

Common Sense 1.1

"Du kannst was Du darstellen kannst".

Vorwort - Ein Regelwerk, das keines ist.

Seit jeher ist es mancher Menschen liebster Zeitvertreib, sich Regeln auszudenken. So blieb in den letzten Jahren auch das Liverollenspiel davon nicht verschont. Komplizierte mathematische Konzepte wurden zugrunde gelegt, wenn es darum ging, abstrakte Dinge wie "Erfahrungspunkte" möglichst gleichmäßig, gemessen an den Vorteilen, die sie dem Charakter bringen sollten, ins Spiel zu integrieren. Manchmal wurde auch frei nach Schnauze geschrieben - Hauptsache das Regelwerk entsprach in etwa dem Umfang einer Diplomarbeit. Leider blieb zuweilen das Rollenspiel dabei auf der Strecke.

Common Sense ist ein Revival der Anfangssituation des LARP, in der wenige Regeln ein großes Maß an Spiel und Spaß ermöglichen sollten. Das zugrunde liegende Konzept ist bekannt als "Du kannst was Du darstellen kannst".

Dieses Konzept ermutigt jeden Spieler die Rolle zu spielen, die er spielen möchte und nimmt ihn gleichzeitig in die Verantwortung nicht nur sich selbst, sondern auch andere am Spiel teilhaben zu lassen, fair zu behandeln und gemeinsam das Spiel zu gestalten.

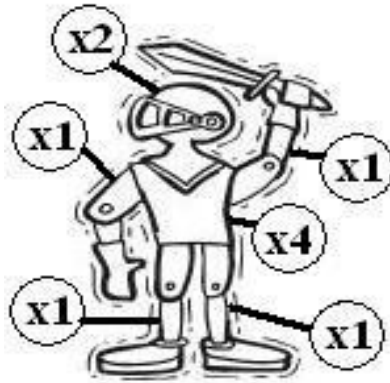
Allgemeines - Common Sense ain't that common.

Wie schon eingangs erwähnt möchten wir jedem Spieler die Möglichkeit geben eine Wunschrolle zu spielen und in dieser aufzugehen. Wir sehen es aber auch als unsere Pflicht an einen gewissen Grad an Fairness und auch Niveau zu halten. Die Contage, die ein Charakter bereits existiert sind ein gewisses Maß dafür, was er erlebt haben kann, jedoch nicht zwangsläufig erlebt haben muss. Es wäre daher schön, wenn ein neuer Charakter auch auf dem Niveau eines Anfängers angefangen werden würde. Ein frisch erschaffener Magier sollte daher möglichst Lehrling, ein neuer Kämpfer ein Knappe sein. Hierbei gilt aber, dass wir grundsätzlich bereit sind Charakteren größere Bedeutung zuzugestehen wenn sie entsprechend gut dargestellt werden (können). Im Umkehrschluss sind wir allerdings auch dazu entschlossen Charakterkonzepte und deren Darstellung, die wir als unfair, destruktiv oder unangemessen empfinden, einzuschränken oder einfach nicht zuzulassen. Bei derartigen Problemen halten wir aber vor dem Con mit den Spielern Rücksprache.

Ein weiterer wichtiger Aspekt von Common Sense ist, dass jeder Spieler für sein Spiel und das anderer Spieler Verantwortung trägt. So liegt beispielsweise das Gelingen eines Zaubers auch an dem vom Zauber betroffenen Spieler. Nämlich ob er die Darstellung des Zaubers als glaubwürdig akzeptiert oder nicht. Genau so, wie das Werten eines Treffers an der Entscheidung des Getroffenen liegt ob er den Schlag als glaubwürdig dargestellt akzeptiert, oder nicht. Dies scheint ein hohes Maß an Verantwortung zu sein, was es auch ist, und mancher mag Zweifel haben, ob dies nicht zum Betrügen einlädt. Den erfahrenen Spielern wird klar sein, dass dies lediglich eine Legalisierung der de facto existenten Situation im LARP darstellt. Die ganz alten Hasen werden sich daran erinnern, dass dem schon immer so war.

Kampfsystem - Das leidige Thema

Alle Charaktere, die man grob in die Schublade der Kämpfer stecken kann und die keinerlei Magie o.Ä. wirken können, besitzen vier Lebenspunkte. Alle anderen besitzen drei. Lebenspunkte zählen als Ganzkörperlebenspunkte. D.h. egal ob man als Schankmaid dreimal auf den linken Arm gehauen wird oder einmal auf's rechte Bein, einmal auf den linken Arm und einmal auf die Niere - man kippt gleichermaßen um. Bitte bedenkt jedoch die rollenspielerische Darstellung eines Treffers. Nachdem man einen Axthieb in das ungerüstete Bein bekommen hat, sollte man nicht mehr rennen. Rüstung zählt nur da, wo sie getragen wird. Sollte also jemand mit 10 Rüstungspunkten einen Treffer auf den ungerüsteten Unterarm bekommen, so verliert er einen Lebenspunkt und hat den Arm zu schonen. Auch wenn zur Berechnung des Rüstungswertes mehrere Zonen benutzt werden, so wird im Kampf nur mit einem einzigen Rüstungswert gerechnet. Ob man seine Rüstungspunkte nur durch Schläge auf den rechten Oberarm verliert oder durch Treffer auf mehrere Zonen ist also egal. Kämpferschutzpunkte gelten nicht als "Ausweichpunkte", sondern als zusätzliche Lebenspunkte, die sich nach einer Viertelstunde neu auffrischen.



Rüstungsart	Rüstungspunkte
Kleidung	0
Leder	2
Hartes sowie genietetes Leder	4
Kette sowie Metallschuppen	8
Platte	12
Nur 50% der Körperzone bedeckt	-50%

Rüstungspunkte berechnen sich, indem man die Ergebnisse der einzelnen Zonen addiert, durch 10 teilt und echt rundet.

Beispiel: Mampf der Ork trägt harte Lederarmschienen an den Unterarmen, ein kurzes Kettenhemd, einen offenen Stahlhelm und Platte an den Unterschenkeln.

Linker Arm 4 Rüstungspunkte für die Armschienen (-50% weil nur Unterarm) plus 8 Kettenärmel (-50% weil nur Oberarm). Macht 6 für den linken Arm, da der Multiplikator (siehe Grafik) 1 beträgt.

Analoges ergibt für den rechten Arm auch 6.

Rechtes Bein 12 (-50% weil nur Unterschenkel) macht 6, gleiches für das linke Bein.

Der Torso bekommt 8 für das Kettenhemd, allerdings ist der Multiplikator des Torsos 4, so dass hier 32 Rüstungspunkte bei rumkommen. Doller Stahlhelm - der gibt 12 (-50% weil offen), mit einem Multiplikator von 2 macht das 12. Alles zusammen gerechnet ergibt: 72, geteilt durch 10 und echt gerundet = 7 Rüstungspunkte.

Alle Nahkampfwaffen machen einen Schadenspunkt, bis auf ausschließlich zweihändig zu führende Waffen, welche zwei Schadenspunkte machen.

Kampfstäbe sind dabei eine Ausnahme und machen nur einen Schaden.

Fernkampfwaffen (Armbrust/Bogen) machen zwei Schaden und sind nicht rüstungsbrechend. Leichte Fernkampfwaffen, wie Wurfaffen oder Pistolenarmbrüste machen nur einen Schaden.

Heilung, Pömpfen, Meucheln, Tod - Alles was Spaß macht

Wer Lebenspunkte durch einen Angriff verliert ist dazu angehalten, diesen Treffer besonders auszuspielen (Humpeln beim Beintreffer, Arm hängen lassen beim Armtreffer etc). Wer alle Lebenspunkte verliert, der geht bewusstlos zu Boden und fängt an zu verbluten. Nach einer Viertelstunde hört das Verbluten auf und der Charakter stirbt. Nach Belieben darf man die Verblutungsdauer verkürzen, am Ergebnis ändert dies nichts. Wird man innerhalb der Viertelstunde versorgt, sei es nun durch magische Heilung oder schlicht erste Hilfe, stoppt das Verbluten und man fängt an, pro Stunde, die nach der Versorgung verstrichen ist, einen verlorenen Lebenspunkt zu regenerieren. Wenn man mindestens einen Lebenspunkt hat, ist man wieder bei Bewusstsein.

Als Pömpfen bezeichnet man das rollenspielerische Niederschlagen eines anderen Charakters. Dies funktioniert so, dass man mit einem stumpfen, larpkampftauglichen Gegenstand (Dolchknaufl, Knüppel etc) dem zu pömpfenden Charakter von hinten auf die Schulter tippt und "gepömpft" sagt. Der zu pömpfende Charakter darf sich nicht in Kampfhandlungen oder schneller Bewegung befinden. Jeder Charakter kann pömpfen. Der gepömpfte Charakter darf im Augenblick des Pömpfens noch einmal einen kurzen aber herzhaften Schmerzensschrei von sich geben. Der gepömpfte Charakter fällt nach dem Pömpfen augenblicklich zu Boden und ist bewusstlos. Lärm und leichte Berührungen (wie durchsuchen z.B.) wecken ihn nicht auf. Deutliches Bemühen ihn wach zu kriegen wecken ihn langsam wieder auf. Die Bewusstlosigkeit verfliegt spätestens nach einer halben Stunde von allein und der Charakter kommt dann wieder zu sich. Meucheln ist komplizierter. Zwar kann wohl jeder Charakter ein larpkampftaugliches Messer an die Kehle eines anderen Charakters bringen - das macht ihn aber noch nicht zu einem ausgebildeten Meuchler, der über detaillierte Kenntnisse der Anatomie verfügt und weiß "wo es wehtut". Daher führen wir hier eine Fallunterscheidung ein. Jeder Charakter darf einen "Kehlschnitt" durchführen. Dies funktioniert ähnlich wie das Pömpfen. Das Opfer muss mit einer larpkampftauglichen Klinge am kehlenseitigen Halsansatz berührt werden (bitte nicht die Kehle selbst berühren, dass ist gefährlich und unangenehm) und dem Spieler muss "Kehlschnitt" gesagt werden. Auch hier muss das Opfer von hinten angegriffen werden und es darf sich weder im Kampf noch in schneller Bewegung befinden. Im Unterschied zum Meucheln darf das Opfer eines Kehlschnittes genau wie beim Pömpfen im Augenblick des Kehlschnittes noch einen kurzen Schrei bzw. lautes Gurgeln von sich geben. Das Opfer verliert dann alle Lebenspunkte und beginnt normal zu verbluten. Meucheln dagegen dürfen nur Charaktere, die von der SL beim Einchecken explizit die Genehmigung dafür erhalten haben. Um es kurz zu machen: Nur Meuchler dürfen meucheln. Das Meucheln funktioniert wie das Setzen eines Kehlschnittes, mit den folgenden Besonderheiten. Der Meuchler darf seine Klinge auch am Torso ansetzen, um damit anzudeuten, dass er ein inneres Organ angreift. Im Unterschied zum Kehlschnitt und Pömpfen darf das Opfer einer Meuchelattacke keinerlei Laut von sich geben sondern muss stillschweigend zu Boden gehen. Wer gemeuchelt wurde verliert alle Lebenspunkte und beginnt zu verbluten. Das Meucheln wird durch den Ausspruch "Gemeuchelt" kenntlich gemacht.

Pömpfen, Meucheln und das Setzen eines Kehlschnittes darf selbstverständlich nur an Körperstellen erfolgen, die ungerüstet sind. Eine Kettenhaube, die auch die Kehle schützt, verhindert das Setzen eines Kehlschnittes oder Meuchelattacke am Hals. Ein Helm verhindert das Pömpfen.

Um einen Charakter sofort zu töten, kann ein Todesstoß gesetzt werden. Bedingung hierfür ist, dass der zu tötende Charakter absolut bewegungsunfähig sein muss (bewußtlos etc). Mit einer larpkampftauglichen Nahkampfwaffe wird dann ein besonders gut dargestellter Hieb, Stich oder was auch immer gegen das Opfer ausgespielt und "Todesstoß" gesagt. Der betroffene Charakter ist dann sofort tot.

Magiesystem - Lirum, larum, Löffelstiel...

Jeder Spieler hat recht eigene Vorstellungen davon, wie Magie im Rollenspiel funktioniert. Da wollen wir nicht groß reinreden. Wir stellen lediglich ein paar Anforderungen, wie Magie dargestellt werden soll. Die metamagische Wirkungsweise ist ohnehin eher ein Intime-Gesprächsthema für Magier. Wir klären mit jedem Spieler, der einen magiebegabten Charakter spielen möchte, wie er meint dass seine Magie funktioniert und was sie kann. In jedem Fall gilt, dass man zum Zaubern zwei von drei Dingen beachten muss.

Erstens, die Verwendung von Komponenten, zweitens das Ausführen von Gesten sowie drittens das Aufsagen einer magischen Formel. Je mächtiger der Zauber, um so ausgefallener muss die Anwendung sein (wertvolle, seltene Komponenten, lange Formel usw.)

Sehr mächtige Zauber bedürfen der Ritualform. Rituale müssen grundsätzlich von der SL abgenommen werden. Zauber die Schaden zufügen (Feuerball, Blitzstrahl usw.) müssen per Wurfkomponente (Schaumstoffball) übertragen werden. Verfehlt die Wurfkomponente ihr Ziel, geht der Zauber flöten bzw. wirkt worauf sie trifft - wie einen alliierten Spieler z.B.

Hier sei noch einmal erwähnt, dass der von einem Zauber Betroffene darüber entscheidet, ob der Zauber gelingt, oder nicht.

Stakkato-Schockhände, "he du da Feuerball" usw. dürfen geflissentlich ignoriert und der SL gemeldet werden.

Kräuter, Gesteine, Alchemie - Geschichten aus dem Wald...

Jeden Morgen, egal wie wenig Schlaf wir hatten, freuen wir als SL uns darauf, in den Wald gehen zu dürfen und "Kräuter" zu verstecken. Wer bereits ein ausgefeiltes Alchemiebuch besitzt und ganz spezielle Zutaten finden möchte, der kann uns gerne darauf ansprechen - vielleicht führen wir sie ja auf unserem Con neu ein und er wird im Wald fündig. Die ausgelegten Stoffe bestehen outtime aus etwa 10cm durchmessenden Holzscheiben auf die Symbole geschrieben sind. Jedes Symbol steht für ein spezielles Kraut, Mineral, Pilz, Metall usw. Das Brauen von Tränken oder das Fertigen von anderen Gegenständen bleibt den Spielern überlassen. Wir wünschen uns lediglich eine gute Darstellung der Tätigkeit (brodelnder Sud in Erlmeierkolben, eine Esse zum Schmieden usw.) Die Frage des Gelingens und der Effekt des Hergestellten wird natürlich in Absprache mit der SL entschieden.

Waffen, Rüstungen, Geld, magische und besondere Gegenstände - SL Angelegenheiten

Jede Larpwaffe, die auf den Con mitgebracht wird, muss von der SL überprüft und für das Spiel zugelassen werden. Selbiges gilt für Rüstung, da einige Hobby-Bauer Sicherheit klein schreiben und dafür "echt scharfe" Klingenbrecher machen. Jeglicher magische bzw. besondere Gegenstand muss von der SL eingecheckt und, wenn er auf dem Con erworben wurde, natürlich auch ausgecheckt werden. Auch möchten wir darum bitten, dass jeder Spieler nur ein Maß an Intime-Währung mit auf den Con bringt, dass vertretbar ist. Goldmünzen sind extrem selten und auch extrem schwer eintauschbar - oder wann habt ihr das letzte Mal in einer Kneipe ein Bier mit einem 500 €Schein bezahlen können? Bitte erwähnt und erklärt größere Reichtümer (ab einem Gold) auf jeden Fall in eurer Anmeldung.

Die Castellani-Orga wünscht euch viel Spaß, Spannung, und Zufriedenheit auf unserem Con.