



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
Vorwort	3
Die Reise Beginnt	4
Mifama - Guide	5
Wichtige Begriffe	5
Regeln	7
Sicherheit	8
vorläufiger Ablauf / Zeitplan	8
Was brauche ich alles für mein erstes MiFaMa	9
Plot und Geschichten	9
Moment, was soll ich eigentlich spielen?	10
Klassen und Rassen	10
Fragen an deinen Charakter	11
In-Game Währung	12
Geschichte und Welt	13
Die Welt & deren Nationen	13
aktuelle Lage	15
verschiedene Gilden und deren Vorteile	16
Kampfsystem	17
Regeln & Sicherheit	17
Trefferzonen	17
Einhandwaffen	18
Zweihandwaffen	18
Schilde	18
Fernkampfwaffen	18
Waffenschaden, Trefferverhalten & Auswirkungen	19
Magie	20
Regeln fürs Zaubern	20
Aktionen/Abkürzungen sowie Begriffe für den Kampf	21
Magieschulen und mögliche Zauber/Hexereien	21
Tod eines Spielers	25
Tod durch einen anderen Spieler	25
Tod durch nicht behandelte Wunden	26
Konsequenzen / Möglichkeiten	26

Vorwort

Seid begrüßt ihr tapferen Leut & herzlichen Willkommen beim MiFaMa-Handbuch zu unserem „Larp-light“!

Erst einmal freuen wir uns, dass Ihr bei unserem ersten MiFaMa mit dabei seid.

Bei unserem MiFaMa handelt es sich um kein reines bzw. vollwertiges LARP. Das Wochenende soll einen ersten Einblick in die Welt des „Larpens“ geben und euch die Möglichkeit bieten, Euch auszuprobieren und auch einmal in eine ganz andere Rolle zu schlüpfen. Gleichzeitig steht der gegenseitige Austausch und das Lagerleben im Vordergrund.

Das MiFaMa ist natürlich keine „hoch- professionelle“ Großveranstaltung wie z.B. das ConQuest... Wir sind sozusagen noch in der Testphase und selbst Anfänger auf diesem Gebiet. Schritt für Schritt wollen wir uns immer weiter entwickeln und verfeinern (Geschichte, Requisiten...). Deshalb seid Ihr eingeladen, uns immer wieder neue Impulse zu geben und uns damit die Möglichkeit zu bieten, an Euren Vorschlägen zu wachsen und uns zu verbessern. Bringt euch in den Entwicklungsprozess mit ein, erfindet neue mystische Orte und schreibt die Geschichte mit uns weiter (Religionen, Clans, Völker, historische Ereignisse...).

Gerne auch ehrenamtlich oder durch tragende Rollen (NSC) in den nächsten Jahren



Nach dem diesjährigen MiFaMa ist auch nicht Schluss, die nächsten Termine sind schon geplant. Die Geschichte endet für die vielen tapferen Leute nicht in Seukendorf, sie fängt dort erst richtig an! Weitere Schauplätze der Geschichte werden Veitsbronn und Rothenburg sein - also meldet Euch auch für die nächsten Termine an.

Sollten wir in diesem Guide etwas nicht berücksichtigt und solltet Ihr noch Fragen haben, geht einfach auf uns zu und fragt nach.

Die Reise Beginnt

Eines Morgens ereilt euch ein Brief. Ihr öffnet ihn skeptisch & vorsichtig, da den Brief das Siegel von König Cedric zierte...

An alle Bürger des Königreiches Froysal,
in dunkelsten Zeiten wende ich mich an Euch, denn das Schicksal ganz Froysals liegt in euren erhabenen Händen. An den Grenzen zu Froysal tobt ein Krieg! Aber wir werden uns nicht beugen und kampfflos ergeben! Man munkelt in den Straßen von einer unbesiegbaren Armee, welche den Teufel auf ihrer Seite hat. Eine Macht die Seite an Seite mit Dämonen kämpft. Doch wir in Froysal glauben nicht an Ammenmärchen!

Jeder Feind der blutet kann auch vernichtet werden! Wenn Euch etwas an unserem schönen Land liegt, zieht hinaus und findet heraus was an der Grenze zu Seukendorf vor sich geht.

Für denjenigen, welcher mir die Lösung bringt, winken 100 Groschen und ein Stück meiner Ländereien.

Findet Euch am Außenposten in Seukendorf ein und wendet euch an:
Mordag, Ausbilderin meines Heeres. alles weitere erfahrt ihr vor Ort.

Doch seid gewarnt! Ich verschenke mein Geld nicht leichtfertig!
Der Grenzposten befindet sich im Niemandsland, darum überlegt euch gut, wem ihr vertraut und mit wem ihr euch zusammentut. Es könnten überall Spione und zwielichtige Gestalten ihr Unwesen treiben. Betrügt Ihr mich mit falschen Informationen oder gefährdet mein Königreich, erwartet euch der Pranger.

Die Belohnung von 100 Gulden erhält natürlich nur die EINE Person die mir die Lösung bringt, denn ich möchte nicht auf meinen fürstlichen Lebensstandard verzichten.

Cedric

Gezeichnet König Cedric
Herrscher von Froysal



MiFaMa - Guide

In diesem Kapitel erfährst Du alles über den Einstieg in unser MiFaMa, sowie wichtige Grundbegriffe & unsere Regeln. Du bekommst eine kurze Einführung in die Spielwelt und deren Hintergrundgeschichte. Um Missverständnisse vorzubeugen, fangen wir gleich mit den Grundbegriffen an...

Wichtige Begriffe

Um Spielsituationen besser handhaben zu können gibt es einige gebräuchliche Begriffe, die wir auch auf dem MiMaFa benutzen werden.

Im Folgenden führen wir die Wichtigsten auf:

LARP

Live-Action-Role-Playing

Con

Abkürzung für Convention, eine Liverollenspiel-Veranstaltung

SC

Spieler-Charakter / Spieler auf einem Liverollenspiel

NSC

Nicht-Spieler-Charakter / Mitspieler, die ihre Rolle von der Spielleitung bekommen und die meist den Plot vorantreiben

SL

Spiel-Leitung / sozusagen die "Schiedsrichter" bei einem LARP. Sie haben bei Spielsituationen die Entscheidungsgewalt

Plot

Geschichte oder Abenteuer, um das sich die Veranstaltung dreht

Charakter

So nennt man die Rolle, die man spielt

Gewandung

Kostüm

OT (Out-Time)

Nennt man die Zeiten außerhalb des Spieles. Hier bist du Du selbst, kannst Fragen stellen oder dich unterhalten, ausruhen & Essen. Frühstück und Mittagessen fallen in die Out-Time.

IT (In-Time)

In-Time nennt man die Spielzeit im LARP. Hier bist du in deiner Rolle. D.h. Du trägst das Outfit und Namen deines Charakters und spielst diesen. Nebenfragen sollten vermieden werden und nur im Notfall an den entsprechenden Kontakt gestellt werden. Beginn und Ende der IT wird durch ein akustisches Signal bekanntgegeben.

HEILER!

Wenn dein Charakter In-Time verwundet wird, dann kannst du (sofern ihr noch könnt) nach einem Heiler oder ähnlichem rufen.

SANI!

wird ausgerufen, wenn jemand REAL verletzt wird. In solch einem Fall ist das Spiel einzustellen und erste Hilfe zu leisten.

STOP!

Gilt hauptsächlich für Kampfsituationen. „Stop!“ kann jeder ausrufen, wenn etwas passiert ist. Daraufhin haben alle im Umkreis den Kampf einzustellen!

LP (Lebenspunkt)

Lebenspunkte der Spieler (Nach erfolgreicher Heilung bzw. vor einem Kampf maximal 6 Lebenspunkte pro Spieler)

Quests

Quests sind Aufgaben die Du durch Anfrage und Nachfrage bei NSC's erhalten. Quest unterteilen sich im MiFaMa in:

Mainquests	(Hauptquestreihe)
Nebenquests	(Nicht Storyrelevant)
Gildenquests	(zum Erhalt von Gildeemblemen)

Jede Quest hat unterschiedliche Belohnungen. Dir steht frei welche Quests du annehmen und machen möchtest.

!Achtung! Du hast innerhalb der Quests immer verschiedene Handlungsmöglichkeiten. Aber Vorsicht! Wie im richtigen Leben hat jede Entscheidung auch Konsequenzen!

Regeln

Gelbe Karte

Wer in einer Spiel- oder Kampfsituation etwas hitzig reagiert, kann von einer Spielleitung eine gelbe Karte gezeigt bekommen. Dies bedeutet, dass sich der jeweilige Spieler noch einmal zu Herzen nehmen sollte, dass alle Teilnehmer hier sind um gemeinsam Spaß zu haben und alles nur ein Spiel ist. Einfach kurz durchatmen, ein wenig reflektieren und dann weiterspielen /-kämpfen.

Rote Karte

Eine rote Karte allerdings bedeutet, dass der Spieler, der diese gezeigt bekommt, vorerst & umgehend aus dem Spiel ausscheidet.

Spielstopp, Stopp oder Time Freeze

In Gefahrensituationen oder bei Verletzungen muss das Spiel sofort unterbrochen werden. Daher gilt der Ausruf „Spielstopp“ als sofortige Unterbrechung des Spielverlaufs. Alle Handlungen müssen augenblicklich eingestellt werden.

**!Darüber hinaus gilt als wichtigste Regel überhaupt:
Spiel in deiner Rolle mit!**

Wenn Du angesprochen wirst, reagiere darauf. Egal wie, nur bleibe in deiner Rolle und reagiere im Spiel auf die andere Person. Zugleich solltest Du auf dein eigenes Spiel nicht eine bestimmte Reaktion deiner Mitspieler erwarten. Akzeptiere, was dein Gegenüber macht und spiel damit weiter...

Sei kein „Plot-Bunkerer“...

Auch wenn man einen vermeintlichen Vorteil daraus zieht Questgegenstände für sich zu behalten oder diese nicht mehr heraussückt, so macht man die Geschichte für den Großteil der Spieler durch solche Aktionen zunichte und mindert den Spielspaß ungemain.

Respektiere In- und Out-Time

Wenn Spieler in Out-time-Momenten ihre Ruhe haben und einmal abschalten möchten, dann respektiere das bitte. Rollenspiel über mehrere Stunden kann extrem anstrengend und fordernd sein, darum nutze die Out-time selbst um runterzukommen und zu entspannen!

Sicherheit

Jeder Teilnehmer muss gefährliche Situationen für sich und andere vermeiden!
 Alle Spielhandlungen sind diesem Prinzip untergeordnet und ggf. zu unterbrechen, falls es zu einer Situationen kommt, welche die Sicherheit der Spieler gefährdet.
 Generell gilt, dass jeder Teilnehmer für die Sicherheit, der von ihm verwendeten Waffen und Rüstungen selbst verantwortlich ist und diese Gegenstände regelmäßig auf eventuelle Beschädigungen zu überprüfen hat.

- Im Spiel sind **keine realen Waffen erlaubt**, darunter fallen auch Messer zum Grillen oder Ähnliches. Diese Gegenstände haben am Schlafplatz zu verbleiben und dürfen während der Veranstaltung nicht mitgeführt werden
- striktes Alkoholverbot innerhalb der In-Time
- In Kampfsituationen gilt: Keine Schläge auf den Kopf oder in den Genitalbereich!
- Dazu mehr im Kapitel Kampfsystem.

vorläufiger Ablauf / Zeitplan

Tag 1	18:00 - 19:30	Aufbau & Ankommen
	19:30 - 20:30	Vorstellung der Charaktere, Regeln & Ablauf
	ab 20:30	Beginn Tavernenabend! / Zeit zum Kennenlernen & ausprobieren
	00:00	Zapfenstreich!
Tag 2	08:00 - 09:30	Frühstück
	10:00 - 13:00	In-Time
	13:00 - 15:00	Off-Time / Zeit zum Essen
	15:00 - 17:00	Programm
	17:00 - 20:00	In-Time
	20:00 - 00:00	Off-Time / Tavernenabend
	00:00	Zapfenstreich!
Tag 3	08:00 - 09:30	Taverne / Frühstück
	10:00 - 14:00	In-Time
	14:30 - 15:30	Off-Time / Zeit zum Essen & Feedback/Ausblick
	15:30	Abbau & Ende

Was brauche ich alles für mein erstes MiFaMa

Schlafplatz

Für alle ist ein Plätzchen in einem unserer Zelte reserviert. Bring aber alles mit, was Du zum Schlafen brauchst (Schlafsack, Isomatte, usw.)

Gewandung

Ein Kostüm, um die Figur darzustellen, die Du spielen möchtest. Beim MiFaMa handelt es sich um ein Fantasy-Setting. Deswegen bist Du in der Gestaltung eurer Gewandung völlig frei. Wichtig ist nur, dass die Gewandung in ein Mittelalterliches Fantasy-Setting passt und Abweichungen bzw. Besonderheiten deiner Gewandung durch deine Herkunfts- bzw. Charaktergeschichte begründbar sind.

Ausrüstung

Eine echte Gewandung besteht aus mehr als nur Stoff. Gürtel, Taschen, Schwert, Schild, Rüstung, Werkzeug... was auch immer Du für deine Figur benötigst.

Schuhwerk

Für deine erste Veranstaltung dieser Art ist es ratsam, feste Wanderstiefel in braun oder schwarz zu verwenden.

Essen

Für Essen ist gesorgt! Bringt bitte Holzbesteck mit und natürlich das nötige Kleingeld mit. Bitte gebe uns nochmal Bescheid, wenn Du irgendwelche Unverträglichkeiten hast, auf die wir achten müssen. (Für Vegetarier ist auch gesorgt)

1 große Mahlzeit pro Tag ist für jeden dabei und muss nicht extra bezahlt werden.

Plot und Geschichten

Überall auf dem Gelände, ob im Wald, Wegesrand oder im Dorf, gibt es NSCs die zur Geschichte beitragen und Aufgaben stellen können. Zwar sind diese Rollen nicht an einem goldenen Fragezeichen über dem Kopf zu erkennen, aber wenn Du Deine Augen ein wenig offen hältst, wirst Du sie schon finden.

Auf jeden Fall ist es gut, sich öfter einmal durchzufragen, denn auch Rollen, welche scheinbar nur am Straßenrand verweilen, könnten etwas Wichtiges gesehen haben...

Du musst dich auch nicht als Einzelkämpfer durchschlagen, sondern kannst dir Gleichgesinnte suchen, die mit dir deine Abenteuer bewältigen.

Auch kannst Du dir raussuchen, zu welcher Gilde du gehören willst. Hier gibt es bestimmte NSC's, welche dir wichtige Dinge und Wissen vermitteln, die ein Mitglied ihrer Gilde auf jeden Fall beherrschen sollte.

Hier gilt, Du kannst dich erst einmal umsehen und die Gilden „beschnuppern“ bzw. mehrere Quests verschiedener Gilden bewältigen und dich dann erst für eine Gilde entscheiden.

Überall gibt es freundliche Helfer, mystische Geistwesen, feindliche Soldaten und Abenteuerer... aber ob diese das gleiche Ziel wie du verfolgen? Kannst du dich auf die Personen hundertprozentig verlassen?...

Moment, was soll ich eigentlich spielen?

Grundsätzlich gilt: Spiele was Du magst!

So können fantastische Völker wie Elfen, Zwerge, Orks, aber auch verschiedenste Klassen wie Ritter, Priester oder Schamanen gewählt werden.

Das MiMaFa spielt in einer phantastischen, mittelalterlichen Welt.

Im Kern kann man sagen: Würde die Figur in "Herrn der Ringe" passen, dann passt sie auch auf's MiMaFa!

Jedoch ist eine Figur nicht einfach nur die Summe aus Make-Up, Masken, Kostüme & ungewöhnliche Accessoires... Der Charakter spielt eine große Rolle beim Rollenspiel. Du kannst aufbrausend, introvertiert, gierig usw. sein und solltest diese Charaktereigenschaften auch im Vorfeld festlegen und dich daran halten, damit Du glaubwürdig erscheinst.

Klassen und Rassen

Auf den folgenden Seiten erhältst Du einige Beispiele für Klassen und Rassen die dein Charakter annehmen kann. Natürlich kannst Du auch hier selbst kreativ werden.

Klassen

Krieger	Stark und unbeugsam. Schild und Schwert, Einhand und Zweihandwaffen sind im Nahkampf ihre Wahl.
Magier/ Mystiker	Die Meister der Zauberei. Ihre Spezialität ist der Fernkampf durch Magie verschiedenster Art.
Schurken	Leise und flink meucheln sie im Nahkampf. Gifte, Diebstahl und Überredungskünste sind ihre Welt.
Waldläufer	Der Fernkampf mit Pfeil und Bogen ist ihr Spezialgebiet. Spurenlesen gehört zu ihren Künsten.
Söldner	Zusammenschluss verschiedener Klassen.

Weitere mögliche Klassen:

Druiden, Priester, Paladin, Hexer, ...

Rassen

Elben	Edles Volk mit spitzen Ohren. Aus dieser Rasse entspringen oftmals Waldläufer und Druiden. Sehr naturverbunden.
Zwerge	Klein aber Oho. Bärtig und mit hohem Durchsetzungsvermögen schwingen sie meist Waffen wie Äxte und Hämmer.
Orcs	Massiv, stark und kriegerisch begabt

Weitere mögliche Rassen:

Menschen, Oger, Trolle, Tierwesen, Blutelfen, ...

Fragen an deinen Charakter

Um deinen Charakter & deine Hintergrundgeschichte zu erstellen, haben wir dir als Hilfe ein paar Fragen zusammengestellt:

- wie sehe ich aus?
- wie wirke ich auf Fremde?
- Wie bin ich aufgewachsen (Hintergrund, Alter, Beruf, usw.)
- gibt es eine Bindung zu Menschen aus meiner Kindheit/Vergangenheit?
- Warum bin ich Abenteurer?
- Wo war ich schon überall, was habe ich alles gesehen?
- wie stehe ich zu Moral und Gesetzestreue?
- bin ich Fremden gegenüber aufgeschlossen?
- welchen Stellenwert hat Leben für mich? (Naturverbundenheit, „Leben vs. Loot“)
- wie stehe ich zu Tieren?

- habe ich einen Sinn für Kunst und Schönes?
- bin ich götterfürchtig/gläubig?
- wie stehe ich zu Magie?
- was ist mein größter Wunsch / Ziel?
- Für wen/was würde ich mein Leben riskieren?
- was ist meine größte Angst oder Furcht?
- was esse und trinke ich am liebsten? (Allergien/Unverträglichkeiten)?
- wie steht es um das Herz meines Charakters (Liebe / Zuneigung)
- Habe ich ein dunkles Geheimnis?
- welche Charakterzüge bestimmen mein Handeln und mich? (Naivität, Wut, etc.)

! zu Angst und Allergien: Diese Charaktereigenschaften sollten sich nicht mit realen, persönlichen Ängsten oder Allergien decken. In Ernstsituation innerhalb des Rollenspiels könnte man sonst nur schwer zwischen Spiel und Realität unterscheiden !

In-Game Währung

Wenn Ihr euch In-Time fortbewegt, zahlt Ihr für Verbrauchsgegenstände etc. mit einer eigenen In-Game Währung. Ihr bekommt beim Start eine festgelegte Summe und könnt diese auch durch Aufgaben, Handel, Diebstahl usw. vergrößern.

Auch könnt Ihr bei Bedarf untereinander Handeln. Lasst euch nur nicht über den Tisch ziehen! ...

Geschichte und Welt

Die Welt & deren Nationen

FROYSAL Froysal bildet den Ausgangspunkt unserer Geschichte.

Es handelt sich bei Froysal um eine friedlich gesinnte Nation. Florierender Handel über Seewege und breit angelegte Straßen durchziehen das ganze Land. Die Natur bietet malerische Berge, tiefe Wälder & weite Wiesen. Landwirtschaft und Handwerk wird gefördert und respektiert und man hat das Gefühl, dass das Zusammenleben in Froysal ehrlich & idyllisch ist.

Ein breiter Fluss fließt durch das Land, dieser ist das Markenzeichen von Froysal. Die Hauptstadt von Froysal ist Rothenburg, dort befindet sich auch das Königshaus von Cedric. Durch Handelsbündnisse mit den angrenzenden Königreichen Uskill, Adwelia & Calitha, kann Froysal eine stabile Wirtschaft aufrechterhalten und lebt nicht im Überfluss, aber weitestgehend Sorgenfrei.

CALITHA Calitha... Heiß, staubtrocken, aber jede Reise wert!

Denn so trocken die Wüste ist, so feucht dürfte eure Kehle nach einem Besuch in der Hauptstadt Gajora sein.

Tavernen soweit das Auge reicht... Kunst, Musik und Malerei... und auch die körperliche Leidenschaft soll nicht zu kurz kommen ... sofern man die nötigen Groschen hat. während in Froysal Monotheismus herrscht, so frohnen die Calithianer mehreren Gottheiten ... oder gar keinen...

So lustig dieses Volk auch sein mag, so arm und hässlich ist Calitha auf den zweiten Blick. Da die Bürger von Calitha keinen großen Wert auf Fortschritt und verbindlichen Handel legen, muss man ihnen nicht selten unter die Arme greifen und Armut durchzieht fast das ganze Land.

USKILL

Uskillen erkennt man meist schon aus weiter Ferne. Großgewachsene, hünenartige Muskelberge mit mehr Haar als Haut.

Man sagt, dass man mit den Barthaaren von Uskillen Feuer entfachen kann, sofern man diese lange genug aneinander reibt. Sie leben meist in Clans oder Stämmen zusammen und legen sehr viel Wert auf Ehre und Tradition. So halten Sie auch dieser Tage noch an prähistorischen Ritualen und Feierlichkeiten fest. Fremden gegenüber sind sie sehr misstrauisch und in erster Linie zählt für den Uskillen der eigene Stamm vor Allem anderen. So hat es nicht wenige Dekaden gedauert, bis ein Handels-Bündnis zwischen Froyal und Uskill eingegangen werden konnte.

Friedlich sind die Uskillen bei weitem nicht, aber jedem neutral gegenüber, der Sie in Frieden leben lässt... nicht wenige Lordschaften und Heilige wurden mit Bögen & Äxten eines Besseren belehrt, bei dem lächerlichen Versuch diese Heiden zu bekehren.

ADWELIA

Irgendwie beneidet man diese stets gut gekleideten, perfekten Menschen & Fabelwesen. Technische Spielereien, welche unser Vorstellungsvermögen bei weitem übersteigen, zieren jedes Haus in Adwelia. Armut und Krankheit scheinen in diesem Land ein Fremdwort zu sein und eine neue Regierungsform, die Demokratie herrscht in diesem Lande.

Kunst in klassischer Form spielt in Adwelia eher eine untergeordnete Rolle, Die Architektur ist allerdings nicht zu verachten. Die Bewohner von Adwelia sind im allgemeinen normale Bürger, keine Krieger. Durch die fortgeschrittene Wissenschaft & Kriegsmaschinerie müssen Sie das auch nicht sein... Sie sind in der Lage sich zu schützen und sollten als Gegner nicht unterschätzt werden!

Eine dominante Glaubensrichtung gibt es eher nicht, die Adwelier Wissenschaft verachtet Religion. Dennoch suchen einige Bürger von Adwelia Ihr Seelenheil im Glauben und in Gemeinschaften, da das Leben in Adwelia sicher ist aber nicht wirklich erfüllend ist...

Die Grenze von Adwelia ist bereits von Weitem zu erkennen. Denn auf dieser thront eine turmhohe Mauer. Zur Sicherheit vor Konflikten, Armen und Unwürdigen. Ein toller Ort...!

aktuelle Lage

Was ist in unserer Welt passiert...

Eine unbekannte Macht unterjocht die Länder und schreitet unaufhaltsam voran. Woher die Übermacht des Feindes kommt, lässt sich bisher nicht erklären. Um die Praktiken und Riten, durch die der Feind seine extreme Kraft zieht, ranken sich Legenden, Gerüchte und Mythen.

Sogar von Teufeln & Dämonen ist unter den Betroffenen die Rede.

Der Feind ist bereits bis an die Grenze von Froysal vorgedrungen. Das angrenzende Calitha ist vom Krieg gezeichnet, überrannt vom Feind. Die Städte wurden eingenommen oder niedergebrannt. Raub, Schändung & Vergewaltigung stehen an der Tagesordnung.

Froysal wurde beim Versuch den den Calithanern zu helfen bis nach Seukendorf, kurz vor dem Finsterforst, zurück gedrängt & erlitt fürchterliche Verluste...

Die Bewohner an der Süd-Westlichen Grenze & rund um das Feldlager Seukendorf verlassen das Gebiet nach und nach und ersuchen Hilfe bei König Cedrik. Sie berichten von Überfällen und ersten Sichtungen feindlicher Späher.

Adwelia, welches einen entscheidenden Beitrag bei der Rettung Calithas hätte leisten können, hielt sich aus dem Konflikt heraus da Calitha deren Forderungen und Bedingungen nicht erfüllen konnte.

Aber Ich muss zugeben: Ganz wohl ist uns bei der Sache auch nicht... Die wirren Geschichten über Teufel & Dämonen, über eine Übermacht die Ihre Macht aus dunkler Magie zieht und unaufhaltsam zu sein scheint... Zudem wird das Leben immer schwieriger, da durch die Abwanderungen unser Handelsnetz hart angeschlagen wurde und die Steuern in Froysal erhöht wurden.

Durch die fortschreitende Verwüstung durch den Feind befinden sich Unmengen Flüchtlinge auf dem Weg nach Adwelia und Froysal. Adwelia hat in Hinsicht auf die bevorstehende Schlacht eine bewachte Grenze errichtet und lässt ab diesem Zeitpunkt keine weiteren Flüchtlinge ins Land.

König Cedric entschied in diesen dunklen Zeiten die Froysaler Bürger in die Verantwortung zu ziehen. Auf freiwilliger Basis sollen sich alle Bürger, welche ihren Teil zur Verteidigung von Froysal beitragen möchten, nach Seukendorf begeben und sich bei der Heeresführerin Mordag melden...



verschiedene Gilden und deren Vorteile

Folgende Gilden kannst du in Seukendorf antreffen:

Söldnergilde - Schurkengilde - Mystikergilde - Kriegergilde - Waldläufergilde

In den Gilden FROYSALS hast Du die Möglichkeit, durch die Erfüllung gildenspezifischer Quests ein Gildenemblem zu erwerben.

Jedes Emblem verleiht deinem Charakter einen Buff (Steigerung bestimmter Fähigkeiten über den Zeitraum in dem Du es trägst.)

Dir steht es frei ob Du dir nur das Emblem einer Gilde oder alle fünf erwirbst. Tragen kannst Du allerdings immer nur eines! Embleme können nicht im Kampf gewechselt werden. Die Fähigkeiten des Emblems werden jeweils 5 min. nach dem Wechsel aktiviert und gelten solange Du es sichtbar trägst.

Welchen Bonus dir die jeweiligen Gildenembleme verschaffen, erfragst Du am besten beim jeweiligen Gildenmeister.

Kampfsystem

Regeln & Sicherheit

- Fairness und Ehrlichkeit in In-Fight Situationen sind zwingend notwendig und tragen zu einer positiven Spielerfahrung bei.
- In einem Kampf dürfen ausschließlich Polsterwaffen verwendet werden, welche von der Spielleitung im Vorfeld abgesehnet worden sind.
- Defekte Waffen werden umgehend aus dem Spiel genommen und zur Verwahrung an die Spielleitung abgegeben
- Selbiges gilt für Waffen, die für nicht sicher befunden wurden.

Keine Schläge auf den Kopf oder in den Genitalbereich!

- alle Arten von waffenlosem Kampf sind strengstens untersagt

Reale Waffen sind nicht erlaubt!

Grillmesser, welche Out-Time getragen und als Werkzeug benutzt werden dürfen, verbleiben während der In-Time im Schlafgemach

- Jeder Spieler muss gefährliche Situationen für sich und andere vermeiden
- Spiel im Kampf und nutze rollenspielerische Darstellung als Stilmittel. Treffer sollten immer ausgespielt werden - auch wenn der Charakter nicht schwer verletzt wurde oder man noch genügend Rüstungspunkte besitzt. Stell dir die Wucht der gegnerischen Waffe vor, und wie sie dich aus dem Gleichgewicht bringt.
- Gleiches gilt für das Führen von Waffen. Große, massive Waffen sollten auch langsamer geführt werden (in einem angemessenem Rahmen).
- Auch die im Vorfeld festgelegten Charakterzüge sollten in den Kampf mit einbezogen werden. So wird ein Charakter, welcher Angst vor zarten Elfen hat, diesen kaum überrennen, sondern eher vorsichtig mit diesem agieren.

Trefferzonen

Es gibt insgesamt 5 Trefferzonen:

- Linker Arm
- Rechter Arm
- Linkes Bein
- Rechtes Bein
- Torso

Kopf & Genitalbereich, sowie Hände und Füße, sind als Trefferzone ausgenommen

Einhandwaffen

- Alle Waffen, welche einhändig geführt werden (Grifflänge)
- Durch das zweihändige Führen von Einhand-Waffen wird diese NICHT zur Zweihandwaffe.
- **Stumpfe Bestandteile** von Einhandwaffen (Schäfte, Knäufe, Handschutz) wirken nur gegen ungerüstete Zonen

Zweihandwaffen

- Alle Waffen, welche zweihändig geführt werden (Grifflänge)
- **Stich-Schlag** für Speere und Lanzen an Oberarm, Oberschenkel, Torso erlaubt. Das bedeutet: Deutliches "Vorbeistechen" und dann zum Gegner hinziehen. Zum Stich muss deutlich ausgeholt (zurückgezogen) werden, sonst zählt der Treffer nicht. "Herumstochern" bringt also nichts. "Stiche" zählen als Einhandwaffen-Treffer.
- **Stumpfe Bestandteile** von Zweihandwaffen (Schaft, Kampfstab) zählen wie ein Einhandwaffen-Treffer.

Schilde

- halten 3 Schläge aus
- zugefügter Kampfschaden bleibt erhalten
- Schmiedesets fixen außerhalb vom Kampf 1 Rüstungspunkt, kauf beim Händler
- bei komplettem Bruch: muss im Dorf von Schmied o.Ä. repariert werden, 20 Minuten Wartezeit
- Während man sich mit einem Buckler (sehr kleiner Schild) vollkommen frei bewegen kann, sind mit einem Schild mittlerer Größe noch kurze Sprints, aber keine langen Dauerläufe möglich

Fernkampfaffen

- Wurfdolche, Bögen, Armbrüste, Magie (In form von Projektilen/Bällen), bestimmte Trinkfläschchen gelten als Fernkampfaffen
- Fernkampfaffen-Treffer gelten als ein Einhandwaffen-Treffer

Waffenschaden, Trefferverhalten & Auswirkungen

Ungerüstete Körperteile 	Einhandwaffe	
	3 Treffer	Körperteil kampfunfähig (z.B. Humpeln) kämpfen mit der Trefferzone nicht mehr möglich
	Zweihandwaffe	
	2 Treffer	Körperteil kampfunfähig (z.B. Humpeln) kämpfen mit der Trefferzone nicht mehr möglich
	Fernkampf-Waffe	
	3 Treffer	Körperteil kampfunfähig (z.B. Humpeln) kämpfen mit der Trefferzone nicht mehr möglich
Gerüstete Körperteile 	Einhandwaffe	
	4 Treffer	Körperteil kampfunfähig (z.B. Humpeln) kämpfen mit der Trefferzone nicht mehr möglich
	Zweihandwaffe	
	3 Treffer	Körperteil kampfunfähig (z.B. Humpeln) kämpfen mit der Trefferzone nicht mehr möglich
	Fernkampf-Waffe	
	4 Treffer	Körperteil kampfunfähig (z.B. Humpeln) kämpfen mit der Trefferzone nicht mehr möglich

- bei insgesamt 6 Treffern, egal auf welche Trefferzone, ist der Kämpfer komplett Kampfunfähig
- Wenn der Torso kampfunfähig ist, ist der Kämpfer komplett kampfunfähig, Treffer am Torso sind also schwerwiegender.

Magie

Was wäre ein fantastisches Setting ohne Zauberei und Magie!

Da Zauberer unter Umständen sehr mächtig werden können und vieles nicht auf Nahkampf, sondern dem Anwenden von Fernkampf, Gesten & Sprüchen basiert, findet Ihr hier ein gesondertes Kampfsystem, bzw. System zum Anwenden von Magie.

Zauberer, Hexen und Druiden haben außerdem auch außerhalb des Kampfes die Möglichkeit Magie zu Ihrem Vorteil zu nutzen. Wählt also weise welcher Magieschule Ihr zugehört, ob Ihr gut oder Böse seid, und ob Ihr Kampfmagier oder Zauberer seid.

Dadurch, dass Magier mächtige Wesen sind, sollten Sie sich gut überlegen, wen sie sich zum Verbündeten oder zum Feind machen. Nicht selten fanden in unserer Welt Hexenverbrennungen und die gezielte Jagd auf Magiergilden statt. Sei es aus reiner Furcht vor dem Fremden oder aus begründeter Angst. Auf der anderen Seite wurden Lehrstühle der Universitäten von Adwelia mit Magiern besetzt, da sich diese dem Wissen und der Macht von Zauberern bewusst sind.

Regeln fürs Zaubern

- Magier beherrschen nur maximal 2 Magieschulen (frei wählbar, sollte zur Vorgeschichte bzw. zum Charakter passen)
- Wenn der Magier aktiv eine Nahkampfwaffe benutzt, so darf er lediglich eine Magieschule erlernen und nur Level-1 Zauber benutzen.
- Pro Magieschule sind folgende Kombinationen erlernbar:
 - 2x Stufe-1
 - 1x Stufe-1 & 1x Stufe-2
 - 1x Stufe-3 (z.B. ersticken)
- Stufe-3 Zauber sind nur 1 Mal täglich benutzbar
- Nicht jede Zauberschule hat einen Stufe 3 Zauber
- Der Magier hat 3 Manapunkte, diese kann er mit Tränken wieder auffüllen. Dies erfordert eine deutliche Trinkgeste und dauert gefühlt 10 Sekunden Regeneration. Mana-Tränke können im Dorf bei Schamanen, Druiden etc. erworben werden.
- einzelne Trefferzogen können durch Magie nicht kampfunfähig gemacht werden (außer der Zauber definiert genau das)

Aktionen/Abkürzungen sowie Begriffe für den Kampf

Berührung	Das Ziel muss mit der Hand oder einem Zauberstab berührt werden (bei 2-händig quer mit einem Zauberstab)
Nähe	Das Ziel muss sich in unmittelbarer Nähe (1-2 m) befinden.
Kurz	Das Ziel darf nicht weit entfernt sein (einige Meter).
Wurf	Zur Darstellung muss etwas geworfen werden, was den Spieler treffen muss.
Spruch	Der Name des Zaubers muss angesagt werden oder ein Spruch so gewählt werden, dass eindeutig ist, was passiert.
Geste	zusätzlich zu einem Spruch muss manchmal eine ein- oder zweihändige, schauspielerische Geste ausgeführt werden. Nur so wird der Zauber auch erfolgreich gewirkt.

Magieschulen und mögliche Zauber/Hexereien

Feuermagie				
Zauber	Stufe / Kosten	Reichweite	Wirkung	Darstellung
Feuerball	1 / 1/10	Wurf	zählt wie 1 Einhandwaffentreffer	Spruch / mit Ball werfen
Feuer entfachen	1 / 1	wenige Meter	1 Schadenspunkt/Treffer pro 10 s. wenn Gegner im Radius von 2 Metern auf gewirktem Ziel stehen bleibt. bleibt ca. 30 Sekunden erhalten	Spruch / Geste (2-händig)
Flammenverzauberung	2 / 2	Berührung	+1 Einhandwaffentreffer für 15 min	Spruch / Geste (2-händig)
Waffe erhitzen	2 / 2	Berührung	Waffe muss fallengelassen werden	Spruch / Geste (2-händig)

Wassermagie

Zauber	Stufe / Kosten	Reichweite	Wirkung	Darstellung
Wasser-/ Eistrahler	1 / 1/10	Wurf	1 Schadenspunkt / Treffer	Spruch / mit Ball werfen
Flüssigkeit reinigen	1 / 1	Berührung	Eine Mahlzeit / ein Glas wird entgiftet.	Spruch / Geste
Eisverzauberung	2 / 2	Berührung	+1 Einhandwaffentreffer für 15 min	Spruch / Geste (2 -händig)
Festfrieren	2 / 2	Kurz	Gegner kann kämpfen, ist aber am Ort festgefroren für 7s.	Spruch / Geste (2 -händig)

Luftmagie

Zauber	Stufe / Kosten	Reichweite	Wirkung	Darstellung
Druckwelle	1 / 1	Kurz	alle in 360° werden weg- oder umgefegt	Hände nach rechts und links ausstrecken
Windstoß	1 / 1	einige Meter	alle in 90° werden weg- oder umgefegt	Hände in die Richtung des Zaubers ausstrecken
Giftodem	2/2	Kurz	Gegner muss würgen, 7 s. Kampfunfähig, darf aber fliehen	Spruch / Geste (2 -händig)
Ersticken	3/3	Berührung	Gegner muss würgen, 10 s. Kampfunfähig/ Bewegungsunfähig	Spruch / Geste (2 -händig)

Erdmagie

Zauber	Stufe / Kosten	Reichweite	Wirkung	Darstellung
Kristallsplitter	1 / 1/10	Wurf	1 Schadenspunkt	Spruch / mit Ball werfen
Gegenstand härten	1 / 1	Berührung	Gegenstand wird härter, bei Rüstung + 1 Schutz, 15 min	Spruch / Geste
Schlingpflanzen	2/2	einige Meter	Das Opfer hängt für 10s am Boden fest	Spruch / mit beiden Händen den Boden berühren
Erdspalte	2/2	einige Meter	Erdspalte öffnet sich horizontal zum Wirkenden, muss von Gegnern umgangen oder mit Anlauf übersprungen werden	Spruch / mit beiden Händen den Boden berühren

Arkane Magie

Zauber	Stufe / Kosten	Reichweite	Wirkung	Darstellung
Unsichtbarkeit	1 / 1	Berührung	für 10s unsichtbar; kann nicht mit Umwelt interagieren (außerhalb Kampf 5 min)	Hände vor der Brust kreuzen
Magie erkennen	1 / 1	einen Gegenstand berühren	wenn magisch, wird das erkannt	Hand auflegen
Magisches Auge	2/2	Selbst	Alle Magie im Blickfeld wird erkanntnfähig	Spruch / Geste (2 - händig)
Anker	2/3	je nach Zauber	Ein anderer Zauber wird nicht sofort ausgelöst, sondern erst durch einen bestimmten Auslöser (bestimmtes Wort, eine Geste, o.ä.).	Spruch / Geste mit Bedingung

Lichtmagie

Zauber	Stufe / Kosten	Reichweite	Wirkung	Darstellung
Heilung	1 / 1	Berührung	Heilt 1 LP	Hände auf Wunde legen, Spruch
Gegenzauber	1 / 1	wenige Meter	Kontert einen gegnerischen Stufe-1 Zauber	Geste / Spruch
Schutzkreis	2/2	Selbst, kurz	Schutzkreis kann nur von Verbündeten betreten werden. 2 Meter Radius. maximal 30 Sekunden.	Spruch / Geste / 2 - händig (muss aufrecht erhalten werden über die Dauer, kein Kampf möglich)
Verstärkte Heilung	3/3	Berührung	Heilt alle LP	Spruch / Geste mit Bedingung

Dunkelmagie

Zauber	Stufe / Kosten	Reichweite	Wirkung	Darstellung
Verwirrung	3/3	Berührung	Ziel ist für 30 Sekunden völlig verwirrt (außerhalb 5 min)	Geste / Spruch
Erblinden	3/3	Berührung	Ziel ist für 30 Sekunden komplett blind (außerhalb 5 min)	Geste / Spruch
Furcht	3/3	Kurz	Opfer muss ca. 20 Sekunden panisch davonlaufen	Geste / Spruch
Taubheit	3/3	Berührung	Ziel ist für 30 Sekunden taub (außerhalb 5 min)	Geste / Spruch

Gedankenmagie				
Zauber	Stufe / Kosten	Reichweite	Wirkung	Darstellung
Berserker	3/3	wenige Meter	für 20 Sekunden greift das Opfer alles um sich herum an	Spruch / Geste (2 - händig)
Wahrheit	3/3	Berührung	Spieler muss zwei Ja/Nein-Fragen beantworten	Spruch / Geste
Gedankenlesen	3/3	Berührung	Spieler muss flüsternd offenbaren, was der Charakter in diesem Moment denkt (häufige Verwendung führt bei Opfer und Zauberer zu Veränderungen der Persönlichkeit)	Spruch / Geste

Quelle bzw. Inspiration: <https://www.thrimor.at/was-ist/unser-larp-regelwerk/>

Tod eines Spielers

Tod durch einen anderen Spieler

Wenn ein Spieler einen anderen komplett kampfunfähigen Spieler 3 sanfte Schläge verpasst und den Ausruf: „der Tod ereile euch“ tätigt, so stirbt der kampfunfähige Spieler.

Hinweis: Unvorsichtige & unmoralische Aktionen können Konsequenzen nach sich ziehen. Durch andere Spieler aber auch durch NPC's!

!Kooperation, Teamwork & gewaltfreie Konfliktlösung sind möglich und oft von Vorteil. Auch der gemeinsame Spaß steht an erster Stelle in unserem Rollenspiel. Darum sollte ein „Mord“ wohl überlegt sein!

Meucheln

- benötigt einen Dolch oder Gift
- muss heimlich, passieren bzw. den „Gemeuchelten“ überraschen
- Bekommt der „Gemeuchelte“ innerhalb von einer Minute keine Hilfe, stirbt dieser.

Tod durch nicht behandelte Wunden

Grundsätzlich gilt: Nicht behandelte Wunden bedeuten langfristig den Tod!

Darum:

- Wunden müssen innerhalb von 20 Minuten versorgt werden
- Wunden können durch Verbände, Tränke etc. versorgt werden (genaue Beschreibung in der Tabelle)

Wie behandle ich meine Wunden?

einfache Wunden	Verbände (Beim Händler im Dorf) kann vom Spieler selbst erledigt werden
1 kampfunfähiges Körperteil	Trank / Medikit (Beim Händler im Dorf) kann vom Spieler selbst erledigt werden
2 kampfunfähige Körperteile	Behandlung bei Spielern oder NPCs mit geringer medizinischer Fachkenntnis
3 kampfunfähige Körperteile	im Dorf Heilung suchen!

Konsequenzen / Möglichkeiten

Grundsätzlich gilt: Wenn ein Spieler stirbt, muss er 20 Minuten aussetzen!

In dieser Zeit kann er als Geist ins Dorf zurückkehren und Hilfe bei einem höheren Wesen bzw. Menschen mit Zugang zum Reich der Toten suchen...

Geht mit eurem Leben dennoch vorsichtig um. Ihr könnt euch nur für eine begrenzte Anzahl ins Leben zurückholen lassen & jeder Versuch zieht Konsequenzen nach sich...

Auf größeren, offiziellen LARPs ist ein Tod endgültig. Wie im Vorwort aber angesprochen, sollst Du bei uns erste und vor Allem positive Erfahrungen sammeln.

Tote Spieler können beraubt/gefleddert werden...

Dabei gilt:

- Maximal 1 Gegenstand kann geraubt werden
- Ausgerüstete Gegenstände und Spielerwaffen können nicht geraubt werden.
- nur im Kampf gefallene Spieler können umgehend durchsucht werden

- nur der aktive Meuchler/Mörder darf den Körper durchsuchen.

!Auch hier wieder der Hinweis: Unvorsichtige & unmoralische Aktionen können Konsequenzen nach sich ziehen. Durch andere Spieler aber auch durch NPC's! Darum schnitzel dich nicht wahllos durch die Froyaler Lande!

! Viel Spaß beim diesjährigen MiFaMa !