

Pakyrion Regelwerk

Stand 2024

Allgemeines

DKWDDK

Grundsätzlich gilt immer DKWDDK (Du kannst, was du darstellen kannst). Das bedeutet, dass die Dinge immer genau dann funktionieren, wenn sie auch überzeugend dargestellt werden können. Wer gut mit einem Schwert umgehen kann, wird einen Kampf wahrscheinlich für sich entscheiden können und wer beim Schleichen ausrutscht, kann sich nicht auf seinen angeblich hohen Fähigkeitswert berufen.

Für Dinge, die Regeln benötigen (z.B. Lebenspunkte oder Magie) verlassen wir uns im Grundsatz auf die Fähigkeiten unserer Spieler, ein faires und für alle angenehmes Spiel zu gestalten. Als Referenz darf sich allerdings immer gerne am „DragonSys 2nd Edition“-Regelwerk orientiert werden. Aber auch andere Regelwerke werden akzeptiert.

In jedem Fall gilt: Die Orga hat das letzte Wort. Auch Unsicherheiten oder Sonderregelungen dürfen immer gerne mit der Orga diskutiert werden.

IT/OT-Bereiche

Der gesamte Spielbereich gilt mit ein paar Ausnahmen als IT-Bereich (In Time/Spielbereich). Als OT-Bereich (Out Time/Nichtspielbereich) gelten private Zelte und Hütten, die als Schlafplätze genutzt werden – sofern diese nicht explizit als IT-Bereich ausgeschrieben werden – und die Sanitäranlagen.

Stopp/Halt

Das Kommando „Stopp“ ist ein OT-Begriff und kommt immer dann zum Einsatz, wenn das Spiel unterbrochen werden soll. Dies ist zumeist der Fall, wenn tatsächliche Gefahr für Personen oder Gegenstände besteht. Das Spielgeschehen ist sofort zu unterbrechen und darf erst fortgesetzt werden, wenn die Situation geklärt ist.

Um jemanden im Spiel anzuhalten, kann „Halt“ oder eine Variante davon („Haltet ein!“) verwendet werden.

Feuer/Feurio

Der Begriff „Feuer“ ist ein OT-Begriff. Hiermit wird angezeigt, dass es sich um ein tatsächliches Feuer handelt und Handlungsbedarf besteht. Ein „Stopp“ wird mit „Feuer“ immer impliziert.

Sollte es sich um IT-Feuer handeln, sind andere Formulierungen wie „Feurio“ zu wählen. Im Satz eingebaute Formulierungen wie „Dort vorne brennt es!“ werden als IT-Beschreibung gewertet, daher ist ein Ruf nach „Feuer“ unabdingbar, wenn es zum tatsächlichen Brandfall kommen sollte.

Sanitäter/Heiler

Der Begriff „Sanitäter“ ist ein OT-Begriff. Er wird verwendet, wenn eine tatsächliche Verletzung vorliegt. Das Verwenden von „Sanitäter“ impliziert auch immer ein „Stopp“.

Um Heilung von IT-Verwundungen anzufordern, wird nach einem „Heiler“ oder etwaigen anderen – eindeutig intimeiigen – Begriffen verlangt.

Time Freeze

„Time Freeze“ wird ausschließlich durch die Orga verwendet. Sobald der Ruf erfolgt, wird sich nicht mehr bewegt und alle Spieler schließen die Augen, halten sich die Ohren zu und summen vor sich hin. Das Kommando wird mit einem lauten „Time in“ wieder aufgehoben.

Freeze

„Freeze“ wird ausschließlich durch die Orga verwendet. Es kommt immer dann zum Einsatz, wenn eine übermächtige Wesenheit (z. B. eine Gottheit) eine Szenerie beeinflusst oder Spieler eine Vision haben. Sobald der Ruf erfolgt, können die Spieler nicht von sich aus handeln, können aber sehen und hören.

Slow-Mo

„Slow-Mo“ wird ausschließlich durch die Orga verwendet. Sobald der Ruf erfolgt, verlangsamt sich die Zeit für alle Spieler auf etwa 20% des normalen Verlaufs. Dies ist gerne mit viel Begeisterung darzustellen!

Pakyrion'sches Geld

Im Lande Pakyrion gilt auch nur das dortige Geld. Dieses wird von der Orga zu Beginn einer jeden Veranstaltung ausgeteilt und am Ende wieder eingesammelt. Während der Con können Münzen verdient werden (z. B. durch Küchendienst, Quests, Plündern von besiegten Gegnern ...).

Der Anfangsbetrag für neue Spieler orientiert sich am Charakterhintergrund. Für wiederkehrende Spieler wird der auf der vorherigen Veranstaltung abgegebene Betrag mit Modifizierungen, die die Widrigkeiten oder das Glück im vergangenen Jahr darstellen sollen, wieder ausgeteilt.

Es steht jedem Spieler frei, zum Beispiel beim Würfeln oder beim Kauf in der Taverne auch etwaige andere Münzen auszugeben. Diese werden aber **NICHT** bei der Ein-/Auszahlung berücksichtigt.

Kampfregeln

Lebenspunkte und Rüstungen

Als Referenz für das Zählen von Lebenspunkten und den Schutzwert von Rüstungen darf gern auf das „DragonSys 2nd Edition“-Regelwerk zurückgegriffen werden. Rüstungen (und Schilde) erleiden im Kampf Beschädigungen und können sogar vollständig zerstört werden. Diese müssen im Nachgang IT repariert werden, um wieder ihren vollen Rüstungsschutz bieten zu können.

Abbremsen und Trefferzonen

Schläge auf andere Spieler/NSCs sind grundsätzlich – auch auf gepanzerte Gegner – abzubremesen. Schläge auf Kopf, Hände, Gelenke oder Geschlechtsteile sind verboten (und müssen vom Getroffenen auch nicht gewertet werden).

Die Orga behält sich vor, Spieler, die sich nicht an diese Regeln halten, aus dem Kampf zu entfernen.

Sicherheit

Ein jeder Spieler ist selbst für die Sicherheit der eigenen Kampfausrüstung verantwortlich. Hierbei ist darauf zu achten, dass Nahkampfwaffen immer aus einem mit Schaumstoff ummantelten Kernfaserstab bestehen. Wurfgeschossen müssen entweder vollständig aus Schaumstoff bestehen oder aber entsprechend sicher konstruiert sein (z.B. dicke Polsterspitze für Pfeile).

Beschädigte Waffen müssen aus dem Verkehr gezogen und dürfen nicht weiterverwendet werden.

Die Orga behält sich vor, Spieler, die sich nicht an die Sicherheitsbestimmungen halten, aus dem Kampf zu entfernen.

Kinder im Kampf

Kinder unter 14 Jahre sind grundsätzlich aus dem Kampfgeschehen zu halten (außer dieses ist explizit für Kinder vorgesehen).

Vollkontakt/Aufs Maul

Körperkontakt bzw. In-Fight sind grundsätzlich verboten. Dies umfasst jeden Kontakt zwischen zwei Kämpfern, der nicht mit den dafür vorgesehenen Waffen stattfindet (siehe „Sicherheit“ und die dort beschriebenen Waffen; Schildschläge sind explizit erlaubt).

Einzige Ausnahme für diese Regel stellt die „Aufs Maul“-Regel dar. Um einen In-Fight zu initiieren kann ein Kämpfer der anderen Seite „Aufs Maul“ entgegenschreien. Sollte darauf mit einem weiteren „Aufs Maul“ reagiert werden, ist der In-Fight zwischen diesen beiden Kämpfern für diesen Kampf erlaubt. Die „Aufs Maul“-Regel muss in jedem neuen Kampf neu angewandt werden und erstreckt sich nicht über mehrere Kämpfe, auch wenn die gleichen Kämpfer daran beteiligt sind.

Diebesspiel

Grundsätzliches

Es wird ein grundsätzlicher Unterschied zwischen „stehlen“ und „dieben“ gemacht. Ersteres bezeichnet den tatsächlichen (OT) Diebstahl von Gegenständen. Das „dieben“ (IT) wiederum dient der Spielbereicherung und ist dementsprechend Regeln unterworfen. Es dürfen nur mit Ausnahme Gegenstände gediebt werden.

Geld

(Pakyrion'sches) Geld darf grundsätzlich gediebt werden. Dabei ist es egal, ob das Geld offen ausliegt oder ob es in Behältern zu finden ist. Es ist nicht verboten, Geld im OT-Bereich zu lagern. Im OT-Bereich liegendes Geld darf selbstverständlich auch nicht gediebt werden.

Das Dieben von großen Mengen Geld muss der Orga (unverzüglich im Nachhinein) gemeldet werden.

Gelbe Beutel

Es gibt gelbe Stoffbeutel, die vor allem von NSCs getragen werden. Diese dürfen immer gediebt werden. Die Beutel werden nicht nur von „normalen“ Charakteren getragen, sondern dienen auch als Beute-Beutel für bewaffnete Gegner (z.B. Banditen, Untote etc.).

Es steht Spielern frei, sich mittels gelber Beutel als „Opfer“ am Diebesspiel zu beteiligen. Die Beutel dürfen sich zu diesem Zweck von der Orga abgeholt werden.

Questgegenstände

Requisiten, die von der Orga bereitgestellt wurden, sind grundsätzlich diebbar. Diese Gegenstände sind auch immer im IT-Bereich zu halten.

Der Verbleib/Diebstahl von Questgegenständen muss der Orga gemeldet werden.

Magieregeln

Grundlegendes/Zauber

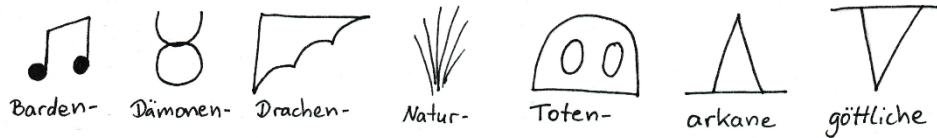
Die grundsätzlich geltenden Magieregeln sind dem „DragonSys 2nd Edition“-Regelwerk zu entnehmen. Abweichungen von diesen Regeln sind möglich, müssen aber mit der Orga abgeklärt werden.

Magieanalyse

Die Analyse magischer Gegenstände und Effekte kann in vielen Fällen mittels Schwarzlicht stattfinden. Viele Gegenstände tragen nur unter Schwarzlicht sichtbare Zeichen, die mit der folgenden Tabelle eine einfache Analyse ermöglichen sollen.

Dies dient vor allem dem Spielfluss, da nicht immer auf die Anwesenheit einer Spielleitung gewartet werden muss. Bei komplexeren oder speziellen Analysen steht die Spielleitung selbstverständlich nach wie vor immer bereit.

Arten der Magie



Intensität

Effektdauer



Wirkungsbereich

Aktivierung durch



Gefäß

Intention



Besonderes

