

PHÖNIX TULDERON

Das Stadtspiel - Höllenangst & Seelenheil

Wasserburg Heldrungen vom 01. bis 05.09.2010

*Was sollen wir viel erzählen. Wir freuen uns auf euch und das LARP und bitten darum diese Anmeldebestätigung **GUT durchzulesen und zu befolgen!***

Anreise:

Die Anreise ist ab Mittwoch früh 11 Uhr möglich. Nach Absprache auch früher. Eine grobe Anfahrtsbeschreibung findet Ihr weiter unten. Auf den Webseiten mappy.fr oder map24.de erhaltet ihr einen näheren Anfahrtsplan. Die Wasserburg Heldrungen ist im Ort ausgeschildert.

Vor der Wasserburg Heldrungen angekommen, durchfahrt ihr das Torhaus und haltet neben dem Wachhaus. Wartet in jedem Fall so lange mit dem Wagen, bis ihr eine offizielle Anweisung erhaltet.

Die Fahrzeuge sind nach dem Entladen sofort zum Parkplatz hinter Lidl zu bringen (siehe unten). Es darf nur der geschotterte Bereich hinter dem offiziellen Parkplatz benutzt werden! Nichteinhaltung dieser Anweisung verärgert Anwohner, die Behörden und die Spielleitung.

Der Schnell-Check-In ist am Stadtdor (Wachhaus) zu finden (wenn der Charakter der SL vorliegt). Mit Eurer Hilfe wird der Check-In nur eine Minute dauern! Euch erwarten folgende Dinge:

- Unterschrift der AGBs
- Ausgabe eines Briefumschlags mit allen nötigen Unterlagen

Für den normalen Check-In rechnet mit etwas mehr Zeit. Dieser wird von 16 bis 18 Uhr im Orga-Büro neben der Rezeption oder nach Absprache vorgenommen. Es sind folgende Dinge bereitzuhalten:

- 143 EUR Teilnehmerbeitrag, falls Ihr noch nicht bezahlt haben solltet
- Bei Überweisungen nach dem 20. August 2010, ist der Überweisungsnachweis mitzubringen
- Charakter-Heft oder Bogen müssen vorab fertig ausgearbeitet sein (erfahrene Spieler können helfen)
- Kopie des Charakterbogen (Ausdruck aus der Datenbank)
- Artefakte mit Erklärung und SL-Hinweisen angeben & genehmigen lassen!
- Keine Ausnahmen bezüglich Fertigkeiten oder Extra-Regeln vergangener Spiele
- Keine Konvertierung aus anderen Welten und Systemen
- Lest die Sicherheitsvorschriften und Anweisungen

Spielstart ist um 20.00 Uhr.

Notfallnummer: 0178.69 40 450 (Moritzen)

Eine Beschleunigung des Eincheckens ist durch vorzeitige Einsendung von Charakter-Daten, Hintergrundgeschichten und Artefakt-Erklärungen mit SL-Hinweisen möglich. Dazu gehören auch die Zinken der Diebe/Fälscher. Diese bitte in die Charakterdatenbank hochladen.

Waffen-Check

Es gibt keinen Waffen-Check. Jeder Teilnehmer ist für die Sicherheit seiner Waffen (Schwerter, Dolche, Pfeile, Bögen, Schilde, Kampfstäbe, Bratpfannen etc.) selbst verantwortlich. Wer Rat wünscht, kann sich diesen bei der Wache oder im Teehaus Tatendrang holen. Wenn Pfeile und Bolzen nicht mehr sicher sind, sind diese sofort aus dem Verkehr zu ziehen. Die SL behält sich vor solche Geschosse sofort zu zerstören!

Vorzeitige Abreise:

Wer abreist, meldet sich persönlich bei der SL. Man wird euch dann mitteilen, wie man die Stadt am sichersten verlassen kann. Zum vorzeitigen Check-Out müsst ihr euer Charakter-Heft mitführen!

24-Stunden-Intime

Das Spiel startet am Mittwoch um 20.00 Uhr und läuft bis Sonntag 12.00 Uhr. Alle wichtigen Fragen und Sicherheitsbestimmungen werden mit diesem Handout und den von euch zu unterschreibenden AGBs geklärt. Offene Fragen bitte erst nach dem **aufmerksamen** Lesen dieser Schrift per E-mail oder telefonisch an die SL richten. Danke!

Zelte und Räume sind 24-Stunden-Spielgebiet. Auch Taschen – und alles was nicht offensichtlich Off-Play ist, wie Kulturbeutel oder Neonfarbene Rucksäcke etc. Die Diebe haben Regeln, die realen Diebstahl verhindern sollen. Zelte sind Holzgebäude, die nur durch die Türen (Zelteingänge) zu betreten sind!

Bürgerrecht

Die Bestätigung, Bürger der Stadt zu sein, gibt es **VOR** dem Spiel nur von der SL. Altcharaktere können nicht plötzlich Bürger der Stadt sein - sie müssen Anreisen und sich einbürgern lassen. Dies gilt auch für Gildenscheine und andere Urkunden.

Dieben

Lest die Diebesregeln. Es ist ein Zinken zu hinterlassen. Diebesgut ist umgehend an die SL „zu veräußern“. Das Diebesgut wird als *ähnliche Waren* im Kontor zu Kauf angeboten. Dieser Händler ist *kein* Hehler!

Vollverpflegung

Jeder Spieler muss sich seine Mahlzeiten erspielen, sprich mit Intime-Geld bezahlen (Es gibt aber jederseits Trinkwasser im Flur vor der Küche). Es gibt Frühstück und Abendessen im Sudhaus, Kleinigkeiten bei verschiedenen Einrichtungen der Stadt. Wer kein Geld hat, kann beim Ambath ein Armutszeugnis beantragen und sich nach den Essenzeiten für Bettler richten. Andere Wasserstellen sind bei der Stadtreinigung zu erfragen.

Über den Tag gibt es Outtime im Flur vor der Küche kostenfrei Trinkwasser für alle!

Abreise am Sonntag

Das Spiel endet nach dem Frühstück um 12.00 Uhr. Bitte bleibt bis dahin in der Rolle und in Ambiente-Kleidung, auch wenn ihr schon anfangt das Lager abzubauen. Die anderen Spieler werden es euch danken! Das Burgtor wird für die ersten Fahrzeuge um 12.00 Uhr geöffnet, vorher ist das Befahren des Burggeländes nicht erlaubt!

Alle Spiel relevanten Dinge (Runen, Tränke, Zutaten, Gold, etc.) könnt ihr in einen von euch frankierten Brief oder auch Paket verpacken und bei der Post abgeben. Ihr erhaltet diese beim nächsten Mal zurück und müßt die Dinge nicht in der Welt umher tragen. Vieles davon ist eh nur in Tulderon einsetzbar!

Jede Gruppe ist für die Sauberkeit des eigenen Lagers zuständig. Müllsäcke gibt es bei der Stadtreinigung. Bitte bringt die gefüllten Müllsäcke zum Parkplatz, etwa 20 m neben dem Wachhaus. Habt ihr alles abgebaut, dann benachrichtigt die Lager-SL. Ist der Platz sauber, wird euch nach Abgabe der Hausnummer bei der Wache die Erlaubnis zur Ausfahrt erteilt.

Checkliste: Folgende Dinge solltest du nicht vergessen mitzubringen:

- Zelt, Schlafsack & Isomatte/Luftmatratze (Tulderoner in der Burg benötigen keine Bettwäsche)
- Wettertauglich Kleidung (natürlich auch Ambiente gemäß) und feste Schuhe
- ggf. die verschiedenen Murneln (Chymie / Magie / Klerikal / Schloß)
- alchemistische Zutaten (Farbstoffe / Geschmacksstoffe)
- alle wichtigen Dinge zur Darstellung Deiner Rolle
- Minderjährige benötigen die schriftliche Erlaubnis des Erziehungsberechtigten
- Ermittlungsbogen für Diebe und Fälscher, Diebeszinken

Lageplan

Tor

Wachhaus
(Checkin)

Orgabüro

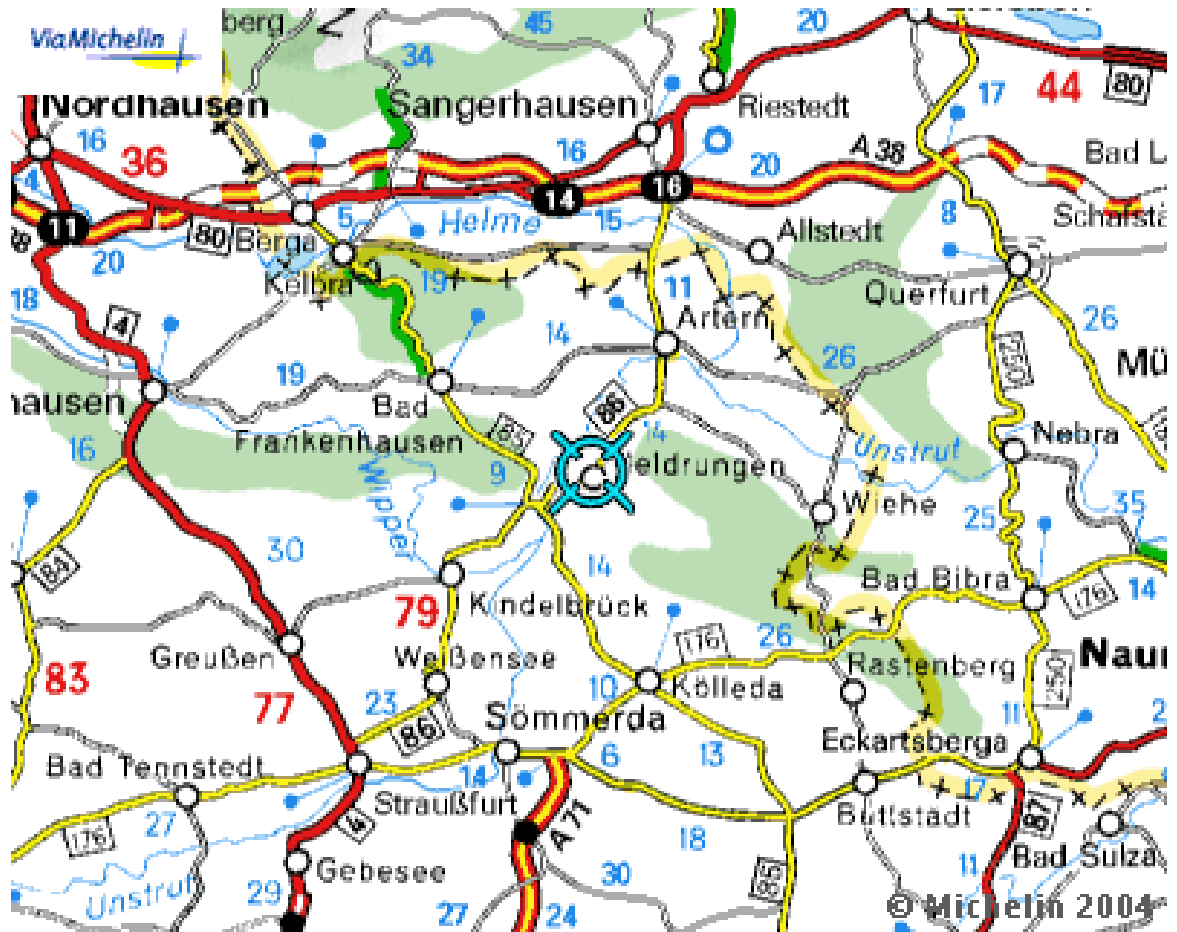


Quelle: Google Earth

Anfahrtsbeschreibung:

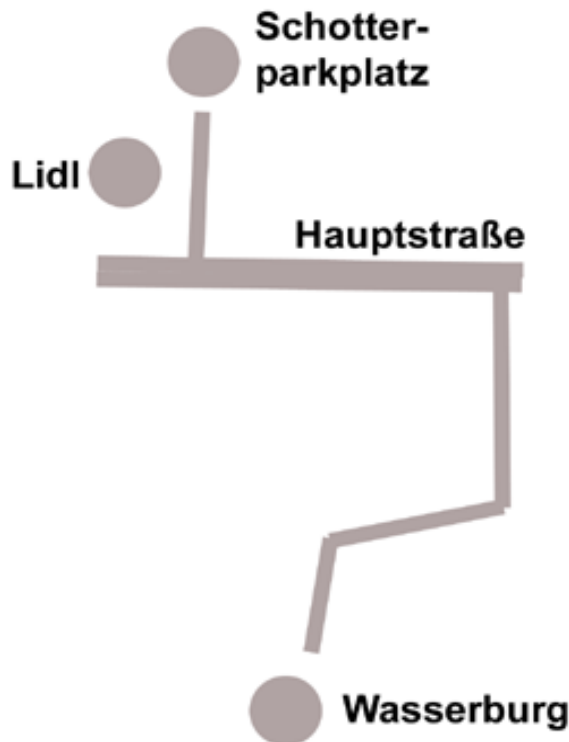


Quelle: www.viamichelin.com



Quelle: www.viamichelin.com

Wegbeschreibung zum Parkplatz hinter Lidl:



Sicherheitsbestimmungen:

Feuer: Sofortmaßnahmen durchführen (Personen in Sicherheit bringen, kleine Brände ausschlagen oder anderweitig löschen), SL oder Mitarbeiter der Wasserburg benachrichtigen, diese rufen die Feuerwehr.

Polizei: SL benachrichtigen, diese rufen die Polizei.

Lagerfeuer nur in Feuerschalen.

Bei Gefahr um das Leben kann von jeder Person ein STOPP für das Spiel in der näheren Umgebung ausgerufen werden.

Die Sicherheit der Polsterwaffen jeglicher Art liegt in der Verantwortung des Teilnehmers. Die Spielleitung behält sich vor, die Sicherheit stichprobenartig zu kontrollieren.

Das **Klettern** an ungesicherten Mauern ist untersagt und wird von der SL mit „Tod auf Zuruf“ geahndet.

Wichtige Hinweise zum Gelände und/oder Gebäude:

- In der Burg und den Nebengebäuden ist das Rauchen verboten
- Offenes Feuer nur bei Beaufsichtigung
- Die Nutzung der Ruderboote geschieht auf eigene Gefahr
- Es gib teilweise feste Essenszeiten (siehe Speisekarte des Sudhaus)

Allgemeine Informationen:

- Alle Teilnehmer sind für die Spielsicherheit Ihres Lagerbereiches selbst verantwortlich.
- Für das Mitführen benötigter Medikamente ist jeder Teilnehmer selbst verantwortlich. Wer seine in der Anmeldung angezeigten Medikamente nicht vorzeigen kann wird nicht zum Spiel zugelassen.
- Alle Fähigkeiten, vor allem Zauber, müssen ausgespielt werden. Die SL behält sich vor, bei „schlechtem“ Spiel, geeignete Maßnahmen zu ergreifen.
- Es gibt NSCs, die keine Murmeln für das Zaubern ziehen oder nur das Befehlswort sagen.
- Den Anweisungen der SL ist in jedem Falle Folge zu leisten. Zuwiderhandlungen können den Spelausschluss zur Folge haben.
- Outtime Bereiche sind (z.B. durch rot/weißes Band) gekennzeichnet
- Bitte versucht den Kampf nicht auf dem WC oder in der Dusche auszutragen!
- Niemand gibt STOP, FREEZE oder TIME-OUT Befehle ohne dass ein ernsthafter Zwischenfall (Verletzungen oder sehr gefährliches Spiel) vorliegt.
- Diebesgüter sind in kürzester Zeit bei der SL (Hehlern) zu versetzen (abzugeben). Sie tauchen als Neuware (andere Ware) beim Kontor wieder auf. Der Inhaber des Kontor ist kein Hehler!
- Eine online Version des Phönix Regelwerkes findet Ihr auch auf unserer HP: www.tulderon.de

„Liverollenspiel spielt man miteinander, nicht gegeneinander!“

Phönix Kampfsystem:

Sicherheit beim Kampf

- Es wird ausschließlich mit Polsterwaffen gekämpft. Der Einsatz anderer Waffen ist verboten.
- Jeder Spieler ist für den Zustand seiner Waffe verantwortlich, d.h. er muss sie auch während des Spiels immer wieder auf Bruchstellen und Risse in der Polsterung untersuchen. Die Spielleitung und Stadtwache kann jederzeit Waffen, die sie als gefährlich und unsicher einstuft, aus dem Verkehr ziehen.
- Die Spielleitung kann einen Spieler ausschließen. Die SL kann jederzeit Spieler, die ihrer Meinung nach ein Sicherheitsrisiko darstellen, das Kämpfen verbieten oder ganz und gar vom Spiel ausschließen.

Rollenspiel im Kampf

- Den Kampf ausspielen. Damit jeder Kampf möglichst echt wirkt, sollten die Kontrahenten ihre Auseinandersetzung dramatisch gestalten.
- Fair Play. Natürlich möchte jeder im Kampf den Sieg davontragen oder doch zumindest überleben. Durch unfaires Spiel, wie Regelbrüche, schlechtes Rollenspiel oder Mogeln beeinträchtigt man den Spielspaß aller Beteiligten. Die Grundregel für Fair Play lautet: Behandle und bekämpfe deine Mitspieler, wie du es dir auch von ihnen erhoffst.

Die Kampfregeln

Trefferpunkte, Lebenspunkte und Rüstungspunkte.

Jeder Treffer mit einer Polsterwaffe zieht unterschiedlich viele Trefferpunkte ab. Bei einem Kampf wird der Verlust der Punkte still heruntergezählt. Wie viele Punkte nun genau abzuziehen sind, sagt der Angreifer jeweils an. Der Schaden von Waffen mit einem Trefferpunkt (TP) muss nicht angesagt werden. Der zuschlagende Charakter kann auch einen geringeren Schaden ansagen, als er normalerweise anrichten würde - eine solche Situation kann entstehen, wenn der Angreifer den Getroffenen aus irgendwelchen Gründen schonen will. Um nicht Gefahr zu laufen jemanden zu töten, kann man den zu Boden gekämpften Gegner „Gnade gewähren“. Trägt man keine Rüstung, so zieht sich den Schaden direkt von den Lebenspunkten ab.

1. Lebenspunkte

Jeder Charakter besitzt eine bestimmte Anzahl von Lebenspunkten (LP), die seine Lebenskraft, körperliche Konstitution und Robustheit darstellen. Es gibt zahllose Wege, wie ein Charakter seine LP verlieren kann: Die Verwundung im Kampf, Gift, Krankheit oder ein heimtückischer Zauberspruch sind nur einige Möglichkeiten aus einer ungeahnten Bandbreite.

Ein Charakter, der LP verloren hat, ist verletzt. Verletzte Charaktere regenerieren durch den natürlichen Heilungsprozess 2 LP. Dafür sind jedoch 8 Stunden Schlaf oder zumindest Ruhe unabdingbare Voraussetzung.

- Verbleiben dem Charakter nur noch zwei oder weniger LP, so gilt dieser als schwer verletzt, es sei denn er ist Schmerzunempfindlich.
- Ein schwer verletzter Charakter kann keine zweihändige Waffen oder einen Schild führen. Also fallenlassen und ggf. die Waffe wechseln.
- Ein schwer verletzter Charakter kann nicht mehr laufen oder rennen.
- Ein schwer verletzter Charakter simuliert die Verwundung, die ihm durch den letzten Treffer beigebracht wurde.
- Sinken die LP jemals auf Null, so wird der Charakter ohnmächtig. Nach 10 Minuten erlangt der Charakter wieder das Bewusstsein. Er hat dann immer noch Null LP.
- Sinken die LP jemals unter Null, ist der Charakter auf der Stelle tot!!! Es gibt danach verschiedene Möglichkeiten jemanden wieder zu beleben!

2. Rüstungspunkte

- Trägt der Charakter eine Rüstung, so erhält er, der Stärke der Rüstung entsprechend eine Zahl von Rüstungspunkten (RP). Bei einem Treffer fängt die Rüstung den ersten Schaden dort ab, d.h. solange der Charakter RP besitzt, wird ein Schaden von den Rüstungspunkten abgezogen und er verliert noch keine LP. Rüstung schützt nur dort, wo sie auch getragen wird!
- Sinken die RP jemals auf Null, gilt die Rüstung als unbrauchbar und bietet keinerlei Schutz mehr. Von nun an wird der Schaden wieder direkt von den LP subtrahiert. Eine unbrauchbare Rüstung kann mit der Fertigkeit Schmieden wiederhergestellt werden. Beim Errechnen der Rüstungspunkte wird jede Körperzone separat bewertet.
- Es dürfen zwei Rüstungen aus unterschiedlichen Materialien übereinander getragen werden, das leichtere Material zuunterst (z.B. Steppstoff unter Kette oder Kette unter Plattenrüstung). Die Rüstungspunkte addieren sich dann. Mehr als zwei „Schichten“ übereinander werden allerdings nicht gewertet.

3. Trefferpunkte

Die Trefferpunkte (TP) sind die Summe von Rüstungspunkten und Lebenspunkten. Die meisten Angriffe ziehen einfach Trefferpunkte ab. Es gibt allerdings einige Zaubersprüche und Fertigkeiten, die gezielt entweder RP oder LP rauben.

Magie:

1. Rituale: Ritualkomponenten für eigene Zauber (z.B. Masken, Kostüme, Feuerwerk, etc.) sind durch den Teilnehmer zu stellen. Alle Rituale ab 5 MP sind bei der SL anzumelden.
2. Die Sache mit den Murmeln: Für jeden Zauber im Phönixsystem gibt es einen festgelegten Spruch, ein Befehlsword und eine bestimmte Anzahl zu ziehender Murmeln. Die Reihenfolge für das Sprechen eines Zaubers ist folgende (kurzer zeitlicher Zusammenhang):
 1. die genaue Anzahl (auch „Gegenzauber“) der Murmeln ziehen
 2. Spruchformel
 3. BefehlswordBeim Ziehen der Nieten-Murmeln den „Misserfolg“ ausspielen! Die Spruchformel und das Befehlsword müssen immer so gesagt werden, dass das Opfer sie hören kann.

„Im Zweifelsfall die Regeln immer gegen sich auslegen!“Eventuell vorkommende Zauber in Tulderon:

Befehlswort	Wirkung	Dauer
Erkenne Absicht	Der Spruch lässt den Zaubernden erkennen, wie der Bezauberte zu ihm steht, über ihn denkt und was er ihn bezüglich plant (wenn dies der Fall sein sollte).	augenblicklich
Kraft der Überzeugung	Der Zauber suggeriert dem Opfer einen bestimmten Sachverhalt: Das Spektrum reicht von „Der Zaubernde ist der beste Freund des Opfers“ bis zu „Ochsenfrösche planen eine Invasion in Haralin“. Egal, wie absurd, das Opfer wird es glauben (müssen). Werden nach einer Stunde nicht weitere 2 MP investiert, wird das Opfer nun beginnen, beträchtliche Zweifel an der ihm suggerierten Behauptung zu entwickeln ...	1 Std. +
Öffne Dich	Die verbliebenen, unverbrauchten MP einschließlich der Bonusmurmeln werden für 55 Minuten in Schlosspunkte umgewandelt. Zieht der Magier beim Versuch, das Schloss zu öffnen allerdings eine Nietenummeln, verfliegt der Zauber augenblicklich und muss gegebenenfalls erneuert werden. Zum Öffnen angewandte Murneln gelten als verbraucht.	55 min
Vertraue mir	Durch Berührung wird der Bezauberte der beste Freund des Weißmagiers und verhält sich entsprechend. Er wird sich schützend vor ihn stellen und völlig vertrauen, aber nicht in für ihn in den Tod gehen. Diese Kontrolle ist für die Umwelt nicht ohne weiteres erkennbar, denn das Opfer verhält sich im Prinzip ganz normal und äußerlich ist ihm nichts anzumerken. Um den Zauber über mehr als eine Stunde auszudehnen muss der Magier pro Stunde weitere 4 MP aufwenden.	1 Std. +
Vergiss es	Der Spruch lässt den Bezauberten eine bestimmten Sachverhalt je nach Einsatz von MP des Zaubernden für eine Stunde bzw. permanent vergessen. Der Zauber ist auch auf sich selbst anwendbar.	1 Std. + / permanent
Verliere den Verstand	Der Zaubernde deutet auf sein Opfer, das in einen Zustand geistiger Umnachtung verfällt. Es sitzt so lange sabbernd am Boden, gibt unartikulierte Laute von sich und lutscht am Daumen, bis es durch den ersten hingegenommenen TP wachgerüttelt wird.	spezial
Erstarre zu Stein	Der Zauber lässt das Opfer zu einer steinernen Statue erstarren. Die Wirkung des Zaubers ist lediglich durch einen „Exorzismus“ aufzuheben. Die Statue ist aus Stein und demzufolge nicht zerstörbar und auch nicht ohne weiteres transportabel.	permanent
Spasmus	Das Opfer dieses Zaubers verfällt in unkontrollierte Zuckungen, kann nichts mehr in Händen halten und ist unfähig, zu zaubern. Es ist zu keiner koordinierten Handlung fähig, darf aber zuckend und springend vom Ort des Geschehens fliehen.	5 min
Bardenmagie (allgemein)	Bardenmagie wirkt erst nach der 1. Strophe. Danach unterbricht der Barde und erklärt ggf. die Wirkung	spezial
Erwache	Mit diesem Zauber befreit man einen anderen Charakter von den Folgen eines mentalen Zauberspruchs (z.B. „Verliere den Verstand“ oder „Sei mein Sklave“). Der Zauber ist nur auf andere, nicht auf sich selbst anwendbar.	augenblicklich
Gebraffel	Der Betroffene kann für fünf Minuten kein einziges sinnvolles Wort hervorbringen, sondern nur zusammenhangloses Zeug brabbeln - natürlich sind damit auch keine eigenen Zauber mehr möglich.	5 min
Gegenzauber	Die Wirkung eines anderen Zaubers, dessen Wirkung andauert („Permanent“, „+“, „Für einen Kampf“, „X Minuten“), kann aufgehoben werden. Das bedingt zuvor allerdings Nachforschungen oder ein gutes Gedächtnis bezüglich der MP-Kosten aller Zauber: Denn es gilt herauszufinden, wie viele MP für den aufzuhebenden Zauber eingesetzt wurden, da exakt diese Summe MP erforderlich ist, um den Zauber zu beenden: Um eine „Astralkette“ zu sprengen wären 8 MP oder einen „Mentalen Schild“ zu durchbrechen, 4 MP erforderlich. Zauber die „Augenblicklich“ wirken, beschworene Kreaturen und Artefakte sind mit einem „Gegenzauber“ nicht beizukommen.	augenblicklich
Halte Abstand	Der Spruch ermöglicht es dem Zaubernden, einen Feind auf einem Abstand von drei Metern zu seiner Handfläche zu halten, die er ihm entgegen streckt. Wenn der Zaubernde geschickt genug ist, kann er auch zwei Gegner gleichzeitig fern halten, mit je einer Hand einen, muss aber damit rechnen, dass die Feinde ihn ausmanövrieren können, indem sie ihn zu umkreisen versuchen.	5 min
Schlafe	Der Zauber lässt den vom Zaubernden berührten Gegner in tiefen Schlaf fallen, bis dieser entweder heftig wach gerüttelt wird oder durch einen Treffer mindestens 1TP hinnimmt.	permanent