

# Freizeitritter-Regelwerk

für die Conreihen “Blutgetränkte Erde” und “Die Blutinsein”

Version 5 vom 02.07.2023

Blau gekennzeichnete Abschnitte haben sich seit der letzten Version verändert.

<b>Du Kannst Was Du Darstellen Kannst (DKWDDK)</b>	<b>1</b>
<b>Kopftreffer und Helmpflicht</b>	<b>1</b>
<b>Zustand von LARP-Waffen und Stiche</b>	<b>2</b>
<b>Belagerungswaffen</b>	<b>2</b>
<b>Barrikaden</b>	<b>2</b>
<b>Feuer und Pyrotechnik</b>	<b>2</b>
<b>Taverne</b>	<b>3</b>
<b>Con-Gelände</b>	<b>3</b>
<b>Bild- und Videomaterial</b>	<b>3</b>
<b>Corona</b>	<b>4</b>
<b>Warhammer, aber keine Magie?</b>	<b>4</b>

# Du Kannst Was Du Darstellen Kannst (DKWDDK)

*Unser Regelwerk ist absichtlich sehr simpel gehalten. Dies hier ist die einzig wirkliche "Regel", die die IT-Welt maßgeblich beeinflusst. Alles andere sind eher Sicherheitsvorschriften und verschiedene Infos.*

Bei uns gibt es keine Lebens-, Mana- oder Rüstungspunkte, keine Level und keine Skilltrees. Es werden keine Con-Tage und auch keine Kills gezählt. Was wir machen ist kein Wettkampf sondern - wenn wir mal ehrlich sind - nur ein überdimensioniertes Laintheater. Ob dein Charakter etwas kann hängt grundsätzlich nur davon ab, ob du deine Fähigkeiten überzeugend darstellen kannst.

Den Ritter in Vollplatte dreimal schnell mit dem Brotmesser anzutippen wird außer deinem Ego niemandem Schaden zufügen. Den ungerüsteten Knappen aus vollem Schwung die Hellebarde auf die Brust zu zimmern sollte hingegen recht umwerfende Konsequenzen haben. Analog dazu ist es doch etwas immersionsbrechend, dein "Flammendes Inferno" mit nichts außer einem BiC-Feuerzeug untermalen zu wollen. Das aufwändig vorbereitete Ritual mit Rauch, Runen und Rufen überzeugt da schon eher.

Was "überzeugend" im konkreten Fall bedeutet, entscheidet natürlich die Person, mit der du gerade spielst. Erwarte nicht, dass dein Gegenüber exakt so reagiert, wie du es vorgesehen hast. Vielleicht wehen die Winde der Magie auf den Blutinseln gerade etwas anders oder die Loyalität gegenüber seinen falschen Göttern lässt deinen Gegner seinen Schmerz vergessen. Was auch immer passiert, versuch darauf einzugehen und weiterzuspielen.

## Kopftreffer und Helmpflicht

Es ist auch mit großen Improvisationskünsten nicht einfach immersionserhaltend zu erklären, wie sich denn nun ein RTW auf die Blutinseln verirrt hat. Glücklicherweise beschwören sich die Dinger nicht von selbst herauf und wir können alle daran mitarbeiten, dass wir keinen zu Gesicht bekommen. Weil aber gerade ein kräftiger Schlag auf die ungeschützte Rübe diese ohrenbetäubenden Schnellkutschen förmlich anzulocken scheint, bildet der Kopf auf den Blutinseln keine gültige Trefferzone. Zusätzlich herrscht in Kämpfen allgemein eine Helmpflicht. Auch mit äußerster Vorsicht kommen Kopftreffer im chaotischen Gerangel gerne mal vor. Wir nehmen als Orga keine Helme ab und werden auch nicht überprüfen, ob ihr mit Helm oder ohne in den Kampf zieht. Kämpfe erfolgen bei uns generell in Eigenverantwortung und welchen Schutz ihr für euch selbst als ausreichend empfindet ist euch überlassen. Unsere Vorschrift ist klar: Zieht einen Helm an!

Und ja: Auch für Heiler, Diplomaten und Huren gilt diese Regel, wenn diese sich einem Kampf nähern. Ihr seid nicht vor Pfeilen und Schlägen geschützt, nur weil ihr keinen Zweihandhammer bei euch tragt.

# Zustand von LARP-Waffen und Stiche

Alle Spieler sind verpflichtet, ihre Waffen vor und auch während der Con regelmäßig auf Beschädigungen oder andere Gefahrenquellen zu überprüfen. Beschädigte LARP-Waffen sind eine Gefahr für eure Mitspieler! Genauso ist eine falsche Verwendung gefährlich, bspw. das Stechen mit LARP-Waffen, die einen starren Kernstab besitzen.

## Belagerungswaffen

Belagerungswaffen sind verdammt cool und wir freuen uns riesig über jedes Gerät, das ihr mitbringt. Damit eure Opfer aber auch mehr als einmal daran Spaß haben können, wollen wir eure Basteleien am Anfang der Con aber einmal testen, um zu überprüfen, dass ihr eure Gegner nicht auch OT an die Wand zimmert. Dimensioniert eure Federn, Sehnen, Gegengewichte oder sonstwas bitte so, dass auch ein ungünstig stehender Feind (oder Freund) nicht OT verletzt wird.

## Barrikaden

Wir werden selber einige Barrikaden stellen, die ihr für die Verteidigung der Burg nutzen könnt. Neben denen könnt ihr auch eigene Barrikaden mitbringen und bauen. Achtet dabei aber bitte auf folgende sicherheitsrelevante Punkte:

- Keine herausragenden Nägel oder sonstiges spitzes oder scharfkantiges Material.
- Kein spitzes Zeug oder abgebrochenes Holz, an dem man sich verletzen kann.
- Geht davon aus, dass jemand frontal in diese Barrikaden fallen kann. Stellt sicher, dass das nicht zu Verletzungen führt.
- Wir werden selbstgebaute Barrikaden abnehmen, bevor sie benutzt werden dürfen.
- Hindernisse aus Schaumstoff, wie z.B. Spanische Reiter, Bärenfallen oder Krähenfüße sind gerne gesehen.

Alle Barrikaden sind grundsätzlich IT zerstörbar und dürfen verschoben werden. Bitte haut die aber nicht OT zu Kleinholz, da die sonst schnell gefährlich werden. Schwerere Objekte räumt die SL zur Not zur Seite. Das bedeutet auch, dass ihr vielleicht nicht in vollem Sprint gegen eine Holzplatte rennen solltet.

## Feuer und Pyrotechnik

Rings um das Gelände ist viel Wald und in der warmen Jahreszeit herrschen üblicherweise sehr lange Hitzeperioden. Pyrotechnik ist auf dem kompletten Gelände strengstens verboten! Diese Vorgabe kommt nicht von uns, sondern von der Stadt und wird strafrechtlich verfolgt. Dies beinhaltet auch Fackelmärsche und alles, was irgendwie Funken sprüht.

Kerzen in eurem eigenen Lager sind erlaubt, solange ihr damit nicht durch die Gegend zieht. Für das Lagerfeuer braucht ihr unbedingt eine geeignete Feuerschale und einen modernen Feuerlöscher in Griffreichweite. [Wenn ihr mehrere Lagerfeuer gleichzeitig entfachen wollt, dann bringt bitte für jedes Lagerfeuer einen Feuerlöscher mit und haltet ihn in Griffreichweite. Es muss nicht jeder Teilnehmer einen Feuerlöscher mitbringen, aber jede](#)

Gruppe sollte mindestens so viele Feuerlöscher haben wie Lagerfeuer. Die lokale Feuerwehr behält sich vor, die Befolgung dieser Richtlinie zu kontrollieren.

## Taverne

Oben auf der Burg wird es eine Taverne geben, die von uns betrieben wird. Diese könnt ihr IT besuchen und euch dort verpflegen lassen. NSCs bekommen von uns kostenlose Vollverpflegung. Für SCs wird es nicht möglich sein, Vollverpflegung zu buchen. Hier können wir nur Essen und Trinken anbieten, solange der Vorrat reicht. Bringt bitte also Essen für eure Lager mit und verlasst euch nicht komplett auf die Taverne.

Wir versuchen einiges an Verpflegung gegen IT-Geld zur Verfügung zu stellen. Dazu gehören:

- Suppe
- Nicht-alkoholische Getränke wie z.B. Säfte

Wasser, inklusive Leitungs- und Sprudelwasser, wird es kostenlos geben. Den Rest der Verpflegung bieten wir gegen Echtgeld an:

- Alkoholische Getränke
- Restliches Essen

Was genau es für Verpflegung geben wird, können wir leider erst kurzfristig vor der Con verlässlich sagen.

In der Taverne erhaltet ihr von uns Krüge und Essensschalen. Gebt uns das von uns ausgegebene Geschirr bitte nach Benutzung wieder zurück. Falls es hier mal einen Engpass geben sollte, wäre es nützlich, wenn ihr auch noch eigenes Geschirr zur Verfügung habt.

Hier sei noch anzumerken: Die Taverne ist *auf der Burg*. Wenn ihr die als Angreifer benutzen wollt, dann müsst ihr da erstmal hinkommen.

## Con-Gelände

Das Gelände rund um die Con kann echt gefährlich sein, wenn man nicht aufpasst. Das Mauerwerk hochzuklettern, möglicherweise mit Leitern, Steigeisen oder Katapulten, ist nicht erlaubt. Neben der Absturzgefahr steht das Mauerwerk außerdem auch unter Denkmalschutz. Bitte klettert auch die Hänge nicht hoch. Wenn ihr da rückwärts fallt, seid ihr 'ne Weile unterwegs.

Der Schleichweg um die Burg herum, den man vielleicht noch aus 2019 kennt, kann dieses Jahr leider nicht benutzt werden.

## Bild- und Videomaterial

Wir und die von uns angeheuerten Fotografen werden Fotos und Videos während der Con machen. In die Produktion und Veröffentlichung dieser Bilder willigt ihr mit eurer Teilnahme

ein. Dazu erhaltet ihr auch noch eine zusätzliche Verzichtserklärung, die ihr unterschreiben müsst.

Um den Datenschutz angemessen sicherstellen zu können, ist es euch nicht erlaubt, eigenhändig Fotos und Videos anzufertigen. Wir werden wie jedes Jahr nach der Con eine große Sammlung an Material veröffentlichen, auf der ihr euch sicherlich auch selbst wiederfindet.

## Corona

~~Wir halten uns hier an die Vorgaben des Landes und der Stadt. Wie genau diese Vorgaben aussehen werden, können wir euch erst kurz vor der Con sagen. Bereitet euch aber am besten schonmal darauf vor, dass ihr möglicherweise einen aktuellen Test mitbringen müsst.~~

## Warhammer, aber keine Magie?

*Dieser Abschnitt betrifft nur unsere Belagerungs-Conreihe "Blutgetränkte Erde" und NICHT unsere Abenteuer-Conreihe "Die Blutinseln".*

Dass wir Warhammer bespielen und dass wir keine Magie erlauben, sind zwei Entscheidungen, die separat gefällt worden sind.

### **Warum Warhammer?**

Abgesehen von folgendem ist Warhammer natürlich offensichtlich das beste Fantasy-Setting. Da hilft zusätzlich noch, dass wir alle seit Jahren die Warhammer-Welt in verschiedenen Systemen bespielen. Zudem erhoffen wir uns, dass es den Spielern leichter fällt, sich in einem so reifen und ausformulierten Setting zurechtzufinden.

Zudem haben wir die Erfahrung gemacht, dass es mit einem Fokus auf Warhammer-Gruppen leichter ist, ein stimmiges Bild der Spielwelt darzustellen und dies allen Mitspielern sehr zugutekommt.

### **Warum keine Magie?**

Grundstein unseres Regelwerks ist DKWDDK. Uns interessieren keine Lebens- und Rüstungspunkte und keine magischen Widerstandsfähigkeiten gegen bestimmte Elemente. Das einzige, das uns wirklich wichtig ist, ist, dass es cooles Rollenspiel mit guter Immersion gibt. In der Theorie ist Magie damit auch vereinbar, wenn man sich viel Mühe mit der Darstellung gibt. Unsere Erfahrung zeigt aber leider, dass dies nicht der Regelfall ist. Gepaart mit dem absoluten Pyrotechnik-Verbot auf und um die Burg müssen leider auch gut vorbereitete Rituale meist schlussendlich auf Telling zurückgreifen und die Vorstellungskraft der Mitspieler etwas überstrapazieren.

Um diese immersionsbrechenden Momente möglichst zu reduzieren und noch näher an die Essenz des DKWDDK heranzukommen, haben wir uns für einen harten Cut entschieden und Magie auf der "Blutgetränkte Erde"-Con komplett abgeschaltet. Das schränkt Magier,

wunderwirkende Priester und von ihren dunklen Göttern geleitete Chaos-Kulte selbstverständlich ziemlich ein, aber ebnet gleichzeitig hoffentlich den Weg für kreative weltliche Lösungen und bessere Immersion.

An dieser Stelle sei aber angemerkt dass wir keine komplett magielose Spielwelt bespielen! Lediglich die Blutinseln sind zur Zeit der Belagerung davon betroffen. Ihr dürft weiterhin magiebegabte Charaktere spielen und die Auswirkungen magischer "Unfälle" und Chaos-Korruption werden nicht wie durch ein Wunder geheilt, sobald ihr die Insel betretet. Es wachsen euch nicht plötzlich Arme nach und eure eingebrannten Runen verschwinden auch nicht. Nur haben sie während eures Aufenthalts hier keine magische Wirkung.