

🔥 RageBorne Challenge 4 / Darksouls REMASTERED 🔥

Allgemeine Regeln

- **Rüstung:** Nur 2 Rüstungsteile gleichzeitig erlaubt. Verbotene Kombinationen: Brust + Beine.
- **Start:** Kein Generalschlüssel. Der Dieb wird nun mit aufgenommen, jedoch hat er den großen Nachteil, keine Estus Flask verstärken zu dürfen.
- **Tödlicher Unfall:** Stirbt der Charakter – mit Ausnahme des Story-Tods bei Seath – wird ein Punkt (-1) von der Gesamtpunktzahl abgezogen. **Der Run beginnt mit 3 Punkten.** Sobald der Punktestand 0 erreicht, ist der Run gescheitert. Der verbleibende Teampartner darf weiterspielen, muss jedoch als Zeichen des tragischen Verlusts einen frei wählbaren Ring dauerhaft ablegen.
- **Ein Versuch:** Ein Neustart ist nicht erlaubt.
- **Nachvollziehbarer Run:** Der Durchlauf muss via Livestream Twitch oder Youtube übertragen werden.
- **New Game+ =** Ende der Wertung (DLC ist erlaubt).
- **Offline-Modus:** Der Run muss im Offline-Modus erfolgen.
- **Kein Cheesen:** Gegner dürfen nicht durch Wände/Türen getötet werden. (Außer im Gefängnis von Seath). Das Ausnutzen von Turnaround-Punkten ist erlaubt. Story-bedingte Mechaniken wie der Sturz des Lavastrom-Dämons in den Abgrund sind ebenfalls erlaubt. Ebenfalls erlaubt ist die Feuerbomben-Taktik beim „Bed of Chaos“.
- **Keine Glitches oder Skips:** Speedrunner-Abkürzungen sind verboten. Das Duplizieren von Seelen bleibt verboten. Glitches oder Skips bei denen der Fall Damage weitgehendst negiert wird, sind verboten.
- **Quitten:** Ihr dürft in den Titelbildschirm gehen, um künstlich Zeit zu erzeugen, um verschiedene Items oder Events zu triggern. Das gezielte Umgehen von Gegnern oder Todessequenzen durch „Quitten“ ist strikt verboten und wird mit Disqualifikation geahndet.
- **NPC-Hilfe:** Das Beschwören von NPCs zur Hilfe in Bosskämpfen gibt -1 Punkt pro Einsatz, ist aber erlaubt.
- **Fairness:** Seid fair zu anderen Spielern, die evtl. weniger Erfahrung haben. Gegenseitige Unterstützung durch Tipps und Erfahrung sind erwünscht oder GitGud.
- **Gemeinsames Erlebnis:** Die Streams sollten gleichzeitig erfolgen, um gewisse Regeln auch direkt umsetzen zu können.

BEI REGELFRAGEN ODER INTERESSE AM EVENT, MELDET EUCH BEI
[HTTPS://WWW.TWITCH.TV/TRYHANJI](https://www.twitch.tv/tryhanji)

Verbotene Waffen & Ringe

- **Waffen:** Alle Black-Knight-Waffen, Blacksmith Giant Hammer, Nitos Waffe (Gravelord Sword), Kristall-Hellebarde sind verboten.
- **Ringe:** Nebelring und Ring des ruhenden Drachen sind verboten.

Besondere Regeln

- **Queelag, „Barfuß im Lavafeld“:** Keine Schuhe oder Rüstung erlaubt während des Kampfes. Für diesen Boss sind die Charakter-Regeln die die Rüstung definieren, enthebt. Danach wieder Regelkonform einzuhalten.
Auf gut Deutsch > Nackt
- **„Eisen-Golem“ „Ohne Sturz“:** Der Golem darf nicht durch Balanceverlust besiegt werden (fallen in den Tod) – nur mit reinen Angriffen. Falls er umfällt und liegen bleibt, ist das erlaubt.
- **„Berenike Ritter + Kanalisierer & Respawn“:** Punkte für ihn zählen nur bei der ersten Tötung. Gleiches gilt für die drei Kanalisierer in den Archiven und den Titanitdämon in Lost Izalith.
- **„Der einseitige Talisman“:** Nur 1 Teammitglied darf den Silbertalisman bei Manus benutzen, die andere Person nicht.
- **„Gottloser Fluch“:** Kämpfe ohne Göttliche Waffe in Nitos Arena!
- **„Rachedurst“:** Stirbt man an einem Feind, muss dieser direkt nach der Wiederbelebung erneut herausgefordert werden – keine Flucht oder Umwege erlaubt.
- **„Lautrec von Astora“:** Muss in Arnor Londo invadet und besiegt werden. Die Feuerhüterseele vom Feuerbandschrein muss zurückgeholt werden.
- **Todesfluch:** Wer beim Boss stirbt, muss bis zum Besiegen des Bosses auf eine wichtige Ausrüstung verzichten (z. B. Helm, Schild oder Rüstungsteil), die Waffe ist davon nicht betroffen.
- **„Klassen-Treue“:** Jeder Spieler darf nur Waffen benutzen, die zur Startklasse/Klassenregel passen (z. B. Magier darf keine Waffen über 20 Stärke Anforderung nutzen).
- **Hüter der Balance:** Stirbt einer der Spieler, muss der andere möglichst kurz darauf einen Gegenstand „der aufgehoben wurde“ ablegen, um den Verlust zu symbolisieren. (Gegenstand ablegen und aufsammeln zählt nicht als neuer Gegenstand)-(Item, z.B. eine Feuerbombe/ Ablegen, nicht schmeißen, gekaufte Items zählen nicht als Aufgehoben. Anschließend dürfen die Items nicht wieder eingesammelt werden.

BEI REGELFRAGEN ODER INTERESSE AM EVENT, MELDET EUCH BEI
[HTTPS://WWW.TWITCH.TV/TRYHANJI](https://www.twitch.tv/tryhanji)

- **„Gegensätze ziehen sich an“** – Die Teams müssen sich während der Challenge und ihrem offiziellen Run auf zwei unterschiedliche Klassen einigen. Wir wollen Abwechslung und weg von der Comfort-Zone.

DLC & Zusätzliche Herausforderungen

- Der DLC ist nun offizieller Teil der Challenge.
- **„Unstillbarer Blutdurst:“** Töte diese drei Schmiede im Spiel (Andre of Astora, Riesen Schmied & Vamos), pro Schmied /+6 Extrapunkte.
- **„Hart aber Fair:“** Pariere Havel mindestens einmal. /+4 Extrapunkte.
- **„Erloschene Flammen:“** Töte 2 Feuerhüterinnen /+4 Extrapunkte
- **„Drei-auf-einen-Streich:“** Töte mindestens 3 Gegner mit 1 Feuerbombe /+1 Extrapunkt.
- **„Mimik Slayer:“** Pro Mimik gibt es /+1 Extrapunkt.
- **„Glut tut gut:“** – /+1 Extrapunkt pro erhaltene aufgelistete Schmiedeglut, maximal +5 Extrapunkte.
 - Große Glut
 - Riesen Glut
 - Göttliche Glut
 - Blaue Glut
 - Dunkle Glut
- **„Rette Sif:“** – Befreie Sif (DLC) von der Menschlichkeit /+2 Extrapunkte.
- **„Vater und Tochter:“** – Beende die Siegmeyer Quest am Aschensee /+15 Extrapunkte.
- **„Gargoyls Tragödie:“** Der zweite Gargoyle muss zuerst sterben um /+3 Extrapunkte zu erhalten, bevor der erste zu Tode kommt.
- **„Kalameets Bedauern:“** Kalameets Schwanz abzuschlagen gibt einen Bonus von +3 Extrapunkten.
- **„Waffen-Trophäe:“** Erlange Waffen durch Abschlagen von Extremitäten, egal durch Nah- oder Fernkampf.
Pro Waffe /+2 Extrapunkte.
- **„Smough & Ornstein-Herausforderung:“** (+3 Punkte pro Person). Ein Spieler muss den Kampf mit Smough als letztem Gegner beenden. Der andere muss mit Ornstein als letztem Gegner siegen. Erfüllen beide Spieler diese Bedingung, gibt es +3 Extrapunkte pro Person.

BEI REGELFRAGEN ODER INTERESSE AM EVENT, MELDET EUCH BEI
[HTTPS://WWW.TWITCH.TV/TRYHANJI](https://www.twitch.tv/tryhanji)

- **„Asyl-Dämon-Challenge:“** (+2 Punkte) Wird der Asyl-Dämon direkt nach der Charaktererstellung mit den Schwarzen Feuerbomben besiegt, gibt es +2 Extrapunkte. Dabei dürfen für diese Aufgabe alle Klassenbesonderheiten ignoriert werden.
- **„Wahre Kraft kommt von innen“** – Erhalte die Pyromantie „Innere Kraft“ /+4 Extrapunkte
- **„Unschöner Handel:“** – Verzeihe Patches und kaufe bei ihm ein /+1 Extrapunkt. Töte ihn anschließend, um die Toten zu rächen /+3 Extrapunkte
- **„Göttliche Aufgabe“:** Nach Erhalten von 6 Göttlichen Segen, erhält man /+15 Extrapunkte (nur einmal anwendbar)

Klassenregeln

<https://darksouls.wiki.fextralife.com/Weapons>

<https://darksouls.wiki.fextralife.com/Classes>

„Erhabene Kunst“ – Der Jäger und der Bettler, sind die zwei einzigen Klassen denen die Nutzung des Bogens als Waffe gestattet ist. D.h. die anderen Klassen dürfen den Bogen als „Fernglas“ oder „Zielfunktion“ benutzen, jedoch nicht Schaden damit verursachen. (Nützlich bei Bed of Chaos).

Warrior / Krieger

- **„Kein Blocken mit Schild erlaubt“** – Darf ein Schild tragen, aber nicht zum Blocken nutzen.
- **„Parieren geht über Studieren“** – Parieren ist erlaubt, mit Schild sowie mit Faust.
- **„Anti-Schwabe“** Falls du ein Seelen-Item (z. B. „Soul of a Lost Undead“) bekommst, musst du es sofort konsumieren – keine Seelen sparen! Nicht direkt im Kampf, aber sobald es ohne direkt drohenden Tod genutzt werden kann. (Außer Boss-Seelen und Feuerhüter-Seelen)
- **„Waffentypen“**- hat Zugang zu den folgenden Waffentypen (alle Waffentypen, außer Bögen, Armbrüste oder Großbögen)

Knight / Ritter

- **„Ehrevoller Ritter“** – Kein Einsatz von Fernkampfaffen oder Magie. (außer Wurfobjekte)
- **„Nur der alte Weg“** – Magie, Wunder und Pyromantie sind absolut verboten. Ein echter Ritter verlässt sich nur auf sein Schwert!

BEI REGELFRAGEN ODER INTERESSE AM EVENT, MELDET EUCH BEI
[HTTPS://WWW.TWITCH.TV/TRYHANJI](https://www.twitch.tv/tryhanji)

- **„Ritterlicher Stolz“** - Muss immer mindestens ein Ritter-Rüstungsteil tragen. (Standardrüstung oder Rüstungen mit Ritter im Namen)
- **„Waffentypen“** - hat Zugang zu den folgenden Waffentypen (Straight Swords, Greatswords, Ultra Greatswords außer Bögen, Armbrüste oder Großbögen)

Wanderer / Vagabund

- **„Anti-Schwabe“** Falls du ein Seelen-Item (z. B. „Soul of a Lost Undead“) bekommst, musst du es sofort konsumieren – keine Seelen sparen! Nicht direkt im Kampf, aber sobald es ohne direkt drohenden Tod genutzt werden kann. (Außer Boss-Seelen und Feuerhüter-Seelen)
- **„Waffentypen“** - hat Zugang zu den folgenden Waffentypen (Curved Swords, Curved Greatswords, Katanas außer Bögen, Armbrüste oder Großbögen)

Thief / Dieb

- **„Waffentypen“** - hat Zugang zu den folgenden Waffentypen (Daggers, Fist & Claws, Speer, Hellebarde, Whips and Piercing Swords außer Bögen, Armbrüste oder Großbögen)
- **„Sip Sip“** – Die Estus Flask darf nicht verstärkt werden, also nicht auf +1 oder höher, durch abgeben von Feuerhüterseelen verbessert werden.
- **„Erhaben“** – Der Dieb verlässt sich auf seine Fertigkeiten mit seinen Waffen und verachtet die Verwendung von Magie und Pyromantie, lediglich dem Nutzen von Wundern ab und an ist er nicht abgeneigt.

Bandit

- **„Waffentypen“** - hat Zugang zu den folgenden Waffentypen (Axes, Great Axes, Keulen, Großkeulen, Hammers, Great Hammers außer Bögen, Armbrüste oder Großbögen)

Hunter / Jäger

- **„Waffentypen“** – hat Zugang zu den folgenden Waffentypen (Straight Swords, Greatswords, Katanas, Bows, Greatbows and Crossbows)
- **„Wildnis-Verbot“** – Kein Einsatz von Magie, Pyromantie oder Wunder.
- **„Erhabene Kunst“** – Der Jäger und der Bettler, sind die zwei einzigen Klassen denen die Nutzung des Bogens als Waffe gestattet ist. D.h. die anderen Klassen dürfen den Bogen als „Fernglas“ oder „Zielfunktion“ benutzen, jedoch nicht Schaden damit verursachen. (Nützlich bei Bed of Chaos).

BEI REGELFRAGEN ODER INTERESSE AM EVENT, MELDET EUCH BEI
[HTTPS://WWW.TWITCH.TV/TRYHANJI](https://www.twitch.tv/tryhanji)

Sorcerer / Zauberer

- **„Die ewige Krone“** – Nach erhalten der Krone von Dusk, darf diese nicht mehr abgelegt werden.
- **„Waffentypen“** - hat Zugang zu den folgenden Waffentypen (Catalysten und alle Waffen unter 20 Stärke Anforderung, außer Bögen, Armbrüste oder Großbögen)

Pyromancer / Pyromant

- **„Höllische Rüstung“** – Muss immer mindestens ein Pyromanten-Rüstungsteil tragen, außer bei Queelaq.
- **„Waffentypen“** - hat Zugang zu den folgenden Waffentypen (Straight Swords, Greatswords, Katanas, Halberds, Flames außer Bögen, Armbrüste oder Großbögen)

Cleric / Kleriker

- **„Verbot der Dunkelheit“** – Darf keine Zauber oder Pyromantie nutzen.
- **„Waffentypen“** - hat Zugang zu den folgenden Waffentypen (Hammers, Great Hammers, Straight Swords, Greatswords and Talisman außer Bögen, Armbrüste oder Großbögen)

Deprived / Bettler

- **„Der Wahre Hardcore-Modus“** – Keine Rüstungen erlaubt.
- **„Minimalismus“** – Darf maximal drei Waffen für den gesamten Run verwenden. (Sobald mit einer Waffe Schaden verursacht wurde, zählt diese als ausgewählte Waffe. So kann man theoretisch das gebrochene Schwert und die Keule als „Waffe“ umgehen.)
- **„Freundlicher Geist“** – Der Bettler ist auf drei „Waffen“ limitiert, darf jedoch Zauber, Wunder, Pyromantie und wie der Jäger auch den Bogen als Waffe benutzen, ohne dass es für ihn als Waffe abgerechnet wird.
- **„Erhabene Kunst“** – Der Jäger und der Bettler, sind die zwei einzigen Klassen denen die Nutzung des Bogens als Waffe gestattet ist. D.h. die anderen Klassen dürfen den Bogen als „Fernglas“ oder „Zielfunktion“ benutzen, jedoch nicht Schaden damit verursachen. (Nützlich bei Bed of Chaos).
- **„Waffentypen“** - hat Zugang zu den folgenden Waffentypen (allen Waffen, sowie Bögen).