

# Unser LARP-Regelwerk

## Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort
2. Grundsätzliche Regeln
  - 2.1. Trefferzonen
  - 2.2. Waffen
  - 2.3. Rüstungen
  - 2.4. Schadenssystem anderer Art
  - 2.5. Heilerspiel und Heiltränke
  - 2.6. Tränke und Heilkräuter
  - 2.7. Magie
3. Die Spielwelt
  - 3.1. IT Gesetz
  - 3.2. Wesen
  - 3.3. Strukturen der Spielwelt
4. Die Währung
5. IT Drogenregelwerk
6. Plotschreibung
7. Orga

## 1. Vorwort

Panmi Cons sind High-Fantasy Cons, bei denen wir versuchen, jeglichen Aspekt eines High-Fantasy Settings **ohne Telling** umzusetzen. Weder bei Magie, noch Tränken, noch bei Untersuchungen von Wesen oder Gegenständen soll Telling genutzt werden. Unsere Cons sollen ohne das Eingreifen von SL funktionieren. Dafür hat jede Fachrichtung ihre eigenen Regelwerke, die wir z.T. nur den entsprechenden Spielern zusenden: Magier, Dieb, Alchemist, Heiler, Assassine, Adel, jeder bekommt den Input, den er braucht.

Panmi lebt von einem gewissen vorgefertigten Gleichgewicht, dass die SCs untereinander ordnet. So bespielen wir das Lager einer Adelsdelegation und bitten darum, dass diese GSCs entsprechend geachtet werden. Die GSCs wiederum sind offen gegenüber anderen Kulturen und spielfreudig. Sowohl Magie- als auch Kampfdarstellungen entsprechen einem Standard, der sehr hoch ist. Wir bitten darum, dass alle sich an die vereinbarten Regeln halten und so die Immersion, die wir für euch gestalten wollen, aufrecht erhalten. Unsere Veranstaltungen sind gänzlich OT sorgenfrei, da wir SCs und NSCs sorgfältig auswählen. Daher bitten wir zu entschuldigen, dass nicht jeder Charakter zugelassen werden kann. Zudem führen wir in Absprache mit befreundeten Orgas eine sogenannte Schwarze Liste, auf der Personen stehen, die durch OT Verhalten negativ aufgefallen sind. Wir wollen damit die Gäste der Panmi Cons schützen und unsere Cons freundlich und entspannt halten.

Sofern ihr einen speziellen Charakter oder nicht alltägliche Gegenstände (**LED Gegenstände müssen alle vorher angegeben werden**) habt, meldet euch bitte bei uns per E-mail ([organisatorplattform@gmail.com](mailto:organisatorplattform@gmail.com)). Gerne nehmen wir auch Angaben zu Krankheiten und Allergien vorher entgegen, um im Notfall schneller reagieren zu können.

**Wir freuen uns darauf, euch kennen zu lernen und auf eine stressfreie Con voller Spiel.**

## 2. Grundsätzliche Regeln

### 2.1 Sicherheitsregeln und Charakter

Diese Punkte sind sicherheitsrelevant oder aus anderen Gründen (z.B. um das Gelände auch weiter benutzen zu können) besonders wichtig. Verstöße gegen sie können zum Ausschluss von der Con führen.

- OT Drogen/Rauschmittel jeder Art sind auf dem Gelände verboten.
- Metall- und Hartplastikwaffen sind auf dem Gelände verboten.
- Personen unter 18 Jahren können leider nicht ohne Elternteil teilnehmen.
- Filterzigaretten müssen im zentralen Aschenbecher entsorgt werden.
- Betrunknen zu kämpfen ist verboten.

### **Hinweise zu Alkohol und Zigaretten**

- Unsere Cons sind keine “Besäufnisse”, sondern LARP-Veranstaltungen. Orga und Spielerschaft wollen keine Volltrunkenen auf dem Gelände. Es wird niemand ausgeschlossen, der versehentlich zu viel erwischt. Trotzdem behält sich die Orga vor, Personen und Gruppen, die zu viel Alkohol konsumieren, die Teilnahme in Zukunft zu verweigern.
- Da Zigaretten als klar erkennbare OT-Gegenstände das Ambiente stören, möchten wir, dass diese heimlich im OT-Bereich konsumiert werden. Gegen nicht ambienteschädlichen Tabakgenuss (ansehnliche Pfeifen, Zigarillos, Zigarren etc.) ist nichts einzuwenden.

### **Hinweise zu Gewandung und Charakterwahl, Zelt**

- Der Hauptgegner in Albniien ist schwarz-rot “uniformiert”. Benutzt bitte andere Farbschemata - in Albniien würde ohnehin niemand in diesen Farben herumlaufen.

- Wir achten auf einen gewissen Gewandungsstandard. Überlegt euch bitte, ob ihr Euren Charakter angemessen anziehen könnt. Wenn ihr euch unsicher seid, wendet Euch gerne an uns.
- Tierwesen und Halbwesen als Spielercharaktere sind unerwünscht. Eindeutig böse Spielercharaktere sind unerwünscht.
- Ein optisch IT taugliches Zelt ist Pflicht. Sahara und co reichen als IT Zelt. Moderne Kunststoffzelte sind nicht zugelassen.

### **Hinweise zur Darstellung**

- Euer Charakter ist eine Person aus Fleisch und Blut. Wenn diese Person getroffen wird, erleidet sie Verletzungen und empfindet Schmerz. Spielt beides aus!
- Im Kampf behaltet ihr nicht immer die Übersicht, in welcher Trefferzone ihr noch wie viele Rüstungspunkte habt. Im Zweifel gilt: Lieber etwas früher als später zu Boden gehen/verletzt werden.
- Treffer zu ignorieren ist so, als ob ihr bei einem Gegentor im Fußball behauptet, der Ball wäre vorbeigegangen. Denkt daran: Mehr Spiel erschaffen ist immer wichtiger als "gewinnen"!

### **Hinweis zum Charaktertod:**

- In den meisten Situationen habt ihr als Spieler selbst darüber die Kontrolle, ob euer Charakter lebt oder stirbt.
- Anders ist das, wenn ein IT-Gericht euren Charakter zum Tode verurteilt und die Strafe ausführen lässt. In diesem Fall ist der Charakter auch ohne eure Zustimmung tot.
- Ankeressenz - guter/leuchtender Elementstein
  - Es gibt die Möglichkeit, eine Ankeressenz mit einem Magier zu erschaffen, die euch vor dem "Tod auf dem Schlachtfeld" bewahrt. Diese sind leuchtende (Plastik)Steine, die je nach verwendeter Magierichtung andersfarbig leuchten. Grün/Gelb steht für Naturmagie, Blau für Elementmagie, weiß für gute Magie, Rot für böse Magie.

- Alle Plastik - Dekosteine sind ausschließlich als Ankeressenzen zu bespielen. Von SCs ins Spiel eingeführte, leuchtende Dekosteine haben keine andere Funktion.

## 2.2 Kampf

### In-Fight

Folgende Techniken sind in unserem Larp-Regelwerk gestattet:

- Einhaken in Waffen, Schilde und Gliedmaßen mit Äxten und Beilen
- Festhalten der Waffen des Feindes, aber *nicht* "Aus den Händen reißen".
- Übergreifen ist ebenfalls gestattet, sprich das Ablenken von Hieben, indem man nach dem Parieren die Waffe des Gegners steuert.
- Pushen (Den Schild einem Gegner an den Oberkörper drücken und weiter auf ihn zulaufen, um ihn am Schlagen zu hindern) mit dem Larp-Schild ist ebenfalls erlaubt.
- (Soft-)Schlagringe dürfen nur eingesetzt werden, **wenn die "geschlagene" Person vorher zugestimmt hat.**
- Körperkontakt wie Ringen, Raufen, Messerkampf oder sich aufeinander stürzen sind nur dann gestattet, wenn vorher zwischen den Kämpfenden abgesprochen wird, wie der Kampf abläuft. Als Mindestbedingung müssen vor dem Körperkontakt die Worte „**aufs Maul**“ von beiden Parteien deutlich hörbar gesagt bzw. gerufen werden. Angedeuteter Faustkampf, ist erlaubt. Allerdings müssen beide Parteien dem vorher zugestimmt haben.
- Das Stechen mit Dolchen **mit Kernstab** ist **verboten**. Mit Dolchen **ohne Kernstab** darf gestochen werden.
- **nicht gestattet ist das sogenannte chargen, dass hineinrennen in einen Gegner oder der Versuch einen Gegner um zu rennen.**
- Knaufschlag **gegen den Kopf angedeutet**, auch Pömpfen genannt, gibt es in zwei Versionen.

- Von hinten, heimlich „gepömpft“ schlägt es einen Charakter k.o., sodass dieser für ein paar Minuten am Boden ohnmächtig liegen bleibt.
- Von vorne, also nicht heimlich, hat es **keinerlei Effekt**.

## 2.3 Waffen

### **Kampfgregeln**

Diese Regeln sind etwas kompliziert, scheinen uns aber notwendig. **Alle Punkte dienen als Richtlinie zur Orientierung**. Niemand verlangt Punkte zu zählen. Wir möchten, dass SC und NSC schön ausspielen. Die Anzahl an Punkten ist vor allem für Neulinge relevant, damit diese sich in die Kampfsysteme einarbeiten können.

**Einhandwaffen** fügen einen Schadenspunkt zu, egal ob Axt, Schwert oder Keule.

**Zweihandwaffen** fügen zwei Schadenspunkte zu, müssen aber auch ihrer Art entsprechend geführt werden. (Ausnahmen siehe Rüstungsbrecher.) **Wichtig: Ein Zweihandhammer ist immer schildbrechend. Der Schild ist danach kaputt! Dies kann beim Zweiten oder Dritten Schlag geschehen, muss aber unbedingt ausgespielt werden**

**Speere** Bei unseren Cons werden nur stech taugliche Speere zugelassen, da sie in der Lage sind, im Kampf sinnvoll und ungefährlich eingesetzt zu werden. Speere verursachen 1 Schadenspunkt.

**Bögen/Armbrüste** verursachen einen Schadenspunkt.

**Sonderwaffen** Bestimmte Waffen haben Sondereffekte. Diese wurden mit der SL abgesprochen. Diese sind aber nie gegen SCs eingesetzt.

**Schilde** haben keine eigenen Lebens- bzw. Rüstungspunkte. Zweihandhämmer sind jedoch schildbrechend.

**Steinschlosspistolen und Gewehre** Diese Waffen sind in unserer Welt sehr sehr selten und sehr teuer. Wer eine solche Waffe trägt, sollte dies zum Einen richtig benutzen, zum anderen auch OT ähnlichen Aufwand betrieben haben, den Edelleute mit ihrer Rüstung haben. So lassen wir nur die Schusswaffen zu, die mit einem Nerf-Pfeil (oder ähnlich harmlosen Projektil) feuern und zudem einen "Schusseffekt" akustisch deutlich machen. Es gilt als Treffer, wenn das Projektil den Gegner trifft und dieser es mitbekommt. Treffer von Schusswaffen sind immer Rüstungsdurchdringend und machen -1HP.

**Artillerie** Egal ob Kanone, Balliste oder Katapult - alle Projektile von Belagerungswaffen sind instant tödlich (ziehen alle RP und HP ab).

### **Schadensysteme anderer Art**

Manche Gegner greifen mit Klauen an. Diese machen einen geringeren Schaden, sollten aber dennoch als Schaden ausgespielt werden.

## 2.4 Rüstungen

Bei Rüstungen gilt:

- Nur dort, wo ein Rüstungsteil real ist, gibt es auch Rüstungspunkte.
- Getroffene Rüstungen müssen repariert werden.
- Plastik/Latex-Rüstungen werden nicht als Metall-Rüstungen anerkannt, maximal Leder.

Es gibt **4** verschiedene Rüstungstypen

- Stoffrüstungen
  - Ein Gambeson ist ein wattierter Rüstungsrock, der 0,5 Rüstungspunkte gibt. An sich, nicht viel, jedoch bei 3



Lebenspunkten, kann es den Unterschied zwischen handlungsunfähig und handlungsfähig machen.

- Lederrüstungen
  - Hier gibt es das **dünne Leder**, das oftmals in Gewandung vorkommt. Dieses kann einen Rüstungspunkt geben, ein solcher Effekt muss aber mit der SL abgesprochen werden.
  - Das dickere und stabilere **Rüstleder** gibt 2 Rüstungspunkte
  - **Gefüttertes Leder**: Mit Stoff gefüttertes Leder gibt 2,5 Rüstungspunkte
  - Zudem gibt es **nietenbesetztes Leder**. Dieses gibt ebenfalls 2,5 Rüstungspunkte
  - **Woblar und Ersatzstoffe** können maximal den Rüstungswert einer Lederrüstung erhalten
- Kettenrüstungen
  - Diese geben 4 Rüstungspunkte.
- Plattenrüstungen
  - Diese geben 8 Rüstungspunkte pro Plattenstück (Helm, Schulter, Armschiene, Brustkorb, Rüstgürtel, Beinschienen).

### **Kombinationsvorteile**

gelten immer nur an den real gerüsteten Stellen

Überlappende Lederrüstung (Rüstleder):

$$2 + 2 = 4 \text{ RP}$$

Gambeson & Rüstleder:

$$0,5 + 2 = 2,5 \text{ RP}$$

Gambeson & Kette:

$$0,5 + 4 = 4,5 \text{ RP}$$

Wenn Rüstleder und Kette kombiniert werden, werden beide Rüstungsarten kombiniert:

$$2 + 4 = 6 \text{ RP}$$

Fallen die Rüstungspunkte einer Trefferzone auf Null, so wird der nächste Treffer auf dieser Zone von den Lebenspunkten abgezogen. Alle anderen Trefferzonen bieten weiterhin die vollen Rüstungspunkte.

### Vorsicht:

Diese Regelung gilt nur für Rüstungstrefferzonen und nicht für HP, von denen ein Spieler immer nur drei (3) insgesamt hat. Bei 0 HP ist ein Charakter bewusstlos und im Begriff zu verbluten. **Geht den Heilern ein schönes Spiel!**

## 2.5 Heilerspiel, Tränke & Heilkräuter

Heiler-Charaktere können euren Charakteren bei Verwundungen zu schnellerer Heilung verhelfen und Wundbrand bzw. andere Infektionen verhindern, die bei unbehandelten Wunden auftreten können.

**Hinweis:** Die Heiler-Spieler sind davon abhängig, dass ihr ihnen ihr Spiel verschafft (also eure Verletzungen ausspielt, verzweifelt nach dem Heiler schreit, etc.). Gebt ihnen diese Chance!

### Heiltränke

Diese können nur von Heilkundigen hergestellt werden, da diese eine (IT-) Ausbildung genossen haben und sich mit dieser Art von Tränken auskennen. Allgemein gilt natürlich auch bei Tränken, dass diese IT-herzustellen sind. Die Heiltränke werden in drei Kategorien eingeteilt:

- Schwacher Heiltrank: stellt 1 HP wieder her (Wirkzeit sofort)
- Mittlerer Heiltrank: stellt 2 HP wieder her (Wirkzeit sofort)
- Starker Heiltrank: stellt 3 HP wieder her (Wirkzeit sofort)

**Es können nicht mehr HP aufgefüllt werden als 3.**

Wer **mehr als 5 HP als Heiltränke an einem Tag** zu sich nimmt, der kann Herzrasen bekommen. Wird dieses ignoriert und weiterhin Heiltränke

konsumiert, so kann **eine Ohnmacht einsetzen**. Der Heilkundige klärt euch über diese Art von Nebenwirkungen beim Verzehr auf.

### HP auffüllen - Zutaten:

Spitz-/ Breitwegerich 1 Blatt pro 10-15ml

Lavendel 1 Blütenstiel/ 5cm von belaubten Ast pro 10-15ml

Kamille 2 Blüten/ 5cm vom Blatt pro 10-15ml

### Heilkräuter

#### Rosmarin

Derzeit wissenschaftlich anerkannt ist die innerliche Anwendung von Rosmarin bei Verdauungsbeschwerden

Aufgekocht als Tee (1 Teelöffel / Tasse)

#### Salbei

Schmerzlindernd, Krampflösend

Aufgekocht als Tee ( 10 Blätter / Tasse)

#### Schnittlauch

Schleimlösend, Harntreibend

Aufgekocht als Sud (2 Esslöffel / Tasse)

Antibakteriell

Als Brei auf die Wunde (Handvoll) Wirkungszeit 2 Stunden bis sichergehen, dass kein Wundbrand entsteht.

#### Basilikum

Gegen Fieber (Blätter kurz aufkochen, abkühlen lassen, dann 10 Minuten kauen)

#### Lindenblätter

Bei Erkältung Aufgekocht als Tee (3 Blätter / Tasse)

#### Taubnessel

Schlaflosigkeit (Blätter kurz abkochen, abkühlen lassen, dann 10 Minuten kauen)

## **Thymian**

Frauenheilkunde (1 Teelöffel / Tasse)

## **Aloe Vera**

Verbrennungs Hemmend (frisch angeschnitten und die feuchte Seite auf die Verbrennungsstelle gelegt. halbe Stunde, dann kein Schmerz. kann Verbrennungsgrad reduzieren)

## **Brennessel**

Blutungsstillend (Blätter abkochen und auf Wunde auflegen. 1 Blatt / Wunde. Am besten Flächendeckend, halbe Stunde)

## **Ingwer**

Seekrankheit, Übelkeit, Appetitlosigkeit (Daumennagel großes Stück in den Mund, 5 Minuten kauen)

## **Pfefferminze**

Entzündungshemmend, Schnupfen (10 Blätter / Tasse)

## **Propolis**

Propolis kann OT käuflich erworben werden und ist Bienenkit (-harz) in Alkohol aufgelöst. Die Dosierung sollte hier gering bleiben. Propolis ist ein nat. Antibiotika und kann im Larp ähnlich verwendet werden.

[Für die Qualität/ Reinlichkeit der Zutaten sind die Spieler selbst verantwortlich!](#)

## **Hinweis zu bestimmten Tränken**

Um ein Telling-freies Spiel mit Tränken zu ermöglichen, sind [Cola](#), [Fanta](#) und [Bitter Lemon](#) zur Darstellung bestimmter Tränke reserviert. Bitte bringt sie nicht anderweitig ins Spiel ein, um Verwirrung zu vermeiden! Sie haben einen festgelegten Effekt und können in der Regel nicht von Spielern hergestellt werden. ANhand des Geschmacks oder der Deklaration auf der Flasche könnt ihr erkennen um welchen

Trank es sich handelt. Bitte merkt euch dies, damit ihr wisst, welche Wirkung ihr ausspielen solltet!

### **Segen des pechschwarzen Meisters**

Dieser Trank verleiht euch die dreifache Lebenskraft und erfüllt euch mit unbändiger Wut. Ein jedes Wesen wird in euren Augen ein Gegner sein! (IT-Beschriftung auf der Flasche)

### **„Raserei-Trank“ [OT]**

Es ist eine bauchige Flasche mit einer schwarzen, dünnen Flüssigkeit darin (Cola). Wer diese Flüssigkeit trinkt, bereits ein Schluck davon reicht, der beginnt wie tollwütig seine Mitspieler und NSC's anzugreifen. Dieser Trank verleiht kurzzeitig (10 Min) die dreifache HP-Anzahl (also 9 HP, unabhängig ob ihr noch verletzt seid oder voll genesen). Zudem beginnt ihr Alles und Jeden in eurem Umfeld anzugreifen, egal ob Freund oder Feind. Gerne könnt ihr auch wie verrückt dabei schreien oder wahnsinnig mit den Augen rollen. Sobald ihr oft genug getroffen wurdet, um die HP aufzubrechen, werdet ihr ohnmächtig. Ihr habt dann 0 HP und benötigt einen Heiltrank. Aber Vorsicht, selbst wenn ihr nicht auf 0 HP dezimiert werdet, so werdet ihr nach 10 Min ohnmächtig und habt 0 HP. Der Trank ist daher eine echte Gefahr für seine Mitspieler und denjenigen, der den Trank benutzt.

### **Gallentrank**

Ob Krämpfe, Fieber, Lebertod,  
dieser Trank hilft in der Not.  
(IT-Beschriftung auf der Flasche)

### **„Krankheitsheilung“ [OT]**

Dieser Trank ist in der Lage selbst schwere Krankheiten zu heilen. Er wird über den Mund eingenommen und wirkt beinahe sofort. Der Trank schmeckt nach Fanta, da dies ein OT- Getränk ist.

**Achtung:** Ihr erkennt, wenn jemand krank ist optisch. NSC, die Krankheiten übertragen, werden dies über Flüssigkeiten tun, die

grünlich verfärbt sind. Es handelt sich dabei um auswaschbare Lebensmittelfarbe. Wer von einem NSC, der eindeutig nach Krankheit aussieht, mit einer Flüssigkeit besudelt wurde, der ist automatisch krank. Das Krankheitsbild dürft ihr selbst wählen.

### **Gifttrank**

Gekennzeichnet mit einem Totenkopf auf der Flasche. Der Gifttrank ist grünlich und riecht leicht streng/kohlensäurehaltig. Er besteht OT aus Bitter Lemon und ist demnach auch am Geschmack festzumachen. Die Effekte können von Bauch- und Kopfschmerzen bis hin zu Ohnmacht gehen. Da jeder verschieden gern Krankheiten ausspielt, kann hier variiert werden. Dennoch zieht es immer 1 HP ab. Fällt eure Gesundheit dadurch auf 0 HP, seid ihr ohnmächtig.

### **Trank der Gelüste**

Lilafarbener Trank. Er besteht aus Saft mit starker Lebensmittelfarbe. Der Effekt ist, dass ihr euch leichter, beseelter fühlt. Ihr seid nun emotionaler, wie man eben angetrunken ist. Der Effekt wird auch deutlich, in dem bei mehrfachem Verzehr die Mundregion bläulich/lila wird.

Warum wir Cola, Fanta & Bitterlemon als Tränke nehmen, liegt auf der Hand: Da jeder den Geschmack kennt und kein Spieler sinnig eines dieser Getränke IT mit sich führen kann. Daher können die Tränke nur von der Orga ausgegeben werden.

## 2.6 Magie

- Grundsätzlich gilt: Magie und ihren Effekt erkennt ihr! Es gibt keine unsichtbaren Barrieren, noch unsichtbare Bannkreise, die ihr nicht betreten könnt.
- **Darstellung:** Von NSCs oder Spielern gewirkte Magie muss glaubhaft dargestellt werden, sei es durch Taschenspielertricks, Pyroeffekte oder elektronische Hilfsmittel. Telling ist keine

glaubhafte Darstellung. - **Segen** wirken nur psychologisch: Euer Charakter **fühlt** sich vielleicht besser, aber eine regeltechnische Auswirkung ist nicht damit verbunden.

- Es gibt mehrere Faktoren, um einen magischen Gegenstand zu erkennen. Zum Einen ist er **durch Logik nicht erklärbar**. Sprich, ein fluoreszierender Gegenstand kann mit mittelalterlichem Wissen nicht erklärt werden und ist demnach magisch. Ebenso ein abgetrennter, aber dennoch sprechender Kopf oder ein fliegender Stuhl - solche Gegenstände sind definitiv magisch. Zudem gibt es **zwei weitere Möglichkeiten Magie zu erkennen, diese sind jedoch den Magiern vorenthalten** und bieten euch daher einen Grund, Magier IT aufzusuchen.

Grundsätzlich gilt: **ALLE** Artefakte oder Gegenstände müssen immer so dargestellt werden, dass ihre magische Wirkung von allen erkannt werden kann.

Wenn ein Schrein „beschädigt“ oder entweiht wurde, so betätigt den Schalter am Schrein, um die Lichter auszuschalten. Bitte bedenkt, dass wir alle dafür bezahlt haben und Requisiten mehr als einmal halten sollten.

Magier sind in der unseren Welt sehr selten, daher werden wir eine **begrenzte** Aufnahme an Magiern zulassen.

Blutrituale/-magie, Nekromantie, Dämonenbeschwörung sind **immer böse Magiedarstellungen**. Bei böser/ schwarzer Magie greift der Grundsatz des Spielertods durch Mehrheitsentscheid: Ein Charakter, der diese Praktiken ausübt, könnte entweder per Gerichtsurteil oder durch einen ‘wütenden Mob’ o.ä. zu Tode kommen.

## 3. Die Spielwelt

### 3.1 IT Gesetz

Die Spielwelt wird zusätzlich in der PDF Kurzzusammenfassung der Spielwelt erklärt.

#### **Konsequenz der Welt & Charaktere**

Die Welt bleibt nach einer Con stets existent. Wenn ihr beispielsweise an einem bestimmten Ort eine Blume gefunden habt, wird dies immer der Ort sein, an dem diese Blume zu finden ist. Das bedeutet für euch, dass Ereignisse immer mit einem Ort in Verbindung stehen und diese dadurch immer schön IT angedeutet werden können („Erinnerst du dich? Hier habe ich mal eine schöne Blume gefunden...“)

Dies bedeutet aber auch, dass die Charaktere, wenn sie die gleichen bleiben, sich entwickeln können.

Zudem gibt es die Möglichkeit, in der [Kampagne](#) ausserhalb der Cons mitzuwirken. Hierfür gilt die Regelung, dass ohne Orga Absprache maximal 50 weitere “Kämpfer/ Gefolge” auf unserem Kontinent vorhanden sein dürfen. Darüber hinaus bitten wir euch, vor der Con mit der Orga Kontakt auf zu nehmen.

### 3.2 Wesen

Da unsere Welt definiert ist, bietet sich an, eine kurze Klassifizierung der Wesen vorzunehmen, sodass ihr euch orientieren könnt.

Wesen soll hier ein Überbegriff sein, sowohl für Rassen als auch Rollen. Gute Wesen bedeutet, dass diese einen guten Kern besitzen, nicht dass sie fehlerlos sind. Es ist mehr eine Gesinnung, als eine Spielweise.

Neutrale Wesen können beides sein, gut und böse gesinnt.

Böse Wesen sind grundsätzlich böse. Böse Wesen, erkennt ihr zumeist optisch. (Hörner, Klauen, ‘Sie töten gerade jemanden vor euren Augen’, Klischeehaftes Böse: Teufel, Ork, Nazghul,...)



<b>Gute Wesen</b>	<b>Neutrale Wesen</b>	<b>Böse Wesen</b>
Paladine	Zwerge	Orks
Einhörner	Trolle	Dämonen
Kinder	Pflanzen	Meuchler
Feen	Gnome	Hexen
Engel	Golems	Schatten
Heilige	Ents/Waldgeister	Vampire
	Geister	Werwölfe
	Götter	Drachen
	Oger	Goblins
	Riesen	Skelette
	Statuen	Teufelswesen
	Elfen	Assassinen
	Zwerge	Untote
	Magier	Seuchenwesen
	Söldner	Piraten
		Barbaren

Die Tabelle kann jederzeit erweitert werden.

### 3.3. Strukturen der Spielwelt

**Adelige** besitzen Blaues Blut (Adel, Prinzen, Könige, etc.)

Ein **Ritter** sollte mindestens Ø 1 Knappen oder (Waffen-)Knecht haben. **Ausnahmen** sind hier Höflinge unserer Edelleute, Questritter und Turnierritter. Wer jedoch mit "Armee" in Kampagne spielen will, benötigt einen Knappen/Knecht/Pagen/ o.ä. Gefolge.

Ein **höherer Adelige** / **Fürst, Baron, Graf, Herzog** braucht mindestens folgende vier Ämter besetzt/ oder vergleichbare Ämter (je eine reale, anwesende Person):

- **Kämmerer:** Finanzbeauftragter
- **(Mund-)Schenk:** Essen und Getränke, Vorkostung
- **Marschall:** Stallungen, Vieh, Landwirtschaftsbeauftragter
- **Truchseß:** Verwaltung der Bediensteten & Militärischer Befehlshaber

## 4. Die Wahrung

Jeder Spieler erhalt zu Beginn der Larp ein gewisses Startgeld.

Ein jeder Spieler erhalt mindestens so viele Munzen, um sich Essen und Trinken leisten zu konnen. Wenn euer Charakter am Ende der Con Geld ubrig hat, ist dies auch zur nachsten Con “noch da”.

Die Munzen werden allesamt von uns gestellt und sind Larp-Munzen. Bitte fuhrt keine eigenen Munzen ein.

### **Staffelung der Munzen**

Grundsatzlich zahlt bei Munzen lediglich der Materialwert, nicht die darauf gepragte Zahl. Sprich eine Silbermunze mit einer 5 darauf ist genauso wertvoll wie eine Silbermunze mit einer 1 darauf, namlich 1 Silber wert.

### **Eisen**

Eisenmunzen sind die geringsten Munzen, da sie schlichtweg aus Eisen bestehen. Sie sind OT Unterlegscheiben und eignen sich besonders fur billige Investitionen wie der Kauf eines Glas Wassers in einer Taverne. Eisenmunzen sind stets ohne Pragung.

### **Kupfer**

Kupfermunzen sind die braunen Munzen, die vergleichbar mit Cent-Stucken sind. Auch sie sind geringfugig wertvoll

[2 Eisenmunzen](#) sind so wertvoll wie [1 Kupfermunze](#)

### **Silber**

Silbermunzen sind silbrig glanzende Munzen die die haufigste Einheit zur Benennung vor Preisen darstellen. Es gibt Silbermunzen, die mit einem Loch in der Mitte versehen sind, ahnlich den Eisenmunzen. Hier gilt die Regel, dass silbrige, gepragte Munzen stets Silbermunzen sind.

[1 Silbermunze](#) ist so wertvoll wie [10 Kupfermunzen](#) oder [20 Eisenmunzen](#).

## Gold

Goldmünzen sind goldglänzende Münzen. Manchmal ist es schwer zu erkennen, ob eine Münze eine Gold-, Silber- oder Kupfermünze ist. Die Gegenprobe ist ein schräger Blick auf die Münze. Ein silberner Schein entspricht einer Silbermünze. Ein matter, brauner Schein einer Kupfermünze. Ein goldener Schein spricht für eine Goldmünze.

1 Goldmünze ist 10 Silber oder 100 Kupfer oder 200 Eisen wert.

## Beispiele für den Wert eines Gegenstandes/einer Leistung/ einer Mahlzeit

Alle Preise sind Richtwerte. Wenn jemand als einziger Schwerter zum Verkauf anbietet, kann er den Preis logischerweise bestimmen. Angebot und Nachfrage. Auch der Koch kann bei den Preisen etwas variieren, sollte aber immer im Rahmen des bezahlbaren bleiben.

## Nahrungsmittel

	Eisen	Kupfer	Silber	Gold
Wasser 2cl	2	1	1/10	1/100
Met 2cl	20	10	1	1/10
Bier 2cl	20	10	1	1/10
Brötchen/-Br otscheibe	2	1	1/10	1/100
Käse 1kg	100	50	5	5/10
Schnitzel	20	10	1	1/10
Wein 2cl (schlechter Wein)	20	10	1	1/10
Wein 2cl (guter Wein)	400	200	20	2

<b>Apfel</b>	2	1	1/10	1/100
<b>Karotte</b>	2	1	1/10	1/100
<b>Trauben</b>	100	50	5	5/10

### Waffen und Rüstungen (Schlicht ohne Verzierungen)

	<b>Eisen</b>	<b>Kupfer</b>	<b>Silber</b>	<b>Gold</b>
<b>Einhandschwert</b>	2000	1000	100	10
<b>Einhandbeil/ Axt</b>	1000	500	50	5
<b>Dolch</b>	400	200	20	2
<b>Holzschild (Durchmesser 40cm)</b>	1000	500	50	5
<b>Holzschild (Durchmesser 40cm Metallbeschlägen)</b>	2000	1000	100	10
<b>Zweihandaxt</b>	2000	1000	100	10
<b>Zweihandschwert</b>	6000	3000	300	30
<b>Kampfstab Holz</b>	200	100	20	1

Vorsicht bei fremden Waffen:

- Elbenschwerter sind für einfache Menschen nicht erschwinglich. Prinzipiell gilt, je mehr Metall eine Waffe enthält, desto teurer.
- Waffen aus anderen Metallen außer Stahl müssen vorher erst mit der Orga abgesprochen werden.

### Andere Gegenstände

	<b>Eisen</b>	<b>Kupfer</b>	<b>Silber</b>	<b>Gold</b>
<b>Kleiner Karren (1Achse, Personengezogen)</b>	1000	500	50	5
<b>Großer Karren (2Achsen, Lasttiergezogen)</b>	5000	2500	250	25
<b>Pferd</b>	25000	12500	1250	125
<b>Ochse</b>	6000	3000	300	30
<b>Stadthaus</b>	100000	50000	5000	500
<b>Bauernhof</b>	60000	30000	3000	300
<b>Hütte (unsere)</b>	20000	10000	1000	100
<b>Übernachtung Gasthaus Stadt, einfaches Bett</b>	200	100	10	1

<b>Übernachtung g Gasthaus Land, einfaches Bett</b>	40	20	2	2/10
---	----	----	---	------

Dies sind beispielhaft dargestellte Wertigkeiten von Gegenständen. Natürlich kann hier jederzeit der Preis variieren, jedoch könnt ihr nun hoffentlich etwas mehr mit der Währung anfangen.

### **Wie bekomme ich mehr IT Geld?**

Alle unsere IT-Größen und -Instanzen erhalten von der Orga Gold. Diese Größen und Instanzen schreiben Plots aus (Sold, Aufgaben, Angestelltenverhältnis, Finderlohn etc.pp). Diese Plots sollen für euch beispielbar sein und ihr dadurch mehr Geld erhalten. Auch lassen die NSCS zahlreiche Beute fallen, die man sammeln/ tauschen/ verkaufen kann.

Dadurch wollen wir, dass ihr euch "Arbeit" sucht und die Plots so von den Spielern angenommen werden. Da wir wissen, dass jeder seinen eigenen Willen hat, bieten wir mehrere verschiedene Instanzen an, um sich etwas hinzuzuverdienen.

## 5. IT Drogenregelwerk

Drogen sind in Albien verpönt, d.h. sie sind nicht verboten, sondern eher gebilligt. Wer etwas auf sich hält, meidet also Drogen. Unter den Edelleuten sind Drogen ein gesellschaftliches No-Go.

### WICHTIG:

Echte Drogen jeglicher Art sind auf unseren Cons verboten. Der Konsum von echten Drogen wird mit einer sofortigen Abreise geahndet.

Grundsätzlich müssen alle IT Drogen irgendwie einen OT - Effekt oder zumindest eine Anlehnung daran haben. Wie bei dem Alchemieregelwerk gilt jedoch, dass der Betroffene die Stoffe nicht 'wirklich' einnehmen muss. Wichtig ist nur, dass die Charaktere die Inhaltsstoffe benennen können und die Tränke dadurch IT reproduzierbar sind.

Es empfiehlt sich dem Spieler einen IT Hinweis zu geben, welchen Effekt das Getränk hat. Bitte kein OT Telling sondern eher: "...lässt deinen Verstand aufblühen und macht dich aufmerksamer als eine Eule bei Vollmond."

Verarbeitungs-/Verabreichungswege

Unter den verschiedenen Stoffen stehen Hinweise zur Verarbeitung oder Verabreichung. Diese können als Hilfe betrachtet werden

Drogen sind in jeder Hafengegend zu erhalten.

### Psychoaktive Stoffe

Psychoaktive Pflanzen sind solche, die die Gehirnfunktion anregen. Dadurch wird der Verstand leistungsfähiger und aufnahmefähiger. Wie der Spieler diese Leistungsverstärkung interpretiert ist gänzlich in Spielerhand.

### Betelnuss



Die Betelnuss kann zermahlen und zerkleinert in Gebäck oder getrocknet als Räucherwerk (Raumduft, nicht Lungenkonsum) verwendet werden. Die in Deutschland erwerblichen Varianten sind gänzlich ungefährlich und haben keinen Rauscheffekt.

Betelnüsse anderer Art sollen euphorisierend, stimulierend und leicht betäubend wirken.

Der Laie kann eine Betelnuss kaum von einer Haselnuss unterscheiden.

[zermahlen, Gebäck, Räucherwerk](#)

### **Muskatnuss**

Die Muskatnuss kann als bekanntes Pulver in/auf Mahlzeiten drapiert werden oder die getrocknete Nuss als Räucherwerk (Raumduft, nicht Lungenkonsum) verwendet werden. Die in Deutschland erwerblichen Varianten sind gänzlich ungefährlich und haben keinen Rauscheffekt, sollten jedoch nicht übermäßig konsumiert werden.

Muskatnüsse anderer Art sollen anregend, stimulierend und leicht betäubend wirken.

[zermahlen, Gebäck, Räucherwerk](#)

### **Klassische Drogen**

#### **Mohn**

Der im Einzelhandel erhältliche Mohn enthält nachweislich 0,001% der Inhaltsstoffe, die Opium ihre Wirkung geben. Durch den Konsum der getrockneten Mohnsamen im Gepäck kann aber nie ein Rauschzustand erreicht werden.

Opium wird als Schmerzmittel eingesetzt und hat eine entspannende Wirkung. Die in Deutschland erwerblichen Varianten sind gänzlich ungefährlich und haben keinen Rauscheffekt.

[zermahlen, Gebäck](#)

#### **Kakao/Schokolade**

Kakao hat einen Endorphin ähnlichen Effekt und sorgt für ein angenehmes Gefühl der Zufriedenheit. Im Larp darf die Schokolade [nicht als Tafeln](#) weitergereicht werden. Hier sollten sich die Spieler

eine schöne IT Variante ausdenken. Die in Deutschland erwerblichen Varianten sind gänzlich ungefährlich und haben keinen Rauscheffekt.  
[zermahlen, Gebäck](#)

### **Ginseng**

Ginsengtee wirkt beruhigend und wird selbst in der modernen Medizin als Beruhigungsmittel eingesetzt. Die in Deutschland erwerblichen Varianten sind gänzlich ungefährlich und haben keinen Rauscheffekt  
[Tee, Räucherwerk](#)

### **Guarana**

Guarana ist ein natürliches Aufputzmittel, dass die Leistungsfähigkeit erhöht. Ähnlich wie bei Koffein hält es zudem wach. Die in Deutschland erwerblichen Varianten sind gänzlich ungefährlich und haben keinen Rauscheffekt

[Tee](#)

### **Beruhigungsmittel**

#### **Baldrian**

Baldrian gilt als Beruhigungsmittel. Obwohl seine Wirkung ungefährlich ist, sollte die Dosierung nicht übermäßig sein. Die in Deutschland erwerblichen Varianten sind gänzlich ungefährlich und haben keinen Rauscheffekt

[Tee](#)

### **Räucherwerk**

Räucherwerke können sowohl Weihrauch als auch andere getrocknete Stoffe sein. Wenn man den Empfehlungen der Räucherszene folgt, so kann es für anregende, entspannende, ja sogar erotische Beeinflussung das passende Räucherwerk geben. Die in Deutschland erwerblichen Varianten sind gänzlich ungefährlich und haben keinen Rauscheffekt.

### **Placebo**

Placebo können z.B. mit Lebensmittelfarbe gefärbte Getränke sein. Der Spieler trinkt aus einem Regenbogen und erhofft sich einen Effekt. OT sind diese Effekte mit Placebo vergleichbar.

Ein Alkoholiker, der sich mit alkoholfreiem Bier unwissentlich betrinkt, kann die gleiche Zufriedenheit verspüren wie mit gehaltvollem Bier.

Dem Spieler sollte hier entweder kein Effekt oder ein “worin auch immer du dich hinein steigerst” mitgeteilt werden. Wer ganz kreativ ist, kann sogar mit einem “und, spürst du es schon?” IT einen Effekt triggern.

### **Alkohol, Tabak & Kaffee**

Die modernen Alltagsdrogen sind natürlich im Larp ebenfalls einsetzbar. Der Effekt, den Drogen haben **sollen** ist der, dass die Spieler gerne und sehnsüchtig wieder das Drogenlager besuchen. So kann eine Shishabar, ein Kaffeestand oder eine Taverne mit köstlichem Alkohol denselben anziehungspunkt haben, wie eine Opiumhöhle.

Bei dem Spiel mit Drogen ist stets zu beachten, dass Drogen zur IT Welt gehören, jedoch OT keinen Platz in unserer OT Gemeinschaft haben.

Alle Tränke und Lebensmittel werden in eigener Kontrolle hergestellt und verabreicht. Damit liegt die Verantwortung in Spielerhand.

## 6. Plotschreibung

Der Plot wird in Zusammenarbeit mit vielen kreativen Personen gestaltet. Dennoch ist dieser nicht fest. Jeder Spieler hat die Möglichkeit mit einer **aktiven Mitgestaltung** seines Charakters und der Beteiligung während des Spiels die Story zu beeinflussen.

Die Zeit, die bis zur nächsten Larp vergehen wird, ist vergleichbar mit der OT vergangenen Zeit. Wir bitten jeden Spieler, sich bis zum Beginn der nächsten Larp Gedanken zu machen, was der eigene Charakter in den letzten Monaten gemacht hat. So kann beispielsweise in die Stadt Habena gezogen werden, um dort zu arbeiten.

Bei Rückfragen könnt ihr uns auch gerne während der Larp unauffällig zur Seite ziehen und fragen, ob das machbar ist.

## 7. Orga

Unsere Spielleiter sind stets in Verkleidung und tragen damit zum Gesamtbild der Welt bei. Sie haben eine weiße SL Kappe auf und sind daher auch Zivil zu erkennen. Sie sind jederzeit OT ansprechbar.

Fragen/ Hinweise/ Charakterbogen an

[organisatorplattform@gmail.com](mailto:organisatorplattform@gmail.com)

Fragen / Hinweise / konstruktive Kritik immer gerne an uns. Man kann über alles reden oder gar diskutieren. Das Regelwerk ist als Grundlage zu verstehen und kann ggf. abgeändert oder erweitert werden.

Eure

Panmi - Orga