

Regel-Errata für Tulderon  
Regelwerksmodifikationen & Infos

**Bonus EP für Stadtbewohner:** Stadtcharaktere, die zwischen zwei großen Tulderon-Spielen auf keinem anderen Phönix-Larp gespielt haben, erhalten für diese Zeit einen Bonus von 6 EP zu Beginn des nächsten Spiels.

Gestrichen! Nach einem Beschluss der Phönix-Carta gibt es ab dem 1.1.2008 für je 8 Stunden Spiel 1 EP.

**Diedriche:** Ein Schmied mit den Fertigkeiten *Schmieden* und *Schlösser öffnen* kann in einer Stunde und dem Einsatz von 5 Schlossmurmeln einen Diedrich herstellen. Mit einem Diedrich kann ein Charakter mit der Fertigkeit *Schlösser öffnen* eine Marmoröffnung (mit allen Folgen) öffnen. Der Diedrich ist nach dem Einsatz verbraucht. Alle erstellten Diedriche verfallen nach einem Spiel.

**Ermitteln:** Die Ermittler melden sich bei der SL und erhalten entsprechend Ihrer Ermittlungsstufe Auskunft über die Täter und/oder Tatvorgänge.

**Fälschen & Ermitteln:** Generell gilt, dass der Fälscher ein Original besitzen muss, um eine gute Kopie davon herzustellen mit welchen Änderungen auch immer.

**Guter Rat:** Ein Charakter darf weit entfernte Personen um Rat fragen (Universität von Aklon, Handelshaus in Falkenstein). Per Brieftaube werden die Botschaften gegen Gebühr von der Post verschickt. Die SL gibt weise Antworten.

**Lehrmeister:** Die Gilden haben Lehrmeisterfunktion. Schließen sich drei Gildenmitglieder einer Gilde zusammen, von denen einer die zu lehrende Fertigkeit besitzt, können sie diese einem vierten Mitglied vermitteln. Es können nur gildenspezifische Fertigkeiten (siehe PDF „Lehrmöglichkeiten der Gilden“)

**Rezept:** Simulacrum Digitus

Brauzeit: 6 Stunden

Chymie-Punkte: 5

Erfahrungspunkte: 4

Dauer: augenblicklich

Wirkung: Kein Trank, sondern ein weißes Pulver (Mehl mit Zucker gemischt) wird zur Suche nach Spuren auf die vermeintlichen Flächen gestreut. Nach einer kurzen Wirkzeit das Pulver wegblasen. Zurück bleiben evtl. Spuren und damit Hinweise der SL, die nur von Ermittlern gedeutet werden können. Diese Rezeptur ist nur auf Veranstaltungen der Tulderon-Orga einsetzbar!

**Schlägerei:** Jede Waffenfertigkeit gibt ½ Punkt abgerundet. Die Punkte addiert ergeben den Prügelwert, der vor einer Schlägerei bekannt gegeben wird, um den Sieger vorab zu bestimmen und dann den Kampf ausspielen zu können.

**Schlösser öffnen:** Fast jedes Haus in Tulderon erhält auf Wunsch ein Schloss mit Schlüssel (überwiegend Türschild mit passendem Intime-Schlüssel). Die Schlösser sind nur mit einem passenden Schlüssel zu öffnen. Diebe melden sich nach Ansicht des gewünschten Schlosses (nur bei Türschild-Schlössern; Schloss-Code merken) bei der SL und erhalten das entsprechende Schloss vorgelegt. Der Dieb entscheidet, ob er das Schloss vor Ort oder im Orga-Büro knacken möchte. Beim Letzteren wird die Zeit gestoppt und der Spieler muss dies später am Schloss ausspielen. Eigene private Schlösser müssen bei der ORGA genehmigt werden bevor sie im Spiel verwendet werden dürfen.

**Schlüssel/Schlösser:** Ein Schmied kann Schlüssel nach Vorlage nachmachen oder neue Schlösser fertigen. Für einen Schlüssel benötigt er 30 Minuten, für ein Schloss 15 Minuten je Marmoröffnung. Die Schlösser können durch Fallen noch aufgewertet werden. Hierfür wird ein Fallensteller benötigt, der mit dem Schmied zusammen das Schloss baut. Je Fallenstufe werden 15 Minuten Arbeitszeit gerechnet.

**Schriftrollenreglung:** Jeder Spieler darf am Ende des Spiels 1 Rune und 1 Schriftrolle auf dem Charakterbogen gutschreiben und mit ins nächste Stadtspiel übernehmen. Ansonsten verfallen die Wirkungen von Runen und Schriftrollen am Ende des Spiels.

**Schriftrollen & Runen:** Zum Spielbeginn kann jeder die Hälfte seiner MP an Schriftrollen & Runen mitbringen.

**Spiegelrunen:** Runen, welche mit einem GESPIEGELT kennzeichnet sind, werden nur ausgelöst, wenn Sie

durch einen Spiegel oder eine Reflexion betrachtet werden.

**Temporärer Schaden:** Von der Stadtwache kann dies ausgesprochen werden. Alle TP verursachen keinen permanenten Schaden, nach etwa 5 Minuten sind alle RP und LP wieder hergestellt.

**Trankkomponenten für Alchemie & Pharmazie:** Jeder Trank, jedes Gift und jede Pharmazie benötigt Komponenten um Ihre Wirkung zu entfalten. Bei Spielbeginn kann jeder die Hälfte seiner CP an Tränken mitbringen.

Im Spiel benötigen Alchemisten und Pharmazeuten zum Brauen Trankkomponenten (CP/2 abgerundet = Anzahl von Komponenten, die Art ist egal). Diese müssen sie einkaufen, sammeln, legal oder illegal importieren. Die Komponenten bitte nach Gebrauch bei der Posta oder SL abgeben. Bei misslungenen Tränken bitte die Komponenten ebenfalls abgeben, da Sie verbraucht sind! Es dürfen keine echten Lebensmittel verwendet werden!

**Zelte:** Zelte sind massiv gebaute Holzgebäude

1.12..2007

