

Regelwerk

www.brandtschatzen.info

Wir spielen nach folgenden Regelsystemen:

DKWDDK + Lebenspunkte

DKWDDK

Kann hier nachgelesen werden: <http://www.larpwiki.de/action/show/Regeln/DKWDDK?action=show&redirect=DKWDDK>

Lebenspunkte

Jeder Charakter besitzt 2 Lebenspunkte pro Tag.

Wird ein Charakter in einer Kampfhandlung verletzt (Treffer auf ungerüstete Stellen), verliert er einen Lebenspunkt.

Charaktere, die einen Lebenspunkt verlieren, scheiden aus der aktuellen Kampfhandlung aus. Sie gehen zu Boden und können nicht mehr kämpfen (und sollten eine Zeit lang an Ort und Stelle verweilen und "Leiche" bzw. "Verletzter" spielen) . Die kampunfähigen Charaktere sind aber nicht zwangsweise wirklich schwer verletzt oder tot!

Wenn die aktuelle Kampfhandlung endet (eine Seite hat gesiegt/ist geflohen/etc.), gilt der Charakter als leicht verletzt/benommen/etc. und kann wieder normal agieren und sich mit seinen Leuten wieder sammeln. Bitte bedenkt trotzdem, dass ihr gerade eben hart auf die Rübe bekommen habt.

Pro Kampfhandlung kann nur ein Lebenspunkt verloren werden.

Verliert ein Charakter seinen letzten Lebenspunkt, ist der nächste Treffer auf eine ungerüstete Stelle fatal. Der Charakter wird schwer verletzt und kann nicht mehr weiter kämpfen. Er sollte die restliche Zeit der Veranstaltung seiner Verfassung angemessen spielen!

Lebenspunkte regenerieren sich über Nacht, wenn man schläft.

Beispiel 1: Hans der Bogenschütze ist ungerüstet. Er besitzt seine ursprünglichen 2 Lebenspunkte als der Kampf beginnt. Plötzlich wird er von einem Pfeil getroffen. Er fällt theatralisch zu Boden und wartet das Ende des Kampfes ab. Hans besitzt nun nur noch 1 Lebenspunkt. Der Gegner zieht sich zurück. Hans rappelt sich langsam auf und kehrt zu seinen Leuten zurück. Der Pfeiltreffer war gar nicht so schlimm – er hat nämlich zu seine Feldflasche getroffen. Glück gehabt!

Beispiel 2: Hugo der Waffenknecht trägt eine Brustplatte und einen Helm. Er besitzt keinen seiner ursprünglichen 2 Lebenspunkte mehr, als der Kampf beginnt. Hugo wird von einer Axt auf die Brustplatte getroffen. Hugo passiert nichts, da der Treffer wird von der Rüstung abgefangen wird. Danach wird Hugo von einem Speer am Arm getroffen. Da er keine Lebenspunkte mehr besitzt, wird er fatal getroffen. Hugo schreit und fällt zu Boden. Als der Kampf endet, kann sich Hugo nur mit Hilfe eines Freundes ins Lager schleppen. Sein Arm blutet stark und er hat Schmerzen. Er kann unmöglich weiter kämpfen.

Rüstung

Rüstung besitzt keine Rüstungspunkte. Sie geht kaum kaputt und kann nur schwer repariert werden. Spielt Rüstung nach bestem Wissen und Gewissen aus. Ein Vollharnisch wird viele Treffer einstecken, bevor der Träger zu Boden geht. Eine einfache Weste hingegen hält meist kaum einen Pfeil ab.

Wir versuchen mit dem Lebenspunkte-System die Angst vor Kämpfen zu nehmen, in denen SC gegen SC kämpfen und/oder ein Charakter sterben könnte. Die Lebenspunkte sind eine OT Sicherheit um an möglichst vielen Kämpfen teilnehmen zu können ohne das der liebevoll gepflegte Charakter nach 10 Minuten durch den Fleischwolf wandern muss. Bitte behandelt Kämpfe aber weitehin so, als ob der Charakter jederzeit sterben kann. Selbstmordkommandos oder sinnlose Suizid-Angriffe (weil man ja sowieso 5 Lebenspunkte besitzt), sind absolut unerwünscht! Schließlich weiß der Charakter nichts von seinem "Glück" ;-).

Sonstiges

Todesstöße sind unerwünscht. Es gibt andere Lösungen.

Magie funktioniert nur nach Absprache mit der Orga.

Hörnerhelme sind unerwünscht!