# Kurzregelwerk

Das Kurzregelwerk ermöglicht Spielern mit wenig Wissen über LURPS und mit Charakteren aus anderen Regelsystemen, trotzdem einfach und befriedigend miteinander zu spielen. Es enthält nur LURPS-Elemente, ist also voll kompatibel.

***1) Lebenspunkte***

- Alle Charaktere besitzen **6LP**
- Es gibt **keinen Kampferschutz**!

***2) Schadenspunkte***

- **Einhändige** Waffen: 1 TP
- **Zweihändige** Waffen: 2 TP
- **Geschütze**: 3 TP direkt, Abpraller 1TP
- Einige Charaktere können noch mehr austeilen
- Ab 2 TP pro Schlag bitte deutliches **Taumeln** ausspielen!

***3) Rüstung***

- Über die **RP** gibt die SL Auskunft. Zur **Orientierung** hier die Werte für eine Torsopanzerung:
- Gambeson / weiches Leder: 2 Hartes (auch beschlagenes) Leder: 3
- Kette: 3 Platte: 7

***4) Kampf***

- **Kopf**- und **Genitaltreffer** VERMEIDEN! Bei solchen Treffern immer **Kampfunterbrechung**!
- **Handtreffer** ignorieren (bis Handgelenk)
- Jeden Trefferwert **ansagen** (auch „Eins“), plus „verzaubert“, „vergiftet“ etc.
- **2 LP** oder weniger: keine Schilde, Zweihänder, Rennen, Rüstungen mit mehr als 10 RP
- **0 LP** oder weniger: bewusstlos, Verbluten nach 10 Minuten
- Es wird der **Todesstoß** angesagt! Ohne Todesstoß verbluten.
- **Erst** die gesamte **Rüstung** herunterzählen, **dann** die **LP**
- **Meucheln**: 1. Stufe: Schlag in den Nacken, sofort bewusstlos (10 min)
  2. + 3. Stufe: Kehlschnitt oder Herzstich, verbluten nach 20 sec

***5) Heilung***

- **Erste Hilfe**: Verletzter erwacht, kann gestützt werden, verblutet nicht mehr, muss aber von einem Heiler versorgt werden
- **Normale** Regeneration: 1 Stunde pro LP
- Regeneration mit **Heiler**: 20 Minuten pro LP
- Mit Vorteil „**Regeneration**“ alles doppelt so schnell, mit Nachteil „**Bettlägerig**“ alles halb so schnell
- Zu jeder Art von Regeneration muss **geruht** werden, also Liegen, keine Fertigkeiten anwenden, kein Kämpfen!

***6) Diebstahl***

- Die Diebe **entwenden** einen Gegenstand (auch aus Taschen!) und hinterlassen ein Etikett mit ihrer **Diebesrune**

***7) Allgemeines***

- Unsichtbare und Outtime-Personen kennzeichnen dies durch die **gekreuzten Arme**
- Es gilt: Im Zweifel Intime!
- Die Befehle „**Intime**“, „**Outtime**“ und „**Time Freeze**“ werden **NUR durch die SL** ausgerufen
- Im Notfall: „**Stop**“ ausrufen und die Arme über den Kopf heben
- Verzaubert: Blaue Kennzeichnung
- Unsichtbar: Gelbe Kennzeichnung
- SL/Outtime: Rote Kennzeichnung