

Regelwerk



Unser Regelwerk ist nahezu **DKWDDK** (Du kannst, was Du darstellen kannst).

Inhalt

Fähigkeiten	Seite 2
Kampfsystem	Seite 2
Magie	Seite 3
Schlachtencon	Seite 5
Alternative Charaktertod Regelung	Seite 6
AGB's	Seite 7



Wenn schon Regeln, dann gilt folgendes:

Fähigkeiten

Einfach alles ausspielen! Um anderen Spielern nicht den Spielspaß zu nehmen, darf sich jeder gern selbst in seinen Fähigkeiten beschränken. Dies gilt auch für die Magie. Bei uns gibt es keine Fähigkeiten wie Spurenlesen, Handeln oder Dieben, selbst ist der Mann bzw. Frau.

InTime Schlösser werden durch ein rotes Band gekennzeichnet, um eine Verwechslung mit den richtigen zu vermeiden.

Beutelschneiden wird durch das Anbringen eines geeigneten Bandes ausgespielt.

Dieben – dazu nochmal ein Wort, jedes Dieben ist sofort bei der SL an zu zeigen und gediebte Gegenstände zu übergeben. (Wappenröcke dürfen nach Rücksprache mit der SL für die Spieldauer behalten werden.) Gediebt werden darf grundsätzlich alles was InTime ist. Zelte sind Tabu – Diebstahl zeigen wir bei der Polizei an!

Kampfsystem

Treffer verursachen unabhängig von Art und Größe der Waffe eine Wunde, wenn eine ungerüstete Stelle getroffen wird. (Schläge zum Kopf, Genitalien und Händen sind verboten und können ignoriert werden.)

Wunden kann jeder Charakter 3 vertragen. (4 Wunden bei robusten Rassen z.B. Orks, Zwerge) Nach der 3. (bzw. 4.) Wunde fällt der Charakter nach 60s in Ohnmacht und stirbt nach 600s. Bereits 2 Wunden auf denselben Arm oder Bein, machen diesen/es unbrauchbar.

Auswirkungen von Treffern (Wucht, Block) und Wunden (Schmerz, eingeschränkte Nutzung) sind konsequent auszuspielen.

Rüstungen geben dir beim Tragen einen Rüstungsschutz (RS). Jeder Treffer senkt den Rüstungsschutz um 1. Sinkt der Rüstungsschutz auf 0, ist der nächste Treffer eine Wunde. (Rüstungsschutz besteht nur genau dort, wo er auch getragen wird.)

Anhaltspunkte zur Rüstungsschutzberechnung: (legt die SL beim Check In fest)

- 1 RS - Leichtes Leder
- 2 RS - Rüstleder
- 3 RS - beschlagenes Rüstleder
- 3 RS - Kette (nur bei entsprechend wattierter Unterkleidung)
- 5 RS - Schuppenrüstteile (nur bei entsprechend wattierter Unterkleidung)
- 6 RS - Plattenrüstteile (nur bei entsprechend wattierter Unterkleidung)
- Verschiedene Rüstungsarten auf einer Zone addieren sich.
- kein RS für Wappenröcke, Gambesons, wattierte Kleidung und Ähnliches

Bögen und Armbrüste (größer als Handarmbrüste) durchschlagen Rüstung. (Rüstungsschutz wird ignoriert)

Reparaturen von Rüstungen die durch Treffer beschädigt wurden (Rüstungsschutz gesunken), müssen ausgespielt werden, bevor sie Ihren Rüstungsschutz wieder erhalten.

Magie

Unser gesamtes Regelwerk ist auf „Low-Power“, geringe Komplexität und Förderung von dargestelltem Rollenspiel ausgelegt, deswegen soll diese Ergänzung aus dem Bereich Magie zum einem dazu dienen die Spielbalance aufrecht zu erhalten, zum anderen auch einen Leitfaden zum guten Ausspielen von Magie geben.

Die Grundlagen

Logik - Mach dir Gedanken wie deine Magie funktioniert, formst du die Kraft der Elemente, hast du ein magisches Feuer in dir oder wendest du Magie auf Grundlage einer von dutzenden anderen theoretischen Grundlagen an? Auch wenn dein Charakter es nicht weiß, wollen wir das du out-time zu jeder Zeit diese Frage beantworten kannst.

Gelingen - Das Gelingen deiner Zauber hängt allein davon ab, wie gut er ausgespielt ist. Das Eintreffen der Wirkung ist von vielen Faktoren abhängig und kann von deiner gewünschten abweichen.

Zusammensetzung - Zauber bestehen aus 3 Bestandteilen (Spruch + Komponente + Gestik)

Spruch - Es muss etwas gesprochen werden. (egal in welcher Sprache) Deine Umgebung soll reagieren können!

Komponente - Ein Stein, eine Feder... ein mag. Fokus, irgendetwas der Art oder auch nur der rote Stoffball, den man wirft. Für Kleriker meistens das Heilige Symbol.

Gestik - Eine Handbewegung oder eine Bewegung des ganzen Körpers.

Rituale – Für alles wo du keinen Zauberspruch parat hast, kannst du versuchen ein Ritual durch zu führen. Du bist auf 3 Rituale pro Tag beschränkt. Alle Rituale sind mit der SL abzusprechen.

Die Zauber

Spruchanzahl – Wie viele Zauber du gelernt hast ist abhängig davon wie weit dein Magier in den Künsten vorangeschritten ist. Wir empfehlen folgende Anzahl:

Lehrling/Adept – bis zu 3, Jung Zauberer – bis zu 4, Alternder Zauberer – bis zu 7, Meister – bis zu 10

Spruchhäufigkeit – Wie oft du zaubern kannst ergibt sich ganz einfach daraus, dass du die Zahl deiner gelernten Sprüche verdoppelst. Ausgenommen davon sind sog. mag. Tricks (kleine Zauber) wie Licht, Feuerfinger, Wunde schließen,...

Spruchwirkung – Dabei sind deiner Fantasie keine Grenzen gesetzt. Denk dabei an die gute Ausspielbarkeit und möglichst einen Effekt der gut optisch darstellbar ist. Um dir die Entscheidung zu erleichtern hier ein paar Richtlinien und verbotene Wirkungen:

Wunden schließen stoppt die Blutung, heilt aber nicht die Verwundung (Dauer min. 15 min)

Magische Heilung heilt eine Verwundung (nur einmal pro Tag auf eine Person anwendbar)

Schadenszauber fügen max. 1 Verwundung zu

Um eine Wirkung zu erzielen, wie Lähmung oder Blindheit, ist eine Berührung des zu Verzaubernden nötig

Verboten: Stärkungszauber die Waffen mehr als eine Wunde verursachen lassen

Verboten: Heilzauber die mehr als 1 Wunde heilen

Verboten: Over-Power Zauber wie Tod, 10km bewegliche Feuerwand...

Verboten: Immunitätszauber gegen Waffen, Zauber, ... (wenn ohne Nebenwirkung z.B. Bewegungsverlust)

Der Magier

Verwundungen – Ein Magier hält so viele Verwundungen aus wie es seiner Rasse entspricht.

(Menschen z.B. 3)

Metall - Metall schränkt den Magiefluss ein, bzw. verhindert ihn. Ein Magier in Metallrüstung kann wenig bis gar nicht zaubern, er könnte sogar daran sterben. Dagegen könnte ein Metallvollhelm gegen Beherrschung schützen. Ausgenommen davon sind unter Umständen Kleriker die in Rüstung zaubern. (SL Absprache erforderlich)

Beschränkungen - Es ist jeder dazu angehalten, sich selbst zu beschränken, denn das macht erst ein interessantes Spiel aus und fördert den Spielspaß.

SL - Die SL nimmt sich heraus Ausnahmen zu genehmigen.

Check In - Nur was eingeecheckt wurde, kann auch funktionieren.



Schlachtencon Ergänzung

Kampfgelände

Bei Gefechten ist ein Sicherheitsabstand von 5m zu gefährlichem Gelände ein zu halten. Dazu gehören Zelte, Gewässer und unbefestigte Brücken. Diese Regelungen betreffen keine Duelle oder Situationen die nicht Schlachtencharakter haben. Auch hier sollte der sonst übliche gesunde Menschenverstand zum Einsatz kommen, aber wir wollen keine Tavernenschlägereien oder Rangstreitigkeiten unterbinden.

Nachtkämpfe

Individuelle Nachtkämpfe sind nur im gegenseitigen Einvernehmen gestattet. Nachtangriffe auf das gegnerische Lager sind nur nach Rücksprache mit der SL möglich. Wir werden das nach Prüfung der Situation und Schaffung von Möglichkeiten entscheiden.

Belagerungswaffen

Waffen die von mehr als einer Person getragen und/oder bedient werden müssen, fügen unabhängig von Rüstung sofort 2 Verwundungen zu. Wir ermutigen euch aber bei Treffern von übergroßen Waffen sofort eine ausschaltende Verwundung zu spielen. Belagerungswaffen sind nur mit kernlosen Geschossen erlaubt.

Palisaden

Lager dürfen (und sollen) mit Palisaden versehen werden. Wenn eine Palisade die Länge von 30m erreicht, gilt das gesamte Lager als mit Palisade umgeben, dann kann diese weder von innen noch außen umgangen werden. Es gilt ein Mindestabstand von 30m vom äußersten Zelt ein zu halten. Palisaden müssen durch die SL abgenommen werden.

Lagerangriffe / Banner

Hinter der Palisade, weithin sichtbar, nicht zwischen Zelten aufgestellt weht das Banner des Lagers. (ca. 20 m vor dem äußersten Zelt) Dieses darf auf jede denkbare Art durch das gegnerische Lager erobert werden. Sobald das geschehen ist, ist dieses auf direktem Weg ins eigene Lager zu bringen und neben dem eigenen Banner zu platzieren, erst damit gilt das gegnerische Lager als Erobert. Nach Verlust eines Banners verlieren alle Lagerangehörigen jeglichen Mut und streben nur noch danach das eigene Banner zurück zu gewinnen. (out time gesagt - keine aktiven Plothandlungen) Die Rückeroberung kann auch wieder auf jede denkbare Art geschehen und nach Erfolg ist das Banner auf direktem Weg zurück zum eigenen Lager zu bringen. Das gegnerische Banner kann erst wieder angegriffen werden, wenn sich das Banner im eigenen Lager befindet. Nur nach dem unwahrscheinlichen Fall das beide Banner gleichzeitig erobert wurden, ist es für eine Seite möglich 2 Banner zu bewegen, nämlich das eroberte und das eventuell in dieser Zeit bereits zurück eroberte. Banner sind von den Göttern gesegnet und unterliegen einem mystischem Schutz, das Verbrennen oder Beschädigen zieht einen sofortigen Spielertod nach sich!

Alternative Charaktertod Regelung

Wir sind der Meinung das ein Charaktertod ein Höhepunkt in deinem Spiel sein sollte und er dir wenigstens in positiver denkwürdiger Erinnerung bleiben sollte. (von Spieler Seite aus betrachtet) Sosehr wir finden das Sterben dazu gehört und das Spiel bereichert, solltest nur du entscheiden ob das beim Kampf in einer heroischen Schlacht oder auch beim meucheln in einer dunklen Ecke geschehen kann. Deswegen geschieht ein Charaktertod nur auf freiwilliger Basis.

Also... wenn ein Charakter nach den originalen Regeln eigentlich verbluten würde, hat der Spieler drei Möglichkeiten:

1. **Charaktertod** - Er lässt den Charakter sterben und kann nach 4h Pause mit einem neuen Charakter, oder einem sogenannten Zweitcharakter, ins Spiel und in Kampfhandlungen starten. Der neue Charakter hat natürlich nicht das erworbene Wissen des gestorbenen Charakters. Dieser Charakter ist bei der SL ein zu checken, den genauen Zeitpunkt legt die SL fest. In dieser Zeit kann der Spieler einen so genannten "Honkcharakter" spielen.
2. **Schwere Verletzung** - Der Spieler entscheidet sich dazu eine **schwere Verletzung** auszuspielen. (Verlust von Arm, Bein, Auge, etc.) Der Charakter kann sofort (nach entsprechender Heilung sowie Ausbrennen oder Ähnlichem [mind. 30 Min.]) wieder an den (Kampf-)Handlungen teilnehmen (sollte er die seelischen Qualen vertragen, welche mit solch einer Verletzung einher gehen). **Die Regeln für normale Heilung entfallen nicht.** Es kann also passieren, dass der Charakter nach der minimalen 30-minütigen Zwangspause nur einen Lebenspunkt hat, sollte er nicht weiter versorgt werden. Hier möchten wir ausdrücklich alle Spieler bitten kein Powerplay zu betreiben, also diese Regel auszunutzen um das eigentliche Ausschalten des Charakters zu umgehen.
3. **Charakter Pause** - Der Charakter stabilisiert von selbst und kann nach 4h Pause wieder an den (Kampf-) Handlungen des Spiels beteiligen. In dieser Zeit kann er das Krankenbett drücken oder aber einen so genannten "Honkcharakter" spielen.

Während der Wartezeiten darf der Spieler einen sogenannten "Honkcharakter" spielen unter folgenden Voraussetzungen:

- Der Honkcharakter hat **keine Waffe, Rüstung oder militärische Kennzeichnung!**
- Der Honkcharakter hat **Angst** vor jeglicher Kampfhandlung!
- Der Honkcharakter besitzt keine magischen oder anderweitig übernatürlichen Fähigkeiten!
- Der Honkcharakter traut sich niemals in das "feindliche Lager", also jenes Lager gegen das der "Erstcharakter" bei Anmeldung und/oder Tod gezogen ist.
- Weiteren Einschränkungen des Honkcharakters durch die SL sind **absolut** und **ohne Diskussion** Folge zu leisten!
- Bei Missachtung dieser Regeln erfolgt der **Verweis vom Congelände!**

Der Spieler kann die Wartezeit von Punkt 1 und 3 auf 2h halbieren, dazu meldet er sich als instant-NSC bei der SL des Dungeon, leistet dort bis zu einer Stunde "Dienst" ab. Die Möglichkeit wird nur nach Bedarf von der Dungeon SL vergeben.

AGB

1. Die Allgemeinen Geschäfts- bzw. Teilnahmebedingungen, gelten für alle im Zusammenhang mit der Veranstaltung möglichen Belange.
2. Vertragspartner sind der Teilnehmer und der Veranstalter (Spielraum LE, Zweigverein Freizeithäuser e.V.).
3. Die Haftung des Veranstalters für Sach- und Personenschäden ist auf grobe Fahrlässigkeit beschränkt.
4. Minderjährige Teilnehmer im Alter von 14-18 Jahren benötigen für die Veranstaltung eine Einverständniserklärung des Erziehungsberechtigten sowie eine volljährige Aufsichtsperson. Minderjährige Teilnehmer im Alter von 6-18 Jahren können auch über ein Mitgliedschaft im Rahmen der Waldritter (Kooperationspartner Waldritter e.V.) in einem speziell für diese eingerichteten Lager teilnehmen. Kinder unter 6 Jahren sind nur in Begleitung ihrer Erziehungsberechtigten zugelassen.
5. Der Teilnehmer ist sich der Natur der Veranstaltung und insbesondere den daraus folgenden Risiken bewusst (Nachtwanderungen, Geländewanderungen, Kämpfe mit Polsterwaffen etc.).
6. Der Teilnehmer verpflichtet sich, sich selbsttätig über die geltenden Sicherheitsbestimmungen zu informieren und seine Ausrüstung einer Zulassungsprüfung des Veranstalters zu unterziehen. Allerdings ist er während der Dauer des Spiels weiterhin für die Sicherheit seiner Ausrüstung selbst verantwortlich.
7. Der Teilnehmer verpflichtet sich, nach Möglichkeit gefährliche Situationen für sich, andere Teilnehmer und die Umgebung zu vermeiden. Insbesondere zählen dazu das Klettern an ungesicherten Steilhängen und Mauern, das Entfachen von offenen Feuern außerhalb der dafür vorgesehenen Feuerstätten, das Benutzen von nicht zugelassenen oder nicht überprüften Waffen, oder Ausrüstung, das Kämpfen nahe offenen Gewässern sowie übermäßiger Alkoholkonsum.
8. Der Teilnehmer verpflichtet sich den Anweisungen des Veranstalters und seiner Erfüllungsgehilfen (SL) Folge zu leisten.
9. Teilnehmer, die gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, andere Personen gefährden oder den Anweisungen des Veranstalters in schwerwiegender Art und Weise nicht Folge leisten, können von der Veranstaltung verwiesen werden, ohne dass dem Veranstalter eine Pflicht zur Rückerstattung des Teilnahmebetrages (auch nicht anteilig) zukommt.
- 10 Alle Rechte - insbesondere die der gewerblichen Vermarktung - an Ton- und Filmaufnahmen sowie Fotografien und deren öffentliche Aufführung bleiben dem Veranstalter vorbehalten.
11. Der Veranstalter behält sich das Recht auf Teilnahme vor. Bei Rücktritt werden 50% des Teilnahmebeitrags als Aufwandsentschädigung einbehalten.
12. Die Zahlung des Teilnahmebetrages erfolgt grundsätzlich im Voraus. Der Teilnehmer verpflichtet sich, seinen Teilnahmebetrag rechtzeitig und im Voraus zu entrichten.
13. Der Teilnehmer erklärt sich einverstanden, dass seine Daten von Beginn der Anmeldung an in einer automatisierten Kundendatei geführt werden. Die gespeicherten Daten zur Person des Teilnehmers können Name, Anschrift, Geburtsdatum, Telefonnummer, Fax sowie Email umfassen. Darüber hinaus

werden vorübergehend Daten zur jeweiligen Veranstaltung gespeichert (Charaktername, - klasse, etc.)
Diese Daten werden spätestens 6 Monate nach der Con gelöscht.

14. Es gilt der zum Zeitpunkt der Überweisung des Teilnehmerbeitrages geltende Staffelbetrag und nicht das Datum der Onlineanmeldung. Nach der Onlineanmeldung ist der fällige Betrag innerhalb von 10 Tagen zu begleichen.

15. Sofern eine oder mehrere Bestimmungen der AGB / Teilnahmebedingungen unwirksam sind oder werden, berührt das die Gültigkeit des Vertrages und der übrigen Bestimmungen nicht. Für den Fall der Nichtigkeit einzelner Bestimmungen gilt die Regelung, die der ursprünglich vorgesehenen wirtschaftlich am nächsten kommt und rechtlich zulässig ist.

Veranstalter ist der Spielraum LE e.V., mit Sitz in Leipzig, vertreten durch 3 seiner Projekte, namentlich ORGA Freie Silbermark, ORGA Rawald und ORGA „Runde Sau“.

Mitglied sind wir im:



Unterstützt werden wir durch:

