



## Das Regelwerk

### **Charaktergenerierung:**

Prinzipiell ist fast jedes Fantasy-Charakterkonzept möglich, aus spieltechnischen Gründen, gibt es folgende Einschränkungen für Spieler-Charaktere:

Keine Untote, Dämonen oder andere seelenlose Konzepte

Keine Götter, Halbgötter oder übermächtige Wesenheiten

Monster, Golems oder andere wandelnde Kriegsmaschinen, nur in vorheriger Absprache mit uns

### **Kampf-Sicherheit :**

Kopf-, Hals-, Hand- und Unterleibstreffer sind untersagt. Es kann immer wieder mal passieren, versucht es zu vermeiden und entschuldigt euch ernsthaft dafür, sollte es passieren. Weiter sind Schläge mit Schaumstoffwaffen ab zu bremsen und nicht voll durch zu ziehen.

Bögen dürfen maximal eine Zugkraft von 25lbs besitzen.

LARP-Pfeile und LARP-Waffen haben der Sicherheitsnorm der hiesigen LARP-Szene zu entsprechen.

Infight, also Rangeln bzw. einsetzen von Hebeltechniken oder realer Kraft ist nur erlaubt wenn es vorher definitiv abgesprochen wurde. Stechen ist ebenso nur nach Absprache mit dafür geeigneten Requisiten erlaubt, ansonsten nicht.

### **Kampf-Power-Niveau:**

Ungerüstete Spielercharaktere sind nach einem Treffer mindestens schwer verletzt, spätestens nach dem zweiten Treffer kampfunfähig. Rüstung erlaubt euch ein paar Treffer mehr wegzustecken, Treffer sind aber trotzdem auszuspielen. Selbst mit einer vollen Plattenpanzerung, seid ihr nach spätestens acht Treffer kampfunfähig.

### **Dieben:**

Das spielerische Entwenden von Gegenständen, ganz gleich wie simpel sie erscheinen, ist bei Strafe untersagt. Spielgeld, Artefakte und anderes wird stets freiwillig übergeben.

### **Charaktertod:**

Wann eurer Charakter stirbt, ist stets die Entscheidung des jeweiligen Spielers. Sollte ein Charakter sterben, geht dieser mit gekreuzten Armen zu einer Spielleitung. Diese hilft dann weiter, weil dann ist es noch lange nicht vorbei für euren Charakter.

### **Allgemein:**

Erwartet euch nie eine bestimmte Reaktion, wenn ihr jemanden anspielt.

Spielt aber immer eine sinnvolle Aktion aus, wenn ihr angespielt werdet.

Habt Spaß und spielt miteinander, nicht gegeneinander