

Philosophie

Unsere Spielphilosophie ist es so weit wie möglich ein DKWDDK System zu Grunde zu legen, welches die schauspielerischen Möglichkeiten eines Spielers möglichst wenig beschneidet, ihm aber auch die Verantwortung aufbürdet, neben seinem eigenen Spielspaß auch den gemeinsamen Spielspaß zu maximieren. Mit der Ausnahme besonderer Situationen ist diese Aufgabe aber so komplex, dass der Versuch einer Regelung über einfache Regeln hier nicht helfen kann. Als einzige Ausnahme hierzu betrachten wir Kampfsituationen wo wenige - aber allen bekannten - Regeln helfen sollen in der erforderlichen Geschwindigkeit auf die Situation reagieren zu können.

Die Aufgabe der SL in unseren Spielen sehen wir darin;

- 1) das gemeinsame Erleben einer spannenden Geschichte zu ermöglichen, in die sich jeder Spieler jederzeit einbringen kann.
- 2) Die Spielsituation ist stets dynamisch und bezieht die Ergebnisse von Spielhandlungen sowohl von SC als auch NSC Seite ein. Dies bedeutet, dass selbst bei Inaktivität der Spieler, die Spielsituation durch die Handlungen der NSC vorangetrieben werden kann.
- 3) NSCs haben immer Festrollen - werden aber - je nach Notwendigkeit - auch als Springer eingesetzt.
- 4) Die SL hat das Ziel die Interaktionsmöglichkeiten zwischen SC, NSC und SL zu maximieren.
- 5) Die SL wird am Ende ein schlüssiges Finale für alle Beteiligten herbeiführen - was aber nicht notwendigerweise ein "Happy End" beinhaltet. Ein schlüssiges Ende kann auch im Ableben aller beteiligten Personen bestehen.
- 6) Die SL strebt weder SC vs SC - noch ein SC vs NSC Szenario an - Das Bestreben ist stets, die gemeinsam erlebte Geschichte weiterzutreiben. Konflikte, Gegnerschaften aber auch Partnerschaften innerhalb der beteiligten Charaktere (SC wie NSC) sind Teil des Spiels.

Die Kostüme

Für diese Veranstaltung soll ein "ambientiges" Kostüm vor einen "authentischen" Kostüm der Zeitepoche um 1920 stehen. Wir möchten niemanden demotivieren zu investieren - setzen dies aber nicht zwingend voraus. Je nach gewähltem Charakter lassen sich auch mit einfachen Möglichkeiten ambientige Kostüme realisieren. Bei Männern hilft meistens schon ein alter Anzug und ein weißes Hemd, aufgepeppt mit einem Anstecktuch, eine alte Fliege oder dunkle Krawatte. Frauen haben es sicher schwieriger - aber es lässt sich hier sicher etwas aus Second Hand Läden oder Ebay organisieren. Man denke immer an die alte Larp Weisheit "Always wear a funny hat". Einfache Fedora "Capone" Hüte gibts ab 9€ neu im Internet, und auch Frauen finden sicher einige "hübsche" Kreationen günstig in Ebay.

Die Horror Atmosphäre

Für eine geglückte Horror Atmosphäre reicht es nicht aus alleine ein düsteres Szenario zu schaffen. Getreu dem alten „Schauspielermotto“ - Den König kann man nicht spielen – den König spielen die Anderen, wirkt ein dunkles Szenario nur dann, wenn die entsprechenden Horror Elemente von den Spielern auch angenommen und ausgespielt werden.

Jeder Charakter (Magier oder nicht) verfügt über Manapunkten. Diese repräsentieren für alle Charaktere deren geistige Gesundheit, sowie bei magischen Figuren ihre Kraft zu zaubern. Manapunkte werden im Spiel durch kleine Säckchen mit einer Sand- oder Mehlfüllung dargestellt. Mythoskundige Charakteren (also die „Zauberer“) verwenden diese Manapunkte für Kampfzauber und/oder in Ritualen. Anderen Figuren können ihre Manapunkte nicht zum Zaubern verwenden – wohl aber ihre Manapunkte mittels einer schauspielerischen Leistung an andere Charaktere übertragen.

Manapunkte symbolisieren aber auch die „geistige Gesundheit“ eines Charakters. Verliert ein Charakter alle seine Manapunkte so verfällt er dem Wahnsinn und muss er solange eine vorbereitete „Horror Reaktion“ ausspielen, bis ihm wieder Manapunkte zugeführt werden. Diese „Horror Reaktion“ muss sich jeder Spieler individuell im Vorfeld des Cons überlegen und mit der Charakterbeschreibung einreichen. Sie beschreibt das Verhalten des Charakters an der Grenze zum Wahnsinn (z.B. vor Schock einfrieren, unsinniges Zeug brabbeln, kreischend und schreiend weglaufen, Angst vor Schatten)

Wenn ein Charakter ZUM ERSTEN MAL Augenzeuge eines verstörenden Erlebnisses wird (Geistererscheinung, Monster, übersinnliches Erlebnis....) lässt er ein Manasäckchen fallen. Dies gilt für alle **NEUEN** Erfahrungen im Zusammenhang mit dem Chtullu Mythos. Sieht ein Spieler z.B. zum ersten Mal einen grossen Shogoten so verliert er sofort einen Manapunkt. Sollte dieser Punkt sein letzter gewesen sein, ist anschließend seine Horrorreaktion fällig. Begegnet er dem Shogoten im Verlaufe des Spiels nocheinmal, verliert der Spieler nicht erneut ein Manasäckchen

Ein Charakter kann verlorene Manapunkte durch eine Therapie (Schreitherapie, Gruppentherapie, Maltherapie) bei einem Psychologen vollständig zurückgewinnen. Jede Therapieform kann nur einmal bei einem Charakter angewendet werden kann – ein Charakter kann maximal drei Therapien pro Spiel absolvieren.

Dieser Mechanismus der geistigen Gesundheit ist uns für die Darstellung auf dem Con sehr wichtig – bitte respektiert ihn und seine Darstellungen.

Die Darstellung einer Kampfsituation

Grundsätzliches :

Ein Kampf kann entweder durch Polsterwaffen, Faustkampf, Magie oder Schusswaffen dargestellt werden. Nicht immer werden Kampfdarstellungen durch eine SL begleitet werden können.

Jede an einer Kampfdarstellung beteiligte Person achtet während des Kampfes zuerst einmal auf die Sicherheit ihres Kampfpartners und anschließend auf die eigene Sicherheit. Spielsituationen können und sollen, wenn sich eine Gefahr anbahnt durch den Spielpartner unterbrochen werden. Erst nach Bereinigung der Gefahrensituation wird die Darstellung wieder aufgenommen.

Dabei gelten die üblichen Kommandos:
STOP, WEITER, TIME FREEZE, TIME SLOW, SANITÄTER

Faustkampf:

Faustkampf ist die am wenigsten lethale Form des Kampfes. Alle Spieler erhalten zu Beginn des Spieles 2 bis 4 Karten die Ihrer Fähigkeit im Faustkampf entsprechen. Zu Beginn eines Faustkampfes muss ein Faustschlag, Ohrfeige o.ä. schauspielerisch durch den Angreifer ausgespielt werden. Anschließend unterbrechen die Spieler das Schauspiel und jeder der beteiligten Spieler wählt eine seiner Karten für diesen Kampf aus und vergleicht den Zahlenwert auf den Karten mit den Kontrahenten. Sind mehrere Personen beteiligt werden die Punkte einer Seite dabei aufaddiert. Die Seite mit der höheren Gesamtpunktzahl gewinnt. Das Ergebnis wird anschliessend schauspielerisch dargestellt. Der Kampf sollte - als ungefähre Richtschnur - solange in Minuten dauern wie die Gesamtpunktzahl des Verlierers betrug. (d.h. steht es z.B. 5 zu 7 so soll der Kampf ungefähr 5 Minuten lang ausgespielt werden und durch die Aufgabe/Ohnmacht der verlierenden Seite enden). Die gewinnende Seite verliert einen Lebenspunkt pro Person, die Verlierer zwei LP pro Person. Die Verlierer sind am Ende des Kampfes für 5 Minuten ohnmächtig/kampfunfähig.

Zusätze:

Jede Karte darf nur einmal pro Tag eingesetzt werden
Später hinzustoßende Personen müssen das Ende des Zweikampfes abwarten und können dann den Sieger herausfordern. Dieser muss dann eine neue Karte benutzen. Die Wartezeit auf den Kampf sollte schauspielerisch logisch überbrückt werden.

Hat man keine Karte mehr kann man an diesem Tag an keinen Faustkampf mehr teilnehmen und verliert jeden weiteren Faustkampf automatisch.

Dolche, Knüppel, Messer, Totschläger aus Polstermaterialien zählen nicht als Polsterwaffen sondern können zur Darstellung in einem Faustkampf genutzt werden. Zusätzlich können Polsterwaffen in einem Faustkampf schauspielerisch eingesetzt werden und bringen ein zusätzliches +1 auf das Kartenergebnis.

Ein Faustkampf kann durch Magie, oder Fernkampfwaffen nicht unterbrochen werden.

Alle Ungereimtheiten die sich durch die Regel ergeben werden durch die Darsteller mit gesundem Menschenverstand gelöst.

Polsterwaffen:

Kämpfe bei denen alle Beteiligten eine Polsterwaffe haben, können normal ausgetragen werden. Jeder saubere und klare Treffer einer Polsterwaffe verursacht dabei einen Schadenspunkt (Kratzer, Kleidungszupfer usw. können ignoriert werden). Polsterwaffen können nur durch Kämpfer eingesetzt werden und müssen logisch zum Charakter passen. Als Polsterwaffen werden nur Darstellungen zugelassen die in die Zeit passen (Degen, Säbel, großer Hammer, Zimmermansaxt, Krallen). Ein Kampf mit Polsterwaffen ist dabei sehr schnell tödlich, da Charaktere in der Regel wenig Lebenspunkte haben. Zusätzlich können Polsterwaffen in einem Faustkampf schauspielerisch eingesetzt werden und bringen ein zusätzliches +1 auf das Kartenergebnis.

Schusswaffen:

Als Fernkampfwaffen sind Edison Guns, Gummibandpistolen oder Zauber dargestellt durch geworfene Manasäckchen erlaubt. Jeder Treffer einer Fernkampfwaffe wird, sofern es keine Immunität gegen einfache Waffen gibt, dramatisch ausgespielt. Die Treffer einer solchen Fernkampfwaffe werden häufig durch den Betroffenen nicht realisiert - es ist darum sinnvoll das

der Schussabgebende nach einem Treffer auf sich aufmerksam macht. Der Getroffene verliert pro Treffer jeweils zwei Punkte und muss jegliche Aktivität für die nächsten 3 Minuten einstellen (Faustkampf, Zaubern ,....) - so er denn überhaupt noch Lebenspunkte hat!

Ein Fernkampfangriff darf nicht in einem laufenden Faustkampf genutzt werden. Er darf im Vorfeld vor einem Faustkampf genutzt werden (d.h. solange der Gegner nicht in Fautschlagweite ist). Er darf direkt nach dem Ende eines Faustkampfes wieder genutzt werden (Natürlich nicht durch die Verlierer eines Faustkampfes da diese ohnmächtig/kampfunfähig sind).

Es gibt Wesen die resistent gegen Fernkampfangriffe sind (also auch gegen magische Fernkampfangriffe). Dies bedeutet aber nicht, dass sie resistent gegen jede Form von Magie sind. (D.h. evtl. funktioniert kein Blitz oder kein Schuss aus dem 38er – aber ein Windstoss)

Die Magie

Allgemeines

Magie wird aus "Mana" gespeist. Jeder Charaktere besitzt Mana - auch die nicht Zauberkundigen. Ein Zauberkundiger kann durch ein kleines Ritual Mana von Nichtmagiekundigen entziehen. Handelt der Zauberkundige dabei mit dem Willen des Beteiligten können beliebig viele Manapunkte transferiert werden. Gegen den Willen des Betroffenen kann aber maximal 1 Manapunkt pro Stunde geraubt werden.

Verliert ein Charakter alles Mana so wird er wahnsinnig und muss seine vorbereitete Panikreaktion ausspielen bis ihm vom einem Therapeuten geholfen wird.

Zaubersprüche :

Die Zaubersprüche sind stets Kampfsprüche, die ein Magiebegabter direkt, also ohne vorhergegangenes Ritual, sprechen kann. Sie sind vor allem für Kampfsituationen gedacht und die Wirkung des Zaubers wird durch kleine Mehlsäckchen symbolisiert. Ein Magier wirft dabei das Säckchen und ruft laut den Zauberspruch den er verwenden möchte. (Schön wäre es hierbei natürlich, diese Aktion auch mit entsprechenden Gesten oder ähnlichem zu untermauern). Wurde ein Spieler durch einen Mehlsack getroffen, so führt er abhängig vom verwendeten Zauberspruch die passende Aktion aus. Die Reaktion auf einen Zauberspruch darf dabei ruhig überdeutlich und dramatisch ausgespielt werden, ohne jedoch in den Slapstick zu verfallen:

Blitz :Kosten 1 Manasäckchen. Der Magiekundige wirft das Manasäckchen auf eine Person und diese erhält einen Treffer (Wird ausgespielt wie ein Fernkampfangriff)

Eis : Kosten 1 Manapunkt. Der Magiekundige wirft das Manasäckchen auf eine Person und der getroffene Spieler erstarrt in seiner jetzigen Haltung und darf sich nicht mehr bewegen. Er zählt leise von 20 aus im Sekundentakt abwärts. Wurde „Stop“ gerufen so unterbricht er das Zählen, und beginnt es erneut bei „Weiter“. Erreicht er die Null so darf er wieder normal agieren.

TimeFreeze / TimeSlow : Der Magier kann einen Time Freeze/Slow für 4 Mana / 2 Mana auslösen. Der Zauber hält 10 Sekunden an. Der Magier gibt automatisch das Ende mit Time In an. Die Manasäckchen werden fallengelassen.

Teleport : Der Magier wirft ein Mehlsäckchen und teleportiert an die Stelle, an der das Säckchen aufschlägt. (Der Magier kreuzt beide Hände über den Kopf und schreitet zu der Stelle an der Säckchen aufschlug. Er nimmt auf seinen Weg keine evtl. Treffer und niemand darf ihn an seiner Aktion hindern. Er ist praktisch für alle anderen nicht sichtbar. Hat der Magier seinen Zielort erreicht, nimmt er die Arme runter und ist wieder ganz normal im Spiel.)

Windstoß: Der Magier wirft ein Mehlsäckchen. Derjenige, der getroffen wurde muß sofort 15 grosse Schritte rückwärts gehen. Trifft er dabei auf ein Hindernis, so nimmt er 1 LP Schaden und bleibt für die restliche Dauer der 15 Schritte dort stehen. Das Ergebnis soll überdeutlich ausgespielt werden.

Von jedem Spieler oder NSC (und nicht etwa nur den Magieren) wird erwartet, dass er die Standard-Sprüche beherrscht und dementsprechend reagiert !!!!

Magische Rituale :

Magische Rituale sind Zauber die ein längeren Zeitraum sowie Materialkomponenten zu Ihrer Durchführung benötigen. Grundsätzlich ist hierbei alles möglich. Wir möchten Niemandem Grenzen setzen. Für uns sind nicht die Erfahrung, bzw. die Abenteuerpunkte eines Charakters von Bedeutung, sondern die Mühe die sich ein Spieler mit seinem Zauber macht. Es ist durchaus denkbar, daß ein Schogote beschworen wird wenn man uns dafür ein entsprechend bombastisches Ritual hinlegt - nur sollte er sich auch der Folgen bei einem Patzer im Klaren sein... . Schön wäre es wenn das Ritual natürlich zum Charakter passt.

Im Besonderen ist es auch möglich das Spieler eigene Kampfzauber durch magische Rituale herstellt. Diese werden mit der SL abgesprochen und können dann im Kampf verwendet werden. (Z.B. heiliges Kreuz herstellen und gegen Untote verwenden usw....)

Die Charaktere :

Die hier aufgeführten Charaktertypen sind als Grundklassen zu verstehen. Um das System so einfach wie möglich zu halten, haben wir uns auf diese wenigen Klassen beschränkt. Sollte Euer Wunschcharakter nicht in der Liste vermerkt sein, so sucht Euch den Typ heraus, der Euren Charakter am nächsten kommt und erklärt alles weitere in der Vorgeschichte. Da Eure Charakterbeschreibungen von uns in der Vorgeschichte aufgegriffen werden, können mit uns auch Mischformen abgesprochen werden. Wir werden auf eine ausgewogene Mischung der Charakterklassen im Spiel achten

Kämpfer (ehemaliger o. aktiver Soldat, Leibwächter,....)

5 Lebenspunkte , 3 Manapunkte , Faustkampf 3, Erlaubnis Polsterwaffen oder Schusswaffen zu benutzen,

Forscher (Polarforscher, Ingenieur, Archäologe, ...)

3 Lebenspunkte, 4 Manapunkte, Faustkampf 1 erhält am Anfang den Schlüssel zu einigen Geheimschriften, hat einen Versuch um Schlösser zu öffnen, darf Schusswaffen tragen

Abenteurer (Indiana Jones, Allan Quatermain,

5 Lebenspunkte, 4 Manapunkte , Faustkampf 2, Schlösser öffnen mit zwei Versuchen, Fallen entschärfen mit zwei Versuchen darf Schusswaffen tragen

Psychologe

3 Lebenspunkte, 3 Manapunkte, Faustkampf 1, kennt 3 Therapien (Schreitherapie, Gruppentherapie, Maltherapie) bei deren erfolgreicher Absolvierung ein Charakter sein Mana vollständig regenerieren kann. Jeder Therapie kann nur einmal bei einem Charakter angewendet werden kann

Arzt

3 Lebenspunkte, 3 Manapunkte, Faustkampf 1 kann pro Tage insgesamt 10 Lebenspunkte durch angemessene Darstellung heilen

Mhytoskundiger (Magiekundiger)

2 Lebenspunkte, 10 Manapunkte, Faustkampf 0 kann Kampf und Ritualmagie verwenden.