

DAS CHANDRAYAAN REGELWERK

SPIEL UND SPAß

Beim LARP sollte der Fokus stets darauf liegen, dass alle Spieler eine schöne Zeit haben. Ja, gewinnen macht Spaß, und an einem bisschen Eifer ist auch nichts falsches, aber niemand hat Spaß am Hobby, wenn jeder versucht der stärkste Charakter im Rahmen der Regeln zu sein. Wir bitten euch fair zu bleiben und kein sogenanntes "Powergaming" zu betreiben. Sollten wir Charaktere sehen, welche unserer Meinung andere in Ihrem Erlebnis einschränken behalten wir uns vor einzugreifen. Ein Zauber kann Schiefgehen, eine Waffe stumpf werden....

Grundsätzlich kann niemand Freude am Hobby haben, wenn körperliche Unversehrtheit nicht gewährleistet ist, daher hat jeder Spieler mit seinen Waffen zu bremsen, bevor er andere Spieler trifft. Kopf und Genitalbereich sind grundsätzlich verbotene Trefferzonen.

Natürlich gelten auch im Spiel die gewöhnlichen Gesetze, zusätzlich gibt es aber noch folgende Einschränkungen:

1. 2m um die Spannleinenbereiche aller Zelte, sowie 4m um Feuerstellen (ob Feuer brennt, oder nicht) ist das Kämpfen verboten
2. Alkohol und Nikotin sind ab 18, Alkohol darf erst ab 20Uhr konsumiert werden und geraucht wird nur außerhalb des Geländes.
3. Spielern ist es verboten Feuer zu machen.

Verstoß gegen die Regeln, sowie Missachtung der Anweisungen von SL und Orga kann zu sofortigem Verweis vom Gelände führen.

Grundsätzlich gilt, dass alles was in der Spielwelt geschieht in der realen repräsentiert werden muss, ein magisches Geschoss kann ein Schaumstoffball mit einem roten Tapestreifen, ein Heiltrank Wasser mit blauer Lebensmittelfarbe sein. Wichtig ist, dass für alle Spieler klar ist, worum es sich handelt.

LP, EP UND MARKIERUNGEN

Jeder Charakter hat 3 Lebenspunkte (LP). Diese geben an, wie viel Schaden er erleiden kann, bevor er nicht mehr in der Lage ist sich selbst zu helfen.

Bei der Charaktererschaffung darf jeder Spieler bis zu 10 Erfahrungspunkte (EP) + 1 EP pro Veranstaltung, auf der der Charakter (nicht der Spieler), bereits war, verwenden.

Achtung, wir erkennen nur maximal 5 nicht-KiJuKu Veranstaltungen an.

Beim Waffencheck werden wir eure mitgebrachten Gegenstände in Kategorien einteilen, hierzu verwenden wir Streifen aus farbigem Tape, wobei ein Streifen einer Stufe bzw. einer Kategorie entspricht. Hierbei sind Waffenkategorien schwarz, Gift Grün, besonderer Schaden Rot und Heilung blau.

WAFFEN, RÜSTUNG UND SCHILDE

Waffen und Rüstungen werden in Kategorien von 1 bis 4 eingeteilt. Dies geschieht durch die SL beim Waffencheck, welche Waffen mit der jeweiligen Zahl an Streifen von schwarzem Tape markieren.

Als Faustregel gilt für Rüstungen:

- 0: Keine Rüstung/Kleidung
- 1: festes Leder, leichte Kette/Schuppen, etc.
- 2: schwere Kette/Schuppe, leichte Platte
- 3: schwere Platte

Für Waffen:

- 1: Dolche, Messer, etc.
- 2: Schwerter, Speere, Projektile, Knüppel etc. (die meisten Einhänder fallen in diese Kategorie)
- 3: Kriegshämmer, Gassenhauer, Äxte... (Die meisten Zweihänder fallen in diese)
- 4: Nur sehr spezielle, schwer handzuhabende Waffen (dementsprechend auszuspielen)

Trifft eine Waffe auf ein Teil der Rüstung, so erhält der Getroffene keinen Schaden, wenn die Rüstungsstufe höher ist als die der Waffe, 1 Schaden, wenn beide gleich sind oder 2, falls die Waffenstufe größer als die Rüstungsstufe ist. Wird ein Schild getroffen, so erhält der getroffene nur einen Schaden, falls die Waffe aus Kategorie 4 ist.

Waffe\Rüstung	0	1	2	3	4
1	2	1	-	-	-
2	2	2	1	-	-
3	2	2	2	1	-
4	2	2	2	2	1

Wird ein nicht gerüsteter Teil getroffen (z.B. Lücke zwischen Platten in Brigantine) so wird dies als Rüstungsstufe 0 gewertet.

Beispiel:

Am Tag der Schlacht steht der edle Sir Eldurin, in seinem glänzenden Kettenhemd (Stufe 2) und Plattenharnisch (Stufe 3) mit seinem Schwert (Stufe 2) und Schild, dem gewaltigen Grishna bar bis auf Lederne Lumpen gegenüber. Geduld ist nicht Grishnas Stärke und er drischt mit seiner mannshohen Axt (Stufe 3) auf den Ritter ein, geübt in der Kunst des Duells weicht dieser dem ersten Schlag aus und pariert den zweiten mit seinem Schild. Mit einem gewaltigen RUMMS bleibt die Axt in der dicken Eiche stecken, die Eldurin gut schützt. Selbiger nutzt die Chance und trifft den Riesen unter den Rippen (2 Schaden), dieser schreit laut auf geht zu Boden. Siegesicher beugt sich Eldurin über ihn um ihm Gnade zu gewähren, als der Wilde Mann voller Verzweiflung sein Messer (Stufe 1) zückt und auf Eldurin einsticht, der erste Stich gleitet am Harnisch ab (0 Schaden), doch überrascht den nun nicht mehr Grinsenden Eldurin, der zweite trifft das Kettenhemd (0 Schaden). Als Eldurin endlich sein Schwert hebt hat Grishna endlich eine Lücke gefunden und sticht sein Messer mit der Kraft der Verzweiflung in die ungerüstete Achsel (2 Schaden) ...

BESONDERE EFFEKTE

Vollkommen unabhängig, wieso ein Charakter Dinge geschehen lassen kann, sei es durch das Mischen von Chemikalien, das Studieren der Anderswelt oder sogar durch das Wirken von Göttern, die Regeln behandeln alle gleich.

Viele Effekte können in 3 Stufen erlernt werden, diese Stufe nennen wir die Effektstufe. Die Summe aller Effektstufen die ein Charakter beherrscht ist seine Wirkendenstufe.

Pro Stunde kann ein Charakter so lange Effekte wirken, bis deren Summe seiner Wirkendenstufe entspricht.

Beispiel:

Der Mächtige Magier Rhodius beherrscht Licht Stufe 1, Schaden Stufe 2 und Schutz Stufe 2, somit ist seine Wirkendenstufe 5. Als er von der Taverne im Licht seines Zaubers (Stufe 1) zum Zelt geht, springen 2 Banditen aus dem Gebüsch. Augenblicklich tut er was ihm sein Meister stets lehrte und zieht einen starken Schild (Stufe 2) hoch und beginnt einen Donnerkeil zu wirken, er könnte einen Zauber der Stufe 2 wirken, doch entscheidet sich, die ihm verbleibende Kraft aufzuteilen und wirkt ihn lediglich auf Stufe 1, und trifft den ersten Banditen, der überrascht die Beine in die Hand nimmt. Der zweite scheint zwar verunsichert, doch schreitet voran. Rhodius, froh sich seine Kraft gespart zu haben fängt nun an seine verbleibende in einen letzten Donnerkeil zu legen...

Jeder Effekt hat 3 Stufen und kann in 3 Formen erlernt werden:

Wirken

Dieser Effekt tritt sofort nach dem Wirken und nur ein einziges Mal ein. Es ist möglich einen Effekt als Flächeneffekt mit einem Meter Radius oder in einem 2m 45° Kegel zu erlernen, dies kostet doppelt so viele EP. Eine übliche Art ist das Zaubern oder Heilen durch nähen und reinigen der Wunden.

Binden

Es wird ein Gegenstand geschaffen der ein einziges Mal den Effekt erzeugt und diesen dann verliert.

Das Binden eines Effekts zu lernen kostet doppelt so viele EP wie das Wirken.

Jeder Charakter kann bis zu 5 Effektstufen pro Tag an Gegenstände binden, zum Beispiel ein Gift der Stufe 2 und eine Heilungsschriftrolle der Stufe 1. Diese Gegenstände benötigen eine Stunde in der Herstellung und halten für die Dauer einer Veranstaltung.

Diese Gegenstände müssen bei der SL angemeldet werden.

Fokus erschaffen

Es wird ein Gegenstand erschaffen, der einen Effekt permanent erhält.

Das erschaffen eines Fokus zu lernen kostet 3-mal so viele EP wie das Wirken.

Es kann bis zu eine Effektstufe pro Tag in einen Fokus gelegt werden, was eine Stunde dauert. Die Gegenstände halten für die Dauer einer Veranstaltung.

Das genaue Verhalten des Gegenstandes wird mit der SL bei der Erschaffung abgesprochen.

Eine übliche Art des Fokus ist ein gesegnetes Kreuzifix.

Name	EP für Stufe			Effekt
Schaden	3	6	9	Verursacht Schaden entsprechend der Stufe
Gift	2	4	6	Verursacht Schaden entspr. der Stufe über 15min
Heilung	2	4	6	Heilt alle LP während Wirkzeit von 10/5/1min
Störung (5m Reichweite)	2	4	6	1: Lenkt Opfer ab (Tinnitus, leichter Nebel, helles Licht...) 2: Opfer kurzzeitig Kampfunfähig (umstoßen ...) Macht Opfer für 2min Kampfunfähig (lähmen, Blindheit, Versteinern...)
Effekt neutr.	2	4	6	Hebt einen Effekt bis zu der jeweiligen Stufe auf
Schutz	2	4	6	Fängt 3 Schaden pro Stufe ab
Licht	2			Erschafft ein kleines Licht z.B. Taschenlampe

Sollte eine Waffe mit einem Effekt, wie zum Beispiel Gift belegt werden, so verursacht diese nur noch den Effekt, nicht mehr den Schaden der Waffe.