

PHÖNIX TULDERON

Tulderon - Der leise Abgang
Wasserburg Heldrungen vom 28. August bis 01. September 2019

Wir freuen uns auf Euch, das Larp und ein paar schöne Tage in Eurer Stadt.

Bitte lies Dir diese Hinweise vor dem Spiel aufmerksam durch und befolgt deren Inhalt!

Anreise ab Mittwoch 11 Uhr, bei Buchung "Frühreise Dienstag, ab 16 Uhr" entsprechend früher.
Das Spiel startet nach einer verpflichtenden Orga-Ansprache um 20.00 Uhr im Burghof.
Direkt im Anschluss findet für Interessierte eine freiwillige Neuspieler-Info statt.

Vor der Wasserburg Heldrungen angekommen, fährst Du durch das Torhaus und dann gleich rechts auf den Wasserburg-Parkplatz. Anschließend gehst Du zum **Schnell-Check-In**, den wir in der Nähe des Torhauses durchführen. Dort erfährst Du, wo Du Dein Zelt aufbauen kannst, oder in welchem Zimmer Du schläfst. **Ab Mittwoch 19:45 Uhr**, fährst Du nicht mehr durch das Tor, sondern hältst davor (aber nicht auf dem Parkplatz der Feuerwache!). Melde Dich dann zuerst bei der "Stadtwache" und es wird Dir eine SL gerufen, oder der Weg gewiesen!

Die Fahrzeuge sind nach dem Entladen sofort zu einem der Parkplätze außerhalb der Burg zu bringen. Wenn **der Tourismus-Parkplatz im Ort** voll ist, darf **nur der geschotterte Bereich hinter dem offiziellen Lidl Parkplatz** benutzt werden! Nichteinhaltung dieser Anweisung verärgert Anwohner, die Behörden und die Spielleitung. [Karte Parkplatz](#)

Check-In / Schnell-Check-In

Wenn Du alles so gemacht hast, wie wir es wollten - Charakter rechtzeitig in der [Datenbank](#) freigeschaltet, Geld bezahlt, AGB bestätigt, Zinken hochgeladen, notwendige Erklärungen geliefert - und keine weiteren Fragen bestehen, erhältst Du bereits bei der Begrüßung am **Schnell-Check-In** Deinen Charakter-Umschlag und Dein Check-In ist erledigt. Bitte schalte Deinen Charakter spätestens 2 Wochen vor dem Spiel in der Datenbank frei.

Anderenfalls erwartet Dich (leider) die berüchtigte Wendeltreppe vor dem Orgabüro ... kalte Steinstufen und keine Sitzmöglichkeit. Der **normaler Check-In** findet Mittwoch von **16 bis 19 Uhr im Orga-Büro** im Magazin der Jugendherberge statt. Ihr müsst hier deutlich mehr Zeit einplanen, die Euch ggf. beim Aufbau fehlt. Bitte haltet folgende Dinge bereit:

- Euren Kostendeckungsbeitrag, falls noch nicht bezahlt, (zusätzlich 20 € Con-Zahler-Zuschlag)
- Bei Überweisungen nach dem 24. August 2019, einen Überweisungsnachweis
- Charakter-Heft (bei Erstspielern können erfahrene Spieler helfen, dieses auszufüllen)
- Artefakte mit Erklärung und SL-Hinweisen angeben & genehmigen lassen!

Lest die Sicherheitsvorschriften und Anweisungen aufmerksam (!) durch und befolgt sie bitte.

Herzlich willkommen in Tulderon!

Konvertierungen aus anderen Systemen

Liverollensspiele der Phönix-Kampagne spielen in einer geschlossenen Welt. Jedes Spiel findet in derselben Welt, mit den gleichen Ländern, Herrschern und Glaubenskonstrukten statt. Jeder Charakter hat somit spielübergreifend die Möglichkeit, überall in der gleichen Welt zu Hause zu sein. Dieser Vorteil in Bezug auf die atmosphärische Dichte und Immersion fordert seinen Tribut in der Offenheit gegenüber Konzepten und Charakteren aus anderen Systemen.

Wir helfen Dir gern, Deinen Lieblingscharakter in eine für die Phönix-Welt passende Figur zu überführen, können Dich aber leider nicht mit einem Charakter aus anderen Welten oder Systemen zulassen. Bei der Konvertierung Deines Charakters unterstützen wir Dich und suchen gemeinsam eine passende Herkunft. Viele Deiner Charaktere werden auf eine passende Art auch im Phönix-System zu bespielen sein. Da Phönix ein Punkte basiertes Progressionssystem besitzt, sind wir bei der Charaktererschaffung an die Vorgaben des Regelwerks gebunden, können jedoch bei Konvertierungen bis zu 2 Spiele mit entsprechenden EP berücksichtigen. Sprich uns bitte rechtzeitig an!

Eine Beschleunigung Deines Check-Ins ist durch vorzeitige Einsendung von Charakter-Daten, Hintergrund-Geschichten und Artefakt-Erklärungen mit SL-Hinweisen möglich. Alle **Diebe und Fälscher**, laden bitte **rechtzeitig Ihre Zinken in der Charakter-Datenbank** hoch, sonst weisen wir einen zu und diesen musst Du dann auch zwingend benutzen!

Zusätzliche Regeln

Es gilt die [aktuelle Regel-Errata](#) für Tulderon 2019

Fälscherzinken

Falsche Geldscheine werden durch den Fälscher mit seinem Zinken versehen, bevor sie in Umlauf gebracht werden. Dieser Zinken wurde in der Vergangenheit von einigen per Hand erstellt, andere haben dafür Stempel genutzt. Nach einem Beschluss der Carta-Sitzung im November 2011 gelten folgende Regeln für Falschgeld:

Spieler dürfen **gefälschte Geldscheine nur noch per Hand mit einem Fälscherzinken versehen**. Stempel werden ausschließlich von den Orgas dazu genutzt "gültige" Scheine zu erstellen. "Leere" Scheine (nicht gestempelt oder gezinkt), die ein Spieler mit sich herumträgt, sind für jeden anderen Spieler eine klar erkennbare Blüte, auch ohne jegliche Fertigkeit. Gezinkte Scheine (Blüten) können nach wie vor nur von Spieler mit der Fertigkeit "Ermitteln" erkannt werden. Für alle anderen sind sie echtes Geld. "Gestempelte" Scheine sind echt.

Wir bitten diese Regel zum Spielspaß aller zu beachten und so umzusetzen. Die Fälscher unter euch haben jetzt Zeit, für das nächste Spiel zu üben, ihren Zinken von Hand zu malen!

Charakterhefte sind Pflicht

Auch das Thema Charakterheft war Diskussionspunkt auf einer Carta-Sitzung im November 2011. Es bietet eine einheitliche Darstellungsform, die es allen Orgas und Spielern ermöglicht, ohne große Umstände Informationen zu erfassen und abzulesen. Neben diesem organisatorischen Nutzen des Charakterheftes, ist es aber auch so etwas, wie Eure Personalakte für die SL, Erinnerungsfunktion für Euch selbst und Nachweis gegenüber anderen Spielern. Zunehmend registrieren wir, dass Spieler ihre Charaktere nur noch auf losen Zettelsammlungen oder gar ausschließlich in der Datenbank pflegen. Die elektronische Form ist zwar im Rahmen der Spielvorbereitung nahezu unabdingbar, auf dem Spiel steht sie jedoch nur selten zur Verfügung.

Die Tulderon-Orga besteht auf Charakterhefte. Bitte bereitet diese entsprechend vor. Es kostet nicht viel Zeit, die neu erlernten Fähigkeiten auf dem dafür vorgesehenen Bogen einzutragen. Diese Bögen erhaltet ihr auch bei uns vor dem Orgabüro. Eure Stempel erhaltet ihr von uns nur im Charakterheft. In der Datenbank ist die Charakter-Entwicklung nachträglich änderbar. Ausdrucke und handschriftliche Zettel werden wir daher nicht unterstützen. Wir bitten um Euer Verständnis.

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 SL 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, oder ungeeignete Waffen aus dem Spiel zu nehmen.

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 bei der Online-Anmeldung bestätigten AGBs geklärt. Offene Fragen bitte erst **nach dem aufmerksamen Lesen** und **vor dem Spiel** an die SL richten.

Zelte und Räume

Zelte und Räume sind 24-Stunden-Spielgebiet, das gilt auch für die Zimmer der Burg. Auch Taschen und alles was nicht offensichtlich Off-Play ist, wie Kulturbeutel, neonfarbene Taschen oder mit "OT" gekennzeichnete Gegenstände. IT-Diebe haben Regeln, die realen Diebstahl verhindern sollen. Zelte sind Holzgebäude, die nur durch die Zeltingänge zu betreten sind! **Sind diese mit einem Schloss versperrt, kann nur (!) der Schlüsselinhaber ungehindert eintreten.**

Grundstücke und deren Eigentum

Grundstücke sind ausschließlich an die Hausnummer gebunden, nicht aber an feste geographische Positionen und Abmessungen auf dem Burggelände. Dabei ist es egal, wie groß das Zelt / Haus ist, wie weit Schnüre und Pflöcke stehen und auch, an welcher Position das Haus auf dem Grundstück steht. Häuser, die aus organisatorischen Gründen „wandern“, stehen im Spiel noch immer auf denselben Grundstücken, so wie sie auch im Grundbuch eingetragen sind. Kein Bewohner wird durch eine organisatorisch bedingte Verschiebung seines Zeltes andere Grundstücke berühren und daraus resultierende erhöhte Grundsteuer zu zahlen haben. Hausnummern werden ausschließlich nach Rücksprache mit der SL vergeben.

Bürgerrecht

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

Diebe

Lest die Diebesregeln im Regelwerk! Es ist **immer** ein Zinken zu hinterlassen und das Diebesgut ist **umgehend** an die **SL oder benannte Hehler** „zu veräußern“. Das Diebesgut wird anschließend als ähnliche Waren im Kontor zu Kauf angeboten. Diese Waren sind (IT) nicht die zuvor gestohlenen – und der Händler ist kein Hehler!

Alchemie und Pharmazie

In Tulderon gilt eine Hausregel. Es müssen CP/2 [Trankkomponenten](#) (Kunstblumen) erworben und für die Produktion verbraucht werden, sonst sind die Tränke ungültig. Es gilt die [aktuelle Regel-Errata](#).

Vollverpflegung

Jeder Spieler erhält die OT bezahlte Vollverpflegung, muss sich seine Mahlzeiten aber IT erspielen, sprich mit Intime-Geld bezahlen. Wer kein Geld hat, kann beim Ambath ein Armutszeugnis beantragen und erhält sein Essen entsprechend der Essenszeiten für Bettler. Es gibt Frühstück und Abendessen im Sudhaus, sowie IT zu bezahlende Snacks, Kleinigkeiten und Getränke bei verschiedenen Einrichtungen der Stadt (z. B. Taverne, Bodega, Teehaus, Affenfass und im Pavillon).

Über den Tag gibt es Outtime im Flur vor der Küche kostenfrei Trinkwasser! Und bei allen institutionen, die Wasser ausgeben (Service-Kupfer, oder Armutszeugnis).

Vorzeitige Abreise

Wer vor Sonntag Mittag abreisen will, meldet sich **vorher persönlich** bei der Orga ab, damit wir Euch nicht im Burggraben suchen gehen müssen, weil ihr weg seid. Man wird Euch dann mitteilen, wie Ihr die Stadt am sichersten verlassen könnt. Zum Check-Out müsst Ihr Euer Charakter-Heft vorweisen können!

Umchecken

Wir lehnen das Umchecken von Charakteren grundsätzlich ab. Es ist organisatorisch aufwändig und für die Mitspieler manchmal schwer nachzuvollziehen. Wenn ihr dennoch begründet einen Charakter umchecken möchtet, kündigt das bitte nach Möglichkeit rechtzeitig vorher bei der SL an (am liebsten schon vor dem Spiel). Bereitet die Charaktere in der DB entsprechend vor, damit wir uns auch vorbereiten können. Wir werden dann mit Euch eine Zeit ausmachen, an der wir für Euch im Büro sind. EP werden anteilig berechnet.

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 erst am Sonntag um 12.00 Uhr geöffnet, vorher ist das Befahren des Burggeländes nicht erlaubt!**

Ordnung und Sauberkeit

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, dort stehen schwarze Restmülltonnen bereit. Habt ihr alles abgebaut, dann **benachrichtigt die beauftragte Abbau-SL**. Erst wenn Euer Lager nachgewiesen sauber verlassen wurde, wird Euch nach Abgabe der Hausnummer bei der Wache die Erlaubnis zur Ausfahrt erteilt.

Alle spielrelevanten Dinge (Rune, Schriftrolle, Zutaten, Gold, etc.) könnt ihr in einen von Euch frankierten Brief / Paket verpacken und beim Check-Out abgeben. Ihr erhaltet diesen beim nächsten Check-In zurück und müsst die Dinge nicht in der Welt umher tragen. Einiges ist eh nur in Tulderon einsetzbar!

Wertgegenstände

Lasst Eure Wertgegenstände zu Hause. Alle Zimmer / Zelte sind im Verlauf der Veranstaltung offen.

Schlösser

Es gibt in Tulderon ausschließlich Murmelschlösser. Für Spieler sind **alle anderen Formen verboten**. Alternativ ist ein Murmelschloss zusätzlich bereitzustellen um das „coole“ Schließsystem zu umgehen.

Abbau

Viele Hände, schnelles Ende! Wir haben am Sonntag eine Unmenge an Requisiten einzusammeln und **ordentlich zu verstauen**, die wir zuvor in der Stadt aufgebaut haben. Bitte bietet uns Eure Hilfe an, wir werden Euch sagen, was zu tun ist, und wie Ihr uns helfen könntet. **Für Euch sind es nur ein paar Minuten, für uns gesparte Stunden!**

Checkliste

Folgende Dinge solltest du nicht vergessen mitzubringen:

- Zelt, Schlafsack, Isomatte / Luftmatratze, Handtücher (für die Burgplätze wird Bettwäsche gestellt)
- Wettertauglich Kleidung (natürlich auch Ambiente gemäß) und feste Schuhe
- ggf. die verschiedenen Murmeln (Chymie / Magie / Klerikal / Schloss)
- alchemistische Zutaten (Farbstoffe / Geschmacksstoffe) ([Trankkomponenten](#) gibt es nur im Spiel)
- alle wichtigen Dinge zur Darstellung Deiner Rolle
- Minderjährige benötigen die schriftliche [Erlaubnis des Erziehungsberechtigten](#)
- Ermittlungsbogen für Diebe und Fälscher, Diebeszinken

Sicherheitsbestimmungen

Alle Teilnehmer sind für die Spielsicherheit Ihres Lagerbereiches selbst verantwortlich.

- 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** ist nur in Feuerschalen und der ausgewiesenen Feuerstelle auf dem Wall gestattet. Lasst die Burgwiese heile!
- Bei Gefahr** von Leib und Leben, kann von jeder Person ein **STOPP** für das Spiel in der näheren Umgebung ausgerufen werden.
- Waffen** Die Sicherheit der **Polsterwaffen jeglicher Art** liegt in der Verantwortung des benutzenden Teilnehmers. Die Spielleitung behält sich vor, die Sicherheit stichprobenartig zu kontrollieren und gefährliche Waffen aus dem Verkehr zu ziehen.
- Klettern** an ungesicherten Mauern ist untersagt und wird von der SL mit „**Tod auf Zuruf**“ geahndet.

Wichtige Hinweise zum Gelände und den Gebäuden

- In der Burg und den Nebengebäuden herrscht **striktes Rauchverbot**
- Offenes Feuer nur bei durchgehender Beaufsichtigung
- Die Nutzung der Ruderboote geschieht auf eigene Gefahr, für Kinder gilt Schwimmwestenpflicht!
- Es gibt feste Essenzeiten für Frühstück und Abendessen (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 auf Aufforderung nicht vorzeigen kann, wird nicht zum Spiel zugelassen.
- Alle Fähigkeiten, vor allem Zauber, müssen ausgespielt werden. Die SL behält sich vor, bei „schlechtem Spiel“ Misslingen anzusagen oder andere geeignete Maßnahmen zu ergreifen (z.B. vom Regelwerk abweichende Wirkung).
- **Es gibt NSCs die Zaubern, ohne Murmeln zu ziehen und / oder nur das Befehlswort sagen.**
- Den Anweisungen der SL ist in jedem Falle Folge zu leisten. Zuwiderhandlungen können den Spelausschluss zur Folge haben.
- Out-Time Bereiche sind (z.B. durch rot/weißes Band) gekennzeichnet
- Bitte versucht, den Kampf nicht auf dem WC oder in der Dusche auszutragen!
- Niemand ruft einen **Stopp** oder **Time-Out** Befehl, ohne dass ein ernsthafter Grund vorliegt.
- **Time-Freeze** Befehle werden nur von der SL gegeben. Spieler im Time-Freeze schließen die Augen, halten sich die Ohren. Was immer im Time-Freeze vorbereitet wird, passiert „augenblicklich“, ihr habt keine Gelegenheit zu reagieren. **Ihr müsst nicht singen! Konzentriert Euch auf das, was ihr gerade tun wolltet und tut es beim Time-In, als hätte es keine Unterbrechung gegeben!**
- Eine Online-Version des Phönix Regelwerkes (Auszüge) findet Ihr auch über unserer HP: <http://stadtspiel.tulderon.de>

„Live-Rollenspiel spielt man miteinander, nicht gegeneinander!“

Notfallnummern

Jendrik 0178 / 3990489

Sebastian 0178 / 7755613

Funkgerät an der Tür zum Orga-Büro

Das 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 SL und die Stadtwache kann jederzeit Waffen, die sie als gefährlich und unsicher einstuft, aus dem Verkehr ziehen.
- 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.
- Schadenansagen im Kampf "1", "2", "3" stellen Waffenlärm und Kampfgeschrei dar.

Magie

Alle 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.

Für jeden Zauber im Phönix-System gibt es einen festgelegten Spruch, ein Befehlswort und eine bestimmte Anzahl zu ziehender Murmeln. Die Reihenfolge für das Sprechen eines Zaubers ist (im kurzen, zeitlichen Zusammenhang):

- die genaue Anzahl (auch „Gegenzauber“) der Murmeln ziehen
- Spruchformel, gefolgt vom Befehlswort sprechen
- beim Ziehen der Nieten-Murmeln den „Misserfolg“ ausspielen!
- Die Spruchformel und das Befehlswort müssen so gesagt werden, dass das Opfer sie hören kann.

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 man sich den Schaden direkt von den Lebenspunkten ab.

„Im Zweifelsfall die Regeln immer gegen sich auslegen!“

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 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 zweihändigen 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.
- 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.

Eventuell vorkommende Zauber in Tulderon und ihre Wirkung

Befehlswort	Beschreibung	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 5 Minuten in Schlosspunkte umgewandelt. Zieht der Magier beim Versuch, das Schloss zu öffnen allerdings eine Nietenmurmeln, verfliegt der Zauber augenblicklich und muss gegebenenfalls erneuert werden. Zum Öffnen angewandte Murmeln gelten als verbraucht.	5 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 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 mehr als eine Stunde auszudehnen, muss der Magier pro Std weitere 4 MP aufwenden.	1 Std. +
Vergiss es	Der Spruch lässt den Bezauberten einen bestimmten Sachverhalt vergessen. Je nach Einsatz von MP des Zaubernden für eine Stunde bzw. permanent. 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 wacherüttelt 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
Gebrabbel	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

Orientierungshilfen

Zwei kleine Skizzen, die Euch bei der Ankunft auf der Wasserburg Heldrungen weiterhelfen:



Vor der Wasserburg Heldrungen angekommen, durchfahrt ihr das Torhaus und fahrt rechts auf den Wasserburg-Parkplatz, um für den Schnell-Check In zu halten. Anreisende ab Mittwoch, 19:45 Uhr, halten **vor dem Tor** (nicht bei der Feuerwache) und melden sich zuerst bei der "Stadtwatche". Es wird Dir eine SL gerufen! Die Fahrzeuge sind nach dem Entladen sofort zu einem der Parkplätze außerhalb der Burg zu bringen (siehe Skizze oben). **Im Ort darf nur der geschotterte Bereich hinter dem offiziellen Lidl Parkplatz** benutzt werden! Nichteinhaltung dieser Anweisung verärgert Anwohner, die Behörden und die Spielleitung.

Freundlicher Hinweis: Der Parkplatz in der Burg bleibt während des Spiels Auto-frei. Die Stadtwatche kassiert bis zu mehreren Gold Strafe für in der Stadt unberechtigt abgestellte Fahrzeuge.

<http://www.openstreetmap.org/?lat=51.29873&lon=11.21921&zoom=16>