

Das Schlammfeld

Allgemeines Regelwerk

Das Schlammfeld, eine dreckige Dark-Fantasy-Con der Broken Mind-Orga.

Willkommen auf dem Schlammfeld, einem Flecken irgendwo in der Mitte von verbrannter Erde und gefallen Reichen. Dieses Flüchtlings- und Söldnerlager ist ein Ort der Verzweiflung, des Elends und vielleicht des Erfolgs für einige glückliche Wenige.

Unser Grundsatz:

Der Grundsatz dieses Regelwerks ist DKWDDK (Du kannst, was du darstellen kannst). Darüber hinaus umfasst das Regelwerk eine ganze Reihe von spezifischen Regeln, welche sowohl Fantasy-Aspekte, als auch ein hartes, aber faires Spiel ermöglichen sollen. Sollte eine Regel etwas nicht abdecken folgen wir immer dem DKWDDK-Prinzip und dem gesunden Menschenverstand.

Inhaltsverzeichnis

Spielphilosophie:	4
Wichtige Infos und Sicherheitsregeln:	5
Grundregeln:	8
OT-Signale:	8
OT-Tasche:	8
OT-Bereiche:	8
Die "Sei kein Opfer!"-Regel:	8
Telling:	9
Laternenregel:	9
Ersatzcharakter und Verkleidungsspiel:	9
Handelswaren:	10
Währung und Tauschkurs:	10
Kampf-Regeln:	11
DKWDDK:	11
Aussehen über Ausgang:	11
Kampf-, Ausrüstungs- und Sicherheitsrichtlinien:	11
Zwei-Handvoll-Regel:	14
Meucheln:	15
Ausnahmen:	15
Heilung, Verwundung und Tod:	16
Das Lazarett:	16
Der Tod:	16
Schminken:	16
Drogen und Abhängigkeit:	17
Heiltränke und Gifte:	17
Heilungsmagie:	18
Dieben und Rauben:	19
Dieben:	19
Das Loot-Symbol:	19
Lootbeutel:	19
Beutelschneiden:	19
Rauben:	20
Lost-and-Found:	20
Magie und Alchemie:	21
"Der Zoll":	21
Heckenzauberei:	21
Höhere Zauberei:	21
Alchemie:	22

Monster, Kreaturen und andere Übeltäter:	23
Kreaturen:	23
Monster:	23
Plünderer und andere Bedrohungen von Außen:	23

Spielphilosophie:

Das Schlammfeld spielt in einem düsteren Setting, Verzweiflung ist allgegenwärtig. Das Leben ist hart und Verletzung und Tod ein ständiger Begleiter. So ziemlich jeder Charakter hat etwas oder jemanden verloren, das oder der ihm wichtig war oder ist sich ungewiss, was damit passiert ist. Nur die Wenigsten sind gerne in dem Flüchtlings- und Söldnerlager, das allgemein unter dem Namen "Schlammfeld" bekannt ist. Aber immerhin ist es hier etwas sicherer als fast überall sonst und es gibt hin und wieder was zu beißen.

Dem Setting entsprechend legen wir Wert auf konsequentes Charakterspiel und tiefe Immersion. Gewandungssaufen ist woanders. Nichts desto trotz suchen wir natürlich auch den Spielspaß und den kleinen Moment zum Verschnaufen zwischendurch, um sich danach wieder mitten ins Getümmel der harten Spielrealität stürzen zu können.

Wir legen viel Wert auf konsequentes Spiel, auf kleine und große Konflikte, aber trotzdem eine Chance für jeden Teilnehmer.

Am Ende lässt sich das Spielgeschehen zwischen den Spielern am besten mit unserem Grundsatz zusammenfassen:

Wenn jeder für den anderen gutes Spiel liefert, haben alle gutes Spiel!

Wichtige Infos und Sicherheitsregeln:

BITTE LIES DIR DIESEN REGELWERKSTEIL AUFMERKSAM DURCH UND VERINNERLICHE DIE HIER AUFGEFÜHRTEN REGELN!

Ort und Anfahrt:

Das Schlammfeld 1 findet an der Adresse Feldmark 6, 23936 Roggenstorf statt. Bitte merkt euch diese Adresse, falls ihr Fahrzeuge dorthin leiten oder Hilfe rufen müsst. Mit dem Auto fährt man auf der A20 bis Abfahrt Schönberg (von Westen) oder Grevesmühlen (von Osten), danach über die Landstraße bis zum Ziel. Bei Anreise per Bahn im Vorfeld per E-Mail Bescheid geben, dann können wir einen Shuttle-Service vom Bahnhof Grevesmühlen oder Schönberg (Meckl) organisieren.

Hoftiere:

Auf dem von uns genutzten Gelände gibt es Hoftiere. Diese sind mit allem versorgt, was sie brauchen und die eigentlichen Bewohner dieses Geländes.

Jegliches Füttern dieser und sämtliches aggressive Verhalten den Tieren gegenüber ist selbstverständlich verboten und kann zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung führen. Bitte respektiert das, da dies für uns sonst zu ernsthaften Konsequenzen für folgende Veranstaltungen auf dem Gelände führt.

Einschränkungen auf der Veranstaltung:

Das bespielte Gelände ist nicht barrierefrei und je nach Wetterlage durchaus schwer zu begehen. Es kann durch das Setting bedingt zu harten Konflikten und stark emotional aufgeladenen Situationen kommen, denen man nicht immer ausweichen kann. Wir raten daher leider jeder Person, die dadurch eingeschränkt werden könnte, von einem Besuch der Con ab. Aufgrund verschiedener Inhalte und Spielsituationen auf der Con ist diese Veranstaltung NUR FÜR TEILNEHMER AB 18 JAHRE! Ausnahmen sind unter besonderen Umständen möglich.

Allgemeiner Umgang:

Auch wenn das Schlammfeld in einem sehr harten Setting spielt und Diskriminierung, Raub und Totschlag durchaus an der Tagesordnung sind müssen wir uns trotzdem grundlegend respektieren, um ein gutes Spielerlebnis für alle Beteiligten zu wahren. Dazu gehört auch niemanden OT anzugreifen oder auszugrenzen.

Ein guter Ansatz ist es beispielsweise einen Charakter nicht für seine OT körperlichen Merkmale, sondern sein IT-Erscheinungsbild oder IT-Verhalten anzuspüren, zu beleidigen oder zu diskriminieren.

JEDER TEILNEHMER IST ABSEITS ALLER REGELN IT WIE OT IMMER FÜR DIE KONSEQUENZEN SEINES HANDELNS VERANTWORTLICH!

Orga, Lagerleitung und SLs:

Als Orga verstehen wir das Kernteam, das hinter dieser Veranstaltung steht, diese haben im Zweifel immer das letzte Wort und üben das Hausrecht aus. SLs sind alle Helfenden vor Ort, die sich um Koordination und Organisation kümmern. Diese sind im Falle einer IT-SL an einem blauen LED-Armband, im Falle einer OT-SL an blauen Warnweste und nachts generell an einem blauen Licht zu erkennen und werden sich immer als SL vorstellen, bevor sie eine Aussage in dieser Rolle treffen. **BLAUES LICHT IST SOMIT FÜR TEILNEHMER NICHT GESTATTET!** Die Lagerleitungen sind die Hintergrund-Organisierenden der jeweiligen Fraktionen und entscheiden über alle Belange innerhalb ihrer Fraktion, die nicht direkt mit der Durchführung der Veranstaltung zu tun haben. Sie sind nicht weisungsbefugt und können keine Aussagen zu den Regeln treffen.

Feuer-Regeln:

Da es sich beim Schlammfeld um eine Con mit vielen Zelten und teils engen Verhältnissen handelt ist **Feuersicherheit** sehr wichtig! Auf der Con finden sich zahlreiche Feuerstellen, Laternen und anderes offenes Feuer. Jedes Feuer muss an dem Ort bleiben, an dem es aufgebaut wurde, auch die fest aufgehängten Laternen dürfen aus OT-Sicherheitsgründen nicht entfernt werden! In der Nähe jeder Feuerstelle sowie an den Laternenmasten mit mehreren Laternen befinden sich Feuerlöscher.

IM UMKREIS VON 2 METERN UM OFFENES FEUER IST KÄMPFEN VERBOTEN!

Beim Rauchen gilt es vorsichtig zu sein, es dürfen keine glühenden Zigaretten, Tabak, Pfeifen, etc. auf den Boden gelegt oder geworfen werden. Auch das Fallenlassen von Kippen ist grundsätzlich verboten (wir befinden uns auf einer Nutzwiese, auf der auch Tiere weiden), wir empfehlen einen Taschenaschenbecher. Wer sich nicht an diese Regeln hält kann der Veranstaltung verwiesen werden!

Bei extremer Trockenheit wird jegliches offenes Feuer (auch das Rauchen) auf dem Spiel-Gelände verboten, dies wird euch spätestens am Check-In ausdrücklich mitgeteilt.

Messer-Sicherheit:

Jedes OT-Messer oder jeder anderweitig sehr scharfe oder spitze Gegenstand muss eine sichere Scheide oder ähnliches haben oder klappbar sein. Außerdem **MUSS** er entweder so gesichert getragen werden, dass er **NIEMALS** ohne die Sicherung absichtlich zu entfernen herausfallen oder gezogen werden kann ODER komplett verdeckt getragen werden (z.B. in einer Innentasche oder einem Beutel).

Sexuelle Handlungen:

Alles über Küssen hinaus ist OT! Das heißt für euch, dass ihr selbstverständlich gemeinsam im Einvernehmen alles tun und lassen könnt was ihr wollt, jedoch diese Handlungen NIEMALS Teil des Spiels sind.

Alkohol und andere Drogen:

Es steht jedem Teilnehmer frei während der Veranstaltung so Alkohol zu konsumieren, wie er es für richtig hält. Dabei sollte jeder selbstverständlich darauf achten noch spielfähig zu sein und das Setting nicht zu stören. Der Konsum von in Deutschland illegalen Drogen ist auf der Veranstaltung nicht erwünscht.

Es gibt keine harte Regel zum Thema Alkohol und Kampf, jeder Teilnehmer muss selbst entscheiden können ob und wie weit er in der Lage ist, den Regeln entsprechend an Auseinandersetzungen teilzunehmen. Im Zweifel zieht euch aus der Spielsituation heraus oder zieht einfach den Kürzeren. Jeder Teilnehmer ist immer für seine Handlungen IT wie OT selbst verantwortlich!

Teilnehmer die durch exzessiven Alkoholkonsum oder Drogenkonsum auffallen und damit das Spiel beeinträchtigen oder das Setting stören werden aktiv darauf angesprochen und werden bei Wiederholung der Veranstaltung verwiesen. Bitte achtet immer auf eure eigene Spielfähigkeit und passt aufeinander auf!

Immersion und Setting:

Auf dem Schlammfeld ist uns eine hohe Immersion und eine tiefe Setting-Treue wichtig. Bitte lest neben dem Allgemeinen Regelwerk auch noch den Allgemeinen Hintergrund und den Allgemeinen Styleguide. Deren Inhalte sind genau wie der des Allgemeinen Regelwerks verpflichtend!

Zelte und Unterbringung:

Auf der Veranstaltung sind ausschließlich IT-taugliche Zelte erwünscht. Diese müssen nicht zwingend originale Larp-/Reenactment-Zelte sein, sondern nur optisch ins Setting passen. Diese Regeln werden in Zukunft voraussichtlich verschärft. OT-Zelte sind nur für NSC und einige GSC auf dem separat im OT-Bereich gelegenen NSC-Zeltplatz gestattet. Ausnahmen sind unter besonderen Umständen möglich, schreibt uns dazu bitte eine E-Mail an orga@brokenmindlarp.de.

Optional wird im Jahr 2022 nach vorheriger Anmeldung und Bestätigung ein Schlafen in kleinen Vans möglich sein. Dies ist eine Ausnahme und wird nur in kleinem Umfang möglich sein.

Fahrzeuge und Aufbau:

Das Abstellen von Fahrzeugen ist auf einer (unbetonierten, unbewachten, unbeleuchteten) Wiese auf dem Gelände möglich. Aufgrund des Geländes empfehlen wir nur mit Autos und kleineren Kleinbussen anzureisen. LKW sind wegen des Geländes nicht gestattet! Das Parken außerhalb des Abstellplatzes bzw. das Wild-Parken im Ort oder an der Straße ist VERBOTEN! Wer dort parkt kann der Veranstaltung verwiesen werden. Sollte sich bei Starkregen auch der Parkplatz in ein Schlammfeld verwandeln, können im Ernstfall alle Autos freigeschleppt werden, niemand wird auf dem Parkplatz sitzen gelassen. Vor Donnerstagabend kann die Ausrüstung bis zum IT-Bereich gefahren werden, danach müsst ihr leider Schleppen.

Infektionsschutz:

Natürlich ist Infektionsschutz in den jetzigen Zeiten wichtig, wir halten uns an alle zum Zeitpunkt der Veranstaltung geltenden Regeln. Genaue Infos bekommt ihr per E-Mail oder findet ihr auf unserer Website.

Grundregeln:

OT-Signale:

Das Codewort für eine OT geäußerte Aussage ist "wirklich, wirklich, wirklich". Alle Aussagen in einem solchen Satz sind OT zu betrachten und im laufenden Spiel IT zu ignorieren. Wenn sich ein Spieler OT bewegen muss (z.B. um auf Toilette, zum Orga-Plex oder zu den Duschen zu gelangen) sollte er die Augen abschirmen und sich im Zweifel von anderen Charakteren "wegducken" und nicht auf Ansprachen reagieren. Das Kreuzen der Arme, OT-Tücher oder verkehrt herum erhobene Waffen sind unerwünscht, um das Spiel nicht zu stören.

Nur NSC bewegen sich im Zweifel OT mit gekreuzten Armen oder verkehrt herum erhobenen Waffen im Spielbereich!

OT-Tasche:

Jeder Spieler darf eine OT-Tasche mit sich führen. Diese sollte möglichst unauffällig sein und klar mit einem weißen Kreuz und optional zusätzlich mit den Buchstaben OT in weiß gekennzeichnet sein. Die OT-Tasche eignet sich besonders für einen kleinen Vorrat an Kunstblut! IT-Gegenstände haben in der OT-Tasche selbstverständlich nichts verloren.

OT-Bereiche:

Jedes geschlossene Zelt, jede Sanitäreinrichtung, der Orgaplex sowie alle Bereiche außerhalb des Spielfelds sind immer OT-Bereiche. In OT-Bereichen können selbstverständlich niemals

IT-relevante Handlungen stattfinden. Alle OT-Bereiche außer den Sanitäreanlagen und dem Geländeausgang dürfen nur nach Erlaubnis und Aufforderung durch den Besitzer bzw. eine SL oder Orga erfolgen.

Die "Sei kein Opfer!"-Regel:

Bei uns gilt die "Sei kein Opfer!"-Regel. Dabei geht es darum, dass jede Aktion IMMER eine Reaktion zur Folge haben muss, es dürfen keine Handlungen oder Aktionen ignoriert werden.

Jeder Spieler kann innerhalb der Regeln frei entscheiden, wie etwas auf ihn wirkt oder welche Reaktion er zeigt, dabei sollte er aber möglichst im Sinne seines Gegenüber auf dessen Aktionen reagieren. Es geht nicht darum, selbst am Besten dazustehen. Vermiese den anderen nicht ihr Spiel und nimm ihnen nicht ihre Erfolgsmomente, nur weil es dir gerade nicht in den Kram passt!

Das gleiche gilt selbstverständlich auch für die agierende Seite. Wähle deine Aktionen immer so, dass dein Gegenüber gut darauf reagieren kann und lasse Spielraum, sodass mehrere verschiedene und nicht nur eine einzige sinnvolle Reaktion möglich sind!

Denk an unseren Grundsatz: Wenn jeder für den anderen gutes Spiel liefert, haben alle gutes Spiel!

Telling:

Auch wenn Telling häufig sehr verpönt ist, möchten wir aus verschiedenen Gründen nicht vollends darauf verzichten. Telling findet nur direkt durch eine SL oder mit deren ausdrücklicher Erlaubnis durch einen Charakter statt. Dabei gibt es im allgemeinen folgende zwei Telling-Mechanismen:

Zetteltelling:

Das Zetteltelling kommt nur in Fällen zum Einsatz, in denen komplexe Informationen vermittelt werden müssen, ohne den Ablauf des Spiel zu stören oder Aufmerksamkeit zu erregen. Diese Zettel sind eindeutig mit "OT" gekennzeichnet und nur für den Spieler bestimmt, der sie erhält.

Indirektes Telling:

Dieses ist vor allem für alle zauberkundigen Charakter sowie bei alchemischen Produkten wichtig. Magie wird durch gewisse, eindeutige Handlungen, seltenst durch ein Codewort dargestellt, die für jeden Spieler klar zu identifizieren sind, alchemische Produkte zeichnen sich durch einen speziellen Geschmack aus (siehe auch Kapitel „Magie und Alchemie“). Darüber hinaus gibt es Kreaturen und Monster, die Eigenschaften dieser erschließen sich normalerweise klar aus ihrem Auftreten, Reaktionen und Handeln.

Direktes Telling sollte nie stattfinden und wird im Ernstfall von einer SL verwendet, um kritische Informationen zu vermitteln oder ausgeuferte Spielsituationen zu entschärfen, ohne das Spiel komplett unterbrechen zu müssen.

Laternenregel:

Diese Regel ist denkbar einfach: Sobald eine Gruppe von 4 oder mehr Leuten im Dunkeln (nach Sonnenuntergang) unterwegs ist muss sie mindestens eine brennende Laterne mit sich führen. Sollte diese aus irgendeinem Grund erlöschen, sollte sie bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit wieder entzündet werden. Außerhalb des Zeltlagers muss ab einem einzelnen Charakter bei Dunkelheit schon mindestens eine brennende Laterne mit sich geführt werden. Gerade weil Laternen ungemein zum Ambiente und zur Erkennbarkeit des Gegenübers beitragen raten wir im Dunkeln ausdrücklich jedem Charakter zu einer Laterne.

Ersatzcharakter und Verkleidungsspiel:

Du solltest am besten mindestens einen Ersatzcharakter mitbringen, da der Tod (je nach Ort und Zeit) relativ wahrscheinlich ist. Bei mehreren Charakteren helfen dir deine Mitspieler oder die Orga sicherlich gerne mit Teilen aus.

Jeder neue Charakter muss eine aufsteigende Nummer gut erkennbar vorne an seiner Kleidung tragen (der zweite Charakter eine 2, der dritte eine 3, etc.), eventuell benötigte Nummer-Anstecknadeln erhaltet ihr nach eurem Charaktertod im Lazarett.

Verkleidungsspiel ist auf der Con ausdrücklich erlaubt! Charaktere können sich IT verkleiden oder anders von ihrem eigentlichen Erscheinungsbild ablenken. Hierbei sollten die Grundeigenschaften und am besten gewisse Kleidungs-/Ausrüstungsteile beibehalten werden, um ein Erkennen durch andere Charakter überhaupt möglich zu machen. Falls euch jemand im Spiel indirekt fragt, ob dies ein neuer Charakter oder eine Verkleidung ist gilt die "Sei kein Opfer!"-Regel.

Handelswaren:

Handelswaren sind alle Arten von Larp-Münzen, IT-Lebensmitteln (also KEINE OT-verpackten Lebensmittel), sowie alle Gegenstände, die vom jeweiligen Besitzer ausdrücklich dazu erklärt werden (siehe "Loot-Symbol" im Kapitel "Dieben und Rauben"). Handelswaren sind Teil des Spiels und können beliebig den Besitzer wechseln (Wenn du also Dinge, die unter diese Definition fallen, nicht verlieren möchtest, bringe sie am besten nicht mit zur Con.)

JEDE Art von Ausrüstung ohne Loot-Symbol ist ausdrücklich KEINE Handelsware!

Währung und Tauschkurs:

Unser offizieller Tauschkurs von Kupfer zu Silber und Silber zu Gold ist jeweils 6:1.

Das Setting gibt ein hartes Spiel vor, in dem wenig Geld vorhanden ist. Daher sollten sich alle Teilnehmer an folgende Richtlinien halten:

Arme Charakter wie Bettler, Diebe, Flüchtlinge, Wanderprediger, etc. sollten nicht mehr als 6 Kupfer (bzw. 1 Silber) mit ins Spiel bringen.

Charakter wie Söldner, Handwerker, Klerus, Diener, etc. sollten nicht mehr als 18 Kupfer (bzw. 3 Silber) mit ins Spiel bringen.

“Reiche” Charakter wie Ritter, verarmte Adlige, ehemalige Händler, etc. sollten nicht mehr als 30 Kupfer (bzw. 5 Silber) mit ins Spiel bringen.

Bitte bringt KEINE Goldmünzen mit ins Spiel!

Fantasy-Währung ist kein festes System, auch ist es stark unterschiedlich, was man für ein Kupfer oder Silber bekommen kann. Trotzdem wollen wir versuchen ein halbwegs stimmiges Bild einer armen und zerstörten Welt auch in Bezug auf Geld abzubilden.

Kampf-Regeln:

DKWDDK:

Im Kampf folgt jede Handlung dem DKWDDK-Prinzip. Dabei ist uns Darstellung wichtiger als realer Effekt. "Gestocher" oder kurze Mini-Hiebe sehen nicht nur schlecht aus, sondern haben auch keinen Effekt. Bitte vermeidet diese komplett, da es eurem Gegenüber unter Umständen schwer fällt sinnvoll darauf zu reagieren.

Aussehen über Ausgang:

Im Kampf gilt im Sinne der "Sei kein Opfer!"-Regel, dass jeder Treffer eine Wirkung haben und eine sinnvolle Reaktion nach sich ziehen muss. Dabei ist es wichtig, dass alle Handlungen zum Erscheinungsbild des Kampfes beitragen. Es ist unwichtig wer gewinnt oder wie schwer genau verletzt wird, solange die Auseinandersetzung für alle Beteiligten und Umstehenden möglichst gut aussieht.

Kampf-, Ausrüstungs- und Sicherheitsrichtlinien:

Allgemeine Kampfregeln:

Auf dem Schlammfeld sind uns dynamische und gut aussehende Auseinandersetzungen wichtig, daher sind die Kampfregeln hier etwas härter, als viele das von anderen Fantasy-Larp-Veranstaltungen gewohnt sind. Die Regeln ähneln den, vielleicht einigen vom "Epic Empires" bekannten, Regeln.

WICHTIG: Im Umkreis von 2 Metern um offenes Feuer ist das Kämpfen verboten!

Gibt es keine Absprache, entweder weil eine Absprache aufgrund der Situation nicht möglich ist oder weil eine Absprache nicht gewollt ist, gelten folgende allgemeine Kampfregeln:

ERLAUBT	VERBOTEN
Es DARF auf Arme, Beine und Rumpf geschlagen werden.	Es darf NICHT auf den Kopf geschlagen oder gestochen werden.
Es DARF mit "stich-sicheren" Waffen auf Arme, Beine und Rumpf gestochen werden.	Es darf NICHT auf die Genitalien geschlagen oder gestochen werden.
Es DARF mit niedrigem Tempo gecharged werden, wenn der Gecharge die Chance hat, sich auch auf den Kontakt einzustellen.	Es darf NICHT mit Schildkanten geschlagen werden. Es darf NICHT getreten werden.

<p>Es DARF mit entsprechend gepolsterten Schildflächen geschoben und gestoßen werden.</p> <p>Es dürfen mit geringem Kraftaufwand "In-Fights" durchgeführt werden.</p>	
---	--

Aufs-Maul-Codex (AMC):

Auf dem Schlammfeld spielen wir zusätzlich nach dem Aufs-Maul-Codex, der einigen vom Epic Empires bereits bekannt sein dürfte.

Vereinbart werden kann der Aufs-Maul-Codex (AMC) auf zweierlei Arten - verbal oder non-verbal:

- Verbal: Der Anbietende sucht Augenkontakt mit seinem Gegenüber und ruft „Aufs Maul?“. Nimmt das Gegenüber das Angebot an, antwortet es mit „Aufs Maul!“
- Nonverbal: Der Anbietende sucht Augenkontakt mit seinem Gegenüber und tippt sich kurz mehrfach mit seiner Waffe an seinen Helm. Nimmt das Gegenüber das Angebot an, bestätigt es dies unter Augenkontakt seinerseits durch mehrfaches Tippen mit seiner Waffe an seinem Helm.

In beiden Fällen haben beide vereinbart, nach dem Aufs-Maul-Codex zu kämpfen. Beide wissen nach einer, nur einen kurzen Augenblick dauernden, Absprache, worauf sie sich einlassen.

Wird der AMC vereinbart, treffen die beteiligten Spieler folgende Absprache:

ERLAUBT	VERBOTEN
<p>Alles was nach den Allgemeinen Kampfregeln erlaubt ist.</p> <p>Es DARF von oben auf den Helm geschlagen werden.</p> <p>Es DARF mit geschobenen Tritten, mit der Fußsohle voran, gegen Schilde und den Torso oberhalb der Gürtellinie getreten werden.</p>	<p>Es dürfen keine Schläge seitlich gegen den Kopf geführt werden.</p> <p>Es darf NICHT auf die Genitalien geschlagen oder gestochen werden.</p> <p>Es darf NIEMALS gegen den Kopf gestochen werden.</p> <p>Es darf NICHT gegen die Beine oder Arme getreten werden.</p>

<p>Es DARF mit einer entsprechend gepolsterten Schildkante gegen den Torso und die Arme geschlagen werden.</p>	<p>Es darf NICHT mit Spann, Schienbein oder Knie getreten werden.</p> <p>Es darf NICHT mit der Schildkante gegen Kopf oder Beine geschlagen werden, außer die Schilde sind kernlos und vollständig aus entsprechendem Schaumstoff.</p>
--	--

Die Richtung der Allgemeinen Kampfregeln und der AMC wurden vom Epic Empires übernommen, da wir diese Regeln für sehr sinnvoll halten und diese gerne weiter in der Larpszene verbreiten wollen. Das Copyright für den AMC liegt beim Epic Empires!

Persönliche Absprachen:

Natürlich steht es über diese Regeln hinaus allen Teilnehmern frei, eigenständig Absprachen über ihr Spiel untereinander zu treffen. Bitte achtet dabei darauf, dass diese ins Setting passen und schaltet den gesunden Menschenverstand ein, bevor ihr Absprachen trefft oder diese umsetzt. Natürlich gelten weiterhin alle Konsequenzen für z.B. Verletzungen entsprechend den Regeln. Sobald eine weitere bis dahin unbeteiligte Partei hinzukommt MUSS maximal nach dem AMC weitergespielt werden!

Waffen- und Rüstungsrichtlinien:

Die Orga macht keinen Ausrüstungscheck! Eventuelle Kontrollen dienen ausschließlich dem Nachkommen der Sorgfaltspflicht. Jeder ist für seine Ausrüstung selbst verantwortlich! Bitte achtet aufeinander und nutzt keine billigen/harten Larpwaffen oder scharfkantige Ausrüstung!

Wir möchten darauf hinweisen, dass wir einige Larp-Waffen, insbesondere die Authentic-Serie von Wyvern-Crafts, nicht als besonders Larp-tauglich empfinden und bitten euch, solche nicht mitzubringen. Wir behalten uns vor jederzeit jede Art von Ausrüstung aus dem Spiel zu nehmen.

Jeder Charakter sollte nur Waffen und Rüstung entsprechend seiner Rolle und seines Hintergrundes mit sich führen. Auch wenn wir in Kriegszeiten leben sind die meisten Kriegswaffen zerstört oder verloren gegangen, jeder trägt nur das Nötigste mit sich herum.

Charakter mit zivilem Hintergrund tragen normalerweise Messer und Kurz Waffen, keine Stangenwaffen oder Schilde und keine Rüstungsteile.



Kämpfer wie Milizionäre, Söldner, Infanteristen oder auch Adelige tragen Schwerter und vereinzelt Langwaffen und Schilde sowie einzelne bis einige Rüstungsteile. Mehr Rüstungsteile und Vollrüstungen sind ausdrücklich Ritter-Charakteren vorbehalten.

Bitte beachtet den Allgemeinen Styleguide beim Thema Waffen und Rüstung!

Schildwälle sind weder für das Spiel noch für das Setting förderlich und daher unerwünscht!

Magische Rüstungen gibt es nicht! Einige Monster und Kreaturen vertragen trotzdem mehr Treffer als auf den ersten Blick vielleicht ersichtlich, dies zeigt sich jedoch in den entsprechenden Spielsituationen meist deutlich (siehe Kapitel "Monster, Kreaturen und andere Übeltäter").

Beispiele:

Ein Bettler oder ehemaliger Handwerker hat in der Regel ein einfaches Messer, einen Dolch oder eine Bauernwehr zur Hand und kann sich damit auch verteidigen, ist aber kein geübter Kämpfer. Söldner und Milizionäre haben bessere Waffen und wissen zu kämpfen und sich zu organisieren. Ritter und gedrillte Soldaten sind sehr geübt mit ihren Waffen und haben meist den Umständen entsprechend gut gepflegte Ausrüstung.

Rüstungsregeln:

Auf dem Schlammfeld zählen wir keine Rüstungspunkte vor uns hin und teilen in keine Rüstungsklassen ein. Grundsätzlich gilt die "Sei kein Opfer!"-Regel und das "DKWDDK"-Prinzip. Darüber hinaus hier eine kurze Orientierung:

Normale Kleidung schützt nicht vor Schäden, weder vor Messern noch vor Keulen und schon gar nicht vor "schwereren Geschützen". Ein dickes Lederwams lässt dich vielleicht einen einzelnen Treffer noch halbwegs unbeschadet überstehen, ein Gambeson wehrt auch mal eine schlecht gezielte Klinge ab. Ein Kettenhemd verhindert immerhin die schlimmsten Treffer von Klingen, ein Helm schützt den Kopf meist recht gut gegen halbherzige Schläge. Massive Rüstungen oder Panzerhandschuhe sind schon eine andere Liga, hier darf man sich von einem Messer oder einem einfachen Knüppel nicht zu viel erwarten und auch eine Kriegssense gleitet mal ab, ohne Schaden anzurichten.

Denkt daran: Rüstung schützt NUR dort, wo sie getragen wird. Wenn dir jemand ein Messer unter deinem Helm über die Kehle zieht nützt auch ein massiver Brustpanzer nichts und du wirst fallen ...

Zwei-Handvoll-Regel:

An jeder Auseinandersetzung INNERHALB des Lagers dürfen nur insgesamt zwei Handvoll (10 Leute, am besten eine Handvoll auf jeder Seite) zur gleichen Zeit beteiligt sein. Dies

erlaubt kurze und knackige Auseinandersetzungen auch auf engerem Raum. Daher ist es sinnvoll, generell nicht in Gruppen von deutlich mehr als 5 Leuten unterwegs zu sein. Wenn ihr also einen Kampf seht oder in diesen hineingezogen werdet achtet in etwa auf die Anzahl der Teilnehmer und steht im Zweifel daneben und feuert lieber die Gruppe eurer Wahl an, anstatt den Kampf noch größer und unübersichtlicher zu gestalten. Sobald einer deiner Kumpanen fällt kannst du dann selbstverständlich seinen Platz in der Gruppe einnehmen. Sollte eine Gruppe in das Lager einer Fraktion stolpern und dort auf Ärger aus sein muss sie damit rechnen, dass diese Fraktion ihren Teil der Zehn auf ihrem „eigenen Grund“ stets mit kampffähigen Mitgliedern auffrischt.

Meucheln:

Auch wenn dies eine Menge Konfliktpotenzial, auch OT, bietet, ist Meucheln grundsätzlich erlaubt und erwünscht! Wer nachts allein und vielleicht betrunken durch das Lager streift und vorher andere Leute verärgert hat, darf sich nicht wundern, wenn er von einem gedungenen Mörder angegriffen wird oder dieser vielleicht auch nur an sein Hab und Gut will.

Es gilt dabei jedoch die Regel, dass jeder Meuchelversuch mit einer Kontaktaufnahme beginnen muss! Ob ihr euer Opfer dafür erstmal im Vorbeigehen anrempelt, es aus einer dunklen Ecke anspricht oder ihm eine leichte Verwundung zufügt, die es ihm trotzdem erlaubt noch spielerisch zu reagieren, ist dabei egal. Am besten lauert ihr eurem Opfer so auf, dass es euch unmittelbar vorher bemerkt, aber z.B. nicht die Möglichkeit hat eine Waffe zu ziehen, bevor ihr ihm ein Messer an die Kehle haltet.

BITTE BEACHTET, dass die oben genannten Kampfregeln gelten! Das heißt wenn ihr als Meuchler euer Opfer nicht gerade mit „Aufs Maul?“ vorgewarnt habt und eine positive Antwort bekommt dürft ihr NIEMALS jemanden von hinten anspringen oder anderweitig unbemerkt direkten Körperkontakt suchen! Außerdem gelten natürlich die „Sei kein Opfer!“-Regel und die unten genannten Verwundungs- und Todes-Regeln. Euer Opfer muss also keineswegs zwingend sterben, auch wenn ihr es totgeglaubt zurücklasst!

Ausnahmen:

Ausnahmen von diesen Regeln findet ihr weiter unten im Kapitel „Monster, Kreaturen und andere Übeltäter“.

Heilung, Verwundung und Tod:

Jede Verletzung braucht Zeit zum Heilen. Das heißt, eine tiefe Schnittwunde muss auf jeden Fall versorgt werden und tut auch über die Zeit der Con weh und der Schwertarm lässt sich unter Umständen nicht benutzen. Narben, Verkrüppelungen und schwerere Verwundungen bleiben über mehrere Cons bestehen.

Kein Charakter stirbt sofort, jeder noch so schwer verletzte Charakter wird zuerst ins Lazarett gebracht und hat eine noch so kleine Chance, auch die schlimmste Verletzung zu überleben.

Das Lazarett:

Jede Verwundung und jede Vergiftung muss früher oder später im Lazarett versorgt werden. Jeder verwundete oder vergiftete Charakter MUSS trotz eventueller Heilungsversuche und Gegenmaßnahmen so schnell wie IT möglich ins Lazarett gehen bzw. gebracht werden, dies gilt auch für tödliche Verletzungen.

Im Lazarett entscheidet letztendlich der Oberste Heiler über die Folgen einer Verletzung oder Vergiftung. Dies folgt gewissen Regeln, natürlich haben Heiltränke, Gegengifte und Heilungszauber immer einen positiven Effekt auf den Ausgang. Außerdem wird im Lazarett das Lazarettbuch geführt, in dem die "Krankengeschichte" jedes Charakters festgehalten wird, es werden eventuell weitere Verwundungen geschminkt (siehe "Schminken") und ihr bekommt im Falle eures Charaktertodes Nummer-Anstecknadeln für weitere Charaktere.

Der Tod:

Generell können Charaktere auf der Con jederzeit sterben, über den finalen Charaktertod entscheidet der Oberste Heiler im Lazarett anhand festgelegter Regeln. Ein einmal toter Charakter ist und bleibt tot (Nekromantie mal ausgenommen, aber das ist dann auch kein wirkliches „Leben“ mehr), der Charaktertod ist also permanent. Es steht jedoch jedem Spieler frei seinen Charakter als so schwer verletzt zu betrachten, dass dieser das Lazarett nicht mehr verlassen kann, womit er für alle Schlammfeld-Cons als tot gilt, aber weiter auf anderen Cons anwesend sein kann, ohne Logikbrüche zu erzeugen. Es steht natürlich jedem Charakter jederzeit frei an einer Verletzung oder Vergiftung zu sterben, auch wenn die Regeln ihn überleben lassen würden.

Schminken:

Generell sollte jeder Teilnehmer Kunstblut und etwas Verbandszeug zur Con mitbringen. Auch Schminkzeug für Narben oder Wunden kann hilfreich sein. Darüber hinaus steht zu Beginn der Con am Check-In und während der Con im Lazarett die meiste Zeit ein Schmink-Team bereit, welches euch frische oder auf vergangenen Cons erhaltene IT-Narben und IT-Verwundungen schminkt und euch mit eventuell zusätzlich benötigtem Verbandszeug versorgt. Hierfür ist auch das Lazarettbuch wichtig.

Natürlich freuen wir uns, wenn wir ausgegebenes Schmink- und Verbandszeug über das Lost-and-Found oder spätestens am Ende der Con wieder zurückbekommen!

Drogen und Abhängigkeit:

Drogen und Abhängigkeiten sind vorerst jedem Spieler selbst überlassen, das ausspielen folgt dem "DKWDDK"-Prinzip. Regeln für Sucht und Substanzen folgen in Zukunft.

Heiltränke und Gifte:

Tränke und Gifte sind alchemistische Produkte und können nur von Alchemisten hergestellt werden. Ihre Wirkung hängt vom Geschmack ab. Alchemistische Produkte sind damit immer lebensmittelsicher und essbar! Bitte stellt diese NICHT einfach selber her und "schmuggelt" sie auf die Veranstaltung, da dies sowohl für das Spiel als auch bei event. Allergien eurer Mitspieler nicht förderlich ist.

Dabei beschränkt sich der Geschmack auf folgende Hauptgeschmäcker: sauer für Heiltränke, Gegengift und Gift werden dieses Jahr noch nicht bespielt. Bei jedem alchemistischen Produkt zählt immer nur der klar im Vordergrund stehende Geschmack (man kann z.B. kein Gift mit einem Heiltrank kombinieren)!

Heiltränke (sauer):

Alle alchemistischen Produkte, die über eine Heilwirkung verfügen, sind immer stark sauer. Ein Heiltrank verbessert immer nur die natürliche Heilung einer Wunde und damit die Chance zu überleben. Sie wirken nicht bei Giften, lassen keine Wunden auf magische Weise verschwinden und garantieren auch nicht, dass ein verwundeter Charakter überlebt. Und nein, sie können NIEMALS Tote zurückholen!

Gegengift:

Wird vorerst nicht bespielt.

Gifte:

Wird vorerst nicht bespielt.

Heilungsmagie:

Ähnlich wie Heiltränke kann Heilungsmagie nur die Heilung eines Charakters unterstützen. Genaueres zu Heilungsmagie findet sich im Kapitel "Magie und Alchemie".

Dieben und Rauben:

Dieben:

Als Dieben verstehen wir das IT-Stehlen von Handelswaren. Jeder Charakter darf alle Handelswaren jederzeit dieben, muss aber natürlich sich der potentiellen IT-Konsequenzen bewusst sein. Bitte seht bei Lebensmitteln davon ab, die komplette Menge/das ganze Gefäß (z.B. einen Korb voll Äpfel) zu Dieben, sondern diebt am besten immer nur einen Teil.

Alle privaten Zelte, die nicht als Spielbereich (wie z.B. die Taverne) geöffnet sind, sind OT-Bereiche. Hier darf nicht gediebt werden, daher ist es auch unfair, insbesondere erbeutete Handelswaren in diesen OT-Bereichen zu lagern.

Das Loot-Symbol:

Jeder Gegenstand, der über die Grundregeln für Handelswaren hinaus als Handelsware gelten soll und somit gediebt, geraubt oder gelootet werden darf muss mit einem klar erkennbaren roten X gekennzeichnet werden.

Außerdem können Kisten, die ausschließlich Handelswaren enthalten, zur besseren Erkennung mit einem roten X gekennzeichnet werden. Kisten selbst dürfen ansonsten NICHT gediebt, geraubt oder gelootet werden, um Missverständnisse, Frust und Ärger zu vermeiden.

Lootbeutel:

Der Lootbeutel ist ein weißer Beutel mit gut erkennbarem, rotem X darauf. Dieser ist ein Spielangebot für Diebesspiel und ersetzt das Beutelschneiden.

Der Lootbeutel selbst sowie sein kompletter Inhalt sind Handelswaren!

Jeder Teilnehmer kann beliebig viele Loot-Beutel bei sich tragen oder in seinem Lager verwahren. Lootbeutel dürfen nicht festgebunden werden, sodass sie sich einfach im Vorbeigehen dieben lassen. Am besten man klemmt sie unter den Gürtel oder verwendet einen Knoten, der sich bei Zug löst oder eine lockere Schleife.

Natürlich ist es sinnvoll, einen gediebnen Lootbeutel beim Lost-and-Found wieder abzugeben, damit sich diese nicht ansammeln und wieder ins Spiel kommen können. Es empfiehlt sich auch besondere Lootbeutel mit seinem Namen zu versehen, um sie zurückbekommen zu können.

Lootbeutel kann man auch in begrenzter Stückzahl bei der Orga vor Ort bekommen.

Beutelschneiden:

OT-Beutelschneiden ist ausdrücklich verboten (siehe Messer-Sicherheitsregeln)!

Zum IT-Beutelschneiden gibt es die Lootbeutel-Regeln (siehe oben).

Rauben:

Als Rauben ist jede Diebstahlhandlung gemeint, in der das Gegenüber durch direkte Interaktion wie z.B. verbale oder physische Gewalt bzw. Gewaltandrohung seiner Handelswaren beraubt wird.

Ähnlich dem Dieben ist Rauben jederzeit in allen IT-Bereichen erlaubt, die Konsequenzen eingeschlossen.

Sollte beim Rauben das Gegenüber seine Handelswaren IT nicht freiwillig hergeben oder man will auf Nummer sicher gehen, kann das Gegenüber durchsucht werden. Dabei dürfen selbstverständlich NICHT die unterste Kleidungsschicht, die Schuhe und keine Intimbereiche durchsucht werden! Daher dürfen Handelswaren dort auch nicht versteckt werden.

Wenn ein Spieler OT NICHT durchsucht werden möchte muss er das deutlich machen und auf präzise Nachfrage alle jeweiligen Handelswaren herausgeben (z.B. Kupfer-, Silber-, Goldmünzen, Brot, Äpfel, Met, Edelsteine, etc.).

Lost-and-Found:

Alle gefundenen sowie aus versehen gediebnen Gegenstände oder Lootbeutel können jederzeit am Orgaplex abgegeben werden (bitte nicht mitten in der Nacht sondern am nächsten Morgen, falls es nicht super wichtig ist). Dort können sie vom jeweiligen Besitzer mit genauer Beschreibung abgeholt werden. Wir stellen keine öffentlich zugängliche Kiste auf, alle nicht abgeholt Gegenstände werden nach der Con erst veröffentlicht und dann dem nächsten Fundbüro übergeben (genauerer dazu ist nach der jeweiligen Con auf der Website zu finden).

Magie und Alchemie:

In dieser Welt ist Magie ein obskures Ding. Schamanen und vermeintliche Hexen sind bei weitem häufiger vertreten als echte Magie. Die meisten Bewohner dieser Welt glauben sowieso nicht an Magie oder halten sie für etwas Abgrundböses.

In diesem Teil werden die Wirkungsweisen der Magie beschrieben, Regeln für deren Darstellung, wenn du einen magiebegabten Charakter spielen willst, findest du im „Erweitertes Regelwerk: Magie und Alchemie“.

“Der Zoll”:

Jede Zauberei verlangt eine Art von Energie als Ausgleich für die gewünschte Wirkung. Während Heckenzauberei so unbedeutend sein mag, dass allein der Wille und die eigene Kraft dafür ausreichen und Alchemisten durch ihre Zutaten die Energie aufbringen, verwenden viele Arten der Höheren Zauberei ausführliche Rituale und Vorbereitung um “den Zoll” zu bezahlen. Im Zweifel setzt jeder Zaubernde seine eigene Lebenskraft oder gleich sein ganzes Leben für seinen Zauber ein. Das zeigt sich dadurch, dass häufige Zauberei zu einem ausgezehrten Aussehen und einer frühzeitigen Alterung führt. Personen mit solchem Aussehen werden daher häufig gemieden oder geächtet.

Heckenzauberei:

Jeder Charakter kann in seinem Leben über Heckenzauberei gestolpert oder mit der Begabung dazu geboren sein. Trotzdem ist auch diese Zauberei sehr selten und MUSS zum Charakterkonzept passen. Nicht jeder dahergelaufene Bauer oder Bettler, Söldner oder Ritter ist magisch begabt! Generell kommt Heckenzauberei z.B. bei Elfen, Goblins und Tierwesen etwas häufiger vor als bei Menschen, Zwergen oder Orks.

Um die Menge an Zauberkundigen zu begrenzen stehen regeltechnisch wirksame Heckenzauber vorerst nur ausgewählten Charakteren zur Verfügung. Jeder Spieler kann Heckenzauberei genau wie Höhere Zauberei anmelden.

Darüber hinaus sind der Fantasie jedes Teilnehmers für Heckenzauberei keine Grenzen gesetzt. Alle Ideen wie verlöschende Kerzen, magische Karten oder ähnliches dürfen nach Belieben eingesetzt werden, diese haben aber niemals regeltechnischen Auswirkungen und ihre Wirkung hängt immer ganz von der Reaktion der Mitspieler ab. Bei aller Heckenzauberei sollte man die “Sei kein Opfer!”-Regel im Hinterkopf haben!

Höhere Zauberei:

Höhere Zauberei ist sehr selten geworden. Viele Zauberer sind im Krieg gestorben, verschwunden oder wahnsinnig geworden.

Jeder Charakter, der Höhere Zauberei wirken will, muss vor der Con mit allen Arten von Zauberei, die dieser beherrschen soll, angemeldet und genehmigt werden. Dies dient einem gewissen Standard und einer Kontrolle der Anzahl an höheren Zauberkundigen. Jeder höhere Zauberkundige kann zusätzlich beliebig viel Heckenzauberei beherrschen.

Wirkungen von Magie:

Magische Effekte MÜSSEN ausgespielt werden, natürlich sollte man sich dabei an der “Sei kein Opfer!”-Regel orientieren.

Heilungsmagie:

-to be announced-

Beeinflussungsmagie:

-to be announced-

Kampfmagie:

- to be announced-

Weitere Klassen von Magie:

Jeder Spieler kann zusammen mit seinem Zauberer-Charakterkonzept weitere Arten von Magie mit detaillierten Voraussetzungen und Darstellungen einreichen und somit seiner Kreativität freien Lauf lassen.

Anmeldung, Anleitungen und Voraussetzungen zum Wirken von Magie sind im "Erweitertes Regelwerk: Magie und Alchemie". Diese sind verpflichtend!

Alchemie:

Jeder Charakter, der Alchemie wirken will, muss vor der Con angemeldet und genehmigt werden! Dies dient einem gewissen Standard und einer Kontrolle der Anzahl an Alchimisten und alchemistischen Produkten.

Die Wirkung von Tränken und Giften hängt vom Geschmack ab. Alchemistische Produkte sind immer lebensmittelsicher und essbar.

Dabei beschränkt sich der Geschmack auf folgende Hauptgeschmäcker: sauer für Heiltränke, Gegengift und Gift werden dieses Jahr noch nicht bespielt. Bei jedem alchemistischen Produkt zählt immer nur der klar im Vordergrund stehende Geschmack!

Die genaue Wirkungsweise findet sich bei Heiltränke und Gifte im Kapitel Heilung, Verwundung und Tod.

Die Anleitungen zur Herstellung von alchemistischen Produkten sind im "Erweitertes Regelwerk: Magie und Alchemie". Diese sind verpflichtend!

Monster, Kreaturen und andere Übeltäter:

Unter diese Kategorie fallen meistens NSC oder GSC, die die Welt und das Spiel bereichern oder zu speziellen Zeiten auftreten. Wenn du ein Monster oder eine Kreatur als Spieler spielen möchtest, kannst du dich gerne unter orga@brokenmindlarp.de melden.

Kreaturen:

Alles was in etwa menschengroß oder kleiner, aber kein Mensch oder Anderling ist, ist eine Kreatur. Zu diesen zählen z.B. Unholde, Geister, entartete Tierwesen, Mutanten, Untote oder Vampire. Kreaturen entstammen den Geschichten, die man kleinen Kindern erzählt und sind eher alltägliche Schreckgespenster als wirklich etwas Reales oder Greifbares. Hin und wieder behauptet mal jemand eine Kreatur gesehen zu haben oder bezichtigt jemanden eine zu sein, was sich jedoch meist als nicht haltbar oder Aufmerksamkeitssuche herausstellt.

Kreaturen können auf den ersten Blick als Menschen oder Anderlinge durchgehen oder teilweise sogar unentdeckt unter diesen leben. Sie besitzen meist besondere Fähigkeiten wie große Kraft, Magie oder eine hohe Widerstandsfähigkeit. Diese ergeben sich aus dem Auftreten der jeweiligen Kreatur.

Monster:

Alles was deutlich größer und/oder breiter als ein Mensch ist und keine menschlichen Züge besitzt gilt als Monster, wie z.B. ein Troll oder ein Ziegendämon. Monster sind für die Meisten Teil von Sagen und Legenden oder der Götterwelt, denen man nicht tatsächlich begegnen könnte. Manche sagen auch sie entstammen überhaupt nicht dieser Welt und daher gelten für sie auch nicht deren Regeln.

Monster sind stärker als jeder Mensch und richten entsprechenden Schaden mit ihren Hieben an. Außerdem halten sie eine, für einen normalen Charakter nicht einschätzbare, Anzahl an Treffern aus.

Plünderer und andere Bedrohungen von Außen:

In diesen unsicheren Zeiten kommt es immer wieder dazu, dass Banden plündernd durch die Lande ziehen und alles mit Gewalt an sich bringen, dessen sie habhaft werden können oder noch finstere Machenschaften im Schilde führen.

Zu erkennen sind sie an einem rein feindseligen Auftreten und zeigen in der Regel wenig Interesse an Verhandlungsversuchen, solange das Gegenüber unterlegen scheint.

Auch wenn sie in großen Gruppen auftreten können gilt die Zwei-Handvoll-Regel INNERHALB des Lagers. Außerhalb des Lagers können sie natürlich auch mit mehr Charakteren bekämpft werden. Außerdem gelten für sie die Rüstungs- und Waffenrichtlinien sowie die Verwundungs- und Todesregeln nicht, sie bluten und sterben nach dem DKWDDK-Prinzip.

Hallo, schön, dass du bis hierhin gelesen hast. Wir haben viel Zeit und Mühe in unser Regelwerk gesteckt und dich beim Lesen beobachtet. Findest du unser Auge? Wenn ja, wartet am Check-In eine Kleinigkeit auf dich!

Allgemeine Geschäftsbedingungen

§ 1 Zustandekommen des Vertrages

Vertragspartner sind der jeweilige Teilnehmer und Jasper Herz, nachfolgend „Veranstalter“ genannt. Der Vertrag kommt durch die Anmeldebestätigung des Veranstalters zustande. Die Veranstaltung findet auf dem Gelände unter der Adresse Feldmark 6, 23936 Roggenstorf statt.

§ 2 Preise und Versand

Alle Preise, die auf der Website des Veranstalters angegeben sind, verstehen sich einschließlich der jeweils gültigen gesetzlichen Umsatzsteuer. Der Versand der Karte erfolgt per E-Mail.

§ 3 Regelwerk

Mit Vertragsschluss wird das vom Veranstalter vorgegebene Regelwerk als verbindlich anerkannt.

§ 4 Sicherheit

Der Teilnehmer ist verpflichtet, sich selbständig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren. Der Teilnehmer ist sich bewusst, welcher Natur diese Veranstaltung ist und welche Risiken dabei bestehen. Der Teilnehmer versichert, unter ausreichender Würdigung der zu erwartenden körperlichen, geistigen und seelischen Belastungen in der Lage zu sein, an der Veranstaltung teilzunehmen. Soweit die zu erwartenden Belastungen nicht aus dem beigelegten Informationsmaterial hervorgehen, kann der Veranstalter im Zweifel weitere Auskunft erteilen. Den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen ist unbedingt Folge zu leisten. Warnsignale sind von allen Teilnehmern zu beachten. Es finden Einweisungen durch die Orga statt, die alle Teilnehmer verpflichtend absolvieren müssen. Der Veranstalter ist berechtigt, eine Durchsuchung der Teilnehmer auf verbotene Gegenstände durchzuführen und das Vorzeigen eines amtlichen Lichtbildausweises zu verlangen, der vom Teilnehmer während des gesamten Spielverlaufs stets mitzuführen ist. Der Veranstalter ist berechtigt, die mitgebrachten Ausrüstungsgegenstände des Teilnehmers auf ihre Sicherheit zu überprüfen. Der Teilnehmer ist verpflichtet, sämtliche Ausrüstung selbständig daraufhin zu kontrollieren, dass eine gefahrlose Benutzung sichergestellt ist. Sollte sich dabei herausstellen, dass Gefahren bestehen, darf er die betreffende Ausrüstung nicht weiter benutzen und hat sicherzustellen, dass Dritte sie auch nicht benutzen können. Vorher fertiggestellte Aufbauten und Barrikaden dürfen vom Teilnehmer mitgebracht werden und unterfallen Abs. 6 und Abs. 7. Ansonsten ist das Herstellen von Aufbauten und Barrikaden ohne die ausdrückliche Genehmigung der Orga auf dem Spielgelände untersagt.

Der Teilnehmer ist verpflichtet, solche Gefahren für sich selbst, andere Teilnehmer und das Spielgelände zu vermeiden, die über das übliche Risiko des Live-Rollenspiels hinausgehen. Insbesondere zählt dazu: Verstöße gegen geltendes Recht, ungebührliches oder gefährdendes Auftreten gegenüber anderen Teilnehmern oder der Orga und die Missachtung von Weisungen der Orga

Das Betreten von Rot gekennzeichneten und/oder als gesperrt markierten Bereichen oder Gebäuden sowie das Über- oder Durchschreiten von „Flutterband“-Absperrungen

Die Modifikation bzw. Manipulation und/oder das Entfernen von Gelände- oder Gebäudemarkierungen bzw. Kennzeichnungen (Schilder, Flutterband, Absperrungen u.ä.) sowie von mit „X“ oder „OT“ gekennzeichneten Gegenständen oder Geräten sowie die Benutzung bzw. Handhabung letztgenannter OT-Anlagen und OT-Einrichtungen

Die Verwendung von pyrotechnischen Gegenständen und offenem Feuer und/oder offenem Licht ohne vorherige Absprache und Genehmigung von Seiten der Orga

Die Verwendung von nicht geeigneten (Schuss-, Wurf-, Schlag-) Larpwaffen oder realen Waffen oder gefährlichen Werkzeugen Brutalität und unangemessener Kraftaufwand gegenüber anderen Teilnehmern in Kämpfen

Das Beklettern oder Besteigen von Bäumen, Gebäuden oder Gebäudeteilen, Dächern und anderen baulichen Strukturen (Barrikaden, Hindernissen u.ä.) sowie das Durchsteigen von Fenstern

Grabungen im Boden, Rodungen und/oder Abholzungen von Vegetation

Die Vermüllung des Geländes oder der Gebäude

Die Mitnahme oder Beschädigung von Gegenständen auf dem Gelände und/oder in Gebäuden
Bauliche Veränderungen an Gebäuden und Bauelementen und das Entfernen von Gebäudeteilen (Türen, Verbretterungen, Rohren, Planen, Leinen/Seile, u.ä.)

Die Verwendung von permanenten Farben (Sprühdosen, Markierstifte u.ä.) auf dem Gelände und in Gebäuden

Die Verwendung von Trinkwasser für Reinigungs- oder (Ab-)Waschzwecke

Die Verwendung von blauen Lichtquellen (Taschenlampen, Knicklichtern u.ä.) oder das Tragen von blauen Warnwesten und blauen LED-Armbändern

Das Entfachen von offenen Feuern außerhalb der dafür vorgesehenen Feuerstätten.

Wer Alkohol in einer Menge getrunken oder Medikamente zu sich genommen hat, die das Führen eines Fahrzeugs auf öffentlichen Straßen unzulässig macht, hat von Kämpfen jeder Art sowie von körperlich gefährlichen Übungen wie Klettern unbedingt Abstand zu nehmen.

Die Benutzung der Sanitäranlagen ist für alle Teilnehmer verpflichtend. Ein Verstoß dagegen kann zum sofortigen Ausschluss von der Veranstaltung führen.

Teilnehmer, die gegen diese Sicherheitsbestimmungen verstoßen oder den Anweisungen des Veranstalters oder seiner Erfüllungsgehilfen in schwerwiegender Art und Weise oder wiederholt nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass den Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnehmerbeitrages trifft.

§ 5 Haftung

Ansprüche des Teilnehmers auf Schadensersatz sind ausgeschlossen. Hiervon ausgenommen sind Schadensersatzansprüche des Teilnehmers aus der Verletzung des Lebens, des Körpers, der Gesundheit oder aus der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten (Kardinalpflichten) sowie die Haftung für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung des Veranstalters, seiner gesetzlichen Vertreter oder Erfüllungsgehilfen beruhen. Wesentliche Vertragspflichten sind solche, deren Erfüllung zur Erreichung des Ziels des Vertrags notwendig ist. Bei der Verletzung wesentlicher Vertragspflichten haftet der Veranstalter nur auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden, wenn dieser einfach fahrlässig verursacht wurde, es sei denn, es handelt sich um Schadensersatzansprüche des Teilnehmers aus einer Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit. Die Einschränkungen der Abs. 1 und 2 gelten auch zugunsten der gesetzlichen Vertreter und Erfüllungsgehilfen des Veranstalters, wenn Ansprüche direkt gegen diese geltend gemacht werden. Das Befahren des Geländes mit Fahrzeugen jeglicher Art erfolgt auf eigene Gefahr. Der Parkplatz für Teilnehmer ist nicht bewacht. Das Parken erfolgt dort ebenfalls auf eigene Gefahr. Für Diebstahl und Beschädigungen übernimmt der Veranstalter keine Haftung.

§ 6 Urheberrecht an Aufzeichnungen

Alle Rechte an Ton-, Bild- und Videoaufnahmen bleiben dem Veranstalter vorbehalten.

Alle Rechte an der aufgeführten Handlung sowie an den vom Veranstalter verwendeten Begriffen und Eigennamen bleiben dem Veranstalter vorbehalten. Der Teilnehmer erklärt sich ausdrücklich einverstanden mit einer – auch öffentlichen und gewerblichen – Verwertung und Verwendung von Bild- und Tonmaterial, das ihn – auch teilweise – abbildet oder betrifft. Dies gilt räumlich und zeitlich unbegrenzt. Durch den Teilnehmer angefertigte Aufnahmen im Sinne des Abs. 3 sind ausschließlich für private Zwecke zulässig und dem Veranstalter auf Verlangen zur Verfügung zu stellen.

Jede öffentliche Aufführung, Übertragung oder Wiedergabe von Aufnahmen, auch nach Bearbeitung, ist nur nach Einholung des vorherigen schriftlichen Einverständnisses des Veranstalters zulässig.

§ 7 Sonstiges

Bei der Veranstaltung handelt es sich um eine theater-artige Veranstaltung.

Auf Verträge zwischen dem Veranstalter und dem Teilnehmer findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland Anwendung. Änderungen und Ergänzungen des Vertrages bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform. Das Schriftformerfordernis kann nur schriftlich aufgehoben werden. Zur Wahrung der Schriftform genügt auch eine Übermittlung in Textform, insbesondere mittels E-Mail.

Sollte eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam sein oder werden oder sollte der Vertrag unvollständig sein, so wird der Vertrag im übrigen Inhalt nicht berührt.