

Schöner sterben (und kämpfen) in Wintruz

Kampfgeregeln bei Wintruz

Treffer. Die meisten LARP-Waffen sind leichter als echte Waffen, insbesondere als Äxte, Hämmer oder Knüppel. Außerdem ist der Schaden, den eine echte Waffe verursacht, meist proportional zu der Kraft, mit der sie geführt wird. Das heißt, dass man immer so tun muss, als ob eine LARP-Waffe schwerer ist, als sie tatsächlich ist, und als ob man sie mit wesentlich mehr Kraft einsetzen würde. Dadurch wird der Kampf realistischer und sieht besser aus. Das Führen einer Waffe sollte anstrengend wirken, und bei großen Waffen möglichst langsam sein. Man muss dem Gegner die Anspannung, die durch das Schwingen entsteht, am Gesicht ansehen können, und es schadet nicht, auch so zu atmen und zu grunzen, als ob die Waffe tatsächlich viel schwerer wäre.

Dementsprechend sollte man zurücktaumeln, wenn man an Rüstung oder auf den Schild getroffen wird. Auch Paraden schwerer Waffen kosten Kraft.

Wenn man getroffen wird, ist es nie falsch, Schmerzen zu äußern, sei es durch den Gesichtsausdruck, einen Schrei, dadurch, dass man sich die betroffene Körperstelle hält, oder durch Anspannung. Spielt Wunden gründlich aus, damit die Gegner:innen ein Erfolgserlebnis haben, wenn sie euch treffen konnten! Bei Pfeiltreffern sollte man immer in die Flugrichtung taumeln oder umfallen, egal wieviel Rüstung man trägt. Die Kämpfe auf unseren Cons sollen so theatralisch und spannend wie möglich sein.

Wunden. Jeder Treffer auf eine ungerüstete Körperstelle verursacht eine Wunde! Allerdings muss nicht jede Wunde sofort zur Bewusstlosigkeit führen, und manch abgehärteter Krieger mag im Kampfrausch auch mit drei Pfeilen im Körper und einem gebrochenen Arm noch wüten, bevor er zusammenbricht. Entscheidet selbst, wie viel Bruce Willis / Boromir in eurem Charakter steckt, aber übertreibt es nicht. Als Faustregel kann ein Charakter je nach Situation und Kampferfahrung **zwischen zwei und fünf Wunden** verkraften, bevor er zu Boden geht. (Nicht vergessen: das sind bei uns aber immer noch Wunden, die nach dem Kampf versorgt werden müssen!) Alternativ: Ein Pfeiltreffer auf den Torso. **Merkt Euch Eure Treffer und spielt jeden aus!** Alles, was darüber hinausgehen würde, zieht einen Kampf nur unnötig in die Länge und führt zu dem berüchtigten „Warum fällt der denn nicht um?“-Problem. Bitte denkt auch daran, dass wir bei manchen Plots darauf abzielen, dass die Spieler:innen nicht gewinnen, um zum Beispiel später eine Befreiung spielen zu können.

Schuhe. Barfuß darf bei uns aus Sicherheitsgründen nicht gekämpft werden, und wir empfehlen knöchelhohes Schuhwerk.

Zweikampf. Bei Zweikämpfen sollten die Spieler:innen outtime vor dem Kampf festlegen, wer gewinnen wird. Am besten ist es, wenn sie auch kurz über den Ablauf abzusprechen, um den Zuschauer:innen eine gute Show zu bieten. Ist das nicht möglich, achtet trotzdem darauf, dass es gut aussieht!

Berserker. Kampfeswut ist eine Möglichkeit für interessantes Charakterspiel. Berserker halten genauso viel aus wie andere Charaktere.

Infight. Körperkontakt beim Kämpfen muss eine kurze Verständigung vorausgehen, ob das auch für die Gegenseite in Ordnung ist. Bitte achtet auf eure Sicherheit und die eures Gegners. Schläge, Tritte und Umrennen („Tacklen“) dürfen nur angedeutet werden; setzt keine Kraft ein. Und schlechtes Verhalten anderer ist keine Rechtfertigung für eigenes Fehlverhalten. Spielt sicher!

LARP-Waffen. Auf unseren Cons dürfen nur **ausreichend gepolsterte Waffen** mit einem vor Durchstoß geschützten Kernstab verwendet werden, sowie Waffen ohne Kernstab. **Waffen müssen weich sein**, weswegen manche geschäumte oder fast alle Vollguß-Latexwaffen ausgeschlossen sind. Der Schaumstoff sollte den Kern fest umschließen und ausreichend abpolstern. Die Verantwortung für die Waffensicherheit liegt beim Teilnehmer, der die Waffe verwendet und wir stehen gern beratend zur Seite.

Sonderfall: Stoßspeere. Es wird auf unserem Con einige Speere mit dafür geeigneter Stoßspitze geben. Diese werden auf dem Con mit einem roten oder blauen Stoffstreifen als solche markiert. Bevor ihr einen Speer zum Stoß einsetzt, vergewissert euch, dass es sich auch um einen Stoßspeer handelt!

Schilde. Schilde müssen auf der Oberseite und am gesamten Rand umlaufend ausreichend gepolstert sein. Wir raten zu kernlosen und nicht zu schweren Schilden und versuchen, auf Schilde mit Plastik- oder Holzkern zu verzichten.

Bögen

über 26 Pfund Zuggewicht sind bei uns nicht zulässig, und Pfeile müssen IDV- oder andere durchstoßsichere Köpfe haben. Wir beraten sehr gern zur Sicherheit und Handhabung von Bögen, Pfeilen, aber die Verantwortung liegt immer beim Schützen selbst. **Alle gefundenen Pfeile auf unseren Veranstaltungen dürfen verschossen werden, egal wem sie gehören, sollten aber dem Besitzer zum nächstmöglichen Zeitpunkt wiedergegeben werden.**

Pfeile müssen direkt vor dem Abschuss einer Sicherheitskontrolle unterzogen werden – die Verantwortung liegt beim Schützen; achtet darauf, niemand darf Pfeile in fremde Köcher stecken, auch nicht während oder nach einem Kampf. Nach dem Kampf könnt ihr bei der SL vorbeischaun, um Pfeile abzuholen, und nach dem Con durchkämmen wir einmal zusammen das Gelände, um alle übrigen Pfeile zu finden.