

7. Das Kampffregelwerk

Auch Nichtkämpfer sollten sich damit befassen !

7.1. Sicherheitsregeln

Jede Waffe muss von der Spielleitung genehmigt werden!

Echte Waffen sind TABU! Wer eine solche zu einem Live-Abend mitbringt wird vom gesamten Spiel ausgeschlossen! Wir werden je nach Waffenart auch nicht davon absehen straf- und/oder zivilrechtliche Schritte einzuleiten. Solltet ihr euch bei irgendwelchen Gegenständen, die man für Waffen halten könnte unsicher sein, fragt lieber noch einmal bei der SL nach.

Kein Körperkontakt im Kampf, wenn nicht beide oder alle Beteiligten zustimmen! Schläge mit Nahkampfwaffen im Handgemenge werden durch liebevolle Knuffs ersetzt. Man sollte zwar zum Schlag ausholen, aber kurz vor dem Treffer den Schlag abbremsen um die Verletzungsgefahr zu minimieren und dem Gegenüber blaue Flecken zu ersparen.

Sind die Angriffe zu hart (tun also weh, das ist subjektiv und immer ernst zu nehmen) oder zu schnell (z.B. Stakkatoschläge), sollte man dies dem Gegner mitteilen und notfalls einen „Time-Stop“ ausrufen. Spieler, die wiederholt gegen die Regeln verstoßen, werden von der SL verwarnt und notfalls aus dem Spiel entfernt.

Schläge auf Kopf, Hals und die Genitalien sind verboten! Deshalb solltet ihr auch auf Schläge von oben verzichten, um nicht versehentlich euren Gegner an diesen Stellen zu treffen. Wenn es durch so einen Zufall zu einer gefährlichen Situation wie einer Verletzung kommt, dann ruft unverzüglich eine SL!!

Das Selbe gilt für **Schläge auf die Hände** – so was passiert recht schnell. Wer immer wieder durch „versehentliche“ Hand-Treffer auffällt, bekommt Ärger, denn das tut echt weh und Entwaffnen ist immer noch eine Sonderfertigkeit!

Das Zustechen ist nur mit Waffen erlaubt, die von der Spielleitung dafür genehmigt wurden (für gewöhnlich sind dies Waffen ohne Kernstab, z.B. Pflöcke).

Provoziert einer der Spieler grob fahrlässig eine Verletzungsgefahr, kann er sofort vom Spiel ausgeschlossen!

Wir wollen im Spiel ausschließlich Nerf-Waffen zur Darstellung von Schusswaffen haben. Wir verlangen von Euch davon abzusehen gut aussehende Schusswaffenimitationen zu tragen – auch wenn sie deutlich besser aussehen als die quietschbunten Nerf-Waffen.

Wir wollen gemeinsam spielen und das zumeist auch in bewohnten Gebieten! Personen, die einen dabei beobachten, wie man eine scheinbar echte Waffe auf einen anderen Menschen richten können zu den berechtigten Schluss kommen die Polizei zu rufen.

Einem „Time-Stop“ ist immer Folge zu leisten, egal wer es ausruft und warum!

Ein Time-Stop wird ausgerufen bei: Drohender Gefahr durch irgendeine Stolperfalle, wenn euch das Gelände zu unsicher ist (z.B. schlammig-rutschig), ihr nichts mehr erkennen könnt und deshalb nicht mehr verantwortungsvoll kämpfen könnt und in ähnlichen Situationen. Bitte nutzt es nicht, um einer ausweglosen Situation im Spiel zu entkommen. Erwischen wir euch dabei muss das Konsequenzen geben.

Es wird **nicht STOPP sondern Timestopp** gerufen um IT und OT nicht zu verwechseln.

Wurfwaffen werden ebenfalls durch Latexwaffen (**ganz wichtig: ohne Kernstab**) ersetzt, die jedoch noch weiteren Sicherheitsbestimmungen unterliegen. Diese müssen für den Gebrauch als Wurfwaffen von der SL genehmigt werden.

Auch jede Nerf-Schusswaffen muss von der SL zugelassen werden. Man kann die Waffe etwas aufhübschen. Es geht uns beim Aussehen rein darum, das die Waffe immer als Spielzeug zu erkennen sein muss, auch ohne detaillierte Kenntnisse in Waffentechnik und auf möglichst einen Blick.

Außergewöhnliche Waffen muss man sich basteln. Sie müssen ähnlich funktionsfähig sein wie die Nerf-Waffen, denn man muss schon noch mit irgendwas wenigstens werfen und treffen, soll heißen, ihr könnt auch Softbälle werfen. Fragt hier vorher eine SL. Manche Dinge klappen halt nur im Storytelling – aber das machen dann die Spielleiter.

7.2. Grundlegendes Prinzip

Kann ein Konflikt nicht anders gelöst werden, so kann es zu simulierten körperlichen Konfrontationen kommen. Dabei werden die Angriffe mit Hilfe von LARP- und NERF-Waffen ausgespielt.

Treffer:

Trifft ein Angriff, darf der Angreifer seinen Schadenswert ansagen und der Verteidiger zieht diesen Wert von seinen aktuellen Gesundheitsstufen ab.

Während der Kampfrunde könnt ihr auch Disziplinen anwenden. Tut dies bitte laut und deutlich (am besten mit dem Namen des Opfers) damit der Betroffene auch im Kampf weiß dass er gemeint ist.

Telling:

Manche Dinge erfordern im Kampf eine etwas nähere Beschreibung (Thaumaturgie, Zulugestalt, etc.) für solche Dinge kann man einen „Time Stop“ ausrufen oder das „Timeout“ Zeichen benutzen um das Off- Play zu klären, **wenn ihr dies aber vermeiden könnt, wären wir euch dankbar.**

Kampfrunde:

Es ist schwer in einem LARP-Kampf eine Kampfrunde auszuspielen oder auch nur darzustellen. Grundsätzlich ist eine Kampfrunde 3-5 Sekunden lang und in Disziplinen oder Ähnlichem wo Kampfrunden als Zeit angegeben werden dient diese Angabe dazu, dass man als Spieler weiß, wann ein Effekt eintrifft.

Ein Kampf ist immer ein bisschen Chaotisch, aber wenn jeder mit Menschenverstand arbeitet, dann bekommen wir es gemeinsam hin einen Stimmungsvollen Abend – auch mit körperlich orientierten Clans – zu verbringen.

7.3. Schaden

Der Schaden errechnet sich über mehrere Faktoren. Diese sind die Attribute, die Fähigkeiten, Disziplinen und gewisse Ausrüstungsgegenstände.

Zu jeder Waffe gehört eine Kombination aus einem Attribut und einer Fähigkeit, die entsprechenden Werte aus den Tabellen werden addiert, das Ergebnis ist der Grundbonus für den Schaden. Zu diesem Grundbonus wird der Bonus durch die Waffe und möglicherweise der Bonus durch Disziplinen (z.B. Stärke) addiert und man erhält den Schaden den man verursacht.

Wir unterscheiden ferner zwischen zwei Schadenstypen: „Normalem“ und „schwerem“ Schaden. Sollte ein Angriff schweren Schaden verursachen, wird das durch die Ansage der Schadenspunkte plus dem Zusatz „schwer“ (z.B. „5 Schwer“) gekennzeichnet. **Bei einem solchen „schweren“ Angriff kann der Schaden nicht im Kampf geheilt werden** (siehe „Heilen von Schaden“ S. 64).

7.3.1. Schaden im Nahkampf

Als Basis hat **Jeder** einen Grundschaden von 1 – unabhängig von allen anderen Faktoren.

Der Nahkampfschaden wird wie folgt errechnet:

Grundschaden 1 + Körperkraftbonus + Disziplinsbonus + Nahkampfwaffe/Handgemenge

Hier nochmals die meisten Boni im Überblick

Körperkraft

3 = + 1
4 = + 1
5 = + 1

Stärke

1. Stufe = + 1
3. Stufe = + 1
5. Stufe = + 1

Handgemenge

1. Stufe = + 1
4. Stufe = + 1

ODER

Nahkampf

1. Stufe = + 1
4. Stufe = + 1

Handgemenge und Nahkampf-Waffen

Benötigte Fertigkeit: Handgemenge

Faust +0

Klingenhandschuhe +1

Benötigte Fertigkeit: Nahkampf

Pflock +1

Dolch/Knüppel +1

Schwert/Axt +2 (einhändig)

Zweihänder +3 (muss beidhändig geführt werden)

7.3.2. Schaden im Fernkampf

Im Fernkampf gibt es keinen Bonus durch die Disziplin Stärke oder Geschwindigkeit. Allein der Wert in Geschicklichkeit, der entsprechenden Fähigkeit und dem Bonus durch die Waffe entscheidet über den Schaden. Auch hier gibt es den Grundbonus +1.

Es gilt folgende einfache Formel für den Fernkampf:

Grundschaden 1 + Geschickbonus + Waffe

Hier die meisten Boni in Übersicht:

Geschick

3 = + 1

4 = + 1

5 = + 1

Fernkampfaffen

Benötigte Fertigkeit: Schusswaffen

Pistole +1

MP +2

Gewehr +2

Shotgun / Schrotflinte +3

Sturmgewehr +3

Scharfschützengewehr +3

Benötigte Fertigkeit: Sportlichkeit (Wurfwaffen)

Wurfdolch +1

Wurfaxt +2

Armbrust +2

Bogen +2

Munition und Waffen kann man nicht so einfach im Geschäft kaufen. Entweder man muss die entsprechenden Leute kennen (z.B. Einfluss Unterwelt).

7.3.3. Feuerschaden

Feuer fügt Vampiren schweren Schaden zu. Die Nutzung von Feuer als Waffe ist Vampiren aber aufgrund ihrer Feuerphobie so gut wie unmöglich. Andere Wesen können aber z.B. Flammenwerfer oder Fackeln problemlos einsetzen.

Ein Flammenwerfer würde je nach Stärke 2-6 Schaden pro Runde machen, eine Fackel würde einen Extrapunkt Schaden durch das Feuer machen. Wenn ein Vampir vollständig angezündet wird, erleidet er sechs Punkte Schaden pro Runde. Außerdem kann Feuer den Röttschreck in Vampiren auslösen (siehe Röttschreck).

Achtung:

Wer tatsächliches Feuer im Spiel aktiv als Waffe benutzt, wird sofort vom Play ausgeschlossen. Falls ihr Waffen verwenden wollt die Feuer verwenden

muss unbedingt die entsprechende Attrappe vorgelegt werden.

7.3.4. Heilen von Schaden

Vampire (und Ghule) können mit Hilfe ihres Blutes Gesundheitsstufen heilen.

Pro eingesetzten Blutpunkt heilt der Charakter 2 Gesundheitsstufen.

Pro Runde darf man aber nur so viel Blut einsetzen, wie es von der Generation her erlaubt ist.

Erhält man durch einen Angriff schweren Schaden, dann ist man solange nicht in der Lage diesen zu heilen, bis man eine mindestens fünfminütige Erholungspause eingelegt hat.

Der schwere Schaden kann danach mit einer Rate von einem Punkt pro Tag oder zwei Punkten pro Tag durch Ausgeben eines Willenskraftpunktes pro Tag geheilt werden.

Normaler Schaden kann trotz allem weiterhin normal geheilt werden.

Man kann pro Tag nur einen Punkt schweren Schaden Heilen (2 für einen WP)

7.4. Gesundheitsstufen, Absorption, Endgültiger Tod und Rüstungsschutz

Jeder Charakter verfügt über eine gewisse Anzahl von Gesundheitsstufen, die von seinen **Attributen, Fähigkeiten und Disziplinen abhängen**. Die genaue Berechnung der Gesundheitsstufen entnimmt man der weiter unten stehenden Tabelle. Diese Gesundheitsstufen zeigen den Grad der Körperlichen Unversehrtheit des Charakters an. Durch Angriffe verliert der Charakter temporär eine Anzahl von Gesundheitsstufen die dem Schaden des Angriffs entsprechen.

Sollte ein Charakter auf drei oder weniger Gesundheitsstufen fallen, muss der Spieler dies durch Torkeln, Kriechen und fahrigere Bewegungen ausspielen.

Sobald der Charakter keine Gesundheitsstufen mehr besitzt verfällt der Kainit in Starre andere Wesen sterben normalerweise einfach. Überzähliger Schaden wird nicht beachtet und verfällt einfach.

Bei einem Charakter in Starre kann man einen so genannten „Todesstoss“ („Todesstoß“ ansagen) durchführen, wobei der Charakter dann unwiederbringlich vernichtet ist (Sprich: Man kann niemanden „aus Versehen“ töten, es ist immer eine bewusste und hoffentlich gut überlegte Entscheidung des (N)SC).

Gesundheitsstufentabelle

Gesundheitsstufen-Basis = 10 GS

+ Widerstandsfähigkeit = Stufe 2 und 4 jeweils +1

+ Ausweichen = Stufe 1,2,4,5 jeweils +1

Bsp.: Vanessa Ventrue hat wie jeder andere Charakter 10 Gesundheitsstufen als Basis. Sie hat eine Widerstandsfähigkeit von 1 und hat die Fähigkeit Ausweichen auf 2. Ihre Clansdisziplin Seelenstärke hat sie auf 3. Sie halt insgesamt $10+1+2 = 13$

7.5. Schaden absorbieren (Widerstandsfähigkeit)

Ein Kainskind zeichnet sich durch eine besondere Zähigkeit aus – es ist ein übernatürliches Wesen und kann darum Schaden in einer gewissen Höhe absorbieren. Jeder Spieler sollte auswendig wissen, wieviel Schaden sein Charakter absorbieren kann!

Es ist nur möglich normalen Schaden zu absorbieren – lediglich mit der Disziplin Seelenstärke kann man auch schwer heilbaren Schaden absorbieren.

Man zieht die Punkte, die man Absorbieren kann von dem ausgerufenen Schaden ab. Bleibt noch Schaden nach dem Absorbieren über erhält man diesen.

Der Erste, Dritte und Fünfte (1., 3., 5.) Punkt Widerstandsfähigkeit bringen jeweils EINEN Punkt zum Schadenabsorbieren (von normalen Schaden)

Der Erste, Dritte und Fünfte (1., 3., 5.) Punkt Seelenstärke bringt EINEN Punkt zum Schadenabsorbieren. (Von normalen UND schwerheilbaren Schaden)

Der Vierte Punkt Seelenstärke (4.) bringt ZWEI Punkte zum Schadenabsorbieren von schwerheilbaren Schaden!

Folgende Rechnung gilt:

Absorption normaler Schaden:

Widerstand 1 , 3 , 5 + Seelenstärke 1, 3, 5 [min. 1, max. 6)

Absorption schwerer Schaden:

Seelenstärke 1, 3, 4, 4, 5 [min. 0, max. 5]

Beispiel:

Gabi Gangrel hat eine Widerstandsfähigkeit von 3 und Seelenstärke 3.

Sie kämpft mit Bert Brujah.

Bert Brujah schlägt mit einem Schwert auf Gabi Gangel und verursacht 7 normalen Schaden.

Gabi Gangrel kann durch Widerstand 3 ZWEI Schaden absorbieren und durch Seelenstärke 3 ZWEI. Insgesamt absorbiert sie also VIER Schadenspunkte.

Sie rechnet also $7 - 4$ und weiß, dass sie 3 normalen Schaden bekommt.

7.6. Rüstung

Rüstung gibt es in **verschiedenen Qualitätsstufen**. Die Stufe, durch die man über öffentliche Mittel dran kommt ist Qualität B (Kurz QB). Man kann sie im Internet kaufen oder vor Ort in einem Laden. Die Qualität A (Kurz QA) kann man nur über Einflüsse beziehen. Die A-Qualität hält nicht nur einen Kampf aus, sondern zwei bevor die Rüstung ersetzt oder Repariert werden muss.

Rüstung gibt entweder Einmalig oder Zweimalig (je nach Qualitätsstufe) einen Wert an Absorptionspunkten dazu, der vor NORMALEN Schaden schützt. Schwer heilbaren Schaden fängt keine Rüstung auf.

Trägt man eine Rüstung absorbiert diese IMMER bevor man natürlich mit seinem

eigenen Widerstandswert absorbiert.

Rüstungstabelle

QB Gefütterte Kleidung	= +1 bei EINEM Kampf, danach kaputt
<i>QA Gefütterte Kleidung</i>	= +1 bei ZWEI Kämpfen, danach kaputt
QB Lederrüstung	= +2 bei EINEM Kampf, danach kaputt
<i>QA Lederrüstung</i>	= +2 bei ZWEI Kämpfen, danach kaputt
QB Kevlarweste	= +3 bei EINEM Kampf, danach kaputt
<i>QA Kevlarweste</i>	= +3 bei ZWEI Kämpfen, danach kaputt
QB Kettenhemd	= +3 bei EINEM Kampf, danach kaputt
<i>QA Kettenhemd</i>	= +3 bei ZWEI Kämpfen, danach kaputt
QB Ritterrüstung	= +8 bei EINEM Kampf, danach kaputt*
<i>QA Ritterrüstung</i>	= +8 bei ZWEI Kämpfen, danach kaputt*
QB Bombenanzug	= +10 bei EINEM Kampf, danach kaputt**

Nach dem Kampf Rüstung geht kaputt! Sie muss ersetzt oder repariert werden. Hat die Rüstung weniger Punkte absorbiert, als sie gesamt absorbieren kann, bleiben die übrigen Punkte für den nächsten Kampf zum Absorbieren übrig.

Wurde also jemand in einem Kettenhemd getroffen und die Rüstung absorbiert 2 Schadenspunkte, dann hält sie beim nächsten Schlag nur noch 1 Schadenspunkt aus, ehe sie kaputt ist.

***Ritterrüstung:** Fällt man in Ritterrüstung oder Bombenanzug auf den Boden braucht man eine Körperkraft mindestens von 4 um ohne Hilfe wieder aufzustehen. Die Rüstungen müssen dargestellt werden! Sie behindern einen stark in der Bewegung und schränken demnach auch Angriffe ein! Bitte spielt es aus, auch, wenn ihr leichte Aluminiumrüstungen tragt! In einer Ritterrüstung macht man 3 Punkte weniger Schaden. Man braucht Ressourcen 4 um sich überhaupt eine solche Rüstung Leisten zu können.

****Bombenanzug:** In einem Bombenanzug macht man als Angreifer 5 Punkte weniger Schaden! Den Bombenanzug bekommt man nur in der B-Qualität und NUR über Einflüsse. Im Internet ist er nicht zu erwerben.

7.7. Pflöcken (Staken)

Entgegen anders lautenden Gerüchten zerstört der Holzpflöck durchs Herz einen Vampir nicht. Aufgrund unerklärlicher Mythen und magischer Zusammenhänge wird der Körper eines Vampirs paralysiert, wenn sich ein größerer Holzsplitter in seinem Herz befindet. Natürlich ist es nicht ganz einfach, einen Pflöck wirklich genau im Herz zu platzieren.

Als erstes muss man dem Gegner einen Holzpflöck (diese werden im Spiel durch weiche, kernlose und als solche erkennbare Attrappen dargestellt) mit einer schwungvollen Bewegung dorthin rammen, von wo aus er theoretisch bis zum Herzen dringen könnte. d.h., dass der Pflöck auch lang genug aus der Faust herausragen muss.

Dabei sagt man den Schadens-Wert an, den man mit dieser Attacke erzielen würde;

Ist der angesagte Schaden gleich oder größer als ein Viertel (abgerundet) der gesamten Gesundheitsstufen des Opfers ist dieses gepflöckt.

Absorption zählt im vollen Maß.

Greift man also an, zählt der Wert, der nach der Absorption übrig bleibt. Dieser muss immernoch höher sein, als $\frac{1}{4}$ der gesamten Gesundheitsstufen des Opfers

Dieser Wert nennt sich **Pflöckschwelle** und sollte vor Spielbeginn errechnet werden. Wenn die Situation es dem Angreifer erlaubt, die Wucht eines Hammers zu nutzen, erhöht sich der Schadens-Wert um 1.

Ein gepflöcktes Opfer ist dann so nett, sich den Pflöck an der Stelle festzuklemmen und zu paralisieren. Ist ein Charakter gepflöckt, kann er zwar noch alles um sich herum wahrnehmen, jedoch kein Blut und auch keine Disziplinen einsetzen.

Egal, ob das Opfer durch die Attacke gepflöckt wurde oder nicht, verursacht sie immer den Schaden, der auch bei einem normalen Angriff entstehen würde. (Solange der Pflöck im Herzen weilt ist aber keine Heilung möglich!)

7.7.1. Starre

Die Starre (oder „Torpor“) ist eine Art Todesschlaf, vergleichbar mit einem Koma, in den ein Vampir fällt, wenn er entweder keine Gesundheitsstufen mehr hat oder er gezwungen wird Blut auszugeben, dies aber nicht mehr kann. Wird ihm in diesem Zustand schwerer Schaden zugefügt ist der Charakter leider endgültig vernichtet.

Während der Starre ist man vom nächtlichen Durst nach Blut befreit, kann jedoch seine Umgebung nicht wahrnehmen und auch normalerweise keine Disziplinen anwenden, auch wenn es Gerüchte gibt, dass bestimmte Machtstufen einem dies ermöglichen sollen...

Der Körper sieht im Torpor ausnehmend verschrumpelt, dehydriert und eingefallen aus. Der Vampir kann erst wieder aus dem Torpor erwachen, wenn eine Zeitspanne vergangen ist, deren Mindestlänge von seinem Pfad-Wert abhängt (siehe Tabelle unten). Man kann sich auch freiwillig in Starre legen, wobei man sich dann bereits nach der Hälfte der Zeit wieder erheben/aufwachen kann.

Bekommt man vor dieser Zeit das Blut eines anderen Kainskinds eingeflößt, erwacht man sofort. Dabei darf es sich aber nicht um Dünnes Blut handeln.

Pfadwert	Zeit der Starre	Pfadwert	Zeit der Starre
10	30 Minuten	5	1 Monat
9	1 Stunde	4	2 Monate
8	1 Abend	3	3 Monate
7	1 Woche	2	6 Monate
6	2 Wochen	1	1 Jahr

7.8. Liste von Kampfmanövern durch Talente und Disziplinen

Die folgende Liste verschafft einen Überblick über die möglichen Manöver und zum Teil auch, wie man ihnen entgehen kann.

So kommuniziert Ausweichen und Handgemenge miteinander, aber auch Nahkampf kann durch Ausweichen begegnet werden. Die Liste veranschaulicht es ganz gut. Drückt sie euch zur Not aus – grade jene, die es verwenden, sollten die Regeln genau kennen um sie unter Umständen auch erklären zu können.

Ausweichen:

- 3 - Haltegriffen ausweichen
- 5 - Bruch/Abtrennungen abwenden

Handgemenge:

- 2 - Haltegriff ansetzen
- 3 - (Knochen)-Bruch zufügen
- 5 - Entwaffnen

Nahkampf:

- 5 - Enthaupten, Bruch zufügen, Entwaffnen

Schusswaffen:

- 5 - Zielschuss/Kopfschuss [Schaumstoff muss den Spieler treffen. Zählt dann als Treffer am angesagten Körperteil]

Disziplins-Manöver

Geschwindigkeit [Pro Ansage 1BP]

- 1 Fair Escape - Weglaufen
- 2 Umlaufen - Hinter den Gegner kommen
- 3 Treffer ausweichen
- 4 Schuss ausweichen
- 5 Doppelschlag ausführen

Stärke

- 3 - Rückstoß - soweit wie Disziplinsstufe/Meter
- 5 - Allesbrecher