

# Mitternachtstheater



*Vampire live  
München*

## *Kampf - Regelwerk*

*Version 2.1*

*Februar 2016*

Die Autoren möchten an dieser Stelle dem White Wolf Game Studio und seinen Autoren für die Welten danken, die sie in ihren Regelwerken und dazugehörigen Publikationen erschaffen haben und die mit ihrer Kreativität dieses Spiel erst ermöglicht haben. Da dieses Regelwerk nur eine Live-Ergänzung der oben genannten Werke ist und allein schon von seinem Umfang her nicht in der Lage ist, die dort gebotenen Informationen zu ersetzen, empfehlen wir den gezielten Erwerb selbiger, um den erforderlichen Überblick für die eigene Rolle zu erhalten. Auch hat es nicht den Anspruch, anstelle des offiziellen Live-Systems „Laws of the Night“ zu treten, sondern ist vielmehr als ein Vorschlag für eine direktere Live-Umsetzung gemeint. Dieses Regelwerk darf unter keinen Umständen im Rahmen gewerblicher Tätigkeit vertrieben und nur im Zusammenhang von unkommerziellen Vereinen oder privaten Veranstaltungen ohne die Genehmigung durch die SL des Mitternachtstheaters München genutzt werden. Selbstredend ist die Erwähnung oder Benutzung von Namen, Begriffen oder Termini, auf die in irgendeiner Art und Weise wie auch immer geartete Rechte geltend gemacht werden, auf keinen Fall als Verletzung oder Angriff selbiger gemeint.

# Einleitung

Es gibt grundlegende Regeln, die beachtet werden sollten, damit das Risiko für Mitspieler minimiert wird. Jeder Teilnehmer an unseren Veranstaltungen hat folgende Sicherheitshinweise zu lesen und auf der Veranstaltung zu beachten.

„Sicherheit geht immer vor!“

„Was Du nicht willst das man Dir tu, das füg auch keinem andern zu“

1. Du bist für Dein Handeln verantwortlich! Hast Du versehentlich einen schmerzhaften Treffer an einer anderen Person gesetzt, geh zu Ihm/Ihr und erkundige Dich nach dem Wohlergehen der Person.
2. Mach Dir vor jedem Kampf klar: "Ich bin verantwortlich für das, was ich tue und kann, wenn es zu Verletzungen kommt je nach Situation haftbar gemacht werden."
3. Wer Alkohol getrunken hat, kämpft nicht mehr.
4. Sicherheit steht vor allem anderen! Bewegen sich Kämpfende auf eine für sie nicht erkennbare Gefahrenquelle/Situation zu, sollte derjenige der sie Situation erkennt laut und hörbar „Stopp“ rufen. Der Kampf ist daraufhin sofort zu unterbrechen bis die Gefahr beseitigt ist.
5. Beim Kampf im Larp geht es darum zu simulieren, dass der Mitspieler von einer Waffe getroffen wird. Nicht darum, den Mitspieler die volle Kraft der Polsterwaffe spüren zu lassen und ihn am Ende real zu verletzen.
6. Trefferzonen im Spiel sind der Torso und die Extremitäten. Der Kopf und die Genitalien sind explizit keine Trefferzonen. Treffer am Hals sind nur mit kernstarmlosen Waffen, oder angedeutet durchzuführen.
7. Gibst Du Dich in einen Kampf, mach Dir vorher bewusst, dass es zu unbeabsichtigten, unglücklichen, aber trotzdem sehr schmerzhaften Treffern und Verletzungen kommen kann und schütze Dich in angemessener Form.
8. Hast Du noch nie eine Polsterwaffe in der Hand gehabt, übe Dich mit anderen erfahrenen Teilnehmern, bevor Du in eine Schlacht gehst. Wichtig ist, einschätzen zu lernen, wie sich die Polsterwaffe verhält, wie Du zielen musst, damit der Schlag auch da landet, wo er hin soll, und vor allem wie fest und schnell Du zuschlagen kannst, ohne Deinem Mitspieler (nicht Gegner!) Schaden zuzufügen.
9. Kontrolliere Deine Polsterwaffe regelmäßig auf Beschädigungen (Risse im Schaumstoff, herausschauende Kernstäbe, klebrige Latexoberfläche...). Am besten nach jedem Gefecht und vor allem gründlich. Beschädigte Polsterwaffen sind tabu und eine reale Gefahr für Deine Mitspieler!
10. Überprüfe vor jedem Kampf, dass Deine Polsterwaffe nicht beschädigt ist, bist Du Dir unsicher frage erfahrene Mitspieler um Rat!
11. Passe die Kraft, mit der Du schlägst, der Rüstung Deines Mitspielers an.
12. Kämpfe nur, wenn Du Dich sicher und wohl fühlst! Aggressionen und Wut im Bauch sind die falschen Partner in einem Kampf.
13. Wildes Fuchteln mit einer Waffe ist sowohl eine Gefahr für Nebenstehende und wie auch den Mitspieler, gegen den Du kämpfst.
14. Geht jemand im Kampf mit mehreren zu Boden achte auf die Person, nicht das Du versehentlich über sie stolperst.
15. Stechen mit Waffen, die nicht ausdrücklich dafür zugelassen sind, ist verboten!
16. Waffen mit Kernstab werden nicht geworfen!
17. Die SL wird Teilnehmern, die durch unsicheren und gedankenlosen Umgang mit Larpwaffen auffallen, verbieten, weiterhin teilzunehmen.
18. Beim Gebrauch von Nerfguns ist darauf zu achten nicht absichtlich auf Kopfhöhe zu schießen.

## Die Waffen

- Wie auch euch, gefallen uns optisch gemoddete Nerfs sehr viel besser, als die Originalen, aber für gewöhnlich spielen wir in der Halboffenheit und da würden wir gerne vermeiden, dass die Polizei von besorgten Nachbarn gerufen wird, weil jemand seine Waffe zu schön gemoddet hat.
- Modding in Bezug auf die Leistung wollen wir nur in gewissen Grenzen. Der sichere Gebrauch auch auf kürzere Distanz muss noch gewährleistet sein. Wir wollen nicht, dass eure Nerf-Darts blaue Flecken wie eine Paintball Munition hinterlässt
- Alle Waffen, die IT Projektilwaffen sind, müssen auch Projektil verschießen. Natürlich nur Larptaugliche Projektil, wie Nerf Munition, Larp-Pfeile für Bögen und Armbrüste etc. Keine Airsoft Waffen, keine Paintballwaffen. Keine Faschingswaffen, die nur knallen, aber ohne Projektil arbeiten (Waffen dürfen vom Grundsatz her eingesetzt werden, sollten aber nur in rollenspielerisch wertvollen Momenten genutzt werden. In jedem Fall ist es Opferentscheid ob und wo die Waffe trifft.)
- Markiert eure Nerf-Darts, wenn ihr sie am Ende (so vollständig wie möglich) wieder haben wollt.
- Andere Larpwaffen: Bedenkt, dass wir in der Gegenwart spielen. Vorschlaghammer, Brecheisen, Schlagringe, Baseballschläger etc ist alles ok. Klassische Fantasywaffen, wie Lang- Breit- oder Kurzschwerter, Orkwaffen, Stachelkeulen und was man sich alles noch so vorstellen kann, müssen leider zu Hause bleiben, solange ihr diese Waffe mit eurem Charakter nicht tatsächlich schon länger tragt.
- Wer einen Dolch mit sich führen möchte, da akzeptieren wir, wenn ihr keine Waffe im Stil eines Jagdmessers besitzt und stattdessen den Standard-Hammerkunst-Dolch benutzt (für alle, die den nicht kennen: gemeint sind sehr schlichte, kernstarblose Dolche mit ca 12-15 cm Klinge), aber der Dunkelelfen Ritualdolch, der Hochelfendolch, also alles was Fantasy ganz laut ruft ist uns zu unpassend.
- Echte Waffen sind ganz selbstverständlich ausgeschlossen und auch Taschenmesser oder vergleichbares dürfen nicht so am Gürtel getragen werden, dass ihr sie im Kampf verlieren könnt, oder jemand sie euch entwenden kann.

- Sonstige Technische Ausstattung dürft ihr dabei haben und nutzen was ihr wollt (zB Taschenlampen, Kameras, Drohnen, Mikrophone, Nachtsichtgeräte). Egal was ihr mitbringt: Wir können keine Haftung für eure Sachen übernehmen!

## Kampfregeeln

### Grundregeln

---

#### Lebenspunkte:

Jeder Charakter besitzt 10 Gesundheits- oder Lebenspunkte (LP), die durch Schaden vermindert werden können. Ein Vampir mit 0 Lebenspunkten regeneriert seine Lebenspunkte langsam wieder und ist nicht vernichtet. Fallen die Lebenspunkte eines Vampirs auf unter 0 Punkte, wird er behandelt, als hätte er exakt 0 Lebenspunkte. Weiteres unter Regeneration oder Vernichtung.

#### Blutpunkte

Jeder Vampir hat einen Blutvorrat abhängig von seiner Generation mit dem er Schaden heilen kann. Weiteres zur Heilung unter Regeneration.

Gen 13 = 10 BP [Blutpunkte]

Gen 12 = 11 BP

Gen 11 = 12 BP

Gen 10 = 13 BP

Gen 9 = 14 BP

#### Sonderregeln zu Blutpunkten

Fällt ein Vampir auf 2 Blutpunkte oder weniger, fällt er automatisch in Blutraserie und versucht so schnell wie möglich an so viel Blut wie möglich zu kommen. Er versucht der nächstbesten Blutquelle (beispielsweise die Person neben ihm) das Blut zu rauben und zu trinken.

## Angriff

---

#### Schusswaffen:

Schusswaffen verursachen bei Vampiren pauschal 1 Punkt Schaden. Großkalibrige Waffen pauschal 2 Punkte. Auszuspielen ist immer die kinetische Energie

der Waffe. Bedenkt beim Ausspielen, auch Vampire erleiden Schmerzen.

Die einzige Ausnahme hiervon sind Bögen und Armbrüste mit denen Vampire auch gepflockt werden können. Diese werden vom Schaden her wie 1 Punkt Schaden + 1 Stärke gerechnet

#### Nahkampf:

Zur Schadensbestimmung im Nahkampf wird der Angriffswert, die Disziplin Stärke und die Art der verwendeten Waffe benötigt.

#### Berechnung des Kampfschadens:

- Angriff (Schadenswert)=  
Angriffswert + Stärke (AW) St
- Verteidigung (Schaden absorbieren)=  
Verteidigungswert + Seelenstärke (VW) + Se

#### Normal Schaden

- Schlag (waffenloser Angriff) =  
AW + St
- Angriff mit Messer oder Dolche =  
(AW + 1) + St
- Schlag mit Schwert =  
(AW + 2) + St

#### Schwer heilbarer Schaden

- Biss (Angriff mit den Fängen des Vampirs) =  
(AW + 1) + St
- Angriff mit Klauen =  
AW
- Angriff mit Geschärften Klauen =  
(AW + 1)
- Angriff mit Flammenklinge =  
(AW + 2)  
(Angriff mit Ritual: Flammenklinge kann immer nur einmal pro durchgeführtem Ritual Schaden anrichten)

#### Angriff mit Klingengewaffen oder Klauen

Egal wie hoch der Verteidigungswert ist, ein Punkt Schaden kommt immer durch wenn keine Rüstung getragen wird. Wird eine Rüstung getragen und ist der Rüstwert verbraucht kommt, egal wie hoch der Verteidigungswert ist, wieder 1 Punkt pauschal durch. Dies gilt nicht für Schusswaffen.

Bei Angriffen die schwerheilbaren Schaden verursachen ist der Einsatz von weiteren Disziplinen zur Schadensmaximierung nicht möglich, wie auch sonst der Einsatz von mehreren Disziplinen gleichzeitig nicht funktioniert.

Beispielsweise ist es nicht möglich Gestaltwandel 2 und Stärke zusammen anzuwenden.

#### Darstellung:

Der Angreifer sagt beim Angriff mit einer Waffe oder im Nahkampf einmal seinen Angriffswert (ohne Stärke) als Schadenwert an. Der Verteidiger zieht von dem angesagten Angriffswert seinen Widerstandswert (Verteidigungswert + angewendete Stufe Seelenstärke + Rüstwert) stillschweigend ab. Das Ergebnis wird nun ausgespielt. Bei einem Angriff mit der Disziplin Stärke wird zuerst der Angriffswert und direkt danach der Stärkewert (entsprechend der angewendeten Stufe) angesagt, daraus ergibt sich der Schadenwert. Stärke sollte dabei ausgespielt werden. Wenn ein Charakter mit Stärkewert 1 beim Angriff getroffen wird verursacht beispielsweise ein Schlag zwar nur einen Punkt mehr Schaden, aber die Energie des Schlages ist höher, so dass der Charakter durchaus durch den Schlag weit zurückgeworfen wird, weiter als das bei einem Schlag ohne Stärke der Fall sein würde.

#### Beispiel:

Wenn ein Charakter mit dem Angriffswert 1 und Stärke 3 einen normalen Schlag setzt, würde der Spieler „1-3“ sagen. Würde der Charakter noch einen Dolch führen, wäre die Ansage „2-3“ (Angriffswert 1 + Schadenswert der Waffe 1 und gesondert Stärkewert 3) für das Opfer würde sich daraus ein Gesamt-schadenswert von 5 ergeben

## Sonderregeln zum Angriff

#### Angriff zum Pflocken:

Soll ein Vampir gepflockt werden, so muss der Angreifer zum einen sehr genau Zielen um das Herz zu treffen. Weiterhin muss er mit seinem Angriff mindesten einen Punkt Schaden nach Abzug des Widerstandswertes (s.u.) anrichten. Dabei ist zu beachten, dass ein Pflock eine angemessene Länge und Widerstandsfähigkeit aufweisen muss, um den Anforderungen des Pflockens gerecht zu werden.

Beim Pflocken wird der Schaden kumulativ gerechnet. So kann ein Gangrel mit Seelenstärke mit einem Pflock gepflockt werden, in dem mehrfach mit beispielsweise einem Hammer auf den Pflock eingeschlagen wird bis der Widerstandswert überstiegen ist.

#### Beispiel:

Der Gangrel mit dem Verteidigungswert 1 wendet Seelenstärke Stufe 2 an und erhöht seinen Widerstandswert dadurch auf 3. Möchte ihn ein Charakter mit einem Angriffswert von 1 pflocken,

muss dieser 4 mal zuschlagen um den Pflock erfolgreich in den Gangrel zu treiben.

Ein Brujah, der nach Anwendung von Stärke einen Angriffswert von 4 hat, muss nur einmal zuschlagen.

Des Weiteren ist zu beachten, dass es sich bei dem Zustand, der durch das Pflocken hervorgerufen wird um eine künstliche Starre handeln. Das heißt, dass der Gepflockte, sollte er höchstens über 2 Blutpunkte verfügen, sofort in Blutraserie fällt, wenn der Pflock gezogen wird.

## Abwehr

Ein Charakter kann Schaden aus dem Angriff absorbieren. Nur nicht absorbiertes Schaden wird mit den Lebenspunkten verrechnet. Die Wucht dieses Angriffs trifft ihn jedoch trotzdem.

Zur Berechnung des Widerstandes wird der Verteidigungswert, die Seelenstärke und die Rüstung des Charakters benötigt.

Schwer heilbarer Schaden kann dabei nur durch Seelenstärke absorbiert werden.

### Berechnung des Widerstandes:

- Verteidigung (Schaden absorbieren) =  
Verteidigungswert + Seelenstärke (VW + Se)

### Rüstung:

\*Beta Version\*

Rüstungen halten Schaden vom Träger ab. Allerdings verbrauchen sich diese Rüstungsgegenstände durch Schaden. Eine Rüstung hält gemäß ihres Punktwertes jedwede Art von Schaden, außer den Einfluss von Sonnenlicht und Feuer, ab. Eine Rüstung kann natürlich auch nur dann Schaden absorbieren wenn der Angriff die Rüstung auch trifft. Also würde ein Vampir nur mit einer kugelsicheren Weste einen Schwertschlag auf den Oberschenkel oder Arm in vollem Umfang abbekommen.

Ist der Rüstwert durch Schaden verbraucht ist die Rüstung nutzlos. Jeder Träger sollte sich seinen Rüstwert selbst merken und fair damit umgehen.

- kugel/stichsichere Weste  
Rüstwert 4
- Kettenhemd  
Rüstwert 3

### Beispiel:

Der Toreador schützt sich durch eine kugelsichere Weste. Wird auf ihn geschossen, absorbiert die Weste 4 Punkte Schaden automatisch, ist danach allerdings unbrauchbar, da sie durch den Schaden zerstört wird. Wird der Toreador von einem Brujah mit dem Angriffswert 6 angegriffen und an der Brust getroffen, absorbiert die Weste 3 Schadenspunkte und geht kaputt, der Toreador erleidet bei einem Verteidigungswert von 0 nun 2 Punkte Schaden.

## Sonderregeln zur Abwehr

### Klingenwaffen oder Klauen

Wird ein Angriff mit einer Klingewaffe oder Klauen durchgeführt gilt: Egal wie hoch der Widerstandswert (Verteidigungswert + Seelenstärke) ist, 1 Punkt Schaden kommt pauschal immer durch wenn keine Rüstung getragen wird.

### Schwer heilbarer Schaden

Schwer heilbarer Schaden ist nur mit Seelenstärke zu absorbieren. Ist der Wert der Seelenstärke gleich oder höher dem Schadenswert des schwer heilbaren Schadens kommt trotzdem pauschal ein Punkt normaler Schaden durch.

### Beispiel:

Ein Gangrel kämpft gegen einen Ventrue. Der Gangrel schlägt mit Klauen (Gestaltwandel 2) und einem AW von 2 auf den Ventrue ein. Der Gangrel verursacht dabei 2 Punkte schwer heilbaren Schaden. Der Ventrue hat einen Seelenstärkewert von 3. Der Ventrue würde trotz seines höheren Seelenstärkewertes 1 Punkt normalen Schaden erleiden.

Ist der Schadenswert des schwer heilbaren Schaden höher als der Wert der Seelenstärke kommt die Differenz an schwer heilbarem Schaden durch.

### Beispiel:

Ein Gangrel kämpft gegen einen Ventrue. Der Gangrel schlägt mit Klauen (Gestaltwandel 2) und einem AW von 3 auf den Ventrue ein. Der Gangrel verursacht dabei 3 Punkte schwer heilbaren Schaden. Der Ventrue hat einen Seelenstärkewert von 1. Der Ventrue würde somit 2 Punkte schwer heilbaren Schaden erleiden.

Trägt das Opfer des Schwer heilbaren Schadens eine Rüstung so wird dieser bis zu Erreichen des Rüstwertes komplett absorbiert.

Beispiel:

Der Malkavianer schützt sich durch eine kugelsichere Weste. Der Gangrel schlägt mit Klauen (schwer heilbarer Schaden) und einem Angriffswert von 4 auf ihn ein. Die leichte kugelsichere Weste absorbiert 4 Punkte Schaden automatisch, somit erleidet der Malkavianer für dieses Schlag keinen Schaden. Danach ist die kugelsichere Weste allerdings unbrauchbar, da sie durch den Schaden zerstört wird.

## Regeneration

---

Zugefügter Schaden kann durch den Einsatz von Blut geheilt werden. Pro geheiltem Schadenspunkt muss ein Punkt Blut ausgegeben werden.

Um Schaden zu regenerieren muss sich der Vampir einen Moment der Ruhe gönnen (ca. 1-3Min Ruhe pro geheiltem LP). In dieser Zeit muss er sich darauf konzentrieren sein Blut zur Heilung einzusetzen. Aktionen wie der Einsatz von Disziplinen sind in dieser Zeit nicht möglich. Ausgenommen sind Disziplinen, die über einen bestimmten Zeitraum aktiv sind (wie Seelenstärke und Stärke) und bereits vor der Heilung angewendet wurden.

Ghule können von dieser Regel je nach der Menge des getrunkenen vampirischen Blutes Gebrauch machen. Ghule brauchen die doppelte Zeit die ein Vampir braucht um zu heilen. Ghule können pro Nacht lediglich 5 der 10 Lebenspunkte heilen. Menschen können diese Regel nicht anwenden.

Sonderregel zur Heilung

Ausnahme hiervon ist, wenn der Vampir 10 Schadenspunkte erlitten hat aber noch Blutpunkte in seinem blutvorrat hat. Der Vampir wird dadurch außer Gefecht gesetzt und verliert das Bewusstsein (keine Starre). Der Vampir heilt einen Punkt unterbewusst und automatisch. Dies dauert allerdings deutlich länger (5-10 Min.). Diese Regel darf auch bei schwer heilbarem Schaden angewandt werden.

Schwer heilbarer Schaden

Es kann nur ein Punkt schwerheilbarer Schaden pro Nacht geheilt werden. Sollte der Vampir 10 Punkte Schwer heilbaren Schaden erleiden fällt er automatisch in Starre. Hierbei ist es egal über wie viel Blut er noch verfügt.

## Starre

---

Hat ein Vampir seine Lebenspunkte aufgebraucht und auch kein Blut mehr um sich zu heilen, fällt er in einen

Zustand, der als Starre bezeichnet wird. Während der Starre kann sich der Vampir weder bewegen, wehren oder Disziplinen anwenden, noch seine Umwelt beeinflussen. Der Vampir wird die Umwelt um sich herum bruchstückhaft und verzerrt wahrnehmen wie in einem surrealen Traum. Es ist nicht möglich konkrete Gespräche Personen zuzuordnen oder zusammenhängende Begebenheiten wahrzunehmen. Die Dauer hängt von der Menschlichkeit/Pfadwert des Vampirs ab, je unmenschlicher der Charakter desto länger wird er in Starre verbringen müssen.

Ghule und Menschen können von dieser Regel keinen Gebrauch machen und werden als vernichtet behandelt.

Berechnung der Starrezeiten:

• Menschlichkeit 10	= 1 Tag
• Menschlichkeit 9	= 3 Tage
• Menschlichkeit 8	= 7 Tage
• Menschlichkeit 7	= 14 Tage
• Menschlichkeit 6	= 1 Monat
• Menschlichkeit 5	= 3 Monate
• Menschlichkeit 4	= 6 Monate
• Menschlichkeit 3	= 12 Monate

Wenn der Vampir sich in Starre befindet kann er frühzeitig befreit werden, indem er Blut eines anderen Vampirs eigeblöst bekommt. Hierdurch entsteht ein Blutsband zum Spender des Blutes.

Dies gilt auch wenn der Vampir 10 Punkte schwer heilbaren Schaden abbekommen hat. Er fällt damit automatisch auf 9 schwer heilbare Schäden. Fällt er danach wieder in Starre indem er wieder Schaden bekommt kann die Prozedur wiederholt werden.

Wenn der Charakter aus der Starre erwacht übernimmt sein Tier automatisch die Kontrolle über ihn, sobald er kein Blut mehr zu sich nimmt (Raserei). Nur älteren Vampiren kann es gelingen das Tier in dieser recht heiklen Phase zu kontrollieren.

## Vernichtung

---

Menschen und Ghule

Ein Mensch oder Ghul gilt als vernichtet, wenn seine Lebenspunkte auf 0 reduziert wurden.

Vampire

Ein Vampir gilt als vernichtet, wenn er im Status der Starre Schaden erleidet. Oder wenn ihm der Kopf von

den Schultern geschlagen wird. Auf andere Weise ist er nicht zu vernichten.

\*Zukünftig soll für die Starre ein gut trennbares und erkennbares Zeichen eingeführt werden, damit andere Spieler erkennen, ob der jeweilige Vampir sich gerade in Starre befindet oder nicht\*