

DAS MANIFEST: REGELN

Wir werden auf unserem Con nach vielen guten Erfahrungen in der Vergangenheit wieder nach den Regeln "Du Kannst Was Du Darstellen Kannst" spielen. Diese gänzlich punktlose Spielweise erfordert weder ein Regelwerk noch irgendwelche Charakterbögen. Hierbei gilt es deinen Mitspielern eine Aktion durch gute Darstellung glaubhaft zu machen. Die nötige Verantwortung und Selbsteinschränkung aller Teilnehmer setzen wir voraus. Selbstverständlich dürft ihr auch mit Charakteren teilnehmen denen ein Regelsystem zu Grunde liegt. Jedoch gilt auch für diese das DKWDDK Prinzip. Des Weiteren legen wir dem Spiel diese grundsätzlichen Regeln zu Grunde:

ANMELDEPFLICHTIGE AKTIONEN

- Astralreisen, Diebstahl, Meucheln, Betäuben, SC- /Fest-NSC-Tötungen in jedweder Form, Wunder und Beschwörungen sind VORHER mit der SL abzuklären.
- Alles ist darzustellen und auszuspielen.
- Das Spiel wird nicht unterbrochen, um eine Regeldiskussion zu führen. Im Notfall nachgeben, wie es sich für den Klügeren gehört!

SCHÄRPEN FÜR PERSONEN

- Rot: Spielleitung oder ORGA
- Blau: NSC im Time-Out
- Gelb: Astralreisende, Traumreisende oder Astralwesen (nur in Ausnahmefällen, meist in Begleitung einer SL)
- gekreuzte Arme: Person nicht vorhanden (bitte nur im Ausnahmefall)

BÄNDER FÜR GEGENSTÄNDE, ORTE ODER WAFFEN

- Rot: magisch, bzw. SL verständigen
- Gelb: astral
- Weiß: geweiht
- Grün: giftig
- Schwarz: verflucht
- Blau: nicht vorhanden

LEBENSENERGIE - ANHALTSWERTE

(Verteilt auf Torso, Arme, Beine)

Mensch: 3,3,3

Zwerg: 4,3,3

Elf: 2,2,2

Krieger und vorwiegend kämpfende Professionen können nach Absprache mit SL noch etwas robuster dargestellt werden.

WAFFENSCHADEN

- Einhändig geführte Waffen verursachen 1 Schadenspunkt. Dies ist der Standardtreffer.
- Beidhändig geführte Waffen verursachen 2 Schadenspunkte. Dies ist bei einer Kampfhandlung nur dann einmalig anzusagen, wenn der Gegner dies nicht bemerkt.
- Keine Spielerwaffe verursacht mehr als 2 Schadenspunkte.
- NSC-Waffen können mehr Schadenspunkte verursachen.

KAMPF

- Arme oder Beine sind nach 2 Schadenspunkten unbrauchbar.
- Fällt die Lebensenergie auf 0, so wird der Charakter bewusstlos und verblutet in den nächsten 10 Minuten.

REGENERATION

- Circa alle 3 Stunden wird ein Lebenspunkt regeneriert, sofern die Wunden versorgt wurden.
- Nach AUSREICHEND Schlaf ist die komplette Lebensenergie regeneriert.

RÜSTUNG - ANHALTSWERTE

Rüstung schützt nur dort, wo sie getragen wird. Grobe Richtwerte hierzu:

Textilien: 0

weiches Leder: 1

Rüstleder: 2

Kette: 3

Platte: 4

Rüstung wird durch Trefferpunkte beschädigt und muss repariert werden.

Helme verleihen einen Rüstpunkt zusätzlich.

Kopftreffer sind verboten und werden daher nicht gezählt.

FERTIGKEITEN

- „Feuer machen“ kann und darf jeder.
- „Bewusstlos schlagen“ gibt es nicht.

MAGIE

- Jeder Zauberspruch ist darzustellen.
- Die Darstellung muss ohne große Erklärungen erfolgen.
- Was nicht darstellbar ist, ist ein Ritual und somit anmeldepflichtig.
- Nach AUSREICHEND Schlaf ist die komplette Astralenergie regeneriert.

AUSSCHLÜSSE, VERBOTENE ZAUBER

- Keine Zaubersprüche, welche den Waffenschaden erhöhen.
- In Metallrüstung wird nicht gezaubert!

SCHUTZ- UND BANNKREISE

- Ein Schutzkreis schützt vor Eindringlingen, ein Bannkreis vor etwas, das herauskommen könnte.
- Schutz- und Bannkreise sind kenntlich zu machen.
- Schutz- und Bannkreise müssen aufrechterhalten werden.
- Schutz- und Bannkreise können während ihrer vorher festgelegten Wirkungsdauer weder betreten, noch verlassen werden.

Alles, was über diese Richtlinien hinausgeht, ist mit der SL abzuklären.