

Kampfregeln

Inhaltsverzeichnis

Grundsätzliche Dinge.....	2
Kampfablauf.....	2
Gesundheitsstufen.....	2
Bluteinsatz.....	2
Waffen jedweder Art.....	2
Darstellung der Kämpfe.....	3
Kampfunterbrechung.....	3
Nahkampf.....	4
Schaden im Nahkampf.....	4
Waffenloser Nahkampf.....	4
Bewaffneter Nahkampf.....	4
Schadensboni.....	4
Fernkampf.....	5
Projektilwaffen + Wurfwaffen.....	5
Schußwaffenschaden.....	5
Schadensarten.....	5
Schadenswiderstand	6
Heilen.....	6
Auswirkungen bei hohem Schaden.....	6

Das Kampfregelsystem ist bewußt sehr einfach gehalten und bezieht schauspielerische Leistungen und die Ehrlichkeit jeden Spielers mit ein. Wichtig ist uns, daß ein Kampf schön dargestellt wird. Außerdem sind die Kämpfe nach dem vorliegendem System für den Charakter gefährlich – man sollte sich also zweimal überlegen, ob man sich in einen Kampf stürzt oder ob man die Situation nicht auch anders lösen kann.

Grundsätzliche Dinge

Kampfablauf

Die ursprünglichste Form des Kampfes ist Kampf Mann gegen Mann. Diese Art des Kampfes bezeichnen wir als Einzelkampf. Eine Kampfhandlung kann aus mehreren Einzelkämpfen bestehen.

Beispiele:

A kämpft gegen B (Einzelkampf 1) und C gegen D (Einzelkampf 2). Dieser Kampf besteht aus zwei Einzelkämpfen.

Nun gesellt sich Person E zu dem Kampf zwischen A und B. Die neue Konstellation ist jetzt A kämpft gegen B und E (Einzelkampf 1) und C gegen D (Einzelkampf 2).

Alles, was über mehr als drei Gegner pro Kämpfer herausgeht, fällt nicht mehr unter den Begriff eines (Einzel-)Kampfes, sondern wird als Schlacht bezeichnet.

Der Kampf selber ist nicht rundenbasiert, sondern erfolgt in „Echtzeit“.

Gesundheitsstufen

Jeder Kainit hat sieben (7) Gesundheitsstufen. Dieser Wert ist fix und kann nur durch Vor- und Nachteile beeinflusst werden.

Bluteinsatz

Blut kann eingesetzt werden, um Wunden zu heilen, seine Widerstandskraft oder den Schaden zu erhöhen.

Für das Ausgeben von Blut gilt: Es kann eine Anzahl Blutpunkte eingesetzt werden, um eine Gesundheitsstufe zu heilen oder Widerstand oder Stärke zu erhöhen. Die Anzahl der Blutpunkte ist durch die Generation vorgegeben und dem Charakterbogen zu entnehmen:

13. - 10. Generation:	1 Blutpunkt / 10 Sekunden
9. Generation:	2 Blutpunkte / 10 Sekunden
8. Generation:	3 Blutpunkte / 10 Sekunden

So gesteigerter Schaden oder Widerstand hält eine halbe Stunde und geht danach wieder auf normal zurück. Haltet dabei den Blutvorrat im Auge – es ist nie verkehrt, Blut aufzusparen, um Wunden zu heilen und Blutgier zu vermeiden.

Waffen jedweder Art

Als Kampfaffen sind nur dafür vorgesehene Waffen (Spielzeugpistolen, Latexwaffen, absolut unbrauchbare Waffen-Schaustücke etc.) zugelassen. ALLE Waffen müssen von der Spielkoordination abgesegnet werden. Im öffentlichen Außeneinsatz sind für Fernkampfaffen wie Pistolen, Gewehre etc. NUR Pappattrappen zugelassen!

Die Spielkoordination kann für Dekozwecke von dieser Regelung abweichen. Abweichende

Waffen sind NICHT für Kämpfe zugelassen!

Sollte jemand mit Waffen auffallen, die nicht von der Spielkoordination abgesegnet wurden, so erhält diese Person eine Verwarnung und wird für den Rest des Abends vom Spiel ausgeschlossen. Bei zwei Verwarnungen behalten wir uns vor, dem Spieler zukünftig die Teilnahme an den Veranstaltungen zu untersagen.

Nachdem man gut für den Kampf vorbereitet ist, kann man sich dann ins Getümmel stürzen. Kämpfe laufen eigentlich immer als Nahkampf (Nahkampfwaffen oder unbewaffnet) oder Fernkampf (Projektil-, Schuß- und Wurfaffen) ab.

Darstellung der Kämpfe

Die jeweiligen Kampfwerte stellen nur eine Richtlinie dar. Wichtiger ist eigentlich, daß Kämpfe schön und auch möglichst realistisch ausgespielt werden. Es spricht nichts dagegen, daß zwei Spieler sich beispielsweise vor einem Zweikampf absprechen, um eine gute Show zu liefern. Das Spiel dient hauptsächlich dazu, allen Beteiligten Spass zu machen, es dreht sich insgesamt weniger darum, daß ein Einzelner gewinnt. Wir gewinnen alle durch gemeinsamen Spielspass und gute Darstellung aller Mitwirkenden.

Kampfunterbrechung

Sollte eine Situation eintreten, die den sofortigen Abbruch eines Kampfes notwendig macht, wird der Kampf durch den lauten Ruf „**STOP**“ unterbrochen. Sobald dieser Ruf ertönt, wird der Kampf sofort unterbrochen, alle Spieler bleiben an ihrer Position.

STOP darf nur in Notfällen angewendet werden, beispielsweise wenn wider Erwarten doch jemand verletzt wurde, jemandem Brille oder Kontaktlinsen heruntergefallen sind oder ähnliches.

Nahkampf

Nahkampf muss immer ausgespielt werden. Wenn ihr mit einer (Latex-)Nahkampfwaffe umgehen könnt – fein. Wenn nicht, gibt es keinen Grund daß euer Charakter das könnte.

Wichtig ist vor allem ein schöner Kampf. Unsinnige Stakkatoschläge und ähnlicher Mumpitz darf ruhig ignoriert werden. Ansonsten gelten die üblichen Regeln für LARP-Kampf: Normalerweise keine Schläge gegen Kopf etc. und kein Stechen. Wenn sich zwei oder mehr Spieler vorher absprechen und einen gemeinsamen Kampf vorbereiten, dann können sie von dieser Regel abweichen. Dies muss vorher mit der Spielleitung abgesprochen werden.

Schaden im Nahkampf

Waffenloser Nahkampf

Basis: 1 Punkt Schaden
Biß: 1 Punkt Schaden – SCHWER
Klauen: 2 Punkte Schaden – SCHWER

Bewaffneter Nahkampf

Waffenlänge bis 50cm: + 1 Punkt Nahkampfschaden
Waffenlänge bis 120cm: + 2 Punkte Nahkampfschaden
Waffenlänge ab 120cm: + 3 Punkte Nahkampfschaden (Zweihandwaffe)

Pfählen: ohne Hilfsmittel erst ab Potence 2 möglich
Hilfsmittel: Hammer (3 Schläge minimum)
(Minimum 5 Punkte Schaden)

Schadensboni

Potence: +2 Punkte Nahkampfschaden je Potence-Punkt
Celerity: pro Punkt +1 Punkt Nahkampfschaden (sofern nicht schon für Schadenswiderstand genutzt)
Bluteinsatz pro Blutpunkt +1 Punkt Nahkampfschaden
weitere Kräfte nach Angabe der Spielkoordination

Fernkampf

Bitte beachten: Bei Fernkampf in öffentlich zugänglichem Außengelände sind Pappattrappen zu benutzen. Um den Schadenswert der jeweiligen Waffe deutlich zu machen, benutzt bitte die Ansagen. Anweisungen öffentlicher Ordnungskräfte ist unbedingt Folge zu leisten!

Über den Treffer (ob und wo) entscheidet der Getroffene (Ausnahme: Schrotflinten, Granaten und Explosivstoffe sowie Sturm- und Maschinengewehre im Automatikmodus). Bitte seid bei diesem Punkt fair euren Mitspielern gegenüber!

Projektilwaffen + Wurfwaffen

Armbrust	3 Punkte Basisschaden	
Bogen	3 Punkte Basisschaden	
Granate	7 Punkte Basisschaden (7 Meter Radius)	GRANATE
Wurfmesser	1 Punkt Basisschaden	

Schußwaffenschaden

Pistole, leicht	1 Punkt	(PENG)
Pistole, schwer (ab .44er)	2 Punkte	(BLAM)
Maschinenpistole	1 Punkt (Salve: 3 Punkte)	(PENG / PENG PENG PENG)
Schrotgewehr	3 Punkte +Man-Stopper-Effekt	(RABOOM)
Historische Waffen	Je nach Waffengattung – bitte mit Spielkoordination klären	
Jagd-/Sportgewehr	2 Punkte	(BLAM)
Sturmgewehr	2 Punkte (Salve: 6 Punkte, AM)	(BLAM / BLAM BLAM BLAM)
Maschinengewehr	3 Punkte (Salve: 9 Punkte, AM)	(RABOOM / DECKUNG!)
Granatwerfer	7 Punkte (7 Meter Radius)	(GRANATE)

Schadensarten

Feuer / Phosphor:	Schaden ist automatisch SCHWER
Explosivmunition	Schaden +1 (außer Granaten – da schon eingerechnet)
Magie / Übernatürlich	Schaden ist automatisch SCHWER – möglicherweise noch weitere Sekundäreffekte.

Flammenschaden:	7 Punkte pro Minute (nur Seelenstärke und Feuerlöscher helfen) – Nein, dies gilt nicht für Kerzen, Feuerzeuge und Zigarettenglut. Bitte Rötschreck beachten!
-----------------	---

Schadenswiderstand

Ein normaler Vampir hat – ebenso wie jeder Mensch, Ghul oder sonstige Entität – einen Schadenswiderstand von 0 Punkten. Dieser kann durch verschiedene Fähigkeiten oder Ausrüstungsgegenstände natürlich erhöht werden. Gegen Schweren Schaden hilft nur Seelenstärke und passende Rüstungen / Schutzmaßnahmen.

Bei Rüstungen gilt: Nur echt getragene Rüstungen zählen auch als solche. Die Spielleitung muss vor dem Spiel die Rüstung absegnen und bestimmen, ob und welche Schutzwirkung vorhanden ist.

Basiswert:	0 Punkte Schadenswiderstand
Boni	
Celerity:	+1 Punkt Widerstand pro Celerity-Punkt (wenn nicht für Angriff verwendet)
Seelenstärke:	+2 Punkte Widerstand pro Seelenstärke-Punkt +1 Punkt gegen SCHWEREN Schaden
Bluteinsatz weitere Kräfte	pro Blutpunkt +1 Punkt Schadenswiderstand nach Absprache mit der Spielkoordination

Rüstung (Zonen je nach Rüstung)

Leichte Nahkampfrüstung	1 Punkt Widerstand
Schwere Nahkampfrüstung	2 Punkte Widerstand
Leichte Ballistische Rüstung	2 Punkte Widerstand
Schwere Ballistische Rüstung	4 Punkte Widerstand
Helm	+1 Punkt Widerstand (Kopf)
Protektorset (Arm, Hand, Bein)	+1 Punkt Widerstand

Heilen

Schaden kann – wie bereits angegeben – durch Blut geheilt werden. Das Heilen von normalem Schaden kostet einen Blutpunkt pro Gesundheitsstufe. Das Heilen von schwerem Schaden kostet fünf Blutpunkte pro Gesundheitsstufe.

Auswirkungen bei hohem Schaden

Hat ein Vampir mehr als 7 Gesundheitsstufen verloren, so fällt er in Bewußtlosigkeit.

Hat ein Vampir mehr als 14 Gesundheitsstufen verloren, so fällt er in Starre.

Verliert ein Vampir mehr als 28 Gesundheitsstufen in einem Kampf, so ist er endgültig vernichtet.