



Bretwalda

Spieler-Guide

Vorwort / Philosophie:

Liebe Spieler*innen,

Unser Orgateam blickt auf jahrzehntelange LARP- und Orga-Erfahrung in diversen Regelsystemen und Spielerkreisen zurück. Mit unserer Bretwalda-Kampagne wollen wir dem gewonnen Erfahrungsschatz eine Bühne geben und es euch als Teilnehmern ermöglichen, ein möglichst immersives und forderndes Abenteuer zu erleben.

Wir sind der Meinung, dass im Spiel errungene Siege und Erfolge sich nur dann als unvergessliches Erlebnis im Gedächtnis festsetzen, wenn der Spielerin oder dem Spieler bewusst ist, dass sie bzw. er diese nur durch seine eigene Leistung und nicht ohne Risiko für den gespielten Charakter erzielen konnte. Niederlage, Verletzungen und sogar der Tod einer Spielfigur müssen demnach im Rahmen der möglichen Konsequenzen aller Kampfhandlungen liegen, um diese atmosphärisch zu gestalten.

Ferner glauben wir, dass es die Stimmung der Veranstaltung sehr positiv beeinflusst wenn die Kampfhandlungen möglichst realistisch und ohne übertriebene Einschränkungen ablaufen können.

Das Regelwerk wurde nicht erstellt um jede Handlung bis ins Detail zu kontrollieren, sondern soll auf den Veranstaltungen als gemeinsamer Konsens dienen. Sollten sich Unterpunkte als unpraktisch erweisen, können diese im Laufe der Veranstaltungen angepasst und langfristig angepasst werden.

Verhalten im Kampf & Trefferzonen

Wir bevorzugen eine kontaktlastige Gangart verglichen zu vielen anderen Liverollenspiel-Veranstaltungen. Dies dient unserer Erfahrung nach der Immersion und stärkt die Atmosphäre. Sicherheit wird neben der Selbstverständlichkeit eines **verantwortungsvollen Miteinanders** durch die Bauart der Polsterwaffen und die getragene Schutzausrüstung jedes Teilnehmers gewährleistet.

Als Trefferfläche ist der gesamte Körper, ausgenommen des Gesichts, des Halses und der im Schritt befindlichen Genitalien freigegeben!

Angriffe zum Kopf

Hiebe zum Kopf (genauer: zum Helm) sind erlaubt, solange sowohl der Angreifer als auch der Angegriffene einen Helm trägt. Somit dürfen nur Helmträger diese Trefferzone bespielen, um eine Chancengleichheit in beide Richtungen zu gewährleisten.

Die Hiebe zum Kopf sind außerdem nur vertikal und in einem Winkel von bis zu 45° zu führen. Horizontal geführte Hiebe sind zu vermeiden, da diese versehentlich unter der Helmkante treffen könnten

Als Ausrichter des Events bitten wir euch eindringlich darum regelmäßig kämpfende Charakterkonzepte mit einem Helm auszustatten, und diesen auch möglichst regelmäßig im Feld zu tragen.

Auf einer Veranstaltung im **historisch-inspirierten Setting** mit der von uns angestrebten Intensität der Kampfdarstellung, ist ein Helm gleichzeitig eine persönliche Schutzausrüstung gegen fehlgeleitete Angriffe, als auch eine optische Aufwertung der Darstellung und somit in hohem Maße immersionsfördernd für alle Teilnehmer.

Stiche

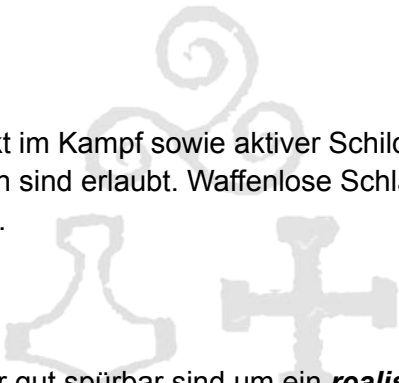
Stiche sind mit allen Polsterwaffen erlaubt, solange einige Regeln eingehalten werden.

Hat die geführte Polsterwaffe einen Kernstab, darf grundsätzlich nur unterhalb der Brust zugestochen werden ("**nipples down**"-Regel, lange bewährt auf internationalen Großveranstaltungen im Blankwaffenfechten).

Unterhalb der Brustwarzen bis zur Hüfte sind Stiche nur gerade oder abwärts geführt erlaubt (zum Boden gerichtet) um ein Abrutschen zu Hals oder Gesicht auszuschließen.

Unterhalb der Gürtellinie sind Stiche auch nach oben geführt erlaubt, Genitalien natürlich ausgeschlossen.





“In-fights”, also Körperkontakt im Kampf sowie aktiver Schildeinsatz, Anrempeln, Tritte ans gegnerische Schild und Ringen sind erlaubt. Waffenlose Schläge und Tritte zum Körper dürfen nur angedeutet werden.

Allgemeine “Kampfhärte”

Das Ziel ist es, dass die Treffer gut spürbar sind um ein **realistisches Ausspielen** zu vereinfachen. **Bei allen ausgeführten Manövern ist es sehr wichtig, sich der Physis und Schutzausrüstung des Gegenübers und bewusst zu sein!**

Sollte ich einen umgerüsteten und oder bedeutend leichteren Gegner angreifen, muss ich die in den Angriff gelegte Kraft entsprechend abschwächen.

Da die Wahrnehmungen an diesem Punkt weit auseinander gehen, bitten wir euch einfach darum **Rücksicht** auf euer Gegenüber zu nehmen. Denkt immer daran, dass es sich um einen Mitspieler handelt und nicht um einen realen “Feind”.

Schützen und Projektile

Wie bei Polsterwaffenkämpfen üblich kann es zu Beschuss mit gepolsterten Pfeilen/Bolzen oder zu Treffern durch Wurf Projektile kommen. **Der Schütze/Werfer ist für die Sicherheit der verschossenen Projektile verantwortlich.** Prüft also vor jedem Schuss eure Pfeil-/Bolzen-/Wurfprojekte. Es gelten gleichen Trefferzonen wie bei Stichen. Das unabgesprochene Verschießen fremder Projektile ist verboten, da der Besitzer in dieser Situation keine Kontrolle darüber hat, in welche Richtung sein Eigentum verschossen wird.

Bei Wurfwaffen (Speere, Äxte), die zwischen Schildwällen geschleudert werden ist das Zurückwerfen gestattet, da die Reichweite dieser sehr begrenzt und überschaubar ist.

Kämpfe in und um Zelte

Da es in der Vergangenheit immer wieder zum Kampf zwischen Zeltschnüren und in Aufenthaltszelten gekommen ist, gestatten wir diese - raten allerdings dringend davon ab, da sie für das mitgebrachte Material sehr schädlich sein können.

Hier kommt es vor allem auf die Verteidiger an, sich nicht im eigenen Aufenthaltszelt zu verschanzen, sondern dem Angreifer auf freiem Gelände entgegenzutreten. Dies führt in der Regel zu einem besseren Kampferlebnis.

Unfälle / "Stop"befehle

Falls es während den Kämpfen zu einer realen Gefahrensituation kommt, etwa durch akute Absturzgefahr oder ein brennendes Feuer in unmittelbarer Nähe, dann warnt eure Mitspieler und vermeidet so einen Unfall. Die Warnung kann sowohl IT "Du fängst gleich Feuer", als auch OT erfolgen.

Sollte es doch zu einem Unfall kommen, wird das Kämpfen direkt beendet und dem Verunglückten geholfen. Geht hierfür klar und deutlich ins OT und helft einander - wenn möglich ohne das allgemeine Spielgeschehen zu unterbrechen.

Sollte es dennoch nötig sein, könnt ihr einen "**Stop**"-Befehl ausrufen, welcher alle Spielhandlungen um den Unfallort herum beendet und die Aufmerksamkeit auf den Rufenden lenkt. Ziel jedes Teilnehmers sollte es sein "Stop"-Befehle so gut es geht zu vermeiden, da diese eine direkte Störung des Spielflusses sind und die Immersion einer Schlacht sehr deutlich stören.

Trefferpunkte und Auspielen

Allgemein

Die Immersion im Kampf hängt maßgeblich vom Auspielen der Treffer ab. Nur wenn der Getroffene eine angemessene Reaktion auf eine Attacke schauspielerisch darstellt, hat der Angreifer das Gefühl, dass er soeben mit einer echten Waffe zugeht.

Der beste Richtwert für diese Reaktion ist immer: "Was wäre passiert wenn mich eben eine echte Waffe dieser Gattung getroffen hätte".

Gebt euch Mühe mit dem Auspielen und macht so die Kämpfe für alle Teilnehmer zu hoch immersiven Momenten.

Rüstung	Trefferpunkte
Ungerüstet	3
Ledertunika/Polster	+1
Leder Lamellar/Schuppen	+2
Kettenhemd, Stahl Suppen/Lamellar, Helm	+4

◆Jeder hat ohne Rüstung MAXIMAL 3 Trefferpunkte.

◆Rüstung addiert auf die Grundtrefferpunkte Extra Punkte.

◆10 Trefferpunkte sind das maximum, egal wie viel Rüstung man trägt.

◆**Rüstung zählt nur da wo sie getragen wird.** Das heißt wenn man einen Lamellar trägt und 3 Treffer ins Bein kassiert, das nur von einer Stoffhose bedeckt ist, hat man nur die drei Trefferpunkte eines Ungerüsteten und ist demnach außer Gefecht gesetzt.

◆**Gutes Spiel ist wichtiger als unbedingt zu gewinnen.**

Es gilt natürlich lieber einen Treffer zu viel ausspielen als zu wenig.

Magische Zusatz-Trefferpunkte, Berserker etc. gibt es nicht. Berserker, Gesaten etc. sind natürlich trotzdem spielbare Charakterkonzepte. Wir wollen nur vermeiden, dass sich das Konzept dadurch äußert, dass der Charakter eine hohe Anzahl an Treffern "einsteckt" und nichts ausspielt. Vielmehr ist ein **Berserker** ein ganz normaler Mensch, der genauso viel aushält wie jeder andere, nur das er in seiner Rage die Angst vor Verletzungen oder Tod verliert und keine Schmerzen spürt. Somit muss er in Rage jeglichen Selbstschutz aufgeben und braucht dafür Treffer nicht auszuspielen, aber er ist immernoch ein Mensch und schwerwiegende oder zu viele Treffer bringen ihn wie jeden anderen zu Fall.

Mystik

Bretwalda ist eine Conreihe, die im frühmittelalterlichen Britannien spielt.

Trotz des real-historischen Hintergrundes ist das Szenario das bespielt wird fiktiv.

Bei Bretwalda handelt es sich nicht um eine reine Histo-LARP-Veranstaltung - **auch mystische Elemente können auftreten.**

Uns ist allerdings wichtig, dass diese sich gut in den real historischen Hintergrund einfügen. Außerdem ist uns wichtig mystischen Elemente ihren "Zauber" und ihre schwere Greifbarkeit zu erhalten, sodass sie nicht zu den simplen Werkzeugen verkommen, die sie in vielen Fantasy-Settings sind.

Außerdem wollen wir, dass sowohl Charaktere mit (Low-) Fantasy Hintergrund als auch Histo-Larp Charaktere eine für sie erklärbare, immersive Welt erleben.

Sämtliche übernatürlichen Ereignisse müssen auch für den weltlichten Charakter in irgendeiner schlüssigen Form erklärbar sein.

Aktive Kampfzauber wie "Feuerball", "Schutzkreis" oder "magische Rüstung" etc. gibt es nicht!

Diese sind nur sehr schwer darstellbar und tragen weder zu einer dichten Immersion, noch zu spannenden Kämpfen bei. Außerdem würden sie Magie als **profanes Werkzeug** darstellen. Gerne können mystische Charaktere Zaubersprüche und Gebete zu ihren Göttern sprechen, oder Lieder singen um ihre Kämpfer zu ermutigen oder den Feind zu verfluchen. Ob die Betroffenen sich von diesen Dingen beeinflussen lassen hängt von ihnen und ihrem Charakter ab.

Ein Bande im wald lebender Räuber würde sich von solchen Flüchen und Verwünschungen weitaus mehr in ihrem Handeln beeinflussen lassen als Ein diszipliniertes Heer mit eigenem Klerus.

Die einzige Art von erwünschter Magie durch Spielercharaktere neben den erwähnten "Flüchen" ist Ritualmagie.

Rituale dürfen gerne abgehalten werden und können bei überzeugender Durchführung sehr effektiv sein. Eine gestalterisch ansprechende Inszenierung ist hier erwünscht. Auch hier gilt: Es muss für jeden Charakter frei interpretierbar bleiben, ob das Ritual nun zum Beispiel eine göttliche Antwort zur Folge hat oder ob es eine profane, gut abgestimmte Täuschung mit zufälligen Wettereffekten ist.

Diese Rituale können auch durchaus einen Effekt auf die Spielwelt haben. Etwa in Form von gewonnenem Wissen.

Rituale sind bei der SL anzumelden- so können wir euch mit passenden Effekten unterstützen und haben einen Überblick über die geplanten Rituale.

Heilung von Wunden und Krankheiten

In Kampfhandlungen geschlagene Verwundungen müssen versorgt werden um zu heilen.

Da die meisten in frühmittelalterlichen Schlachten erworbenen Verletzung mindestens zu einem langem Ausfall der betroffenen Körperregionen führen würden, muss hier der Realismus ganz klar dem Spielspaß weichen.

Dennoch muss eine Verwundung in der Spielwelt eine Konsequenz mit sich bringen, da sonst kein Bedrohungsszenario aufgebaut werden kann.

Hierfür geben wir euch einige Richtlinien mit an die Hand:

- Eine im Kampf erhaltene Verletzung muss den gesamten Kampf über ausgespielt werden.
- Wenn ihr alle eure Trefferpunkte verliert seid ihr mindestens kampfunfähig und müsst zu Boden gehen. Je nach Art der Treffer kann auch eine dargestellte Ohnmacht angebracht sein
- Jede Verletzung muss behandelt werden um zu heilen
- Wenn alle Wunden versorgt sind solltet ihr diese, je nach Schwere der Verwundung noch einige Zeit darstellen -> Zeitrichtwert: Mindestens 15 Minuten pro Wunde
- Explizit dargestellte Verkrüppelnde Angriffe oder Angriffe auf bereits kampfunfähige, am Boden liegende Charaktere sind besonders kritische Verwundungen und können bleibende Schäden hinterlassen wenn sie nicht mit viel Aufwand behandelt werden.
- Meuchelgriffe lassen nur einen kurzen Zeitraum zur Versorgung bis sie zum Tod des Charakters führen -> Zeitrichtwert: 1-5 Minuten, je nach Art des Angriffs

Auch im Kampf beschädigte Rüstung sollte ab und zu repariert werden.

Uns ist natürlich klar das es auf einer Schlachtencon nicht viel Freude bringt immer jede Verwundung verarztet und Stunden lang ausheilen zu lassen. Daher bitten wir euch einfach darum mit etwas Verstand an die Darstellung heranzugehen.

Wenn eurem gesamten Heerwurm stark zugesetzt wurde und ihr eine halbe Stunde später ein rauschendes Fest feiert ist das nicht Stimmungsfördernd.

Wir wünschen uns nach einer größeren Schlacht folgendes:
Zerknirschte Männer die abgekämpft im Lager sitzen und Alè trinkend ihr Missgeschick verfluchen während Sie sich die Wunden selbst ein wenig auswaschen und abdrücken. Vereinzelt hört man die Schreie der schwer verwundeten welche von den Heiler und dem Klerus umsorgt werden. Nach einiger Zeit fangen die Kämpfer dann an sich aufzurappeln und ihre Zerborstenen Kettenhemden zu flicken.

Magische und profane Heilung sind sich in jeder Hinsicht gleichgestellt - positiv wie negativ. Auch der Zeitaufwand magischer oder profaner Heilungsprozesse ist identisch. Beide Arten sollen Komponenten aufweisen, die es weltlich gesinnten Charakteren ermöglicht, diese nach ihren eigenen Prinzipien zu interpretieren. Demnach ist auch eine übernatürlich ausgeprägte Regeneration hier unerwünscht.

So kann in etwa eine Priesterin einen Sud aus verschiedenen Kräutern ansetzen über den sie ihre Zauber wirkt und einige Tropfen ihres frischen Blutes träufelt. Getrunken und auf die Wunde eines Verletzten getrieben, verschafft der Sud dem Verletzten Schmerzlinderung und seine Wunde beginnt zu heilen.

Ob nun die Götter welche die Priesterin anbetete, oder die Kräuter im Sud ihre Wirkung entfalten kann jeder Charakter der Augenzeug der Szene wird, selbst für sich entscheiden.

Opferregel und Charaktertod

In einem Großteil der Spielwelt gilt wie üblich die **Opferregel**. Allerdings kann es zu bestimmten klar IT angekündigten Situationen kommen, in denen diese ausgesetzt wird, der Charaktertod ist somit möglich. Die Entscheidung sich in diese Szenen zu begeben liegt bei den Spielern. Wenn sich Charaktere wiederholt in besonders brenzliche Situationen begeben, die jeden Menschen bei klarem Verstand abschrecken würden, kann es dazu kommen, dass die Opferregel **nach Ankündigung ausgesetzt** wird. Kurz gesagt, wer sich wiederholt in extrem risikoreiche Situationen begibt, die einen Charaktertod herbeiführen können, muss mit Konsequenzen rechnen.

Alchemie und Kräuterkunde

Alchemie basiert auf realen, nicht giftigen Pflanzen, aus denen Tränke mit einer IT Wirkung gewonnen werden können. **Rezepte für Tränke sind in der Spielwelt versteckt und können gefunden oder erspielt werden.** Alle in den Rezepten genannten Pflanzen wachsen im Spielgebiet und stehen nicht unter Naturschutz oder werden von der Orga zuvor angepflanzt. Alle für die Spielwelt vorgesehenen Pflanzen sind auch essbar.

Um einen Trank herstellen zu können, muss sich genau an die Rezeptvorgabe gehalten werden. Für Spieler, die Interesse daran haben, dies zu bespielen empfehlen wir grundlegende Ausrüstungsgegenstände, wie einen kleinen Kessel dabei zu haben.

Alle alchemistisch geschaffenen Tränke haben eine IT Wirkung, die sich an unserem Konzept- **“Alles muss für alle Charaktere erklärbar sein”**, orientieren. Ein Heiltrank zum

Beispiel kann von mystischen Charakteren als magischer Trank, von weltlichen als schmerzlindernder oder entzündungshemmender Sud interpretiert werden.

Tränke gewähren Vorteile, wie zum Beispiel das Überspringen des Heilerspiels wenn der Trank vorbereitet wurde. Der Heilungsprozess muss trotzdem bespielt werden.

Plündergut und IT Gegenstände

Wir wollen ein möglichst realistisches Raubzug-Szenario schaffen. Deshalb stellen wir auf der Veranstaltung IT Plündergut zur Verfügung, das auch nach der Veranstaltung behalten werden darf. **Plündergut ist mit gelben Stoffbändern gekennzeichnet.** Dieses kann eine weite Spanne von Dingen abdecken. Von Schmuck und Werkzeugen wie Messer über sakrale Gegenstände bis hin zu Alkohol oder Essen. **Letzteres darf gerne auf der Veranstaltung verbraucht werden.**

Allerdings gilt es zu beachten, dass während des Spiels von uns ausgegebene Gegenstände nur im IT Bereich verwahrt werden und auch von anderen Fraktionen oder NSCs geplündert werden dürfen. So kann eine realitätsnahe Bedrohungssituation erzeugt werden, die ein immersives Spielerlebnis generiert.

Das Verstecken von erlangtem Plündergut in OT Schlafzelten ist nicht gestattet.

In IT Schlafzelten darf Plündergut verwahrt werden, allerdings dürfen diese betreten werden und sind Teil des Spielgebietes. Wir würden uns freuen wenn ihr euch die Mühe macht, ein schönes IT Zelt einrichtet und uns damit hilft, die Immersion der Con zu fördern.

Für Sachen die ihr nicht im Spielbereich wissen wollt, könnt ihr natürlich auch Lagerzelle stellen. Dies ist nur als Anregung zu sehen - Komplette OT eingerichtete Zelte sind natürlich auch in Ordnung.

Münzen

Alle Münzen auf der Veranstaltung sind Plündergut. Wenn ihr Münzen mitbringt stimmt ihr zu, dass diese im Spiel geplündert werden dürfen. Wenn nicht gewünscht ist, dass eure eigenen Münzen geplündert werden bringt keine mit. Wir sorgen dafür, dass auf der Veranstaltung genügend Münzen zum Plündern und Handeln im Umlauf sind.

