

Waffen, Rüstungen, ihre Reglementierung und deren Effekte aufs Spiel

Peter "Seegrass" Keel

January 23, 2015

Zusammenfassung

Spielregeln jeglicher Art haben einen enormen Einfluss auf den Kampf und auch die Ausrüstung an Liverollenspielen (LARPs); und manchmal hat umgekehrtweise auch die Ausrüstung, vor allem die Bewaffnung, eine Auswirkung auf die Spielregeln.

1 Regelphilosophie

zuerst müssen wir festlegen um was es hier nicht geht. Generell lässt sich die Philosophie hinter Kampfregeln in zwei Kategorien einteilen:

- Theatralisch
- Kompetitiv

1.1 Theatralische Regelsysteme

Rein theatralische Regeln verzichten auf den Vergleich realer Kampffertigkeiten, mit dem Ziel eine bestimmte theatralische Wirkung zu erzielen. Insofern sind prinzipiell Waffen und Rüstung überhaupt nicht massgebend. Beispiele hierfür wären:

- Monkey-Island Kampfsystem: Beleidigungen und dazu passende Gegenbeleidigungen entscheiden über den Kampfausgang.
- Zufallgenerierter Ausgang: Der Ausgang eines Kampfes wird im vornherein per Zufallsgenerator festgelegt.
- Zufällige Trefferchancen: Ein Beispiel wäre hier die "Nietenregel" aus Wildwest-LARPs.
- Critical-Hit-System: Die Spieler können einstecken soviel sie wollen, das einzige was sie runterbringt ist eine ganz bestimmte Art von Treffer.
- Punktevergleich: Ausrüstung, "Buffs" und Fertigkeiten geben Punkte, wer mehr hat, oder in einem Kampf einsetzen kann, gewinnt automatisch.

In all diesen Fällen haben Waffen und Rüstung höchstens einen indirekten Einfluss auf das Kampfgeschehen.

1.2 Kompetitive Regelsysteme

Bei Regelsystemen mit kompetitiven Hintergrund bekommen Waffen und Rüstungen ein entscheidendes Gewicht, und entsprechend werden auch spezifische Regeln dazu entworfen. Wir können zwischen drei Arten von Regelungen unterscheiden:

- Sicherheitsregeln
- Fairnessregeln
- Messbarkeitsregeln
- Konventionen als "Regeln"

1.3 Sicherheitsregeln

Sicherheitsregeln resultieren aus angenommenen oder tatsächlichen Risiken die den Spieler, nicht den Charakter, betreffen könnten. Beispiele hierfür wären:

- Verbot auf den Kopf zu schlagen
- Verbot zu stechen
- Gebot dass Waffen eine bestimmte Herstellungsart haben müssen
- Festlegung maximaler Mündungs/Abschussenergie

1.4 Fairnessregeln

Regeln die die Fairness betreffen werden oft aus den obigen Sicherheitsregeln abgeleitet, um als unrealistisch eingeschätzte Auswirkungen davon zu mitigieren. Beispiele hierfür wären:

- Um die durch Sicherheitsregeln verringerte Reichweite von Schusswaffen auszugleichen wird ihre Wirkung gegen Rüstung vergrößert (bis hin zu "Rüstungen haben keinerlei Einfluss").
- Um durch ihre Bauart zu leichte Schilde auszugleichen wird ihre Grösse oder ihr Einsatzbereich limitiert.

1.5 Messbarkeitsregeln

Punktesysteme resultieren aus dem Bestreben real nicht darstellbares in einem kompetitiven Kontext messbar zu machen. Verletzungsgrade, imaginäre Fähigkeiten und Fertigkeiten, Waffenwirkung, Widerstand von Rüstung gegen Waffenwirkung etc. Zum Teil werden auch "Fairness"-Regeln entsprechend in das Punktesystem eingearbeitet. Prinzipiell ist fast alles regelbar was nicht die tatsächlichen Fertigkeiten jemanden anderen zu treffen oder einem Treffer auszuweichen betrifft, und entsprechend gibt es hier Systeme beliebiger Komplexität, was das Nennen von Beispielen etwas schwierig macht. Das einzige was ich hier erwähnen möchte, weil weitverbreitet oder Kern vieler Punktesysteme ist das

- Treffer-System: Jeder Charakter verträgt eine bestimmte Menge an Treffern, zu denen eine weitere Menge aufgrund seiner Rüstung hinzugezählt werden. Jeder Treffer zieht einen ab, zuerst der Rüstung und danach dem Charakter.

1.6 Konventionen

Was noch aufgetaucht ist, sind "Regeln" die ich nicht genau einordnen kann, die eher "Ersatzhandlung" für etwas nicht darstellbares ist, oftmals auf mit dem Ziel "unblutige" aber durchaus mit Gewalt verbundene Lösungen eines Konflikts zu bieten.

- Niederschlagen aka "Pömpfen"
- Ringen an der Waffe, entwaffnen
- Andeuten von Schlägen und Tritten

1.7 Relevanz

Theatralische Regelsysteme haben logischerweise einen enormen Einfluss auf Waffen und Rüstungen, weil sie sie im Extremfall komplett irrelevant machen. Insofern kann dies nicht das Thema hier sein.

Regeln zur Messbarkeit sind langsam im Rückgang begriffen, in der deutschsprachigen Schweiz waren sie nie sehr beliebt, und werden durch Konzepte wie die "Opferregel" oder "Die zwei Regeln" ersetzt, welche einen kompletten Handlungsrahmen bieten in dem auch Fairness-Überlegungen mit aufgehen.

Die Regeln die in dem Sinne hauptsächlich relevant und interessant sind, sind Sicherheitsregeln, und auf die werden wir näher eingehen.

2 Sicherheit

2.1 Sicherheit: Material

- Waffen: Fiberglaskern, Schaumstoffummantelung (hart, weich), Durchstossschutz, Ketten
- Schilde: Polsterrand, Komplettschaumstoff
- Pfeile/Bolzen: Bruchsicherheit, Befiederung, Kopfgrösse/form, Kopfaufbau
- Geschosse: Polsterung, Komplettschaumstoff
- Bögen/Armbrüste: Zuggewicht, Joule
- Rüstung: Kanten, Klängenbrecher

Die meisten dieser Materialauflagen sind dazu gedacht dass ungerüstete Gegner attackiert werden können und dabei keinen Schaden nehmen. Eine logische Reaktion darauf ist dass:

- Spieler ungerüstet an Kämpfen teilnehmen
- Ungerüstete attackiert werden

Wir sehen da wo andere Regeln punkto Waffen gelten sofort wie sich die Rüstung ändert: Bei der SCA die mit Rattan kämpft sind Handschutz und Helme mit Gesichtsschutz vorgeschrieben. Auf russischen LARPs wo mit Hartgummi- und Aluwaffen gekämpft wird tragen die meisten Kombattanten komplett Rüstung.

Einige wenige Auflagen dienen auch dem Schutz des Materials, notabene der Polsterwaffen. Dies sind die Forderung nach gepolsterten Schildrändern, und dass Rüstungen keine scharfen Kanten haben sollen. Gepolsterte

Schildränder oder gar Vollschaumstoffschilde erübrigen sich natürlich bei Einsatz von Hartgummiwaffen sofort.

Andere Auflagen haben weniger mit Sicherheit zu tun, als mit einem Sicherheitsempfinden, oder sind schlichtweg tradiierter Blödsinn.

2.1.1 Kernlose Schilde

Bei Schilden führt die von manchen Orgas geforderte Komplettschaumstoff-Variante dazu dass die meisten Schilde so gebaut werden, was wiederum dazu führt dass diese extrem viel leichter als die Vorbilder sind und somit auch viel grösser sein können, ohne grössere Belastung für den Träger. Das einzige was diese Regelung hilft ist dass Schilde nicht mehr als Rüstung sondern als Waffe angeschaut werden können, und es damit möglich wird Leute mit dem Schild zu schlagen.

2.1.2 Ketten

Kettenwaffen oder Flegel sind mancherorts verboten oder mit maximalen Kettenlängen geregelt, aus eher abstrusen Befürchtungen jemand könnte damit gewürgt werden. Da Flegel eigentlich nur einen Zweck haben, nämlich hinter den Schild des Gegners zu schlagen, sind die Auswirkungen dieser Regel zusammen mit riesigen Vollschaumstoffschilden umso gravierender.

2.1.3 Maximales Zuggewicht

Ein ganz übler Blödsinn ist die Regelung die ein maximales Zuggewicht für Schusswaffen vorsieht. Das Zuggewicht hat nämlich keinen direkten Einfluss auf die Energie die auf das Geschoss übertragen wird, das ist vielmehr vom Zugverhalten des Bogens und dem Auszug abhängig. So hat ein 30lbs Langbogen z.b. etwa 27J, aber ein Recurve-Bogen 33J Abschussenergie. Und eine Armbrust mit 80lbs kommt auch nur auf 33J Abschussenergie. Die Final auftreffende Energie des Geschosses wiederum wird von Flugdistanz, Gewicht, Luftwiderstand und der Polsterung des Geschosses beeinflusst. Möchte man da Vorgaben machen, dann wäre das einzige Sinnvolle die Abschussenergie *bei einem bestimmten Geschoss*. Dazu muss man das Geschoss standardisieren und die Schusswaffe mit einem ballistischen Pendel ausmessen.

- <http://www.larpwiki.de/Meinung/Sicherheit/25lbsRegel>
- <http://www.section32.de/fantasy/larppfeilsicherheit/>
- <http://www.leifiphysik.de/themenbereiche/erhaltungssaetze-und-stoesse/lb/ballistisches-pendel-simulation>

2.2 Sicherheit: Verhalten

- Stechen
- Kopfschläge
- Schussentfernung
- Kopfschüsse
- Raufen, Ringen, oft fälschlicherweise als "In-Fight" bezeichnet.
- Rempeln

2.2.1 Stechen

Eine der im deutschsprachigen Raum weitverbreitetsten Regeln ist das Verbot zu stechen. Einerseits ergibt es sich aus dem Material, welches in vielen Fällen nicht stichtauglich ist, und entweder kaputtgeht oder zu Verletzungen führen kann, andererseits ist es vermutlich einfach traditionell bedingt. Kanadische und UK LARP-Kampagnen stechen und haben auch stichsichere Stangenwaffen; auch an US-LARPs wird gestochen, allerdings mit Boffern.

Die Auswirkungen davon sind im wesentlichen zwei: Rüstung wird nicht unbedingt da getragen wo sie nur gegen Stiche (oder Beschuss) helfen würde, sondern im wesentlichen an den Extremitäten. Statt Brustplatten sehen wir zuallererst Panzerschultern. Extremer ist die zweite Auswirkung: Falls doch jemand sticht haben die meisten Leute keine Ahnung wie sie damit umgehen sollen und können sich nicht im geringsten dagegen wehren, obwohl Stiche wesentlich leichter abzuwehren sind als Hiebe (vorausgesetzt man hat genügend Platz).

- <http://www.calimacil.com/rapier.html>
- <https://www.youtube.com/watch?v=lmDCeCdFh-8>
- <http://www.saxonviolence.com/collection/spears>

2.2.2 Kopfschläge

Die andere Regel die merkwürdigste Auswirkungen hat ist das Verbot von Kopfschlägen. Dies hat zu mehr unabsichtlichen Kopftreffern geführt, und hat damit genau das Gegenteil dessen erreicht was es eigentlich tun sollte.

Einerseits trauen sich durch das Verbot mehr Leute mit ungeschütztem Kopf in Kämpfe, andererseits haben diese Leute auch nie gelernt wie man den eigenen Kopf verteidigen sollte, da ja niemand da draufschlagen soll. Aber am allerschlimmsten ist dass die Leute nicht nur ihren Kopf nicht zu verteidigen wissen, sondern ihn auch noch in Gefahr bringen. Es gibt da im wesentlichen zwei Varianten:

- Man bringt sich in Deckung (oder versteckt sich hinter einem Schild), und lässt nur den Kopf als offensichtliche Trefferzone ungedeckt.
- Man beugt sich beim Angriff mit der eigenen Waffe vor und benutzt den eigenen Kopf als Deckung.

Es kann durchaus sein dass dies nicht bewusst geschieht, es ist jedoch nicht auszuschliessen dass sich das Leute antrainiert haben, weil es ja funktioniert und Vorteile hat.

Natürlich macht letzteres auch noch das Problem mit dem Stechen schlimmer, weil die Leute den Kopf da hinhalten wenn jemand auf die Brust sticht...

Eine weitere interessante Auswirkung ist dass der Vorteil der vertikalen Position umgedreht wird: Statt dass eine erhöhte Position ein Vorteil ist, ist nun eine tieferliegende Position ein Vorteil.

- <http://www.larpwiki.de/Meinung/Sicherheit/Kopfschl%C3%A4geErlauben>

3 Irrelevantes

- <https://www.youtube.com/watch?v=tDvTXprbA04> Bogen gegen Cuir Boilli

4 Lizenz

Dieses Dokument unterliegt der CC-by-sa:

http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/ch/deed.de_CH