Pyrotechnik: Ist nur im Freien und unter Beachtung der besonderen Gesetzeslage zu verwenden (BAM-Klasse1-Feuerwerk ist das ganze Jahr zugelassen, BAM-Klasse2-Feuerwerk nur an Silvester, BAM-Klasse3 oder ungekennzeichnete Feuerwerkskörper sowie Spreng- oder Pyrosätze sind unzulässig! Die BAM-Kennzeichnung und die Anleitung muss auf dem Feuerwerkskörper angebracht sein). Außerdem nur in Absprache mit SL und Orga und mit vorheriger Anmeldung. Lasst die Finger von unseren pyrotechnischen Einrichtungen.
- Hiebe sollen keine bleibenden Spuren hinterlassen – also Abbremsen! Verboten sind Schläge gegen den Kopf, Hände, Genitalien, Hals, Helme oder Masken und ebenso das Stechen. „Zufallstreffer“ gegen oben genannte Zonen können im Kampfesrausch passieren. In diesem Fall seid so nett und entschuldigt euch anschließend. Uneinsichtige Spieler (Fuchtlar) müssen mit Spieldausschluss rechnen.
- In-Time Schlägereien sind nur nach VORHERIGER Absprache mit dem jeweiligen Gegner zulässig.
- Wer diebt ohne ZUVOR die SL zu informieren und/oder ohne das Diebesgut bei der SL zu deponieren, kann strafrechtlich verfolgt werden! Dies gilt für SCs UND NSCs.
- Es gibt KEINERLEI vollständige Immunitäten!

Wer grob fahrlässig gegen diese Regeln verstößt, randaliert, andere oder sich selber in Gefahr bringt oder destruktiv spielt, wird von der Veranstaltung ausgeschlossen und verwiesen. Ein echter Diebstahl wird zur Anzeige gebracht. Diesbezüglich behalten wir uns vor, Fahrzeuge und Gepäckstücke nach Diebesgut zu durchsuchen. Bei unkooperativen Verhalten werden wir die zuständigen Ordnungsbehörden einschalten. Die Namen vom Spiel ausgeschlossener Teilnehmer und die Gründe werden in besonderen Fällen anderen Veranstaltern mitgeteilt.

All unsere Veranstaltungen sollen eine Herausforderung für Spieler und NSC's sein und sich dadurch mit voller Absicht vom üblichen Standard- Con abheben. Jeder trägt die Konsequenzen seines Handelns. Wir bieten dynamische Plots, über deren Ende wir selbst meist nicht Bescheid wissen. Unsere NSCs sind oft nichts anderes als gecastete SCs, die sich zu 100 % für ihre Sache einsetzen. Sie handeln frei und es können Dinge geschehen die den Charakter das Leben kosten

Wir wünschen uns Cons auf denen jeder Charakter ernst genommen wird. Ernst nehmen bedeutet zum Beispiel auch, denjenigen nicht gleich umzubringen, der einen Gulden aus dem Beutel geklaut hat oder der mich einen feigen Hund genannt hat. Morde geschahen und geschehen nur in extremen Situationen. Ein gutes, vernünftiges Rollenspiel miteinander (oder auch mal gegeneinander) ist das Ziel unserer Cons.

Änderungen an diesem Regelwerk behält sich der Verfasser vor.

In diesem Sinne:

Viel Spaß bei Chamberlords!