

## Regeln komplett

Geschrieben von: Administrator

Samstag, 20. Juni 2009 um 14:55 Uhr - Aktualisiert Sonntag, 20. Mai 2012 um 09:05 Uhr

---

### Allgemeines:

A



uf diesem Con möchten wir komplett punktelos und darstellungsbasiert ("Du kannst, was du darstellen kannst"="DKWDDK") spielen, was einerseits bedeutet, dass man keine bestimmte Anzahl an Contagen oder Punkten braucht um etwas zu tun, auf der anderen Seite aber auch, dass noch so viele Contage keine Darstellung ersetzen können. Deswegen gilt die Maxime: Gestalte deine Handlungen so, dass du für deine Mitspieler etwas inszenierst - Je größer der Effekt sein soll, desto aufwändiger. Mit diesem darstellungsbasierten Spiel geht einher, dass wir OT-Ansagen unbedingt vermeiden möchten, da diese jeglicher entstehenden Stimmung abträglich ist - das bedeutet, dass viele in klassischen Regelsystemen (DragonSys, Silbermond usw..) gängige Fertigkeiten entweder nur mit hohem Aufwand oder gar nicht dargestellt werden können. Wenn Ihr Zauber wie Ogerstärke darstellen wollt, müsst Ihr auch glaubhaft überbringen, dass ihr Riesenkräfte besitzt; Eure Mitspieler werden schon entsprechend reagieren, ohne dass es nötig ist, Ihnen das mit Schadenszahlen begrifflich zu machen. Bei allen Fähigkeiten gibt es keine Gelinggarantie und keine Regeldiskussion, und wenn etwas mal nicht klappt hat, dann spielt es einfach als Misserfolg aus.

Das gleiche gilt natürlich auch umgekehrt: Seid bei den Dingen, die ihr von anderen akzeptiert, großzügig, lasst euch mal von einem Treffer trotz eventuell vorhandener Rüstung herumwirbeln oder auch vorzeitig hinfallen, und spielt auch als Veteran vieler Schlachten mal bei einem Zauber des Gegners einfach mit. Hauptziel sollte immer eine stimmige Atmosphäre und ein schönes Spiel für alle Beteiligten sein, nicht das "Gewinnen".

### Kampf:

Im Kampf steht Sicherheit an erster Stelle, weswegen jeder Spieler angehalten ist, auf die Sicherheit seiner Ausrüstung und des Kampfplatzes zu achten und notfalls den Kampf zu unterbrechen. Wir werden zu Beginn der Veranstaltung keinen Waffencheck durchführen, jeder ist selbst für seine Ausrüstung verantwortlich. Schläge gegen Kopf (auch bei Helmträgern), Hals, und Genitalien ebenso wie Stiche sind untersagt, auf besonders schmerzempfindliche Stellen (Finger etc.) und Ungerüstete sollte entsprechend Rücksicht genommen werden. Kein waffenloser Kampf (Ringern, Umreißen, Anstürmen etc.) **außer nach vorheriger Absprache**. Es sollten während des Kampfes keine aus anderen Regelsystem üblichen Ansagen wie z.B. "heilig" oder "magisch" gerufen werden.

Wichtiger Hinweis: Da wir im Winter spielen sind eure Polsterwaffen bei kalter Witterung härter

## Regeln komplett

Geschrieben von: Administrator

Samstag, 20. Juni 2009 um 14:55 Uhr - Aktualisiert Sonntag, 20. Mai 2012 um 09:05 Uhr

---

als im Sommer.

## Bögen, Armbrüste & Pulverwaffen:

Wir lassen Bögen bis zu einem Auszugsgewicht von 30 Pfund zu. IDV-Pfeile sind nur bis 25 Pfund zu gelassen. Mit einem Bogen oder Armbrust muß das Ziel getroffen werden. Steinschpistolen und -gewehre müssen einen Knall erzeugen, aber nicht unbedingt ein Projektil verschießen. Wenn Pulverwaffen ein Projektil verschießen muss dieses Projektil selbst aus Kernschußreichweite für das Opfer ungefährlich sein, wie z.B. bei Rubberband Guns oder Nerfpistolen. Ob das Opfer getroffen (im Falle einer projektillosen Pulverwaffe) wurde und wie sich der Treffer auswirkt entscheidet das Opfer. Alle Schußwaffen sollten dem Ambiente angepasst sein, sprich Nerf-Waffen sollten soweit verändert sein, als das sie dem Spiel angemessen sind.

## Magie:

Wir möchten, dass auf unserem Spiel Magie mystisch, eindrucksvoll und außergewöhnlich wirkt, anstatt zum alltäglichen "magischen Taschenmesser" zu werden. Deswegen spielen wir bewusst ohne festes Magieregelwerk mit Zauberlisten und Magiepunkten, sondern vertrauen auf die Kreativität und Darstellung der Spieler: Magie sollten bei uns sparsam, aber eindrucksvoll angewendet werden, und eine entsprechende Vorstellung von Gesten und magischen Formeln bieten, so dass die Zauber von den Mitspielern angenommen werden und es auch Spaß macht, diese auszuspielen. Auf Befehls Worte, OT-Ansagen und unschöne Wurfkomponenten möchten wir hingegen sowohl auf Spieler wie auch auf NSC-Seite bewusst verzichten. Letztendlich liegt es hier am Gegenüber: Hat das Opfer nicht aus der Darstellung heraus verstanden, worum es geht, ist der Zauber wohl fehlgeschlagen.

## Verwundung und Heilung:

Wir haben uns dagegen entschieden mit Regeln wie Verbluten oder festen Wundheilungszeiten zu spielen, sondern überlassen die Ausgestaltung der Wundheilung dem Spieler. Grundsätzlich sollte jede Wunde entsprechend aufwändig versorgt werden, egal ob durch einen Wundarzt, das Applizieren einer alchemistischen Tinktur oder ein magisches Ritual, und auch eine Weile nach dem Kampf ihre Auswirkungen zeigen. Im Zweifelsfall ist es aber schöner, wenn der Charakter zehn Minuten lang im Lazarett zappelnd unter dem Messer liegt und ein Weilchen danach noch in blutige Verbände gehüllt über den Burghof humpelt, als wenn er sechs Stunden lang ohne sichtbare Anzeichen darauf wartet, dass sich sein Lebenspunkt regeneriert.

## Töten von Charakteren:

## Regeln komplett

Geschrieben von: Administrator

Samstag, 20. Juni 2009 um 14:55 Uhr - Aktualisiert Sonntag, 20. Mai 2012 um 09:05 Uhr

---

Der Tod eines Charakters ist selten produktiv. Der Charakter ist das "Werkzeug" des Spielers, in das Spiel einzugreifen. Einem Spieler seinen Charakter zu nehmen ist eine Handlung, die dem Spiel als solchem (=miteinander zu spielen) entgegensteht.

Wir haben uns auf zwei Voraussetzungen geeinigt: Erstens sollte die tödliche Situation für den Spieler erkennbar sein. Ein Spieler kann seinen Charakter nicht aus der Gefahr bringen, wenn er nicht weiß, dass es gefährlich ist. Und zweitens sollte jedem Charakter eine sinnvolle Möglichkeit geboten werden, aus einer tödlichen Situation zu entkommen. Es gibt wenig frustrierende Dinge, als in einer Situation umzukommen, für die man selbst gar nichts kann.

### **Outtime Ansagen:**

Es gibt nur zwei Ansagen bei uns. "STOP" wird gerufen sobald sich außerhalb des Spiels eine gefährliche Situation entwickelt, z.B. ein Spieler steht ohne es zu Wissen an einem Abgrund oder jemand hat sich verletzt. Das Spiel wird so lange angehalten, bis der STOP Befehl vom Ausrufenden oder der Spielleitung aufgehoben wird. Der "SANI"-Befehl ruft einen Sanitäter oder Ersthelfer zu einem real verletzten Mitspieler. Die Spielleitung ist nach der Erstversorgung des Verletzten, sowie ggf. nach einem Notruf, zu alarmieren.