

DAS SOLDSYSTEM



Das daynitische Soldsystem steht nur den Charakteren offen, welche einen militärischen Rang innerhalb der regulären Königstruppen Daynons bekleiden. Das können Gehörnte, Priester des Lukranis oder auch Wölfe sein. Dieses System dient weniger der Anhäufung von Reichtümern sondern soll vielmehr dazu dienen, dass sich Charaktere von Rang nicht aufgrund akuten Geldmangels ständig beim Tellerspülen in den Tavernen wiederfinden müssen. Hierzu muss jedoch gesagt werden, dass diese „Geldquelle“ nicht unerschöpflich ist und auch mit dem so erworbenen Geld entsprechend gespielt werden sollte. Ein Lukranispriester des Ordens der Träne könnte z.B. einen Teil davon zur Linderung der Not der örtlichen Bevölkerung aufwenden, sich damit jedoch nicht im nächstbesten Bordell vergnügen.

Ein Leutnant würde dieses sicherlich auch nicht in das nächste Casino tragen. Beim Erhalten dieses Solds sollte schon daran gedacht werden es entsprechend den Charaktereigenschaften auszugeben. Auch sollte diese Geldquelle die alleinige Einnahmequelle darstellen, da sich Armeeangehörige für gewöhnlich nicht woanders unter Sold stellen.

Die Erstattung des Soldes erfolgt nicht nach dem realen Ablauf der Monate sondern pro Con. Also nicht jeden Monat einen Sold, was nur zur sinnlosen Ansammlung von Spielgeld (was anderes ist das ja auch nicht), führen würde sondern vor jedem Con den Lohn erhält. Außerdem wurde eine Obergrenze festgelegt um zusätzlich dieser unnützen Anhäufung entgegenzuwirken bevor Charaktere einfacher Herkunft mit Hilfe ihres einfachen Soldes ganze Dörfer kaufen können. Dies wäre einfach zu unrealistisch.

Die Obergrenze bezieht sich auf den Gesamtbesitz und nicht wie oft man bereits Sold erhalten hat. Ein Leutnant der regulären Königstruppen Daynons würde z.B. bei einem Gesamtbesitz von 25 Silber, ob durch Sold angehäuft oder nicht, keinerlei Besoldung seitens des Reiches mehr erhalten. Sollte er einen Geldbesitz von 24 Silber erspielt haben, so erhält er nicht seine 2 Silber hinzu sondern nur noch so viel wie Benötigt um seine Besoldungsobergrenze von 25 Silbern zu erreichen. Der Erwerb von mehr Geld und Besitz ist ihm natürlich in keiner Weise untersagt, auf Sold kann er jedoch nur hoffen falls er unter seine Besoldungsobergrenze rutscht.

Wer das daynitische Soldsystem übernimmt, unterstellt sich automatisch den Regeln und Gesetzen der regulären Königstruppen Daynons. Dies wirkt sich in der Praxis meist nur in Kämpfen oder Konfliktsituationen aus, bei denen der Ranghöchste Charakter den kurzweiligen Befehl übernimmt. Es versteht sich hoffentlich von selbst, dass dieser die ihm untergeordneten Charaktere nicht das ganze Con lang befiehlt. Anders herum sollten

die befehligten Charaktere diese Befehle nicht einfach ignorieren. Hier ist ganz einfach gutes Rollenspiel gefragt.

Es sei noch erwähnt, dass der Sold im Prinzip nicht für die Aufrechterhaltung des leiblichen Wohls aufgewendet werden muss. Wer der daynitischen Armee angehört und im Dienst ist, dem wird ausreichend Nahrung und Wasser gestellt und Heilungskosten werden übernommen.

Unteroffiziersdienststränge	Sold	Obergrenze
Soldat	3 Kupfer	10 Silber
Korporal	5 Kupfer	15 Silber
Sergeant	7 Kupfer	20 Silber

Offiziersdienststränge	Sold	Obergrenze
Leutnant	1 Silber	25 Silber
Hauptmann	1,5 Silber	30 Silber
Major	2 Silber	40 Silber
Oberst	3 Silber	50 Silber
Herrführer	5 Silber	10 Gold

Priester	Sold	Obergrenze
Suchender des Lichtes	5 Kupfer	2 Silber
Hüter des Lichtes	7 Kupfer	3 Silber
Bewahrer des Lichtes	1 Silber	5 Silber
Geweihter des Lichtes	3 Silber	8 Silber

Wir sind uns dessen bewusst, dass die hier aufgeführte Dienstgradstaffelung in Bezug auf reale Dienstgrade sicherlich nicht zutrifft. Diese Staffelung ist einzig und allein auf ihre LARP-Spielbarkeit ausgelegt. Die Intime-Währung (Handelsmünzen) kann bei unserer Orga beantragt und gegen Zahlung des Realpreises der Münzen erhalten werden (siehe Kontakt). (Aktuell haben wir keine Münzen im Fundus, wenn genügend gefordert wird bestellen wir gerne nach)

Vor dem Spielen eines daynitischen Armeemitglieds ist mit uns Rücksprache zu nehmen. Bei Rängen über Leutnant behalten wir uns vor das Spielen zu untersagen bzw. diesen Charakter als GSC einzusetzen.

Die Tempelkasse

Lukranispriester, welche nicht der Armee angehören erhalten vor jeder Veranstaltung, ähnlich dem oben aufgeführten Soldsystem, einen festen Betrag von 3 Kupfer. Der Gesamtbesitz von 2 Silber darf jedoch nicht überschritten werden. Mehr wird entweder an die notleidende Bevölkerung, an den Tempel oder an die Priesterschaft des „freien Weges“ abgegeben. Hierbei spielt der Rang in der Hierarchie der Priesterschaft keine Rolle. Wie bereits auch oben erwähnt wird bei der „Besoldung“ der Priester auch davon ausgegangen, dass dieses Geld den Charaktereigenschaften entsprechend aufgewandt wird.