

Das LAPP REGELWERK

КЕЕНРАКЪ

sl äxel, rilji, mirko

Das Schwarze Auge

INHALTSANGABE

- 1) Attribute
- 2) Talente
- 3) Liste der Talente zur Auswahl
- 4) Kampf
- 5) Waffen und Rüstungen
- 6) Magiesystem
- 7) Umrechnung von Pen&Paper Charakteren
- 8) Anmerkungen

!!!WICHTIG: Bitte lesen!!!

1. Attribute

Attribute

Es gibt zwei Gruppen von Attributen, positive und negative:

positiv:	- Mut (MU)	negativ:	- Aberglaube (AG)
	- <i>Geschick (GE)</i>		- <i>Raumangst (RA)</i>
	- Fingerfertigkeit (FF)		- Höhenangst (HA)
	- Körperkraft (KK)		- Totenangst (TA)
	- Klugheit (KL)		- Jähzorn (JZ)
	- Intuition (IN)		- Neugier (NG)
	- Charisma (CH)		- Goldgier (GG)

Beim Bau des Charakters habt ihr in allen positiven Attributen einen Startwert von 2. Um eure positiven Attribute zu puschen habt ihr die Möglichkeit Punkte auf eure negativen Attribute zu verteilen, die aber bei einem Wert von mindestens drei anfangen. Für jeden Punkt, den ihr, auf die negativen Attribute legt, bekommt Ihr einen Punkt für eure positiven Attribute.

Bei der Verteilung der so gewonnen Punkte sind ein zwei Dinge zu beachten:

1. Du kannst durch die negativen Attributen maximal 13 Punkte zusätzlich bekommen.
2. Beim Verteilen der Punkte ist darauf zu achten, dass maximal zwei positive Attribute den Wert 6 haben.
Außerdem darf nur ein negatives Attribut den Wert 6 erreichen.
3. Du musst nicht auf jedes negative Attribut einen Punkt legen.
Wenn du auf ein negatives Attribut keine Punkte legst hast du dieses Attribut nicht und auch nicht die Gemütsregung die damit in Zusammenhang steht.

Beispiel:

Du hast dir für deinen Charakter überlegt dass du die Attribute Mut und Körperkraft auf 6 haben möchtest dafür benötigst du 8 Punkte desweiteren möchtest du die anderen Attribute (Geschick, Fingerfertigkeit, Klugheit, Intuition und Charisma) auf 3 haben wofür du auch 5 Punkte brauchst,

insgesamt brauchst du als 13 Punkte die du jetzt beliebig auf deine negativen Attribute verteilen kannst.

Wertigkeiten

1 = schlecht

2 = mäßig

3 = durchschnittlich

4 = gut

5 = hervorragend

6 = meisterlich

Ein Beispiel:

Bei den positiven Attributen entspricht ein Wert von 6 bei der Körperkraft einem Bodybuilder, eine 1 einem Kind.

Bei den negativen Attributen ist es genau umgekehrt. Ein Wert von 6 bedeutet, dass man wirklich jede „Volksweisheit“ glaubt und bei einer schwarzen Katze einen halben Herzinfarkt bekommt, eine 1 entspricht einem rationalen Geist, der dergleichen als Unfug abtut.

Energien (LE/AE/KE)

Lebensenergie (LE):

errechnet sich aus Körperkraft + Geschick + Fingerfertigkeit.

$$LE = KK + GE + FF$$

Astralenergie (AE):

Errechnet sich aus Charisma + Klugheit + Intuition (+1 für Magiebegabte)

$$AE = CH + KL + IN$$

Karmaenergie (KE):

Errechnet sich aus Mut + Klugheit + Intuition

$$KE = MU + KL + IN$$

2: Talente

Es können nur Talente aus der Liste gewählt werden. Es stehen allen Charakteren 6 Talente zur Wahl frei, auf die 12 Punkte verteilt werden können. Es gibt Werte von 1 = normal bis 3 = außergewöhnlich, wobei maximal zwei Talente außergewöhnlich gut beherrscht werden dürfen. Es muss außerdem beachtet werden, dass bestimmte Charaktere bestimmte Talente einfach haben müssen.

Zum Beispiel:

Ein Magier der kein Zhayad kann ist genauso lächerlich wie ein Zwerg, der Isdira aber kein Rogolan spricht.

Für die Sprachen gilt außerdem: Man kann so viele Sprachen zusätzlich zur Muttersprache sprechen, wie der Wert vorgibt (also bei einem Wert von 3 in Alte Sprachen drei alte Sprachen... klar soweit?).

!!!!WICHTIG!!!!

Für alle Attribute und Talente gilt natürlich wie immer: DU KANNST, WAS DU (DARSTELLEN) KANNST!

3: Talente zur Auswahl (Darstellbarkeit bedenken)

- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| 1) körperliche Talente: | - Akrobatik |
| | - Gaukelei |
| | - Schleichen |
| | - Selbstbeherrschung |
| | - Sich Verstecken |
| | - Tanzen |
| 2) gesellschaftliche Talente: | - Etikette |
| | - Feilschen/ Schätzen |
| | - Gassenwissen |
| | - Sich Verkleiden |
| 3) Natur- Talente: | - Fährtensuchen |

- Fallen stellen
- Fesseln/ Entfesseln
- Pflanzenkunde
- Tierkunde
- 4) Wissenstalente:
 - Alchemie
 - Alte Sprachen
 - Geographie
 - Geschichte
 - Götter und Kulte
 - Magiekunde
 - Rechtskunde
 - Sprachen kennen
- 5) Handwerkliche Talente:
 - Falschspiel
 - Heilkunde (Gift, Krankheiten, Wunden)
 - Heilkunde Seele
 - Schlösser knacken
 - Taschendiebstahl

musizieren, singen, schneiden, töpfern, zeichnen, Lederarbeiten, Holzarbeiten ⇒ Du kannst- Regel

1: kampf

Beim Kampf sind vier Werte wichtig. Der natürliche Schaden, der von der Körperkraft abhängt, der Waffenschadenswert, der von der Waffe abhängt (das hätte jetzt keiner gedacht, oder?), der natürliche Absobtionswert, der vom Geschick abhängt und der Rüstungsschutz, der... (ihr könnt's euch vorstellen). Zu Waffen und Rüstungen im nächsten Abschnitt mehr... Der Rüstschutz- bzw. Waffenschadenswert wird zum Geschick- bzw. Körperkraftwert addiert und ergibt die Gesamtabsoption, bzw. den Gesamtschaden. Den Kampf gewinnt, wer den höheren Wert hat. Bei Gleichstand trifft der Angreifer mit einem Minimalschaden von eins.

Beispiel:

Beim natürlichen Schaden bedeutet ein Körperkraftwert von eins oder zwei dass man einen Schaden macht, einer von drei und vier, dass man zwei Schaden macht und von fünf und sechs, dass man drei Schaden macht.

- 1) natürlicher Schaden (NS):
 - KK 1+2 = 1
 - KK 3+4 = 2
 - KK 5+6 = 3
- 2) natürliche Absorbtion (NA):
 - GE 1+2 = 1
 - GE 3+4 = 2
 - GE 5+6 = 3

5: WAFEN UND RÜSTUNGEN

Jeder Rüstung ist ein Rüstungsschutzwert (RS) und jeder Waffe ein Waffenschadenswert (WS) zugeordnet.

- Rüstung:
 - Platte/Kette: 3
 - Leder: 2
 - Gambi/dicker Stoff: 1
 - normale Kleidung: 0

- Waffen:
 - Zwei- und Anderthalbhänder: 3
 - Einhänder: 2
 - Dolch: 1
 - Morgenstern: 3
 - Rabenschnabel: 3
 - Kriegshammer: 2
 - Glefe/Hellebarde: 2
 - Kampfstab: 1
 - Armbrust: 2
 - Bogen: 1

!!! Achtung: kinetische Energie und Wunden AUSSPIELEN!!!

6: Magiesystem

zauber

Jeder Magier hat sechs Zauber zur Verfügung, die er mit Werten von 1 bis 3 belegen kann. Dafür hat er 12 Punkte zur freien Verteilung, wobei naturgemäß jeder Zauber mindestens den Wert eins aufweisen muss. Und wie bei den Talenten dürfen maximal zwei Zauber den Wert drei aufweisen.

6.1 - Astralenergie

Die Zauber sind nach Macht bzw. Astralenergiekosten in Kategorien von A bis F aufgeteilt (gemäß DSA 4.Edition).

Kategorie	A	B	C	D	E	F
Astralpunktekosten	1	2	3	4	5	8

Beispiel:

- 1) Beherrschungszauber wird mit Zauberwert 2 gewirkt, Opfer hat Magieresistenz 1 ⇒ Wirkung tritt ein*
- 2) Beherrschungszauber wird mit Zauberwert 2 gewirkt, Opfer hat Magieresistenz 2 ⇒ Wirkung tritt nicht ein
In diesem Fall hat der Zaubernde die Möglichkeit, einen Astralpunkt mehr einzusetzen, um die Wirkung zu erzwingen. Das Opfer ist sich allerdings dann der Beherrschung bewusst.*
- 3) **Sonderfall Schelme:** Bei Schelmen bedeutet auch ein Gleichstand Erfolg für den Schelm.*

6.2 - Wirkungsdauer

Magier und Druiden:	halbe Klugheit in Spielrunden oder Kampfrunden je nach Zauber
Elfen, Hexen und Schelme:	halbe Intuition in Spielrunden oder Kampfrunden je nach Zauber

Liturgien

Jeder Geweihte hat sechs Liturgien zur Verfügung, die er mit Werten von 1 bis 3 belegen kann. Dafür hat er 12 Punkte zur freien Verteilung, wobei naturgemäß jeder Liturgie mindestens den Wert eins aufweisen muss. Und wie bei den Talenten dürfen maximal zwei Liturgien den Wert drei aufweisen.

Die zu ihrer Gottheit gehörende Liturgie aus den allgemeinen zwölf Segnungen bekommt der Geweihte automatisch ohne Punktevergabe.

Stufe bzw. Grad der Liturgien entspricht der halben Klugheit. Höchste erreichbare Stufe/Grad der Liturgie ist somit drei.

<u>Klugheit</u>	<u>1/2</u>	<u>3/4</u>	<u>5/6</u>
Grad/Stufe	I	II	III

Effektivität der Liturgie entspricht der halbe Klugheit. Eine Liturgie hat gegenüber einem Zauber immer Vorrang. Bei vergleichenden Proben bedeutet Gleichstand, dass die Liturgie vollständig wirkt.

9: UMRECHNEN VON PEN&PAPER CHARAKTEREN

Für all jene, die ihren Pen&Paper Charakter gerne nach diesen LARP-Regeln spielen wollen, seien die folgenden Tabellen zu Orientierung ans Herz gelegt.

Positive Eigenshafte:

<u>Larp-Wert:</u>	<u>Entspricht ca. Pen&Paper Wert:</u>
1	1-3
2	4-6
3	7-9
4	10-12
5	13-15
6	16-18

Negative Eigenschaften:

<u>Larp-Wert</u>	<u>Entspricht ca. Pen&Paper Wert:</u>
1	1-2
2	3-4
3	5-6
4	7-8
5	9-10
6	11-12

Talente und Zauber:

<u>Larp-Wert</u>	<u>Entspricht ca Pen&Paper Wert:</u>
1	1-6
2	7-12
3	13-18

10: ANMERKUNGEN

- Sprachen:
- Garethi (Mittelreichisch, Weltsprache Aventuriens)
 - Isdira (Elfisch)
 - Rogolan (Zwergisch)
 - Tulamidisch
 - Thorwalsch
 - Norbadisch
 - Nivesisch
 - Mohisch
 - Zelemja (Echsensprache aus der Gegend um Selem)
 - Orkisch
 - Goblinisch
 - Trollisch
 - Rssahh (Echsisch)
 - Drachisch (reine Gedankensprache, nur mit Magie !!!)
 - Koboldisch (nur mit Magie erlern- oder verstehbar!!!)
 - Zhayad (Magiersprache, - schrift, für Magie verwendet)
 - Atak (Gebärdensprache, von Dieben verwendet)
 - Füchsisch (von Gaunern genutzte Zeichensprache)

- Alte Sprachen:
- Bosparano (Alt- Garethi)
 - Asdharia (Hochelfisch, Alt-Isdira)
 - Angram (Alt- Rogolan)
 - Ur- Tulamidya
 - Alt- Güldenländisch (Vorgänger des Bosparano, nicht mehr gesprochen)
 - Yash'Hualay (echsische Schriftsprache)

Bei Heilkunde Gift, Krankheiten und Wunden bekommt der Verletzte immer so viel Lebensenergie wieder, wie der Heiler Punkte für das Talent aufgewendet hat.

Astralenergie kann nur durch längere Meditation wiedergewonnen werden, die ausgespielt werden muss. Man regeneriert pro halber Stunde einen Astralpunkt, kann aber am Abend maximal eine Stunde für die astrale Meditation aufwenden.

In dieser Zeit muss man sich zurück ziehen und darf nicht gestört werden.
Außerdem müssen Elfen dazu musikalisch tätig werden, so wie Singen etc., und Hexen und Druiden müssen Erdkontakt haben.(Schuhe aus)
Karmaenergie regeneriert ein Spieler, wenn er seinem Gott gemäß handelt, also z.B. als Rajja- Geweihter die Leute dazu bringt „voll die Party zu schmeißen“.